

CARTOGRAFIA ESCOLAR E LUDICIDADE: dinâmica tecida na educação básica*

Bruno Barreto Soares Santos¹

Joseane Gomes de Araújo²

RESUMO

Este trabalho aborda a cartografia escolar e a ludicidade na educação geográfica, especialmente a partir de práticas com a "batalha cartográfica", na promoção do envolvimento dos alunos e na elaboração de conceitos geográficos em sala de aula. Nesse sentido, o objetivo deste artigo é apresentar a experiência formativa com a utilização da atividade "Batalha cartográfica" na elaboração do conhecimento geográfico com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. A questão norteadora dessa pesquisa é: Até que ponto a cartografia escolar e as atividades lúdicas envolvem os estudantes e auxilia na resolução de problemas associados a compreensão do espaço? A abordagem da pesquisa tem caráter qualitativo, com a utilização do dispositivo de aplicação de jogos com estudantes de 6º ano do ensino Fundamental do Colégio Municipal Dr. Pedro Catalão em Itajuípe - Ba. Os resultados apontam que a falta de conexão entre o conteúdo ensinado e a experiência de vida dos alunos pode gerar dificuldades de compreensão dos conceitos geográficos. A atividade "batalha cartográfica" quando introduzida como uma ferramenta didática e associada a cartografia, proporciona entretenimento, desafios intelectuais e interação social que contribuem significativamente no processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Ensino de Geografia. Batalha cartográfica. Aprendizagem.

SCHOOL CARTOGRAPHY AND PLAYFULNESS: dynamics woven into basic education

ABSTRACT

This work is about the school cartography and playfulness in geographic education, especially based on practices with the "cartographic battle," in promoting student involvement and in the elaboration of geographic concepts in the classroom. In this sense, this research aims is to present the formative experience with the use of the "Cartographic Battle" activity in the development of geographic knowledge with students in the 6th grade of middle school. The guiding question of this research is: To what extent do school cartography and

* Trabalho apresentado na forma de resumo expandido no XXII Encontro de Geografia da UESC (XXII ENGE), realizado na Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, entre 4 e 6-10-2023.

¹ Graduando em Geografia – Licenciatura pela Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC). E-mail: bbssantos.uesc@gmail.com

² Doutora em Geografia pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Professora Assistente da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC). E-mail: jgaraujo@uesc.br

recreational activities involve students and help in solving problems associated with understanding space? The research approach is qualitative in nature, using a game application device with 6th year elementary school students at Dr. Pedro Catalão Municipal School in Itajuípe - Ba. The results indicate that the lack of connection between the content taught and the students' life experience can generate difficulties in understanding geographic concepts. The "cartographic battle" activity, when introduced as a teaching resource and associated with the cartography, provides entertainment, intellectual challenges and social interaction that contribute significantly to the teaching and learning process.

KEYWORDS: Geography teaching. Cartographic battle. Learning.

INTRODUÇÃO

A cartografia, como uma linguagem relevante na representação e compreensão do mundo, desempenha um papel fundamental na educação geográfica e tem sido amplamente utilizada em sala de aula na elaboração de conhecimentos geográficos de forma criativa e satisfatória.

Esse artigo reflete as possibilidades de uso da cartografia escolar associada as atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem da Geografia.

Muitas vezes os alunos enfrentam dificuldades na compreensão dos conceitos geográficos devido à falta de conexão entre os conteúdos trabalhados em sala de aula e suas próprias experiências de vida, em alguns sistemas educacionais, a Geografia é ensinada de forma centrada na memorização de fatos geográficos, em vez de envolver os estudantes em situações didáticas que promovam uma compreensão mais profunda dos processos geográficos. A aprendizagem da Geografia na escola pode estar associada a experiência com situações e contextos do seu cotidiano.

Nesse sentido, o objetivo desta pesquisa é apresentar a experiência formativa com a utilização da atividade "Batalha cartográfica" na elaboração do conhecimento geográfico com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. A questão norteadora dessa pesquisa é: Até que ponto a cartografia escolar e as atividades lúdicas envolvem os estudantes e auxilia na resolução de problemas associados a compreensão do espaço? Portanto o presente estudo busca demonstrar como a utilização deste jogo subsidiou a aprendizagem dos alunos e dinamizou as ações em sala de aula.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O método empregado contou com a percepção de uma pesquisa qualitativa com a aplicação de atividades práticas, envolvendo conteúdos cartográficos associados aos conceitos geográficos em uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental. A pesquisa abrangeu um total de 27 alunos de uma turma de 6º ano da Escola Municipal Dr. Pedro Catalão e, no que diz respeito à fase de concepção e execução da atividade, ela compreendeu três etapas distintas.

