

JOGANDO COM AB'SÁBER

Suzana dos Santos Matos

suzamatos@yahoo.com.br¹

Resumo

A geografia escolar por vezes pouco incentiva a visão crítica e o aprendizado significativo. O presente trabalho objetiva, a partir do desenvolvimento de uma sequência didática, trabalhar de forma participativa a classificação do Relevo do Brasil e os Domínios Morfoclimáticos brasileiros, temas das pesquisas empreendidas pelo geógrafo Aziz Nacib Ab'Sáber. Concomitantemente, almeja-se apresentar o pesquisador com o intuito de fazê-lo emergir como figura de representatividade para alunos de classe baixa, dentro da academia. O desfecho da sequência pretende-se lúdico, pois se baseia na adaptação e produção do jogo Twister® para a abordagem criativa e dialógica dos assuntos citados. As ações acima tiveram lugar na Escola Municipal Emiliano Galdino, situada na periferia do Rio de Janeiro, em duas turmas de sétimo ano. A partir das avaliações diagnósticas é possível inferir que houve aprendizado a respeito da classificação do relevo e dos Domínios Morfoclimáticos, bem como sobre Ab'Sáber e sua trajetória.

Palavras-chave: Twister®, Relevo do Brasil, Domínios Morfoclimáticos.

Introdução

A ideia de trabalhar as pesquisas de Aziz Nacib Ab'Sáber com os alunos surgiu do anseio da docente em mostrar para seu público que o livro didático não é uma espécie de Bíblia, e que qualquer um pode “aparecer” nele. Estudantes do ensino fundamental são, em sua maioria, crianças e adolescentes com pouca maturidade e visão de mundo muito limitada. Isso se aprofunda quando nos referimos àqueles que estudam em escolas públicas de periferia. Nesse contexto, a ciência é vista como inalcançável, distante, dogmática. Ao trazer Ab'Sáber para dentro de sala, abordar sua trajetória de vida, desde o interior de São Paulo até uma coluna fixa na revista *Scientific American*, espera-se que os alunos avancem mais alguns passos na direção de quebrar o espelho que os aparta da produção de conhecimento científico. O intuito desse trabalho é apresentar uma figura de representatividade da classe pobre dentro da academia, além

¹ Professora de Geografia da Rede Municipal de Educação da Cidade do Rio de Janeiro. O presente trabalho foi desenvolvido no âmbito da Residência Docente, no Colégio Pedro II, compondo o Produto Final do curso de especialização. Agradecimentos ao orientados, Demian Castro.



de mostrar aos estudantes que os conhecimentos têm origem no trabalho de alguém, e não estão divinamente dados nos livros. A metodologia escolhida para tal foi a sequência didática. Seu clímax consistiu na produção/adaptação de jogos pelos alunos, a partir dos conhecimentos adquiridos acerca da classificação do Relevo do Brasil e dos Domínios Morfoclimáticos brasileiros. No âmbito das escolhas feitas no desenrolar da sequência, a postura ativa do alunado foi imprescindível, conferindo à experiência o caráter dialógico. O presente trabalho trata da adaptação do jogo Twister®, realizada por duas turmas de sétimo ano. A pesquisa foi desenvolvida na Escola Municipal Emiliano Galdino, em Santa Cruz, município do Rio de Janeiro. O presente trabalho, fruto de pesquisa acadêmica e prática docente “no chão da escola”, visa ser útil e servir de inspiração para ações que permitam a instalação da dinâmica dialógica na relação professor-aluno, além de buscar imprimir mais ludicidade e iniciativa discente ao processo ensino-aprendizagem.

