

TERRITÓRIO E CONFLITOS AGRÁRIOS, ATRAVÉS DA METODOLOGIA DOS JOGOS NO ENSINO MÉDIO

Francisco Alves da Costa Neto; Maria Juliana do Nascimento; Erica Cristina da Silva; Raiany Priscila Paiva Medeiros Nonato.

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), Campus Avançado Prof^ª Maria Elisa de Albuquerque Maia (CAMEAM). E-mail: fcoalves258@hotmail.com;

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), Campus Avançado Prof^ª Maria Elisa de Albuquerque Maia (CAMEAM). E-mail: mjuhnascimento@gmail.com;

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), Campus Avançado Prof^ª Maria Elisa de Albuquerque Maia (CAMEAM). E-mail: erica_krys@hotmail.com;

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), Campus Avançado Prof^ª Maria Elisa de Albuquerque Maia (CAMEAM). E-mail: raianypriscila@hotmail.com.

Resumo: Este trabalho debate a relevância dos jogos enquanto recurso metodológico para o ensino de Geografia. Para tanto discute o papel do ensino de Geografia e as possibilidades de torná-lo significativo a partir da proposição de atividades lúdicas, que levem o aluno a aprender de forma prazerosa, de modo a desenvolver habilidades e despertar a sua criatividade, envolvendo-o durante o processo de construção do conhecimento. Partindo da premissa de que a Geografia apresenta potencialidade de aplicação de jogos que relacionem os conteúdos da disciplina com o cotidiano vivenciado pelos alunos, por ter como objeto de estudo o espaço geográfico, tende a abarcar aspectos físicos, econômicos e sociais que podem ser entendidos e observados a partir das escalas de análises local/regional/global. Levando em consideração, que a escola é um dos principais locais responsáveis pela mediação e construção do conhecimento, é importante que os alunos estejam cientes dos principais processos que ocorrem na sociedade, para que despertem sua autonomia e pensamento crítico, ao passo que se tornem sujeitos conscientes de suas responsabilidades e dos conflitos que cercam a sociedade em que vivem. Nesse sentido, para a efetivação deste trabalho, realizamos algumas reflexões teórico-bibliográficas, baseadas em autores que discutem temáticas ligadas ao ensino de Geografia, a Geografia Escolar, a questões de conflitos no campo e metodologias de jogos para o ensino, bem como intervenções no espaço escolar a partir do jogo “(Des)Harmonia”. Portanto, acreditamos que o jogo é um recurso importante e eficaz para ensino, principalmente na Geografia, pois apresenta um caráter relevante, visto que de certo modo, a Geografia trabalha com esse jogo de poder que é o mundo moderno. Assim, o jogo traz a possibilidade de levar o aluno a pensar e problematizar o conteúdo estudado.

Palavras-chave: Ensino de geografia, (Des)Harmonia, jogos, questões agrárias.

INTRODUÇÃO:

É de grande relevância para a formação docente e para o processo de ensino-aprendizagem a proposição de metodologias que auxiliem o ensino de Geografia. E desta forma, nos propomos a partir deste trabalho, tecer algumas considerações sobre o ensino de Geografia e suas potencialidades, bem como as possibilidades de desenvolvimento do senso crítico e autonomia do pensamento dos alunos, aqui, no caso específico do Ensino Médio, a partir dos jogos.

Para a construção do presente trabalho, recorreremos ao levantamento bibliográfico, tanto acerca da Geografia Escolar, como das questões de conflitos no campo e metodologias de jogos para o ensino. Desta forma, nosso referencial teórico baseia-se em Callai (2013), que discute questões referentes à Geografia Escolar. Pinheiro, Santos e Ribeiro Filho (2013), que trabalham as questões referentes ao uso de jogos e atividades lúdicas como metodologia do ensino e Stedilé (2000), que trata de como o espaço agrário brasileiro foi montado, estabelecendo sua ligação com os conflitos existentes no território brasileiro.

