

Jogo como recurso didático no estudo da paisagem: uma experiência implementada na escola de ensino fundamental Paquetá, Brusque/SC

João Leonir Mantovani¹ - Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5444-9063>
Cloves Alexandre de Castro² - Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5383-6563>

¹ Instituto Federal Catarinense, Brusque/SC, Brasil*
² Instituto Federal Catarinense, Blumenau/SC, Brasil**

Artigo recebido em 12/09/2024 e aceito em 09/01/2025

RESUMO

A reflexão sobre o ensino de Geografia destaca a importância do uso de diferentes recursos didáticos, como jogos, que contribuem no processo de ensino e aprendizagem. Questionamos e investigamos como um jogo pode ajudar a ensinar o conceito de paisagem, presente no cotidiano dos alunos e capaz de despertar interesse pela realidade local. Este estudo investigou o impacto do jogo como ferramenta metodológica no ensino do conceito de paisagem para alunos do sexto ano, tendo como recorte espacial a cidade de Brusque-SC. Como objetivos específicos, traçamos: refletir sobre a integração do jogo no ensino de Geografia; desenvolver um jogo de tabuleiro sobre a paisagem urbana local; aplicar o jogo na Escola de Ensino Fundamental Paquetá; estimular a investigação através do jogo; e analisar a eficácia do jogo na aprendizagem do conceito de paisagem. Para atender aos objetivos da pesquisa, o estudo produziu o produto educacional jogo, "Decifrando a Paisagem". Utilizou-se a pesquisa-ação como caminho metodológico de pesquisa para promover interação colaborativa entre pesquisador e alunos. Adotou-se uma abordagem qualitativa, complementada por dados quantitativos. A coleta de dados envolveu 105 estudantes que responderam a questionários semiabertos e foram observados durante as partidas. As informações foram analisadas com base em análise de conteúdo e referências bibliográficas. Os resultados mostraram que o jogo estimulou a participação ativa dos alunos e contribuiu para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais importantes para a convivência social.

Palavras-chave: ensino de geografia; paisagem; jogo didático.

* Mestre em Ensino de Geografia pelo Instituto Federal Catarinense (IFC). Licenciado em Geografia pela Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI), bacharel em Geografia pela Universidade da Região de Joinville (UNIVILLE), especialista em Administração, Supervisão e Orientação Escolar pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci (UNIASSELVI). Professor da Rede Estadual de Ensino de Santa Catarina e da Rede Municipal de Ensino de Brusque/SC. E-mail: joamantovani@yahoo.com.br

** Doutor em Geografia. Professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Catarinense/Campus Blumenau. Atua no Ensino Médio Integrado, no Mestrado Profissional em Ensino de Geografia (PROFGEO) e no Mestrado Profissional em Educação Profissional Tecnológica (PROFEPT). E-mail: cloves.castro@ifc.edu.br

Game as a teaching resource in the study of landscape: an experience implemented at Paquetá elementary education school, Brusque/SC

ABSTRACT

Reflection on Geography teaching highlights the importance of using different teaching resources, such as games, which contribute to the teaching and learning process. We question and investigate how a game can help teach the concept of landscape, present in students' daily lives and capable of arousing interest in the local reality. This study aims to investigate the impact of the game as a methodological tool in teaching the concept of landscape to sixth-year students, taking the city of Brusque-SC as a spatial focus. As specific objectives, we outline: reflect on the integration of the game in Geography teaching; develop a board game about the local urban landscape; apply the game at Paquetá Elementary School; stimulate investigation through play; and analyze the effectiveness of the game in learning the concept of landscape. To meet the research objectives, the study produced the educational game product, "Deciphering the Landscape". Action research was used as a methodological research path to promote collaborative interaction between researcher and students. A qualitative approach was adopted, complemented by quantitative data. Data collection involved 105 students who responded to semi-open questionnaires and were observed during the matches. The information was analyzed based on content analysis and bibliographic references. The results showed that the game stimulated the active participation of students and contributed to the development of cognitive and socio-emotional skills important for social coexistence.

Keywords: teaching geography; landscape; didactic game.

El juego como recurso didáctico en el estudio del paisaje: una experiencia implementada en la escuela de educación primaria paquetá, Brusque/SC

RESUMEN

La reflexión sobre la enseñanza de la Geografía destaca la importancia de utilizar diferentes recursos didácticos, como los juegos, que contribuyen al proceso de enseñanza y aprendizaje. Cuestionamos e investigamos cómo un juego puede ayudar a enseñar el concepto de paisaje, presente en la vida cotidiana de los estudiantes y capaz de despertar el interés por la realidad local. Este estudio tiene como objetivo investigar el impacto del juego como herramienta metodológica en la enseñanza del concepto de paisaje a estudiantes de sexto año, tomando como foco espacial la ciudad de Brusque-SC. Como objetivos específicos nos planteamos: reflexionar sobre la integración del juego en la enseñanza de la Geografía; desarrollar un juego de mesa sobre el paisaje urbano local; aplicar el juego en la Escuela Primaria Paquetá; estimular la investigación a través del juego; y analizar la eficacia del juego en el aprendizaje del concepto de paisaje. Para cumplir con los objetivos de la investigación, el estudio elaboró el producto del juego educativo "Descifrando el Paisaje". La investigación-acción se utilizó como vía de investigación metodológica para promover la interacción colaborativa entre investigador y estudiantes. Se adoptó un enfoque cualitativo, complementado con datos cuantitativos. La recolección de datos involucró a 105 estudiantes que respondieron cuestionarios semiabiertos y fueron observados durante los partidos. La información fue analizada con base en análisis de contenido y referencias bibliográficas. Los resultados mostraron que el juego estimuló la participación activa de los estudiantes y contribuyó al desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales importantes para la convivencia social.

Palabras clave: enseñanza de geografía; paisaje; juego didáctico.

INTRODUÇÃO

A reflexão sobre o ensino de Geografia nos remete ao uso de diferentes tipos de recursos disponíveis para contribuir com a construção do conhecimento geográfico. Nem sempre o professor tem à sua disposição instrumentos que contribuem na compreensão de temas relacionados ao cotidiano do estudante. Portanto, é necessário que se oportunize situações que permitam pensar geograficamente sobre seu espaço de vivência. Dessa forma, deve-se buscar construir e testar ferramentas para possibilitar caminhos metodológicos mais compreensíveis e, como afirma Callai (2010, p. 150), “um ensino mais consequente e libertador”.

Nesse sentido, torna-se oportuno a elaboração de materiais didáticos alternativos ou complementares às aulas expositivas, aos livros didáticos e metodologias baseadas na aprendizagem mnemônicas e propor situações de aprendizagem que tragam novos recursos didáticos para estimular o protagonismo do estudante no processo de ensino e aprendizagem.

