

JOGOS PEDAGÓGICOS: inovações para ensinar geografia do lugar

PEDAGOGICAL GAMES: innovations to teach geography of the place

JOANNA LUÍSA BARROS DOS SANTOS

Graduanda em Geografia pela Universidade Federal de Campina Grande

Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Ensino, Meio Ambiente e Cidade

joannaluisajl@gmail.com

LUIZ EUGÊNIO PEREIRA CARVALHO

Doutor em Geografia pela Universidade Federal de Pernambuco

Professor da Unidade Acadêmica de Geografia da Universidade Federal de Campina Grande

Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Ensino, Meio Ambiente Cidade

luizeugenio-carvalho@gmail.com

ANGÉLICA MARA DE LIMA DIAS

Doutoranda em Geografia pela Universidade Federal da Paraíba

Professora do Departamento de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba

Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Ensino, Meio Ambiente Cidade

angelica.mara2@gmail.com

RESUMO: A GEOGRAFIA DO LUGAR É UMA ESTRATÉGIA INTERESSANTE PARA O DESENVOLVIMENTO DE PRÁTICA NO ENSINO DE GEOGRAFIA. INTEGRÁ-LA A UMA ABORDAGEM DIDÁTICA LÚDICA APREENDE UMA ATIVIDADE SIGNIFICATIVA PARA O ROMPIMENTO DO MODELO TRADICIONAL E MNEMÔNICO ATRIBUÍDO A GEOGRAFIA AO LONGO DO TEMPO, ASSIM COMO POSSIBILITAR MAIOR EVIDÊNCIA AOS RECURSOS PEDAGÓGICOS DISPONÍVEIS. NESSE SENTIDO, O PRESENTE TRABALHO TEVE COMO OBJETIVO DESENVOLVER DOIS JOGOS PEDAGÓGICOS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA DO LUGAR, UM EM PLATAFORMA FÍSICA E O OUTRO EM DIGITAL, CONSIDERANDO A CIDADE DE CAMPINA GRANDE-PB. PARA TANTO, ALÉM DE REVISÃO BIBLIOGRÁFICA ACERCA DA TEMÁTICA PESQUISADA QUE DESTACA AUTORES COMO ALMEIDA (1987), BREDA (2013) E HUIZINGA (2000), FOI REALIZADO LEVANTAMENTO DE JOGOS DESTINADOS AO ENSINO-APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA, BEM COMO OUTROS QUE NÃO TÊM PROPRIAMENTE FINALIDADES DIDÁTICAS CONTUDO BEM PODEM SER UTILIZADOS PARA ESTE FIM. OS RESULTADOS APRESENTAM ESTES RECURSOS, SUA APLICABILIDADE E VIABILIDADE COMPROVADAS EM TESTES, ALÉM DE PERSPECTIVAS PARA SOCIALIZAÇÃO. FOI POSSÍVEL CONSTATAR QUE OS JOGOS SÃO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS DE NOTÁVEL VALORIZAÇÃO NA ATUALIDADE, QUANDO ASSUMEM UMA ABORDAGEM INOVADORA ASSOCIADA A REALIDADE PRÓXIMA DOS ESTUDANTES.

PALAVRAS-CHAVE: ENSINO DE GEOGRAFIA; LUGAR; JOGOS PEDAGÓGICOS.

