

“Ferrovia Japeri-Brasil, um trem para identidade”:

um jogo para ensinar geografia



Mary Aparecida Costa

Leonardo Freire Marino

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Costa, Mary Aparecida

Ferrovias Japeri-Brasil, um trem para identidade
[livro eletrônico] : um jogo para ensinar geografia /
Mary Aparecida Costa, Leonardo Freire Marino. --
Rio de Janeiro : ProfGeo-UERJ, 2025.

PDF

Bibliografia.

ISBN 978-65-83703-05-7

1. Cidadania 2. Autoestima 3. Educação básica
4. Geografia (Ensino fundamental) 5. Jogos educativos
6. Professores de geografia - Formação profissional
I. Marino, Leonardo Freire. II. Título.

25-274355

CDD-370.71

Índices para catálogo sistemático:

1. Professores : Formação : Educação 370.71

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415



FICHA TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL

TÍTULO: “Ferrovia Japeri-Brasil, um trem para identidade”: um jogo para ensinar geografia

AUTORA: Mary Aparecida Costa

ORIENTADOR: Professor Doutor Leonardo Freire Marino

PÚBLICO-ALVO: Professores de geografia da Educação Básica

VÍNCULO DO PRODUTO EDUCACIONAL: Dissertação de Mestrado Profissional - “Ferrovia Japeri-Brasil, um trem para identidade”: um jogo para ensinar geografia e valorização do sujeito e seu lugar

PROGRAMA DE ENSINO: Programa de Pós-Graduação em Ensino de Geografia em Rede Nacional – PROFGEO

INSTITUIÇÃO ASSOCIADA: Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)

LINHA DE PESQUISA: As linguagens no ensino de Geografia

LOCALIDADE: Escola Municipal Ary Schiavo em Japeri- RJ

PALAVRAS-CHAVE: Ensino de Geografia. Jogos pedagógicos. Regiões brasileiras. Cidadania. Autoestima. Identidade japeriense

Apresentação



Caros professores de geografia e outros profissionais interessados.

Neste e-book, apresento o jogo “Ferrovia Japeri-Brasil” desenvolvido na Escola Municipal Ary Schiavo, localizada em Japeri, no estado do Rio de Janeiro. Este jogo é um recurso educacional gerado a partir da pesquisa presente na dissertação de Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede Nacional – PROFGEO realizado na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), intitulada “Ferrovia Japeri-Brasil um trem para identidade”: um jogo para ensinar geografia e valorização do sujeito e seu lugar.

O recurso educacional envolve o conteúdo de geografia para o Ensino Fundamental, regiões brasileiras e as características do município de Japeri -RJ.

Por meio deste jogo, buscamos uma metodologia de ensino do conteúdo de geografia que gerasse oportunidade para a valorização das características do município onde a escola em que foi desenvolvido está inserida, valorizando o sujeito - o aluno - e o seu lugar. Trata-se de um município conhecido e apontado nos principais meios de comunicações do Estado do Rio de Janeiro como espaço de pobreza e violência.

Este recurso educacional para o ensino de regiões brasileiras envolve questões de afetividade, autoestima, identidade e cidadania.

Neste e-book relatamos o processo de concepção do jogo e meios para reproduzi-lo em escolas do Ensino Fundamental em todo o Brasil.



**Mary
Aparecida
Costa**

Autores

Mestranda em Ensino de Geografia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ); especialista em Políticas Territoriais no Estado do Rio de Janeiro (UERJ); bacharel e licenciada em Geografia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ); professora de Geografia da Secretaria de Educação do Estado do Rio de Janeiro e da Secretaria de Educação do Município de Japeri- RJ.



