

UNIVERSIDADE FEDERAL DOS VALES DO JEQUITINHONHA E MUCURI

Curso de Especialização Lato Sensu em Ensino de Geografia - Engeo

Isa Ribeiro Pessanha

**O ENSINO DE GEOGRAFIA POLÍTICA NO COTIDIANO DOS ALUNOS –
EXPERIÊNCIAS A PARTIR DO USO DO JOGO “CLASH ROYALE”**

Diamantina

2022

Isa Ribeiro Pessanha

**O ENSINO DE GEOGRAFIA POLÍTICA NO COTIDIANO DOS ALUNOS –
EXPERIÊNCIAS A PARTIR DO USO DO JOGO “CLASH ROYALE”**

Monografia apresentada ao programa de Pós-Graduação em Ciência Florestal da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, como requisito para obtenção do título de Especialista em Ensino de Geografia.

Orientadora: Profa Dra. Dayana A. Marques de Oliveira Cruz

Diamantina

2022

Ficha Catalográfica – Sistema de Bibliotecas/UFVJM
Bibliotecário

Catálogo na fonte - Sisbi/UFVJM

P RIBEIRO PESSANHA, ISA
4
7 O ENSINO DE GEOGRAFIA POLÍTICA NO
5 COTIDIANO DOS ALUNOS [manuscrito] :
EXPERIÊNCIAS A PARTIR DO USO DO JOGO
2 "CLASH ROYALE" / ISA RIBEIRO PESSANHA. --
0 Diamantina, 2020.
2
0 60 p.

Orientadora: Prof.^a DAYANA APARECIDA
MARQUES DE OLIVEIRA CRUZ.

Monografia (Especialização em Ensino de Geografia) -- Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, Curso de Especialização em Ensino de Geografia, Diamantina, 2020.

1. ENSINO DE GEOGRAFIA. 2. PODER. 3. TERRITÓRIO. 4. JOGO "CLASH ROYALE". I. APARECIDA MARQUES DE OLIVEIRA CRUZ, DAYANA . II. Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri. III. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFVJM com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Este produto é resultado do trabalho conjunto entre o bibliotecário Rodrigo Martins Cruz/CRB6-2886

e a equipe do setor Portal/Diretoria de Comunicação Social da UFVJM

Isa Ribeiro Pessanha

**O ENSINO DE GEOGRAFIA POLÍTICA NO COTIDIANO DOS ALUNOS –
EXPERIÊNCIAS A PARTIR DO USO DO JOGO “CLASH ROYALE”**

Monografia apresentada ao programa de Pós-Graduação em Ciência Florestal da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, como requisito para obtenção do título de Especialista em Ensino de Geografia.

Orientador: Profa Dra. Dayana A. Marques de Oliveira Cruz

Data de aprovação ____/____/____.

Profa. Dra. Denise Braga
Universidade Federal do Vale dos Jequitinhonhas e Mucuri - UFVJM

Prof.Ms.Diogo Jordão Silva
Secretaria do Estado do Rio de Janeiro - SEEDUC

Diamantina

Dedico esse trabalho à vovó Eliane, professora de Geografia, minha mãe e avó.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a banca pela disponibilidade e carinho com que receberam o meu trabalho, além da minha orientadora Dayana, com quem durante essa caminhada nutri imenso carinho e admiração.

Aos meus familiares e amigos que estão no meu dia a dia.

Aos meus pais.

“Ninguém ignora tudo. Ninguém sabe tudo. Todos nós sabemos alguma coisa. Todos nós ignoramos alguma coisa. Por isso aprendemos sempre.” Paulo Freire

RESUMO

O presente trabalho está comprometido em discutir como o jogo como prática pedagógica no ensino de Geografia Política pode ajudar no entendimento dos conceitos chaves que ela se propõe a utilizar. - Território, Estado, Limite e Poder Para isso, foi utilizado revisão bibliográfica, sequência pedagógica e uma adaptação do jogo “Clash Royale” para contextualizar com a realidade dos alunos e aproximar a Geografia acadêmica da escolar para a compreensão da existência e funcionamento das organizações internacionais, assim como a origem de conflitos que serão estudados mais adiante.

Palavras chave: Ensino de Geografia Poder; Território; Jogo “Clash Royale”

ABSTRACT

The present work is committed to discussing how the game as a pedagogical practice in the teaching of Political Geography can help in the understanding of the key concepts that it proposes to use. - Territory, State, Limit and Power For this, a bibliographic review, pedagogical sequence and an adaptation of the game "Clash Royale" were used to contextualize with the reality of students and bring academic Geography closer to school to understand the existence and functioning of organizations international relations, as well as the origin of conflicts that will be studied later.

Keywords: Power; Territory; Match

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Tropas Tanque	25
Figura 2 – Tropas Mini Tanque	26
Figura 3 – O tabuleiro do jogo “Clash Royale”	26
Figura 4: Geografia Política X Geopolítica	28
Figura 5 – Território	29
Figura 6- Demonstração de Território no Jogo	30
Figura 7 – Demonstração de Poder no jogo	31
Figura 8- Demonstração do Estado no Jogo	32
Figura 9: Fronteira	33
Figura 10: Distância Campos dos Goytacazes (RJ) – Morro do Coco (RJ)	35
Figura 11: Mapa Conceitual Organizações Internacionais Militares	41
Figura 12: Regras do Jogo	43
Figura 13: Elaboração das torres para marcação dos territórios	44
Figura 14: Questões elaboradas para o jogo	44
Figura 15: Mapa Conceitual formado pela chuva de ideia com os alunos	46
Figura 16: Divisão dos grupos 801	47
Figura 17: Culminância do jogo- 801	47
Figura 18: Mapa Conceitual formado pela chuva de ideia com os alunos - 802	48
Figura 19: Divisão dos grupos 802	49
Figura 20: Marcação dos territórios 802	50
Figura 21: Culminância do jogo 802	50
Figura 22: Culminância do jogo 802	51
Figura 23: Resultados - Zona Rural	52
Figura 24: O próprio desenho como reconhecimento de território	53
Figura 25: Mãos reconhecidas como território	54
Figura 26: Objetos reconhecidos como território	54

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Fronteira para Cataia (2005)	32
Tabela 2: Plano de Aula Organizações Internacionais	37
Tabela 3: Plano de Aula Agências Especializadas e Programas da ONU	39
Tabela 4: Plano de Aula Organizações Militares Internacionais	40

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
INMETRO	Instituto Nacional de Metrologia, Normalização e Qualidade Industrial
Sisbi	Sistema de bibliotecas

LISTA DE SÍMBOLOS

Σ Soma

¥ Iene

© Copyright

SUMÁRIO

Introdução – A Mágica do Saber Geográfico em Contextos Políticos	23
Capítulo I- A Geografia Política no Cotidiano dos Alunos. Mágica ou realidade?	27
Capítulo II – Caminhos que levaram a mágica à realidade	34
Capítulo III – O final do início de uma jornada: A mágica sem truques	45
RESULTADOS	51
Considerações Finais – Concluindo a importância da ciência geográfica	55
REFERÊNCIAS	57
ANEXO	58

Introdução – A Mágica do Saber Geográfico em Contextos Políticos

“Aprender é uma mágica que não contém truques. Tem técnica, tem conhecimento, tem desejo, tem parceria. Não pode morrer, ou esgotar em si. Só tem razão se for multiplicada, daí precisa ser contada (...) por isso, professores devem ser narradores.” (VALLADARES, 2015, p.74)

A rotina dos profissionais da educação em função de atender as demandas trazidas pelos alunos aparentemente tem tornado o ambiente escolar cada vez mais dinâmico e desafiador tanto para os alunos, como para os professores. No entanto, por vezes, disciplinas escolares como a Geografia podem ser consideradas distantes da realidade do aluno, por mencionar conceitos que muitas vezes fogem do contexto do cotidiano dos alunos.

Nesse caso, muitas vezes os professores se deparam com a indiferença dos alunos pelo uso de conceitos que não aparecem na prática no seu dia a dia. Escolhemos para essa discussão, trabalhar com alguns conceitos elementares da Geografia Política, como território, limite, estado e poder que são conceitos que podem ser aplicados a realidade da proposta de uma adaptação de um jogo que associados aos conflitos propostos pelo conteúdo da disciplina, poderão fazer que os alunos desenvolvam noções de estratégia e defesa de territórios para que relacionem com a existência, por exemplo, de organizações internacionais militares que protegem seus territórios mutuamente. Essa ideia, é fundamentada pelo desejo de diminuir a distância entre a Geografia escolar e acadêmica, uma vez que essa disciplina passa longe de ser algo abstrato, ela traz tensões e intencionalidades, assim como Lacoste (2005), explana:

“[...] A geografia não serve somente para sustentar, na onda de seus conceitos, qualquer tese política, indiscriminadamente. Na verdade, a função ideológica essencial do discurso da geografia escolar e universitária foi sobretudo a de mascarar por procedimentos que não são evidentes, a utilidade prática da análise do espaço, sobretudo para a condução da guerra, como ainda para a organização do Estado e prática do poder.[...]”(LACOSTE, 2005)

Dessa forma, o objetivo geral deste trabalho é discutir como o jogo como prática pedagógica no ensino de Geografia Política pode ajudar no entendimento dos conceitos-chaves que ela se propõe a utilizar. Os alunos da Educação Básica – Ensino Fundamental Anos Finais - estudam logo nos primeiros anos separadamente de um contexto histórico e/ou geográfico os conceitos que a Geografia estuda -Espaço, Região, Território, Lugar e Paisagem- mas os contextos que são possíveis aplica-los no que diz respeito aos conceitos

básicos da Geografia Política, aparecem só mais tarde no 7º ano quando a BNCC (2020) prevê o desenvolvimento, por exemplo de habilidades como essa: (EF07GE04) Analisar a distribuição territorial da população brasileira, considerando a diversidade étnico-cultural (indígena, africana, europeia e asiática), assim como aspectos de renda, sexo e idade nas regiões brasileiras. (BRASIL, 2020)

Numa escala nacional, o desenvolvimento de habilidades como essa poderá aparecer nos livros didáticos em contextos culturais, históricos e sociais quando mencionado o processo de formação territorial brasileira (FURTADO, 1964), bem como na questão da colonização e a resistência indígena (ZAMBONI, 2009). Como esse contexto está ligado a algo que os alunos participam diretamente pela nacionalidade, os questionamentos aparentemente não são tão contundentes como quando no ano posterior, no 8º Ano, que é quando precisamos desenvolver habilidades que tratam de conflitos internacionais, como (EF08GE05) Aplicar os conceitos de Estado, nação, território, governo e país para o entendimento de conflitos e tensões na contemporaneidade, com destaque para as situações geopolíticas na América e na África e suas múltiplas regionalizações a partir do pós-guerra. (BRASIL, 2020).

Nesse momento da vida escolar do aluno, o entendimento sobre esses conceitos da Geografia Política no primeiro contato podem parecer abstratos, distante da realidade vivenciada por eles, por isso, foi escolhido o 8º Ano para a aplicação dessa sequência didática.

O objetivo específico, então, é discutir como a associação do jogo “Clash Royale” com os conceitos Território, limite, estado e poder podem ajudar os alunos a fazer a relação com a origem de conflitos internacionais e a criação de organizações internacionais militares.

Para isso, os recursos metodológicos sugeridos são a realização de pesquisa bibliográfica (MARCONI, LAKATOS, 2010) para início da discussão e trazer conceitos pertinentes aos estudos aqui mencionados, assim como a elaboração de uma sequência de aulas expositivas dialogadas (CALLAI, 2001) na qual serão recolhidas as respostas e possíveis associações que os alunos poderão fazer. Para análise dos dados e discussão final, sugere-se o uso das narrativas (VALLADARES, 2015), pois entende-se que o processo de aprendizagem precisa ser narrado para que os resultados apareçam de forma mais coerente com o entendimento dos alunos e do pesquisador possível.

Essa pesquisa surgiu da minha vivência enquanto aluna, quando perguntava aos seus professores porque existiam guerras e sempre era respondida das seguintes formas: ‘É por causa do território.’ Ou ‘__ É por disputa de poder.’ e ainda ‘Para defender suas tropas.’ Essas respostas nunca foram claras precisas o bastante para compreender como acontece um conflito. Mais tarde, como professora de Geografia, um dia me peguei respondendo dessa mesma forma a um aluno e parei para pensar que esses conceitos (território e poder), talvez ficassem soltos no entendimento deles e que eu deveria contextualizar de uma forma que fosse acessível a realidade deles para que eles consigam associar os conceitos e identificá-los no conteúdo e em possíveis situações da geopolítica mundial atual e/ ou passadas. Nesse mesmo período, me encontrava jogando um jogo eletrônico que se eu pusesse um pouco de sentido nele, seria uma possibilidade de desenvolver de uma forma lúdica a noção desses conceitos nos meus alunos.

