

## **Trilhando saberes geográficos: contribuições do jogo “Trilha Serrolandense” para o processo de ensino e aprendizagem na EJA**

### **Tracking geographical knowledge: contributions of the game "Trilha Serrolandense" to the teaching and learning process in EJA**

Adelvan Ferreira Santos

Secretaria de Educação e Esportes de Pernambuco-SEEPE

[adelvan19@gmail.com](mailto:adelvan19@gmail.com)

Simone Ribeiro Santos

Universidade do Estado da Bahia-UNEB

[ssoliveira\\_valentec3@yahoo.com.br](mailto:ssoliveira_valentec3@yahoo.com.br)

#### **Resumo**

Este texto apresenta um recorte da pesquisa intitulada *Eu jogo, tu jogas e juntos aprendemos: abordagens do conceito de lugar na EJA*, vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Territoriais (PROET0, da Universidade do Estado da Bahia – UNEB), cujo objetivo foi compreender as contribuições dos jogos analógicos para a apreensão do conceito de lugar no ensino de Geografia na modalidade Educação de Jovens e Adultos (EJA), Ensino Fundamental II, do Colégio Municipal Arionete Guimarães Sousa (COMAGS), em Serrolândia-BA. Trata-se de uma pesquisa qualitativa em educação, do tipo pesquisa-ação, ancorada na elaboração e uso do jogo Trilha Serrolandense, utilizado nas turmas de EJA do COMAGS. Para as análises dos dados e informações coletados acerca da importância do jogo Trilha Serrolandense, no processo de ensino-aprendizagem, valemo-nos do questionário como dispositivo para a coleta de informações com os estudantes colaboradores, intencionando investigar os benefícios deste dispositivo didático-pedagógico para a compreensão de temas geográficos ancorados nos elementos vinculados ao lugar de vivência destes sujeitos. Os resultados apontam que o uso do jogo Trilha Serrolandense permitiu a compreensão do conteúdo a partir do conceito de lugar, possibilitando uma melhor compreensão da realidade, visto que dialoga com o cotidiano dos sujeitos aprendentes do COMAGS, em Serrolândia-BA.

**Palavras-chave:** Jogos, Ensino de Geografia, Trilha Serrolandense, EJA.

#### **Abstract**

This text presents a clipping of the research entitled *Eu jogo, tu jogas e juntos aprendemos: abordagens do conceito de lugar na EJA*, linked to the Graduate Programme in Estudos Territoriais (PROET) of the Universidade do Estado da Bahia (UNEB), whose aim was to understand the contributions of analogical games for the apprehension of the concept of *place* in the teaching of Geography in Youth and Adult Education (EJA) at Colégio Municipal Arionete Guimarães Sousa (COMAGS), in Serrolândia-BA. It is a qualitative research in education, based on a research-action methodology, anchored in developing and using the game *Trilha Serrolandense*, used in the EJA classes of COMAGS. For the analysis of the data and information collected on the importance of *Trilha Serrolandense*, in the teaching-learning process, we use questionnaires as a tool to collect information with the students' collaborators, intending to investigate the benefits of this didactic-pedagogical tool for the understanding of geographical themes anchored in the elements related to the place of living of these subjects. The results show that the use of the game *Trilha Serrolandense* allowed the understanding of the content from the concept of place, allowing a better understanding of reality since it is in dialogue with the daily life of the subjects of COMAGS learners in Serrolândia-BA.

**Keywords:** Games, Geography Teaching, Serrolandense Trail, EJA.

### **Primeiros passos: introduzindo as ideias iniciais**

As pesquisas sobre o uso de diversas linguagens no ensino de Geografia têm-se ampliado consideravelmente, desta forma, é de interesse deste artigo apresentar resultados da pesquisa de mestrado intitulada *Eu jogo, tu jogas e juntos aprendemos: abordagens do conceito de lugar na EJA* (Santos, 2023), vinculada ao programa de Pós-Graduação em Estudos Territoriais (PROETO, da Universidade do Estado da Bahia, cuja defesa ocorreu no primeiro semestre de 2023, tendo como problemática a seguinte questão: como os jogos analógicos podem contribuir para a apreensão do conceito de lugar no ensino da Geografia na modalidade de Educação de Jovens e Adultos (EJA) no Ensino Fundamental II?

Assim, a pesquisa teve como objetivo geral: compreender as contribuições dos jogos analógicos para a apreensão do conceito de lugar no ensino da Geografia na modalidade EJA, Ensino Fundamental II, do Colégio Municipal Arionete Guimarães Sousa (COMAGS), localizado na cidade de Serrolândia-BA<sup>1</sup>. Já os objetivos específicos foram: caracterizar o jogo como um importante recurso metodológico para a Educação Geográfica; abordar as potencialidades dos jogos analógicos para a apreensão do conceito de lugar na Educação Geográfica da EJA; apresentar um jogo analógico adaptado para abordar temáticas relacionadas ao conceito de lugar no processo de ensino e aprendizagem da Geografia Escolar na modalidade EJA e; verificar as contribuições do uso dos jogos analógicos nas aulas de Geografia do Ensino Fundamental II, nas turmas de EJA do COMAGS.

Trata-se, portanto, de uma pesquisa qualitativa em educação, cujos procedimentos metodológicos estão ancorados na pesquisa-ação, decorrente da investigação acerca dos jogos na EJA, o que permitiu a elaboração e o uso do jogo “Trilha Serrolandense” (Santos, 2023, p. 109), na EJA, do Colégio Municipal Arionete Guimarães Sousa (COMAGS), em Serrolândia-BA. Tal elaboração foi possível por meio das orientações do Documento Curricular Referencial de Serrolândia/Secretaria Municipal de Educação (DCRMS, 2020) e no planejamento da docente de Geografia, responsável pelas turmas de EJA da referida instituição escolar.

Posto isto, vale salientar que esta escrita intenciona apresentar a potencialidade dos jogos para a Educação Geográfica na EJA, sobretudo evidenciar o jogo “Trilha Serrolandense”,

---

<sup>1</sup> O município de Serrolândia fica localizada na microrregião de Jacobina, Território de Identidade do Piemonte da Diamantina, na mesorregião do Centro Norte Baiano, a 320 km da capital Salvador.

um dos jogos criados e utilizados durante a pesquisa-ação que gerou a dissertação (Santos, 2023), cuja intenção foi trabalhar com temáticas da Geografia Escolar, vinculadas ao conceito de lugar com ênfase aos elementos físicos, culturais, sociais, econômicos, localização, entre outros, que compõem o município de Serrolândia-BA, valorizando o lugar de vivência dos estudantes, colaboradores da pesquisa que originou a dissertação vinculada à escrita deste texto, ora apresentado.