Na fase inicial, desenvolvemos aulas expositivas com o objetivo de instruir os alunos sobre o conceito de coordenadas geográficas. Essas aulas foram cuidadosamente planejadas com o intuito de apresentar os fundamentos das coordenadas geográficas, discutindo a importância e aplicação desse conteúdo no ensino de Geografia. Durante as aulas, abordamos tópicos relacionados às latitudes e longitudes, explicando como essas medidas são utilizadas para localizar pontos específicos na Terra. Além disso, destacamos exemplos práticos para orientar sobre o sentido e o significado dessas coordenadas no contexto da Geografia.

Na segunda etapa, a ênfase se deu no estudo a partir de uma revisão de obras de renomados teóricos, principalmente da área do Ensino de Geografia e Cartografia escolar, a fim de estabelecer um referencial teórico para a pesquisa.

A terceira etapa envolveu a aplicação do jogo "Batalha Cartográfica" e representou um ponto crucial na busca por uma conexão direta com a realidade. Essa fase foi importante, pois permitiu a associações entre a teoria e a prática no ensino de Geografia. Nesse momento a teoria foi traduzida em ações pedagógicas reais, transformando-se em práxis pedagógica.

No que se refere às etapas, deve-se explicitar alguns esclarecimentos. Antes de aplicar o jogo foram ministradas 6 horas/aula no intuito de abordar as questões relacionadas ao conteúdo: sistema de coordenadas geográficas. Durante a realização do jogo, foram feitas intervenções pedagógicas para que os alunos pudessem compreender melhor os conceitos envolvidos. Pôr o jogo em prática se fez necessário ter um olhar atento se a escolha desse tipo de jogo estava alinhado e se complementava o currículo proposto pela unidade de ensino. Após a realização do jogo, houve uma reflexão sobre a prática

pedagógica e a aprendizagem dos alunos, o que permitiu a identificação de pontos positivos e negativos e a (re)elaboração de estratégias para aprimorar a metodologia utilizada. Também foi levado em conta a acessibilidade dos recursos, se as instruções foram passadas com clareza, incluindo como jogar, quais os objetivos da aprendizagem, as regras e o mecanismo do jogo.

DESENVOLVIMENTO

A escola, como um ambiente de vivência, enfrenta a necessidade de se reinventar, uma vez que, frequentemente, suas proposições curriculares podem ser consideradas restritas. Na história, esse espaço frequentemente testemunhou uma distorção de sua função, resultando em uma diminuição do interesse tanto por parte dos educadores quanto dos alunos. Para lidar com essa questão, defendemos a importância de adotar novas abordagens pedagógicas que incorporem a ludicidade como uma estratégia eficaz para combater o predomínio do sistema educacional tradicional, enraizado na concepção liberal.

Ao integrar elementos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem, podemos revitalizar o interesse dos alunos e reverter a apatia que muitas vezes se instala. Essa abordagem não apenas tornará o ensino mais envolvente, mas também contribuirá para a formação de cidadãos críticos e independentes, capazes de resistir a estruturas de dominação educacional e promover uma educação mais inclusiva e eficaz. A educação tem sido influenciada por concepções liberais por mais de cinco décadas, e isso pode gerar incertezas quanto ao papel da Geografia (LIBÂNEO, 2014).

A complexidade do processo de ensino e aprendizagem reside no fato de que não existe uma abordagem única que funcione para todos os alunos. Cada indivíduo possui seu próprio estilo de aprendizagem, ritmo e necessidades específicas, o que torna essencial a diversificação das estratégias educacionais. Segundo defende Castellar:

Assumimos que não há uma única forma de ensinar e nem a sala de aula é o suficiente para desenvolver uma ação educativa. Quando tratamos do processo de ensino aprendizagem é interessante considerar a crescente complexidade que tem hoje esse tema. Nesse sentido o trabalho em sala de aula poderia se basear, entre outros aspectos fundamentais para o processo de ensino aprendizagem, no conhecimento prévio do aluno e na diversidade cultural que o caracteriza. (CASTELLAR, 2011, p. 121)

Assim, a eficácia do trabalho em sala de aula poderia se fundamentar em vários aspectos essenciais para o processo educativo, como o conhecimento prévio dos alunos e a diversidade cultural que os caracteriza. Isso implica que, ao ensinar, é relevante levar em conta o que os alunos já sabem e considerar a riqueza das diferentes origens culturais presentes na sala de aula, sendo crucial explorar diferentes recursos e abordagens lúdicas para tornar o processo da aprendizagem mais envolvente e eficaz.