Como maneira de experimentação, utilizamos a ida a campo e aplicação do jogo em um contexto escolar específico, definido como nosso recorte espacial, que será a Escola Estadual Desembargador Licurgo Nunes, localizada no Município de Marcelino Vieira (RN), na qual descreveremos a aplicação do jogo “(Des)Harmonia” numa turma de 2º ano do Ensino Médio, na modalidade regular, do turno vespertino.

O texto está organizado da seguinte forma: inicialmente apresenta o ensino de Geografia e suas potencialidades de construção do conhecimento para a formação dos alunos da Educação Básica a partir do desenvolvimento e aplicação de jogos, seguida de uma abordagem sobre a relevância de estudar questões agrárias no Ensino Médio e posteriormente, são descritos e analisados os processos realizados durante aplicação do jogo (Des)Harmonia, realizado na escola supracitada. Por fim, são tecidas algumas considerações acerca da experiência vivenciada.

O ENSINO DE GEOGRAFIA E AS POTENCIALIDADES DE CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO ATRAVÉS DOS JOGOS

Inicialmente é importante destacar o papel da Geografia Escolar, que de acordo com Callai (2013), é um componente curricular que encaminha a compreender o mundo e as pessoas a se entenderem como sujeitos no mundo, reconhecendo a espacialidade dos fenômenos sociais.

E neste sentido, o ensino de Geografia perpassa também por uma compreensão da realidade espacial, permitindo torná-la mais significativa para nossos alunos, fugindo da ideia de que nossa disciplina é algo chato e enfadonho. Para alcançarmos este objetivo há uma série de metodologias capazes de nos auxiliar, todavia, no presente trabalho nos deteremos a falar dos jogos, enquanto recurso metodológico para o ensino de Geografia.

O professor de Geografia comprometido com o processo de ensino-aprendizagem, precisa estar bem preparado e ter um planejamento consciente das

atividades que irá desenvolver para que possa de fato tornar a disciplina Geografia significativa para seus alunos. E de acordo com este encadeamento lógico, ao trabalhar com jogos, o mesmo precisa testar a atividade antes de levá-la para a sala de aula, bem como desenvolver regras muito claras para seu desenvolvimento, a fim de que a realização da atividade se dê de forma satisfatória.

Nesse interim, o uso de atividade lúdica pode apresentar caráter físico e/ou mental, ajudando a desenvolver diferentes habilidades nos alunos. Entendemos como Lúdico, toda atividade que cause diversão e satisfação. Sobre o lúdico, Santos (1997) destaca:

A palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar. Neste brincar estão incluídos jogos, brinquedos e divertimentos e é relativo também à conduta daquele que joga e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo (SANTOS, 1997, p.9).

Trabalhar as aulas de Geografia por meio de jogos pode despertar o interesse dos alunos pela aula, uma vez que tende a aproximar o conteúdo que está sendo trabalhado com a realidade dos discentes. Portanto, acreditamos que a “utilização de atividades lúdicas nas escolas poderá contribuir significativamente no desenvolvimento do aluno, ao mesmo tempo em que concorre para a melhoria geral da qualidade do ensino.” (PINHEIRO, SANTOS e FILHO, 2013, p. 28).

Acreditamos que esse tipo de atividade interfere na qualidade do ensino, assim coadunamos com o pensamento de Pinheiro, Santos e Filho (2013) ao destacarem que um dos grandes problemas na educação são as metodologias utilizadas em sala de aula que desmotivam os alunos, por tornarem as aulas cansativas, muitas vezes sem um significado para suas vidas para além das atividades curriculares.

Então, apresenta-se aí outro caráter importante ao se utilizar os jogos em sala de aula, pois este recurso propicia a desconstrução da imagem de uma disciplina chata e enfadonha junto aos nossos alunos. Os jogos na disciplina de Geografia apresentam em seu caráter potencialidades para o trabalho com aspectos físicos, econômicos e sociais que podem partir do local de convívio dos alunos até um ponto extremamente longe, utilizando as escalas de análises local/regional/global. Cabe então, ao professor se dispor a aproveitar esse potencial e fazer uso dos jogos como metodologia para suas aulas, a fim de tornar o ensino da Geografia significativo.