ABSTRACT: GEOGRAPHY OF PLACE IS AN INTERESTING STRATEGY FOR THE DEVELOPMENT OF GEOGRAPHY TEACHING PRACTICE. INTEGRATING IT INTO A PLAYFUL DIDACTIC APPROACH CAPTURES A SIGNIFICANT ACTIVITY FOR THE DISRUPTION OF THE TRADITIONAL AND MNEMONIC MODEL ATTRIBUTED TO GEOGRAPHY OVER TIME, AS WELL AS PROVIDING GREATER EVIDENCE FOR THE AVAILABLE TEACHING RESOURCES. IN THIS SENSE, THE PRESENT WORK AIMED TO DEVELOP TWO PEDAGOGICAL GAMES FOR THE TEACHING OF GEOGRAPHY OF PLACE, ONE IN PHYSICAL PLATFORM AND THE OTHER IN DIGITAL, CONSIDERING THE CITY OF CAMPINA GRANDE-PB. THEREFORE, IN ADDITION TO A LITERATURE REVIEW ABOUT THE RESEARCHED THEME THAT HIGHLIGHTS AUTHORS SUCH AS ALMEIDA (1987), BREDA (2013) AND HUIZINGA (2000), A SURVEY OF GAMES INTENDED FOR TEACHING AND LEARNING GEOGRAPHY WAS CONDUCTED, AS WELL AS OTHERS THAT DO NOT HAVE PROPERLY DIDACTIC PURPOSES HOWEVER MAY WELL BE USER FOR THIS PURPOSE. THE RESULTS PRESENT THESE FEATURES, THEIR APPLICABILITY AND VIABILITY PROVEN IN TESTS, AS WELL AS PERSPECTIVES FOR SOCIALIZATION. IT WAS FOUND THAT GAMES ARE PEDAGOGICAL TOOLS OF REMARKABLE APPRECIATION TODAY, WHEN THEY TAKE AN INNOVATIVE APPROACH ASSOCIATED WITH THE REALITY CLOSE TO STUDENTS.

KEYWORDS: GEOGRAPHY TEACHING; PLACE; PEDAGOGICAL GAMES.

INTRODUÇÃO

A disciplina Geografia, ao longo de sua trajetória, vem sendo estigmatizada por um caráter simplista que presa por uma abordagem descritiva e mnemônica de ensino, em que muitas vezes os conteúdos são veiculados como verdades absolutas, “principalmente, através de aulas expositivas, nas quais o professor é o detentor do conhecimento e o aluno receptor deste” (CARVALHO, 1998, p. 27). Sendo assim, se faz necessário que o professor exercite sua capacidade de diversificar e inovar as metodologias de ensino e superar o modelo técnico-tradicionalista visando despertar o interesse e o gosto dos alunos pelo aprender.

Nesse ponto, os jogos são exemplos de recursos didáticos capazes de possibilitar a mediação metodológica entre os conhecimentos sobre o espaço geográfico e as vivências cotidianas, no ambiente de sala de aula. A articulação entre conteúdos e outros recursos didáticos, neste caso específico os jogos pedagógicos, possibilita a reflexão conceitual e teórica à vivência do cotidiano. Assim, é possível ir além e proporcionar momentos em que o aprender se une ao lazer, aproximando o saber sensível do saber científico.

É válido salientar que levar à sala de aula estes momentos de entusiasmo, saindo da rotina, não significa deixar de lado o compromisso de desenvolver conhecimentos geográficos planejados. Os jogos pedagógicos são capazes de envolver importantes conteúdos da Geografia, porém, de uma forma mais prazerosa e diferenciada.

Desta forma, o presente artigo apresenta aspectos sobre a construção de dois jogos pedagógicos para o ensino de Geografia na educação básica, identificando as possibilidades tecnológicas para a elaboração de jogos didáticos sobre a Geografia de Campina Grande em plataforma física e digital, propondo possibilidades lúdicas que fujam do caráter mnemônico do trato do conhecimento geográfico.

Dividida em duas etapas de desenvolvimento, uma primeira de aproximação teórica, conceitual e material sobre o tema; e um segundo de

experimentação na estruturação de dois jogos pedagógicos considerando a Geografia do Lugar, especificamente do lugar Campina Grande-PB, observamos que as possibilidades tecnológicas e de conhecimento se alargaram, contudo a presença de material didático para educação básica que foge de um ensino mnemônico e da lista de conhecimentos gerais pouco se apresenta. Os recursos para a inovação metodológica são muitos, seu emprego de forma realmente inovadora nem tanto.

