

BRINCANDO COM OS MUNICÍPIOS DO AMAZONAS

Marcela Vieira Pereira Mafra¹
mvieira@uea.edu.br

Resumo

O artigo apresenta as etapas da elaboração e a análise da aplicação de um jogo desenvolvido para os alunos da Educação Básica na disciplina de Geografia, ministrada para o 6.º Ano de uma escola da rede estadual de ensino de Manaus. O jogo denominado de “Brincando com os municípios do Amazonas” teve como objetivo despertar o interesse e a curiosidade dos alunos com relação às características dos 62 municípios do Amazonas, familiarizando-os com a sonoridade dos nomes, comparando e analisando os dados do IDH, população, área territorial, densidade demográfica e PIB per capita. Os resultados da aplicação da atividade demonstram que o uso do jogo atingiu os objetivos iniciais, pois a atividade permitiu comparar, questionar, externalizar dúvidas de maneira mais espontânea, construir hipóteses e posteriormente realizar pesquisa, todo o processo mediado pelo professor que teve que disciplinar as falas e os excessos durante o desenvolvimento do jogo.

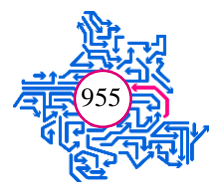
Palavras-chave: Amazonas, Jogo, Ensino.

Introdução

O estado do Amazonas corresponde a uma das 26 unidades federativas do Brasil, possui uma área de 1.559.148,890 km². Esse estado tem como característica ser coberto pela uma densa floresta tropical úmida que mantêm com o clima uma relação de interdependência. Essa área é banhada por uma extensa bacia hidrográfica que tem o Rio Amazonas como o eixo principal, abriga uma diversidade de ecossistemas e inúmeras espécies exóticas faunísticas e florísticas, algumas endêmicas dessa região.

No Amazonas há 62 municípios e devido à extensa área territorial as sedes dos municípios são bastantes distantes umas das outras e, tendo em vista a peculiaridade da região, o acesso a eles ocorrem principalmente por meio de barco e avião. As viagens por esse meios de transportes são, respectivamente, demasiadamente demoradas e extremamente caras, o que torna o passeio interno no Amazonas quase inviável e contribui para o desconhecimento

¹ Professora Assistente do Curso de Geografia da Universidade do Estado do Amazonas; Coordenadora do Subprojeto PIBID de Geografia da UEA/CAPES.



das características dos municípios. Aliado a isso, é importante salientar o fato de que na proposta curricular de Geografia ofertada pelo estado e pela maioria dos municípios não há uma parte diversidade que aborde os conteúdos específicos do Amazonas.

Diante disso, muitos alunos desconhecem a quantidade de municípios que compõe o estado do Amazonas, assim como suas características fisiográficas e socioeconômicas, dentre outros aspectos.

A partir dessa constatação por meio da vivência nos ambientes da educação básica, realizando o acompanhamento dos estágios supervisionados, dos projetos de extensão e das atividades do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência foi elaborado o jogo em tela, que foi aplicado com alunos da Educação Básica na disciplina de Geografia, ministrada para o 6. Ano de uma escola da rede estadual de ensino de Manaus.

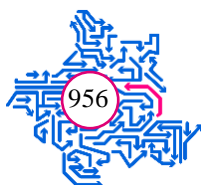
O jogo construído tem como objetivos pedagógicos: despertar o interesse e a curiosidade dos alunos com o conteúdo relativo aos municípios do Amazonas, familiarizando-os com a sonoridade dos nomes, além de comparar e discutir os dados do IDH, população, área territorial, densidade demográfica e PIB per capita.

A utilização de jogo no ensino

A curiosidade, a vontade de saber, o desejo de respostas são, provavelmente, as mais audaciosas qualidades da espécie humana (Selbach, 2010, p.28).

Na sala de aula cabe ao professor despertar essa curiosidade, vontade e desejo de saber e, para ajudar o aluno a exercitar seu esforço de prestar a atenção, comparar, refletir e analisar o professor pode propor atividades que não sejam meros exercícios estéreis, mas que sejam dinâmicos, desafiadores, que mexam com as emoções, fazendo o aluno aprender sem a rigidez tão comum das salas de aula.

