

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA

HARITZ ORMAZABAL VALLEJO

Brincando de Geografia: Um estudo de caso acerca da aplicação de jogos de tabuleiro na sala de aula.

Playing with Geography: a case study about the use of board games in the classroom.

São Paulo

2022

HARITZ ORMAZABAL VALLEJO

Brincando de Geografia: Um estudo de caso acerca da aplicação de jogos de tabuleiro na sala de aula.

Trabalho de Graduação Integrado (TGI) apresentado ao Departamento de Geografia da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, da Universidade de São Paulo, como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Geografia.

Área de Concentração: Ensino de Geografia

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Donizeti Giroto

São Paulo

2022

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação

Serviço de Biblioteca e Documentação

Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

V181b Vallejo, Haritz Ormazabal
 Brincando de Geografia: Um estudo de caso acerca
 da aplicação de jogos de tabuleiro na sala de aula. /
 Haritz Ormazabal Vallejo; orientador Eduardo Donizeti
 Girotto - São Paulo, 2022.
 68 f.

TGI (Trabalho de Graduação Individual)- Faculdade
de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da
Universidade de São Paulo. Departamento de Geografia.

1. ENSINO E APRENDIZAGEM. 2. GEOGRAFIA. 3. JOGOS
DE TABULEIRO. I. Girotto, Eduardo Donizeti, orient.
II. Título.

Dedico este trabalho a todos meus professores que me fizeram chegar onde estou hoje, dedico a meus alunos que participaram de forma engajada e animada para que este trabalho saísse adiante, dedico a minha família, que sempre esteve aqui e me apoiou incondicionalmente.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer novamente a meus professores e alunos que sempre me apoiaram e me fizeram ser quem sou hoje, especialmente ao professor Eduardo Girotto por ter aceitado me orientar e ter me ajudado ao longo de todo este trabalho, agradeço a Camino School, especialmente aos alunos do Grade 8 que toparam participar deste projeto sem questionar nada e se engajando nas aulas com uma dedicação sem igual. Quero agradecer a todos meus colegas que me ajudaram, seja lendo este trabalho, dando dicas de materiais e de revisões possíveis no meu texto ou me tirando da rotina para espalhá-lo a cabeça, além de me apoiar em todos os momentos. Um agradecimento especial a Larissa Oliveira por me aguentar falando do TCC o dia todo, a Talita Nader por rever meu texto e me apoiar em sala de aula, ao Valentino por me deixar aprender com ele e por ter me apoiado ao longo do processo todo e a Bia Rios por rever meu texto e me ajudar todos os dias.

Quero agradecer a minha melhor amiga Thais, por todo o apoio e ânimo incondicional, por me ouvir reclamando de tudo, por me suportar quando as coisas não davam certo, por se animar comigo sempre que as coisas davam certo, obrigado por sempre me jogar pra cima, sem medir esforços.

Quero agradecer a minha namorada Giovana por me aguentar todos os dias falando sem parar deste trabalho, por ouvir minhas angústias e me ajudar a achar soluções e por me apoiar e sem ajudar sempre sem questionar nem hesitar.

Por fim quero agradecer a minha mãe Serafina, por me ensinar a nunca desistir dos meus sonhos e sempre seguir lutando por eles não importa o que aconteça, a meu pai Estebe por me mostrar que sempre vale a pena lutar pelo nosso lugar no mundo e que temos sempre que nos orgulhar de onde viemos e do caminho que fizemos e a meu irmão Amandi por me apoiar incondicionalmente não importa em que lugar do mundo estejamos e por me animar sempre.

Muito obrigado a todos que de alguma forma me ajudaram ao longo da produção deste texto, sem vocês este trabalho não seria o mesmo.

RESUMO

VALLEJO, Haritz O. **Brincando de Geografia:** Um estudo de caso acerca da aplicação de jogos na sala de aula. 2022. XX f. Trabalho de Graduação Individual (TGI) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022.

Este trabalho visa apresentar como a aplicação de jogos de tabuleiro como mediadores do processo de ensino-aprendizagem pode ser benéfica para os alunos e professores. Através de um estudo de caso realizado na escola Camino School, foi possível verificar a hipótese de que os jogos podem ajudar no engajamento e na melhora do aprendizado dos alunos. Para realizar essa verificação, foram aplicadas duas sequências didáticas, ambas no oitavo ano, uma abordando temáticas da geografia urbana, como gentrificação e desigualdade socioespacial; e outra abordando temas da geopolítica, como relações de poder internacionais. Ambas sequências utilizaram um jogo de tabuleiro para mediar as discussões de sala de aula. No início de cada sequência didática foi realizada uma avaliação diagnóstica para saber quais eram os conhecimentos prévios dos alunos e, no final de cada sequência, repetimos a avaliação para além de ter uma comparabilidade, também podemos analisar os resultados do processo de aprendizagem com os jogos como mediadores. Os resultados deste trabalho nos mostram que há uma melhora no processo de aprendizagem. Por meio de avaliações e comparação das respostas dos alunos, percebemos que o conteúdo apresentado foi compreendido pelos estudantes. A abordagem por meio dos jogos de tabuleiro facilita a compreensão dos alunos, já que os jogos simulam realidades vividas, assim ao aplicarmos o conteúdo ao jogo, os alunos foram capazes de relacionar os mesmos com suas vidas, assimilando melhor os conhecimentos.

Palavras-chave: Ensino de geografia. Jogos de tabuleiro. Gentrificação. Desigualdade Socioespacial. Geopolítica.

ABSTRACT

VALLEJO, Haritz O. **Playing with Geography:** a case study about the use of board games in the classroom. 2022. XX f. Trabalho de Graduação Individual (TGI) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022.

This paper aims to present how the application of board games as mediators of the learning process can be beneficial to students and teachers. Through a case study carried out at Camino School, it was possible to verify the hypothesis that games can help in the engagement and improvement of students' learning. Two didactic sequences were applied, both in eighth grade, one addressing themes of urban geography, such as gentrification and socio-spatial inequality; and another addressing themes of geopolitics, such as international power relations. Both sequences use a board game to mediate classroom discussions. At the beginning of each didactic sequence a diagnostic evaluation was done to know what the students' previous knowledge was, and at the end of each sequence we repeated the evaluation to have a comparability and be able to analyze the results of the learning process with the games as mediators. The results of this work show us that there is an improvement in the learning process, through the assessments and the comparison of the students' answers we realized that the content presented was understood by the students, the approach through board games facilitates the students' understanding, since the games simulate lived realities so when we apply the content to the game the students were able to relate it to their lives, assimilating the knowledge better.

Keywords: Geography teaching. Board games. Gentrification. Socio-spatial inequality. Geopolitics.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 Resposta dos alunos na avaliação final.	27
Figura 2 Resposta dos alunos na avaliação diagnóstica.....	27
Figura 3 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação diagnóstica.	29
Figura 4 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação final.	29
Figura 5 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação final.	30
Figura 6 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação diagnóstica.	30
Figura 7 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação final.	31
Figura 8 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação diagnóstica.	31
Figura 9 Respostas dos estudantes na avaliação diagnóstica.....	32
Figura 10 Respostas dos estudantes na avaliação final.....	33
Figura 11 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação diagnóstica.	34
Figura 12 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação diagnóstica.	34
Figura 13 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação final.	35
Figura 14 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação diagnóstica.	35
Figura 15 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação final.	36
Figura 16 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação diagnóstica.	36
Figura 17 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação final	37
Figura 18 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação diagnóstica.	37
Figura 19 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação final.	38
Figura 20 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação diagnóstica.	38
Figura 21 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação final.	39

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	14
2.1. Concepção de Ensino	14
2.2. Jogos no Ensino de geografia	16
ESTUDO DE CASO	18
3.1. Contexto escolar	18
3.2. Avaliação	19
3.3. Sequência Didática	20
3.3.1. Problemas Urbanos analisados através do jogo “Banco Imobiliário” (ED. ESTRELA, 1944)	20
AULA 1 - Introdução	20
AULA 2 - Primeira Avaliação	21
AULA 3 - Especulação Imobiliária e Gentrificação	21
AULA 4 - Desigualdade Socioespacial	22
AULA 5 - Fechamento e última avaliação	23
3.3.2. Problemas Geopolíticos analisados através do jogo “War” (ED. GROW, 1971).	23
AULA 1 - Introdução	23
AULA 2 - Primeira Avaliação	24
AULA 3 - Geopolítica	25
AULA 4 - Relações Internacionais	25
AULA 5 - Fechamento e última avaliação	26
3.4. Resultados	26
CONCLUSÃO	41
REFERÊNCIAS	43
ANEXOS	46
5.1. Exercício sobre Desigualdade Socioespacial	46
5.2. Exercício sobre Gentrificação e Especulação Imobiliária	48
5.3. Exercício sobre Geopolítica	50
5.4. Exercício sobre Relações Internacionais	52
	10

5.5. Avaliação Diagnóstica sobre questões urbanas	57
5.6. Avaliação Final sobre questões urbanas	60
5.7. Avaliação Diagnóstica sobre questões geopolíticas	63
5.8. Avaliação Final sobre questões geopolíticas	66
5.9 Resultados das avaliações	68

1. INTRODUÇÃO

Cada vez mais tem sido posto em evidência o modo como o professor apresenta o conteúdo de sua disciplina, seja ela de exatas ou humanas, forçando profissionais da educação a se reinventar constantemente em sala de aula (LESTEGÁS, 2002), utilizando as tecnologias da informação ou se voltando para ferramentas mais “analógicas” como é o caso dos jogos, especialmente os jogos de tabuleiro. Esses podem ser aplicados de diferentes formas em sala de aula, por exemplo como disparador de uma discussão em sala ou como mediador da mesma (GAITE, 2001). Neste estudo visamos trabalhar a utilização de jogos de tabuleiro em sala de aula como mediador das discussões na disciplina de geografia. Para tal fim utilizarei um estudo de caso dentro de um espaço delimitado, contando com avaliações diagnósticas no início e fim do trabalho, para poder avaliar o entendimento e o progresso dos alunos ante os conteúdos apresentados pelo professor. Será criada uma sequência didática que será executada ao longo do estudo de caso, sendo esta passível de modificações conforme os resultados das avaliações diagnósticas.

Dentro do ensino de geografia sempre houve um foco no conteúdo a ser ensinado, comumente focando-se na assimilação desse para posteriormente ser despejado em uma prova (FERNANDES, 2008). Esse modelo conteudista de ensino faz com que o aluno decore o conteúdo, por vezes, impedindo que ele realmente comprehenda a lógica por trás do que ele está observando e vivenciando, dessa forma acaba não sendo criado e fomentado o pensamento crítico tão necessário para o entendimento da geografia, do ambiente em que vivemos e das relações sociais nele perpetuadas. Na tentativa de contornar esse sistema de ensino estabelecido, este trabalho visa observar a geografia através da exploração do aluno utilizando o jogo como mediador, ou seja, o aluno vai encontrar no jogo uma simulação de temas da vida real, como a especulação imobiliária e a diferença de valores dependendo da região em que você se encontra, no jogo Banco Imobiliário (ED. ESTRELA, 1944), ou as relações de poder e importância territorial que aparecem em jogos com temática bélica, como é o caso dos jogos da série War (ED. GROW, 1971).

A inserção de atividades lúdicas no ensino já se mostrou proveitosa e de agrado dos estudantes (PINHEIRO et. al., 2013) reforçando a ideia de que “aprender fazendo” pode trazer bons frutos para a educação. Tendo isso em mente, o presente estudo visa aplicar os jogos de tabuleiro em sala de aula, através de um estudo de caso, realizado na escola Camino School, colégio trilíngue que trabalha com aprendizagem baseada em projetos. Devido a esse contexto, os alunos estão mais acostumados a aprender através do fazer, assim pode ser mais simples

aplicar os jogos em sala de aula, pois materiais didáticos que fogem do tradicional fazem parte do cotidiano deles, facilitando a aceitação desses momentos pelos mesmos.

Desse modo, o objetivo geral deste trabalho foi analisar a aplicabilidade de jogos de tabuleiro como ferramenta didática no ensino de geografia utilizando os mesmos como mediadores para a apresentação e discussão dos conteúdos próprios do ano letivo selecionado, além da utilização de avaliações diagnósticas prévias e posteriores a aplicação dos jogos em sala de aula.

Para a realização deste trabalho utilizamos um estudo de caso, com o objetivo de analisar, dentro de um espaço restrito, como os jogos de tabuleiro auxiliam no ensino de geografia, quando utilizados como mediadores das discussões da sala de aula. Já é sabido que a aplicação de estudos de caso em pesquisas na área da educação são efetivas e de grande proveito (ANDRÉ, 2013), com isso em mente utilizaremos esta ferramenta de pesquisa para avaliar como os jogos de tabuleiro, ao serem utilizados como mediadores em sala de aula, podem auxiliar na compreensão dos alunos acerca dos temas relacionados a geografia escolar. Para aplicar tal estudo criamos uma sequência didática fazendo uso de avaliações diagnósticas datadas do início do processo, para termos uma visão mais ampla do que os alunos já possuem de conhecimento sobre os temas a serem abordados. Ao longo do processo também realizamos observações em sala para avaliar se o processo está sendo efetivo, e caso fosse necessário adaptar a sequência didática para melhor se adequar aos alunos. Finalizamos o processo do estudo de caso com uma última avaliação diagnóstica, com a qual analisamos os resultados do processo de ensino-aprendizagem.

O presente estudo foi estruturado utilizando uma sequência de capítulos, cada um deles abordando uma parte específica do trabalho. Nos capítulos iniciais será apresentada a ideia central do trabalho, apresentando a metodologia que abordarei além de uma revisão da bibliografia coletada para a realização do presente trabalho, contextualizando meu trabalho dentro do que já foi produzido acerca do tema da minha pesquisa. Em seguida apresentarei a parte prática do meu trabalho, ou seja, o estudo de caso citado no parágrafo anterior, apresentando em conjunto a sequência didática pensada para trabalhar os jogos de tabuleiro como mediadores das discussões em sala de aula, as avaliações diagnósticas que utilizaremos também serão apresentadas neste capítulo, concluindo assim o estudo de caso e as ferramentas que serão utilizadas para aplicar o mesmo. Por fim, concluirrei o presente trabalho com os

resultados obtidos através do estudo de caso e as considerações finais acerca do presente estudo.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O capítulo a seguir refere-se a revisão bibliográfica e fundamentação teórica do presente trabalho, dividido em duas partes: a primeira referente às concepções de ensino de geografia e como os textos lidos dialogam com a proposta desta pesquisa; a segunda referente às aplicações de jogos de tabuleiro no ensino de geografia, apresentando os textos que tratam sobre o assunto e as considerações que os mesmos fazem. Neste segmento será feito o diálogo deles com as ideias apresentadas em meu trabalho.

2.1. Concepção de Ensino

Através da leitura dos textos do professor Manoel Fernandes (2008), Shoko Kimura (2008), Francisco Rodríguez Lestegás (2002) e Paulo Cesar da Costa Gomes (2017) percebemos que a concepção de ensino proposta por este trabalho está de total acordo com as ideias presentes na leitura dos textos, especialmente no texto do professor Manoel Fernandes (2008), em que é apresentada uma visão mais humanista do ensino de geografia, visando que o aluno aprenda e entenda os conteúdos, além de fomentar o pensamento crítico dos mesmos acerca das situações de sala de aula e de seu cotidiano. Dessa forma o ensino de geografia se torna algo mais próximo aos alunos, (FERNANDES, 2008) dando um novo sentido diferente de despejar os conteúdos em uma prova ou alguma avaliação similar. Ao criar esse caminho dialógico com os conhecimentos prévios dos alunos acerca do mundo que os rodeia, criamos uma maior motivação e dedicação nos alunos, pois eles podem perceber as situações diárias e compará-las com as situações vistas em sala de aula (KIMURA, 2007).