GEOGRAFIA DO LUGAR

Ensinar e aprender Geografia representa interpretar o espaço a partir da ponte entre o cotidiano e a ciência, levando para o ambiente da sala de aula as múltiplas linguagens que enredam essa trama. Nesse contexto, destacamos três noções levantadas por Callai (2013) como base no ensino de Geografia na educação básica, que são a escola, o cotidiano e o lugar. Desta forma, o lugar destaca-se como conceito da ciência geográfica que possibilita uma vasta gama de correlações para a análise espacial, compreensão da dinâmica local-global e sensibilização para os impactos da ação humana no espaço com maior aprofundamento e sensibilização.

Valorizada enquanto ciência que encaminha para compreensão do mundo e instiga a reflexão do indivíduo enquanto sujeito do mundo (CALLAI, 2013), a Geografia é desde preteritamente apresentada como de vital importância para pensar o espaço. Todavia não apenas nas escalas mais abrangentes de análise se dá tal processo, o lugar corresponde a dimensão espacial mais próxima de nós, que permite assim o conhecimento, vivência e sensibilidade, possibilitando o reconhecimento da real dimensão do universal (SANTOS, 1996). A Geografia do lugar se mostra como de grande importância não apenas na compreensão do mundo, mas principalmente na visão do homem como sujeito do mundo.

O mais especificado e singular objeto de análise geográfica destaca-se também o conhecimento do indivíduo acerca de suas origens

e a construção da identidade e conhecimento (CALLAI, 2013). Em uma realidade marcada por tecnologias e informações que alimentam redes e fluxos de um “mundo virtual” e material que impulsiona e interfere nas reflexões e práticas profissionais. Ser professor e ensinar Geografia, nesse contexto, é um desafio na medida em que requer selecionar, de um vasto conjunto de informações, os conteúdos que contemplem a diversidade de saberes que atravessam essa área do conhecimento e que se fazem presentes na sala de aula. Nesse sentido, o espaço se transforma em mosaico em que as peças ao se aproximarem, dialogam e complexificam o mundo representado.

Trabalhar o lugar implica refletir as diferentes percepções que cada indivíduo tem sobre este, logo que é a escala mais pessoal e sentimental espacialmente definida e conceituada pela Geografia. O lugar apreende o espaço dotado de significados, implicando uma conexão com o tempo, o lugar é construído pelo convívio (TUAN, 2013). Enquanto que muito próximo do indivíduo, este assume um propício ambiente a ser aplicado no ensino, ademais:

O estudo do lugar pode ser o tema para iniciar a reflexão sobre o aprender Geografia e o tratamento do cotidiano incorporado na pauta de conhecimentos a serem abordados na escola revela a ligação que cada um (aluno) tem com o seu mundo (CALLAI, 2013, p. 19).

Seja por sua representatividade, proximidade ou mesmo sensibilização, a análise do lugar é uma possibilidade de muito potencial didático. Explorá-lo de forma consciente e instigadora é um desafio, uma vez que nem todos os lugares dispõem de representatividade no âmbito pedagógico. Mesmo nos livros didáticos, em face de sua generalização, muitas particularidades locais, ou até regionais em alguns casos, são deixadas de lado. Rever, adequar e refletir sobre melhorias no uso da Geografia do Lugar como estratégia metodológica de ensinar e aprender confere uma necessidade real ao mesmo passo em que atual.

O LÚDICO E A GEOGRAFIA ESCOLAR

O lúdico é um valor presente em muitas atividades desenvolvidas pelo homem, o qual pode ainda ser encontrado em distintas práticas de outras espécies animais. Definido como aquilo “que envolve brincadeiras, que é divertido” (BUENO, 2001, p. 392), o caráter lúdico manifesta-se através de variadas formas, dentre as quais podemos citar a música, as artes, as competições, o direito, os rituais, entre outras. Todavia, sob moldes gerais, nota-se uma compreensão do jogo como a maior expressão da ludicidade na sociedade, tanto em face da estreita relação entre o lúdico e o jogo, como ainda pelas muitas influências que o jogo exerceu e exerce na sociedade.