Uma das estratégias que contribui para dinamizar as aulas é a utilização de jogos e Vieira & Sá (2007, p. 102) concordam com o uso desse recurso ao afirmarem que o “jogo tem elevado valor no ensino, por criar certa expectativa, ansiedade e entusiasmo nos alunos. Este recurso ajuda as pessoas a desenvolverem uma melhor coordenação motora, ativa o raciocínio lógico e melhora a habilidade nas tomadas de decisões”.



Piaget (1976), também defende a presença do jogo na escola ao afirmar que ele não é apenas uma forma de desafogo ou algum entretenimento para gastar energia das crianças; constitui um meio que enriquece e contribui para o desenvolvimento intelectual.

Mas, é importante salientar que o resultado satisfatório desse tipo de atividade lúdico pedagógico está diretamente relacionado ao domínio de classe do professor na condução de todas as etapas da atividade para que o jogo não seja apenas mais um modismo que enfeita a aula, mas não contribui para o ensino significativo.

Por isso, Brougère (1998) afirma que,

não é o jogo em si mesmo que contribui para a educação, é o uso do jogo como meio em um conjunto controlado que lhe permite trazer sua contribuição indireta à educação. O educador deve saber tirar proveito desta força bruta da natureza, e somente esse controle garante o resultado. Deve-se saber limitar o papel do jogo, e não formar jogadores (p. 201).

Ao utilizar o jogo como recurso pedagógico o professor deve deixar claro para os alunos o objetivo da atividade e esclarecer as regras necessárias para jogar de forma a manter o ambiente ordeiro e propício a aprendizagem.

O professor deve se atentar aos objetivos, a série, idade, tempo que terá para a realização do jogo, materiais necessários e domínio do conteúdo para que durante o desenvolvimento da atividade possa interagir com os alunos fazendo a ampliação dos temas e/ou conceitos abordados na atividade.

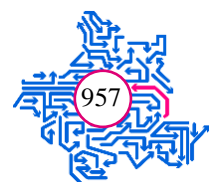
Baseando-se na literatura que explicita vantagens da utilização do ensino lúdico no ambiente escolar, foi aplicado aos alunos dos anos finais do Ensino Fundamental o jogo de cartas “Brincando com os municípios do Amazonas”. O processo de elaboração e aplicação do jogo é apresentado a seguir.

Características Gerais do Jogo²

As cartas possuem informações sobre as seguintes características dos municípios do Amazonas: IDH, população, área territorial, densidade demográfica e renda per capita. É com os valores dessas informações que cada aluno irá jogar.

É possível que a atividade seja desenvolvida com o mínimo de 02 e máximo de 08 alunos.

² Esse jogo foi criado baseado nos jogos: Jogo Super Trunfo Países da Grow & Jogo didático: Que estado brasileiro é esse? (LIMA, 2016)



O jogo inicialmente foi desenvolvido para ser utilizado com alunos a partir do 6. Ano do Ensino Fundamental, mas mostrou-se eficaz com as demais séries do Ensino Fundamental. O jogo é composto por 64 cartas, sendo 62 cartas dos municípios mais 2 cartas de regras do jogo que permitirão ao professor escolher a maneira de jogar mais apropriada para cada série.

Procedimentos para a elaboração do jogo

Inicialmente foi realizado o levantamento e sistematização dos dados de IDH, população, área territorial, densidade demográfica, PIB per capita e a mesorregião dos 62 municípios, conforme quadro 01.