Quando pensamos nos alunos como sujeitos do processo de aprendizagem, criamos uma nova visão de ensino em que os estudantes deixam de ser meros receptores de informações transformando-se em sujeitos ativos que ajudam a compor e criar de forma colaborativa com os professores o processo de ensino-aprendizagem, produzindo assim uma relação dialógica em sala de aula (FERNANDES, 2008).

Ferramentas que trazem o aluno para o campo do aprender de forma ativa podem colaborar nesse processo de criação de diálogos. Atualmente existem inúmeras possibilidades de mediação em sala de aula que podem ser utilizadas para atingir isso, desde músicas, livros

e filmes até atividades físicas, criação de maquetes e modelos e jogos de tabuleiro, aqui a importância do lúdico é reforçada. De acordo com:

[...] os jogos e as atividades lúdicas tornam-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir e reinventar as coisas, que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato (PIAGET, 1975, p. 156).

Os jogos de tabuleiro aparecem aqui como ferramentas mediadoras para a aula podendo ser aplicados de diferentes maneiras: podem ser o produto final do trabalho, quando os alunos criam um jogo para exemplificar conteúdos específicos tratados em sala de aula; o jogo pode ser apresentado como mediador para as discussões (os alunos jogam o jogo e analisam os elementos do mesmo de maneira crítica e geográfica); e, por fim, os jogos podem ser utilizados como disparadores das discussões, podendo ser apresentados para os alunos como exemplos de situações em que se aplicariam os conceitos geográficos estudados em sala de aula. Um exemplo disso seria nos videogames de guerra onde constantemente o inimigo é a Rússia / URSS e o herói estadunidense, remetendo a questões geopolíticas da Guerra Fria.

Atividades lúdicas em sala de aula ajudam a dinamizar as mesmas, criando um maior engajamento por parte dos alunos. Isso pode auxiliar na aprendizagem, já que eles vêm mais abertos para a aprendizagem, criando-se a possibilidade de construção de mais conhecimentos (GIROTTTO, 2017). Assim, os jogos se encaixam nesta categoria de mediações didáticas que podem ajudar a dinamizar as aulas e atrair os alunos para as mesmas.

Visando trazer um ensino de geografia mais dialógico com a realidade do aluno vamos nos aproximar da concepção de ensino presente nos textos citados acima. Desta forma toda nossa sequência didática será nessa direção, ou seja, tentando sempre estreitar a relação com o aluno e aproximando os conteúdos apresentados a realidade em que eles vivem, tentando que se engajem mais nas aulas e se apropriem das aprendizagens e aos poucos criem uma visão crítica sobre o mundo em que vivem.

Portanto, assumimos que não é possível um processo de aprendizagem sem a participação ativa e engajada dos estudantes, para isso precisamos tomar em conta os múltiplos letramentos e linguagens que eles possuem hoje em dia, os jogos neste caso podem aparecer como catalisadores para esses multiletramentos, agindo para melhorar o engajamento dos alunos, e assim colaborando com o processo de aprendizagem.

2.2. Jogos no Ensino de geografia

Recentes estudos na área do ensino nos mostram as várias possibilidades de aplicação de jogos e outras ferramentas lúdicas em sala de aula, possibilitando uma maior interação dos alunos com o conteúdo das disciplinas escolares (SAWCZUK et. al., 2012). Sabemos também que o ensino de disciplinas de humanas vem sofrendo bastante recentemente, seja pelo desinteresse dos alunos ou pelo crescente desmonte educacional que sofremos, vemos isso quando olhamos para as políticas públicas voltadas para a educação, que tendem a focar num desmonte processual, principalmente na área de humanas, já que as exatas e biológicas, tradicionalmente são vistas como mais importantes. Desta forma o ensino da geografia se vê bastante prejudicado e o papel dos professores em sala de aula se torna cada vez mais difícil.

Considerando os fatos citados acima, vemos uma possibilidade de aproximação dos conteúdos da sala de aula com os alunos e um estreitamento das relações professor-aluno durante os momentos de aprendizagem, dita possibilidade se encontra na utilização de jogos de tabuleiro como mediadores do diálogo em sala de aula. Aplicando jogos que os alunos possuem familiaridade para apresentar o conteúdo a ser trabalhado auxilia na aproximação do mesmo com a realidade do aluno, mostrando como as situações de seu dia a dia podem ser analisadas pelos olhos da geografia, sendo o jogo o agente que estreita a distância entre essas duas realidades (SOUSA, 2012). Quando pensamos no jogo “Banco Imobiliário” (ED. ESTRELA, 1944), por exemplo, podemos usá-lo para mediar discussões pertinentes à geografia urbana, como a diferença dos valores imobiliários. Bairros como Faria Lima e Rebouças, na cidade de São Paulo, que no jogo aparecem como locais caros para se adquirir podem ser contrastados com outros bairros de menor valor no jogo, que quando trazidos para a realidade são capazes de nos mostrar diferenças socioespaciais bastante claras.

Pinheiro, Santos e Ribeiro Filho (2013) nos mostram como é possível aplicar jogos no ensino de geografia, propondo uma série de atividades que podem beneficiar o processo de aprendizagem, tendo como mediadores os jogos e outras atividades lúdicas. Ao reforçar a ideia de que processos lúdicos podem beneficiar as relações em sala de aula e as relações de aprendizagem, os autores nos apresentam várias possibilidades de aplicação de tais ferramentas. Primeiramente eles mostram, como em estudos realizados por eles mesmos, a utilização do jogo “Batalha Naval” se mostrou bastante útil para trabalhar as coordenadas geográficas e o funcionamento das mesmas, aproveitando-se da mecânica simples do jogo o educador é capaz de introduzir os conceitos de coordenada para os alunos e demonstrar na

prática como eles funcionam, sem ter que trabalhar abstrações muito grandes, como geralmente é feito, pois no jogo temos a grade de coordenadas colocada como parte do jogo, como algo real, o que não acontece quando pensamos nas coordenadas geográficas, já que as mesmas são linhas imaginárias que criamos para melhor nos localizarmos no mundo.

Como resultado do trabalho de pesquisa que realizaram chegaram à conclusão que falta ludicidade nas aulas de geografia e que quando a mesma se faz presente os alunos tendem a ter uma maior disposição para o processo de aprendizagem (PINHEIRO et. al., 2013), se mostrando mais engajados e atentos às aulas e ao professor. Desta forma acredito que este trabalho venha a dialogar de forma positiva com o texto supracitado, considerando a pretensão de aplicar jogos de tabuleiro como mediadores das relações de aprendizagem.

Outro trabalho que se assemelha em conteúdo a este de Pinheiro, Santos e Ribeiro Filho (2013) é de Sousa (2012) em que o autor trabalha a aplicação do jogo eletrônico de simulação *SimCity* aliado a outras ferramentas pedagógicas, como a saídas de campo. Como mediadores para o ensino de geografia, o autor apresenta que o jogo tem inúmeras possibilidades de aplicação, já que ao simular a criação de uma cidade é possível trabalhar questões ambientais e urbanas de grande importância para a geografia, mas principalmente a maneira como a sociedade ocupa e cria o espaço, já que este é tema central do jogo. Sendo assim o autor nos mostra que ao utilizar o jogo na sala de aula conseguimos quebrar um pouco com o tradicional método de ensino de geografia, que seria para ele a aula expositiva, onde os alunos apenas decoram os conteúdos sem ter a chance de os ver aplicados na vida real.

Autores como Sawczuk e Moura (2012) e Silva, Santos, Lima e Neto (2014) corroboram com as ideias e resultados apresentados nos textos anteriores. Em ambos trabalhos houve uma apresentação e preocupação com a utilização de jogos como mediadores do processo de aprendizagem na geografia, com resultados positivos. Segundo os autores, existem inúmeras maneiras de aplicar os jogos e outras ferramentas lúdicas em sala de aula e só depende do professor conseguir fazer tais conexões e mediações para que os jogos trabalhem a favor da aprendizagem, fazendo com que os alunos melhorem sua atitude em sala de aula quando apresentados a atividades que os instiguem a trabalhar de forma ativa e colaborativa.

Por fim, quando olhamos mais especificamente para jogos de tabuleiro, Rocha e Fernandes (2018) nos mostram como eles podem ser utilizados. No caso do estudo proposto pelos autores, eles adaptaram o jogo Perfil, da Editora Grow, para o ensino de geografia. No jogo original deve-se adivinhar diferentes personagens através de dicas que os identificam. No

caso da adaptação, os autores substituíram os personagens por conteúdos relacionados a geografia, como tipos de rocha, processos de industrialização e urbanização. Com a aplicação das diferentes versões do jogo os autores perceberam uma alteração na dinâmica da sala de aula. Alguns grupos mostraram maior dedicação às partidas do que outros, o que é natural, mas no geral os alunos se mostraram agradecidos pelo que os autores chamaram de “...respiros” na rotina.”. Além disso, os autores apresentam que a versatilidade do jogo em ser adaptado para outros conteúdos é bastante grande, possibilitando que outras disciplinas escolares possam se utilizar do mesmo. Desta forma vemos mais uma vez como a aplicação de jogos pode ser benéfica na sala de aula, neste caso não tão direcionada ao processo de aprendizagem, como nos outros casos, mas ainda assim oferecendo aos alunos um momento diferente em sala de aula, com o jogo como mediador.

Esse início de diálogo através dos jogos possibilita futuras discussões sobre geografia urbana, urbanização, gentrificação e outros temas similares, utilizando como partida a comparação de valores dos bairros no jogo e como os mesmos se mostram na realidade. Podemos expandir essa visão para outros jogos e outras ferramentas similares, como filmes, músicas ou livros, além de expandir as relações com os conteúdos de sala.

Através deste trabalho, pretendo analisar a aplicabilidade dos jogos e mostrar como podemos pensar em uma sequência didática que abarque a utilização de jogos como mediadores na relação dialógica em sala de aula, criando uma maior proximidade com os alunos e tentando os engajar mais no processo de aprendizagem, em consonância com as pesquisas discutidas neste capítulo da pesquisa.

3. ESTUDO DE CASO

O presente estudo pretende trabalhar com um estudo de caso para melhor observar a aplicabilidade de jogos de tabuleiro como mediadores de discussões em sala de aula. Sabemos do valor científico deste método de pesquisa na área da educação, pois ele foi comprovado em trabalhos anteriores (ANDRÉ, 1984). Nossa estudo de caso vai ser aplicado em conjunto a uma sequência didática que será apresentada neste capítulo, além disso apresentarei o contexto da escola em que realizaremos nosso estudo de caso e os resultados obtidos pelo mesmo.

3.1. Contexto escolar

O estudo de caso deste trabalho foi realizado ao longo de 5 aulas, na escola privada Camino School, uma escola trilíngue, localizada no bairro da Barra Funda, na zona oeste de São Paulo. A Camino School trabalha com uma metodologia baseada em projetos e divide as

disciplinas escolares em “cohorts”, ou seja, uma divisão de professores em três áreas de ensino principal, STEM, Humanities e Expressions; STEM se divide em Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática; Humanities se divide em Language, Inglês, Português e Espanhol, e Social Studies, que abarca História, Geografia, Sociologia, etc.; e Expressions se divide em Drama, Arts, Music e Movement. Cada bimestre esses “cohorts” criam uma expedição, onde os alunos vão explorar temas específicos que os levarão a um produto final de cada área, as expedições são criadas no modelo de planejamento reverso, onde os objetivos de aprendizagem selecionados para o bimestre são a base para elaboração das práticas (JUSTINO et. al., 2021).

Os alunos do Grade 8, turma na qual aplicaremos o estudo de caso, já estão familiarizados com ferramentas didáticas diferentes das tradicionais, já que estas fazem parte do cotidiano escolar deles, o que pode vir a facilitar a aceitação dos jogos de tabuleiro como mediadores das discussões em sala. Por se tratar de uma escola privada os alunos possuem uma visão crítica de mundo mais estabelecida, devido ao acesso à informação que estes estudantes possuem, por serem de classes sociais mais privilegiadas, para bem e para mal, isso pode ser benéfico na hora de fazer as conexões entre os jogos e os conteúdos a serem explorados nas aulas, pois eles não se encontram tão distantes das realidades que pretendemos apresentar nos jogos, e algumas das situações são vistas e já foram vivenciadas por eles.

3.2. Avaliação

Para melhor compreender as diferenças nos processos de ensino e aprendizagem mediados por jogos de tabuleiro pretendemos fazer 2 avaliações formais ao longo da sequência didática, todas localizadas nos anexos deste trabalho. A primeira delas sendo uma avaliação diagnóstica, para ter uma melhor noção dos conhecimentos prévios dos alunos em relação aos conteúdos que serão trabalhados na sequência didática e uma avaliação final, para poder analisar os efeitos da aplicação da sequência didática e consequentemente a aplicação de jogos de tabuleiro como mediadores do processo ensino.

Estas avaliações serão realizadas no formato de questionários que os alunos poderão preencher de forma digital, utilizando uma escala Likert para melhor análise, permitindo que os alunos se auto avaliem, lembrando-os sempre da necessidade de serem sinceros nestas avaliações. Além disso, faremos avaliações contínuas para poder observar o engajamento e participação ativa dos alunos, já que este é um componente que pretendemos observar, além da apropriação do conteúdo das aulas.

As diferentes avaliações aplicadas podem ser encontradas no capítulo de Anexos deste trabalho.

Com base nos resultados obtidos nestas avaliações procederemos a realizar o capítulo de resultados apresentado neste trabalho.

3.3. Sequência Didática

A seguir apresentarei a sequência didática a ser aplicada ao longo do estudo de caso, ela contará com 5 aulas para cada um dos temas a serem tratados, urbanização através do jogo “Banco Imobiliário” (ED. ESTRELA, 1944) e geopolítica através do jogo “War” (ED. GROW, 1971). Dentro da sequência estarão presentes as avaliações a serem feitas.

As aulas terão uma duração de 50 minutos e serão realizadas para a turma do Grade 8 da Camino School.

3.3.1. Problemas Urbanos analisados através do jogo “Banco Imobiliário” (ED. ESTRELA, 1944)

Objetivo: Aproximar os alunos de questões urbanas como especulação imobiliária, gentrificação e desigualdades socioespaciais usando como mediador o jogo “Banco Imobiliário” (ED. ESTRELA, 1944).

AULA 1 - Introdução

5’ Apresentar aos alunos a proposta de trabalho:

- Explicar o projeto de pesquisa e como ele se insere no contexto escolar.
- Mostrar o jogo que será utilizado e conversar um pouco sobre os conhecimentos prévios dos alunos acerca dos temas a serem abordados nas aulas.

10’ Apresentar o jogo “Banco Imobiliário” (ED. ESTRELA, 1944) aos alunos e repassar as regras:

- Neste momento é importante ter certeza que os alunos conhecem as regras do jogo, explicar elas pra quem não sabe.
- Pedir que os alunos prestem atenção no tabuleiro, nos valores de cada região, como ele é organizado, que informações ele contém.
- Perguntar a eles o que percebem nessa análise inicial, ir anotando na lousa as ideias propostas.

20' Deixar que os alunos joguem o jogo por um tempo:

- Pedir para eles prestarem atenção aos pontos levantados anteriormente e como eles se aplicam ao longo das partidas, os alunos podem fazer anotações ou comentários para todos.

5' Fazer um fechamento com os alunos:

- Repassar os conceitos e ideias que eles levantaram durante a aula.
- Ver se aparece alguma coisa nova e anotar na lousa.
- Dar uma visão geral dos conceitos que vão ser trabalhados ao longo da sequência de aulas.