Com abrangência para além da esfera humana, o jogo apreende uma vasta gama de significações e finalidades que garantiram sua permanência como prática tão valorizada socialmente; apesar de sua depreciação em períodos históricos determinados. Entendido por um fator determinante e precursor da civilização, o lúdico assume um valor característico na sociedade sob as distintas formas que pode se manifestar. Para além da significação de mero divertimento, passatempo e atividade superficial de fuga da realidade, o jogo desde os primórdios civilizatórios é aplicado objetivando algo, o que se dá em muitos casos pela transmissão de valores, raciocínios, linguagens, etc.

O processo de ensino desenvolvido através de metodologias e ferramentas lúdicas, como é o caso dos jogos pedagógicos, recebe o nome de educação lúdica, e objetiva proporcionar um aprendizado para além de sua inicial concepção, geralmente atribuída ao senso comum, como passatempo, brincadeira vulgar e diversão superficial. Tal prática é definida por Almeida (1987, p. 11) como:

[...] uma ação inerente na criança, adolescente, jovem e adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do

pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo.

Sendo assim, a educação lúdica é uma atividade realizada, mesmo que em menor escala, desde um passado relativamente distante. Se analisarmos tais práticas na Geografia o cenário não se apresenta tão destoante daquele presente nas demais disciplinas escolares, uma vez que estas encontram-se sujeitas à interferência da linha pedagógica escolar vigente associada às legislações existentes. Todavia, alguns pontos deste processo mostram-se de fato particulares, principalmente em frente à concepção atribuída aos conhecimentos geográficos e sua funcionalidade prática, e ainda todo o processo que a disciplina escolar vivenciou de valorização da educação lúdica, em especial quando desenvolvida através dos jogos.

Inicialmente, é válido destacar a relativa independência que se considera existir entre as disciplinas escolar e acadêmica (CHERVEL, 1990). Com base nesta prerrogativa, podemos compreender que de acordo com o período histórico, e por conseguinte, sua contextualização tanto social, ideológica e, em especial, no âmbito da educação, a concepção do ensino e principalmente das metodologias mais popularizadas para o emprego neste variam, podendo ou não encontrarem-se inseridas no universo da educação lúdica.

Quando contextualizamos tais práticas no ensino da Geografia escolar se pode observar particularidades do emprego e da valorização destas. Realizando um breve apontamento relativo à história do ensino de Geografia na escola, uma valorização de práticas que priorizaram metodologias lúdicas se deu no período marcado pelo movimento escolanovista no Brasil (DIAS, 2013). É válido destacar que tal movimento surge, acima de tudo, como uma crítica a Educação Tradicional, visando uma renovação da mesma, principalmente no que se refere aos métodos de ensino.

Através de figuras como Delgado de Carvalho, as propostas renovadoras da Escola Nova são incutidas na Geografia escolar, objetivando a construção de uma disciplina ativa que superasse práticas mnemônicas e listas de nomenclaturas.

Neste contexto, Delgado de Carvalho (1925) chama a atenção para o despertar do interesse dos alunos nas aulas de Geografia a partir do emprego de materiais com finalidades didáticas, como os diapositivos e lanternas mágicas para reprodução de projeções luminosas.