Essas abordagens lúdicas representam o emprego de estratégias educacionais voltadas para a construção de conceitos no processo de aprendizagem, proporcionando uma maior oportunidade para que os alunos se envolvam de forma ativa e participem de maneira mais reflexiva nas atividades didáticas propostas.

No contexto da formação individual, é essencial priorizar a valorização e reconstrução do cotidiano, mesmo quando as condições se tornam desafiadoras devido a limitações na infraestrutura, condições de trabalho e disponibilidade de recursos. Isso se revela de extrema importância no ensino de Geografia. Embora essas condições possam apresentar obstáculos à implementação de práticas pedagógicas, elas não devem ser determinantes para a eficácia do ensino planejado

Desta forma, partimos da premissa de que o ensino com a ludicidade se caracteriza por proporcionar variação, evitando a repetição frequente das mesmas estratégias pedagógicas, a fim de evitar a rotina (MAIA; ARAÚJO; SOUZA; CARVALHO, 2019). Além disso a palavra 'lúdico' refere-se a elementos ou atividades que atraem e estimulam o interesse das pessoas. Quando aplicado à sala de aula, o lúdico descreve abordagens de ensino que envolve os alunos, despertando sua curiosidade e motivando-os a explorar e descobrir novos conhecimentos, mesmo quando esses conhecimentos não são imediatamente óbvios ou estão encobertos (CHALITA, 2015).

É fundamental lembrar que existe uma distinção entre jogo e brincadeira. No contexto do jogo, regras predefinidas são estabelecidas, enquanto, na brincadeira, as regras podem ser criadas e ajustadas pelos participantes.

Portanto, ao incorporar jogos como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem de Geografia, estamos capacitando os alunos não apenas a compreender o conteúdo geográfico, mas também a desenvolver habilidades essenciais, como respeitar e seguir regras, trabalhar em equipe e lidar com desafios de maneira construtiva. Isso os prepara para enfrentar diversas situações na vida com confiança e competência (CHALITA, 2015).

Essa mudança nas práticas pedagógicas pode ter um impacto significativo nas aulas de Geografia, indicando que a abordagem lúdica pode servir como um meio eficaz para desenvolver noções e conceitos geográficos na escola. Isso nos leva a repensar e modificar o cenário tradicional e muitas vezes desmotivador presente nas salas de aula, com ênfase excessiva em aspectos técnicos. No entanto, ao planejar e implementar estratégias de ensino, constatamos que é viável escapar da rotina e da abordagem tradicional, proporcionando uma experiência de aprendizado mais envolvente e dinâmica.

Portanto, a criação do jogo "Batalha Cartográfica" demonstra ser uma ferramenta eficaz para trabalhar de forma mais efetiva com noções e construção de conceitos geográficos. Esse tipo de abordagem lúdica pode tornar o processo de ensino e aprendizagem mais atrativo, promovendo uma compreensão mais profunda e duradoura dos temas geográficos pelos estudantes.

A elaboração deste modelo de jogo incorpora o uso da cartografia, que se revela como uma linguagem capaz de estimular o pensamento espacial, permitindo a exploração de diversas situações didático-pedagógicas.

Considerar a linguagem cartográfica e sua incorporação como uma metodologia fundamental na educação geográfica é de suma importância. Essa abordagem contribui para a formação da cidadania dos alunos, permitindo-lhes compreender de maneira mais eficaz os conceitos e conteúdos geográficos. A utilização da cartografia possibilita a transição de uma observação abstrata para representações da realidade concreta.

Nesse cenário, foi possível estruturar aulas que não abordavam simplesmente a cartografia como um tópico, mas que também enfatizavam os princípios metodológicos subjacentes à Geografia. Em diversos momentos e contextos de ensino e aprendizagem, ficou evidente a lacuna básica em relação

aos conceitos cartográficos quando atividades que demandavam habilidades de raciocínio lógico foram propostas. Como resultado, foi imperativo desenvolver uma proposta metodológica, como o jogo "Batalha Cartográfica", para promover a alfabetização cartográfica entre os alunos do 6º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Dr. Pedro Catalão.