AULA 2 - Primeira Avaliação

10' Relembrar a aula anterior:

- Repassar o que foi visto.
- Ver o que os alunos lembram.
- Contextualizar para os alunos a avaliação diagnóstica, eles já têm familiaridade com esse tipo de avaliação.

30' Aplicar a avaliação diagnóstica (Anexo 5.5)

- Reforçar para os alunos que eles devem fazer a atividade de forma individual.

10' Repassar a avaliação e fazer uma primeira conceituação sobre os termos que aparecem nela:

- Apresentar os conceitos de Especulação Imobiliária, Gentrificação e Desigualdade Socioespacial.

AULA 3 - Especulação Imobiliária e Gentrificação

5' Relembrar as aulas anteriores:

- Ver com os alunos o que eles se lembram dos conceitos apresentados na aula anterior.

15' Trazer o tabuleiro do jogo de novo para eles e começar a analisar os valores das diferentes regiões que aparecem nele:

- Questionar os alunos sobre os locais e o que eles conhecem.

- Questionar os diferentes valores das regiões e a dinâmica entre elas.

15' Apresentar o conceito de Especulação Imobiliária e Gentrificação:

- Explicar para os alunos o que é a Especulação e como ela se dá no nosso país e como ela aparece no jogo.
- Explicar para os alunos o que é a Gentrificação e como ela se dá no nosso país.
 - Mostrar o caso da Augusta, Vila Madalena, etc.

15' Passar um texto falando sobre Especulação e Gentrificação para que os alunos leiam e respondam algumas questões (Anexo 5.2):

- Os alunos podem realizar esta atividade de forma individual ou em pequenos grupos.
- É importante trazer a relação do jogo com os conteúdos para fazer a aproximação dos alunos com o tema.

AULA 4 - Desigualdade Socioespacial

5' Relembrar a última aula:

- Ver o que os alunos lembram dos conceitos que trabalhamos
- Gentrificação e Especulação Imobiliária

15' Repassar os dois conceitos e apresentar para os alunos o conceito de Desigualdade Socioespacial:

- Diferentes bairros têm acesso a diferentes infraestruturas urbanas
- Gentrificação e Especulação Imobiliária geram Desigualdades Socioespaciais
- Reforçar a característica expansiva e de desapropriação da Gentrificação e Especulação.
- Mostrar para os alunos como uma coisa está ligada a outra

15' Trazer novamente o tabuleiro para que os alunos percebam como o jogo trata a especulação imobiliária, gentrificação e desigualdade socioespacial

- Mostrar como as mecânicas do jogo representam situações similares às da vida real.
- Os diferentes valores se dão por causa da localização e das infraestruturas que existem nesses locais.

- Todos os bairros que aparecem são conhecidos.

15' Apresentar um exercício (Anexo 5.1) comparativo para os alunos:

- Alunos fazem a leitura de um texto e respondem a questões comparando o texto que leram com algumas questões do jogo de tabuleiro apresentado.

AULA 5 - Fechamento e última avaliação

5' Relembrar as aulas anteriores:

- Ver com os alunos as questões trabalhadas ao longo das aulas que tivemos

15' Fazer a revisão final de todo o conteúdo trabalhado nas aulas:

- Rever o que era Gentrificação, Desigualdade Socioespacial e Especulação Imobiliária.
- Repassar a conexão dos conteúdos trabalhados com o jogo de tabuleiro.
- Repassar todas as dúvidas que tenham ficado das aulas anteriores.

30' Fazer a avaliação final:

- Alunos farão uma avaliação final (Anexo 5.6) onde os alunos discorrerão sobre os conteúdos aprendidos, tentando explicar os mesmos com as próprias palavras.
- Reforçar a importância de que os alunos realizem a avaliação de forma individual e sem conversar com os colegas.
- Depois dessa avaliação passar a auto avaliação utilizando um formulário de escala Likert.

3.3.2. Problemas Geopolíticos analisados através do jogo “War” (ED. GROW, 1971).

Objetivo: Aproximar os alunos a conteúdos relacionados com Geopolítica e Relações Internacionais usando como mediador o jogo de tabuleiro “War” (ED. GROW, 1971).

AULA 1 - Introdução

5' Apresentar aos alunos a proposta de trabalho:

- Explicar o projeto de pesquisa e como ele se insere no contexto escolar.
- Mostrar o jogo que será utilizado e conversar um pouco sobre os conhecimentos prévios dos alunos acerca dos temas a serem abordados nas aulas.

10' Apresentar o jogo “War” (ED. GROW, 1971) aos alunos e repassar as regras:

- Neste momento é importante ter certeza que os alunos conhecem as regras do jogo, explicar elas pra quem não sabe.
- Pedir que os alunos prestem atenção no tabuleiro, nos valores de cada região, como ele é organizado, que informações ele contém.
- Perguntar a eles o que percebem nessa análise inicial, ir anotando na lousa as ideias propostas.

20' Deixar que os alunos joguem o jogo por um tempo:

- Pedir para eles prestarem atenção aos pontos levantados anteriormente e como eles se aplicam ao longo das partidas, os alunos podem fazer anotações ou comentários para todos.

5' Fazer um fechamento com os alunos:

- Repassar os conceitos e ideias que eles levantaram durante a aula.
- Ver se aparece alguma coisa nova e anotar na lousa.
- Dar uma visão geral dos conceitos que vão ser trabalhados ao longo da sequência de aulas.

AULA 2 - Primeira Avaliação

10' Relembra aula anterior:

- Repassar o que foi visto.
- Ver o que os alunos lembram.
- Contextualizar para os alunos a avaliação diagnóstica, eles já têm familiaridade com esse tipo de avaliação.

30' Aplicar a avaliação diagnóstica (Anexo 5.7)

- Reforçar para os alunos que eles devem fazer a atividade de forma individual.

10' Repassar a avaliação e fazer uma primeira conceituação sobre os termos que aparecem nela:

- Apresentar os conceitos de Geopolítica e Relações Internacionais.

AULA 3 - Geopolítica

5' Relembrar a aula anterior:

- Ver o que os alunos lembram sobre geopolítica.

10' Trazer o tabuleiro de novo e conversar um pouco com os alunos sobre ele e o que vem nele:

- Questionar os alunos sobre os locais e o que eles conhecem.
- Questionar os diferentes valores das regiões e a dinâmica entre elas, por que ter toda a Europa vale mais que ter toda a América?

15' Apresentar algum texto que traga as noções básicas da Geopolítica e relações de poder internacionais e apresentar algumas questões aos alunos:

- Alunos podem realizar esta atividade (Anexo 5.3) em grupos.
- É importante que eles estabeleçam relações entre o que vimos no jogo e o vídeo apresentado.
- Ir fazendo questionamentos para que os alunos consigam realizar a proposta.

AULA 4 - Relações Internacionais

5' Repassar as aulas anteriores:

- Trazer o que os alunos lembram das aulas passadas
- Reforçar os conceitos da aula passada

15' A partir dos conceitos aprendidos na aula passada observar conflitos dos dias atuais:

- Apresentar as relações entre Rússia e Ucrânia e como isso afeta as dinâmicas internacionais.
- Apresentar as questões do Oriente Médio.

15' Trazer o tabuleiro novamente e fazer a análise do tabuleiro a partir das relações que vimos na conversa anterior:

- Focar nos diferentes valores por manter o território todo.
- Como isso reflete relações de poder atuais e como elas se estenderam ao longo dos anos.

15' Apresentar um exercício (Anexo 5.4) comparativo para os alunos:

- Alunos fazem a leitura de um texto e respondem a questões comparando o texto que leram com algumas questões do jogo de tabuleiro apresentado.

AULA 5 - Fechamento e última avaliação

5' Relembrar as aulas anteriores:

- Ver com os alunos as questões trabalhadas ao longo das aulas que tivemos

15' Fazer a revisão final de todo o conteúdo trabalhado nas aulas:

- Rever o que era geopolítica e o que eles se lembram das Relações Internacionais e conflitos atuais e sua origem.
- Repassar a conexão dos conteúdos trabalhados com o jogo de tabuleiro.
- Repassar todas as dúvidas que tenham ficado das aulas anteriores.

30' Fazer a avaliação final:

- Alunos farão uma avaliação final (Anexo 5.8) onde discorrerão sobre os conteúdos aprendidos, tentando explicar os mesmos com as próprias palavras.
- Reforçar a importância de que os alunos realizem a avaliação de forma individual e sem conversar com os colegas.
- Depois dessa avaliação passar a auto avaliação utilizando um formulário de escala Likert.

3.4. Resultados

Ao longo da aplicação das duas sequências didáticas foi possível fazer algumas observações a partir das avaliações e das atividades propostas para os alunos. Inicialmente separarei as observações e resultados em duas partes, a primeira tratando da sequência didática acerca de problemas urbanos analisados através do jogo “Banco Imobiliário” e a segunda parte será acerca da sequência didática referente aos problemas geopolíticos analisados através do jogo “War”.

Ao iniciar a primeira sequência didática os alunos do oitavo ano realizaram uma avaliação diagnóstica, presente nos anexos (Anexo 5.5), tendo assim um ponto de partida para a análise dos resultados da pesquisa e no final das aulas realizamos uma avaliação final (Anexo 5.6) para poder avaliar o aproveitamento e o quanto os alunos aprenderam, sendo as duas avaliações iguais para ter comparabilidade entre elas. Com os resultados desta avaliação é possível ver que a maior parte dos alunos não sabiam do que se tratavam os conceitos

Você sabe o que é Especulação Imobiliária?
24 respostas

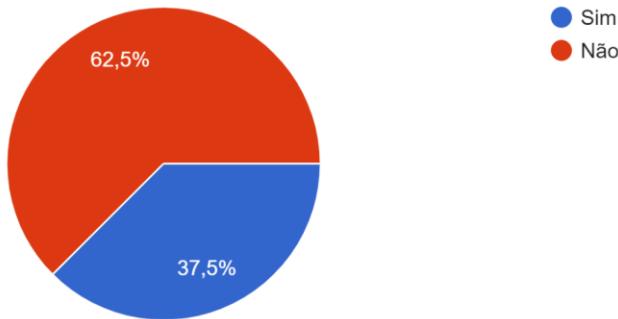


Figura 2 Resposta dos alunos na avaliação diagnóstica.

apresentados, no caso da figura abaixo vemos a comparação entre a avaliação diagnóstica (Figura 2) e a avaliação final (Figura 1) em relação ao conceito de especulação imobiliária. Podemos ver uma diferença bastante clara entre

as duas avaliações, no momento inicial mais de 50% dos alunos diziam não saber o que era especulação imobiliária, no final das aulas apenas 10% disseram não saber o que era o conceito, mostrando que o aproveitamento e o conhecimento dos alunos aumentaram ao longo das aulas.

Você sabe o que é Especulação Imobiliária?
23 respostas

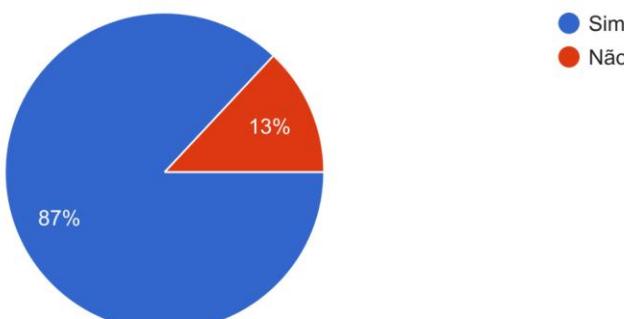


Figura 1 Resposta dos alunos na avaliação final.

Este aproveitamento se vê justificado nas respostas escritas dos alunos, já que ao dizer que sabiam o que eram os conceitos eles precisavam explicar os mesmos com suas próprias palavras, através das citações abaixo conseguimos

ver claramente a mudança na explicação (ambas as respostas são do mesmo aluno):

Avaliação Diagnóstica:

É quando uma empresa pega um lugar e começa a construir casas para isso ela faz uma especulação das casas ou especulação imobiliária. (estudante 1, 8º ano)

Avaliação Final:

É quando uma não necessariamente empresa, mas um investidor investe em um imóvel esperando para que ele se valorize ou para que o bairro se valorize, o que também faz parte do processo de gentrificação. (estudante 1, 8º ano)

Na primeira citação vemos uma ideia bastante inicial do que é especulação imobiliária, tendo uma noção dos processos envolvidos, como a compra de um local e os investimentos presentes. No segundo trecho vemos uma resposta mais completa, com os elementos básicos da especulação imobiliária presentes, como a valorização do imóvel ou do local em que ele se encontra, a compra e venda do imóvel e o passar do tempo para que a valorização ocorra.

Outra observação feita através das avaliações diagnósticas é que os alunos sabiam alguns conceitos de forma parcial, como é o caso da desigualdade socioespacial. Neste caso, os alunos sabem o que é desigualdade social, mas ao incluir a camada da espacialização confundem os conceitos ou conseguem entender apenas a parte da diferença de espaços, sem conectar as duas partes do conceito. Isso foi observado através das respostas das avaliações tanto diagnóstica quanto final. A citação abaixo nos mostra a diferença de respostas dos alunos antes e depois da conclusão da sequência didática:

Avaliação Diagnóstica:

Quando em diferentes espaços têm valores diferentes (estudante 2, 8º ano)

Avaliação Final:

Existe uma desigualdade entre o acesso de espaços como por exemplo uma pessoa que mora na periferia terá muito mais dificuldade para acessar shoppings do que uma pessoa rica que mora perto por ter mais condição financeira assim a pessoa que mora na periferia não poderá ter acesso a lugares (espaços) quando a desigualdade social gera uma desigualdade espacial é chamado de desigualdade socioespacial (estudante 2, 8º ano)

Em relação ao aprendizado dos conteúdos propostos vemos uma mudança significativa. Na avaliação diagnóstica, quando os alunos foram questionados sobre sua capacidade de explicar algum dos conceitos presentes da sequência didática, tivemos uma maior discordância, como podemos ver nas respostas do questionário de escala Likert (Figura 3), no qual 1

Consegui explicar para outras pessoas o que é Gentrificação.

24 respostas

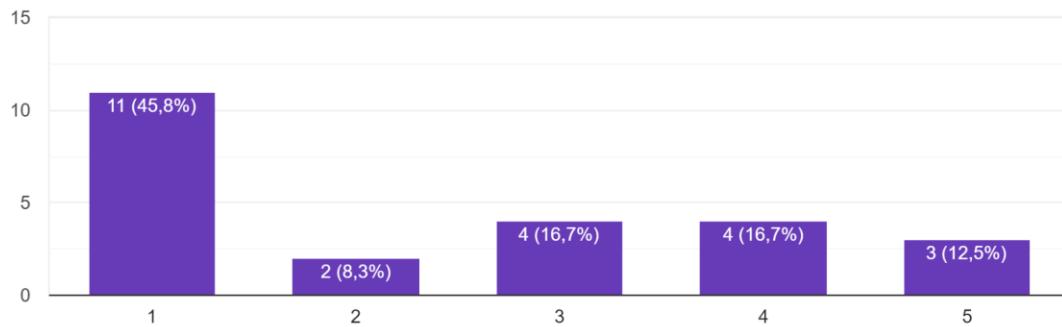


Figura 3 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação diagnóstica.

representa uma discordância completa e 5 uma concordância completa. Como podemos observar existe uma predominância nas respostas de valor 1, e uma dispersão nos outros valores, mas não há presença significativa de respostas que concordam completamente com a afirmação em questão. Já quando olhamos para as respostas dos alunos na avaliação final (Figura 4) percebemos uma mudança muito significativa na distribuição das respostas: o

Consegui explicar para outras pessoas o que é Gentrificação.