Além desta introdução e das considerações finais, o texto está organizado em três principais seções. A seção *Jogos: dispositivos-didático-pedagógicos para ensinar e aprender Geografia* tece algumas reflexões teóricas acerca das contribuições destes artefatos lúdicos como dispositivos didático-pedagógicos para ensinar e aprender temas, conceitos e conteúdos da Geografia Escolar.

A seção *A gênese do jogo Trilha Serrolandense* apresenta a produção de um jogo de trilha cuja base tem como plano de fundo o mapa do município de Serrolândia-BA. Neste jogo é possível conhecer elementos físico-naturais, sociais, econômicos, culturais, religiosos, entre outros aspectos que compõem o lugar em que os estudantes residem, em uma viagem dentro dos limites territoriais de Serrolândia.

A seção *O jogo Trilha “Serrolandense” na Educação de Jovens e Adultos-EJA* tem como intuito apresentar as contribuições do uso deste dispositivo-didático durante a pesquisa-ação, traduzido, sobretudo, nos relatos dos estudantes da EJA do COMAGS que participaram da pesquisa. Os resultados evidenciam que os jogos são potencializadores de aprendizagem, pois, de forma prazerosa, os estudantes aprendem ‘brincando’ e participam ativamente do processo de ensino e aprendizagem. Além do mais, o conteúdo relacionado aos elementos do lugar, torna a aprendizagem significativa porque dialoga com o cotidiano dos sujeitos em processo de escolarização.

### **Jogos: dispositivos didático-pedagógicos para ensinar e aprender Geografia**

Os jogos se destacam por serem amplamente difundidos na sociedade pelo seu caráter recreativo que desperta o prazer dos jogadores em desafiar a si e aos outros, promovendo a socialização. Na esfera educacional, estes recursos metodológicos podem proporcionar a aprendizagem significativa no âmbito do ensino da Geografia.

Moreira e Masine (1982) depreendem-se acerca das teorias cognitivas da aprendizagem, à luz de David Ausubel, para elucidar que a “aprendizagem significativa é um processo pelo qual uma nova informação se relaciona com um aspecto relevante da estrutura de

conhecimento do indivíduo (p.7). Isto significa que há no cérebro humano uma hierárquica de conhecimentos advindos das experiências dos sujeitos que se assimilam com novos conhecimentos/conceitos gerais, em uma convergência de ideias que resultam em novos aprendizados (Moreira; Masine, 1982). Neste sentido, por se tratar de artefatos que simulam a realidade dos sujeitos, os jogos geográficos podem promover a “aprendizagem significativa quando a nova informação ancora-se em conceitos relevantes preexistentes na estrutura cognitiva de quem aprende” (Moreira; Masine, 1982, p.7).

Os jogos são um tipo de linguagem que “[...] atrai e estimula/instiga. Adaptando-o para a sala de aula, o lúdico é o que convida à maior participação dos estudantes, por causar certa curiosidade em descobrir algo, como algum conhecimento que esteja encoberto” (Chalita, 2015, p. 146). Segundo o professor Luckesi (2000, p. 27), “[...] o que caracteriza uma atividade lúdica é a “plenitude da experiência” que ela propicia a quem a pratica. É uma atividade onde o sujeito entrega-se a experiência sem restrições, de qualquer tipo”, rendendo-se por completo aos desejos e as atividades que desencadeiam um bem-estar pleno sem críticas e objeções, podendo exercer a sua livre expressão criativa.

Desta forma, “[...] para os alunos é algo que surpreende, pois o jogo surge como um desafio às suas habilidades e conhecimentos, e para isso procuram conhecer as regras e estudar as estratégias para vencer” (Vieira; Sá, 2010, p. 103). As estratégias e os meios definidos pelos jogadores para realizarem suas ações ao jogar os diferenciam e, desse modo, quem consegue pensar melhores jogadas, trabalhar com hipóteses, levar em consideração suas possibilidades e dos adversários, coordenando-as simultaneamente, tem mais condições para vencer. Sobre este aspecto, o professor Retondar (2013, p. 28-29) acrescenta que:

Uma vez absorto e envolvido pelo jogo, o sujeito se encontra desnudado, totalmente entregue ao movimento de superar o outro e de se auto superar, de experimentar a tensão entre o momento mais ou menos adequado para a jogada decisiva, ele constrói e imagina a sua jogada antes mesmo que ela se dê e probabiliza as suas possíveis consequências, joga o seu jogo e o jogo do ‘outro’, ou seja, ele imagina que joga o jogo, pois toda ação demandará inúmeras repercussões, algumas previsíveis e outras totalmente imprevisíveis.

Ao se esforçarem para vencer os oponentes, os jogadores estimulam processos cognitivos e, ao serem confrontados, novas estratégias vão surgindo com o objetivo de vencer a partida, embora tenha adquirido novas habilidades intelectuais mesmo que não a vença.

Os jogos são dispositivos pedagógicos que se bem utilizados podem criar a expectativa e o prazer em aprender “brincando”, haja vista que, via de regra, os professores

utilizam apenas o livro didático como o principal recurso para o trabalho docente. Segundo Maia (2018, p. 56), “[...] mesmo reconhecendo as novas abordagens para a produção de conhecimento, alguns professores não estão convencidos da possibilidade de trabalhar inovando práticas tidas como tradicionais”, algo que talvez seja um dos motivos de desmotivação dos alunos.

No entanto, “[...] atualmente, é difícil imaginar uma aula de geografia sem mapas, documentos, fotografias e também jogos” (Castellar; Moraes; Sacramento, 2011, p. 44), levando em consideração as suas contribuições para os processos de ensino e aprendizado e a facilidade de acesso a estes dispositivos.