Dessa forma, penso na prática pedagógica que fuja da “Geografia Enfadonha” e que não meramente uma disciplina que fornece apenas movimentos de descrição do mundo (LACOSTE, 1988) e que utilize apenas a memória para reproduzir o discurso do livro didático, trago uma proposta que utiliza uma adaptação do jogo “Clash Royale” como referência para compreensão do que é Território e Poder.

O jogo “Clash Royale” é um jogo de estratégia no qual se luta contra um adversário aleatório. Seu objetivo é destruir as torres do território inimigo e proteger as torres do próprio território usando a variedade de tropas que podem ser desbloqueadas ao longo do tempo. Cada tropa durante a partida possui uma habilidade específica e um preço de elixir a ser gasto.

A conhecer as principais tropas:

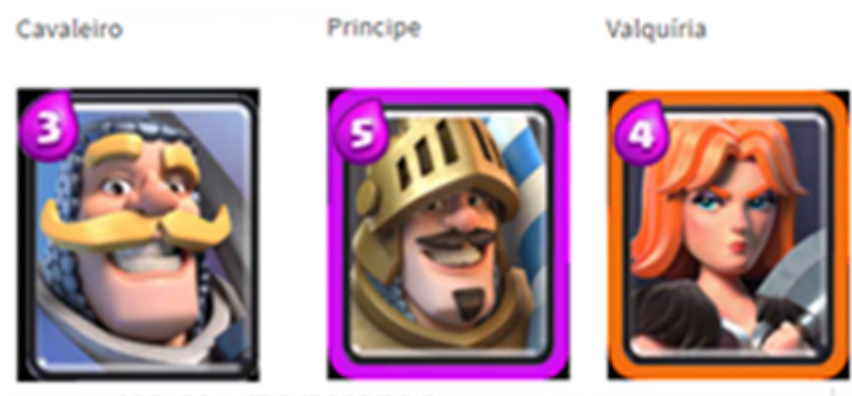
Tropas tanque - Estas tropas têm muitos pontos de vida. Normalmente, elas são fundamentais para ganhar uma partida, logo, você nunca deve esquecer essas cartas. O seu principal objetivo é agir como um escudo que absorve dano de outras tropas.

Figura 1 – Tropas Tanque



Tropas Mini Tanque - Estas tropas têm uma quantidade moderada de pontos de vida. Eles podem fazer o mesmo que um tanque, mas até um certo ponto, pois são mais fracas.

Figura 2 – Tropas Mini Tanque



Fonte: arquivo pessoal, 2022

Conhecidas as principais tropas, a ideia seria elaborar um jogo de tabuleiro vivo utilizando o espaço da escola que dividisse a turma em dois grupos para compor os dois territórios inimigos. Cada grupo seria composto de dois reis que teriam a missão de comandar as defesas e ataques utilizando as tropas que seriam os demais colegas do grupo.

Figura 3 – O tabuleiro do jogo “Clash Royale”



Fonte: arquivo pessoal, 2022

Supõe-se que dando os nomes da forma correta e jogando com os alunos e, sala de aula, os alunos serão capazes de relacionar elementos do jogo com esses conceitos da Geografia Política, o que poderá enriquecer as discussões sobre a prática pedagógica no Ensino de Geografia.

Na falta de possibilidades do uso do jogo original, a atividade proposta partiu de uma adaptação de acordo com os recursos da escola.

Dessa forma, nosso texto será desenvolvido da seguinte maneira: o primeiro capítulo trará os conceitos que serão discutidos, tais quais como Território, Fronteira, Estado, Nação e Poder numa perspectiva didática e trazendo para a questão problema da nossa discussão é : Como seria possível diminuir a distância que pode ser sentida pelos alunos em relação aos contextos de conflitos e organizações internacionais?

Neste capítulo, será possível relacionar o território como um espaço que é delimitado através das relações de poder estabelecida naquele ambiente (SOUZA, 2013), que pode ser entendida como uma combinação entre energia e informação (RAFFESTIN, 1980) e que não são subjetivas, mas intencionais.(FOUCALT, 1979). Será possível também, evidenciar as relações entre conflitos e interesses que surgem de relações sociais e se territorializam (CASTRO, 2005) criando fronteiras e limites com que dão estrutura ao território. Nesse momento do texto é que faremos a relação entre a dinâmica do jogo com os conceitos a serem trabalhados.

No segundo capítulo, a nossa preocupação é através da pesquisa bibliográfica já explicitada no capítulo 1, é responder a questão problema com base em textos voltados para a questão do ensino de Geografia e jogos como práticas pedagógicas.

No terceiro capítulo, será exposta a narrativa de como foi a aplicação do jogo, assim como os caminhos que levaram à culminância dessa atividade – conteúdo, contexto curricular. Além de discussões e comentários sobre o feito em sala de aula

Capítulo I- A Geografia Política no Cotidiano dos Alunos. Mágica ou realidade?

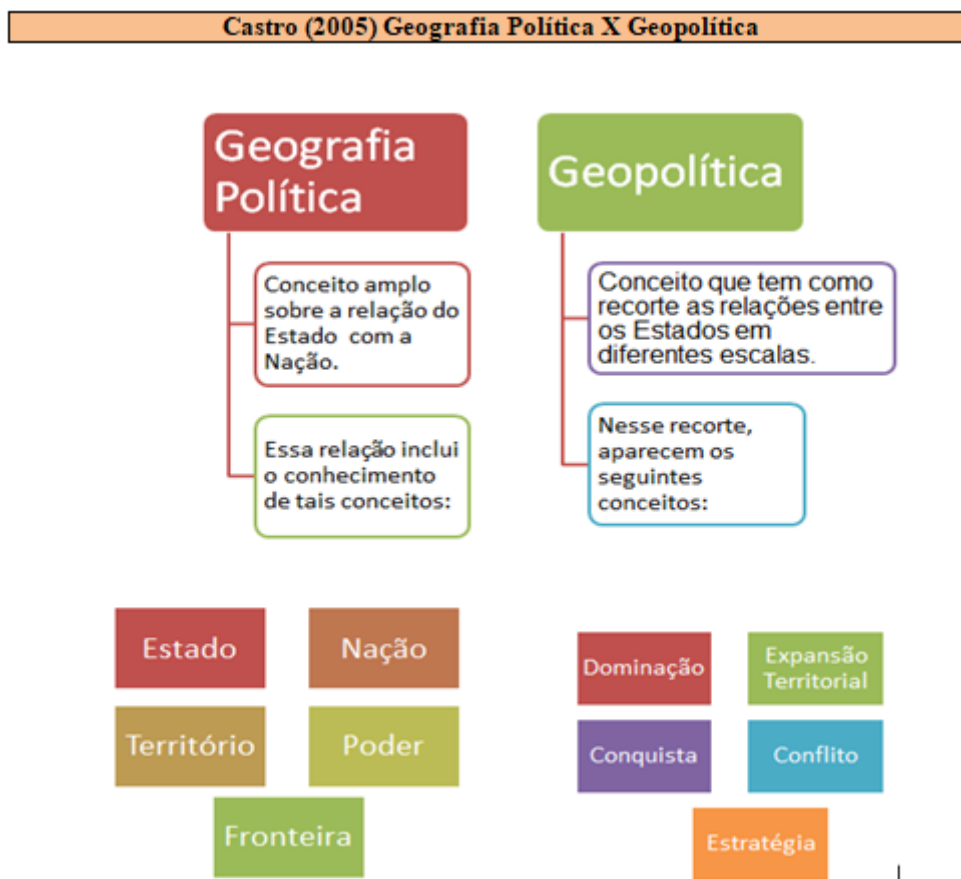
“Nós, professores, temos como tarefa conquistar o coração de nossos alunos diariamente, com dedicação, afeto e autoridade pedagógica. (...) . A paixão por sermos professores jamais deve adormecer.(CASTROGIOVANNI, 2007)

Ao falarmos em Geografia Política, às imagens que incorrem ao nosso pensamento são cenários complexos que o mundo vive, como conhecimentos avançados sobre mercado financeiro, ou algum outro assunto que aparentemente está distante no do nosso dia a dia. Por anos, falar em Política ou Geografia Política vem sendo um desafio, por vezes ser de desconhecimento comum os conceitos aplicáveis à Geografia Política dos conceitos pertinentes aos de Geopolítica.

Segundo Castro (2005), há diferenças entre a Geografia Política e a Geopolítica que são importantes para compreendermos as ambiguidades no sentido do discurso do senso comum quando tratamos do assunto. Dessa forma, a Geografia Política se preocupa em discutir conceitos que estão ligados à relação ao Estado e à Nação, enquanto a Geopolítica trata de relações que podem ocorrer entre Estados em diferentes escalas.

Assim, de acordo com as suas considerações, podemos concluir que para entendermos o desenrolar da geopolítica em diferentes escalas, precisamos compreender os conceitos-chaves que são pertinentes à Geografia Política e, por isso, nesse primeiro momento, a preocupação deste trabalho são os conceitos da Geografia política, pois entende-se que sem compreender os conceitos e aplicações dela, pode ser mais complexo compreender os de Geopolítica, visto que além das escalas serem diversas, envolvem relações humanas.

Figura 4: Geografia Política X Geopolítica



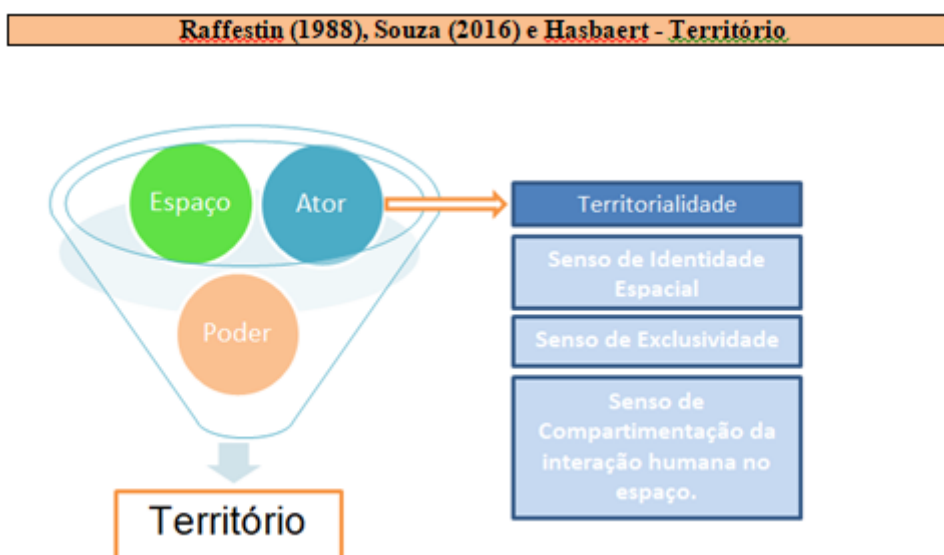
Dentro dessa diferenciação, de agora em diante neste capítulo, nos preocuparemos em apontar os conceitos que trabalhamos, bem como a forma que será associado para os alunos com o jogo “Clash Royale”.

- Território

A conceituação desse termo dificilmente vem longe do conceito de poder devido ao entendimento que autores como Souza (2013) que ressalta que o território é um espaço cujo há exercício de poder, ou seja, é onde é possível uma pessoa ou uma organização exerçam alguma influência sobre tal, além de possuir o senso de identificação espacial, exclusividade, além de senso de compartimento de interação humana no espaço.

Além de Souza (2016), Raffestin (1988), e Hasbaert (2007) partilham desse mesmo ideal de o território se forma onde se aplica o poder, como no esquema abaixo:

Figura 5 – Território



Fonte: Elaborada pela autora

Relacionando com o jogo que trabalharemos com a turma, o território aqui está representado pelos dois tanques em destaque, onde cada rei exerce o poder de defender seus territórios.

Figura 6- Demonstração de Território no Jogo



Fonte: Elaborado pela autora

Na regra do jogo, cada rei deve defender seu território e atacar o do vizinho para impedir que seja dominado.