Materiais e método

A pesquisa foi desenvolvida na Escola Municipal Emiliano Galdino (Figura 1), em Santa Cruz, município do Rio de Janeiro. Mais especificamente na localidade denominada Lote 14 (Figura 2). A linha de ônibus mais próxima circula a aproximadamente um quilômetro da escola. O público atendido é de entorno de oitocentos alunos, na segunda etapa do ensino fundamental. A equipe profissional que atende à unidade escolar – professores, gestão, limpeza etc - soma quarenta pessoas. Desde 2018 uma profissional de apoio ao aluno especial integra esse quadro. A escola data da década de 1980 e sua estrutura é do tipo “fábrica de escolas” – paredes de blocos pré-moldados de concreto, encaixados, compondo apenas um pavimento linear. A construção abriga onze salas de aula, além de uma sala de leitura, uma sala de vídeo, uma sala para professores, um refeitório, uma copa para os funcionários, um par de banheiros masculino e feminino para alunos e a mesma quantidade para professores e funcionários, uma secretaria compartilhada com a coordenação, uma sala de diretoria e uma quadra poliesportiva coberta. O pátio coberto corresponde ao corredor entre as salas. Essas não são dotadas de janelas, mas de portas pivotantes que dão para a área de estacionamento e para a quadra e devem ser abertas para permitir a circulação do ar. Mesmo constando como climatizada, apenas a sala de vídeo possui aparelhos de ar condicionado que dão vazão ao calor ampliado pela presença de 40 adolescentes numa sala sem janelas. As turmas que serviram como população investigada

no presente trabalho são 1702 e 1704. Ambas frequentam o turno da manhã, mas possuem perfis bem diferentes. A turma 1702 conta com 42 alunos, apresenta divisão numérica igualitária entre os sexos, os estudantes são em sua maioria frequentes, com a correta relação idade-série e médias escolares entre Regulares e Muito Boas (classificação avaliativa aplicada pela Rede). Já a turma 1704 conta com o mesmo número de alunos, apresentando um número sensivelmente maior de meninos, muitos estudantes com baixa assiduidade, defasagem idade-série, elevado número de médias Insuficientes- as quais denotam alfabetização deficitária-, além de dois alunos com necessidades específicas relacionadas ao comprometimento cognitivo.

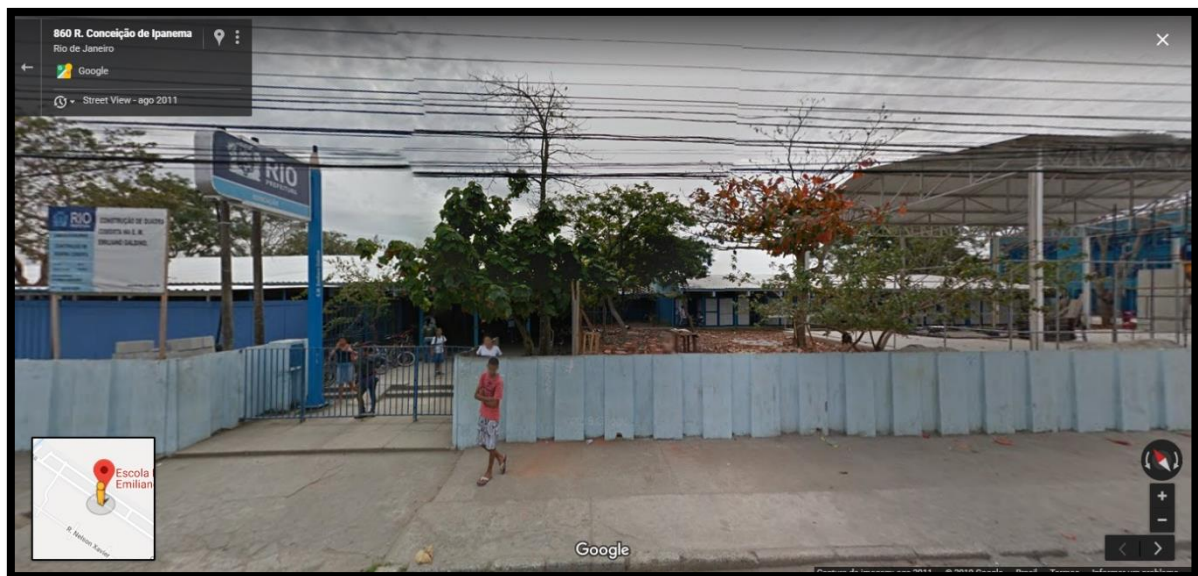


Figura 1: Escola Municipal Emiliano Galdino
(Fonte: Google Street View. Acessado em 16/12/18).