Apesar disso, é sabido que o recurso/dispositivo didático por si só não dá conta de uma aprendizagem pois é preciso que o professor exerça a sua autonomia em criar possibilidades para que esse aprendizado aconteça em constantes tentativas, erros e acertos, pois o esforço faz parte do fazer docente em busca de melhoria em suas práticas educativas para que os estudantes desenvolvam um olhar reflexivo sobre o seu espaço vivido.

Castellar, Moraes e Sacramento (2011) elucidam dizendo que os alunos que têm dificuldades em aprender, ao se sentirem estimulados a criar estratégias para vencer o jogo, melhoram o raciocínio e a aprendizagem. Assim, o uso de jogos possibilita a aprendizagem de temas e conceitos geográficos de forma criativa, mediante a abrangência de conhecimentos vinculados à linguagem lúdica que compõe as cartas, tabuleiros, painéis e demais peças destes artefatos.

Além do mais, “a utilização de jogos pode facilitar o trabalho do professor na avaliação dos alunos, criando situações para diagnosticar os avanços conquistados” (Klimek, 2011, p. 120), aproximando aqueles mais tímidos e impondo regras àqueles que são mais agitados, além de desempenhar novas atitudes como o respeito, cooperação, a socialização e o/a professor(a) pode levar em consideração as subjetividades dos sujeitos envolvidos no processo, na situação de jogo no espaço escolar.

Em síntese:

O uso de jogos, como um recurso para o processo de ensino e aprendizagem, torna-se um material atrativo, pois permite o despertar da curiosidade e instiga a vontade de aprender de forma prazerosa. Combinado com outros recursos, como aulas, trabalhos de campo e leituras, o jogo pode ser mais uma alternativa, porque possibilita ao aluno, por meio de regras e métodos, construir por si mesmo a descoberta, o conhecimento e dinamizar a aula, já que o jogo é uma atividade ‘pelo prazer’. Não é só o conteúdo ou habilidade inserida no jogo, mas também um instrumento de socialização, trabalhando valores, como moral, respeito às regras e ao outro (Breda, 2018, p. 27).

Segundo Breda (2018), é preciso ter cautela quanto ao uso dos jogos em sala de aula. Assim, como os outros tipos de linguagens, os jogos como dispositivos metodológicos podem ser ou não eficazes no processo de ensino e aprendizagem, tendo em vista as subjetividades dos sujeitos aprendentes que ora aprendem de uma forma, ora aprendem de outra. Outra questão a ser levada em consideração é o modo como a partida é conduzida, a fim de evitar a competição tratada como rivalidade para que não se perca de vista os objetivos didáticos-pedagógicos e mantenhamos o respeito mútuo entre os jogadores.

Em sua maioria, os jogos são simulações da realidade, de espaços reais ou fictícios, onde são programadas situações que representam diferentes contextos – sociais, ambientais, econômicos, políticos, lugares, lugaridades, territórios e territorialidades distintas em diferentes espaços – em um tipo de simulacro em espaço delimitado. Assim, essas são algumas das contribuições que estes dispositivos-didáticos-pedagógicos podem oferecer à ciência geográfica e ao ensino da Geografia, uma vez que “O jogo, por imitar a vida, pode ser uma recriação do macro em escala micro” (Miranda, 2002, p. 31) são pequenos mundos, micros espaços que representam fenômenos geográficos, pois:

Os jogos pedagógicos são baseados em modelos de situações reais e são amplamente reconhecidos por serem ao mesmo tempo lúdicos e válidos numa variedade de contextos de aprendizagem. Os modelos simplificam a realidade e os jogos oferecem um contato simulado com a realidade modelada, permitindo tanto a vivência e apreciação quanto o experimento e reflexão (Klimek, 2011, p. 117-118).

Os jogos de simulação com fins pedagógicos representam processos geográficos, fatos históricos, situações reais ou fictícias. Dentro desse simulacro, o professor de Geografia e os alunos, nas diferentes modalidades, podem se apropriar destes dispositivos (ou elaborar novos jogos) com o objetivo de reproduzirem os fenômenos que ocorrem no espaço, compreendendo tais dinâmicas sem a necessidade de ter o contato direto com o objeto de estudo.

### **A gênese do jogo Trilha Serrolandense**

A “Trilha Serrolandense” é um jogo de trilha como tantos outros nos quais os jogadores dependem da sorte nos dados para avançar ou retroceder, em casas numeradas, até chegar ao ponto final e garantir o êxito da vitória. No entanto, este dispositivo didático foi pensado para evidenciar os elementos físico-naturais, culturais, identitários, econômicos e, sobretudo, de localização do município de Serrolândia-BA.

Para atender ao planejamento feito pela professora de Geografia das turmas da EJA do COMAGS, na terceira unidade do ano letivo de 2022, o jogo foi pensado e elaborado para dar ênfase ao conteúdo de localização, que havia sido trabalhado anteriormente, e, biomas, que estava sendo estudado na data da pesquisa. Ademais, o jogo está vinculado aos conteúdos de vegetação, meio ambiente e degradação ambiental, fauna, clima, solo, relevo, elementos culturais, extrativismo, hidrografia, trabalho e renda, setores da economia, produção industrial, divisão regional e aspectos definidores do conceito de lugar.

O Documento Curricular Referencial do Município de Serrolândia (DCRM) para a EJA, no terceiro ciclo, no componente curricular Geografia, recomenda a valorização dos elementos culturais, sendo estes indissociáveis dos aspectos físicos e econômicos a partir de uma perspectiva da Geografia Humanista, a saber:

Vale destacar que uma das grandes contribuições dadas pelas novas correntes fenomenológicas da geografia foi a de buscar explicar e compreender o espaço geográfico não somente como produto de forças econômicas ou de formas de adaptações entre o homem e a natureza, mas também dos fatores culturais. Com essa proposta, os alunos estarão aprendendo uma geografia que valoriza suas experiências e a dos outros, e ao mesmo tempo estarão aprendendo a valorizar não apenas o seu lugar, mas transcendendo a dimensão local na procura do mundo (DCRM, 2020, p. 1707).