Quadro 01 – Características dos municípios do Amazonas							
Município	RMM ³	Nome da Mesorregião	População	Área (Km ²)	Densidade Demográfica	PIB per capita	IDH
Alvarães		Centro Amazonense	14.080	5.923,46	2,38	4.144,14	0,527
Amaturá		Sudoeste Amazonense	9.657	4.754,11	1,99	3.815,53	0,560
Anamá		Centro Amazonense	10.193	2.453,94	4,16	5.074,55	0,594
Anori		Centro Amazonense	16.289	6.036,36	2,7	3.940,46	0,561
Apuí		Sul Amazonense	18.059	54.244,92	0,33	5.831,57	0,637
Atalaia do Norte		Sudoeste Amazonense	15.149	76.345,16	0,2	4.529,66	0,450
Autazes		Centro Amazonense	31.876	7.623,27	4,18	4.854,07	0,577
Barcelos		Norte Amazonense	25.715	122.450,77	0,21	3.643,06	0,500
Barreirinha		Centro Amazonense	27.361	5.750,56	4,76	4.300,78	0,574
Benjamin Constant		Sudoeste Amazonense	33.391	8.785,32	3,8	4.099,93	0,574
Beruri		Centro Amazonense	15.500	17.469,50	0,89	4.755,04	0,506
Boa Vista do Ramos		Centro Amazonense	14.921	2.586,85	5,77	3.685,07	0,565
Boca do Acre		Sul Amazonense	29.880	21.938,62	1,36	5.008,78	0,588
Borba		Sul Amazonense	34.452	44.236,25	0,78	4.526,16	0,560
Caapiranga		Centro Amazonense	10.909	9.456,62	1,15	6.113,94	0,569
Canutama		Sul Amazonense	12.727	33.642,56	0,38	3.869,02	0,530
Carauari		Sudoeste Amazonense	25.700	25.778,66	1	5.025,85	0,549
Careiro		Centro Amazonense	32.631	2.631,14	12,4	4.427,96	0,557
Careiro da Várzea	RMM	Centro Amazonense	23.963	2.631,14	9,11	7.831,59	0,568
Coari		Centro Amazonense	75.909	57.970,78	1,31	26.323,73	0,586
Codajás		Centro Amazonense	23.119	18.700,71	1,24	5.200,55	0,563
Eirunepé		Sudoeste Amazonense	30.666	14.966,24	2,05	4.926,43	0,563
Envira		Sudoeste Amazonense	16.328	7.505,81	2,18	4.373,16	0,509
Fonte Boa		Sudoeste Amazonense	22.659	12.155,43	1,86	4.212,64	0,530
Guajará		Sudoeste Amazonense	14.074	7.583,72	1,86	3.659,77	0,532
Humaitá		Sul Amazonense	44.116	33.129,13	1,33	4.902,70	0,605
Ipixuna		Sudoeste Amazonense	22.199	12.109,78	1,83	3.129,35	0,481
Iranduba	RMM	Centro Amazonense	40.735	2.214,25	18,4	7.471,49	0,613
Itacoatiara	RMM	Centro Amazonense	86.840	8.892,04	9,77	9.507,57	0,644

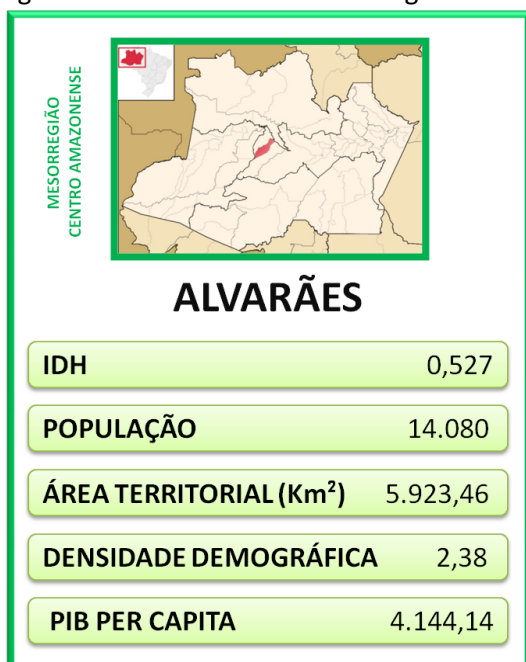
³ Região Metropolitana de Manaus. Criada em 2007 por meio da Lei Complementar n. 52. É composta por 8 municípios.