Os jogos se apresentam como importantes por que eles despertam o interesse dos alunos, fazendo com que os mesmos dialoguem com o professor e colegas, fazendo deles de fato, sujeitos ativos na construção do conhecimento. Dessa forma, os jogos promovem “o encontro das diferentes formas de conhecimentos (cotidianos e científicos).” (PINHEIRO, SANTOS e FILHO, 2013, p. 30).

É sempre bom destacarmos que o jogo por si só não substitui o papel do professor na explicação do conteúdo, pois a mesma deve ser feita até para que os alunos possam compreender melhor a dinâmica do jogo. Devemos nos atentar também, quanto a possível rivalidade que pode ser criada entre os alunos, motivados pela ideia de competição que o jogo traz. O professor enquanto mediador deve procurar usar essa competição sob uma perspectiva positiva, fazendo com que a rivalidade possa ser encarada como “uma forma de crescimento individual, tendência de superação e até mesmo de desenvolvimento do espírito de colaboração” (VERRI e ENDLICH, 2009, p. 67).

A utilização de jogos nas aulas de Geografia propicia segundo Verri e Endlich (2009, p.70), justamente o alcance do objetivo da Geografia, formar cidadãos críticos que entendam a realidade que os cerca, como podemos perceber:

o jogo possibilita aos alunos que se posicionem de maneira crítica, responsável e construtiva na aquisição, na compreensão do seu aprendizado, dos seus problemas e do seu papel, enquanto alunos, no sentido de ter responsabilidades sobre seu próprio saber (VERRI e ENDLICH, 2009, p.70).

A nosso ver, é evidente que a utilização de jogos nas aulas de Geografia é de grande importância para o aprendizado do aluno, não só dos conteúdos dispostos nos livros didáticos, mas é capaz também de ajudar na construção do cidadão e na forma de se portar em sociedade, respeitando regras e as demais pessoas que convivem em sociedade (demais competidores). “Acreditamos que a utilização de jogos aplicados ao ensino possibilita ao aluno compreender os conteúdos, fixar conhecimentos, construir seu saber de modo prático, dinâmico e eficiente.” (VERRI e ENDLICH, 2009, p. 69-70), dando um maior significado ao ensino de Geografia.

A IMPORTÂNCIA DE ESTUDAR AS QUESTÕES AGRÁRIAS NO ENSINO MÉDIO

A escola é um dos principais locais responsáveis pela construção do conhecimento, e neste interim, é essencial que os alunos estejam construindo seu conhecimento, com base na

compreensão da relação dos processos que ocorrem na sociedade, para que despertem o pensamento crítico.

Dentro dos estudos da ciência geográfica encontramos várias ramificações, dentre elas a Geografia Agrária, que tem o seu surgimento praticamente ao mesmo tempo em que a Geografia é institucionalizada no país. Esta por sua vez, estuda o espaço rural e como as pessoas se relacionam com esse meio, ou seja, é o estudo da relação do homem-natureza. Como explica a autora Ferreira (2001, p.41):

A Geografia Agrária apresenta uma história muito particular no tocante ao desenvolvimento da Geografia: conhecer a superfície da terra e detectar as formas de exploração (cultivos, técnicas) aparece como a primeira forma de analisar a agricultura.

Nesse sentido, percebemos o quanto a mesma é essencial para que os alunos possam conhecer e ter um olhar mais crítico das atividades no campo, como também sobre os conflitos que ali estão presentes, tal como Movimento dos Trabalhadores Sem Terras, segundo Oliveira,

O MST como o movimento soci-territorial rural mais organizado no final do Século XX e início do Século XXI, representa no conjunto da história recente deste país, mais um passo na longa marcha dos camponeses brasileiros em sua luta cotidiana pela terra. Essa luta camponesa revela a todos interessados na questão agrária, um lado novo e moderno. Não se está diante de um processo de luta para não deixar a terra, mas sim, diante um processo de luta para entrar na terra. (OLIVEIRA,2007p.139).