**Leonardo
Freire
Marino**

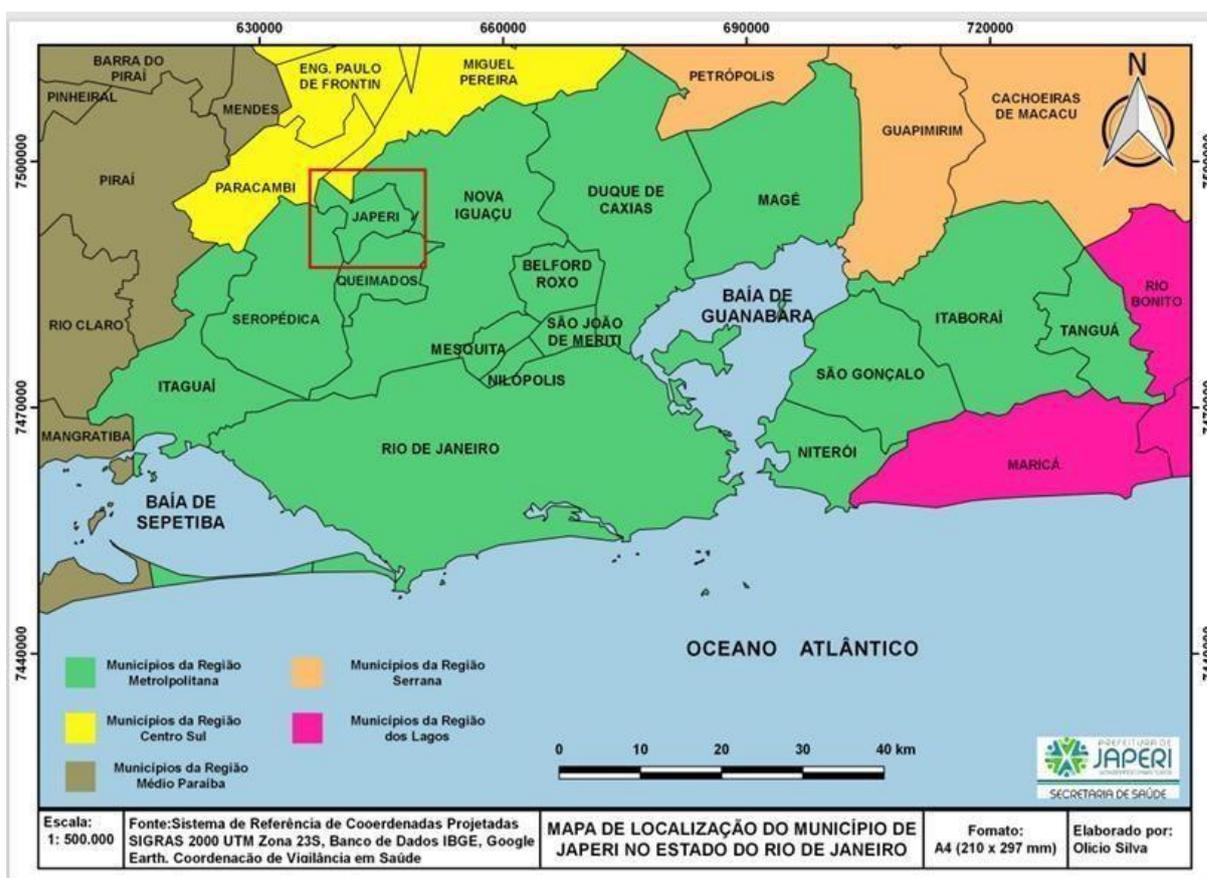
Professor e pesquisador na área de Educação, com ênfase na construção de aprendizagens inovadoras e na educação em periferias urbanas; mestre e doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Federal Fluminense (UFF); atualmente é professor associado da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) onde atua simultaneamente nas turmas de Educação Básica do Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira (CAp- UERJ), nas disciplinas do curso de Licenciatura em Geografia (IGEOP-UERJ) e em dois Programas de Pós-graduação: Programa de Pós-graduação de Ensino em Educação Básica (PPGEB) e Mestrado Profissional em Ensino da Geografia (PROFGEO)