Itamarati		Sudoeste Amazonense	8.040	25.260,43	0,32	5.331,79	0,477
Itapiranga		Centro Amazonense	8.200	4.231,15	1,94	9.975,80	0,654
Japurá		Norte Amazonense	7.289	55.827,21	0,13	4.476,24	0,522
Juruá		Sudoeste Amazonense	10.822	19.442,55	0,56	4.486,92	0,522
Jutaí		Sudoeste Amazonense	17.964	69.457,42	0,26	4.990,03	0,516
Lábrea		Sul Amazonense	37.574	68.262,70	0,55	5.444,80	0,531
Manacapuru	RMM	Centro Amazonense	85.144	7.330,07	11,62	7.568,55	0,614
Manaquiri		Centro Amazonense	22.807	3.975,28	5,74	5.457,13	0,596
Manaus	RMM	Centro Amazonense	1.802.525	11.401,09	158,1	27.861,98	0,737
Manicoré		Sul Amazonense	47.011	48.299,25	0,97	5.321,13	0,582
Maraã		Norte Amazonense	17.364	16.830,83	1,03	3.742,82	0,498
Maués		Centro Amazonense	51.847	39.991,64	1,3	5.234,12	0,737
Nhamundá		Centro Amazonense	18.278	14.105,60	1,3	3.795,56	0,586
Nova Olinda do Norte		Centro Amazonense	30.761	5.586,25	5,51	4.175,69	0,558
Novo Airão	RMM	Norte Amazonense	14.780	37.796,24	0,39	4.983,27	0,570
Novo Aripuanã		Sul Amazonense	21.389	41.179,75	0,52	3.658,64	0,554
Parintins		Centro Amazonense	102.066	5.952,37	17,15	5.650,13	0,658
Pauini		Sul Amazonense	18.153	41.624,67	0,44	4.209,14	0,496
Presidente Figueiredo	RMM	Centro Amazonense	27.121	25.421,25	1,07	11.582,88	0,647
Rio Preto da Eva	RMM	Centro Amazonense	25.758	5.813,22	4,43	7.495,29	0,611
Santa Isabel do Rio Negro		Norte Amazonense	18.133	62.800,08	0,29	3.598,67	0,479
Santo Antônio do Içá		Sudoeste Amazonense	24.487	12.366,14	1,98	3.419,16	0,490
São Gabriel Da Cachoeira		Norte Amazonense	37.300	109.181,24	0,34	4.341,91	0,609
São Paulo de Olivença		Sudoeste Amazonense	31.426	19.658,50	1,6	3.463,07	0,521
São Sebastião do Uatumã		Centro Amazonense	10.688	10.741,08	1,00	3.967,72	0,577
Silves		Centro Amazonense	8.445	3.748,83	2,25	5.705,07	0,632
Tabatinga		Sudoeste Amazonense	52.279	3.266,06	16,01	4.511,97	0,616
Tapauá		Sul Amazonense	19.077	84.946,15	0,22	4.427,95	0,502
Tefé		Centro Amazonense	61.399	23.692,22	2,59	5.684,52	0,639
Tonantins		Sudoeste Amazonense	17.056	6.446,89	2,65	3.437,18	0,548
Uarini		Centro Amazonense	11.906	10.274,68	1,16	6.579,94	0,527
Urucará		Centro Amazonense	17.019	27.904,76	0,61	5.983,03	0,620
Urucurituba		Centro Amazonense	17.731	2.906,70	6,1	4.131,86	0,588

Fonte: IBGE Cidades (2016); IBGE Pib_Municípios (2016)
Organização: Marcela Mafra

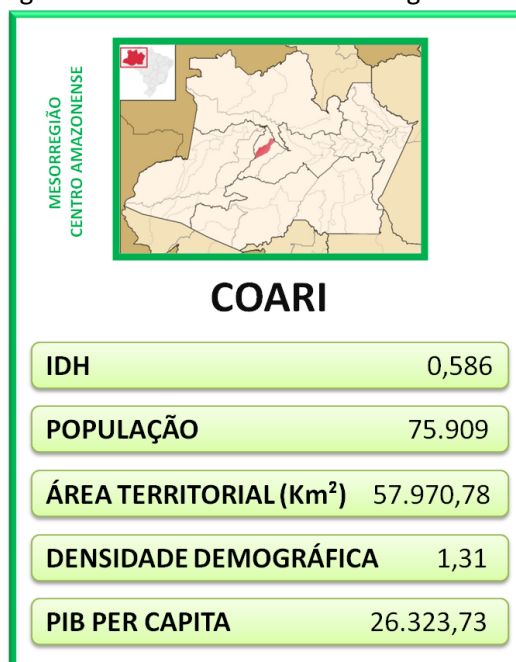
A partir dessa organização dos dados apresentados no quadro, procedeu-se a elaboração das 62 cartas, sendo uma carta correspondente a cada município conforme apresentado nas figuras 01 e 02.

