SEXTOU NA 44: O USO DO JOGO DE TABULEIRO PARA A CONSTRUÇÃO DO CONCEITO DE TERRITÓRIO NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Caroline Costa Prado
E-mail: carolinecosta.prado@gmail

Adriana Olívia Alves
E-mail: adrianaolivia.ufg@gmail.com

Resumo:
Este artigo procura apresentar o uso de metodologias lúdicas como ferramenta para o desenvolvimento do conceito de Território para as aulas de Geografia, através da aplicação do jogo Sextou na 44, jogo este desenvolvido pela autora, em que se baseia nas cateterísticas apresentadas no Centro Comercial da 44 e na jogabilidade de jogos de tabuleiro como Banco Imobiliário. As bases para o desenvolvimento do jogo partem das características territoriais que estão sendo constantemente desenvolvidas por relações comerciais, sociais, políticas, entre outras que compõem a cidade. O objetivo da pesquisa foi analisar a potencialidade do jogo de tabuleiro para construção da percepção dos múltiplos territórios por meio da formação do pensamento espacial. Foi considerado para o desenvolvimento da proposta a investigação dos arranjos comerciais da 44, a investigação das características sociais dos diferentes grupos e sujeitos que ocupam os espaços do Centro Comercial da 44 e o desenvolvimento dos conceitos de território para as práticas escolares, onde a aplicação do jogo foi realizada com estudantes do curso de licenciatura em Geografia da disciplina de Metodologia no ano de 2021.

Palavras-chave: Jogo de Tabuleiro; Lúdico; Território; Formação de Professor.

Introdução

O artigo pretende trazer a compreensão sobre as particularidades presentes nas regiões comerciais que integram a cidade, como são os perfis das pessoas que fazem parte deste ambiente e como constituem e delimitam o espaço em que fazem parte. A ideia, ao desenvolver a prática e a elaboração de um jogo que caracteriza um território específico da cidade, é aproximar os estudantes do cotidiano vivido neste espaço em foco, destacando os aspectos da diversidade de territorialidade e utilizando o lúdico como motor para o desenvolvimento da aprendizagem.

O artigo apresenta o conceito de Território e como pode ser relacionado na disciplina de Geografia, tanto em seus aspectos urbanísticos, quanto enfocando as características comerciais existentes na cidade, suas concepções de microterritorialidades e os tipos de sujeitos que disputam os espaços que compõem os territórios comerciais.

Para a realização da pesquisa foi necessário analisar as características do processo de formação do Centro Comercial da 44 ligado aos aspectos cartográficos que o compõem. Além disso, foi necessária a pesquisa dos grupos que frequentam e exercem seu domínio sobre os microterritórios que caracterizam o Centro Comercial 44 e suas especificidades é de fundamental importância.

O funcionamento está estruturado na mecânica se inspira no jogo Banco Imobiliário. O nome escolhido para o jogo foi Sextou na 44, pois representava o dia de sexta-feira, primeiro dia de abertura da Feira Hippie e de grande movimentação no comércio da 44.

O principal objetivo desta pesquisa é analisar a potencialidade do jogo de tabuleiro para construção da percepção dos múltiplos territórios por meio da formação do pensamento espacial. Para tal, foi necessário investigar os arranjos comerciais do espaço da 44 por meio do mapeamento cartográfico, observando seus padrões regulares e irregulares de mercado. Além de desenvolver o conceito de território nas práticas escolares, considerando os aspectos locais do Centro Comercial da 44 e identificar características sociais dos diferentes grupos e sujeitos que ocupam esses espaços. Tudo isso com o intuito de fortalecer as capacidades geográficas de imaginação e de criação dos escolares, utilizando aspectos lúdico-metodológicos do jogo de tabuleiro.

Para compreender as múltiplas escalas espaciais, o conceito de Território facilita o entendimento das complexidades, princípios e proporções, tornando-se, assim, importante para o estudo da construção do espaço geográfico, e para a concepção da estrutura da cidade.

A leitura do conceito de território, quando percebido pela perspectiva da cidade, pode contribuir para análise de diferentes grupos sociais e suas influências nos espaços que ocupam. Além disso, as mudanças espaciais e a ação humana, por diversos recortes temporais auxiliam na percepção da multiplicidade do território. Desse modo, o recorte propicia a avaliação de aspectos sociais transformadores de cada parte da cidade, permitindo a

comparação entre os diversos microterritórios em um mesmo ambiente, conectados de forma dinâmica e em frequente mudança.