23 respostas

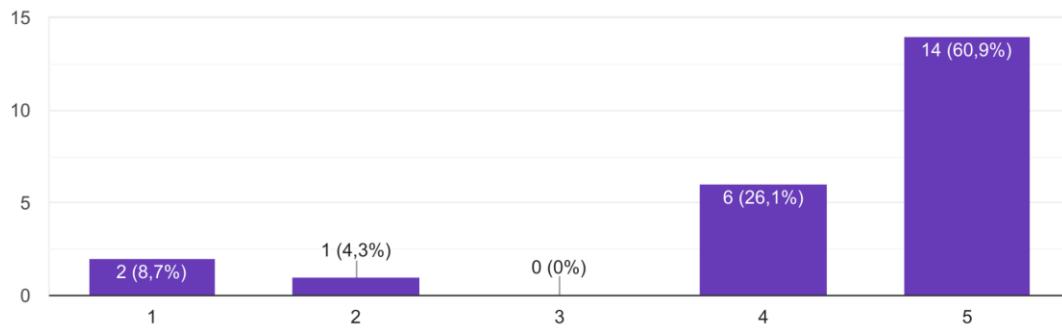


Figura 4 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação final.

gráfico se inverte completamente, tendo uma presença massiva nas respostas de valor 5, o que corrobora com os exemplos citados acima. As autoavaliações dos alunos na escala Likert aliados com as respostas das outras questões nos mostram como a sequência didática deu frutos e os alunos foram capazes de compreender os conceitos e conteúdos apresentados. A presença dos jogos de tabuleiro auxiliou nesta questão como apresentarei em seguida.

Em relação aos jogos de tabuleiro como mediador das discussões e atividades pedagógicas percebemos um aumento pequeno no engajamento dos alunos, principalmente quando falamos da compreensão dos temas da aula através da utilização dos jogos. No momento inicial (Figura 6) existe uma dispersão maior das respostas, mesmo com uma

Jogos de tabuleiro me ajudam na compreensão dos temas das aulas.
24 respostas

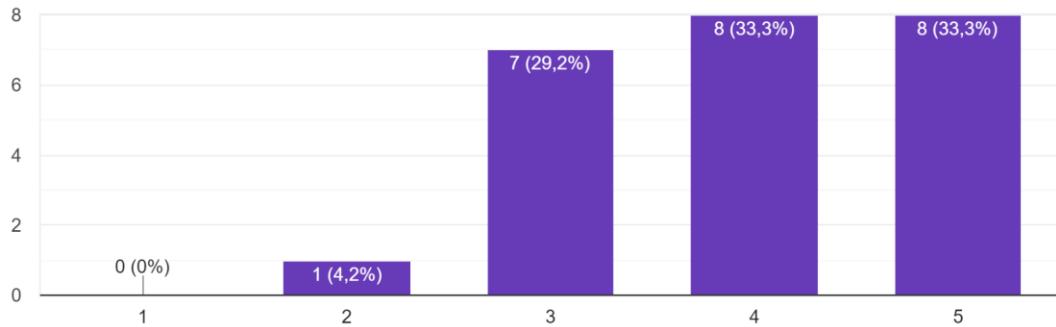


Figura 6 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação diagnóstica.

concentração maior de respostas de valor 5 e 4, na escala Likert (sendo 1 discordo totalmente e 5 concordo completamente), vemos um número significativo de resposta de valor 3. Já quando olhamos para as respostas obtidas na avaliação final (Figura 5) percebemos uma mudança interessante: as respostas de valor 3 se mantiveram similares, mas as respostas de valor 4 reduziram e as de valor 5 aumentaram, o que nos mostra uma mudança de postura dos alunos que não tinham tanta certeza da ação dos jogos no seu processo de aprendizagem. Após a aplicação da sequência didática a percepção destes alunos mudou, dando lugar a uma maior certeza de como os jogos os auxiliaram no processo de aprendizagem.

Jogos de tabuleiro me ajudam na compreensão dos temas das aulas.
23 respostas

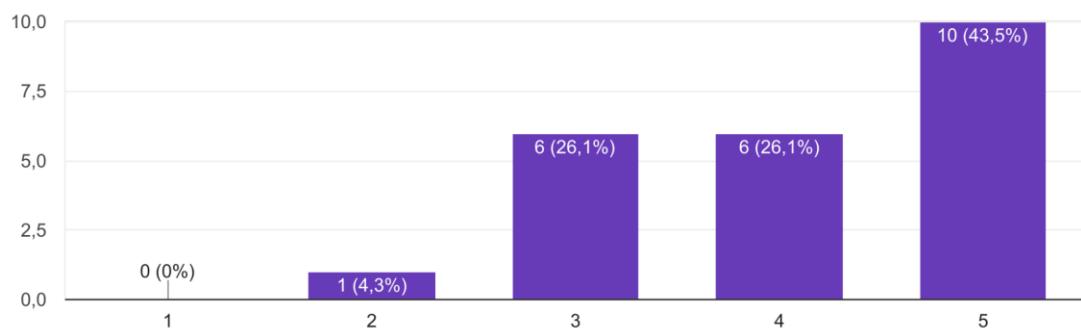


Figura 5 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação final.

Quanto ao engajamento dos alunos, as ideias iniciais deste trabalho foram reafirmadas, uma vez que os alunos percebem uma melhora em seu engajamento durante as aulas nas quais os jogos são utilizados como ferramenta de mediação pedagógica. Vemos isso através das respostas dos alunos na avaliação diagnóstica (Figura 8) e na avaliação final (Figura 7). Nas

Com os jogos de tabuleiro, meu engajamento nas aulas melhorou.
24 respostas

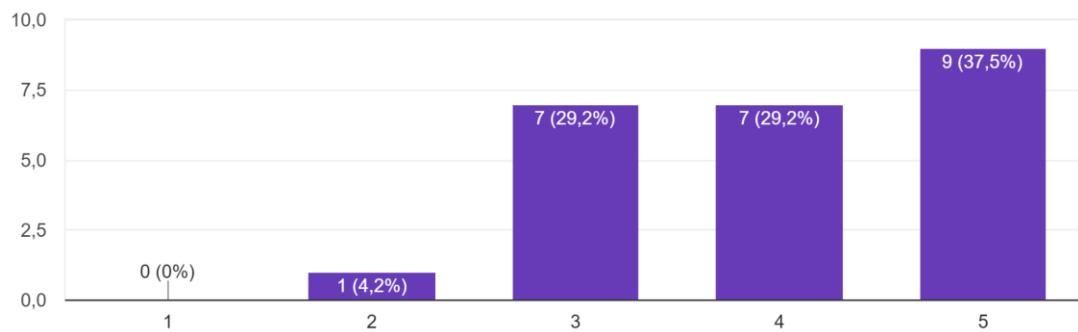


Figura 8 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação diagnóstica.

respostas iniciais vemos uma distribuição que tende mais para uma concordância com a afirmação, tanto que, aproximadamente, 37% dos alunos concordam plenamente que através da utilização de jogos de tabuleiro o engajamento deles nas aulas melhorou. Quando olhamos para o segundo gráfico (Figura 7) percebemos que não há grandes mudanças nos valores apenas

Com os jogos de tabuleiro, meu engajamento nas aulas melhorou.
23 respostas

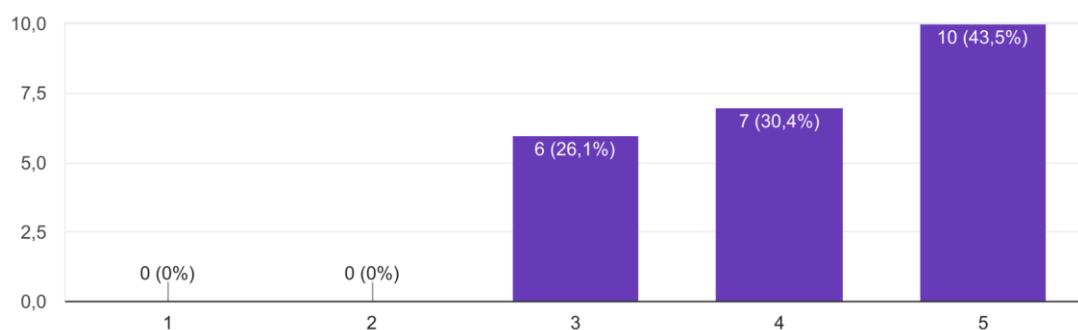


Figura 7 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação final.

um acréscimo nos maiores valores da tabela, ou seja, os alunos reafirmaram o que percebemos através da avaliação diagnóstica, o engajamento deles melhora quando utilizamos jogos de

tabuleiro para mediar discussões ou atividades pedagógicas, trazendo um melhor proveito para o processo de ensino e aprendizagem como um todo.

A segunda sequência didática se propõe a trabalhar questões de geopolítica e relações internacionais através do jogo “War”, esta sequência se mostrou mais desafiadora devido a sua temática, mas ainda assim foi possível aplicá-la no Grade 8.

Assim como na primeira sequência didática os alunos iniciaram com uma avaliação diagnóstica, presente nos Anexos deste trabalho (Anexo 5.7), a partir da qual pudemos ter uma noção prévia dos conhecimentos dos alunos acerca dos conteúdos a serem trabalhados, neste caso geopolítica e relações internacionais e no final das aulas foi aplicada uma avaliação final (Anexo 5.8), sendo as duas avaliações similares, para termos uma comparabilidade e podermos fazer uma melhor análise dos resultados obtidos.

Quando olhamos para os resultados da avaliação diagnóstica comparados com os resultados da avaliação final vemos uma diferença bastante significativa quando os alunos

Você sabe o que é Geopolítica?

20 respostas

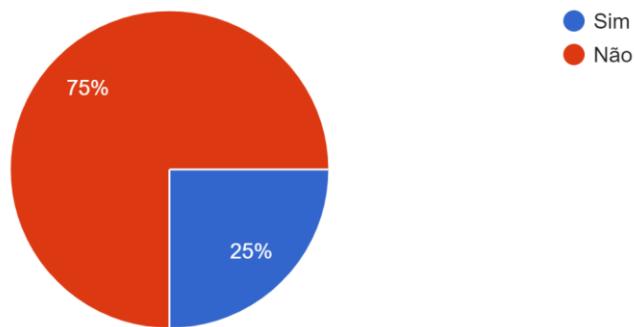


Figura 9 Respostas dos estudantes na avaliação diagnóstica.

explicar o conceito, como podemos ver no recorte abaixo:

Eu tenho uma ideia, mas como não tem essa opção na pergunta anterior coloquei que sim. Eu entendo geopolítica como a política de espaço entre os países. (estudante 3, 8º ano)

Os resultados da avaliação final (Figura 10) mostram, praticamente, uma inversão das porcentagens obtidas na avaliação diagnóstica, onde a maioria dos estudantes diz saber o que

foram questionados se sabiam o que era geopolítica, as respostas da avaliação diagnóstica (Figura 9) nos mostram que a maior parte dos alunos não sabia o que era o conceito, mesmo os que disseram saber tiveram algumas dificuldades em

Você sabe o que é Geopolítica?

18 respostas

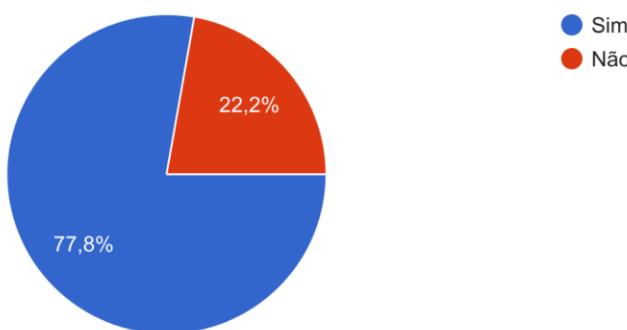


Figura 10 Respostas dos estudantes na avaliação final.

é o conceito de geopolítica. Isso também se reflete nas respostas escritas dos alunos, que agora têm uma profundidade maior do que quando responderam à questão na avaliação diagnóstica. Para exemplificar esse

fato podemos olhar para a resposta do estudante 2:

São relações políticas com um interesse em algo geográfico como por exemplo a guerra da Ucrânia que acontece por causa de uma relação territorial, a Rússia não quer membro da OTAN perto do seu território, ou seja, geopolítica, ou as questões de petróleo ou da Amazônia e os interesses de outros países na floresta.

Vamos supor um país tem recursos naturais, pode ser petróleo, água, Amazônia entre outros e isso se relaciona com política quando um país tem interesse nisso nesses recursos naturais, e tentar tomar posse deles para ter vantagem política.

(estudante 2, 8º ano)

Vemos uma clara evolução nas respostas. Enquanto as respostas da avaliação diagnóstica seguem todos o padrão da resposta apresentada, ou seja, relacionam a Geopolítica com política territorial, desconsiderando os interesses políticos por trás das ações dos países, as segundas respostas dos estudantes incorporam estes elementos, além de incluir exemplos de situações onde a geopolítica pode ser vista.

Em relação aos conteúdos aprendidos podemos utilizar as questões da escala Likert para analisar os resultados: na avaliação diagnóstica existe uma predominância maior de respostas na região dos valores 1 a 3 para a questão relacionada a Geopolítica (Figura 12) quanto para a questão relacionada a Relações Internacionais (Figura 11).

Em ambos os casos a predominância de resposta em valores mais baixos significa que os alunos demonstram uma menor capacidade de explicar os conceitos para os outros, a própria complexidade dos conceitos pode ser o motivo para isso. Quando olhamos para os resultados

Consigo explicar para outras pessoas o que é Geopolítica.

20 respostas

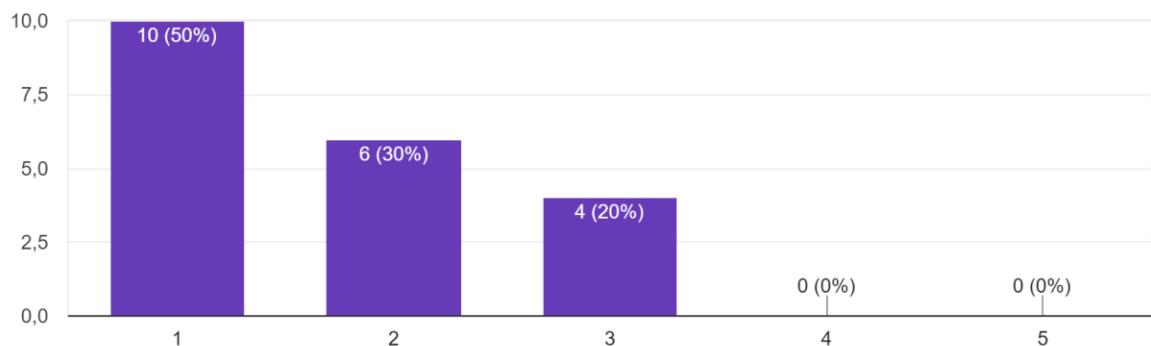


Figura 12 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação diagnóstica.

Consigo explicar para outras pessoas o que são Relações Internacionais.