O ensino de Geografia, assim, não se deve pautar pela descrição e enumeração de dados, priorizando apenas aqueles visíveis e observáveis na sua aparência (na maioria das vezes impostos à “memória” dos alunos, sem real interesse por parte destes). Ao contrário, o ensino deve priorizar ao aluno a compreensão do espaço geográfico na sua concretude, nas suas contradições (Cavalcanti, 2010, p. 20).

Nessa perspectiva, como qualquer outro componente curricular, cabe ao ensino de Geografia adotar recursos que explorem para além do teórico, focalizando meios alternativos, como o lúdico, que sejam práticos e dinâmicos e, conseqüentemente, auxiliam na construção do saber pelo estudante. Os conteúdos e habilidades desenvolvidos na Geografia devem estar sincronizados com as experiências cotidianas dos alunos, sendo importante considerar, no processo de ensino e aprendizagem, a “bagagem” que eles trazem à escola sobre o espaço geográfico, tornando ponto de partida para sua interpretação.

Acreditamos que o uso de jogo como recurso didático pode ser uma metodologia capaz de tornar a aprendizagem mais dinâmica, significativa e prazerosa, superando aulas mnemônicas e desinteressantes. Além disso, consideramos uma ferramenta de apoio à prática docente que valoriza o conhecimento prévio do indivíduo e com potencial para contribuir na formação intelectual do estudante ao abordar temas da Geografia e possibilitar o desenvolvimento de atitudes que o jogo exige e que serão úteis para sua formação cidadã.

Nosso objetivo neste artigo é apresentar a pesquisa desenvolvida para a elaboração e implementação de jogo, bem como investigar sua contribuição no processo de ensino e aprendizagem

do conceito geográfico paisagem, tendo como recorte espacial o município de Brusque/SC. Para tanto, pensando no ensino de Geografia na perspectiva lúdica e envolvente, foi elaborado um jogo de tabuleiro com trilha e imagens (de satélite e fotografias) e aplicado aos 105 alunos do sexto ano da Escola de Ensino Fundamental Paquetá, pertencente à Rede Municipal de Ensino.

A paisagem foi o conceito estruturante da ciência geográfica que abordamos, visto que, a maioria dos estudantes enxergam a paisagem apenas como sendo um local bonito, que apresenta aspectos formidáveis da natureza. Nesse contexto, com a finalidade de ressignificar e se apropriar desse conceito de forma mais abrangente, foi elaborado o jogo intitulado “Decifrando a Paisagem”.

O objetivo geral da pesquisa foi investigar e compreender como o uso de jogos pode contribuir para o ensino e aprendizagem do conceito de paisagem nas aulas de Geografia do sexto ano. Para alcançar esse propósito, delimitamos os objetivos específicos que guiaram nosso estudo: refletir sobre o ensino de Geografia, explorando o potencial didático dos jogos como recurso metodológico; desenvolvimento de um tabuleiro projetado para abordar o estudo da paisagem urbana local, utilizando-se de imagens; aplicação do jogo com vistas a promover atitude investigativa e incentivando a reflexão e a tomada de decisão com base na interpretação das imagens das paisagens. Após a implementação do jogo, avaliamos a aprendizagem gerada nos alunos em relação ao conceito de paisagem.

JOGOS E O ENSINO DE GEOGRAFIA

O jogo é um fenômeno cultural que faz parte do nosso cotidiano e apresenta as seguintes características principais: ser voluntário, provocador de tensão e alegria, realizado dentro de limites de tempo e espaço e, por fim, estabelecedor da própria ordem (Huizinga, 2008). Trazer o jogo à sala de aula e verificar sua contribuição no estudo da paisagem local foi nossa intenção.

É necessário aqui destacar a diferença do jogo comum com o jogo didático. O primeiro enfatiza principalmente o entretenimento, o prazer e a diversão. Já o segundo, como destaca Breda (2018, p. 31), tem como finalidade ativar “o interesse pelo aprender de forma despercebida, colaborando para o processo de ensino-aprendizagem, seja para introduzir e/ou reforçar um assunto, seja para avaliar o conteúdo já trabalhado”. Em outras palavras, como recurso didático, o jogo torna-se um instrumento de apoio à prática docente que almeja criar um ambiente descontraído e que facilita a interação no espaço escolar obrigatório.

Corroboramos com Macedo, Petty e Passos (2005, p. 17) quando afirmam que a “escola obrigatória que não é lúdica não segura os alunos, pois eles não sabem nem têm recursos cognitivos para, em sua perspectiva, pensar na escola como algo que lhes será bom em futuro remoto, aplicada a profissões que eles nem sabem o que significam”. Assim, pensar em atividades que utilizem o jogo pode ser uma alternativa positiva na mobilização dos alunos para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais.

A importância do jogo para a aprendizagem na infância é destacada por Chateau (1987) quando afirma que “o mundo do jogo é, então, uma antecipação do mundo das ocupações sérias”. A presença do jogo nessa faixa etária contribui na construção de esquemas necessários à vida adulta como, por exemplo, autonomia, tomada de decisão entre outros. Kishimoto (1999) revela que com o passar do tempo, pesquisas demonstraram contribuições do jogo para o desenvolvimento das crianças, sendo uma atividade que desenvolve a imaginação e a representação da sociedade, estimulando e potencializando o aprendizado.

No ensino de Geografia, segundo Breda (2018), o uso de jogos relacionados a educação básica ainda é recente. Para a autora, o uso de jogo nas aulas é uma ferramenta que permite a socialização, além do aprendizado de conteúdo e a possibilidade de uma aula mais dinâmica, destacando que ao ser considerado “como um recurso para o processo de ensino e aprendizagem, torna-se um material atrativo, pois permite despertar a curiosidade e instiga a vontade de aprender de forma prazerosa (Breda, 2018, p. 27).

Nessa perspectiva Castellar e Vilhena (2010), destacam que o jogo pode auxiliar no desenvolver de conteúdos de maneira mais significativa e favorecer um ambiente de interação entre os alunos e entre os alunos e o professor. As autoras afirmam que esta didática “[...] auxilia o desenvolvimento intelectual do aluno, que, aprendendo melhor, vivência as atividades e é colocado em situação de desafio, organizando esquemas e raciocinando sobre o conteúdo em questão” (Castellar e Vilhena, 2010, p. 44).

Nesse contexto, acreditamos que o jogo, quando apresenta situações-problemas a serem resolvidas como, por exemplo, a interpretação de uma imagem ou responder a um questionamento, estimulará o aluno a fazer uso do seu conhecimento prévio, pensar em alternativas de resolução e encorajar a tomar decisões. É uma atividade que contribui na formação integral do sujeito. Assim, podemos afirmar que não é somente o cognitivo que se estrutura diante do jogo, mas também habilidades socioemocionais que afloram quando se ganha ou se perde. Nessa direção, Lopes (2011,

p. 166), afirma que “é fundamental que a criança possa ter essas experiências vivenciadas de forma natural, para poder aprender a suportar frustrações e compreender que todas erram e é possível aprender com os próprios erros”. O jogo apresenta situações para vivenciar a vitória ou a derrota, possibilitando o aluno a ter essa experiência que, possivelmente, encontrará na vida adulta.