Nesse sentido, a cartografia é reconhecida como uma linguagem, constituindo-se como um sistema de códigos de comunicação essencial em todos os âmbitos da educação geográfica. A obtenção de conhecimento geográfico ocorre primordialmente através da interpretação de mapas e da comparação dos fenômenos representados com aqueles encontrados no dia a dia, contribuindo para a expansão do saber geográfico. No entanto, para alcançar esse nível de proficiência, é essencial desenvolver competências em leitura de mapas. Essas habilidades podem ser eficazmente cultivadas por meio de abordagens didáticas que estimulem os alunos a conectar conceitos e noções geográficas com suas vivências cotidianas.

Assim, a prática pedagógica do professor de Geografia pode ser significativamente enriquecida pela apropriação de artefatos pedagógicos. Estes artefatos são ferramentas, recursos e materiais que auxiliam no processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais envolvente, eficaz e relevante. No contexto do ensino de Geografia, a utilização de artefatos pedagógicos oferece uma série de benefícios e oportunidades de aprimoramento. A abordagem dos saberes cartográficos por meio de recursos lúdicos interativos é uma estratégia educacional eficaz que cativa os alunos e os capacita a compreender e aplicar os princípios cartográficos de maneira prática e envolvente (CHALITA, 2015).

É através dessas estratégias que a "Batalha cartográfica", enquanto um jogo que possibilita a compreensão do conteúdo sobre o sistema de coordenadas foi aplicado na turma do 6º ano. Durante as aulas ministradas, foram trabalhados os seguintes conteúdos: localização, orientação, hemisférios, paralelos e meridianos. Para isso, foi entregue um pequeno mapa do mundo na folha de papel de ofício e cada letra espalhada foi representada por embarcações de guerra semelhante ao jogo de tabuleiro "batalha naval" em locais específicos das coordenadas geográficas. Os jogadores deveriam anotar a localização das

embarcações de guerra e o jogador que tivesse o maior número de acertos nas respostas das questões se tornaria o vencedor.

Este jogo incorporou conceitos de coordenadas geográficas, pois os alunos precisaram identificar locais específicos no mapa, além disso, foi uma maneira divertida de praticar o pensamento lógico. As regras foram adaptadas de acordo com a idade e o nível de habilidade dos alunos, tornando o jogo desafiador, mas acessível.

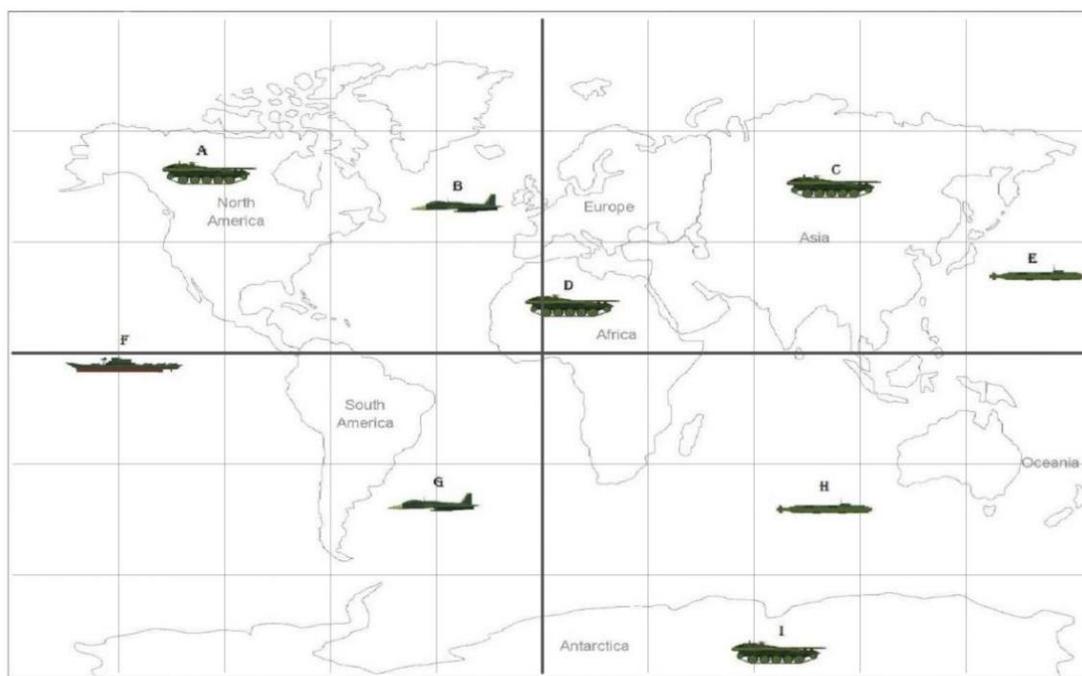
A aplicação da atividade "Batalha Cartográfica" em sala de aula desencadeou uma série de resultados positivos e vantajosos para os alunos. O aspecto lúdico e competitivo da "Batalha Cartográfica" tornou o processo de aprendizado muito mais atraente, os alunos se envolveram mais ativamente na atividade que incorporou elementos de jogo, o que pode ajudar a manter o interesse e atenção durante as aulas. O jogo estimulou também a oportunidade de prática para os alunos compreenderem as coordenadas geográficas. Eles precisaram usar as letras representadas pelas embarcações de guerra para identificar locais específicos no mapa, aplicando assim conceitos geográficos de maneira tangível e relevante. Esta atividade também promoveu o trabalho em equipe, e o encorajamento na colaboração entre os alunos para responder as questões do jogo.