20 respostas

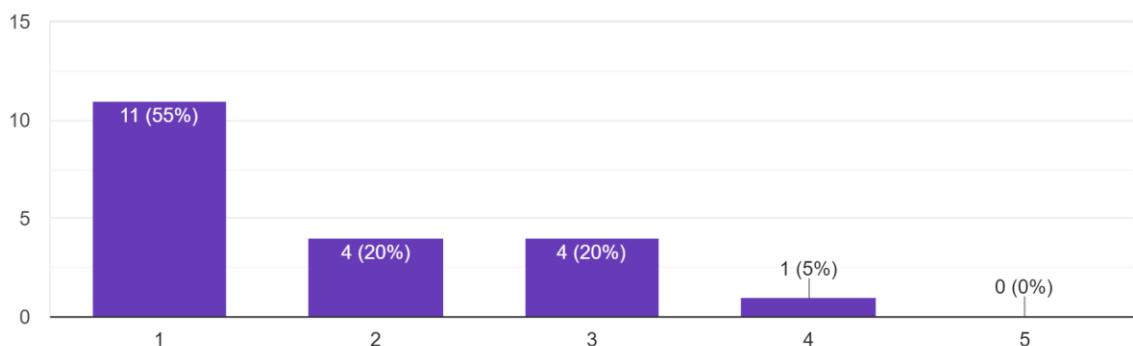


Figura 11 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação diagnóstica.

obtidos na avaliação final temos uma mudança nestes gráficos. No caso do conceito de Geopolítica (Figura 13) vemos uma mudança de postura dos alunos, que concentram seus resultados na zona central do gráfico, tendo poucas respostas nos valores 1, e uma grande concentração de respostas nos valores 3. Os valores 2 e 4 apresentaram valores similares, mostrando que os alunos tiveram um bom aproveitamento do processo de aprendizagem mediado pelos jogos de tabuleiro.

Quando os alunos foram questionados se conseguiram explicar para outras pessoas as relações de poder presentes em situações como a da Rússia e Ucrânia, temos uma variação baixa nas respostas. Vemos uma mobilização para os valores mais altos, mas mantendo uma

Consigo explicar para outras pessoas o que é Geopolítica.

18 respostas

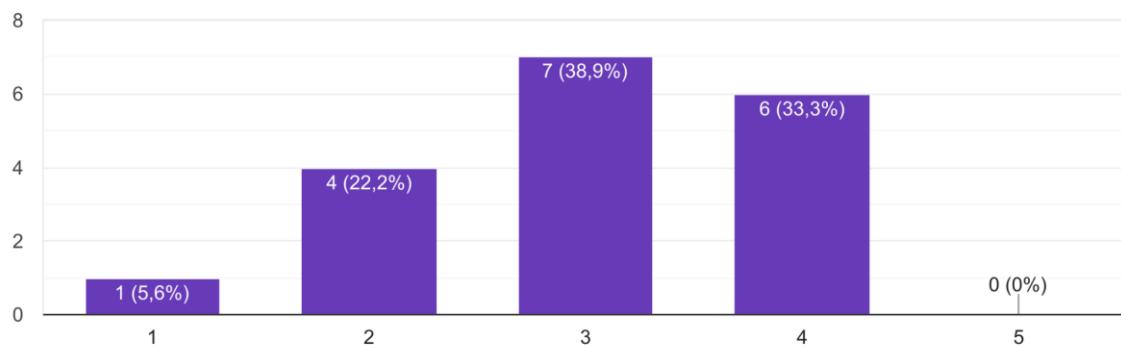


Figura 13 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação final.

curva de distribuição similar. Na avaliação diagnóstica os resultados (Figura 14) se concentram na faixa mais central do gráfico, com uma concentração tendendo para os valores mais baixos do que para os mais altos. Os resultados da avaliação final (Figura 15) mostram uma

Consigo explicar para outras pessoas as relações de poder presentes em situações como a da Rússia e Ucrânia.

20 respostas

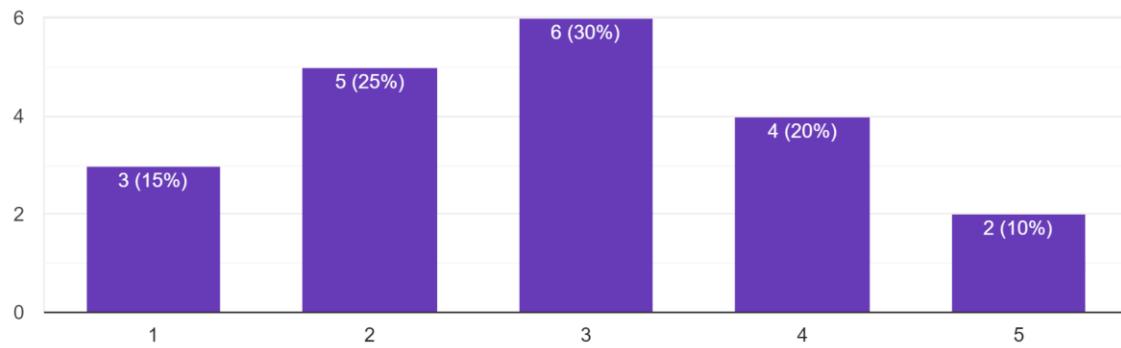


Figura 14 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação diagnóstica.

distribuição similar à anterior, mas a concentração de resultados se dá no valor 4, com uma distribuição nos valores mais baixos novamente, mas ainda assim demonstram uma melhora significativa quando comparada com a avaliação diagnóstica.

Quando olhamos para as perguntas voltadas para a aplicação de jogos de tabuleiro como mediadores das discussões da sala de aula obtivemos resultados similares aos da primeira

Consigo explicar para outras pessoas as relações de poder presentes em situações como a da Rússia e Ucrânia.

18 respostas

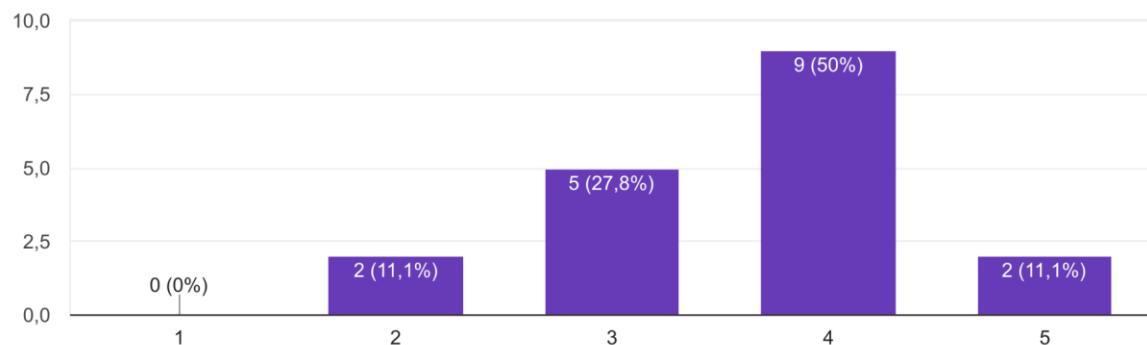


Figura 15 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação final.

sequência didática. Na avaliação diagnóstica, os resultados apresentados para a questão acerca da conexão dos temas das aulas com a vida real mediados pelos jogos de tabuleiro, muitos alunos se mostraram inseguros (Figura 16). Isso se vê na distribuição das respostas, onde a

Jogos de tabuleiro me ajudam na conexão dos temas das aulas com a realidade em que vivo.

20 respostas

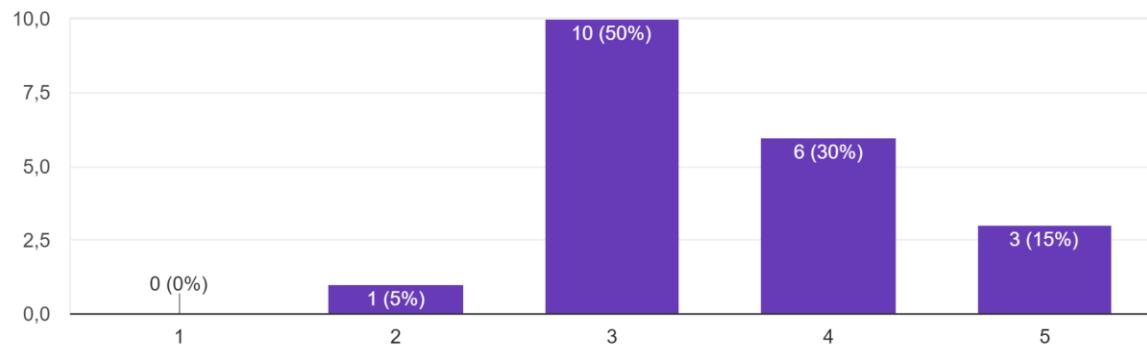


Figura 16 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação diagnóstica.

maior concentração se dá no valor 3, com uma pequena distribuição nos valores 5 e 6, em contrapartida os valores apresentados nos resultados da avaliação final (Figura 17) nos mostram uma distribuição maior nos valores superiores, ou seja, os alunos perceberam uma melhora na capacidade de conexão das aulas com a vida real, através dos jogos de tabuleiro, similar aos resultados obtidos com a primeira sequência didática, nos mostrando mais uma vez

Jogos de tabuleiro me ajudam na conexão dos temas das aulas com a realidade em que vivo.
18 respostas

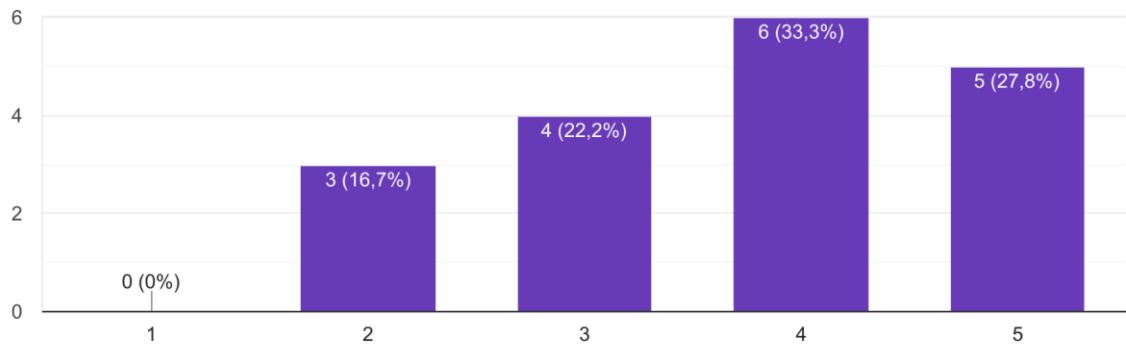


Figura 17 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação final

que os jogos de tabuleiro podem exercer uma função benéfica para o processo de aprendizagem dos estudantes.

Em relação a aprendizagem em si, os resultados reforçam a hipótese inicial deste trabalho, quando olhamos para a avaliação diagnóstica (Figura 18) a distribuição se concentra novamente nos valores centrais da tabela, especialmente no 3, com alguns estudantes na região

Jogos de tabuleiro me ajudam na compreensão dos temas das aulas.
20 respostas

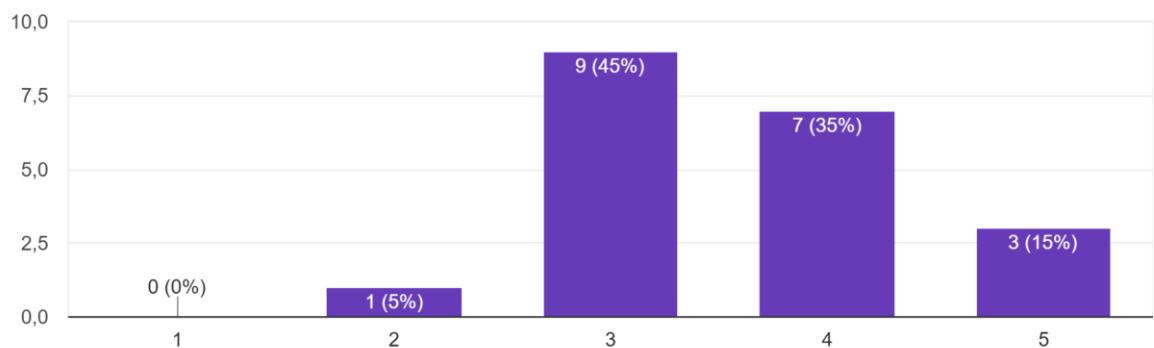


Figura 18 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação diagnóstica.

superior da tabela, mas ainda assim a predominância é na região central, demonstrando incerteza quanto a ação dos jogos para a melhora da compreensão dos conteúdos. Nos resultados da avaliação final (Figura 19) vemos uma mudança grande, ainda existem respostas na zona central da tabela, com alguns estudantes apresentando incerteza, mas existem uma grande quantidade de respostas com valores altos. Vemos isso pela concentração de estudantes

Jogos de tabuleiro me ajudam na compreensão dos temas das aulas.

18 respostas

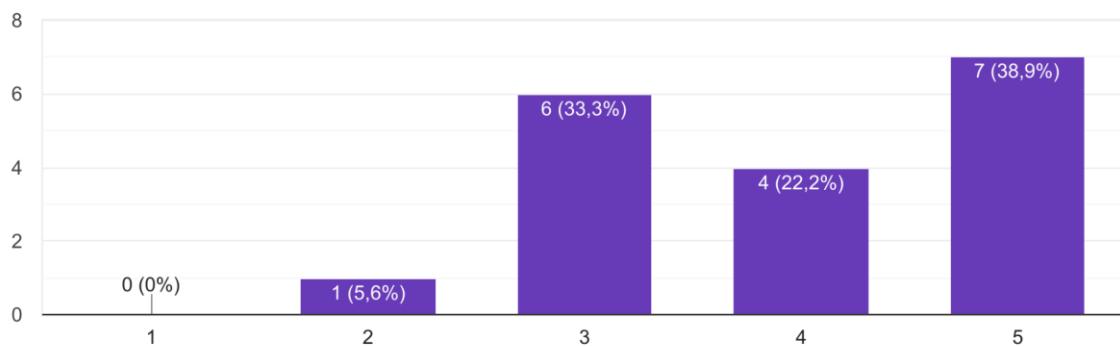


Figura 19 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação final.

que responderam com o valor 6, quando questionados se os jogos de tabuleiro os ajudavam na compreensão dos temas das aulas.

A última pergunta das avaliações era referente ao engajamento dos estudantes quando utilizados jogos de tabuleiro em sala de aula, esta questão apresentou resultados similares em ambas as avaliações, na avaliação diagnóstica (Figura XX) vemos uma distribuição bastante

Com os jogos de tabuleiro, meu engajamento nas aulas melhorou.

20 respostas

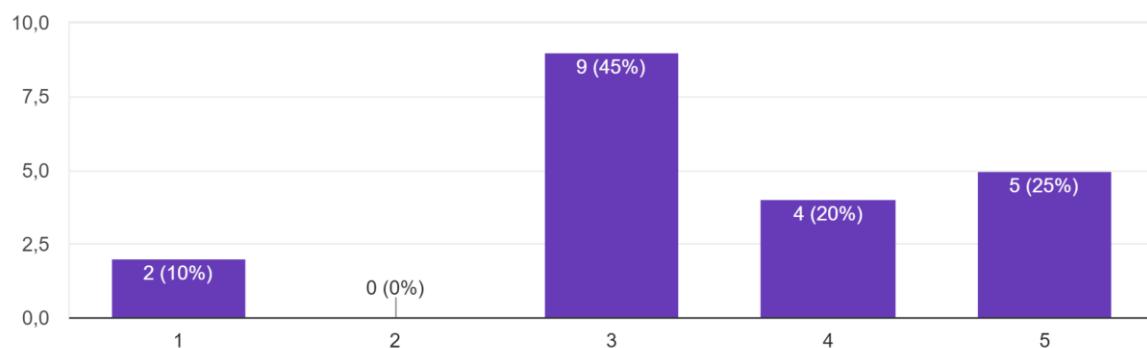


Figura 20 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação diagnóstica.

centralizada, com 45% das respostas no valor 3, ou seja, os estudantes não têm muita certeza se os jogos os ajudam no engajamento nas aulas, existem alguns alunos que discordam da afirmação (2), e alguns que concordam bastante com a afirmação, como mostram as respostas com valor 4 e 5. Nos resultados da avaliação final (Figura XX) vemos que nenhum aluno discorda da afirmação em questão, existe um que discorda parcialmente como mostra a resposta

de valor 2, o resto das respostas dos estudantes passa a se concentrar nos valores mais altos, tendo uma igualdade entre as respostas de valor 3 e 4, com um crescimento considerável de respostas de valor 4, quando comparado com os resultados da avaliação diagnóstica (Figura 21), que passam de 4 estudantes para 6 estudantes, demonstrando que os próprios estudantes perceberam uma melhora no seu engajamento, quando utilizados jogos como mediadores das discussões.