Vale destacar que ao introduzir jogos em suas aulas, o professor precisa enfaticamente apresentar aos alunos a sua finalidade. O aluno deve perceber que o seu uso nas aulas não é por acaso e sim com o intuito de um recurso didático capaz de contribuir para o seu aprendizado ao didatizar algum conteúdo e habilidade.

Nessa perspectiva, Verri e Endlich (2009) destacam o papel do jogo como ferramenta auxiliar da prática docente quando afirmam que:

Outro aspecto a ser esclarecido é o fato de que o jogo não assume o papel do professor em ensinar o conteúdo. O jogo apenas tem o papel de auxiliar o professor, instrumentalizando-o, no processo de ensino como um exercício de apreensão e fixação do conteúdo passado pelo professor, tornando, dessa forma, indispensável a presença e a orientação do professor na sala de aula (Verri e Endlich, 2009, p.68).

Em situação de jogo, o professor tem a função de mediador da atividade. O jogo, através de suas regras, ativa automaticamente o processo de ensino e aprendizagem planejado pelo professor de maneira que, durante as partidas, o caminho a ser percorrido pelos alunos ocorre com certa autonomia. Foi assim que pensamos num jogo que contribua para facilitar os caminhos do ensino e da aprendizagem da categoria paisagem, expressão e materialização no território das relações sociais que produzem e constituem o espaço geográfico.

PAISAGEM E SUA ABORDAGEM EM SALA DE AULA

A paisagem é um conceito polissêmico, ou seja, apresenta múltiplos significados e é fundamental na análise geográfica do território. É, portanto, um conceito-chave da ciência geográfica e componente curricular escolar presente na Educação Básica.

Ao conceituar paisagem o geógrafo Milton Santos (1988, p. 67-68), afirma que “tudo o que nós vemos, o que nossa visão alcança, é a paisagem. Esta pode ser definida como o domínio do visível, aquilo que a vista abarca. Não é formada apenas de volumes, mas também de cores, movimentos, odores, sons, etc”. Em outros termos, o autor destaca que a paisagem é composta por elementos visíveis como as formas do relevo, as moradias e também pelos elementos invisíveis que podem ser percebidos por outros sentidos do corpo humano como o cheiro da mata e o canto dos pássaros.

Santos (1988) destaca que se deve aprender a ler uma paisagem para além da percepção, buscando interpretar o significado que nela se esconde. A paisagem apresenta vestígios do tempo passado que se fazem presente no tempo atual. Ela vai sendo modificada de acordo com o emprego das técnicas de cada momento. Corroborando com Santos (1988, p. 72-73), “a paisagem não se cria de uma só vez, mais por acréscimos, substituições [...]”. Assim, essa categoria de análise é uma janela aberta que possibilita analisar o acúmulo das ações e do trabalho humano ao longo do tempo e melhor compreender o espaço geográfico do momento.

As paisagens são classificadas em dois conjuntos: “a paisagem artificial é a paisagem transformada pelo homem; já, grosseiramente, podemos dizer que a paisagem natural é aquela ainda não mudada pelo esforço humano” (Santos, 1988, p. 71). Para o autor, a paisagem natural hoje não existe mais, pois uma paisagem intocável fisicamente existe devido aos interesses políticos e ambientais, portanto, há um interesse social aplicado naquela paisagem.

Carl Ortwin Sauer define paisagem como sendo “uma forma da Terra na qual o processo de modelagem não é de modo algum imaginado como simplesmente físico. Ela pode ser, portanto, definida como uma área composta por uma associação distinta de formas, ao mesmo tempo físicas e culturais” (Sauer, 2012, p. 187). Para Sauer, a paisagem natural está sujeita às transformações morfológicas de diferentes eventos. Afirma que “a paisagem natural está sendo submetida a uma transformação nas mãos do homem, o último e, para nós, o mais importante fator morfológico” (Sauer, 2012, p. 207). Ao procurar satisfazer suas necessidades de moradia, alimentação e circulação, o ser humano se utiliza dos elementos naturais, alterando-os consideravelmente e em outros casos destruindo-os, fazendo surgir uma morfologia cultural.

De acordo com Cosgrove (2012) as paisagens que encontramos na nossa vida cotidiana estão carregadas de significados que precisam ser decodificados. Ele argumenta que o significado presente nas paisagens está intrinsecamente relacionado com nossa vida e revela muito sobre nós. A paisagem representa de maneira multifacetada o que vemos, sentido e experimentamos no ambiente ao nosso redor. Nessa direção, Cosgrove (2012, p. 224) afirma que paisagem “é uma fonte constante de beleza e feiura, de acertos e erros, de alegria e sofrimento, tanto quanto é de ganho e perda”. Porém, essa interpretação varia de pessoa para pessoa, influenciada por seus valores, cultura e experiência de vida. Portanto, uma paisagem urbana, por exemplo, por ser apreciada por alguns, enquanto que para outros pode ser uma fonte de sofrimento, estresse entre outros.

Olhar uma paisagem nos parece uma tarefa simples. Porém, ao aprofundar a análise poderemos perceber que a aparente simplicidade envolve aspectos e camadas que vão além da mera visualização superficial. Por isso, segundo Claval (2012), ao procurar desvendá-la o campo de visão do observador é fundamental, podendo ser analisada sob múltiplos ângulos. Para o autor, “quando exploramos um objeto geográfico sob todos os seus ângulos, tomamos consciência de sua extensão e podemos, a partir das visões horizontais ou oblíquas, imaginar o que forneceria uma visão vertical” Claval (2012, p. 252). Em resumo, é essencial que o observador combine diferentes pontos de vista para analisar e compreender uma paisagem.

A presença da Geografia na Educação Básica deve contribuir com o aluno para a compreensão da sua realidade, instrumentalizando-o para fazer leitura crítica e autônoma do espaço geográfico. Segundo a BNCC (2017), estudar a categoria de análise paisagem permite que os alunos “compreendam a produção das paisagens e a inter-relação entre elas, como o campo/cidade e o urbano/rural, no que tange aos aspectos políticos, sociais, culturais, étnico-raciais e econômicos” (Brasil, 2017, p. 366). Desse modo, estratégias que visam estimular a investigação de fenômenos que se manifestam na paisagem podem ser abordagens promissoras.