- Poder

O poder ou as relações de poder supõem assimetrias na posse de meios e nas estratégias para os seus exercícios e por isso, o território pode ser utilizado como uma condição para a existência dessa relação (CASTRO, 2005) e por isso não se trata de uma coisa, algo que possa ser estocado e utilizado em casos de emergência, como a força e a violência (ARENDETT, 1983). Em consonância com Foucault (1979), Raffestin (1988) e Souza (2016), o poder é algo estabelecido pela comunicação e relacionamento, assim como também pelo conhecimento exercido sobre o território que pode ser o combustível para aquele que o exerce aplicar a energia necessárias, de acordo com a intencionalidade para o território em questão.

Sendo assim, o poder é correspondente à habilidade humana de não apenas agir, mas de agir em uníssono, em comum acordo. O poder, então, não pode ser propriedade de uma pessoa só, mas sim a um grupo e enquanto esse grupo estiver unido (SOUZA, 2016).

Apesar disso, o poder se manifesta pela ocasião da relação. Trata-se de um processo de comunicação e troca quando dois polos fazem face um ao outro ou se confrontem (RAFFESTIN, 1988). Nesse caso, no jogo "Clash Royale" o poder de decidir quais tropas utilizar, se as estratégias de ataque e defesa estão de acordo com o ataque do rei do território adversário. Veja:

Figura 7 – Demonstração de Poder no jogo



Fonte: Elaborado pela autora

Quem exerce o poder é quem está jogando, pois manipula as tropas de acordo com a estratégia de defesa e ataque e com a quantidade de elixir que o jogo disponibiliza no desenrolar do jogo. É importante se atentar para essa barra em preto e branco, pois nela é possível articular toda a jogada.

- Estado e Nação

O Estado se vincula ao espaço e ao território por uma relação que segundo Becker (2012) é complexa, pois se inicia com a produção de espaço físico, mais tarde a formação de um território nacional, ter uma produção de uma cidade para ser o centro, produção de espaço social, conjunto de instituições que se submetem a uma hierarquia, bem como leis e convenções que são instituídas pelo mínimo de consenso que se muitas vezes se tornam concretas através de um sistema eleitoral ou de popularidade (CASTRO, 2005) a que se atribui o governo em exercício.

Dessa forma, podemos então distinguir Estado de Nação, pois enquanto o Estado se forma e pode representar várias escalas territoriais ou não ter sequer algum território (CASTRO, 2005), uma Nação está restrita a um grupo com identidade cultural semelhante. A título de adequação às diferentes escalas, será mencionada a diferença entre Estado e Nação, mas por essa flexibilização em relação às escalas, será enfatizado com os alunos na representação do jogo, o conceito Estado.

No jogo “Clash Royale”, as torres são as representações dos Estados, pois na dinâmica do jogo são os pontos em que se organiza o território e quando essa organização é derrubada durante o jogo, o território está dominado.

Figura 8- Demonstração do Estado no Jogo



- Fronteira

As discussões sobre a conceituação das fronteiras de um território foram se complementando ao longo da história. Para Cataia (2001), Ratzel e Jaques Ancel foram os pioneiros a discutir essas questões e que as fronteiras podem ser vistas em distintas classificações. Dentre as concepções que Cataia (2001) trouxe, foi considerado pertinente desenvolver os tipos de fronteiras, segundo Ratzel (1987;1988):

Tabela 1: Fronteira para Cataia (2005)

Ratzel (1987;1988) – Fronteira	
Políticas	Podem ser descontínuas, simples, duplas, fechadas. De acordo com as áreas políticas que abrangem.
Naturais	São montanhas, lagos, Rios
Artificiais	Áreas demarcadas por Tratados, Guerras e/ou conflitos.

Fonte: Elaborado pela autora baseado em CATAIA (2005)

Para a discussão e relação com o Jogo Clash Royale, essa classificação feita por Ratzel confirma a ideia de que para ele as fronteiras são “[...] o órgão periférico do Estado, destacando-se duas características: fronteira como zona – as cidades – de fronteira como linha – traçado geodésico. Linhas e zonas são limites. [...]” (CATAIA, 2025) p.12.

Por isso, no jogo, as fronteiras são os limites entre os territórios, que no caso da arrumação do tabuleiro, podem ser limites naturais como o rio que corta o tabuleiro:

Figura 9: Fronteira



Fonte: Elaborado pela autora

Com os conceitos relacionados com a dinâmica do jogo, início a discussão da seguinte questão: Como seria possível diminuir a distância que pode ser sentida pelos alunos em relação aos contextos de conflitos e organizações internacionais?

Em um primeiro momento, a resposta pode ser considerada simples, como: através da elaboração de atividades lúdicas e jogos. Apesar disso, quais fundamentos seriam possíveis utilizar para essa resposta?

Seguindo a definição de jogo para Nogueira e Pilão (1998), quando diz que jogo pode ser qualquer comportamento lúdico, considero que os jogos podem ser um aliado importante no processo de assimilação dos conceitos da Geografia Política, mas que para uma discussão científica existe a necessidade de definir melhor esse termo. Por isso recorri a Jaquin (1960) que conceitua jogo como:

[...] uma atividade espontânea e desinteressada, admitindo uma regra livremente escolhida, que deve ser observada, ou obstáculo deliberadamente estabelecido, que deve ser superado. O jogo tem por função essencial ministrar à criança o prazer moral no êxito que, enriquecendo-lhe a personalidade, lhe dá certa suficiência não só aos seus próprios olhos como aos outros. [...] (JAQUIN, 1960, p.25)

Sendo assim, a proposta de utilizar a adaptação do jogo Clash Royale para a compreensão dos conceitos trabalhados neste trabalho para o Ensino de Geografia torna-se pertinente ainda considerando não somente a sensação do êxito moral, mas também um aspecto que Assis (1994) interpreta Piaget trazendo a classificação e faixa etária apropriada dos jogos. Sendo essa atividade numa turma de oitavo ano regular, onde os alunos tem a faixa etária de 13-15 anos, a proposta do jogo coincide com a terceira

categoria de jogos que ele aponta – os jogos de regras. Ele diz que a partir dos 7 anos a criança é capaz de refletir, cooperar, relacionar-se e que essas são características fundamentais para o jogo em questão.

Para Chateou (1987) o jogo pode distanciar o aluno da realidade e por isso pode ter um aspecto de compensação no sentido de realizar-se com a possibilidade da vitória e é por meio disso que o aluno pode conquistar sua autonomia, personalidade e estratégias para a vida adulta, contribuindo para a afirmação do seu eu através da dificuldade que pode superar.

Breda (2018) avalia que o jogo aliado a outras práticas como aulas, trabalhos de campo e leitura como um recurso, um material atrativo, pois permite o despertar da curiosidade e instiga a vontade de aprender de forma prazerosa não apenas pela aproximação do conteúdo ou habilidade proposta para o jogo, mas como instrumento de socialização, valores como moral e respeito às regras do jogo e ao outro.

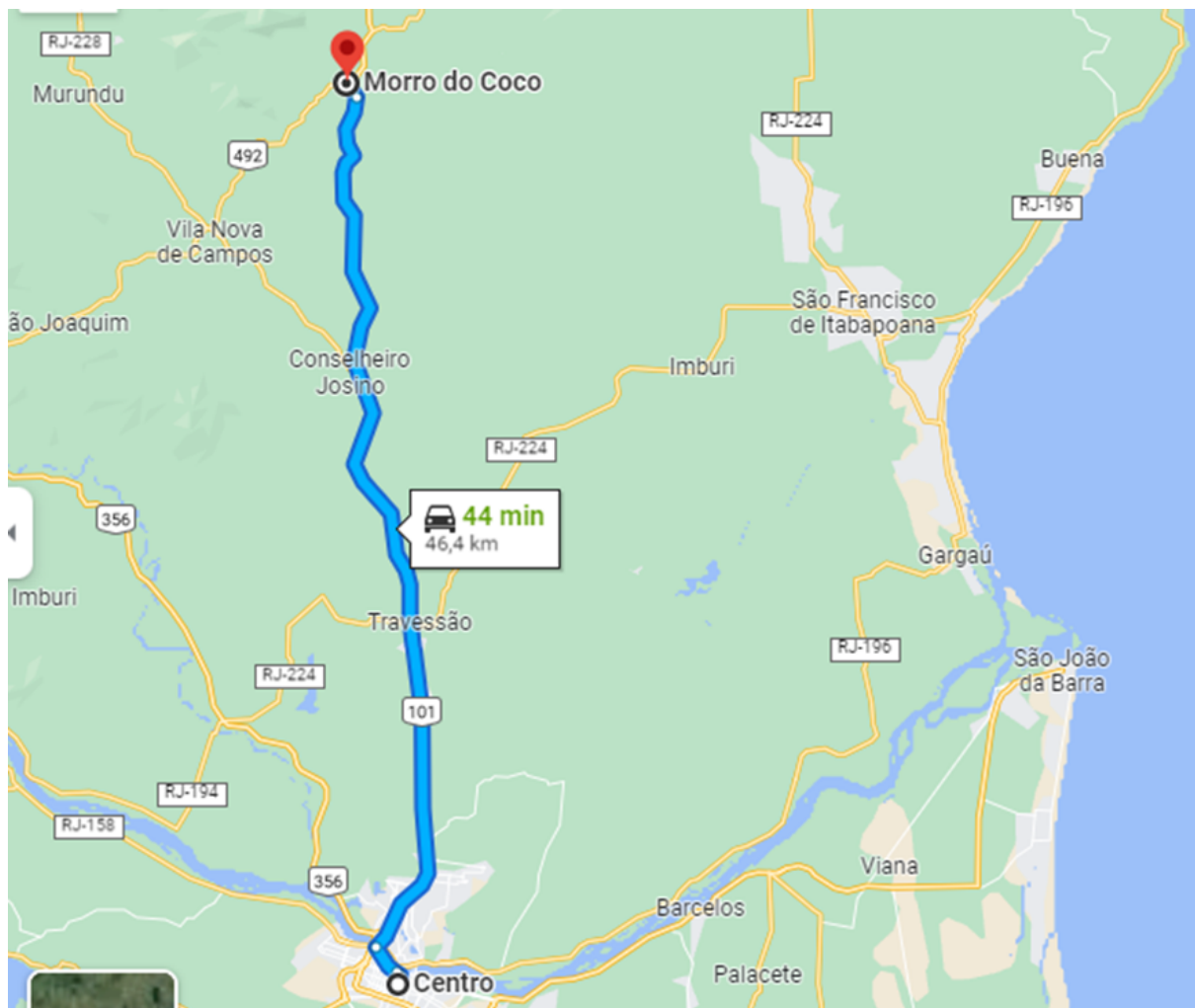
Dessa forma, a escola de colocar o jogo como uma prática dinamizadora e que aproxime os alunos do conteúdo, preocupo-me a seguir em trazer os contextos e os caminhos levados até a culminância dessa prática.

Capítulo II – Caminhos que levaram a mágica à realidade

“A alegria não chega antes do encontro do achado, mas faz parte do processo de busca. Ensinar e aprender não pode dar-se fora da procura, da boniteza e da alegria.” Autor Desconhecido

Para contextualizarmos a nossa prática, é importante documentar que as turmas de oitavo ano escolhidas para a realização das atividades propostas são da Escola Municipal Lulo Ferreira de Araújo, em Morro do Coco – distrito de Campos dos Goytacazes- RJ. Trata-se de uma escola da zona rural, a aproximadamente 48 km do centro da cidade.

Figura 10: Distância Campos dos Goytacazes (RJ) – Morro do Coco (RJ)



Fonte: Google Maps

Morro do Coco é o 12º distrito do município de Campos dos Goytacazes no Estado do Rio de Janeiro. É um distrito que tem como principal atividade econômica a agricultura e possui aproximadamente 4.600 habitantes (IBGE, 2022).

Todos os dias para chegar à escola eu preciso acordar 3 horas antes do horário de entrada que é as 7 horas e 30 minutos. Nessa escola eu tenho duas turmas de oitavo ano e as acompanho desde o início do ano, quando fui convocada através de processo seletivo do município para o cargo de Professora de Geografia.

Quando cheguei à escola, acostumada com a dinâmica das escolas particulares que trabalhei, não tive muito sucesso quanto a minha prática. Notei que na escola, as aulas apenas expositivas dialogadas para os alunos não eram reconhecidas como aulas. As aulas só iniciavam após o quadro estar repleto de questões que eles deveriam procurar as respostas no próprio livro didático, sem muita interferência do professor. Por vezes tinha

como resposta a prática que envolvia apenas a aula expositiva dialogada, indisciplina e indiferença ao que estava sendo exposto em sala de aula.