A perspectiva da valorização do lugar está presente no currículo municipal e precisa ser potencializada nas aulas de Geografia ou em outros componentes curriculares, para que, de fato, o conteúdo tenha sentido prático na vida dos sujeitos aprendentes. Por isso, a “Trilha Serrolandense” foi criada e desenvolvida com o auxílio do *Software* de designer gráfico *Corel Draw*. Sob uma peça de MDF com medidas de 64cm X 64cm foi aplicado o adesivo com a imagem do jogo de tabuleiro. Tal elaboração utilizou-se como base o mapa do município de Serrolândia-BA e seus limites, evidenciando a sede (cidade) do município e as cidades que fazem fronteira com o município objeto do jogo. A representação cartográfica tida como referência foi o mapa produzido pela Diretoria de Informações Geoambientais do Estado da Bahia, em agosto de 2015, utilizado nos espaços administrativos e nas escolas do município, tendo como fontes: Folhas topográficas da Escala 1:100.000- IBGE, 1968 e 1975 e SUDENE, 1977; Sistema de Transporte- DERBA, 2007 e Localidades-IBGE, 2010; Divisão Político-Administrativa do Estado da Bahia – SEI, Versão – 30 de junho de 2015. Vale destacar que o tabuleiro do jogo tem as mesmas medidas/proporções do mapa do município de Serrolândia, disponibilizado pela Secretaria de Educação.

No mapa do jogo é possível localizar a sede do município, os povoados, as fazendas,

a hidrografia: rio perene, rio intermitente, terreno sujeito a inundação e as lagoas. O sistema viário: rodovia pavimentada, rodovia implantada, rodovia planejada, caminho, ponte/viaduto e o limite municipal definido. Apresenta a localização do município de Serrolândia no Estado da Bahia, as medidas em graus e as linhas traçadas pelo sistema de coordenadas, além da rosa dos ventos indicando o norte, sul, leste e oeste.

A base do jogo oferece possibilidades para que os alunos alcancem a seguinte habilidade indicada no currículo para o sexto ano da EJA: “(EPJAIM1GE01) Empregar os conhecimentos de Orientação (pontos de referência, rumos, linhas imaginárias e Hemisférios) para situar-se no espaço geográfico” (DCRM, 2020, p. 1708). Além de “Utilização da linguagem cartográfica como forma de leitura e compreensão do espaço geográfico” (DCRM, 2020, p. 1708), que também é indicado nas habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Para isto, recomenda-se como princípio metodológico:

Trabalhar os conceitos centrais da disciplina, como lugar, região, território, escalas geográficas, paisagens e mobilidade socioespacial; Proporcionar atividades para despertar no educando a capacidade de comparar semelhanças e diferenças, assim como classificar espaços geográficos por meio da manipulação, observação, leitura e interpretação de mapas a fim de avaliar os efeitos da intervenção humana do ambiente (DCRM, 2020, p. 1708).

Os mapas são fontes de informações que permitem aos estudantes fazerem interpretações sobre os fenômenos que estão ordenados no espaço geográfico. De tal modo, “os mapas possuem uma linguagem específica e podem comunicar várias das dimensões explicativas empreendidas pela análise geográfica, cabe a nós enquanto professores nos apropriarmos desta linguagem cartográfica” (Oliveira, 2011, p. 170). Aliando a linguagem cartográfica à dos jogos, abrimos um leque de possibilidades “[...] para o desenvolvimento de habilidades necessárias e de conceitos fundamentais da aprendizagem geográfica” (Breda, 2018, p. 27) que favoreça a compreensão da realidade.

A “Trilha Serrolandense” conta com cinquenta e oito casas numeradas. Entre estas, encontram-se casas de cartas de curiosidades/informações e oito casas que retratam os povoados do município. A trilha foi projetada dentro dos limites municipais de Serrolândia-BA. Dá-se início ao percurso do jogo na sede do município, seguindo adiante, são encontrados os seguintes povoados pertencentes ao respectivo município: Alto do Coqueiro, Maracujá, Novolândia, Salamim, Saracura, Roçadinho, Varzeolândia, Boa Vista, passando pelas fazendas e retornado para a cidade-sede onde finaliza o jogo. Em cada povoado de Serrolândia-BA são encontradas informações/curiosidades a respeito dos elementos identitários, culturais, políticos ou

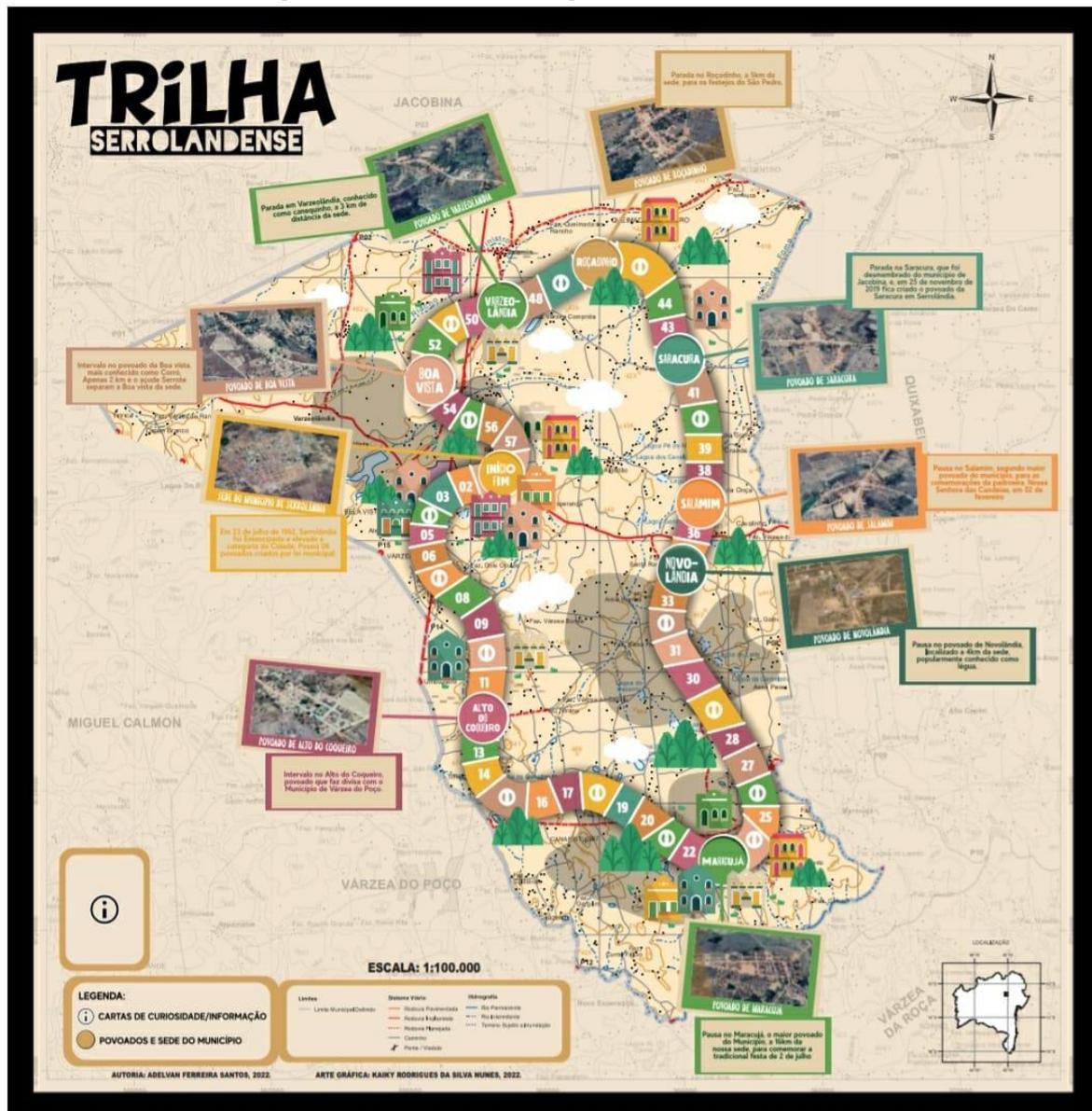
econômicos de cada um deles, além de uma imagem do povoado retirada do programa *Google Earth* que disponibiliza imagem 3D da Terra com base principalmente em imagens de satélite, pois:

A utilização do Google Earth no ensino de Geografia capacita o aluno na compreensão do espaço geográfico, já que insere aspectos inovadores e motivadores no processo de ensino e aprendizagem. A partir desta ferramenta, o aluno é capaz de extrair dados relevantes do espaço em escala local ou global e construir hipóteses reais com as informações disponíveis em um mapa (EVANGELISTA; MORAIS; SILVA, 2017, p. 164).

As imagens do *Google Earth* permitem que os jogadores da “Trilha Serrolandense” (Figura 1) observem o espaço geográfico por uma nova perspectiva. A visão vertical dos povoados e da sede de Serrolândia proporcionam a visualização da organização do espaço urbano e seus arredores: as casas, as escolas, as ruas, as praças, os bairros, o sistema viário e a vegetação de modo que os estudantes compreendam os fenômenos do seu espaço de vivência por meio das imagens. Portanto, “[...] o uso das imagens de satélite cria a oportunidade para averiguação dos conhecimentos prévios dos alunos, para que os mesmos venham a estabelecer novas relações” (EVANGELISTA; MORAIS; SILVA, 2017, p. 159) e elaborar novas conclusões sobre os conhecimentos prévios de uma determinada localidade.

Além do tabuleiro, o jogo dispõe de 40 cartas com enunciados sobre informações do lugar, do município de Serrolândia, de modo a evidenciar conteúdos, conceitos e temas geográficos que foram e são trabalhados na EJA do COMAGS. Para a elaboração dos enunciados das cartas foram consideradas as obras de autores e autoras do município de Serrolândia-BA que realizaram pesquisas relevantes e socializaram em livros e artigos de livros. Estas pesquisas apresentam elementos físico-naturais, políticos, econômicos, culturais, religiosos entre outros de quem compõem a Geografia e a História do respectivo município e constituem um arcabouço teórico riquíssimo para a compreensão dos fenômenos dos espaços geográficos e dos lugares de vivência do referido público da EJA.

Figura 1– Tabuleiro do Jogo Trilha Serrolandense



Fonte: (Santos, 2023, p. 112).

A primeira obra consultada foi *Serrote de ontem, Serrolândia de hoje*, de Reis (2010), que apresenta um panorama do cotidiano espaço-temporal dos Serrolandenses, localização, clima, vegetação, riquezas naturais, emancipação política, agricultura, pecuária, comércio, religião, dentre outros temas. Para a elaboração das cartas, também foi utilizado o texto de Marques (2014, p. 89), intitulado *As quebras e tiras de licuri no sertão da Bahia*. Trata-se de um texto que apresenta a questão do extrativismo da palmeira do licuri<sup>2</sup>, as questões

<sup>2</sup> Conhecida como a palmeira sertaneja, o licuri (nome científico: *Syagrus coronata*) também é chamado por alicuri, aricuí, adicuri, cabeçudo, coqueiro-aracuri, coqueiro-dicuri, iricuri, oricuri, ouricurizeiro, uricuri e uricuriba. A palmeira pode alcançar 11 metros de altura, suas folhas enfileiradas parecem formar uma coroa. A

econômicas e culturais que envolviam os encontros de familiares e amigos para quebrarem e tirarem o licuri para a venda e a produção de produtos derivados desse tipo de coco. Ressalta também as questões socioambientais e os impactos desta atividade para o bioma da caatinga.

O texto de Santos (2014, p. 107), *Os (Des)Caminhos para o desenvolvimento local sustentável: contribuições e entraves da indústria de bolsas em Serrolândia*, apresenta o debate acerca da industrialização no município, com ênfase na produção de bolsas e brindes. Essas atividades movimentam a economia da cidade, geram emprego e renda (grande parte dos estudantes da EJA do COMAGS trabalham/trabalharam ou dependem indiretamente destas fábricas). No entanto, os resíduos desta produção geram prejuízos ambientais que são irreversíveis, a exemplo da contaminação do solo e do ar. Além dos entraves das condições de trabalhos, baixos salários e outras questões sociais e econômicas.

As obras mencionadas e consultadas estão disponíveis nas bibliotecas públicas do município de Serrolândia-BA e à venda na internet para os interessados. Compete aos(as) professores(as) pesquisarem informações acerca do lugar de vivência dos estudantes para que o conteúdo faça sentido e não esteja engessado em livros didáticos que não apresentam a realidade do lugar, no entanto, é imprescindível o trato com as informações de acordo com o nível de escolarização dos sujeitos aprendentes.