Ao se trabalhar com a paisagem em sala de aula, Callai (2000) afirma que a sua leitura vai além do que é visível ou observável. Deve-se buscar explicações do que está por trás da aparência física, a busca pelos significados escondidos ao que se manifesta. Afirma também que desenvolver o conceito é fundamental para compreender a realidade, sendo uma forma de aprender a ler o mundo. Para a autora estudar a paisagem “[...] supõe, portanto, buscar as explicações que tal “retrato” nos permite. Os objetos, as construções, expressos nas ruas, nos prédios, nas praças, nos monumentos, podem ser frios e objetivos, porém a história deles é cheia de tensão, de sons, de luzes, de odores, e de sentimentos” (Callai, 2005, p. 238).

Carlos (2005), ao estudar a paisagem urbana afirma que nela está registrada a dimensão de vários tempos e, portanto, guarda momentos diversos do processo de produção espacial. Ao mesmo tempo, denuncia o modo de vida que ali existiu e existe e que pode ser observado e apreendido por meio da diferenciação:

- a) nas cores: que vão na predominância do verde nos bairros arborizados onde reside a população de alto poder aquisitivo, ao vermelho das ruas sem asfalto, misturada à cor do tijolo das casas inacabadas. b) no arranjo dos bairros que possuem traçado de ruas diferentes, seja pelo relevo, seja pelo tipo de ocupação. c) pelo tipo de movimentação de pessoas, marcado pelo ritmo febricitante da vida urbana. (Carlos, 2005, p. 43-44).

Nessa perspectiva, abordar a paisagem urbana em sala de aula contribuiu para a explicação das diferenças socioeconômicas materializadas e que requerem uma análise e compreensão das contradições inerentes ao processo de produção da cidade. Portanto, a paisagem urbana não se apresenta apenas como forma física, mas também como a materialização dos modos de vida, dos sentimentos de pertencimento e identidade com determinado espaço, isto é, o espaço de vivência de uma sociedade.

A formação do conceito de paisagem pelo aluno é fundamental para sua aplicação em outros contextos de análise. O aluno traz na sua “bagagem” de experiências um conceito simplista de paisagem, relacionado apenas a beleza, conforme destaca Cavalcanti (2010b, p. 53), “Trata-se de uma imagem idealizada e estática. Existe uma distância muito grande entre o conceito científico e o conceito cotidiano de paisagem com o qual o professor deve contar no momento de iniciar o trabalho de construção de conhecimento a ser desenvolvido no ensino”.

No ensino de Geografia, é comum o aluno se referir a paisagem principalmente na sua dimensão estética. Dessa maneira, é preciso novas abordagens capazes de associar o conceito com o lugar do aluno, com sua vida, sua realidade. As estratégias metodológicas como aula expositiva e uso intensivo do livro didático não são suficientes para desenvolver a compreensão do que é paisagem. É preciso incorporar novas metodologias que possibilitam aproximar e explorar a paisagem ao mundo vivido do aluno, como enfatiza Cavalcanti (2010, p. 101): “caberia ao ensino trazer a “paisagem” para o universo do aluno, para o lugar vivido por ele, o que quer dizer trazer a paisagem conceitualmente como instrumento que ajude a compreender o mundo em que vive”.

Nesse contexto, é necessário implementar e testar novas estratégias de ensino que conectem o aprendizado à vida dos alunos, explorando o potencial prático da paisagem como uma ferramenta para compreender o mundo ao seu redor. Dessa forma, acreditamos que o jogo permite uma abordagem mais dinâmica e envolvente, relacionando os conceitos ensinados à vida real dos estudantes e permitindo uma compreensão mais abrangente. Por conseguinte, o uso de jogo pode desempenhar um papel importante na superação desse paradoxo ao transformar a aprendizagem sobre paisagens em um exercício prático, conectada e significativa à sua realidade, superando a concepção de que a temática é distante e abstrata do contexto de vivência do estudante.

Assim, através do uso do jogo, acreditamos ser possível novos olhares sobre a realidade do aluno, promovendo o desenvolvimento de uma atitude responsável no espaço em que vive ao ler e compreender uma paisagem. Segundo Besse (2006, p. 64), ler uma paisagem envolve “extrair formas

de organização do espaço, estruturas, fluxos, tensões, direções e limites, centralidades e periferias”. Essa habilidade de aprendizagem pode ser desenvolvida, conforme Panizza (2014, p.44), “pelo olhar perspicaz, pelos sentidos atentos, pela curiosidade aguçada de todo aluno, bastando incentivo e prática pedagógica”.

Nessa perspectiva, aprender a observar uma paisagem requer o desenvolvimento do olhar geográfico. Segundo Panizza, (2014, p. 43), “um olhar que, além de geográfico, deve ser também intencional, pois é um método de estudo. Ao problematizar um tema relacionado à paisagem, o professor estimula nos alunos um olhar intencional sobre ela, um olhar que busca elementos de análise, explicações e respostas”. O jogo proposto se apresenta como uma ferramenta que estimula uma abordagem prática e investigativa da paisagem observada. Callai (2005) descreve essa prática pedagógica que consiste na leitura da paisagem como uma forma de alfabetização espacial. Essa abordagem não apenas promove a compreensão mais profunda da paisagem, mas também contribui para sua resignificação. Conforme Panizza (2014), “esse tipo de alfabetização constrói, aos poucos, novos olhares”, ou seja, novas formas de olhar e interpretar as paisagens ao nosso redor.

Por fim, propomos uma abordagem sobre paisagem com a utilização de jogo didático. Acreditamos que o jogo é uma ferramenta eficaz para estimular a observação e análise da paisagem. A exploração das imagens apresentadas no jogo contribui para o desenvolvimento de habilidades de observação detalhada, identificando os elementos da paisagem e compreendendo suas relações. Portanto, o jogo como recurso didático pode facilitar o estudo da categoria paisagem pelos estudantes e torna-se uma maneira de decodificar, através da observação e análise, os elementos que a compõem bem como o processo que a reproduz ao longo do tempo e suas contradições que se tornam visíveis, isto é, que estão materializadas no espaço vivido e que fazem parte do cotidiano dos alunos.

METODOLOGIA

Este estudo baseou-se em dados qualitativos, porém, combinados com dados quantitativos. Dessa forma, para obtenção de dados, utilizamos questionários semiabertos para obter uma justificativa ou contribuição dos sujeitos da pesquisa, além das questões fechadas.

Para a elaboração do jogo realizamos uma pesquisa bibliográfica para fundamentar suas características e orientações de teóricos quem envolvem jogos no processo de ensino e aprendizagem. Optou-se pelo caminho metodológico da pesquisa-ação para permitir a interação e contribuição dos alunos participantes, visando o aprimoramento do jogo em questão.