Em consonância com Moura, Oliveira e Matos (2015, p. 2), "a utilização de jogos adaptados para a compreensão de conceitos complexos", como coordenadas geográficas e hemisférios, é essencial, uma vez que permite ao aluno dominar os conhecimentos necessários para a localização geográfica, orientação, compreensão do clima global e organização do tempo em todo o mundo. Essa abordagem contribui de maneira significativa para dinamizar o processo de aprendizado, facilitando a identificação dos pontos geográficos por meio do jogo. Portanto, demonstra-se que a integração de atividades lúdicas é uma estratégia eficaz para enriquecer o ensino de Geografia, promovendo maior engajamento e compreensão por parte dos alunos.

O jogo "Batalha Cartográfica" torna-se uma estratégia desafiadora e exige atenção dos participantes, mesmo bastando o jogador localizar e responder corretamente pontos específicos no mapa usando coordenadas geográficas. A

prática com esse jogo iniciou com o posicionamento das embarcações de guerra no mapa escolhido da Figura 1 e em seguida o jogador deveria se atentar a responder às questões representadas na Figura 2. O jogador com maior número de acertos venceria o jogo.

Figura 1- Mapa base da batalha cartográfica



Fonte: Bruno Barreto, 2023

As questões exploraram vários conteúdos sobre coordenadas geográficas e conhecimentos geográficos, incluindo, a identificação e utilização das coordenadas geográficas, que consistem em latitude e longitude, para localizar pontos específicos na superfície da Terra; precisão e exatidão ao localizar os pontos no mapa, uma vez que pequenos erros nas coordenadas podem levar a respostas incorretas; localização de lugares, levando o jogador a se familiarizar com a localização de lugares específicos em um mapa, o que é uma habilidade fundamental na Geografia; competição de forma amigável enquanto tentam superar os desafios; e o envolvimento em equipe, promovendo a colaboração coletiva.

Os alunos através do enunciado deveriam responder as questões (Figura 2).

Figura 2- Questões a serem respondidas da batalha cartográfica

Observe o planisférios abaixo e responda:

- a) Qual o nome do continente onde estão as coordenadas 0° Lat. e 60° Long. O?

- b) Quais embarcações de guerra estão localizadas totalmente no Hemisfério Ocidental?

- c) Quantas embarcações de guerra estão localizadas totalmente no Hemisfério Meridional?

- d) A submarino E está representada pelas coordenadas _____ e _____
- e) O navio de guerra F está representada pelas coordenadas _____ e _____
- f) O avião caça G está representado pelas coordenadas _____ e _____
- g) Qual o nome do continente que o tanque de guerra I está localizado?

Fonte: Bruno Barreto, 2023

O jogo Batalha Cartográfica é uma ferramenta educativa que proporciona uma maneira prática e interativa de aprender e aplicar conteúdos e conceitos de Geografia.

A elaboração do jogo é uma abordagem interativa interessante, mas que trouxe desafios e alguns problemas foram identificados durante o percurso, podendo incluir a falta de compreensão dos conceitos para alguns alunos, dificuldade em ler e interpretar as informações apresentadas no mapa, falta de colaboração de alguns alunos em não se envolver completamente no jogo, tornando mais difícil a aprendizagem e a frustração a medida que a complexidade do jogo ia aumentando. Ao identificar esses problemas no jogo é necessário que o professor faça a mediação e adote uma abordagem mais proativa e engajada.