Sumário

| | |
|---|-----------|
| LOCALIZANDO A ESCOLA, LOCALIZANDO JAPERI-RJ | 5 |
| A IMPORTÂNCIA DA IDENTIDADE E AFETIVIDADE NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM | 7 |
| UM TREM DE IDENTIDADE | 13 |
| MOTIVANDO A TURMA | 16 |
| O JOGO “FERROVIA JAPERI-BRASIL” | 24 |
| EXPERIMENTANDO O JOGO | 32 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 39 |
| REFERÊNCIAS | 41 |
| APÊNDICE | 43 |
| ANEXO | 44 |

LOCALIZANDO A ESCOLA, LOCALIZANDO JAPERI-RJ

A Escola Municipal Ary Schiavo, onde desenvolvemos o trabalho “Ferrovia Japeri-Brasil, um trem para identidade”, está localizada no município de Japeri, Região Metropolitana do Rio de Janeiro, distante cerca de 70 km da capital fluminense, como mostra o mapa a seguir, disponível em: <https://www.rgjaperi.com.br/trabalho-diversos>



Fonte: Prefeitura Municipal de Japeri

O município de Japeri tem 81,697 km² e uma população de 96.289 habitantes, segundo o Censo de 2022 do Instituto Brasileiro de Geografia e

Estatística (IBGE). Apresenta salário médio mensal de 2,2 salários-mínimos para trabalhadores formais, sendo 8.971 pessoas ocupadas.

A Escola Municipal Ary Schiavo, onde foi realizada a experiência da criação do jogo, foi criada em 1988, quando Japeri era o 6º distrito de Nova Iguaçu. A Prefeitura Municipal de Nova Iguaçu, no governo do prefeito Paulo Antônio Leone Neto, comprou o prédio que pertencia a um colégio particular chamado Centro Educacional de Japeri, que atendia da Educação Infantil ao Ensino Médio. Ao ser municipalizado, recebeu o nome de Colégio Municipal Ary Schiavo e passou a atender apenas ao Ensino Fundamental. Na transição de Nova Iguaçu para Japeri, em 1991, mudou o nome para Escola Municipal Ary Schiavo atendendo ao primeiro e segundo segmentos do Ensino Fundamental. Com a abertura de novas unidades escolares em cada bairro do município, a Escola Municipal Ary Schiavo passou a atender apenas ao segundo segmento do Ensino Fundamental, sendo a principal escola pública do município a oferecer esse serviço.

A Escola Municipal Ary Schiavo atende atualmente a cerca de 748 alunos em três turnos. No noturno atende à modalidade Educação de Jovens e Adultos do 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental.

As atividades para construção do recurso educacional foram realizadas com uma turma de 7º ano do Ensino Fundamental, composta de 31 alunos, com idade entre 12 e 16 anos, que frequentam a escola no turno vespertino, das 13h às 17h e 45min.

A importância da identidade e afetividade no processo de ensino aprendizagem



Iniciei a carreira no magistério trabalhando com os Anos Iniciais do Ensino Fundamental em escola privada em Japeri-RJ, onde tinha relacionamento de proximidade com os alunos, sendo a elevação da autoestima considerada com destaque nas aulas. Ao concluir o curso de licenciatura e ingressar como professora de geografia nos Anos Finais do Ensino Fundamental na escola pública em Japeri-RJ, percebi um distanciamento no relacionamento entre professores e alunos, desinteresse e agressividade dos alunos nas aulas, além de frequentes episódios de depredação das dependências da escola. Como essa situação me causava um sentimento de inquietação, em algumas ocasiões, realizei atividades pontuais para saná-las, sem, contudo, empreender uma investigação metodológica sistemática acerca da questão.

Ao ingressar no Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede Nacional, passei a investigar se minha percepção do contexto era real. Assim, utilizando o instrumento metodológico da entrevista, busquei ter conhecimento se outros professores também já haviam sofrido violência física ou verbal em sala de aula para compreender se isso era uma realidade com outros profissionais.