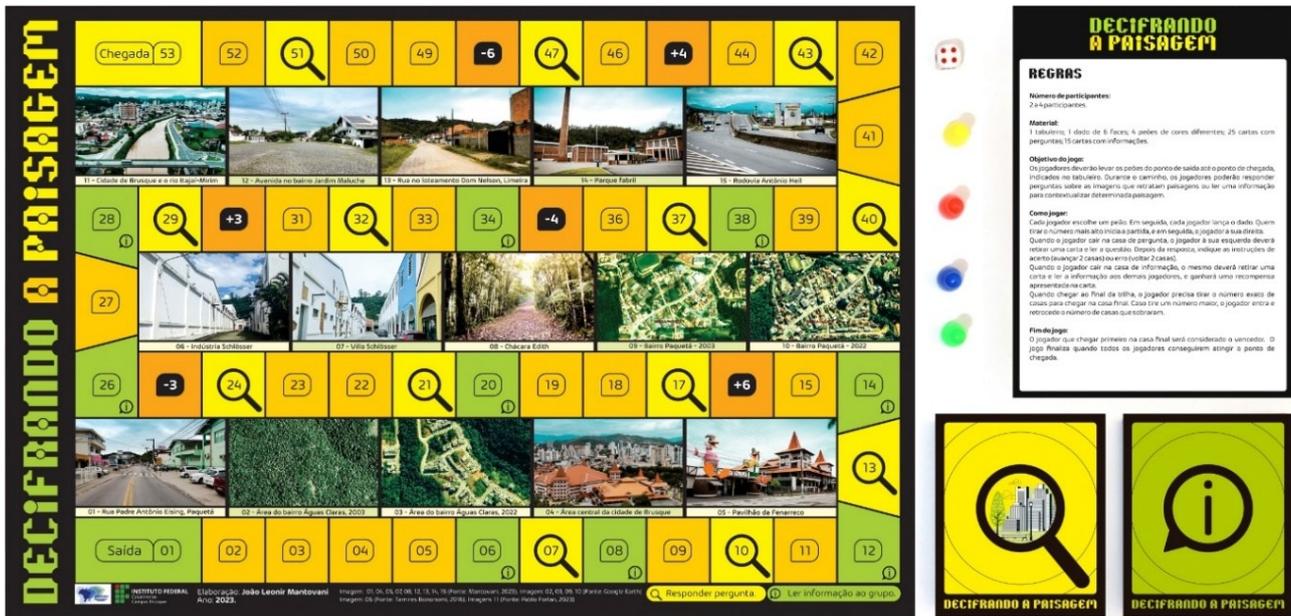
Segundo Franco (2005) quando o pesquisador propõe uma ação planejada, sem a participação inicial dos estudantes, denomina-se de pesquisa-ação estratégica. Nesta pesquisa, o jogo foi elaborado inicialmente pelo pesquisador, porém, ao longo da sua implementação, ele incorporou sugestões dos participantes, resultando numa versão melhorada.

Assim, dividimos a aplicação da pesquisa-ação nos seguintes momentos:

1. *Elaboração de diagnóstico inicial:* para elaborar um diagnóstico inicial da situação, foi aplicado um questionário que buscou traçar um perfil dos envolvidos, bem como reflexões acerca das suas experiências com jogos.
2. *Aplicação da ação (jogo):* aplicou-se o jogo com as turmas, a fim de que eles pudessem iniciar o processo de investigação e reflexão sobre a ação proposta.
3. *Registros na Pauta de Observação:* o pesquisador fez observações durante as partidas e registros utilizando-se de critérios estabelecidos em uma pauta de observação.
4. *Reflexão sobre a ação:* posteriormente a experiência vivenciada com o jogo ocorreu a aplicação de questionário aos participantes para registro das suas reflexões sobre a ação. Aqui, os sujeitos foram estimulados à reflexão crítica e, dessa forma, contribuíram com sugestões para aprimorar o jogo, ou seja, readequações e alterações foram propostas.
5. *Reaplicação da ação (jogo):* com as sugestões dos estudantes analisadas e as viáveis incorporadas ao jogo, ocorreu sua reaplicação, o que provocou nova reflexão sobre o jogo.
6. *Avaliação da ação:* aplicação de questionário para avaliar a ação (jogo), bem como sua contribuição no processo de ensino e aprendizagem da categoria geográfica paisagem.

Na pesquisa-ação, a reflexão contínua sobre a ação é fundamental, como enfatiza Franco (2005, p. 498): “Essa reflexão permanente sobre a ação é a essência do caráter pedagógico desse trabalho de investigação”. Essas reflexões geraram dados que foram coletados através da aplicação de questionários e de uma pauta de observações durante as partidas. Dessa forma, a ação coletiva entre pesquisador-estudantes resultou num jogo (Figura 1) aperfeiçoado pela participação colaborativa e efetiva dos estudantes.

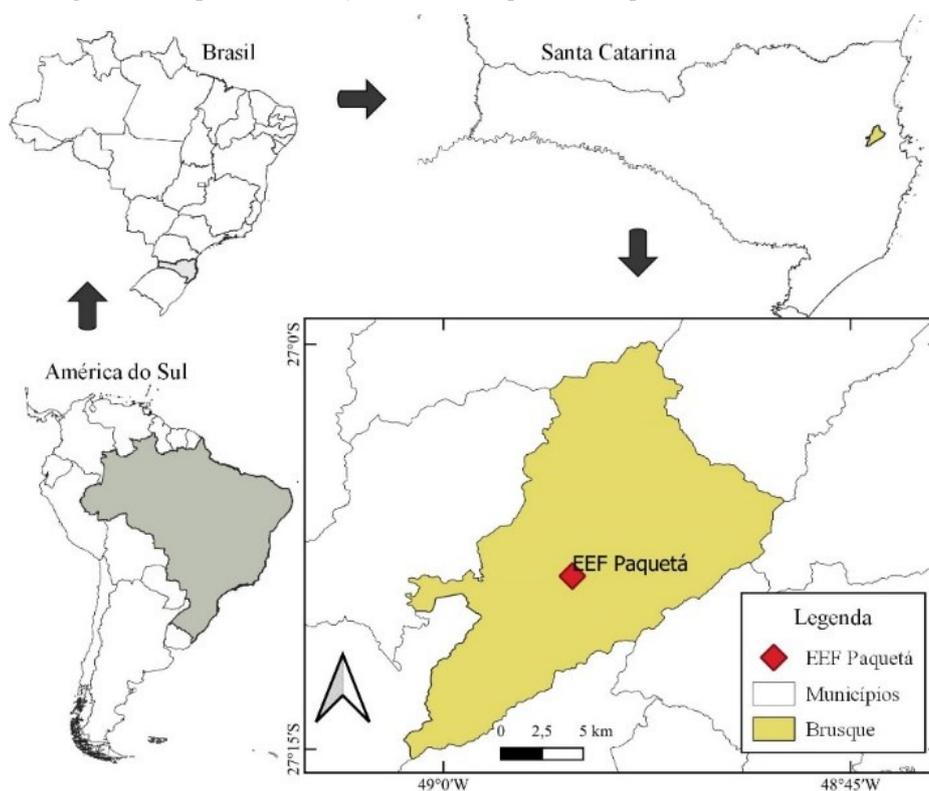
Figura 1: Elementos do jogo “Decifrando a Paisagem”



Fonte: arquivo do autor. Elaborado pelo autor (2023)

O jogo apresentado trata-se de um produto educacional exigido pelo Programa de Mestrado em Geografia em Rede Nacional (PROFGEO). É um jogo didático de tabuleiro destinado aos alunos do sexto ano da Escola de Ensino Fundamental Paquetá (Figura 2), que foram os sujeitos da pesquisa. Ele explora o conceito e a análise da paisagem, oferecendo condições de interpretar e compreender essa categoria estruturante da ciência geográfica, focando especificamente a cidade de Brusque/SC.