Em um contexto mais contemporâneo de utilização de jogos pedagógicos na Geografia escolar, se destaca o trabalho de Breda (2013). A autora defende que pensar o lúdico no ensino atualmente, é um desafio que se mantém visto com “maus olhos” por muitas pessoas, como o próprio professor em alguns casos. Acerca da funcionalidade educativa do jogo, Breda (2013, p. 7) apresenta:

O jogo, por ser um facilitador do conhecimento, pode ser aplicado na educação não como único meio de aprendizagem, mas como um suporte, que pode desenvolver na criança a vontade de aprender. Pode levar, inclusive, a questionamentos que desenvolvam seu raciocínio crítico, contribuindo para agregar conhecimento. A aquisição de conhecimento, feita de forma natural, sem que a criança perceba essa assimilação, é que torna o aprendizado prazeroso, principalmente com conteúdos que são de difícil compreensão.

É válido destacar que, assim como qualquer outra ferramenta empregada na educação, os jogos devem ser aplicados de forma consciente e objetiva. Composto por uma série de momentos para além daquele aonde o estudante tem contato com o jogo pedagógico de maneira propriamente dita, o pré e pós-atividade devem ser planejados e explorados com finalidades desde o entusiasmo e motivação do aluno para a prática até as considerações sobre o aproveitamento da mesma.

Feita esta breve contextualização do lúdico na Geografia escolar, apresenta-se a seguir alguns resultados parciais da pesquisa, baseados no levantamento em diversas plataformas de jogos elaborados para aprender e ensinar Geografia.

A PRODUÇÃO DE JOGOS SOBRE A GEOGRAFIA DO LUGAR CAMPINA GRANDE - PB

Os alunos necessitam de muito mais do que simplesmente ouvir, escrever e resolver exercícios que atendam ao planejamento programático proposto no início do ano. O jogo enquanto recurso pedagógico, ou a própria prática lúdica em sala de aula, neste cenário são alternativas consideráveis. No entanto, o maior desafio a que apreende o desenvolvimento de jogos pedagógicos é que estes não caracterizem-se exclusivamente pelo método mnemônico. Em levantamento prévio, observamos a manutenção de modelos tradicionais do trato da Geografia mesmo nos recursos pensados para a sua superação, como é o caso de alguns dos jogos.

Sendo assim, foram desenvolvidos dois jogos para o ensino de Geografia do Lugar, um em plataforma física e o outro em digital, considerando a cidade de Campina Grande-PB. O primeiro jogo pedagógico foi elaborado em plataforma física, o qual recebeu o nome de “Alavantú em Campina” conforme Figura 1.



Figura 1 | Alavantú em Campina
Fonte: Os autores, 2019.

Alavantú em Campina é um jogo de tabuleiro e cartas, sendo 10 (dez) cartas objetivo; 29 (vinte e nove) cartas lugar; 28 (vinte e oito) cartas de “?” (interrogação); 58 (cinquenta e oito) fichas check-in; 18 (dezoito) tickets de ônibus; 4 (quatro) quadrilheiros (personagens); 1 (um) dado e 1 (uma) folha de instruções. O recurso teve como proposta a busca por uma dinâmica que contextualizada em Campina Grande - PB fosse capaz de ensinar a Geografia do lugar, superando a memorização.

Este jogo baseia-se na lógica do deslocamento dos jogadores pelo tabuleiro, que corresponde ao mapa simplificado da cidade de Campina Grande-PB, a pé ou de ônibus. Neste estão dispostos 29 (vinte e nove) lugares da cidade caracterizados por aspectos como relevância histórica, cultural, comércio, lazer, esporte, transporte, saúde, eventos, entre outros; os quais são representados por casas e placas. Os jogadores devem buscar os lugares da cidade que atendam ao seu objetivo determinado pela carta sorteada no início da partida. Além de contarem com o elemento sorte para saber qual seu ponto de partida, que é sorteado pelas cartas de lugar no início da mesma.

A dinâmica conta com elementos como os tickets de ônibus, denominados por “vale busão”, e cartas de “?” que movimentam o jogo adicionando mais velocidade, bônus e desvantagens aos participantes ao longo da partida. A comprovação do cumprimento do objetivo de cada participante provém da checagem de suas fichas check-in ao final da partida. Seu encerramento pode se dar com o primeiro jogador a cumprir seu objetivo ou quando todos jogadores o fizerem, havendo assim um ranking. Aprende um jogo de competição/corrida, por uma trilha não pré-estabelecida na qual empregam-se os conhecimentos acerca do espaço da cidade de Campina Grande – PB e de seus lugares destacados em características, correlações e distâncias.