Como, em diferentes escolas municipais, observei o mesmo quadro, busquei uma prática que trouxesse um melhor relacionamento entre professor e aluno e que reduzisse a agressividade para uma melhor aprendizagem e contribuísse, inclusive com respeito à diminuição da depredação das dependências da escola.

Nessa perspectiva, entendemos que, a partir de conhecimentos da Pedagogia e Psicologia, podemos obter condições de atingir os alunos e ter a sua atenção em tempos de aplicativos que os levam a estar envolvidos na diversão e buscando sempre a emoção. Estabelecendo o diálogo para introduzir

os conteúdos da disciplina, podemos apresentar aquilo que muitas vezes os alunos de regiões como a Baixada Fluminense só conhecerão por meio da escola. Como Freire (1996) bem descreveu, não falaremos impositivamente,

se, na verdade, o sonho que nos anima é democrático e solidário, não é falando aos outros, de cima para baixo, sobretudo, como se fôssemos os portadores da verdade a ser transmitida aos demais, que aprendemos a escutar, mas é escutando que aprendemos a falar com eles. Somente quem escuta paciente e criticamente o outro, fala com ele. Mesmo que, em certas condições, precise de falar a ele. O que jamais faz quem aprende a escutar para poder falar com é falar impositivamente. Até quando, necessariamente, fala contra posições ou concepções do outro, fala com ele como sujeito da escuta de sua fala crítica e não como objeto de seu discurso. O educador que escuta aprende a difícil lição de transformar o seu discurso, às vezes necessário, ao aluno, em uma fala com ele. (Freire, 1996, p. 58).

Observamos que nessa escola os alunos elegem o professor que, para eles, “merece ser ouvido”. Em que pese o fato de concordarmos com isso, vez que acreditamos que o professor merece ser ouvido sempre, deparamo-nos com essa realidade e não poderíamos fugir dela, se quiséssemos ensinar geografia. Assim, merece ser ouvido aquele que ouve primeiro. Isso implica a realização de atividades que serão base para avaliação e bom aproveitamento dos alunos que, não raro, recusavam-se a fazer as atividades de professores que não tinham empatia, culminando em baixo rendimento nas avaliações e reprovação na disciplina. Essa afetividade favorece a participação nas atividades propostas, na melhor aprendizagem, no melhor rendimento e na aprovação. Como constatou Gisele Ferreira da Costa (2017)

Falar do afeto como fator do fazer pedagógico é dar sentido às formas de propor atividades e na realização das mesmas. Nos momentos de aprendizagem, a afetividade vem como compromisso do professor em atentar ao seu aluno e criar meios para que aconteça um aprendizado efetivo e significativo. Esse comprometimento é um ato afetivo, se não com o aluno, em respeito a sua opção profissional. Isto requer refletir que, apesar de todos os percalços, devem-se encontrar as brechas para desenvolver na prática aquilo que se acredita. As práticas dos professores e a sua dedicação aos alunos revelam, além de comprometimento, afeto. (Costa, 2017, p. 2)

Entrevistamos, no ano de 2023, 90 alunos da Escola Municipal Ary Schiavo, voluntariamente, na faixa etária de 12 a 60 anos de idade. Nessa entrevista, disponível no Apêndice do *e-book*, fizemos quatro perguntas, sendo a primeira delas: “O que você sente quando fala em Japeri?”. Obtivemos principalmente as respostas: tristeza e vergonha, além de outros maus sentimentos, como decepção, revolta e desânimo.