Sobre isso, Oliveira (2015) diz que se o professor souber ouvir o aluno sobre as suas dificuldades pessoais e cognitivas, o clima na sala de aula e conseqüentemente o processo de ensino- aprendizagem torna-se importante no sentido de aproximar-se deles para melhor exercer o papel de educador. Com isso, fui procurar entender qual a dinâmica mais adequada para a turma que disse que a utilização de cópia no quadro e questionários seria o ideal para as turmas.

Apesar de não estar acostumada com essa prática, acatei a demanda trazida pelos alunos entendendo que tratava-se de uma organização cultural da escola, uma vez que essa organização segundo Nóvoa (1995) ainda que esteja vinculada a uma cultura local/municipal, é capaz de produzir uma cultura interna que é própria dela, partilhando valores e crenças que eu considero importante que o professor esteja inserido nela para desenvolver um trabalho que melhor alcance os objetivos a que se propõe.

Daí veio a necessidade do planejamento que de acordo com Moretto (2007) o planejamento é um roteiro de saída, sem certeza dos pontos de chegada e por isso deve estabelecer a relação entre a previsibilidade e a surpresa, considerando os seguintes aspectos: 1) O professor precisa se conhecer; 2) O professor precisa conhecer seus alunos; 3) O professor precisa conhecer a epistemologia e a metodologia mais adequadas às características das disciplinas; 4) O professor precisa conhecer o contexto social em que os seus alunos estão inseridos.

Planejar, então, passou a ser uma ferramenta fundamental para que eu pudesse observar a turma de uma forma mais objetiva, entendendo que os questionários e deveres do quadro poderiam ser aliados importantes para que fossem desenvolvidas as habilidades que eu me propunha a realizar.

Pensando nisso, a culminância dessa prática pedagógica – a realização do jogo, foi resultado de uma sequência didática em que os textos do livro e os questionários também fizeram parte desse processo. Em todas as aulas até o dia da culminância, atentei-me para os questionários e atividades no caderno e a utilização do livro didático, para só então durante a correção desses questionários contextualizar e explicar o conteúdo que estava sendo proposto.

Zabala (2014) diz que as sequências de atividades de ensino/aprendizagem, ou sequências didáticas, são uma maneira de encadear e articular as diferentes atividades ao

longo de uma unidade didática. Por isso, utilizei os questionários das seguintes aulas para que eles pudessem desenvolver no jogo como um incentivo tanto para atacar o território adversário no jogo, quanto para proteger o próprio:

“As sequências podem indicar a função que tem cada uma das atividades na construção do conhecimento ou da aprendizagem de diferentes conteúdos e, portanto, avaliar a pertinência ou não de cada uma delas, a falta de outras ou a ênfase que devemos lhes atribuir.” (ZABALA, 2014, P.26)

Dessa forma, a sequência didática que preparei para a realização do jogo com os 8ºs anos ficou dividida em três aulas: 1- Organizações internacionais; 2- Agências Especializadas e Programas da ONU; 3- Organizações Militares Internacionais. Em todas elas, apareceram os questionários e na terceira aula, além dos questionários pude realizar uma “chuva de ideias” sobre o que eles entendiam como território.

Essas aulas foram importantes nesse processo para contextualizar como se dão as relações internacionais e porque os países se unem em nome de evitar novas guerras ou de se protegerem mutuamente. A partir delas, os conceitos da Geografia Política que temos como pretensão de esclarecer podem aparecer e me dar condições de fazer a provocação necessária para que eu cumpra o objetivo proposto.

- **Aula 1: Organizações Internacionais**

Nessa aula, foi possível compreender o que significa o termo Organizações Internacionais, o contexto em que foi criada a primeira organização internacional – Organização das Nações Unidas. A aula foi desenvolvida conforme o plano a seguir:

Tabela 2: Plano de Aula Organizações Internacionais

Tema: Organizações Internacionais			
8º Ano – Ensino Fundamental			
Habilidades da BNCC – (EF08GE06) Analisar a atuação das Organizações Mundiais nos processos de integração cultural e econômica nos contextos americano e africano, reconhecendo em seus lugares de vivência, marcas desse processo.			
Objetivo Geral	Objetivos Específicos	Conteúdo	Recursos Didáticos
Compreender a definição e o contexto que surgiram as Organizações Internacionais.	<p>1. Reconhecer o que é uma Organização Internacional.</p> <p>2 – Conhecer o contexto em que surgiu a primeira Organização Internacional.</p> <p>3 – Analisar o contexto que surgiu a primeira Organização Internacional – período pós Guerra Fria.</p>	Atuação das Organizações Internacionais	- Questionário
Referência Bibliográfica: VESENTINI, J.W. <i>Temas geografia, 8º ano: ensino fundamental, anos finais</i> /J.W. <i>Vesentini, Vânia Vlach</i> – 3. Ed.—São Paulo: Ática, 2018.			

Fonte: Elaborado pela autora

Nos primeiros momentos da aula, eu pude conversar com todos os alunos, esperando um tempo para dar início às aulas para só então, dar início às atividades. No livro didático estavam todas as respostas para as perguntas, então por isso, pela sugestão deles, deixei com que após copiassem as perguntas no caderno, deixei que fizessem sozinhos com o auxílio do livro e depois de algum tempo, corrigia as respostas, dava a oportunidade a turma de comentar suas respostas e contextualizar com a explicação as perguntas inseridas no caderno.

Com isso, o questionário para esse dia, tinham 7 questões:

- 1- Qual o nome da Guerra que não teve confronto armado direto e dividia o mundo entre Socialistas e Capitalistas?
- 2- Quais países foram os principais envolvidos na Guerra Fria?
- 3- Quando a Guerra Fria acabou, o que os estudiosos e governos começaram a perceber?
- 4- Como se chama a principal Organização Internacional?
- 5- Quando fundaram a ONU?
- 6- Quais os objetivos da fundação da Organização das Nações Unidas?

Em alguns momentos da aula, alguns conceitos da Geografia Política foram surgindo, tais quais: Território, Fronteira, Estado, Nação e Poder e aparentemente foi um emprego de conceitos muito natural, quase que intuitivo por parte dos alunos.

- **Aula 2: Agências Especializadas e Programas da ONU**

A segunda aula desta sequência didática teve como objetivo conhecer as agências que auxiliam a ONU a desempenhar o seu papel. Aqui foi possível conhecer os objetivos e funções da Unesco, FAO e OIT, Banco Mundial e FMI segundo o plano abaixo:

Tabela 3: Plano de Aula Agências Especializadas e Programas da ONU

Tema: Agências Especializadas e Programas da ONU			
8º Ano – Ensino Fundamental			
Habilidades da BNCC – (EF08GE06) Analisar a atuação das Organizações Mundiais nos processos de integração cultural e econômica nos contextos americano e africano, reconhecendo em seus lugares de vivência, marcas desse processo.			
Objetivo Geral	Objetivos Específicos	Conteúdo	Recursos Didáticos
Compreender como atuam as agências que compõem a ONU.	1. Reconhecer as funções das principais agências que auxiliam a ONU. 2 – Analisar o contexto que cada agência passou a existir.	Atuação das Agências que compõem a ONU	- Questionário
Referência Bibliográfica: VESENTINI, J.W. <i>Telâris geografia, 8º ano: ensino fundamental, anos finais</i> /J.W. <i>Vesentini, Vânia Vlach</i> – 3. Ed.—São Paulo: Atica, 2018.			

Fonte: Elaborada pela autora

Aqui, também foi possível aplicar o questionário que seguindo a dinâmica já mencionada anteriormente, que dessa vez conteve 8 questões:

- 1- Quando foi criada a Unesco?
- 2- Qual o objetivo da Unesco?
- 3- Explique:
 - a) Patrimônios Culturais –
 - b) Patrimônios Naturais –
 - c) Patrimônios Mistos –
- 4- Quais são os objetivos da FAO e OIT?
- 5- O que significa FAO?
- 6- O que significa OIT?
- 7- Quando o Banco Mundial e FMI foram criados?
- 8- Qual a função do Banco Mundial?

Nesse dia, a turma estava um pouco dispersa sobre as perguntas e provocações feitas por mim em sala de aula, apesar disso, as questões sobre defesa de território, ajuda mútua, exercício de poder estavam aparecendo nas suas falas e exemplos.

- **Aula 3: Organizações Internacionais Militares**

Essa aula, antes da culminância do jogo, no meu entendimento é uma das mais atenuantes no sentido de tratar diretamente de acordos que garantem a segurança e defesa de um território. É a última aula antes do dia da culminância do jogo e tem como objetivo a compreensão da importância das alianças internacionais militares como explicitado no plano de aula abaixo:

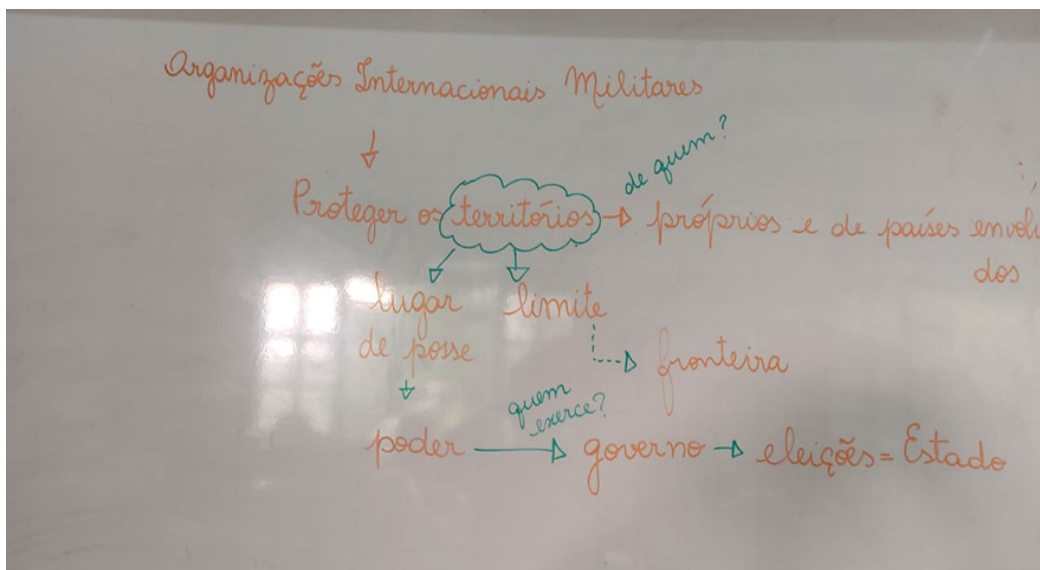
Tabela 4: Plano de Aula Organizações Militares Internacionais

Tema: Organizações Militares Internacionais			
8º Ano – Ensino Fundamental			
Habilidades da BNCC – (EF08GE06) Analisar a atuação das Organizações Mundiais nos processos de integração cultural e econômica nos contextos americano e africano, reconhecendo em seus lugares de vivência, marcas desse processo.			
Objetivo Geral	Objetivos Específicos	Conteúdo	Recursos Didáticos
Compreender a serventia de uma Organização Militar Internacional.	<p>1.Reconhecer o que é uma Organização Internacional Militar</p> <p>2– Conhecer o contexto em que surgiu a primeira Organização Militar Internacional.</p> <p>3 – Analisar o contexto que surgiu a primeira Organização Internacional Militar – durante a Guerra Fria.</p>	Atuação das Organizações Militares Internacionais	<p>- Questionário</p> <p>- Chuva de Ideias</p>
Referência Bibliográfica: VESENTINI, J.W. <i>Telâris geografia, 8º ano: ensino fundamental, anos finais</i> /J.W. Vesentini, Vânia Vlach – 3. Ed.—São Paulo: Ática, 2018			

Fonte: Elaborado pela autora

Nessa aula, os alunos se mostraram mais excitados com o fato de falarmos diretamente sobre a possibilidade da ocorrência de uma guerra, sobre as tensões e conflitos na Guerra Fria que motivaram a criação desse tipo de Organização Militar internacional e aqui, eu pude fazer a primeira provocação sobre o que seria Território através de uma chuva de ideias no quadro e, segundo as palavras deles, território é:

Figura 11: Mapa Conceitual Organizações Internacionais Militares



Fonte: Arquivo Pessoal, 2022

Aqui eles puderam constatar que as organizações internacionais militares servem para proteger territórios e que esses territórios só existem porque existe um limite e que algo ou alguém exerce o poder sobre ele. Foi interessante a colocação deles no sentido do exercício de poder, pois mencionaram o fato de que o Estado só exerce o poder porque, no caso do Brasil, alguém elege lembrando a colocação de Harendt (1983) que poder não é necessariamente um estabelecimento de força de alguém, mas fruto de uma decisão em conjunto.