As cartas apresentadas na Figura 2 estão de acordo com o que determina o Documento Curricular Referencial do Município de Serrolândia-BA, quando este documento indica como habilidade a ser alcançada pelo público do sétimo ano da EJA: “(EPJAIM2GE03) Caracterizar dinâmicas dos componentes físicos naturais dos principais tipos de vegetação do Brasil, considerando a sua distribuição e biodiversidade.” (DCRM, 2020, p. 1712). E, para tal tarefa, as características da caatinga foram preferencialmente abordadas para que o lugar fosse evidenciado.

Cada carta contém em sua marca d'água o brasão da bandeira do município de Serrolândia-BA, medem 4cm x 3cm e foram produzidas com papel e plastificadas para maior durabilidade.

---

espécie pode ser encontrada no norte de Minas Gerais, na porção oriental e central da Bahia até o sul de Pernambuco e também nos estados de Sergipe e Alagoas.

Fonte: <<https://www.cerratinga.org.br/especies/licuri/>>. Acesso em: 07 abr 2023.

Figura 2 – Algumas cartas do Jogo “Trilha Serrolandense”



Fonte: (Santos, 2023, p. 115).

### O jogo “Trilha Serrolandense” na Educação de Jovens e Adultos (EJA)

O jogo “Trilha Serrolandense” foi usado em uma turma de sexto e sétimo anos da EJA do COMAGS. Antes do uso do jogo, a professora havia trabalhado com os conteúdos de localização e com os tipos de biomas, dessa forma, o jogo serviu como recurso didático-pedagógico para a revisão dos conteúdos trabalhados, dando ênfase aos aspectos do lugar, do município de Serrolândia-BA.

Os estudantes se mostraram interessados em compreender a dinâmica do jogo e elogiaram a estética do tabuleiro. Assim, o jogo foi colocado sobre a mesa da professora e a turma foi dividida em grupos de cinco jogadores por partida. Por se tratar de uma turma pequena, na reta final do ano letivo de 2022, após muitas desistências, foram formados apenas três grupos.

Inicialmente as regras do jogo foram socializadas para a turma e, em seguida foi dado o início à primeira partida sem dificuldades, pois trata-se de um jogo de trilha com regras simples: joga-se o dado, o número que ficar com a face para cima corresponde ao número de casas que o jogador deverá percorrer, além disso, se o jogador cair em uma das casas de carta surpresa, o enunciado da carta poderá indicar uma ação que o jogador deverá obrigatoriamente realizar.

No momento em que um grupo estava jogando, os demais observavam a partida e a leitura das cartas de informações com o conteúdo (Figura 3). Durante a aula, a professora supervisionava as partidas de maneira a manter a ordem e avaliava o desempenho dos estudantes.

Após a utilização do jogo “Trilha Serrolandense”, os estudantes foram questionados sobre as contribuições dos jogos nas aulas de Geografia na EJA. Foram oito questionários aplicados aos maiores de dezoito anos<sup>3</sup>. Salientamos que a grande maioria dos estudantes matriculados nesta modalidade no COMAGS são menores de dezoito anos e são, sobretudo, advindos da modalidade denominada regular, com histórico de repetências nos anos que cursaram o Ensino Fundamental e não foram aceitos nos turnos matutinos e vespertinos por conta da distorção de idade e anos de escolarização.

---

<sup>3</sup> Para atender às normas do Conselho de Ética, foi preciso reduzir o número de questionários aplicados com os estudantes, os quais foram identificados como a palavra “Estudante”, acrescido de uma letra do alfabeto. No entanto, esta redução não comprometeu a pesquisa, pois os sujeitos questionados ofereceram importantes evidências acerca das contribuições dos jogos para o ensino de Geografia na EJA, dando ênfase ao conceito de lugar.

Figura 3 – Imagens da realização do jogo “Trilha Serrolandense”



Fonte: (Santos, 2023, p. 122).

Acerca do que melhorou na aula de Geografia com o uso do jogo “Trilha Serrolandense”, os estudantes dissertaram sobre a importância da interação entre eles e também de conhecer os elementos físico-naturais, culturais, econômicos, dentre outros, do lugar onde vivem, de modo divertido. “O de melhor foi a aula diferenciada, com a participação dos alunos, vários de uma vez” (ESTUDANTE N – Questionário aplicado em 7/12/2022). Além disso “[...] melhorou em conhecer os povoados e culturas da nossa cidade que às vezes a gente esquece” (ESTUDANTE O – Questionário aplicado em 7/12/2022). Essa asserção dá pistas sobre a relevância dos temas a serem abordados também pelo viés cultural, pois a cultura é importante na formação pessoal, moral e intelectual dos sujeitos e no desenvolvimento da sua capacidade de relacionar-se com o próximo, especialmente quando a cultura do lugar de vivência dos estudantes é valorizada para que ela não se perca no tempo.

Assim, o jogo nas aulas de Geografia contribuiu para *“A valorização dos conhecimentos da nossa cidade, como os artesanatos, culturas, que as cartinhas do jogo que permitiram uma boa informação sobre a cidade de Serrolândia e povoados”* (ESTUDANTE P – Questionário aplicado em 7/12/2022). Além disso, *“Eu gostei muito. É divertido e trouxe alegria, a gente se sente confortados na sala de aula”* (ESTUDANTE R – Questionário aplicado em 7/12/2022). A satisfação de aprender “brincando” foi bastante evidenciada, visto que saíram da rotina em que estavam acostumados (caderno, lousa e livro didático e as aulas expositivas da professora), levantaram de suas cadeiras e estiveram no centro, colocando “a mão na massa”, aprimorando os conhecimentos com os enunciados das cartas de informações e com o conteúdo evidenciado também no tabuleiro.

Indagados sobre se o conteúdo de Geografia vinculado ao conceito de lugar fica mais compreensível quando estão de acordo com o seu cotidiano, todos responderam que sim. Em uma das afirmativas, a estudante disse que *“[...] o lugar se articula com o espaço geográfico, onde o lugar é o espaço apropriado para as relações humanas e tanto que faz parte do nosso cotidiano”* (ESTUDANTE S – Questionário aplicado em 7/12/2022). Julgo que esta compreensão sobre o conceito de lugar foi adquirida nas aulas iniciais da unidade, em momentos de leituras com textos curtos sobre os conceitos fundantes da Geografia, de modo que seja possível a compreensão de cada um deles, mesmo que de forma breve.