A temática do jogo é referente ao São João, evento de grande expressividade na cidade. Por conseguinte, alguns dos termos empregados são característicos de quadrilhas juninas e em seus significados correlacionam-se ao próprio

andamento do recurso (alavantú: todos vão pra frente, anarriê: todos vão pra trás, balancê: balancê sem sair do lugar), pensando em promover uma

dinâmica entre os jogadores, representados pelos quadrilheiros (Figura 2), e alguns lugares da cidade de Campina Grande.



Figura 2 | Quadrilheiros

Fonte: Os autores, 2019.

O jogo se utiliza de fatores como a localização dos lugares destacados na cidade, as distâncias entre estes, suas características e seus usos socialmente reconhecidos. Foi pensado de forma que possa ser reproduzido com o menor custo possível, utilizando de materiais como impressão

em papel de gramatura diferente, mas sem valores elevados, peões de ludo reaproveitados adaptados a temática do jogo e um dado simples.

O segundo jogo desenvolvido, recebeu o título de “Lugares de Campina” como podemos visualizar na Figura 3.



Figura 3 | Lugares de Campina

Fonte: Os autores, 2019.

Este é um jogo também contextualizado na cidade de Campina Grande - PB e buscando a fuga a um modelo que trata a Geografia a partir de uma abordagem mnemônica, pensado e estruturado em plataforma digital. Este foi pensado sob o modelo de jogos *Point-and-click*, em que ao clicar com o mouse em um ponto do mapa da cidade o jogador é direcionado a uma dinâmica correlacionada a ele. Algumas vantagens de ser desenvolvido em plataforma digital se relacionam com a possibilidade de maiores variações na dinâmica, de sonorização, maior facilidade de torná-lo lúdico esteticamente, entre outros pontos interessantes da proposta.

Lugares de Campina conta com página inicial e 2 (duas) entradas para os lugares do Açude Velho e do Riacho das Piabas com suas respectivas introduções, dinâmicas e explicações finais devidamente concluídas; além da sinalização de construção para outras 8 (oito) entradas. Do jogo foram desenhados todos elementos usados no layout e entradas, escritos os textos, editadas as imagens e sonorizadas as dinâmicas manualmente pelos 3 envolvidos no processo.

A temática do jogo relaciona-se aos recursos naturais de fonte hídrica atual ou pretérita da cidade. A primeira entrada corresponde ao

lugar do Açude Velho (Figura 4), ponto histórico e turístico da cidade.



Figura 4 | Dinâmica Açude Velho

Fonte: Os autores, 2019.

Neste jogo a dinâmica provém de um ciclista em movimento que deve desviar de obstáculos ao longo da ciclovia ao redor do Açude Velho, inspirado na dinâmica do jogo *T-Rex Running*, também conhecido como o “jogo do dinossauro do *Google*”. Nesta entrada os comandos são dados através do teclado do computador, para o personagem/ciclista pular ou se abaixar. Seus obstáculos relacionam-se a vivência do próprio lugar representado, com figuras como as garças, cachorros, latinhas de refrigerante no chão e o jacaré, além do pioneiro (Indígena) que sinaliza a finalização da partida. Seus elementos representados como obstáculos, ao final da dinâmica, são apresentados acompanhados de textos explicativos e informações adicionais contextualizando-os e explicando sua conexão ao lugar.

Neste há a contagem de pontos com base na distância que o jogador consegue deslocar-se sem atingir um obstáculo. O recurso é sonorizado com música de fundo na introdução e legendas finais da dinâmica, sons de bicicleta quando está movendo-se, toque de buzina/campainha de bicicleta quando o jogador pula, e toque final quando atinge um obstáculo.