Aqui, todos os conceitos da Geografia Política a qual me propus a desenvolver com eles, foram explicitados. Eu segui esse raciocínio em todas as turmas nesse ponto da sequência didática, para que as habilidades sejam desenvolvidas para todas as turmas da forma mais próxima possível.

Apesar dessa provocação, procurei não fugir a dinâmica das aulas, pois já havia pensado em uma forma de utilizá-las no jogo. Então, o questionário dessa aula contou com nove questões:

- 1- O que são Organizações Militares Internacionais?
- 2- Qual a função de uma Organização Militar Internacional?
- 3- Cite duas principais organizações Internacionais Militares.
- 4- O que significa OTAN?
- 5- Quando nasceu a OTAN?
- 6- Para que foi criada a OTAN?
- 7- O que significa SCO?

8- Por que a SCO poderia, em tese, ser a principal rival da OTAN?

9- Qual o principal objetivo da SCO?

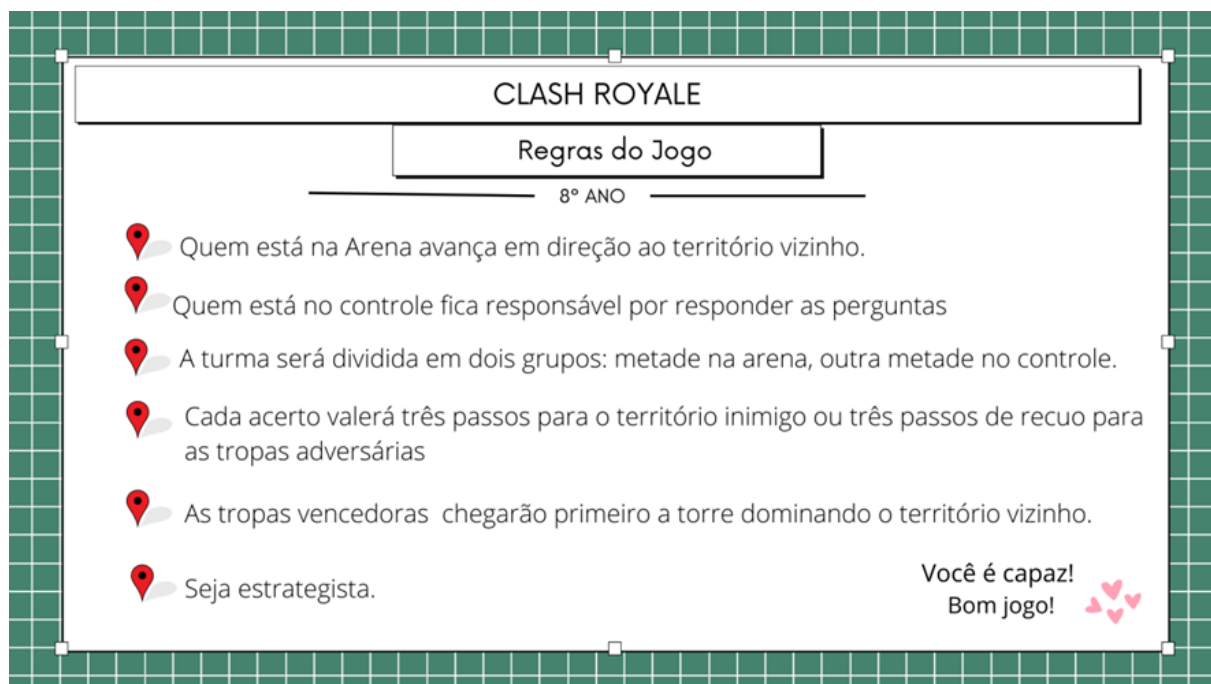
Essa sequência de aulas proporcionou a provocação adequada para turma de forma que eles não fugissem da sua realidade escolar e abriu os precedentes necessários para introduzir uma prática diferente. Na próxima etapa do capítulo, me preocupo em descrever todo o processo de preparação para a aula da culminância.

PREPARAÇÃO DO JOGO

A primeira coisa que foi pensada para a preparação foram às regras do jogo De acordo com Breda (2018), os jogos de regra são atividades socializadas, na qual a regra é uma regularidade que deve ser imposta ao grupo, o que exige uma relação de cooperação. A prática das regras, segundo Piaget (1986) obedecem a uma lógica de desenvolvimento que abarcam: a) Motor Individual; b) Egocêntrico; c) Cooperação nascente; d) Codificação das Regras. As fases que chamamos de a e b estão voltadas para a própria criança, para o seu entendimento, suas sensações e desejos, a fase c é o período em que a criança começa a perceber aspectos de cooperação e sociabilidade e na fase d é quando a criança já passa a demonstrar um interesse maior pelas regras e inclusive estratégias para vencer e tirar proveito da regra colocada. Entendo, por isso, que os alunos do 8º Ano dos Anos Finais do Ensino Fundamental, estiveram em acordo com essa última fase do desenvolvimento das práticas de regras.

Por isso, elaborei uma folha em que as regras do jogo pudessem ser consultadas a qualquer tempo pelos alunos, e nela continham as principais regras para que o nosso jogo funcionasse.

Figura 12: Regras do Jogo



Fonte: Arquivo Pessoal 2022

Assim, conhecendo as regras e suas implicações, eu precisava demarcar os pontos estratégicos na quadra onde seria realizada as atividades. Para alinhar a demarcação e ilustrar o cenário do tabuleiro real do jogo “Clash Royale” preoquei-me em construir as torres para colocar na quadra. A princípio achei que alguns isopores poderiam dar conta, mas notei que as caixinhas de leite que eles utilizavam durante a merenda, poderia ser uma forma de construirmos juntos a torre.

Com isso, mobilizei as turmas envolvidas para juntar as caixinhas entendendo que a cooperação e educação caminham juntas, considerando Frantz (2001):

"A educação e a cooperação são duas práticas sociais que se processam de tal forma que, sob certos aspectos, uma contém a outra. A educação é um processo social fundamental na vida dos homens. Na cooperação como processo social, produz-se educação, sendo, assim, a organização cooperativa, além de seus outros significados, também um lugar social de educação. Entrelaçam-se e potencializam-se a educação e a cooperação como processos sociais." (FRANTZ, 2001, P.244)

Foi possível perceber o empenho dos alunos quando eu pedi para juntarem as caixinhas e que seria em função de algo que poderia ser legal para todos – que era parte da confecção do jogo e que seria uma aula diferente na quadra. Juntamos, aproximadamente, 3.987 caixinhas que se tornaram as torres do jogo.

Embrulhei cada caixinha com durex e papel pedra e para montar as torres, coleí cada uma nas laterais e embaixo com cola quente.

Figura 13: Elaboração das torres para marcação dos territórios



Fonte: Arquivo pessoal, 2022

Embora não estivesse parecendo, a elaboração do jogo ainda precisava de alguns ajustes e esse foi o momento de planejar quais perguntas eu poderia fazer para alimentar as estratégias do jogo. Dessa forma, selecionei 15 questões que estavam no caderno deles para que eles pudessem associar o jogo ao conteúdo. Selecionei cada pergunta com base no enfoque principal de cada uma das três aulas dessa sequência didática:

Figura 14: Questões elaboradas para o jogo

Questões

- 1-Quais países foram os principais envolvidos na Guerra Fria?
- 2-Quando a Guerra Fria acabou, o que os estudiosos e governos começaram a perceber?
- 3-Como se chama a principal Organização Internacional?
- 4-Quando fundaram a ONU?
- 5-Quais os objetivos da fundação da Organização das Nações Unidas?
- 6-Quais são os objetivos da FAO e OIT?
- 7-O que significa FAO?
- 8-O que significa OIT?
- 9-Quando o Banco Mundial e FMI foram criados?
- 10-Qual a função do Banco Mundial?
- 11-O que são Organizações Militares Internacionais?
- 12-Qual a função de uma Organização Militar Internacional?
- 13-Cite duas principais organizações Internacionais Militares.
- 14-O que significa OTAN?
- 15-Quando nasceu a OTAN?

Fonte: Arquivo pessoal, 2022

A partir daqui, considerando as discussões sobre planejamento, jogos e cooperações já explicitadas, daremos início a uma nova etapa do nosso trabalho que foi a organização e a culminância da prática pedagógica. Nele, me preocupo em mostrar o planejamento para a aula de culminância, o espaço que aconteceu o jogo, elencar como os grupos foram formados, como cada grupo recebeu a possibilidade de ganhar ou perder, as estratégias utilizadas por cada grupo para proteger e/ou atacar as próprias terras ou territórios adversários.

Capítulo III – O final do início de uma jornada: A mágica sem truques

“A aprendizagem pode ser significativa ou mecânica. A aprendizagem significativa depende, principalmente, da predisposição do sujeito para aprender e dos conhecimentos prévios que ele possui, além disso, o conteúdo trabalhado deve ser potencialmente significativo, ou seja, contextualizado e sistematizado.” Ausubel

Para esse capítulo será explanado a trajetória e culminância da atividade, bem como os resultados obtidos através dele. Essa atividade foi aplicada em 2 turmas de 8º Ano regular dos Anos Finais do Ensino Fundamental.

Procurei manter o mesmo planejamento para todas, mas alguns imprevistos surgiram em relação às turmas. Na 8º ano um, o planejamento seguiu sem nenhuma alteração, enquanto na 8º 2 precisei fazer alguns ajustes em relação ao espaço utilizado e a permanência das torres que ilustravam o tabuleiro original do jogo “clash royale”. Na turma da 8º 2 não consegui utilizar a quadra, mas o quintal estava livre e pude flexibilizar o meu planejamento adaptando a marcação de territórios e o espaço.. Sobre isso, Moretto (2007) diz que a capacidade de flexibilização é ingrediente importante para um bom planejador, uma vez que cada turma é única, possuem contextos sociais e afetivos diferentes, bem como o professor também é diferente em cada turma que atua.

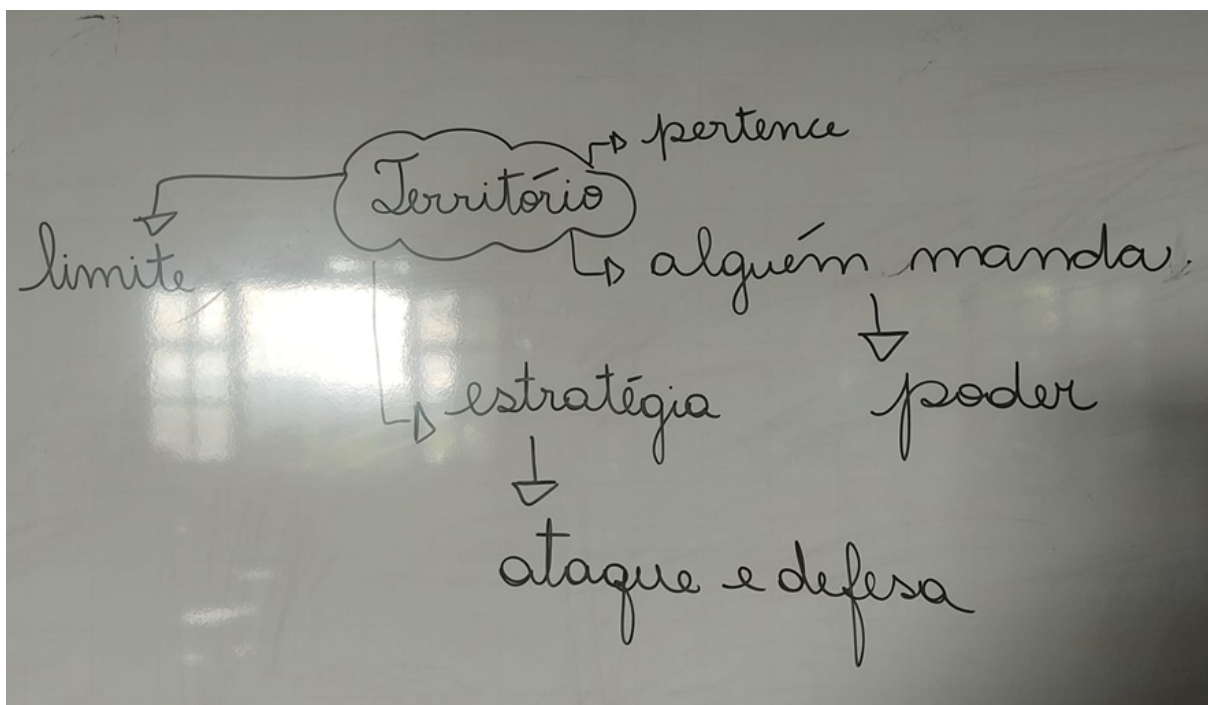
Por todos esses motivos, vou me preocupar em dividir essa etapa do capítulo pelas turmas na ordem em que as atividades foram aplicadas, destacando o contexto que a turma se apresenta, bem como características que as turmas foram manifestando ao longo do período avaliado.