Figura 2 - Mapa de localização da EEF Paquetá, Brusque, Santa Catarina, Brasil



Fonte: arquivo do autor. Elaborado pelo autor (2023)

O tabuleiro do jogo, as cartas de informação e perguntas, bem como o manual foram elaborados em programa *CorelDraw* e impressos em papel fotográfico. O tabuleiro tem dimensões de 30cm de largura por 45cm de comprimento, enquanto as cartas medem 9,5x8cm. As imagens constantes no tabuleiro foram intencionalmente capturadas com o uso de câmera fotográfica, *drone* e do *software Google Earth Pro*.

O jogo propõe transpor à sala de aula uma estratégia de estudo sobre as paisagens, envolvendo o lúdico como uma maneira de estimular a curiosidade e o interesse do aluno sobre a temática. O jogo “Decifrando a Paisagem” consiste numa trilha a ser percorrida pelos jogadores, partindo do ponto inicial e alcançando o ponto de chegada, identificados no tabuleiro. Juntamente com a trilha é possível visualizar imagens que mostram paisagens do município de Brusque-SC que foram escolhidas intencionalmente para serem interpretadas pelos jogadores.

Além do tabuleiro, o jogo apresenta cartas de pergunta e cartas de informação. As primeiras apresentam questionamentos que visam estimular o aluno a observar uma determinada paisagem e a

partir dela associar a uma das respostas propostas, estimulando-o a uma atitude mais investigativa na resolução de situações-problema.

As cartas de informação apresentam um texto a ser lido aos demais participantes e procura tornar determinada paisagem mais compreensível aos jogadores. Corroborando com Castellar e Vilhena (2010, p. 81) que “para dar significados às imagens, é necessário utilizá-las relacionando-as com o texto para que, inclusive, facilitem a compreensão de um conceito ou conteúdo”. Nesse sentido, o uso de imagem aqui é o ponto inicial para análise da paisagem e acreditamos que associar as imagens com textos permite dar significado às mesmas e facilita a compreensão do conceito paisagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A investigação envolveu estudantes que cursavam o sexto ano do Ensino Fundamental e a escolha desse público deveu-se pelo fato de estudarem mais profundamente o conceito de paisagem geográfica no Ensino Fundamental II. No total, 105 alunos do sexto ano participaram da pesquisa de implementação e avaliação do jogo “Decifrando a Paisagem”. Através da implementação com a pesquisa-ação foi possível focar no protagonismo e na formação de alunos participativos que, criticamente, contribuíram no aperfeiçoamento do jogo didático.

O primeiro contato com o jogo possibilitou aos alunos a reflexão sobre a ação proposta como enfatiza Franco, (2005, p. 493), “a ação deve conduzir a entendimento/negociação/acordos”. A partir dessa reflexão algumas sugestões de alterações propostas pelos estudantes foram incorporadas ao jogo. Dentre as sugestões apontadas, destacamos: a implementação de casas de imprevisibilidade; a bonificação para quem realiza a leitura das cartas de informação; o resumo das cartas de informação com textos longos e a possibilidade de um local fora da sala para jogar.

Dessa forma, ao oportunizar o aluno a pensar de maneira crítica sobre a experiência vivenciada, ou seja, refletir sobre a ação da pesquisa-ação, obtivemos uma versão melhorada do jogo que foi aplicado novamente para avaliação.

De acordo com o Quadro 1-A, para a maioria dos alunos (86%) o jogo, na versão final, foi interessante e trouxe contribuições para sua aprendizagem, trazendo informações de ambientes desconhecidos para quem veio de outros lugares do país. Além disso, levou os jogadores a conhecer mais profundamente as características geográficas como relevo, vegetação, população, aspectos econômicos e culturais entre outros presentes na paisagem do seu cotidiano. Para 14% dos

respondentes, o jogo contribuiu em parte, pois já tinham um conhecimento prévio sobre as paisagens, porém ajudou a lembrar e aprender um pouco mais. Dessa forma, o jogo “Decifrando a Paisagem” serviu para revisar e reforçar o conhecimento já existente em sua estrutura cognitiva, aprimorando-o, ocorrendo assim, a aprendizagem significativa, que se caracteriza, como enfatiza Moreira (2011, p. 14), “[...] pela interação entre conhecimentos prévios e conhecimentos novos [...]”. É importante mencionar que nenhum estudante respondeu negativamente à questão.