A segunda entrada finalizada, por sua vez, é referente ao Riacho da Piabas e o pouco zelo na manutenção da qualidade de suas águas (Figuras 5 e 6).



Figuras 5 e 6 | Dinâmica Riacho das Piabas

Fonte: Os autores, 2019.

Com a dinâmica baseada na limpeza do riacho separando o lixo nas lixeiras de coleta seletiva, utiliza-se nela o mouse para a seleção e sua locomoção para o descarte adequado. Baseado na dinâmica mais simples dos jogos *point-and-click*, utiliza-se exclusivamente do mouse e a movimentação dos objetos representados.

Ambas as entradas são esteticamente atrativas, tanto por seu design colorido com desenhos e mobilidade, quanto pelas dinâmicas empregadas. Seja com as imagens de fundo ou pelos pontos de destaque, o recurso mostra-se como que vivo, um exemplo são os carros e ônibus que estão na paisagem em movimento. Objetivamos desenvolver dinâmicas lúdicas, de movimento e competição por contagem de pontos ou recorde de tempo, objetivando maior conexão e motivação dos jogadores para com o jogo. A proposta inicial visa que este possa ser executado sem a necessidade da conexão com internet, possibilitando assim menores limitações.

TESTANDO E SOCIALIZANDO OS JOGOS PRODUZIDOS

Aplicabilidade, funcionamento, efetividade e viabilidade de socialização são aspectos em que só é possível conhecer de forma eficiente através de testes dos recursos produzidos. Os jogos foram testados e as propostas de sua socialização

também pensadas e discutidas nos momentos mais finais de sua realização.

Os testes do “Alavantú em Campina” foram realizados com pessoas acima de 6 (seis) anos de idade, sua faixa etária estimada é de +8 (oito) anos, com exceção para o caso em que se dê acompanhado por um adulto quando com crianças mais novas. A Figura 7 mostra um dos momentos de testes.



Figura 7 | Teste Alavantú em Campina

Fonte: Os autores, 2019.

Os testes foram realizados em dias variados e com a quantidade de jogadores também variadas, sendo possível, assim, tirar a média de duração de cada partida além de realizar pequenas adaptações na dinâmica que se mostraram necessárias a partir destes. O jogo se mostrou como um recurso fluido e de dinâmica muito interativa dos jogadores com os lugares da cidade e entre si mesmos. Por apresentar uma faixa etária abrangente, apreende um material de considerável aplicabilidade no ambiente escolar.

Foi também aplicado um questionário ao fim de cada partida formado por um conjunto de 5 (cinco) questões. Estes foram respondidos por todas as 25 (vinte e cinco) pessoas que realizaram os testes. Por meio dos questionários foi possível constatar a visão positiva da maioria dos jogadores. O jogo foi avaliado como válido para o uso no ensino da cidade e a maioria dos jogadores defendeu que através dele foi possível aprender sobre a mesma; releva-se o fato de alguns jogadores terem declarado não conhecê-la, ou não

ao todo. As pontuações levantadas enfocaram-se mais nas críticas quanto a pequenos pontos da dinâmica, erros e adequações a serem feitas, algumas destas já revistas.

Observamos que aquelas pessoas que declararam conhecer a cidade antes de jogar apresentaram algumas vantagens frente aos demais em suas primeiras partidas, por seus conhecimentos prévios possibilitarem uma melhor estratégia de deslocamentos. Contudo, com o andamento da partida ou nas partidas seguintes estas vantagens vão diminuindo uma vez que os demais jogadores passam a apropriar-se dos lugares do jogo e da dinâmica realizada.