Outro fator que é bastante pertinente na questão agrária é quando nos referimos a reforma agrária, assunto bastante polêmico e que muitas vezes não é discutido em sala de aula, destacada segundo Stédile (2000, p.182-183):

[...] A reforma agrária como sinônimo de uma política de distribuição da propriedade da terra, por parte do Estado, surgiu no final do século passado na Europa, por meio das burguesias industriais. [...] Reforma agrária surgiu então como uma proposta política do Estado, política essa que é sinônimo de distribuição da propriedade da terra. Se não houver democratização da propriedade da terra, não há reforma agrária.

Esses tipos de conflitos e movimentos que ocorrem no campo devem ser estudados pelos alunos do Ensino Básico, no entanto, é necessário que o professor consiga fazer uma contextualização sobre esses movimentos, abordá-los de forma

que os alunos se interessem pelo assunto. Assim, inserir novas metodologias para ensinar o conflito existente no campo é essencial para aproximar o aluno a realidade vivida no campo.

JOGANDO EM UM TERRITÓRIO (DES)HARMONIOSO

Diante do que nos foi exposto e imbuídos de uma inquietação referente à maneiras eficazes de se trabalhar os conflitos agrários como conteúdo no Ensino Médio, apresentamos como proposta metodológica para se trabalhar essa temática a vertente dos jogos, que poderá ser aplicada em diferentes séries do Ensino Médio. O Jogo passará por questões como território, mundo capitalista e espaço agrário brasileiro, tentando relacionar a jogabilidade com o processo de formação dos grupos que convivem nesse espaço tão complexo.

Quando falamos em território, deveremos entendê-lo como um recorte espacial no qual se exerce uma instância de poder, na qual se relacionam também aspectos afetivos e de pertencimento. Pensando dessa forma, poderemos dizer que o território é em sua essência um jogo, de interesses e poderes que se relacionam de maneira conflituosa. Assim, ao aplicarmos o jogo em sala de aula, podemos associar a questão da competição às próprias questões territoriais, levando-os a entender de maneira mais ampla como essa disputa acontece no meio agrário.

Tomados então pelo desenvolvimento de tal conhecimento, e analisando as possibilidades que a escola apresentava, condicionamos a criação de um jogo que conseguisse abarcar tais aspectos. Surgindo nesse contexto então o “(Des)Harmonia”, fruto de pesquisa dos próprios autores, figura 01.

(Figura 01): Logo do Jogo (Des)Harmonia.



Fonte: dos Autores, 2017

O “(Des)Harmonia” tem por objetivo trabalhar a formação e conflito existente no espaço agrário brasileiro. Baseado no Jogo “Detetive”, jogo tem por objetivo problematizar o espaço agrário brasileiro, através do conceito chave território, na qual a perspectiva do conflito entre os diferentes agentes que compõe o meio agrário serão expostos. O jogo tem como desígnio descobrir quem matou quem morreu, onde morreu e com o que foi morto. Para tanto as equipes serão dispostas em um tabuleiro humano e tentarão descobrir o enigma, onde a equipe que descobrir primeiro ganha o jogo.

O “(Des)Harmonia” utilizar-se do espaço físico da quadra da escola, a fim de transformá-la em uma espécie de tabuleiro humano, utilizando os quadrados que a divide como as casas e os alunos como peças. Visamos com isso trabalhar o senso de direção e estratégia no aluno, além de atrelar ao conteúdo principal que é espaço agrário. Salientamos aqui que o uso desse tabuleiro pode e deve variar de acordo com os contextos escolares na qual será aplicado, utilizando-se sempre do espaço possível. Para a efetivação do Jogo se fará necessário o uso das seguintes regras:

- O Jogo possuirá 28 cartas, na qual 4 (2 personagens, 1 Local e 1 “arma”) estarão sob a posse do Mediador, que deverão ser descoberta pelas equipes, enquanto as outras 24 serão distribuídas igualmente entre as outras equipes.
- Um integrante de cada equipe será destinado para ser a peça do tabuleiro, o qual será responsável por dar o palpite quando alcançar um dos locais do tabuleiro.
- O integrante que forma a peça do tabuleiro poderá ser trocado apenas uma vez por equipe durante o jogo.
- O Integrante peça só poderá dar um palpite quando chegar em uma das casas do tabuleiro que representa o local, e não poderá dizer outro local no palpite que não seja o que ele está.
- Os movimentos dentro do tabuleiro só podem seguir para Norte, Sul, Leste ou Oeste da casa na qual o integrante se localiza.
- Os membros que não estiverem no Tabuleiro, ficarão responsáveis por ficar com as cartas do grupo e por sortear o número de casas que irão andar.
- A equipe poderá entrar no tabuleiro para dar dicas e passar alguma informação para a sua peça, porém, sem atrapalhar a equipe adversária, passível a penalização.

- O Palpite sobre o “Quem matou? Quem morreu? Onde e com o que?” só será valido quando dito pela peça.
- A cada acerto de uma das 4 cartas na mão do mediador, a equipe ganhará 5 pontos, se conseguir acertar a ordem será acrescentado mais 15 pontos e o jogo se encerra.

Partindo dessas regras os grupos terão que utilizar-se de estratégia, para descobrir quais as cartas estarão contidas nos 4 envelopes que estarão de posse do mediador, deve-se saber em primeiro lugar que nenhuma das cartas terá mais de um exemplar no jogo. Sendo assim, as cartas que já estiverem sobre posse do grupo na divisão prévia realizada no início do jogo, são impossíveis de estarem nos envelopes, sendo auto eliminadas dos palpites que serão dados. Para facilitar esse mapeamento das cartas que não estão nos envelopes, será disponibilizado uma planilha contendo os personagens, locais e armas que existem no jogo, tal como pode ser visto na figura 02:

(Figura 02): Modelo de Planilha dos personagens do (Des)Harmonia.



Locais:				
• Plantação de Soja;				
• Acampamento MST;				
• Assentamento Rural				
• Campo de Pastagem				
• Vinicola				
• Canavial				
• Comunidade Quilombola				
• Tribo Indígena				
Personagens:				
• Agricultor Familiar				
• Agroecologista				
• Fazendeiro				
• Agronegócio				
• MST				
• Vaqueiro				
• CPT				
• Índio				
• Quilombola				
• Grileiro				
• Arrendatário				
• Posseiro				
• Camponês				
Armas:				
• Enxada				
• Agrotóxico				
• Foice				
• Trator				
• Arco e Flecha				
• Capinadeira				
• Machado				

Fonte: dos Autores, 2017

O Palpite só poderá ser proferido, quando o integrante que forma a peça humana atingir um dos locais assinalados no tabuleiro, sendo ele o responsável por dizer dois personagens, uma arma e um local. Suponhamos que nos envelopes estão as cartas do Agronegócio, Quilombolas, Enxada e Vinícola. Quando um integrante do tabuleiro da Aldeia Indígena dá o seguinte palpite: o Agronegócio matou o Agricultor Familiar com uma Foice na Aldeia Indígena (que é o local onde ele parou). Dado o palpite a(s) equipe(s) que tiverem com posse de uma dessas cartas entram no tabuleiro e mostra a carta à pessoa que deu o palpite, no caso teria 3 (três) cartas a serem mostradas (Agricultor Familiar, Foice e Aldeia Indígena) já que a carta do Agronegócio vai estar em um dos envelopes, sendo assim a equipe ganha 5 pontos por ter acertado um dos itens, e por meio de estratégia já saberá que a carta está nos envelopes.

A construção do tabuleiro se deu em uma projeção cartográfica e uma divisão em quadros da área na qual se foi realizada, vale ressaltar que a forma desse tabuleiro pode e deve variar com os diferentes contextos com o qual o jogo possa vir a ser aplicado, porém é imprescindível a necessidade do tabuleiro permitir ao aluno se mover em todos os pontos, tal como pode ser visto no modelo a seguir, na figura 03, que demonstra um plano do tabuleiro, com a qual as casa verdes representam pontos de partida e as vermelhas os locais para palpite.