Enquanto professores é importante que possamos sempre diversificar as ferramentas que estão sendo utilizadas para desenvolver o conhecimento com os estudantes, no intuito de proporcionar um ensino mais atraente aos discentes. Quando se almeja uma sociedade que valoriza a ciência, é necessário divulgar os ensinamentos aos estudantes e demonstrar haver uma relação do que se é estudado com o que é experienciado na vida cotidiana.

Ao considerar os aspectos da cidade, como a abundância de feiras e centros comerciais, formais e informais, presentes em quase todos os bairros da cidade de Goiânia, percebemos grande potencial para trabalho pedagógico em sala de aula, justamente por ser algo comum ao cotidiano dos estudantes. Posto isso, um jogo baseado nesse potencial pode ter maior capacidade, se compararmos com as aulas expositivas, de gerar identificação, assimilação e compreensão por parte dos estudantes.

Metodologia

Esta pesquisa explora o desenvolvimento de aulas através da proposta lúdica de ensino, trabalhando com uma metodologia pouco abordada, mas muito útil no processo de ensino/aprendizagem, sendo a utilização de jogos para o desenvolvimento da disciplina de Geografia em sala de aula. A linguagem utilizada para a análise das mediações em sala de aula é o jogo Sextou na 44, o qual visa trabalhar o conceito de território no espaço urbano econômico que ocupa um recorte espacial goianiense.

Além do levantamento bibliográfico, utilizado para desenvolver as análises do conceito de território e desenvolvimento dos aspectos geográficos, foi desenvolvida uma oficina prática cujo objetivo foi testar a aplicabilidade do jogo elaborado e sua funcionalidade, além da aplicação de dois questionários para os participantes da oficina e a discussão que ocorreu ao final de cada sessão de jogo, discutindo as práticas de ensino abordadas pelo Sextou na 44.

A coleta de dados foi realizada por questionários, utilizando a ferramenta *Google Forms*, antes e depois do desenvolvimento da oficina de jogos, ministrada na disciplina de Metodologia para o Ensino de Geografia I — 2021/1, cuja responsável foi a professora Dra. Adriana Olívia Alves. A ênfase dessa disciplina está nas competências sociais e culturais.

Através do teste do jogo formulado para o desenvolvimento desta pesquisa, os discentes da disciplina supracitada, analisaram a dinâmica e os aspectos geográficos apresentados pelo jogo. Visando o aprimoramento desta pesquisa, questionários foram enviados aos discentes, com as finalidades de prepará-los e extrair os melhores resultados em relação à oficina de jogos trabalhada.

No processo de prática do jogo, foram observadas as questões inerentes ao método de ensino e aprendizagem de Geografia, como: localização, distribuição espacial, relações de comércio, território econômico etc.

Para a formação de professores, fazem-se necessárias práticas de ensino mais efetivas nas universidades, que priorizem as práticas de conhecimentos assimilados, atuando com metodologias voltadas para sala de aula, caracterizando cada conteúdo desenvolvido no decorrer do curso. Altet (2017), em seu artigo “A Observação das práticas de ensino efetivas em sala de aula: pesquisa e formação”, afirma que:

> Os professores que utilizam modalidades pedagógicas que dão a palavra ao aluno, que criam relações professor-aluno de confiança, encorajando-os na realização das tarefas, na resolução de problemas, orientando-os e os avaliando, e que têm expectativas mais altas em relação a todos os alunos são aqueles que produzem maior impacto sobre os resultados de aprendizagem. (ALTET, 2017. p. 8).

Souza (2020) apresenta uma perspectiva clara, com a qual concordamos, sobre a formação de professores, onde ela explica que:

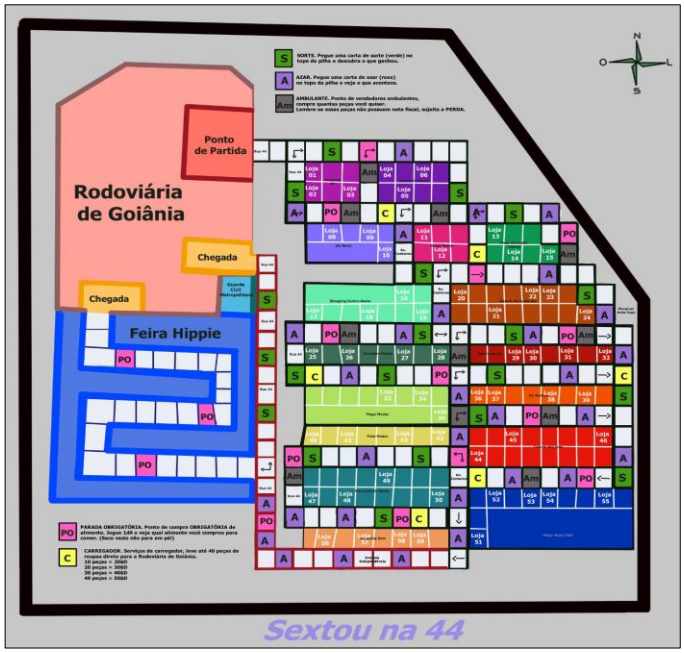
> O ensinar e o pesquisar, considerados temas centrais na formação de professores nas instituições públicas de ensino superior, são dois aspectos acerca da questão da qualidade da formação docente que nem sempre são enfatizados e articulados na estrutura curricular do curso. (SOUZA, 2020. p. 47).

Para isso ocorrer, acreditamos haver a necessidade de vincular conceitos com práticas de ensino que auxiliem no desenvolvimento das disciplinas escolares. Para tanto, há a necessidade do envolvimento das disciplinas da universidade com a realidade que influencia o discente, para a compreensão do desenvolvimento metodológico que o mesmo aplicará em suas aulas na escola.

Resultados

O tabuleiro possui três pontos fundamentais para o comércio atacadista. O primeiro, o Centro Comercial da 44, com várias galerias dispostas entre a Rua 44, a Avenida Contorno e a Marginal Botafogo. Em segundo, a Feira Hippie, onde há várias barracas de vendas de roupas, ocupando a Praça do Trabalhador. E finalmente, a Rodoviária de Goiânia, o ponto de saída e chegada dos jogadores, conforme podemos ver representado na figura 01.

Figura 01 — Tabuleiro do jogo Sextou na 44



Fonte: Caroline Costa Prado, 2022.

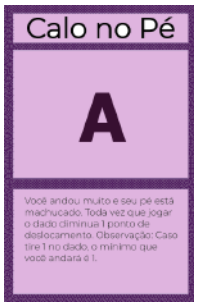
Ao percorrer as rotas disponíveis no tabuleiro, o jogador vivencia a experiência de um consumidor que faz compras na 44. Enquanto ele passa pelo percurso, alguns eventos podem ser disparados, isso depende da casa onde ele para ao final de cada rodada. Uma das opções é "cair" em frente a uma loja de galeria.

O jogo possui cartas de territórios, atribuídas as lojas das galerias, representada pela figura 02. Fichas de controle de compras por vendedores de galerias e vendedores ambulantes. Cartas de azar, representadas pela figura 04, que podem acontecer caso o jogador pare na casa de cor roxa, que representam problemas que podem acontecer no cotidiano dos compradores. Cartas de sorte, representadas pela figura 03, representados pela casa verde, que apresentam situações positivas que podem acontecer no cotidiano de um consumidor atacadista. Existem pontos para comprar com ambulantes, paradas obrigatórias para alimentação e pontos de carga. O objetivo é sair da rodoviária e voltar para ela, o primeiro que chegar até ela finaliza o jogo.

Figura 02 — Carta Território

Figura 03 — Carta Sorte

Figura 04 — Carta Azar



Fonte: Caroline Costa Prado, 2022.

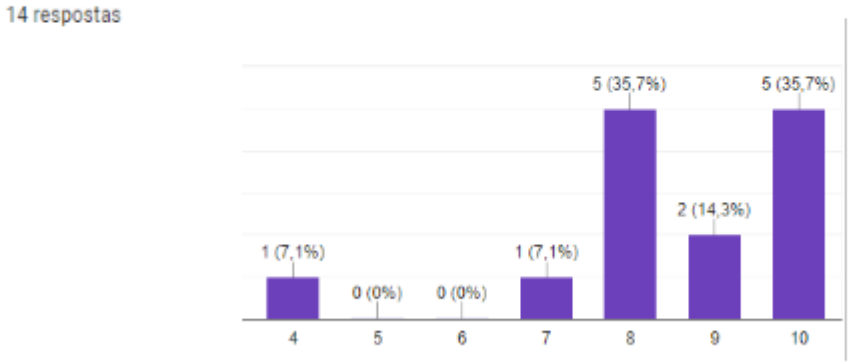
Considerando a perspectiva dos estudantes de Geografia que jogaram Sextou na 44, representados no gráfico 01, os resultados foram positivos enquanto a fluidez, jogabilidade, aspectos geográficos apresentados, bem como o potencial para aplicação enquanto ferramenta didática.