Lugares de Campina, diferentemente de Alavantú, necessitou de maiores preparativos para ser testado, uma vez que se faz preciso a disponibilidade de um computador com o *software* usado em seu desenvolvimento instalado. Aproximadamente 5 (cinco) pessoas tiveram acesso ao mesmo em suas diversas etapas de desenvolvimento, contudo não foram aplicados questionários com estes, havendo o acompanhamento dos testes e conversas informais para o levantamento de suas impressões acerca do recurso.

Acerca do “Alavantú em Campina”, referente ao custeamento para a impressão do protótipo em materiais de melhor qualidade ou mesmo na busca por pessoas mais qualificadas para o desenvolvimento gráfico do recurso desenvolvido. Sua socialização foi pensada havendo a impressão do recurso em outras cópias, as quais seriam disponibilizadas em escolas da rede pública de ensino, contudo em face da ausência de auxílio no custeamento desta etapa não foi possível realizá-la.

CONCLUSÕES

Refletir teoricamente e exercitar propostas que visam inovação para a educação são práticas primordiais em nosso atual contexto de críticas ao processo frente a defesa de sua realização. Pensar em ensino-aprendizagem por si só é um exercício de notável polêmica, seja dentre seu próprio embasamento teórico ou mesmo em

face de sua concepção socialmente difundida. Tal fenômeno pode atuar como um obstáculo a aprofundamentos na discussão, ou ainda como um grandioso estimulante a pesquisa e a mudança.

Nesse contexto, o projeto se mostrou como de grande importância para formação para os futuros professores de Geografia. Considerar a ampliação de possibilidades para a atuação como docente torna este trabalho muito valioso enquanto embasamento teórico e também na produção destes recursos. A oportunidade de aprofundar análises sobre a educação, especialmente a lúdica, assume papel de destaque e deveria ser incentivada nos cursos de licenciatura.

Os resultados alcançados são muito interessantes e aplicáveis. A produção de recursos pedagógicos, em especial os jogos, não é uma

prática tão comum durante a graduação, todavia são práticas muito consideráveis para aplicação de forma mais efetiva. Não apreende uma atividade tão desgastante, apesar de exigir aprofundamento teórico e dedicação a produção por um período de tempo não tão curto, podendo ser realizada mesmo pelo professor sozinho.

Para tal, contudo, destaca-se a necessidade da formação adequada do profissional docente para a realização da educação lúdica. Constituída por uma gama de momentos pré-atividade, durante o seu desenvolvimento e pós-realização, uma formação do professor que o prepare para a aplicação de práticas lúdicas em sala de aula se faz como valiosa uma vez que visa-se o melhor aproveitamento possível de tal procedimento.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. **Educação Lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. 5ª ed. São Paulo: Loyola, 1987.

BREDA, Thiara Vichiato. **O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na geografia escolar**. 142 f. Dissertação (Mestrado em Ensino e História das Ciências da Terra)-Instituto de Geociências, UNICAMP, Campinas, 2013.

CALLAI, H. C. **A Formação do profissional da geografia**: o professor. Ijuí: Unijuí, 2013.

CARVALHO, C. M. D. **Metodologia do ensino Geographico**. Petropolis: Typographia das Vozes de Petropolis, 1925.

CARVALHO, M. I. **Fim de século**: a escola e a geografia. Ijuí: Ed. UNIJUÍ, 1998. (Coleção Ciências Sociais).

CHERVEL, A. História das disciplinas escolares: reflexões sobre um campo de pesquisa. **Teoria & Educação**, Porto Alegre, v. 2, p. 177-229, 1990.

DIAS, A. M. L. **Linguagens Lúdicas como Estratégia Metodológica para a Geografia Escolar na Revista do Ensino de Minas Gerais (1925 - 1935)**. 95 f. Dissertação (Mestrado em Geografia)-Centro de Ciências Exatas e da Natureza. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2013.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

SANTOS, M. **A natureza do espaço**: técnica e tempo, razão e emoção. São Paulo: Hucitec. 1996.

TUAN, Y.F. **Espaço e Lugar**: a perspectiva da experiência. Scielo: São Paulo, 2013.