OITAVO ANO – 1

Nessa turma foi onde o planejamento inicial foi seguido da forma mais fiel possível. Trata-se de uma turma que possui 26 alunos, com nenhum repetente e apresenta os maiores desempenhos em atividades em sala de aula, trabalhos, etc. Nossas aulas ocorrem todas as segundas com duas aulas de 50 minutos e terças feiras com apenas uma.

A culminância da nossa atividade, contudo, se deu na segunda-feira por considerar que os dois horários ficariam mais ajustados em relação ao tempo que utilizamos. Com isso, antes de definirmos os grupos, pude realizar com eles uma chuva de ideias tratando do que eles pensavam sobre o que vem a ser território.

Figura 15: Mapa Conceitual formado pela chuva de ideia com os alunos

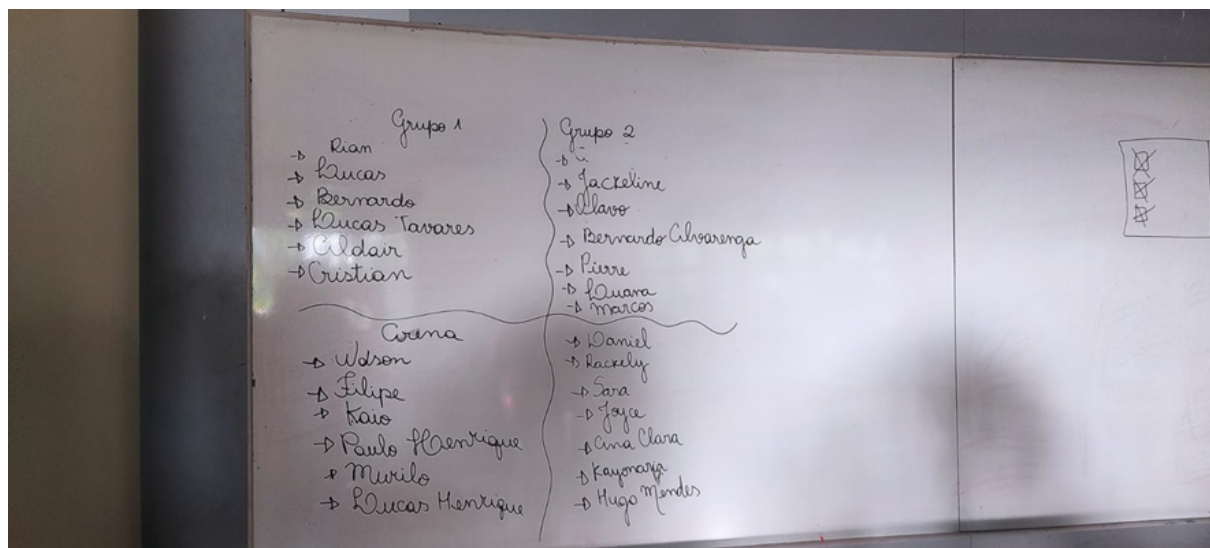


Fonte: arquivo pessoal, 2022

Nesse momento que antecedeu a explicação da dinâmica do jogo, a definição de território, limites e poder aparecem de imediato, sendo necessários alguns exemplos abordados na aula anterior. Na explicação de como funcionaria o jogo na quadra, notei que os alunos ficaram eufóricos, por vezes perdiam um pouco do que estava sendo falado porque queriam logo montar os seus grupos.

Para dividirmos os grupos, escolhi dois representantes para que pudessem escolher seus devidos integrantes, logo a turma estava dividida em dois, mas ainda era necessário que dividissem as duas equipes que ficariam no controle respondendo as perguntas e na arena dando movimento ao jogo e utilizando a estratégia de ir em frente ou pedir que o grupo de oposição recue.

Figura 16: Divisão dos grupos 801



Fonte: Arquivo Pessoal, 2022

Logo, então nos direcionamos para a quadra para realizarmos a atividade. A primeira rodada ainda foi um pouco dispersa, eles estavam muito agitados e ainda com algumas incertezas sobre o que fazer até o primeiro grupo ter a sua vitória. Nesse momento, um sentimento de revanchismo entrou em ação, fazendo com que eles utilizassem a estratégia em função de retardar o progresso do grupo opositor quando tinham a oportunidade de fazê-lo.

Figura 17: Culminância do jogo- 801



Fonte: Arquivo Pessoal, 2022

Ao todo, fizemos quatro rodadas, pois o horário ficou apertado para que a rodada de desempate acontecesse.

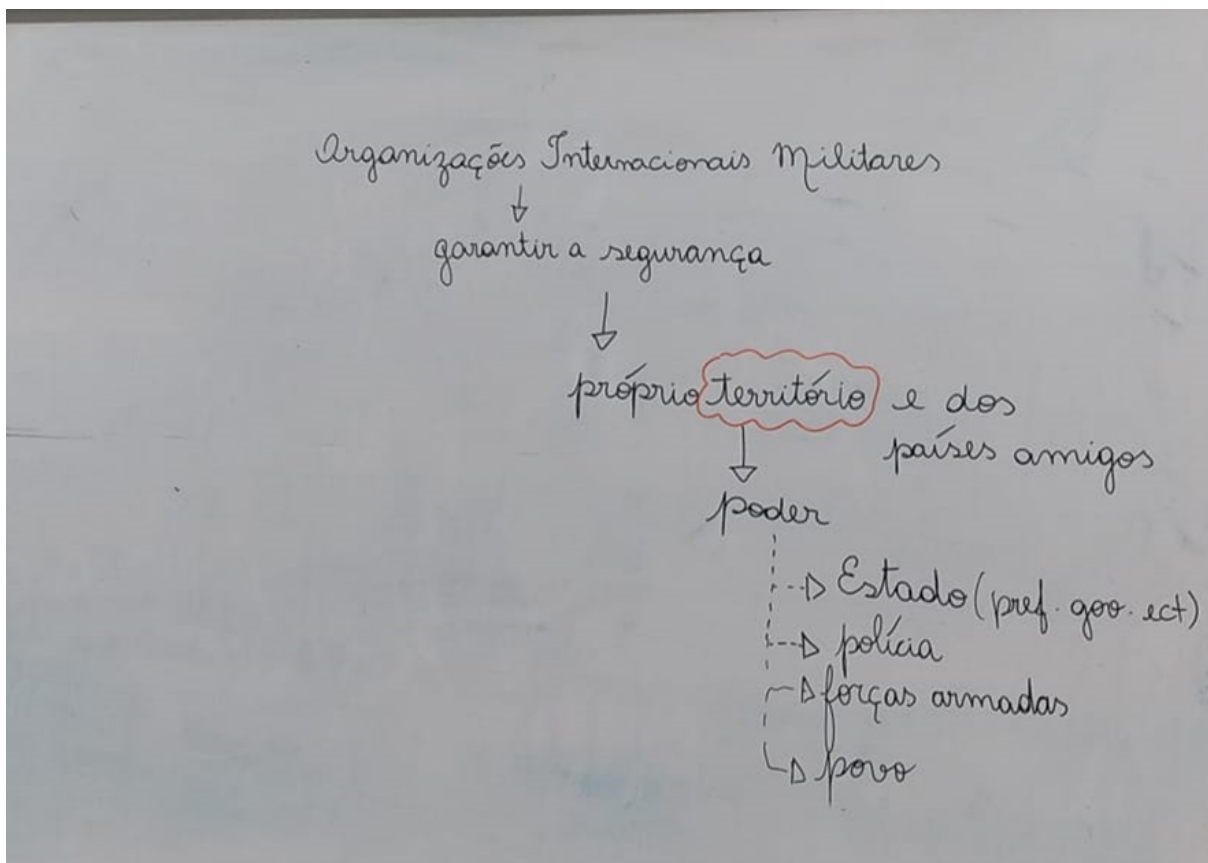
Quando chegamos à sala de aula, alguns alunos perguntaram quando nós tornamos a quadra para realizar novamente o jogo e que foi muito bom poder sair da sala para fazer alguma coisa diferente.

OITAVO ANO – II

A turma em questão é mais agitada em relação ao oitavo 1, alunos com muitos repetentes, que quase não frequentam as aulas ou quando frequentam não participam das atividades feitas em sala de aula.

Quando voltei à provocação que tinha feito em sala com eles, precisei voltar com o tema “Organizações Militares Internacionais” para chegar ao ponto do que seria território com eles.

Figura 18: Mapa Conceitual formado pela chuva de ideia com os alunos - 802



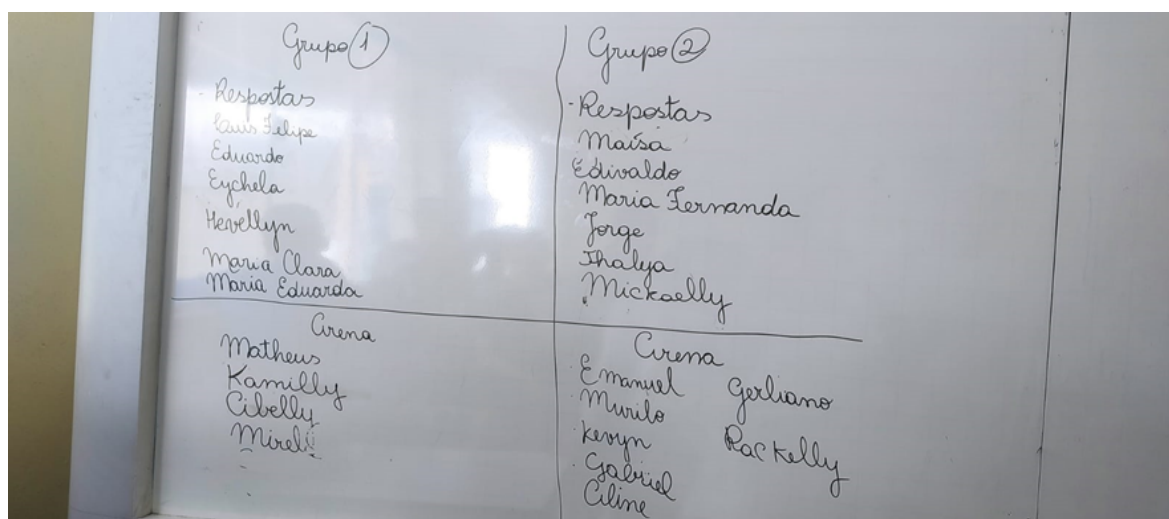
Fonte: Arquivo Pessoal, 2022

Aqui eles mencionaram o fato que um poder só existe porque é de alguém, ou de uma instituição e conseguiram trazer exemplos sobre quem poderia exercer o poder e foram além. Mencionaram a polícia como uma instituição de poder, mas às vezes o poder passa a

ser a violência dependendo da situação. Me lembrou de imediato a discussão que Harendt (2006) faz sobre a diferença entre força e violência, reflexão que gerou certa polêmica entre os alunos sobre o posicionamento que a Polícia pode ter enquanto instituição que deveria ter na sociedade.

Também nesse momento, a turma levantou questões sobre as eleições que dão poder ao Estado, concluindo que se não fosse o povo, no Brasil, o Estado não teria poderes que exerce atualmente. A discussão foi findando quando um deles lembrou que tínhamos algo a fazer na quadra naquele dia e que seria necessário dividir os grupos. Utilizei o mesmo procedimento da oitava aula para a escolha dos grupos. Cada representante escolheu o seu grupo e eu fui anotando no quadro as escolhas feitas por eles.