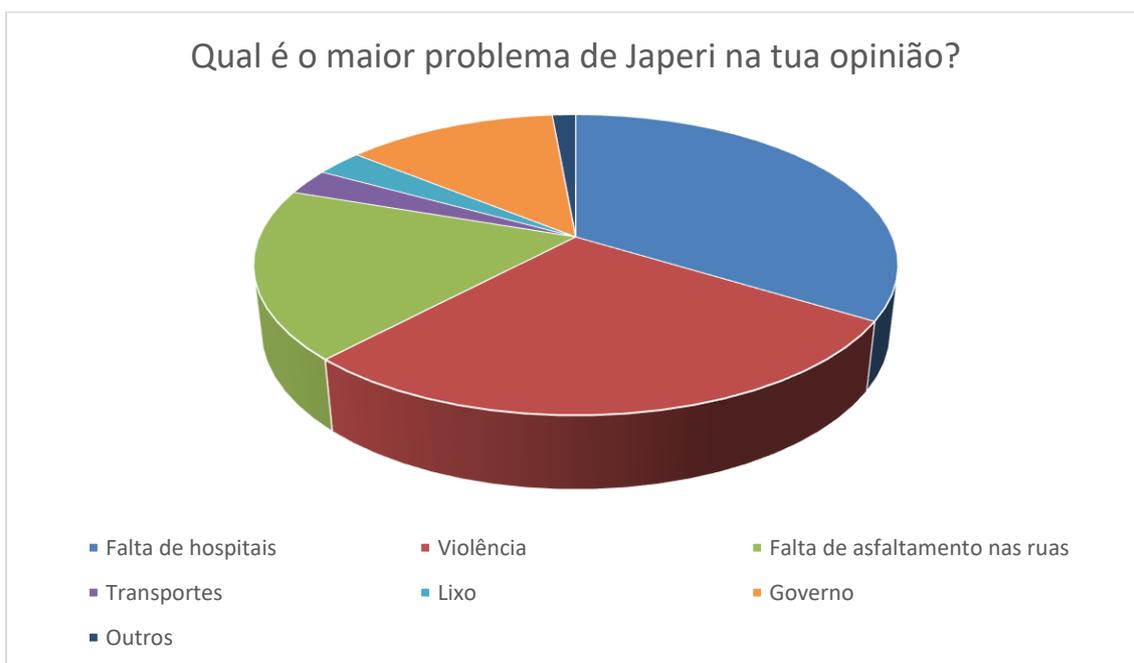
Gráfico1: O que você sente quando fala em Japeri?



Fonte: A autora, 2024.

A segunda pergunta foi: “Qual é o maior problema de Japeri na tua opinião?”. Obtivemos como principal problema a falta de hospitais, seguido da violência e da falta de asfaltamento nas ruas.

Gráfico 2: Qual é o maior problema de Japeri na sua opinião?