Gráfico 01 – Experiência de jogo para os acadêmicos participantes da pesquisa

Fonte: Caroline Costa Prado (2021). Análise dos aspectos positivos e de revisão do jogo "Sextou na 44".

No questionamento foi considerada a perspectiva dos participantes a respeito da potencialidade do jogo e outras metodologias participativas no processo de ensino e aprendizagem. Considerando esse aspecto, o gráfico 02 apresenta os seguintes resultados.

Gráfico 02 – Importância de metodologias lúdicas para os discentes

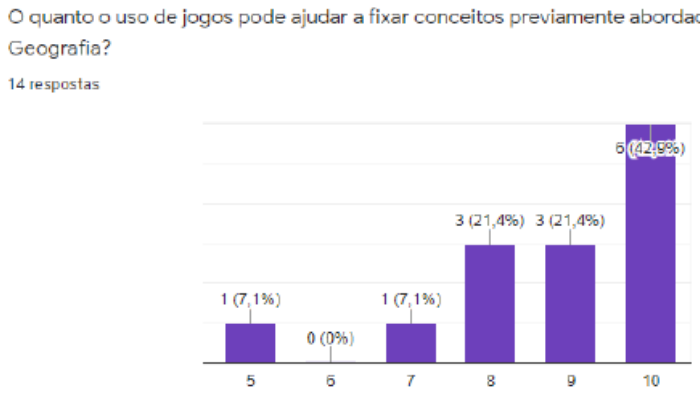


Fonte: Caroline Costa Prado (2021). Questionário de Abertura | Sextou na 44.

Como resultado desse questionamento, podemos perceber, no gráfico acima, que a maioria dos discentes que participaram da pesquisa prévia, mesmo sem a experimentação do jogo proposto para a aula, observava as práticas lúdicas para ensino de maneira positiva.

Para compreendermos melhor a perspectiva do discente, enquanto professor em formação, consideramos pertinente entender sua perspectiva, sobre as metodologias lúdicas enquanto fixadoras de conteúdo. O gráfico 03 representa a perspectiva dos professores em formação sobre metodologias lúdicas.

Gráfico 03 – A perspectiva dos discentes sobre as metodologias lúdicas enquanto fixadoras de conteúdo



Fonte: Caroline Costa Prado (2021). Questionário de Abertura | Sextou na 44.

Percebemos que, em uma perspectiva prévia de como os jogos podem ser ferramentas capazes de fixação de conteúdo, a maioria dos estudantes acredita que sim. Contudo, ao debater em sala de aula, para que o jogo se torne um método efetivo para aborda os temas trabalhados pela disciplina, o conteúdo necessita ser previamente abordado nas aulas.

Discussão

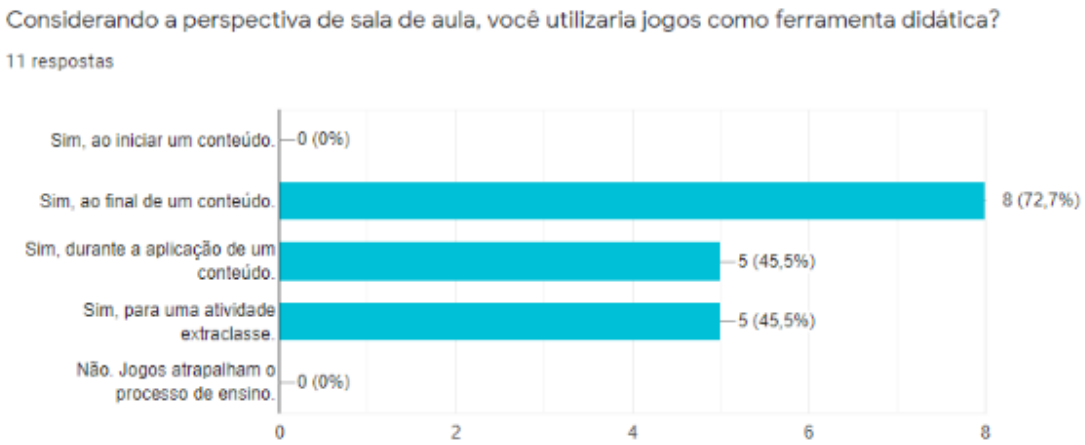
A análise dos jogadores sobre o jogo foram positivas. Quando questionados sobre os aspectos positivos do jogo Sextou na 44, o participante 3 (chamaremos P3), apresentou a seguinte concepção:

> Acredito que, partindo do uso de um texto de apoio e a realização de uma introdução anterior a dinâmica em sala de aula sobre temas relacionados a geografia econômica e/ou o conceito de território, é possível ilustrar esses conteúdos com mais clareza parra os estudantes. Os personagens escolhidos para fazer parte do jogo destacam esse caráter de instrução dos conceitos geográficos, como o de território a partir da disputa entre camelôs e lojistas, enquanto que a relação que estabelece na compra de mercadorias e no ato de adquirir territórios pode ser usada para demonstrar como funciona a relação da dinâmica econômica. (P3, 2021. Questionário de análise dos aspectos positivos e de revisão do jogo).

O discente propõe um propósito que vai além da concepção de território. Deixando claro que antes da aplicação do jogo, há uma necessidade de preparo do estudante pelo docente. Faz-se, portanto, necessário considerarmos que jogos trabalhados sem preparação prévia (incluindo a assimilação do conteúdo que será abordado) podem não desenvolver perspectivas pedagógicas.

Devemos considerar que, os discentes da turma que experimentaram o jogo Sextou na 44, acreditam que a prática de jogos como ferramenta de ensino pode ser trabalhada em sala de aula, gerando resultados positivos para a compreensão e desenvolvimento dos conteúdos geográficos. Contudo, devemos questionar qual seria o melhor momento para a utilização de jogos no ensino. O gráfico 04 destaca a questão das perspectivas dos professores em formação do curso de Geografia sobre esse tema.

Gráfico 04 – Aplicabilidade do jogo no planejamento das aulas



Fonte: Caroline Costa Prado (2021). Análise dos aspectos positivos e de revisão do jogo "Sextou na 44". Relação do grupo de teste.

Considerações finais

Tradicional e comumente, o conceito de território não é relacionado em práticas educacionais com explicações que vão além de seu significado político. Por outro lado, ao constatarmos o território e sua relação de poder e domínio, relação essa sendo intrínseca ao significado de território, podemos considerar outras possibilidades.

A metodologia desenvolvida expressou ser significativa para a compreensão dos discentes, mesmo que as regras fossem a parte mais complexa a ser compreendida, a priori, todos os jogadores apresentaram entendimento sobre a geografia espacial apresentada, sobre como jogar e os pontos que caracterizavam as relações do Centro Comercial da 44.

A 44, como polo de moda, foi ressignificada em perspectiva geográfica, os conflitos entre lojistas e os vendedores informais (ambulantes) deixaram de ser meras brigas, agora, aos olhos dos discentes que experimentaram o jogo, e passaram a ser entendidos como disputas de

poder. As relações que constituem o território passaram a ser percebidas no Centro Comercial da 44. E o processo lúdico nos proporcionou uma linguagem de maior compreensão sobre o conceito de território.

Referências

ALTET, Marguerit. **A OBSERVAÇÃO DAS PRÁTICAS DE ENSINO EFETIVAS EM SALA DE AULA: PESQUISA E FORMAÇÃO**. TEMA EM DESTAQUE. Tradução: Maria Teresa Mhereb. Cadernos de Pesquisa v.47 n.166 p.1196-1223 out./dez. 2017.

BREDA, Thiara Vichiato. **Jogos Geográficos na Sala de Aula**. Ed. 2018 Curitiba: Appris, 2018. 153 p, 23 cm. Educação, tecnologia e transdisciplinaridade.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. São Paulo: Zanhar, 1971.

SILVA, Selma Maria. **Trabalho, gênero e identidade no setor de confecção no município de Goiânia GO: O Polo da região da Rua 44**. Universidade Federal de Goias; Programade pós-graduação em Sociologia. Tese de doutorado em Sociologia. Goiânia: 2017.

SOUZA, Layanne Almeida de. **O RPG COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA PARA A MOBILIZAÇÃO DO CONTEÚDO DE CLIMA URBANO NA FORMAÇÃO INICIAL DE PROFESSORES DE GEOGRAFIA**. Dissertação de Mestrado. Orientadora professora Adriana Olívia Alves. Universidade Federal de Goiás. Instituto de Estudos Socioambientais (Iesa). Goiânia, 2020.