Com os jogos de tabuleiro, meu engajamento nas aulas melhorou.

18 respostas

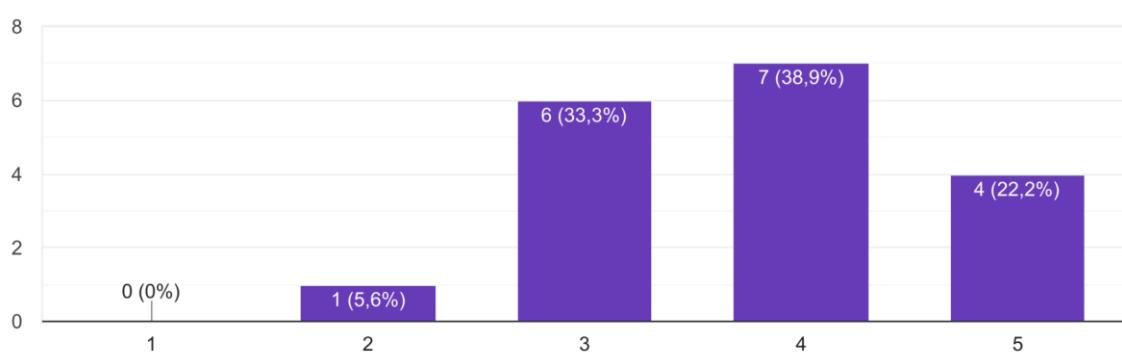


Figura 21 Respostas dos estudantes na escala Likert da avaliação final.

Os resultados apresentados neste capítulo nos mostram que os jogos de tabuleiro podem ter efeitos positivos no desenvolvimento de atividades, não somente pelas evidências aqui apresentadas, mas também pelas considerações dos estudantes ao longo das aulas, em que eles expressaram grande interesse pelos jogos e pelas conexões que poderiam fazer entre eles e o que viam e viviam em seus cotidianos.

Olhando para os números propriamente ditos vemos esses efeitos de forma clara, primeiramente pelas respostas dos alunos quando questionados diretamente sobre o uso dos jogos de tabuleiro em sala de aula, onde a maioria das respostas têm uma alteração significativa entre as avaliações diagnóstica e as avaliações finais, passando de respostas que tendem a discordância, nas diagnósticas, para respostas que se voltam para a concordância nas avaliações finais (todos os resultados estão disponíveis na seção de anexos deste trabalho).

As questões voltadas para os conteúdos das sequências didáticas também mostraram uma mudança significativa. Antes das aulas os estudantes demonstraram baixo conhecimento e domínio sobre os conteúdos que iríamos trabalhar, mas nas respostas das avaliações finais vemos que os estudantes conseguem explicar os conceitos e conteúdos trabalhados, tanto nas

respostas por extenso, quanto nas respostas que geraram os gráficos apresentados neste capítulo. A melhora na compreensão e no engajamento dos estudantes ao longo das aulas pode ser atribuído à utilização dos jogos como mediadores das discussões. Cabe destacar que os próprios estudantes apontam isso em suas respostas. Dessa forma, foi possível perceber que ao utilizar um elemento lúdico e não convencional para mediar as aulas despertamos a curiosidade dos alunos e utilizando jogos que eles estão familiarizados pudemos fazer conexões com seu cotidiano.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho discutimos sobre a aplicação de jogos de tabuleiro em sala de aula. Para tanto, realizamos duas sequências didáticas com os estudantes do 8º ano. A primeira delas tratava de problemas urbanos, como a desigualdade socioespacial e a gentrificação usando o jogo “Banco Imobiliário”, mostrando aos estudantes como alguns dos fatos apresentados pelo jogo se refletem em situações diárias. A segunda tratou de questões geopolíticas utilizando como mediador das discussões o jogo “War”. Os estudantes do 8º ano encontraram uma maior dificuldade nesta sequência, já que a temática é mais complexa, mas ainda assim foi possível trabalhar o conteúdo com eles. Ambas sequências tiveram uma avaliação diagnóstica inicial, para termos um ponto de partida para a análise. Ao final da sequência também foi aplicada uma avaliação, sendo esta igual a primeira, para que houvesse comparabilidade entre elas.

Foi possível perceber que os estudantes apresentaram uma receptividade muito positiva ao uso de jogos em sala de aula, tanto pelas respostas das avaliações realizadas quanto nos relatos dos estudantes ao longo das aulas. Isso, por si só, já validaria a hipótese de que os jogos podem ser ferramentas benéficas para a mediação de situações ensino-aprendizagem, mas apenas isso não é o bastante para aceitar como correta a hipótese proposta por este texto. Os dados coletados ao longo do estudo de caso nos mostram que existem avanços no aproveitamento e na aquisição de conhecimentos por parte dos alunos, o que pode ser verificado pelos resultados apresentados no capítulo anterior, em que é possível ver alterações nas respostas dos estudantes entre a primeira e a última avaliação. De modo geral, os estudantes apresentam melhores explicações acerca dos conceitos e conteúdos trabalhados, fazendo conexões com a realidade social e com os jogos utilizados.

Uma das principais dificuldades encontradas na aplicação deste trabalho foi a dinâmica de sala de aula. Por vezes os alunos se mostram resistentes a participar por encontrarem dificuldades na temática da aula ou nos jogos apresentados. Uma vez superada esta barreira, os estudantes se mostraram um pouco mais abertos. As entregas das atividades propostas também se apresentaram como uma dificuldade: por vezes os estudantes se negaram a realizar as atividades ou esqueceram de entregar elas. Sabemos que estas questões fazem parte do cotidiano dos docentes, sendo necessário calma e paciência para transpô-las. A segunda dificuldade esteve relacionada com a bibliografia, uma vez que existem vários trabalhos que falam da aplicação de jogos de tabuleiro ou eletrônicos no ensino, mas geralmente estão voltados para a área de exatas ou falam do processo de ensino-aprendizagem como um todo.

Existem poucos textos que tratam do uso de ferramentas lúdicas no ensino de geografia. Desta forma a fundamentação teórica se apresentou mais difícil pela especificidade deste trabalho.

Ao utilizarmos os jogos para trazer os conteúdos para os estudantes, conseguimos aproximar ideias, a princípio, abstratas para uma realidade mais próxima àquela vivida por eles, o que facilitou a compreensão dos conteúdos, melhorando o aproveitamento dos estudantes ao longo do processo de ensino-aprendizagem. Quando conseguimos fazer essas aproximações, os alunos são capazes de se conectar melhor com os conteúdos, já que eles passam a fazer parte da realidade deles. Além disso, o elemento lúdico em sala de aula ajuda a estimular a criatividade do estudante, que passa a buscar novas conexões entre os conteúdos e diferentes jogos aos que estão expostos.

5. REFERÊNCIAS

- Fernandes, M. **Aula de geografia e outras crônicas.** Ed. Bagagem, Campina Grande, 2008
- Kimura, S. **Geografia no ensino básico. Questões e propostas.** Ed. Contexto, São Paulo, 2008.
- Lestegás, F. R. **Concebir la geografía escolar desde una nueva perspectiva: una disciplina al servicio de la cultura escolar.** Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles, Santiago de Compostela, 2002.
- Gomes, P. C. C. **Quadros geográficos. Uma forma de ver, uma forma de pensar.** Bertrand Brasil, Rio de Janeiro, 2017.
- André, M. E. D. A. **Estudo de caso: seu potencial na educação.** PUC, Rio de Janeiro, 1984.
- André, M. E. D. A. **O que é um estudo de caso qualitativo em educação?** Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, 2013.
- Girotto, E. D., Santos, D. A. **A geopolítica e o ensino de geografia: estratégias didáticas para a retomada do diálogo.** Geografia Ensino & Pesquisa, Santa Maria, 2011.
- Pinheiro, I. A., Santos, V. S., Ribeiro Filho, F. G. **Brincar de geografia: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem.** Revista Equador (UFPI), Piauí, 2013.
- Sousa, Z. R. **Jogos no ensino em geografia: ferramentas que contribuem no ensino-aprendizagem.** Universidade Aberta do Brasil, Goiás, 2012.
- Sawczuk, M. I. L., Moura, J. D. P. **Jogos pedagógicos para o ensino da geografia.** Governo do Estado do Paraná, Paraná 2012.
- Silva, M. S. F., Santos, C. S., Lima, S. C. S., Neto, G. B. S. **O jogo como ferramenta no ensino da geografia: uma experiência prática na escola estadual professora Glorita Portugal em São Cristóvão, SE.** UFS, São Cristóvão, 2014.
- Girotto, E. D., Santos, D. A. **O uso de jogos e filmes no ensino de geografia: um estudo de caso com alunos do 3º ano do ensino médio.** Geografia Ensino & Pesquisa, Santa Maria, 2017.
- Rocha, M. F., Fernandes L. P. P. **Ensino de geografia física e humana por meio de jogo de tabuleiro.** Revista de Ensino de Geografia, Uberlândia, 2018.
- Gaite, M. J. **El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de la geografía.** Editorial Graó, Espaha, 2001.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 1975.

- JUSTINO, Cíntia E. L., MINERBO, Fanny C. F. S. **UM FIO DE FANTASIA COSTURANDO O ENGAJAMENTO À APRENDIZAGEM - UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.** CONEDU, São Paulo, 2021.
- SANTOS, M. **O espaço da cidadania e outras reflexões.** Brasília, DF: Fundação Ulysses Guimarães, 2013.
- CARLOS, A. F. A. **A Cidade.** São Paulo, SP: Editora Contexto, 1992.
- LACOSTE, Yves. **A geografia – isso serve, em primeiro lugar, para fazer guerra.** Campinas, SP: Papirus, 1988.
- BBC NEWS BRASIL. **Os mapas que mostram o avanço da Rússia no território da Ucrânia.** Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-60611824>. Acesso em: 12 abr. 2022.
- CO URB. **O QUE É GENTRIFICAÇÃO E POR QUE VOCÊ DEVERIA SE PREOCUPAR COM ISSO.** Disponível em: <https://www.courb.org/o-que-e-gentrificacao-e-por-que-voce-deveria-se-preocupar-com-isso/>. Acesso em: 29 mar. 2022.
- IBP. **Maiores produtores mundiais de petróleo em 2020.** Disponível em: <https://www.ibp.org.br/observatorio-do-setor/snapshots/maiores-produtores-mundiais-de-petroleo-em-2020/>. Acesso em: 26 abr. 2022.
- IBP. **Maiores consumidores de petróleo e LGN em 2020.** Disponível em: <https://www.ibp.org.br/observatorio-do-setor/snapshots/maiores-consumidores-de-petroleo-e-lgn-em-2020/>. Acesso em: 27 abr. 2022.
- NATIONAL GEOGRAPHIC. **Gentrification.** Disponível em: <https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/gentrification/>. Acesso em: 29 mar. 2022.
- REDE NOSSA SÃO PAULO. **Mapa da Desigualdade 2021 é lançado.** Disponível em: <https://www.nossasaopaulo.org.br/2021/10/21/mapa-da-desigualdade-2021-e-lancado/>. Acesso em: 30 mar. 2022.
- STRING FIXER. **Lista de países por reservas comprovadas de petróleo.** Disponível em: https://stringfixer.com/pt>List_of_countries_by_proven_oil_reserves. Acesso em: 26 abr. 2022.
- UTAH STATE UNIVERSITY. **Geopolitics Defined.** Disponível em: <https://chass.usu.edu/international-studies/aggies-go/geopolitics->

defined#:~:text=Geopolitics%20explains%20how%20countries%2C%20businesses,th
at%20make%20up%20the%20world.. Acesso em: 6 abr. 2022.

- VEJA SÃO PAULO. **O antes e depois da Vila Madalena em 9 fotos.** Disponível em:
<https://vejasp.abril.com.br/coluna/memoria/o-antes-e-depois-da-vila-madalena-em-9-fotos/>. Acesso em: 31 mar. 2022.

Jogos:

- **Banco Imobiliário.** Ed. Estrela, ca. 1980.
- **Banco Imobiliário.** Ed. Estrela, ca. 2000.
- **Super Banco Imobiliário.** Ed. Estrela, 2010.
- **War.** Ed. Grow, ca. 2007.
- **War II.** Ed. Grow, ca. 1981.

6. ANEXOS

Neste capítulo se encontram os diferentes exercícios e avaliações aplicados em sala de aula ao longo do estudo de caso, assim como os resultados das avaliações.

5.1. Exercício sobre Desigualdade Socioespacial

DESIGUALDADE SOCIOESPACIAL

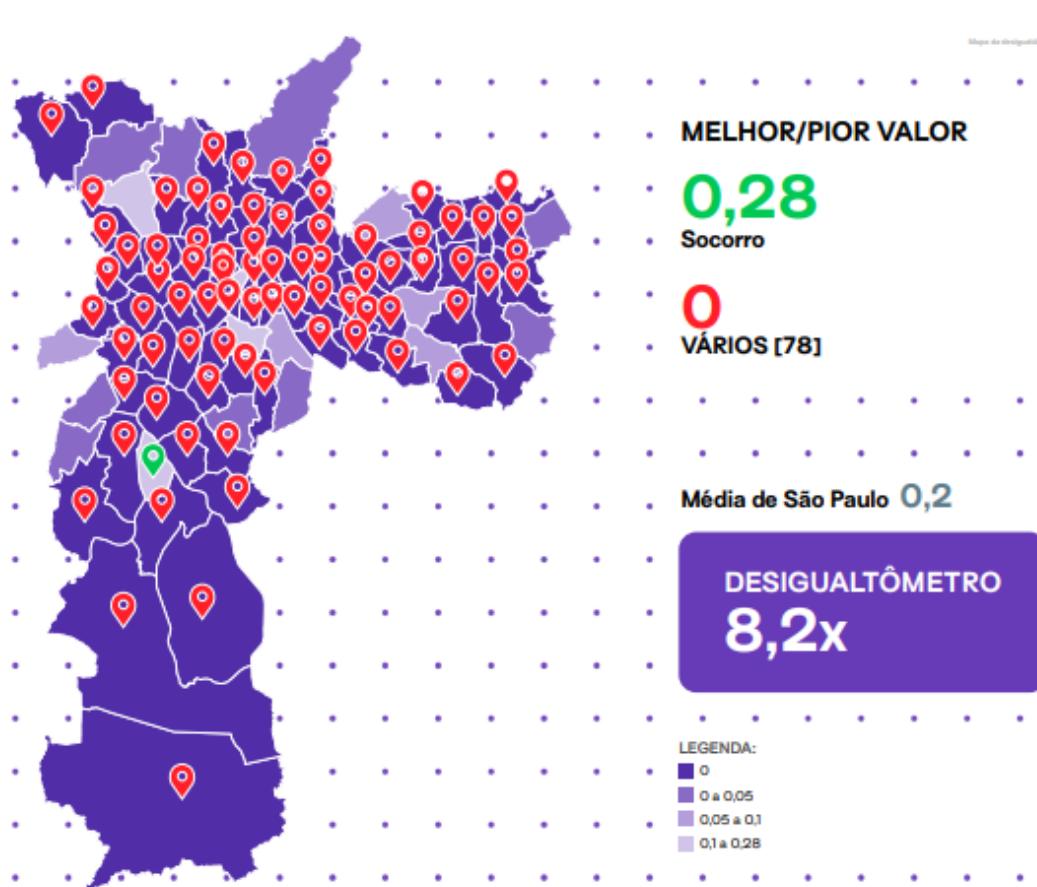
Aquecendo os motores...