Conhecer o lugar onde se vive, o cotidiano, está atrelado a uma série de informações sobre o ambiente e questões físico-naturais, culturais, econômicas, sociais dentre outras. No contexto de um conjunto mais ou menos organizado que se configura de um espaço particular e subjetivo, dessa forma, *“Quando algo é vinculado a outras informações, faz com que o aprendizado fica mais interessante e melhora o nosso entendimento”* (ESTUDANTE P – Questionário aplicado em 7/12/2022). Assim, *“[...] estudando o nosso lugar, onde moramos é entender onde vivemos”* (ESTUDANTE N – Questionário aplicado em 7/12/2022), de modo crítico e reflexivo.

Sobre o que foi mais interessante no jogo, os estudantes reafirmaram que foi principalmente a interação entre os colegas, a participação de todos que antes não era tão evidenciada, pois, na grande maioria do tempo, eles sentam nos mesmos lugares, e só saem para voltarem aos seus lares e retornarem no outro dia para o mesmo lugar, as mesmas cadeiras. Não há dinamismo, mas uma rotina exaustiva. Copiar o que está no quadro; responder a atividade do livro e algumas discussões sobre as temáticas são situações que fazem parte de suas rotinas escolares.

No entanto, o jogo “[...] *além de muito divertido, a ansiedade de ultrapassar os outros jogadores, aprendemos mais e conhecemos um pouco mais sobre a nossa cidade*” (ESTUDANTE S – Questionário aplicado em 7/12/2022). Para além disso, há também a “[...] *distração, a conviência, a participação de todos principalmente. Estimulou a memória, a concentração e todos querendo ganhar a competição e, melhor ainda, foi a torcida, foi ótimo e queremos mais vezes*” (ESTUDANTE Q – Questionário aplicado em 7/12/2022). Complementado estas afirmações, o estudante disse que “[...] *o mais interessante foi que para jogar, tinha que jogar o dado para sair a quantidade de casas que deveria andar e a concentração dos jogadores e as informações das cartinhas, também como o jogo foi projetado*” (ESTUDANTE R – Questionário aplicado em 7/12/2022). Desta maneira, mediante os relatos e as impressões dos estudantes, é possível afirmar que o jogo, enquanto dispositivo e recurso didático, potencializa a participação dos sujeitos aprendentes, independentemente da faixa etária, e os mobilizam para a aprendizagem geográfica.

As diferentes visões sobre o lugar de vivência e as contribuições do jogo para a formação dos estudantes foram evidenciadas nos fragmentos aqui apresentados e por meio da pesquisa participante, realizada durante o mestrado acadêmico no Programa de Pós-graduação em Estudos Territoriais (PROET). Os elementos culturais chamaram mais a atenção em detrimento dos elementos físico-naturais. Curiosamente, os elementos físicos tiveram um maior destaque no quantitativo de cartas de informações. No entanto, falar de cultura é falar de si, falar do eu e do nós e as formas de ver a vida. Já o clima, o relevo, os solos e a vegetação são assuntos pontuais que não estão frequentemente na pauta do dia a dia destes estudantes colaboradores da pesquisa, além da dificuldade com a apreensão do conteúdo. Porém, “O professor pode trabalhar o conceito de lugar em sala de aula, partindo de temáticas como cidade, meio ambiente, população e, entre outros, de problemas da realidade do seu aluno e, a partir daí, aguçar a realidade dos alunos” (Martins Junior; Martins, 2017, p. 133-134), de modo a garantir habilidades para a vida em sociedade.

Estas temáticas podem ser abordadas “[...] com diferentes possibilidades pedagógicas, tais como: elementos cartográficos, jogos, músicas, uso da web, oficinas, entre outros”, reafirmam Martins Junior e Martins (2017, p. 134), levando em consideração as subjetividades dos sujeitos e as diferentes formas de ensinar e aprender Geografia. Assim, o jogo “Trilha Serrolandense” cumpriu este papel de potencializador no processo de ensino-aprendizagem da Educação Geográfica.

**Considerações finais**

A pesquisa buscou compreender como os jogos analógicos podem contribuir para a apreensão do conceito de lugar no ensino da Geografia na modalidade de Educação de Jovens e Adultos (EJA) no Ensino Fundamental II. Para esta investigação foi realizada uma pesquisa-ação, de modo a intervir nas aulas de Geografia na EJA do Colégio Municipal Arionete Guimarães Sousa (COMASG), em Serrolândia, interior do estado da Bahia. Esta tarefa foi possível com a utilização de jogos, cuja temática está ancorada no conceito de lugar, de modo a potencializar o conhecimento a partir do espaço vivido dos estudantes desta modalidade de ensino, contribuindo para a compreensão da realidade que o cerca, das suas espacialidades.

Para a elaboração do jogo “Trilha Serrolandense” foram necessários vários dias de planejamento para chegar ao resultado final, pois produzir novos dispositivos didáticos não é tarefa fácil, porém, são necessários para propiciar uma educação contextualizada com o cotidiano dos estudantes. A quantidade de elementos que compõem este jogo possibilita abordagens de diversos temas sobre o município de Serrolândia-BA. Também é possível a elaboração de novos enunciados, novas cartas com novos temas, novas propostas de ensino e objetivos nos diferentes componentes que compõem o desenho (matriz) curricular, nas diversas modalidades de ensino da educação do município de Serrolândia-BA, tendo como base o tabuleiro rico em informações que envolvem a localização, fronteiras, recursos hídricos, transporte dentre outras.

A pesquisa foi desenvolvida para compreender como os jogos analógicos podem potencializar a Educação Geográfica e promover uma aprendizagem significativa dos sujeitos, levando em consideração as particularidades dos estudantes da Educação de Jovens e Adultos, especificamente matriculados no COMAGS que carregam consigo uma bagagem de conhecimentos geográficos adquiridos ao longo da vida. Isso, por meio da linguagem lúdica dos jogos, ampliando o aporte metodológico para ensinar e aprender Geografia na Educação Básica de forma dinâmica e prazerosa.

A investigação ampliou um leque de possibilidades para novas práticas de ensino por meio dos jogos geográficos. Com os jogos geográficos na EJA, o lugar foi evidenciado como o cenário da vida destes estudantes, marcado por elementos físico-naturais, econômicos, sociais, religiosos, culturais, dentre outros.