De acordo com “Machado (2013) a elaboração da sequência didática passa pelas fases de definição do tema que será trabalhado nas aulas, do objeto (conceito) a ser estudado pelos alunos e de como este conceito será por eles aprendido”. Para realizar esse itinerário de elaboração a pesquisa foi organizada nas seguintes etapas:

A primeira etapa consistiu na identificação dos conteúdos do sétimo ano que poderiam ser relacionados às pesquisas do geógrafo Aziz Nacib Ab'Sáber. De acordo com as Orientações Curriculares para Geografia da Rede Municipal de Educação do Rio de Janeiro, estão incluídos no conteúdo do sétimo ano os conhecimentos referentes às características fisiográficas do território brasileiro (RIO DE JANEIRO - SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, 2016). O livro adotado pela escola, *Por dentro da Geografia*, em seu capítulo 3, aborda a Classificação do Relevo segundo Jurandyr Ross – de forma simplificada, sem as nomenclaturas - e a classificação dos Domínios Morfoclimáticos segundo Aziz Ab'Sáber (RIBEIRO, 2015). Para atender aos objetivos do trabalho e integrar dois pontos importantes das pesquisas de Ab'Sáber, foi trabalhada sua classificação do relevo (AB'SÁBER, 1964), além da apresentada pelo livro, e a classificação em Domínios Morfoclimáticos (AB'SÁBER, 1967), inclusive estabelecendo contraponto entre a primeira e a última.



Figura 2: Localização da Escola Municipal Emiliano Galdino –

Em amarelo temos as vias principais mais próximas.

(Fonte: Google Maps. Acessado em 16/12/18)

O levantamento bibliográfico foi realizado em segundo lugar, de forma a atender às necessidades do tema escolhido.

Na terceira etapa foram elaboradas as atividades da sequência didática a serem desenvolvidas com o público alvo. Dado o caráter participante da pesquisa, conforme a sequência foi sendo aplicada ela foi também adaptada/ corrigida. Assim, a terceira etapa, a qual consistiu na preparação das aulas e aplicação da sequência didática propriamente dita, foi realizada em concomitância com a segunda.

A quarta etapa, apesar de parte da sequência didática, tomou uma proporção maior do que o esperado. Ela conjuga a adaptação/criação dos jogos, sua realização e uso.

A quinta etapa foi o registro de toda a pesquisa.

Resultados e discussões

Jogos e brincadeiras são procedimentos pedagógicos que podem contribuir com a SD, ou até mesmo estarem nela incluídos (MACHADO, 2013). Como estratégia de aplicação dos conhecimentos adquiridos, bem como familiarização com imagens, mapas e termos referentes aos temas estudados, foi proposto às turmas que desenvolvessem jogos didáticos ou adaptassem aqueles mais conhecidos. Um grupo da 1702 sugeriu a adaptação do jogo Twister® e na turma 1704 tal atitude partiu da professora. Apesar de ter surgido dos alunos, a ideia contou com muita orientação docente durante o processo de adaptação. Esta sugeriu que ao invés de quatro cores diferentes, fossem usadas, além das duas classificações propostas por Ab'Sáber e apontadas pelos grupos, imagens suas e de seus livros. A escolha dos demais materiais utilizados e a forma de montagem do “tabuleiro” do jogo também foi dialógica. Dessa forma, na aula seguinte, o grupo recebeu um kit com seis de cada mapa trabalhado na escala original, seis diferentes imagens de Aziz, seis imagens de capas dos seus livros, um pedaço grande de TNT preto, lápis de cor, giz de cera, tesoura, cola, uma roleta impressa, papelão, uma seta, um alfinete, um pedaço de borracha e títulos referentes a cada coluna do jogo. A cada categoria (Aziz Nacib Ab'Sáber, Livros, Domínios Morfoclimáticos Brasileiros, Classificação do Relevo Brasileiro) foi atribuída uma cor, a qual foi usada para colorir o entorno de todas as figuras e os enunciados. Nos mapas, cada unidade de classificação foi colorida de uma cor, para facilitar sua identificação visual. Cada exemplar cartográfico teve uma ou duas áreas pintadas, para não gerar muita poluição visual. As figuras foram recortadas em círculos e coladas, juntamente com