“O lazer na cidade se torna igualmente o lazer pago, inserindo a população no mundo do consumo. Quem não pode pagar pelo estádio, pela piscina, pela montanha e o ar puro, pela água, fica excluído do gozo desses bens, que deveriam ser públicos, porque essenciais.”

Fonte: SANTOS, M. **O espaço da cidadania e outras reflexões**. Brasília, DF: Fundação Ulysses Guimarães, 2013.

Mapa de distribuição de salas de cinema por cada 10.000 habitantes

Fonte: Adaptado de <https://www.nossasaopaulo.org.br/2021/10/21/mapa-da-desigualdade-2021-e-lancado/> Acessado em 30/03/2022.



[lancado/](https://www.nossasaopaulo.org.br/2021/10/21/mapa-da-desigualdade-2021-e-lancado/) Acessado em 30/03/2022.

O que significa "lazer pago"? E como isso afeta as populações dos bairros mais afastados?

Utilize o texto e o mapa apresentados para justificar sua resposta.

Ao longo da aula discutimos sobre a Desigualdade Socioespacial e como a mesma se apresenta na nossa sociedade e no jogo de tabuleiro Banco Imobiliário. O texto abaixo é um recorte do livro “O espaço da cidadania e outras reflexões” do autor Milton Santos, leia o texto com atenção e calma e em seguida responda às questões propostas.

“Como certas áreas não dispõem de certos bens e serviços, somente aqueles que podem se deslocar até os lugares onde tais bens e serviços se encontram têm condições de consumi-los. Desse modo, as pessoas desprovidas de mobilidade, seja em razão de sua atividade, seja em razão de seus recursos, devem resignar-se à não utilização de tais bens e serviços, cujos preços são, às vezes, inferiores aos de sua localidade. Os moradores que dispõem de meios para locomover-se têm, assim, acesso mais fácil, e aqueles cuja mobilidade é limitada ou nula devem pagar localmente mais caro, e às vezes por isso mesmo renunciar ao seu uso.”

Fonte: SANTOS, M. **O espaço da cidadania e outras reflexões.** Brasília, DF: Fundação Ulysses Guimarães, 2013.

QUESTÕES:

1. Pensando na sua vida, como a desigualdade socioespacial afeta seu dia a dia?
2. Como se apresenta a Desigualdade Socioespacial no texto?
3. Utilizando suas palavras, conecte a discussão proposta por Milton Santos em seu texto com a discussão realizada em sala de aula, a partir do jogo Banco Imobiliário.

5.2. Exercício sobre Gentrificação e Especulação Imobiliária

GENTRIFICAÇÃO E ESPECULAÇÃO IMOBILIÁRIA

Aquecendo os motores...



Fonte: Adaptado de <https://www.courb.org/> Acessado em 29/03/2022.

Bar e Lanches 2 Antonios, típico boteco da Vila Madalena, na Rua Purpurina, 378.



Fonte: Adaptado de <https://vejasp.abril.com.br/coluna/memoria/o-antes-e-depois-da-vila-madalena-em-9-fotos/>
Acessado em 31/03/2022.

*Descreva o processo presente nas imagens acima nomeando-o.
Onde você consegue percebê-lo no seu cotidiano?*

Ao longo da aula, discutimos sobre a **Gentrificação** e a **Especulação Imobiliária** e como a mesma se apresenta na nossa cidade e no jogo de tabuleiro Banco Imobiliário. O texto abaixo é um recorte de uma definição de Gentrificação. Leia o texto com atenção e grife:

1. O que é Gentrificação?
2. Os motivos para a mudança dos moradores de longa data.

Em seguida responda às questões propostas.

A gentrificação descreve um processo em que indivíduos ricos e com formação universitária começam a se mudar para comunidades pobres ou da classe trabalhadora, muitas vezes originalmente ocupadas por comunidades de minorias sociais. As pessoas e empresas que se mudam para bairros em processo de gentrificação podem ter objetivos para suas novas casas que estão em desacordo com os objetivos das pessoas que moram lá há muito tempo. O aumento dos custos de vida e a mudança na cultura da comunidade podem dificultar o ajuste para os moradores de longa data. Essas mudanças podem expulsar pessoas que lá viviam e empresas pertencentes a minorias. Ao mesmo tempo, a gentrificação traz investimentos muito necessários para áreas há muito negligenciadas. A gentrificação é, portanto, uma questão complicada que envolve muitas partes interessadas e perspectivas diferentes.

Fonte: Adaptado de <https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/gentrification/>
Acessado em 29/03/2022.

QUESTÕES:

1. No texto vemos uma descrição do processo de Gentrificação, mas ele apresenta uma opinião bastante polêmica acerca da população que vive nas regiões gentrificadas. Circule essa opinião no texto e explique por que ela é polêmica.
2. Utilizando suas palavras, conecte a discussão proposta pelo texto sobre a Gentrificação com a discussão realizada em sala de aula, a partir do jogo Banco Imobiliário.
3. A partir das principais ideias apresentadas no texto sobre o processo de Gentrificação, crie um mapa de conexões ilustrando como este processo se dá.

O texto abaixo é um recorte do livro “O espaço da cidadania e outras reflexões” do autor Milton Santos, leia o texto com atenção e calma e em seguida responda à questão proposta.

“Por meio de extensores e de programas de habitação popular, a cidade aumenta sem controle a sua superfície total e este aumento de área encoraja a especulação, o processo recomeçando e se repetindo em crescendo.”

Fonte: Adaptado de SANTOS, M. **O espaço da cidadania e outras reflexões.** Brasília, DF: Fundação Ulysses Guimarães, 2013.

QUESTÃO:

Utilizando suas próprias palavras explique como se dá o crescimento das cidades e por que esse crescimento encoraja a especulação imobiliária.

5.3. Exercício sobre geopolítica

GEOPOLÍTICA

Ao longo da aula, discutimos sobre a **Geopolítica** e como a mesma se apresenta na nossa sociedade e no jogo de tabuleiro War. O texto abaixo é um recorte de uma definição de geopolítica. Leia o texto com atenção e grife:

1. O que é geopolítica?
2. O que são entidades geográficas?

Em seguida responda às questões propostas.

A geopolítica olha para um uso particular do poder: como os países e outros grupos competem para controlar as entidades geográficas (como os lugares, regiões, territórios, escalas e redes que compõem o mundo) dentro da comunidade internacional. O controle dessas entidades ajuda os países e grupos a alcançar seus objetivos. A geopolítica é sempre encarada com uma dimensão internacional e global, o que significa que as questões abordadas estão ligadas à escala global. Assim, a geopolítica pode ser definida como a luta pelo controle de entidades geográficas de dimensão internacional e global, e o uso dessas entidades geográficas para vantagem política.

Fonte: Adaptado de <https://chass.usu.edu/international-studies/aggies-go/geopolitics-defined#:~:text=Geopolitics%20explains%20how%20countries%2C%20businesses,that%20make%20up%20the%20world>

Acessado em 06/04/2022.

QUESTÕES:

1. No texto vemos uma definição de geopolítica, a partir dela como você explicaria a geopolítica e como ela se dá no seu cotidiano. Lembre-se das questões trabalhadas em sala de aula.

Vimos na proposta anterior uma definição de Geopolítica, o texto abaixo faz parte do célebre livro de Yves Lacoste, “A Geografia, isto serve em primeiro lugar para fazer a guerra”, nele o autor nos apresenta uma visão da aplicação real da geografia e da geopolítica em uma situação de conflito relativamente atual. Leia o texto com calma e responda as questões abaixo.

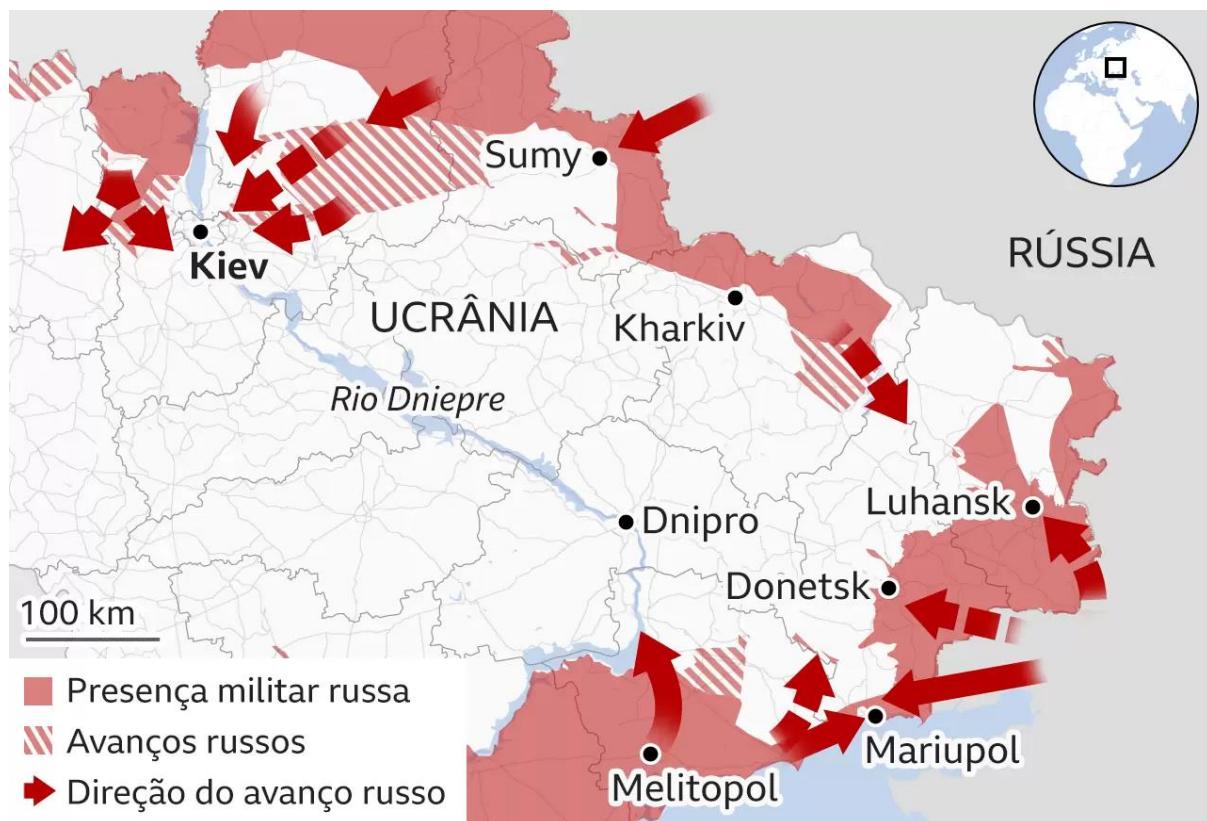
A guerra do Vietnã forneceu numerosas provas de que a geografia serve para fazer a guerra de maneira mais global, mais total. Um dos exemplos mais célebres e mais dramáticos foi a execução, em 1965, 1966, 1967 e sobretudo em 1972 de um plano de destruição sistemática da rede de diques que protegem as planícies densamente povoadas do Vietnã do Norte: elas são atravessadas por rios caudalosos, com terríveis cheias que escoam não por vales, mas, ao contrário, sobre elevações, terraços, que são formados por suas aluviões. Esses diques cuja importância é, de fato, absolutamente vital, não poderiam ter sido objeto de bombardeamentos maciços, diretos e evidentes, pois a opinião pública internacional ali teria visto a prova da perpetração de um genocídio. Seria preciso, portanto, atacar essa rede de diques, de forma precisa e discreta, em certos locais essenciais para a proteção de alguns quinze milhões de homens que vivem nessas pequenas planícies, cercadas por montanhas. Era necessário que esses diques se rompessem nos lugares em que a inundação teria as mais desastrosas consequências.

Fonte: Adaptado de LACOSTE, Yves. **A geografia – isso serve, em primeiro lugar, para fazer guerra.** Campinas, SP: Papirus, 1988.

QUESTÕES:

- Utilizando suas palavras, conecte a discussão proposta pelo texto de Yves Lacoste sobre a Geopolítica com a questão da Rússia e da Ucrânia, utilize o mapa abaixo para se guiar. Você pode pesquisar sobre as cidades que aparecem no mapa.

Fonte: Adaptado de <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-60611824> Acesso em: 12/04/2022.



Fonte: MoD UK e Instituto para o Estudo da Guerra (atualizado em 8/3 às 18 horas)

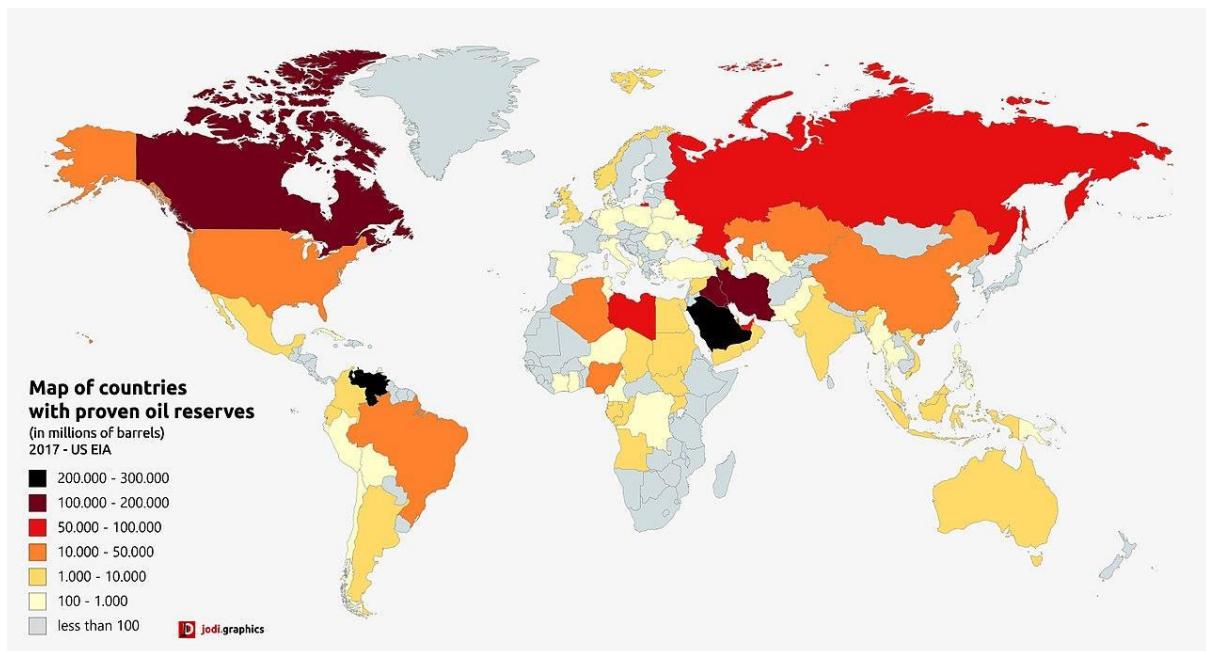
B B C

5.4. Exercício sobre Relações Internacionais

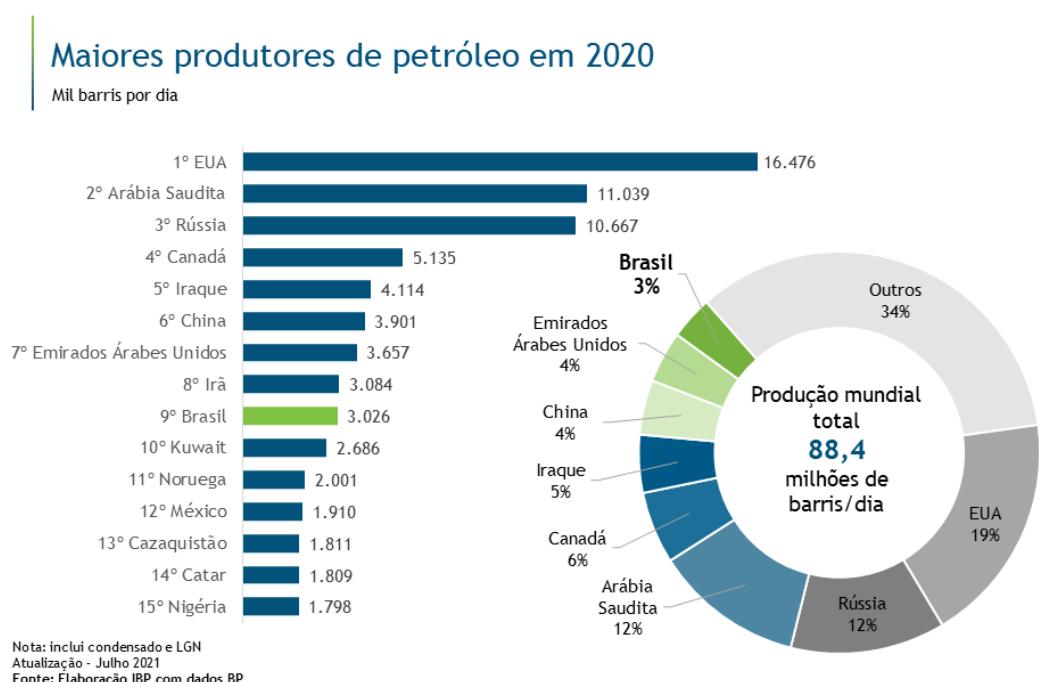
RELAÇÕES INTERNACIONAIS

Ao longo da aula, discutimos sobre **Relações Internacionais** e como a mesma se apresenta na nossa sociedade e no jogo de tabuleiro War. Observe o mapa e a tabela abaixo referentes à produção e as reservas de petróleo do mundo e responda as questões.