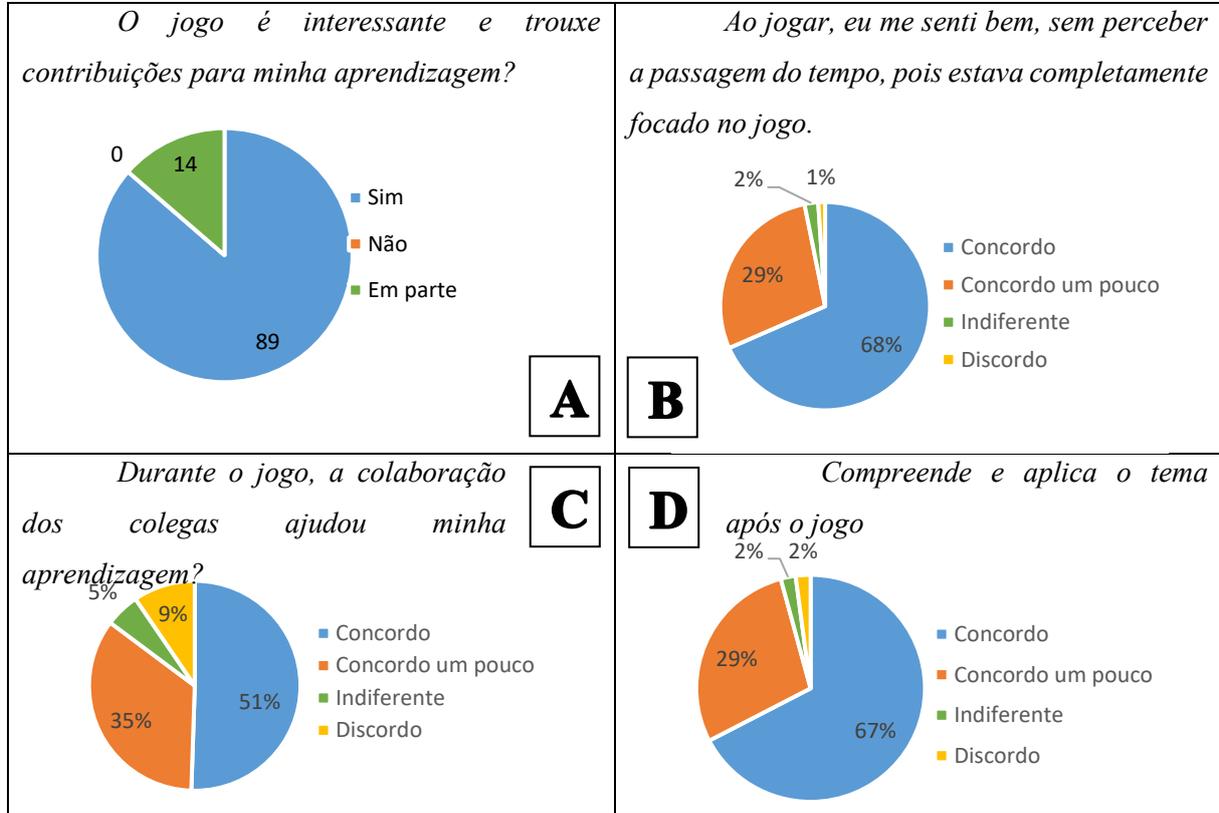
Com relação à satisfação e à atenção atribuída ao jogo, destacada no Quadro 1-B, constatamos que 68% dos alunos concordam que estavam com a atenção voltada à atividade lúdica e ficaram satisfeito em jogar. Nas respostas abertas, a maioria dos participantes justificaram que reconhecem o efeito imersivo do jogo, alegando que ao se envolverem com o jogo, perderam a noção do tempo, sendo que a natureza envolvente do jogo proposto os fez sentir bem e concentrados. Assim, corroboramos com Klimek (2022, p. 119), quando afirma que o uso de jogos que envolvem situações-problemas, possibilita “um ambiente sem fluência a se tornar descontraído e vivo porque motiva os participantes a concentrarem seus esforços para atingir metas”. Noutro lado, há o grupo de estudantes que reconhecem que ficaram distraídos durante as partidas, e alegaram que, apesar de tentarem se concentrar, outras situações como o barulho das conversas, devido à natureza do jogo, afetaram seu nível de foco.

Verificamos a contribuição da interação entre os jogadores durante as partidas (Quadro 1-C). Para a maioria dos respondentes (51%), a colaboração dos colegas ajudou na sua aprendizagem. Acrescentaram como justificativas a ajuda mútua na leitura das cartas e a diversão durante o aprendizado como sendo argumentos positivos apresentados. Outro grupo (35%), respondeu que concorda um pouco e reconheceu o quanto é desafiador trabalhar em grupo. Para a minoria dos respondentes indiferente e discordante (5% e 9%, respectivamente) afirmaram que os colegas não contribuíram com sua aprendizagem durante o jogo.

Diante do exposto, observamos que o jogo estimula as relações sociais e cria situações que exigem a tomada de decisão e cooperação entre os participantes. Esse contexto vem ao encontro do que enfatizam Macedo, Petty e Passo (2005, p. 26) quando afirmam que o “trabalho com jogos oferece um rico arsenal de possibilidades, contribuindo para a construção de relações sociais cuja direção é aprender a considerar limites e agir de forma respeitosa com as pessoas”. Na mesma direção, afirmam Castellar e Vilhena (2010, p. 45) a situação é propícia para “desenvolver situações de aprendizagem voltadas para as atitudes, focadas na formação cidadã e no respeito ao próximo”. Percebemos que o

jogo proporcionou situações de desenvolvimento de habilidades socioemocionais como empatia, cooperação e respeito, que são muito importantes para o trabalho em grupo e para a vida adulta.

Quadro 1: Gráficos de pizza com respostas dos estudantes



Fonte: questionário aplicado pelo autor (2023)

O jogo trouxe uma forma de didatizar o estudo da paisagem na perspectiva lúdica. Com esse recurso, a maioria (67%) dos estudantes afirmou melhoria na compreensão e aplicação do conceito paisagem após o uso do jogo “Decifrando a Paisagem” (Quadro 1-D). Nas respostas abertas, eles afirmaram que o jogo contribuiu para melhor visualização e compreensão do conceito de paisagem geográfica, ao fornecer representações visuais mais claras e práticas. Além disso, observou-se pelas justificativas dos respondentes que a interação com o jogo também propiciou um aprendizado progressivo: à medida que jogavam mais partidas, maior foi a assimilação sobre o conceito, visto que, o jogo apresentou exemplos concretos de aplicação conceitual. Para aqueles que concordaram um pouco, observa-se que, embora tenham compreendido em parte, a aplicação do conhecimento adquirido no jogo pode não ser tão direta em situações reais. A minoria indiferente ou discordante indicou que o jogo não foi eficaz para todos, sendo um desafio ainda a compreensão e aplicação da temática paisagem.

Nesse contexto, é importante destacar que o jogo não abarcará todas as necessidades do ensino de Geografia. Consideramos, portanto, apenas um entre diversos instrumentos didáticos válidos e disponíveis para o professor, conforme enfatiza Breda (2018, p.27), “combinado com outros recursos, como aulas, trabalhos de campo e leituras, o jogo pode ser mais uma alternativa [...]”. Assim, quando diagnosticada a necessidade, outros recursos didáticos complementares devem ser utilizados para cobrir lacunas existentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o caminho da pesquisa-ação percorrido foi possível elaborar, testar, aperfeiçoar e validar o jogo “Decifrando a Paisagem” com a participação efetiva dos estudantes. Observamos que jogar não é apenas uma atividade envolvente, dinâmica, mas corroboramos com Macedo, Petty e Passos (2005, p. 13), quando afirmam que “[...] é fundamental para o nosso desenvolvimento”. Constatamos que o jogo desempenha um papel importante no desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais.

Através da experiência pesquisada, destacamos que o jogo proposto se tornou um recurso didático que auxiliou o trabalho do professor ao desenvolver a temática paisagem geográfica e oportunizou uma situação de aprendizagem mais ativa e envolvente. Assim, o jogo mostrou-se como sendo um valioso exercício prático que mobilizou os estudantes para determinados objetivos de aprendizagem traçados pelo professor.