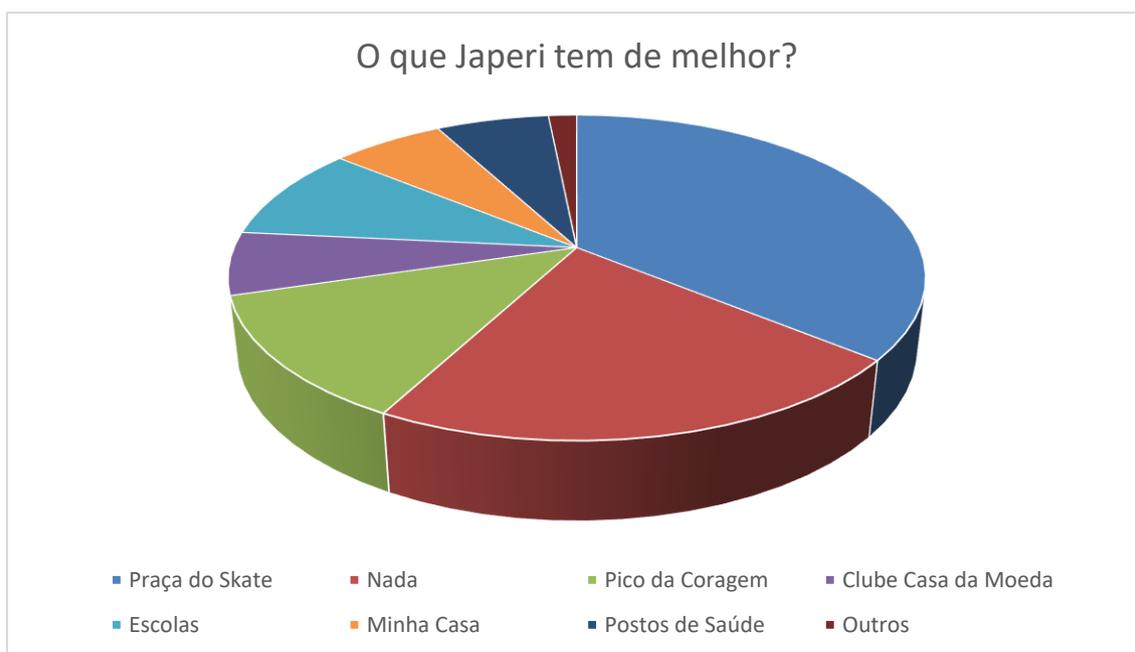


Fonte: A autora, 2024.

A terceira pergunta foi: “O que Japeri tem de melhor?”. Indicaram como o melhor de Japeri a Praça do Skate, inaugurada em 2020, no bairro Nova Belém, em um espaço que era anteriormente utilizado pela população como depósito irregular de lixo, seguido da resposta “Nada”.

A Praça do Skate é um espaço percebido com sentimento em emoções positivas. Poderiam responder sossego, paz, a natureza, mas relacionaram “o melhor” a um espaço experienciado, um espaço que representa bem-estar, orgulho de ter algo bom à disposição e pertencimento, significando superação e mudança.

Gráfico 3: O que Japeri tem de melhor?