Figura 19: Divisão dos grupos 802



Fonte: Arquivo Pessoal, 2022

Nessa turma, eu tenho uma aula de 50 minutos na segunda-feira e duas na terça, por isso, na terça que foi o dia escolhido para a atividade por causa do tempo, a quadra estava ocupada por ser o dia da Educação Física e por isso foi preciso improvisar no quintal da quadra. Além disso, nossas torres que ficaram na sala dos professores foram jogadas fora, o que descaracterizaria todo o jogo em um primeiro momento.

Os alunos não hesitaram em sugerir o quintal como uma forma de improvisar o jogo e utilizamos lixeiras e pedras que estavam por ali para marcar os limites dos territórios.

Figura 20: Marcação dos territórios 802



Fonte: Arquivo Pessoal, 2022

Surpreendentemente, a ideia do jogo não modificou em nada nos objetivos propostos para essa atividade com a adaptação que foi feita por causa dos imprevistos que ocorreram. Os alunos estavam interessados na disputa da conquista pelo território e em responder as perguntas, o que me trouxe alegria e motivação. Além disso, a turma não parecia a mesma em relação a comportamento e comprometimento, o que foi possível traçar um novo caminho em relação às práticas com essa turma, em especial devido às inúmeras queixas em relação à falta de atenção e disciplina.

Figura 21: Culminância do jogo 802



Fonte: arquivo pessoal, 2022

Ao todo, foram 5 rodadas. Eram 4, mas os alunos propuseram uma revanche e o nosso tempo estava favorável à ocorrência de mais uma partida. Ao retornar a sala de aula, notei

que a turma teve esportiva e brincaram com as condições de ganhadores e perdedores, uma vez que a disputa foi bem acirrada. Eles utilizaram de muita estratégia e houve um momento em que pensei que as perguntas que havia selecionado acabariam e eles pareciam dispostos a permanecer

Figura 22: Culminância do jogo 802



Fonte: arquivo pessoal, 2022

Apesar dos ajustes e adequações a prática foi proveitosa para os alunos e para mim enquanto professora pois pude vivenciar o processo de ensino que de acordo com Libâneo (2003) é condicionado por fatores ou condições específicas já existentes e que cabe ao professor criá-las planejando, dirigindo, organizando, controlando e avaliando o ensino com o endereço certo que é a aprendizagem do aluno.

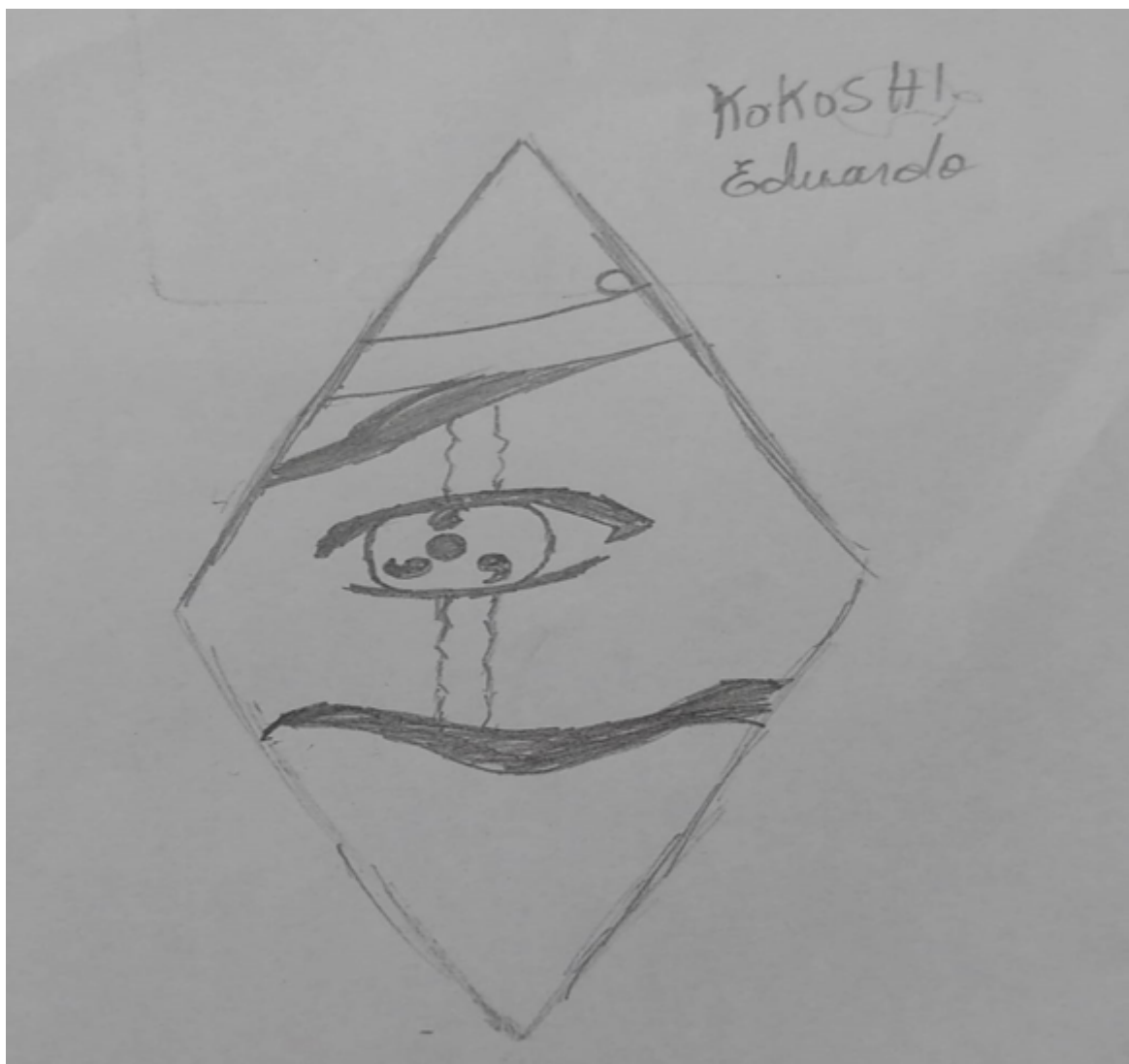
RESULTADOS

A avaliação escolhida para essa atividade, além da fala dos alunos, foi a proposta de que desenhassem o que seria território para cada um para que criem hipóteses próximas a sua realidade em torno do conceito proposto, levando em consideração que

“na educação geográfica, para obter a compreensão necessária do mundo é importante formular hipóteses a partir de observações para posterior comprovação e análise. O passo fundamental para esse processo de análise é ter a prática científica articulada com o desenvolvimento teórico, ou seja, a dimensão da prática pedagógica e da epistemologia da ciência geográfica.”(CASTELLAR, 1988, P.15)

Dessa forma, os alunos puderam relacionar teoria e prática para concretizar o conceito de território. Zaballa (2014) chama essa avaliação de reguladora, uma vez que o conhecimento proposto foi trabalhado de acordo com a individualidade de cada aluno quando é possível dar a eles a autoridade de desenhar aquilo que eles entenderam como

Figura 24: O próprio desenho como reconhecimento de território

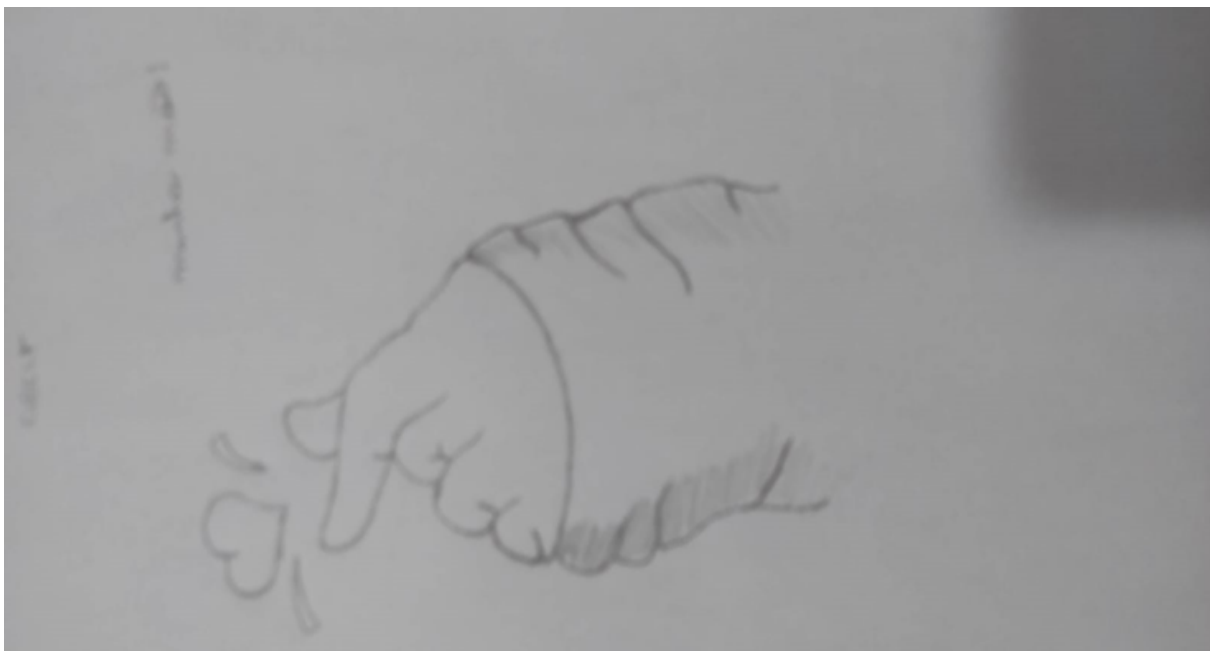


Fonte: Arquivo Pessoal, 2002

Quando recebi esse desenho, não consegui compreender de imediato o que o aluno estava querendo dizer, então perguntei: o que é o seu território? E ele me respondeu: “Quando estou desenhando, eu posso fazer o que eu quiser. Eu decido as cores, se eu quero fazer meus animes ou alguma paisagem. Eu decido.” Me faltaram palavras para dizer o quanto eu achei interessante o raciocínio e a abstração que ele teve em relação ao conceito de território e me lembrei de Castellar (2014) quando coloca que “a Geografia é uma disciplina escolar que possui objetos da aprendizagem e núcleos conceituais a partir de uma abordagem filosófica comprometida com a realidade social.”, pois nessa situação o aluno retratou um momento em que se sente empoderado de si (Berth, 2010) e conseguiu relacionar esse momento com a ideia do conteúdo proposto.

Assim como esse, a aluna desenhou sua mão em sinal de empoderamento do próprio corpo, quando afirma que suas mãos são suas e não fazem nada que ela não determine.

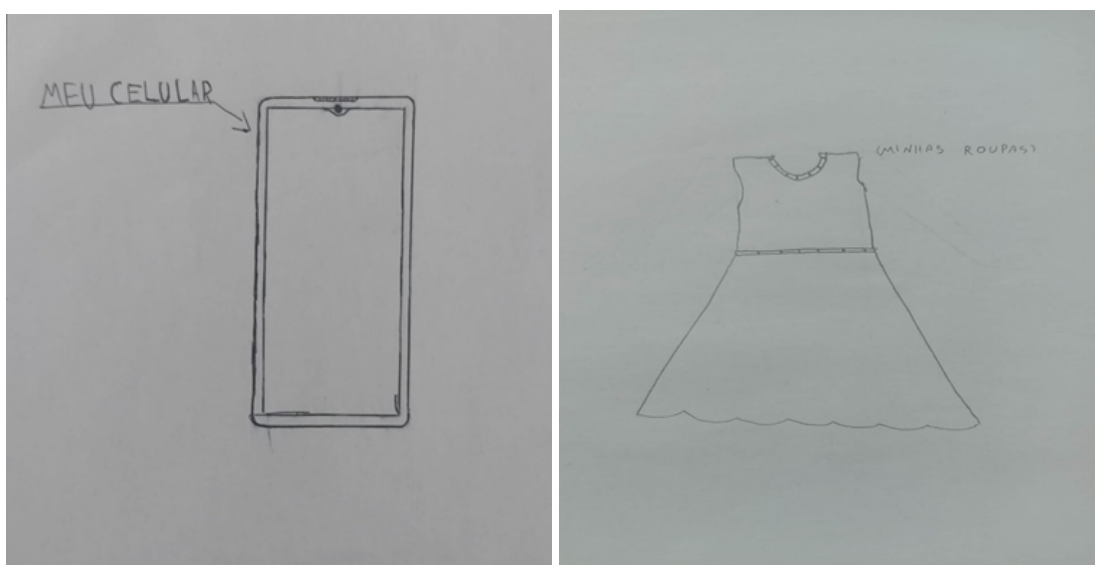
Figura 25: Mãos reconhecidas como território



Fonte: Arquivo Pessoal, 2022

Além desses, também apareceram a interpretação de roupas e celulares como território, entendidos como elementos que estão sob poder de quem o manipula. Quando usar, como usar, bem como a finalidade que são utilizadas.