Constatamos que o jogo “Decifrando a Paisagem” se apresentou eficaz na abordagem do conceito de paisagem e sua aplicação em determinados contextos, estimulando a leitura da paisagem urbana do cotidiano para além da percepção inicial do estudante. O jogo trouxe situações que exigiram a identificação dos elementos da paisagem, bem como as interrelações entre eles. Ao nosso ver, o estudo da paisagem urbana através do jogo, instrumentalizou o estudante a procedimentos de observação, descrição, diferenciação, classificação e análise dos elementos da paisagem local, isto é, do seu espaço vivido e contribuiu para a identificação de contrastes urbanos.

Por fim, consideramos que a utilização do jogo “Decifrando a Paisagem” na construção do conhecimento geográfico, mostrou-se como uma estratégia positiva. Evidentemente, o jogo por si só não resolverá os problemas relacionados ao ensino de Geografia, mas o consideramos como um recurso alternativo válido no processo de ensino e aprendizagem. Dessa maneira, diante dos resultados obtidos com o estudo, destacamos o jogo didático como um instrumento a ser considerado

no planejamento do professor, visto que, a maioria dos estudantes possui afeição e interage com jogos tanto virtuais quanto físicos no seu cotidiano, criando oportunidade a ser considerada para sua incorporação nas aulas de Geografia.

REFERÊNCIAS

- BATISTA, Bruno Nunes. Como dar uma aula de geografia? **Geografia Ensino & Pesquisa**, [S. l.], v. 23, p. e33, 2020. DOI: 10.5902/2236499434855. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/geografia/article/view/34855>. Acesso em: 28 ago. 2023.
- BESSE, Jean-Marc. **Ver a terra, seis ensaios sobre a paisagem e a geografia**. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.
- BREDA, Thiara Vichiato. **Jogos geográficos na sala de aula**. Curitiba: Appris, 2018.
- CALLAI, Helena Copetti. **A Geografia e a escola: muda a geografia? Muda o ensino?** Terra Livre, [S. l.], v. 1, n. 16, p. 133–152, 2001.
- CALLAI, Helena Copetti. **Aprendendo a ler o mundo: a Geografia nos anos iniciais do ensino fundamental**. Cad. Cedes, Campinas Cad. vol. 25, n. 66, 2005, p. 227-247. Disponível em <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/7mpTx9mbrLG6Dd3FQhFqZYH/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 25 abr. 2022.
- CARLOS, Ana Fani Alessandri. **A cidade**. São Paulo: Contexto, 2005.
- CARLOS, Ana Fani Alessandri. **O lugar no/do mundo**. São Paulo: FFLCH, 2007.
- CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. **Ensino de geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- CAVALCANTI, Lana de Souza. **Geografia, escola e construção de conhecimentos**. 16.ed. Campinas, SP: Papirus, 2010a.
- CAVALCANTI, Lana de Souza. **A geografia escolar e a cidade: ensaios sobre o ensino de geografia para a vida urbana cotidiana**. 3.ed. Campinas, SP: Papirus, 2010b.
- CAVALCANTI, Lana de Souza. Ensino de Geografia e diversidade: construção de conhecimentos geográficos escolares e atribuições de significados pelos diversos sujeitos do processo de ensino. *In*: CASTELLAR, Sonia. **Educação geográfica: teorias e práticas docentes**. São Paulo: Contexto, 2005. p. 66-77.
- CLAVAL, Paul. A paisagem dos geógrafos. *In*: CORRÊA, Roberto Lobato; ROSENDAHL, Zeny. **Geografia cultural: uma antologia**. v. 1, Rio de Janeiro: EdUERJ, 2012. p. 245-276.
- COSGROVE, Denis. A geografia está em toda parte: cultura e simbolismo nas paisagens humanas. *In*: CORRÊA, Roberto Lobato; ROSENDAHL, Zeny. **Geografia cultural: uma antologia**. v. 1, Rio de Janeiro: EdUERJ, 2012. p. 119-237.
- FRANCO, Maria Amélia Santoro. **Pedagogia da pesquisa-ação**. Educação e Pesquisa, v. 31, n. 3, p. 483–502, set. 2005.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2002.

- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- KLIMEK, Rafael Luís Cecato. Como aprender Geografia com o uso de jogos e situações problema. *In*: PASSINI, Elza Yasuko. **Prática de ensino de geografia e estágio supervisionado**. 2.ed. São Paulo: Contexto, 2022. p. 117 – 123.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8.ed. Cortez, 1999.
- LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 7.ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. Ciência, Técnica e Arte: O desafio da pesquisa social. *In*. MINAYO, M.C.S. *et al.* **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 21.ed: Petrópolis - Rio de Janeiro, Vozes, 2002.
- MORAES, R. Análise de conteúdo. **Revista Educação**. Porto Alegre, ano 22. P. 7-37, 1999.
- MOREIRA, Marco Antonio. **Aprendizagem significativa: a teoria e textos complementares**. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2011.
- NETO LUZ, Daniel Rodrigues Silva. **O desenvolvimento do raciocínio geográfico na Mediação pedagógica do professor de geografia**. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PRÁTICA DE ENSINO DE GEOGRAFIA, 14., Campinas, Universidade Estadual de Campinas, p. 1541-1552.
- PANIZZA, Andrea de Castro. **Paisagem**. São Paulo: Melhoramentos, 2014.
- SANTOS, Milton. **A natureza do espaço**. 4. ed. São Paulo: EDUSP, 1996.
- SANTOS, Milton. **Metamorfoses do espaço habitado: fundamentos Teórico e metodológico da geografia**. São Paulo: Hucitec, 1988.
- SAUER, Carl Ortwin. A morfologia da paisagem. *In*: CORRÊA, Roberto Lobato; ROSENDAHL, Zeny. **Geografia cultural: uma antologia**. v. 1, Rio de Janeiro: EdUERJ, 2012. p. 181-217.
- SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 2. ed. – São Paulo: Cortez, 2017.
- SILVA-PIRES, Felipe do Espírito Santo; TRAJANO, Valéria da Silva e ARAUJO-JORGE, Tania Cremonini de. **A Teoria da Aprendizagem Significativa e o jogo**. *Rev. Educ. Questão* [online]. 2020, vol.58, n.57, E-21088. Epub 12-Ago-2021. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0102-77352020000300018&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 04 fev. 2023.
- THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1986.
- VERRI, Juliana. Bertolino; ENDLICH, Ângela Maria. **A utilização de jogos aplicados no ensino de geografia**. *In*: Revista Percurso – NEMO. Maringá, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009. Disponível em <http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/Percurso/article/view/8396>. Acesso em: 06 nov. 2022.
- VESENTINI, José William. **Repensando a geografia escolar para o século XXI**. São Paulo: Plêiade, 2009.