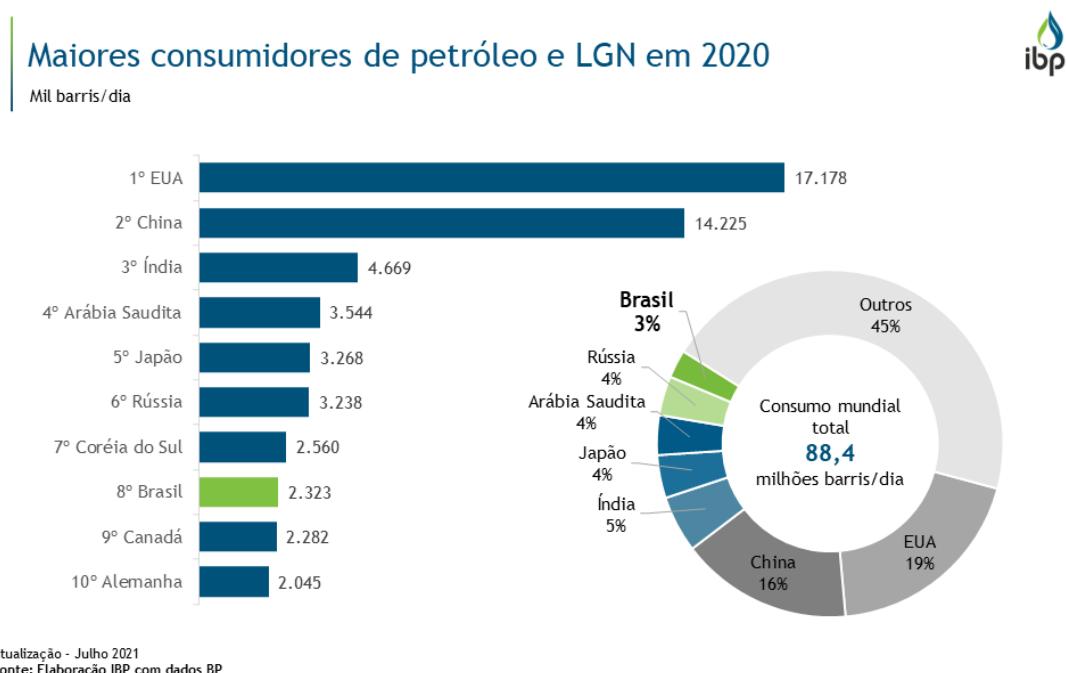
Mapa dos países com reservas de petróleo comprovadas



Adaptado de: https://stringfixer.com/pt>List_of_countries_by_proven_oil_reserves Acessado em 26/04/2022.



Adaptado de: <https://www.ibp.org.br/observatorio-do-setor/snapshots/maiores-produtores-mundiais-de-petroleo-em-2020/> Acessado em 26/04/2022.



Adaptado de: <https://www.ibp.org.br/observatorio-do-setor/snapshots/maiores-consumidores-de-petroleo-e-lgn-em-2020/> Acessado em 27/04/2022.

QUESTÃO:

1. No mapa e nas tabelas vemos a distribuição, a produção e o consumo de petróleo no mundo, qual relação conseguimos fazer entre eles? A localização das reservas é equivalente à da produção e consumo do petróleo? Justifique sua resposta.
2. Comente sobre as possíveis conexões entre o jogo War e as questões da distribuição e produção do petróleo.

No primeiro mapa vemos uma distribuição das reservas de petróleo no mundo. Ele se concentra em alguns locais específicos do mundo e isso influí nas relações entre os diferentes países do mundo. No texto abaixo temos um panorama da Guerra do Iraque, como você relacionaria o mapa do petróleo com o conflito? Pense no envolvimento dos EUA quais motivos este país teria para tomar parte nesse conflito?

Para entender as origens do conflito, é preciso voltar à década de 1980. Entre 1980 e 1988, os vizinhos Irã e Iraque disputaram uma guerra que deixou cerca de 2 milhões de mortos, segundo algumas estimativas. Na Guerra Irã-Iraque, o governo iraquiano, comandado pelo presidente Saddam Hussein, recebeu o apoio de potências ocidentais, interessadas em enfraquecer o regime iraniano. O motivo: em 1979, a revolução que derrubou o xá Mohammad Reza Pahlavi, do Irã, levou à implantação de uma república islâmica xiita no país.

Terminada a guerra, o presidente do Iraque desentendeu-se com outras lideranças árabes. Isso gerou disputas, envolvendo o preço do petróleo, que levaram Saddam Hussein a invadir o Kuwait, em 1990. Com a invasão do Kuwait, Saddam tornou-se inimigo tanto de seus vizinhos árabes como da comunidade internacional. Em 1991, na Guerra do Golfo, as forças de Saddam foram expulsas do Kuwait por uma coalizão liderada pelos Estados Unidos, governado na época pelo republicano George Bush.

Após anos de pressão política via resoluções do Conselho de Segurança da ONU, sanções econômicas e até mesmo um violento bombardeio americano em 1998, ficou a dúvida se seu regime ainda tinha ou não armas de destruição em massa. Muitos acreditavam que sim e temiam que Saddam pudesse utilizá-las.

Depois dos atentados de 11 de setembro de 2001, o governo americano passou a argumentar que as possíveis armas iraquianas poderiam não apenas ser usadas pelo Iraque, mas também cair nas mãos de grupos armados internacionais, como a Al-Qaeda. Saddam Hussein negava ainda manter armas químicas ou mesmo um programa nuclear e analistas apontavam para o fato de que o regime secular iraquiano era inimigo de militantes islamistas como Osama bin Laden.

Nos últimos meses de 2002, o presidente americano, George W. Bush - filho do presidente Bush que expulsou as forças de Saddam do Kuwait -, e o primeiro-ministro britânico Tony Blair, formaram uma aliança por uma política agressiva contra Saddam Hussein. Bush e Blair defendiam que, caso o líder iraquiano não provasse ter destruído todo seu arsenal, uma ofensiva militar para derrubá-lo seria necessária. Para Washington e Londres, o Iraque passou a integrar os objetivos do que ambos os governos chamavam de "guerra ao terrorismo".

No dia 19 de março de 2003, o presidente Bush anunciou, em mensagem pela televisão, que forças dos EUA haviam iniciado o bombardeio contra o Iraque. Devido ao poderio e à velocidade do ataque, os americanos chamaram a ofensiva de "shock and awe" - em português, "choque e espanto".

Menos de um mês depois do início da guerra, os americanos tomaram Bagdá, declarando ter controle da capital em 14 de abril. Outras cidades importantes, como Tikrit, Fallujah e Ramadi, na região central, e Kirkuk, no Curdistão (norte), foram tomadas pelas forças de ocupação. Saddam Hussein, no entanto, não foi encontrado.

Com a queda do regime, começou a ocupação. Em 12 de maio, aterrissou em Bagdá o novo "administrador do Iraque", o americano Paul Bremer. A frustração dos iraquianos provocou ressentimento contra a ocupação americana. Episódios de violência das forças de ocupação contra a população civil fizeram muitos moradores se voltarem contra as tropas estrangeiras.

Em 2010, os Estados Unidos encerraram sua participação em operações de combate, deixando apenas cerca de 50 mil soldados no país. Em 2011, quase nove anos depois da invasão liderada pelos Estados Unidos, as últimas tropas dos EUA deixaram o Iraque, terminando a guerra. Apenas cerca de 150 soldados americanos ficaram no país, em funções de treinamento das forças locais. Com um saldo de 120 mil civis iraquianos, 4.431 americanos, 179 britânicos mortos e um país parcialmente destruído, chegava ao fim o conflito cujo maior motivo não existia. Para o Iraque, porém, o processo de pacificação - tanto de suas cidades como da política - seria lento e de resultado incerto. As lideranças xiitas haviam consolidado seu poder, mas parte dessa autoridade precisava ser compartilhada com curdos e sunitas, segundo a Constituição. Militantes sunitas islamistas continuavam em operação e, anos depois, voltariam a ameaçar o país sob a bandeira preta do autodenominado Estado Islâmico. A Guerra do Iraque havia acabado, mas o Iraque continuaria em guerra.

Adaptado de: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-55351024#:~:text=Para%20muitos%2C%20foi%20uma%20guerra,do%20regime%20de%20Saddam%20Hussein>. Acessado em: 27/04/2022.

5.5. Avaliação Diagnóstica sobre questões urbanas

Avaliação Diagnóstica

Avaliação diagnóstica sobre questões urbanas.

Lembre-se que é muito importante responder este formulário de maneira individual e o mais sincero possível, não existem respostas certas ou erradas.

*Obrigatório

1. E-mail *

2. Nome: *

3. Você sabe o que é Especulação Imobiliária?

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

4. Se sim, como você explicaria esse conceito?

5. Você sabe o que é Desigualdade Socioespacial?

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

6. Se sim, como você explicaria esse conceito?

7. Você sabe o que é Gentrificação?

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

8. Se sim, como você explicaria esse conceito?

**Questões
Urbanas**

Responda esta parte de acordo com a sua opinião sendo 1 discordância total com a afirmação, 3 neutralidade e 5 concordância total com a afirmação.

9. Consigo explicar para outras pessoas o que é Especulação Imobiliária.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

10. Consigo explicar para outras pessoas o que é Desigualdade Socioespacial.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

11. Consigo explicar para outras pessoas o que é Gentrificação.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

12. Jogos de tabuleiro me ajudam na conexão dos temas das aulas com a realidade em que vivo.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

13. Jogos de tabuleiro me ajudam na compreensão dos temas das aulas.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

02/04/2022 10:25

Avaliação Diagnóstica

14. Com os jogos de tabuleiro, meu engajamento nas aulas melhorou.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

5.6. Avaliação Final sobre questões urbanas

Avaliação Diagnóstica

Avaliação diagnóstica sobre questões urbanas.

Lembre-se que é muito importante responder este formulário de maneira individual e o mais sincero possível, não existem respostas certas ou erradas.

*Obrigatório

1. E-mail *

2. Nome: *

3. Você sabe o que é Especulação Imobiliária?

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

4. Se sim, como você explicaria esse conceito?

5. Você sabe o que é Desigualdade Socioespacial?

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

6. Se sim, como você explicaria esse conceito?

7. Você sabe o que é Gentrificação?

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

8. Se sim, como você explicaria esse conceito?

Questões
Urbanas

Responda esta parte de acordo com a sua opinião sendo 1 discordância total com a afirmação, 3 neutralidade e 5 concordância total com a afirmação.

9. Consigo explicar para outras pessoas o que é Especulação Imobiliária.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

10. Consigo explicar para outras pessoas o que é Desigualdade Socioespacial.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

11. Consigo explicar para outras pessoas o que é Gentrificação.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

12. Jogos de tabuleiro me ajudam na conexão dos temas das aulas com a realidade em que vivo.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

13. Jogos de tabuleiro me ajudam na compreensão dos temas das aulas.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

14. Com os jogos de tabuleiro, meu engajamento nas aulas melhorou.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

5.7. Avaliação Diagnóstica sobre questões geopolíticas

Avaliação Diagnóstica

Avaliação diagnóstica sobre geopolíticas.

Lembre-se que é muito importante responder este formulário de maneira individual e o mais sincero possível, não existem respostas certas ou erradas.

*Obrigatório

1. E-mail *

2. Nome: *

3. Você sabe o que é Geopolítica?

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

4. Se sim, como você explicaria esse conceito?

5. Você sabe o que são Relações Internacionais?

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

6. Se sim, como você explicaria esse conceito?

Questões
Urbanas

Responda esta parte de acordo com a sua opinião sendo 1 discordância total com a afirmação, 3 neutralidade e 5 concordância total com a afirmação.

7. Consigo explicar para outras pessoas o que é Geopolítica.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

8. Consigo explicar para outras pessoas o que são Relações Internacionais.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

9. Consigo explicar para outras pessoas as relações de poder presentes em situações como a da Rússia e Ucrânia.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

10. Jogos de tabuleiro me ajudam na conexão dos temas das aulas com a realidade em que vivo.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

11. Jogos de tabuleiro me ajudam na compreensão dos temas das aulas.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

5.8. Avaliação Final sobre questões geopolíticas

Avaliação Diagnóstica

Avaliação diagnóstica sobre geopolíticas.

Lembre-se que é muito importante responder este formulário de maneira individual e o mais sincero possível, não existem respostas certas ou erradas.

*Obrigatório

1. E-mail *

2. Nome: *

3. Você sabe o que é Geopolítica?

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

4. Se sim, como você explicaria esse conceito?

5. Você sabe o que são Relações Internacionais?

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

6. Se sim, como você explicaria esse conceito?

Questões
Urbanas

Responda esta parte de acordo com a sua opinião sendo 1 discordância total com a afirmação, 3 neutralidade e 5 concordância total com a afirmação.

7. Consigo explicar para outras pessoas o que é Geopolítica.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

8. Consigo explicar para outras pessoas o que são Relações Internacionais.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

9. Consigo explicar para outras pessoas as relações de poder presentes em situações como a da Rússia e Ucrânia.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

10. Jogos de tabuleiro me ajudam na conexão dos temas das aulas com a realidade em que vivo.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

11. Jogos de tabuleiro me ajudam na compreensão dos temas das aulas.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

12. Com os jogos de tabuleiro, meu engajamento nas aulas melhorou.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

5.9 Resultados das avaliações

No link a seguir se encontram todos os resultados obtidos através das avaliações diagnósticas e finais, no nome da aba é possível ver de qual avaliação se trata, o nome dos estudantes foi retirado para não comprometer os mesmos.

[Link para a planilha de resultados.](#)