Figura 26: Objetos reconhecidos como território



Fonte: Arquivo Pessoal, 2022

Assim como o corpo, o quintal de casa e os desenhos aparecem como reconhecimento de território, os objetos de uso pessoal e a discussão acerca do momento de utilizá-lo ou não apareceram diversas vezes nos trabalhos dando a compreender que o objetivo que foi proposto neste trabalho. Com isso, seguiremos para a parte em que será feita uma breve consideração em torno do que foi visto neste trabalho.

AVALIAÇÕES

Como estive tratando de levar em consideração as narrativas dos alunos em relação ao processo de ensino aprendizagem, também acredito que o retorno dos alunos em relação a atividade realizada na quadra foi importante para compor a nossa discussão.

Para isso, gravei uma conversa em sala de aula nossa em que intencionalmente foram feitas as seguintes perguntas: Vocês gostaram da aula que foi na quadra? , O que vocês aprenderam nessa aula? Vão se esquecer o que é território?

Muitos alunos disseram que gostaram e constataram que fora da sala de aula às vezes eles conseguem aprender melhor, ou mesmo que gostaram da atividade por que foi lá fora e dificilmente eles fazem algo desse jeito e ainda que jogando dava para entender melhor e também que na sala de aula só comigo falando não compreendiam bem, mas que quando precisaram jogar conseguiram entender o que era uma defesa de território.

Considerações Finais – Concluindo a importância da ciência geográfica

“O ato de ensinar Geografia nos coloca sempre a questão, ao legitimar o saber geográfico e ao repensar seus conteúdos , de como evitar que aumente a distância entre a geografia acadêmica e a escolar. Sabe-se que a transposição de conhecimentos não é direta, mas que deve preservar os princípios e a essência do conhecimento geográfico.” (CASTELLAR, VILHENA, 2005) P.16

Resgatando as primeiras discussões desse trabalho, vejo a necessidade de retomar ao objetivo específico que é discutir como a associação do jogo “Clash Royale” com os conceitos Território, limite, estado e poder podem ajudar os alunos a fazer a relação com a origem de conflitos internacionais e a criação de organizações internacionais militares.

Para adaptação do jogo, foram necessárias pequenas adaptações da versão original dele, pois não foi possível classificar as tropas tanque e mini tanques devido a quantidade de alunos. Apesar disso, eles puderam se articular e utilizar sensores de defesa e estratégia com a possibilidade de avançar em direção a invasão do território vizinho ou impedir que avançassem a cada acerto que fizessem.

Em relação ao local que as turmas realizaram as atividades, minha intenção era que as duas realizassem as atividades na quadra, porém na turma 802 não foi possível, o que criou a possibilidade de adaptação quanto a marcação da quadra com as lixeiras e pedras que havia no pátio da escola. Mesmo assim, entendo que essas adaptações foram importantes para percebermos que por vezes é importante que as adaptações e mudanças sejam levadas em consideração quando o recurso principal nos falta. Sobre isso, Moretto (2007) considera uma situação natural, uma vez que o professor deve estar disposto a flexibilizar alguma coisa no conteúdo caso necessário.

Com isso, o jogo pode ter contribuído para que os alunos e eu pudéssemos vivenciar na prática o que um território pode ser em diversos aspectos. Nesse caso, colocamos no contexto do conteúdo proposto que foi a necessidade e existência das organizações internacionais e também no contexto pessoal para aliar a Geografia Escolar com a Acadêmica, trazendo a relação para o que para eles significa território e com isso, fazer relação com os demais conceitos da Geografia Política.

A opção de fazer o trabalho apresentado em um tabuleiro vivo, surgiu devido a impossibilidade de todos os alunos terem acesso ao jogo pelo celular, bem como da indisponibilidade de internet da escola para essa finalidade.

Com base nos resultados obtidos e comentados, a ideia de território que os alunos fizeram após o jogo foi muito além daquilo que eu acreditava que fosse surgir das atividades. Eles trouxeram para a realidade deles com uma abstração que considero formidável que me mostrou que é possível utilizar métodos tradicionais como os questionários sem que o conhecimento do meu aluno ficasse engessado.

Dessa forma, utilizar os questionários foi um aliado importante para que pudéssemos desenvolver a maior habilidade proposta para esse trabalho que foi a noção de estratégia e defesa do território para compreensão da existência das Organizações Internacionais, bem como dos conflitos que estudaremos mais adiante. Acredito que esse jogo será durante esse ano uma referência para os próximos conteúdos que virão.

Nosso caminho ainda é muito longo na direção de aproximar a Geografia escolar ao máximo do cotidiano dos alunos, mas acredito que o jogo pode contribuir para que os alunos desenvolvam esses conceitos e pensem sobre ele não como algo visto nas escolas, mas como algo que pode ser visto e aplicado nas suas vidas.

REFERÊNCIAS

- ALTRÃO, NÉZ Metodologia de Ensino: um re-pensar do processo de ensino e aprendizagem Revista Panorâmica On-Line. Barra do Garças – MT, vol. 20, p. 83- 113, jan./jul. 2016. ISSN - 2238-921-0
- ASSIS, Orly Zucatto Mantovani. O jogo simbólico na teoria de Piaget. **Pro-posições**, v. 5, n. 1, p. 99-108, 1994.
- BECKER, Bertha K. A geografia eo resgate da geopolítica. **Espaço Aberto**, v. 2, n. 1, p. 117-150, 2012.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018
- BREDA, Thiara Vichiato. **Jogos geográficos na sala de aula**. Appris Editora e Livraria Eireli-ME, 2018.
- CALLAI, Helena Copetti. A Geografia e a escola: muda a geografia? Muda o ensino?. **Terra Livre**, n. 16, p. 133-152, 2001.
- CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella; VILHENA, Jerusa. Ensino de geografia. 2011.
- CASTROGIOVANNI, Antônio Carlos. **Ensino da geografia: caminhos e encantos**. EDIPUCRS, 2007.
- CATAIA, Márcio Antônio. Fronteiras: territórios em conflitos. **Geografia em questão**, v. 3, n. 1, 2008.
- CHATEAU, Jean. **Jogo E a Criança, O**. Grupo Editorial Summus, 1987.
- CLAUDE, RAFFESTIN. Por uma geografia do poder. 1993.
- DE CASTRO, Iná Elias. Espaço político. **GEOgraphia**, v. 20, n. 42, p. 120-126, 2018.
- DE CASTRO, Iná Elias. Geografia Política: o que é afinal e para que serve. **Revista Espaço e Geografia**, v. 24, n. 2, 2021.
- DE CASTRO, Iná Elias; RODRIGUES, Juliana Nunes; RIBEIRO, Rafael Winter. **Espaços da democracia: Para a agenda da geografia política contemporânea**. Bertrand, 2021.
- FERNANDES, Dalvani. TERRITÓRIO E TERRITORIALIDADE: algumas contribuições de Raffestin. **Perspectivas em Políticas Públicas**, v. 2, n. 4, p. 59-68, 2009.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Leya, 2014.

FRANTZ, Walter. Educação e cooperação: práticas que se relacionam. **Sociologias**, p. 242-264, 2001.

FURTADO, Celso. **Formação econômica do Brasil**. Companhia das letras, 2020.

HAESBAERT, Rogerio. Território e multiterritorialidade: um debate. **GEOgraphia**, v. 9, n. 17, p. 19-45, 2007.

Jacquín, G.; A educação pelo jogo. Editora Flamboyant, São Paulo, 1960.

LACOSTE, Yves. **A geografia-isso serve, em primeiro lugar, para fazer a guerra**. Papirus, 2005.

MACHADO, Lia Osório. Limites e fronteiras: da alta diplomacia aos circuitos da ilegalidade. **Revista território**, v. 8, p. 9-29, 2000.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisa; amostragens e técnicas de pesquisa; elaboração, análise e interpretação de dados. In: **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisa; amostragens e técnicas de pesquisa; elaboração, análise e interpretação de dados**. 2012. p. 277-277.

MORETTO, Vasco Pedro. **Planejamento: planejamento a educação para o desenvolvimento de competências**. Vozes, 2007.

NOGUEIRA, Eliete Jussara. **Construtivismo**. Edicoes Loyola, 1998.

NÓVOA, António. Tempos da Escola no Espaço Portugal-Brasil-Moçambique dez digressões sobre um programa de investigação. **revista brasileira de história da educação**, v. 1, n. 1 [1], p. 161-186, 2001.

PUHL, Cassiano Scott; MÜLLER, Thaísa Jacintho; DE LIMA, Isolda Gianni. As contribuições de David Ausubel para os processos de ensino e de aprendizagem. **DYNAMIS (FURB. ONLINE)**, 2020.

SOUZA, Marcelo Lopes de. Os conceitos fundamentais da pesquisa sócio-espacial. 2013.

VALLADARES, Marisa; FRIGÉRIO, Regina. Conversas sobre aprender e ensinar Geografia: Desatar fios em rede para enfrentar desafios.. **Instrumento: Revista de Estudo e Pesquisa em Educação**, v. 17, n. 2, 2015.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Penso Editora, 2015.

ZAMBONI, Ernesta. Representações e linguagens no ensino de história. **Revista Brasileira de História**, v. 18, p. 89-102, 1998.

APÊNDICE - PLANO DE AULA DA CULMINÂNCIA DO TRABALHO**Plano De Aula**

Habilidades BNCC:

(EF08GE05) Aplicar os conceitos de Estado, nação, território, governo e país para o entendimento de conflitos e tensões na contemporaneidade, com destaque para as situações.

OBJETOS DE CONHECIMENTO: Conceitos da Geografia Política

Objetivos

Geral: Entender os conceitos *Território, Fronteira, Estado, Nação e Poder*.

Específicos:

Identificar os conceitos de Território, Territorialidade e (Re) Territorialização.

Reconhecer a legitimidade da marcação de territórios para a sociedade.

Analisar estratégias de defesa do Território.

Questão (ões) norteadora(s):

- Como as fronteiras dos países podem ser estabelecidas?
- Como um território é delimitado?

- Como o Estado pode interferir na defesa do território nacional?

METODOLOGIA (incluindo as atividades e o tempo para cada uma)

Início - Introdução da aula: (10 minutos)

Nesse momento me apresentarei para a turma, abrirei uma roda de conversa com os alunos sobre as transformações que as populações sofrem e como o Estado pode atuar na defesa de seu território.

Meio - Desenvolvimento da aula: (25 minutos)

No segundo momento, farei uma Chuva de Ideias a partir da seguinte pergunta: Quais fatores vocês acreditam que influenciam na ocorrência de uma Guerra? (5 minutos)

Após esse momento, serão explicados os conceitos *Território*, *Fronteira*, *Estado*, *Nação* e *Poder* e serão explicadas as regras do jogo “Clash Royale” e pedirei aos alunos para fazer algumas associações dos conceitos aos elementos do jogo.

Após a explicação faremos o jogo em sala de aula.. (10 minutos)

Fim – encerramento da aula: (10 minutos)

Faremos uma atividade na qual os alunos desenharão o seu território e descrevam o exercício do seu poder sobre ele e que mostrem a fronteira que passa a ser o território de outras pessoas que ele convive.

APÊNDICE - FICHA TÉCNICA DO JOGO

Ficha Técnica	
Nome	Clash Royale
Ano de edição	2016
Data de Lançamento	2 de Março de 2016
Plataforma	iOs
Também disponível para	Android
Gênero	Estratégia, Tempo Real, MOBA, Cartões (Medieval)
Número de Jogadores	1-2 (Cooperativa: Sim)
Duração Estimada	Incalculável
Desenvolvedor	Supercell
Distribuidor	Supercell

Fonte: Elaborada pela autora, disponível em <https://www.3djuegos.com/juegos/requisitos/24513/clash-royale/>, acesso em 02/08/2022 às 10:51