os títulos, no TNT, cada tema disposto numa coluna, com espaçamento necessário para garantir a jogabilidade. O tabuleiro foi colorido de forma semelhante, sendo colado ao papelão para ampliar sua resistência. O alfinete foi inserido no centro deste, em conjunto com a seta, permitindo que essa girasse e indicasse onde cada jogador deveria colocar as mãos ou os pés. É importante destacar que para fixar os papéis no TNT foi aplicada cola de isopor, a qual apresenta melhor aderência nesse material que a cola branca. O grupo da turma 1702 não apresentou maior dificuldade na execução do projeto, entretanto levou muito tempo para executá-lo devido ao perfeccionismo das integrantes. As alunas da turma 1704, por outro lado, precisaram vencer muitos obstáculos – com o auxílio docente - no que diz respeito ao estabelecimento das legendas para a pintura dos mapas. Isso mostra que ferramentas básicas como a legenda precisam ser constantemente retomados para melhor apreensão por parte dos discentes. Esse jogo (Figura 3) só pôde ser testado na culminância (Feira Pedagógica da escola), tendo recebido excelente aceitação por parte dos alunos das demais turmas da escola (Figura 4).



Figura 3: Jogo Twister® do Ab'Sáber produzido.



Figura 4: Alunos brincando no Twister® do Ab'Sáber, turma 1704.

Considerações finais

Pode-se dizer que, de forma clara, o objetivo geral proposto foi alcançado. Ele consistia em “Desenvolver com os estudantes do sétimo ano os conhecimentos pesquisados por Aziz Nacib Ab'Sáber que competem a tal série, de forma integradora e lúdica”. Através das atividades propostas durante a Sequência Didática, foi possível apresentar a origem dos conhecimentos estudados naquele momento – as pesquisas de Aziz Ab'Sáber a respeito do relevo do Brasil e da integração entre este e as características fitogeográficas do território, expressa nos Domínios Morfoclimáticos -, além de demonstrar a relação entre ambos os estudos. A confecção do Twister do Ab'Sáber, como forma de integrar todos os conhecimentos trabalhados mostrou-se extremamente frutífera, uma vez que os alunos se empenharam na produção do jogo e divertiram-se muito com seu uso posterior.



Sobre os materiais usados na produção, é importante ressaltar:

- Para confeccionar o jogo, além dos materiais de desenho, foi necessário emborrachado, TNT, plástico adesivo, cola para isopor e tesouras. Exceto as últimas, todos os demais insumos foram custeados pela professora-pesquisadora;
- Algumas das cópias necessárias às atividades também precisaram ser pagas pela docente, já que uma das máquinas copiadoras da unidade escolar é compartilhada com a escola vizinha, limitando muito o número de fotocópias da qual a EMEG pode dispor.

Infelizmente, pelas razões supracitadas, os materiais utilizados na produção do jogo não foram os mais adequados nem com a maior durabilidade. Dessa forma, sugere-se que os alunos que trabalharam na confecção dos brinquedos possam fazer uso desses em diversas ocasiões. Pois, sem dúvida, jogos artesanais pouco duráveis não serão vistos com os mesmos olhos por alunos que não tenham trabalhado neles.

Durante a Feira Pedagógica da escola, todos puderem brincar com o jogo e avaliá-lo. O retorno dado pela comunidade escolar acerca dessa experiência foi muito positivo.

Agradecimentos

À Escola Municipal Emiliano Galdino, principalmente ao professor Ulisses Gonçalves.

Referências Bibliográficas

AB'SÁBER, Aziz Nacib. Domínios morfoclimáticos e províncias fitogeográficas do Brasil, 1967. In: MODENESI-GAUTTIERI, May Christiane. et al. (Org.). **A obra de Aziz Nacib Ab'Saber**. São Paulo: Beca-Ball edições, 2010. p. 329-333.

AB'SÁBER, Aziz Nacib. O Relevo Brasileiro e seus Problemas, 1964. In: MODENESI-GAUTTIERI, May Christiane. et al. (Org.). **A obra de Aziz Nacib Ab'Saber**. São Paulo: Beca-Ball edições, 2010. p. 256-306.

MACHADO, Júlio César Epifânio. **A sequência didática como estratégia para a aprendizagem dos processos físicos nas salas de geografia do ciclo II do ensino fundamental**. 2013. 135 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) - Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

RIBEIRO, Wagner Costa. **Por dentro da Geografia, 7º ano**. 3. ed, São Paulo: Saraiva, 2015. p. 39-65.



RIO DE JANEIRO - SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. **Orientações curriculares: áreas específicas - Geografia.** Rio de Janeiro, 2016. Páginas não numeradas.