Figura 01 – Modelo de Carta do Jogo – Alvarães



Organização: Marcela Mafra

Figura 02 – Modelo de Carta do Jogo - Coari



Organização: Marcela Mafra

As regras do jogo

Ao trabalhar com o jogo na sala de aula é de fundamental importância a definição das regras para que no decorrer da atividade os alunos não queiram fazer alterações na maneira de jogar para obterem vantagens.

Durante a fase de teste do jogo para verificar se atenderia os objetivos propostos e identificar os ajustes necessários a se fazer, foi notado que o jogo poderia ser aplicado de duas formas que são descritas a seguir. Em virtude disso, há duas cartas de regras. Na figura 03 é apresentado a carta de regras pelo Modo I de Jogar.

Modo I de Jogar

As 62 cartas devem ser embaralhadas antes de começar a partida e posteriormente distribuídas de maneira igualitária a cada aluno. As cartas que sobrarem formarão um monte a parte.

A definição de quem vai iniciar a partida será feita por meio de “zero ou um” onde os alunos têm que colocar zero ou um com os dedos das mãos, e vai saindo aquele que for o único a colocar o valor até ficarem só dois participantes, que decidem no par ou ímpar quem iniciará.

Cada jogador forma seu monte e só vê a primeira carta da sua pilha.

Quem inicia o jogo escolhe uma das características da carta do monte que sobrou. Em seguida todos os jogadores tem que revelar uma carta e ler o valor do item escolhido. Ganha aquele que apresentar o maior ponto. O ganhador leva todas as cartas da rodada que são incorporadas no final do seu monte.

Caso ocorra empate, o jogador que lançou a carta inicial escolhe outra característica do município para desempatar.

O próximo jogador será o que venceu a rodada anterior. Será o vencedor o quem ficar com todas as cartas do jogo.

Modo II de Jogar

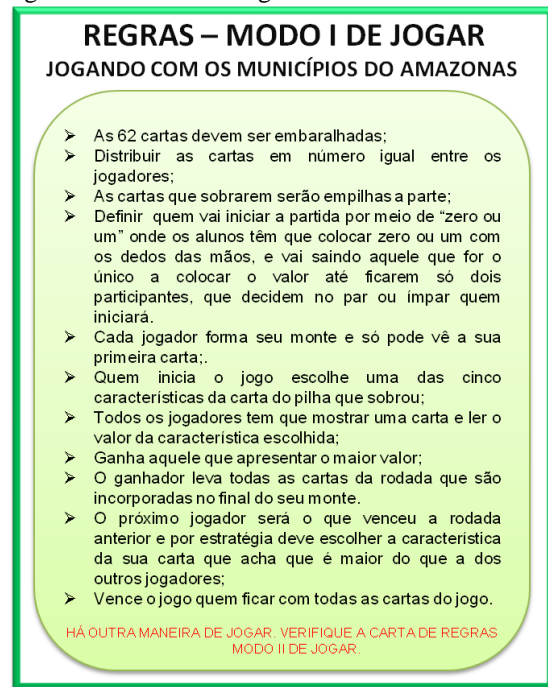
Outra variação da maneira de jogar é embaralhar e distribuir as cartas igualmente. Posteriormente, defini-se quem iniciará por meio do “zero ou um” e este lança uma carta da sua pilha e escolhe uma das características da carta que julgue ser maior que a dos demais. Em seguida todos revelam um carta e leem seus valores para a característica escolhida inicialmente. É permitido que os alunos analisem as cartas do conjunto que possuem, antes de revelar a escolhida, mas isso não pode demorar mais de um minuto. Quem tiver o valor mais alto ganha as cartas da mesa, mas não as coloca embaixo de sua pilha novamente, devendo mantê-las separado.