**Referências**

BREDA, Thiara Vichiato. **Jogos geográficos na sala de aula**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2018. 153 p.

CASTELLAR, Sônia Maria Vanzella; MORAES, Jeruza Vilhena de; SACRAMENTO, Ana Claudia Ramos. Jogos e resolução de problemas para o entendimento do espaço geográfico no ensino de Geografia. In: CALLAI, Helena. Copetti (Org.). **Educação geográfica: reflexão e prática**. Ijuí: Edi.Inujuí, 2011. p. 249-274.

CHALITA, Ana Lucia. Ensinando Geografia através do lúdico: uma proposta de atividade significativa. In: SACRAMENTO *et al.* (Orgs). **Ensino de Geografia: produção do espaço e processos formativos**. Rio de Janeiro: consequência, 2015, p. 143-169.

DIRETORIA DE INFORMAÇÕES GEOAMBIENTAIS. (2015). SERROLÂNDIA. [meio digital]. Escala: 1.100. 000. Disponível em: <[https://ftp.sei.ba.gov.br/Geoinformacao/mapas/munic/vigente/mapa\\_com\\_descritivo\\_atual\\_2930600.pdf](https://ftp.sei.ba.gov.br/Geoinformacao/mapas/munic/vigente/mapa_com_descritivo_atual_2930600.pdf)> . Acesso em: 08 jan. 2023.

EVANGELISTA, Armstrong Miranda; MORAIS, Maria Valdirene Araújo Rocha; SILVA, Carlos Vinícius Ribeiro. Os usos e aplicações do Google Earth como recurso didático no ensino de Geografia. **PerCursos**, Florianópolis, v. 18, n. 38, p. 152 - 166, 2017. DOI: 10.5965/1984724618382017152. Disponível em: <<https://www.revistas.udesc.br/index.php/percursos/article/view/1984724618382017152>> Acesso em: 8 jan. 2023.

MARTINS JUNIOR, Luiz; MARTINS, Rosa Elisabete Militz Wypczynski. Construção do conceito de lugar em interface com uma Geografia Escolar inclusiva. In: PORTUGAL, Jussara Fraga (Org). **Educação Geográfica: temas contemporâneos**. Salvador: EDUFBA, 2017, p. 131-144.

KLIMEK, Rafael Luís Cecato. Como Aprender Geografia com a utilização de jogos e situações-problema. In: PASSINI, Elza Yasuko (Org.). **Prática de ensino de geografia e estágio supervisionado**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2011, p. 117-123.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Desenvolvimento dos estados da consciência e ludicidade. In: \_\_\_\_\_.(Org.). **Ludopedagogia: educação e ludicidade**. Salvador: UFBA, 2000, v. 1, p. 83-102. (Ensaio, 1).

MAIA, Humberto Cordeiro Araújo. Saberes e Práticas de Ensino de Geografia na Educação de Jovens e Adultos. In: NUNES, Marcone Denys dos Reis; SANTOS, Ivaneide Silva dos; MAIA, Humberto Cordeiro Araújo. (Orgs). **Geografia e ensino: aspectos contemporâneos da prática e da formação docente**. Salvador: EDUNEB, 2018, p. 45-66.

MARQUES, Joseane Bispo Oliveira. As “quebras” e “tiras” de licuri no Sertão da Bahia. . In: VASCONCELOS, Cláudia Pereira; RIOS, Jane Adriana Vasconcelos Pacheco; NUNES, Denys dos Reis; VASCONCELOS, Vânia Nara Pereira. (Orgs). **Por trás da serra: histórias, narrativas e saberes de uma cidade do interior da Bahia**. Salvador: EDUFBA, 2014, p. 89-106.

MIRANDA, Simão de. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Linhas Críticas**, Brasília, v. 8, n. 14, jan/jun. 2002. Disponível em: <<https://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/view/2989/2688>>. Acesso em: 17 fev. 2022

MOREIRA, Marco Antônio; MASINI, Elcie F. Selzano. **Aprendizagem significativa**: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes. 1982. Disponível em: <https://feapsico2012.files.wordpress.com/2016/11/moreira-masini-aprendizagem-significativa-a-teoria-de-david-ausubel.pdf> acesso: 16 de março de 2024.

OLIVEIRA, Adriano Rodrigo. CONSTRUINDO UMA DIDÁTICA DA GEOGRAFIA E CARTOGRAFIA: entre linguagem cartográfica, cultura, saberes e práticas docentes. In: CALLAI, Helena Copetti (Org). **Educação geográfica**: reflexão e prática. Ijuí: Unijuí, 2011, p. 167-184.

RETONDAR, Jeferson. **Teoria do jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. 2ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013, 95 p.

REIS, Diomedes Pereira dos. **Serrote de ontem, Serrolândia de hoje**. 3. ed. Salvador: Press Color, 2010, 104 p.

SANTOS, Adelvan Ferreira. Eu jogo, tu jogas e juntos aprendemos: abordagens do conceito de lugar na EJA. 161f. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós graduação em Estudos Territoriais – PROET. Departamento de Ciências Exatas e da Terra – DCET. Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Salvador, 2023

SANTOS, Ivaneide Silva dos. Os (DES)Caminhos para o desenvolvimento local sustentável: Contribuições e entraves da indústria de bolsas em Serrolândia. In: VASCONCELOS, Cláudia Pereira; RIOS, Jane Adriana Vasconcelos Pacheco; NUNES, Denys dos Reis; VASCONCELOS, Vânia Nara Pereira. (Orgs). **Por trás da serra**: histórias, narrativas e saberes de uma cidade do interior da Bahia. Salvador: EDUFBA, 2014, p. 107-121.

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. **Documento Curricular Referencial de Serrolândia/ Secretaria Municipal de Educação (DCRMS)**. Serrolândia, 2020, 1770 p. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/488094304/DCRM-de-SERROLANDIA-BA>>. Acesso em: 25 dez. 2022.

VIEIRA, Carlos Eduardo; SÁ, Medson Gomes de. Recurso didático: do quadro-negro ao projetor, o que muda. In: PASSINI, Elza Yasuko. **Prática de ensino de Geografia e estágio supervisionado**. 2. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2010, p. 101-116.