A ideia é aumentar a complexidade das questões na interpretação dos mapas, e isso deve ser feito gradativamente. Usando uma analogia dos esportes, é indispensável saber as regras do jogo para ter um ótimo desempenho, desta forma, o aluno precisa se esforçar para ir bem no Jogo da Batalha Cartográfica.

“O jogo foi adaptado especificamente para atender a necessidade de trabalhar com os alunos o sistema de coordenadas geográficas” (MOURA;

OLIVEIRA; MATOS, 2015, p. 2). A elaboração do jogo permite que os alunos internalizem esses conceitos de forma mais profunda, apliquem seu conhecimento de maneira prática, desenvolvendo habilidades criativas e de resolução de problemas, e se envolvam de forma mais significativa com o conteúdo. Essa abordagem pedagógica transforma a aprendizagem em uma experiência divertida e educativa ao mesmo tempo.

A incorporação de metodologias lúdicas e inovadoras no ensino de Geografia é uma abordagem que pode contribuir significativamente no processo de ensino e aprendizagem. É importante destacar que apesar dessas metodologias tornarem as aulas mais dinâmicas e envolventes, promovem uma compreensão mais profunda e prática dos conteúdos trabalhados, o foco deve ser nos conceitos geográficos essenciais para proporcionar uma educação geográfica significativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ensino de Geografia numa perspectiva crítica requer práticas pedagógicas que proporcionem um movimento do conhecimento no sentido de construir conceitos ao invés de apenas memorizar e repetir. Desse modo, a Cartografia escolar associada a ludicidade cooperam no desenvolvimento cognitivo dos estudantes e os jogos didáticos nas escolas precisam ganhar um novo sentido, reconhecendo a sua importância na resolução de problemas e construção da aprendizagem.

A intenção pedagógica por trás do uso de jogos geográficos é multifacetada e extremamente benéfica. Em primeiro lugar, os jogos didáticos relacionados a cartografia proporcionam uma maneira interativa e prática de explorar a Geografia. Por exemplo, ao invés de apenas ler mapas e memorizar informações geográficas, os alunos têm a oportunidade de criar, manipular e interpretar mapas em um ambiente lúdico. Isso estimula a aprendizagem ativa, ajudando os estudantes a entenderem conceitos geográficos de forma mais profunda e significativa.

Além disso, os jogos promovem o desenvolvimento de habilidades críticas, como a capacidade de interpretar legendas, escalas, coordenadas e

símbolos cartográficos. Essas habilidades são essenciais não apenas para a compreensão de mapas, mas também para a vida cotidiana, já que a leitura de mapas é uma competência valiosa em muitos contextos. Ao incorporar jogos na sala de aula, os educadores podem preparar os alunos para serem cidadãos geograficamente alfabetizados e capacitados a compreender e enfrentar desafios relacionados ao mundo em constante mudança.

REFERÊNCIAS

CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella. A cartografia e a construção do conhecimento em contexto escolar. In: ALMEIDA, Rosângela Doin. **Novos rumos da cartografia escolar: Currículo linguagem e tecnologia**. São Paulo: Contexto, 2011. p. 121-135.

CHALITA, Ana Lúcia. 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. 143-170.

LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da escola pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos**. 28 ed. São Paulo: Loyola, 2014.

MAIA, Humberto Cordeiro Araujo; ARAÚJO, Joseane Gomes de; SOUZA, José Vitor Rossi; CARVALHO, André Luiz Silva. Geografia, infância e ludicidade: um diálogo sobre a construção dos conceitos geográficos. **Anais do 14º Encontro Nacional de Prática de Ensino de Geografia: políticas, linguagens e trajetórias**, 2019. p. 1065-1075. Disponível em: <<https://ocs.ige.unicamp.br/ojs/anais14enpeg/article/view/2951>>. Acesso em: 20 set. 2023.

MOURA, Jefferson Aparecido Martins de; OLIVEIRA, Maria Dione do Nascimento; MATOS, Gisele Alves de. Batalha naval: o lúdico no ensino e aprendizagem do sistema de coordenadas geográficas no primeiro ano do Ensino Médio da Escola Estadual Argelce Carvalho Santos da Mota em Pirapora -MG. **ANAIS DO 9º FEPEG – FÓRUM DE ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO E GESTÃO**. Montes Claros, 2015. ISSN 1806-549X. p. 1-4. Disponível em: <http://www.fepeg2015.unimontes.br/sites/default/files/resumos/arquivo_pdf_anais/batalha_naval.pdf>. Acesso em: 15 set. 2023.