O próximo a jogar é o jogador que estiver à direita do que iniciou a rodada anterior e, assim sucessivamente, independente de ganhar ou não as cartas. Vence aquele que ficar com o maior numero de cartas.

Considerações finais

O jogo utilizado foi uma estratégia de aproximar o conteúdo aos alunos tornando o processo de ensino-aprendizagem mais interessante e atrativo. Essa estratégia foi exitosa, pois propiciou vários questionamentos com relação aos dados apresentados, bem como a

Figura 03 – Carta de Regras

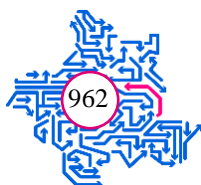


curiosidade acerca dos significados dos nomes e dos problemas enfrentados por alguns municípios que mesmo apresentando PIB per capita elevada vivenciam os mesmos problemas sócios econômicos que municípios com PIB per capita mais baixa.

Ao conduzir a aula utilizando o jogo como um recurso pedagógico, como o apresentado nesse trabalho, supera-se a maneira tradicional de se pensar a aula, pois o diálogo deixa de ser uma característica específica do professor e desnecessária ao aluno que era apenas ouvinte. Nesse tipo de atividade o aluno é incentivado a refletir, questionar, externalizar dúvidas de maneira mais espontânea, construir hipóteses, posteriormente realizar pesquisa, todo o processo mediado pelo professor que deve disciplinar as falas e os excessos durante a atividade.

O jogo permitiu a discussão posterior dos conceitos de IDH e Densidade Demográfica e, dado a curiosidade dos alunos em conhecer mais os municípios, pois vários alunos relataram nunca terem ouvido o nome de alguns municípios e não terem idéia do que produziam e quais as características fisiográficas deles.

Por entender que o jogo não é um fim em si mesmo e que a construção do conhecimento ocorre de maneira significativa quando decorre de uma postura investigativa, foi proposto aos alunos que cada um escolhesse um município e realizasse pesquisa sobre suas características geográficas. Para tornar a atividade mais interessante foi solicitado que eles escrevessem uma carta a um colega da sala contando a viagem ao município e as descobertas realizadas. O resultado foi que todos realizaram a “viagem” proposta, mesmo aqueles alunos que normalmente não participam das aulas. Os alunos propuseram que fosse inserido nas cartas informações como altitude, latitude e altura do ponto mais elevado. Isso fez lembrar Alves (2013, p. 252) quando ele afirma que professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita, explicando a matéria [...] é aquele que transforma a matéria em brinquedo e seduz o aluno a brincar. Depois de seduzido o aluno, não há quem o segure.



Referências bibliográficas

ALVES, Rubem. **Lições do velho professor**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2013.

BROUGÈRE, Gilles . **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **PIB dos municípios**. Pib_Municípios/2010_2013/base_xls.zip. Disponível em <http://downloads.ibge.gov.br/downloads_top.php>. Data de Acesso: 11 de junho 2016.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Cidades do Amazonas**. Disponível em <<http://www.cidades.ibge.gov.br/xtras/uf.php?lang=&coduf=13&search=amazonas>>. Acessado em 11 de junho de 2016.

LIMA, V.T. de A.; WACHHOLZ, F; JESUS, E. L.; SOUZA, R. N. ; MONTEIRO, A. P. P; FRANCA, C. G. ;BARROS, L. S. ; PIMENTA, L. F. B. ; SANTOS, G. A. N. ; ALVES, M. R. A. . **Jogo didático: Que estado brasileiro é esse?** Manaus, FAPEAM: 2016.

PIAGET. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

SELBACH, Simone (Org.) **Geografia e Didática**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010. (Coleção Como Bem Ensinar)

VIEIRA, C. E.; SÁ, M. G. de Recursos Didáticos: do quadro-negro ao projetor, o que muda? In. PASSINI, E. Y. **Prática de Ensino de Geografia e Estágio Supervisionado**. São Paulo: Contexto, 2007, p.101-116.