(Figura 03): Modelo de Tabuleiro a ser aplicado

Fonte: dos Autores, 2017.

No que tange ao processo de aplicação do jogo no contexto escolar escolhido, que foi a turma do 2º ano do Ensino Médio, da Escola Estadual Desembargador Licurgo Nunes, podemos destacar que se conseguiu haver uma efetivação do que foi planejado, superando a ideia do jogo seguir um contexto de competição pela competição. Claro que o fator competitivo motivou a busca pela resposta e pelos pontos. Porém, foi notório a associação e o conhecimento que eles faziam sobre os locais e agentes que compunham o jogo, e conseqüentemente o espaço agrário brasileiro. Segue abaixo a figura 02, que retrata o momento de realização da atividade.

(Figura 02): Aplicação do Jogo (Des)Harmonia



Fonte: COSTA NETO, F. A. da, 2017

Notamos que um dos pontos a salutar, foi o fato de levar os alunos para fora da sala de aula, possibilitando aos mesmos um conhecimento do espaço escolar. Bem como, tivemos a oportunidade de destacar como a aprendizagem pode ocorrer além das instalações da sala de aula.

Trabalhando com a dinâmica do tabuleiro humano, podemos abordar noções como lateralidade e direcionalidade, visto que os movimentos só poderiam seguir os pontos cardeais. De maneira geral, acreditamos que conseguimos alcançar o nosso objetivo e envolver os alunos em uma dinâmica diferente e aplicável.

CONCLUSÕES

De maneira geral, conseguimos compreender que nos é possível pensar para além do que é posto nas metodologias já utilizadas pelo professor de Geografia em sala de aula. Entendemos que o jogo por si só não é algo exatamente novo em

termos de metodologia, porém, muitas vezes, acabamos o deixando de lado por certo comodismo. Salientamos ainda que nossa proposta de metodologia para se trabalhar conflitos no campo, foi satisfatória, e esperamos que essa metodologia possa ser absorvida e adaptada para outros contextos.

Diante disso, acreditamos que o jogo é um mecanismo importante e eficaz no ensino, e que no caso da Geografia, ele apresenta um caráter ainda mais importante, visto que de certo modo a Geografia trabalha com esse jogo de poder que é o mundo moderno. Assim como também servirá para se quebrar estereótipos que alguns “jogos de Geografia” nos trás no mercado capitalista, levando o aluno a pensar e problematizar o assunto estudado.

Por fim, cabe salientar a importância das práticas de estágio para o desenvolvimento e formação do licenciando, a partir do experimento de atividades que busquem tornar o ensino significativo e da própria reflexão acerca dos conteúdos abarcados pela ciência geográfica. Principalmente por compreendermos a Geografia Escolar como um componente importante para a compreensão do espaço e das relações sociais que nele se estabelecem.

REFERÊNCIAS:

- CALLAI, Helena Copetti. **A formação do profissional de Geografia: o professor.** Coleção: Ciências Sociais. Ijuí: Ed. Unijuí. 2013.
- FERREIRA, Darlene A. de Oliveira. Geografia Agrária no Brasil: conceituação e periodização. **Terra Livre**, São Paulo, n. 16, p.39-70, 2001.
- OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino. **Modo de Produção Capitalista, Agricultura, Reforma Agrária.** São Paulo: FFLCH, 2007, 184p.
- PINHEIRO, Igor de Araújo; SANTOS, Valéria de Sousa; RIBEIRO FILHO, Francisco Gomes. BRINCAR DE GEOGRAFIA: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. **Revista Equador**, Ufpi, v. 2, n. 2, p.25-41, jul/dez, 2013.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador.** Petrópolis-RJ: Vozes, 1997.
- STÉDILE, João Pedro. O latifúndio. In: SADER, Emir et al (Org.). **7 pecados capitais.** 2. ed. Rio de Janeiro: Record, 2000. p. 161-213.
- VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Ângela Maria. A UTILIZAÇÃO DE JOGOS APLICADOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA. **Revista Percursos: NEMO**, São Paulo, v. 1, n. 1, p.65-83, 2009.