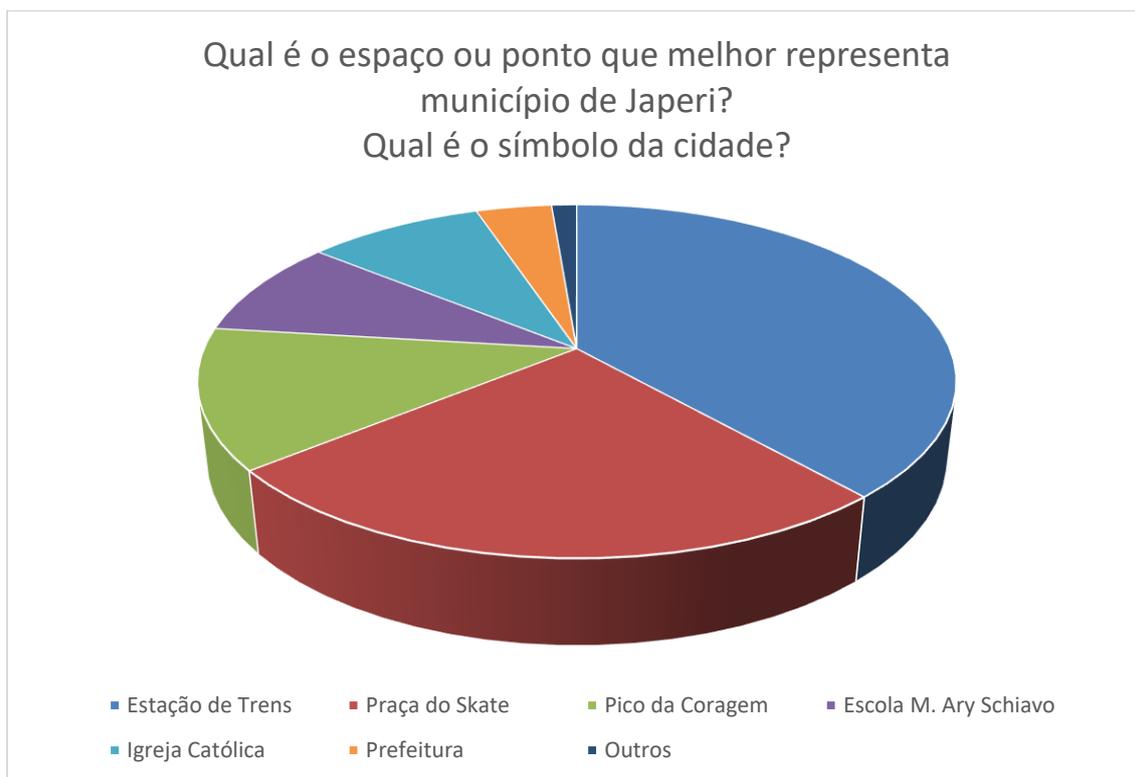


Fonte: A autora, 2024.

A quarta pergunta da entrevista foi: “Qual é o espaço ou ponto que melhor representa Japeri?” “Qual é o símbolo da cidade?”. A maior parte dos entrevistados destacou a estação de trens como o símbolo de Japeri, como o espaço que representa a cidade, junto com a Praça do Skate.

A estação de trem é o espaço símbolo presente no brasão do município e já estampou selo dos Correios.

Gráfico 4: Qual é o espaço ou ponto que melhor representa o município de Japeri?



Fonte: A autora, 2024.

A partir das respostas obtidas na entrevista e conversas com alunos em sala de aula, observamos que a baixa autoestima por viver em Japeri influenciava no processo de ensino aprendizagem, demandando uma ação que auxiliasse nessa questão. Daí, surgiram as atividades referentes à concepção e à produção do jogo “Ferrovia Japeri-Brasil”, para ensinar geografia e a valorização do sujeito e seu lugar.

Consideramos que desenvolver a identidade da população pobre do município de Japeri, na Baixada Fluminense, é fundamental para que os sujeitos busquem suas soluções a partir daquilo que eles pensam que seja um problema e não sobre o que dizem as elites ser um problema. Consideramos também que a identidade faz o ser humano ter uma visão de si, desapegada da visão do governo e das elites que estão na gestão dos órgãos governamentais que elaboram políticas públicas para as classes pobres da sociedade.

Entendemos que o ensino de geografia e as discussões iniciadas ou introduzidas em sala de aula, pautadas inicialmente sobre as experiências e as

vivências dos alunos, devem ser ampliadas enquanto o professor apresenta o conhecimento poderoso que o aluno não adquire em seu ambiente familiar e em suas experiências vividas na comunidade em que está inserido, levando-o a adquirir uma linguagem que o faça ocupar lugares ocupados pela elite, sabendo distinguir discursos políticos, questões econômicas e ambientais que o afetam diretamente. Para isso, é fundamental que a escola dote os alunos da capacidade de agir com empatia e tolerância à culturas e conhecimentos diversos em sua vida na sociedade. Nessa perspectiva, valorizamos a escola e os conhecimentos estimulados nela como fator que contribui para aprimorar ou expandir a cidadania, como expressou Vesentini (1999),

[...]Ela contribui - em maior ou menor escala, dependendo de suas especificidades - para aprimorar ou expandir a cidadania, para desenvolver o raciocínio, a criatividade e o pensamento crítico das pessoas, sem os quais não se constrói qualquer projeto de libertação, seja individual ou coletivo. (Vesentini, 1999, p. 16)

O domínio do conhecimento das linguagens, da matemática, das ciências humanas e da natureza e tecnologias que a escola oferece, não é alcançado em meio à agressividade e desinteresse dos alunos. Assim analisar e desenvolver metodologias de ensino que contribua para que o aluno permaneça na escola, se interesse pelo ensino da escola, aprenda o que se ensina na escola é essencial para o sujeito aprimorar ou expandir a cidadania.

Assim, temos como objetivo geral deste *e-book* apresentar metodologia de ensino das regiões brasileiras, conteúdo de geografia para o 7º Ano do Ensino Fundamental com a criação do jogo “Ferrovia Japeri- Brasil”, em todo o seu percurso. Apresentamos uma discussão sobre a importância da identidade para a aprendizagem do aluno no contexto do município de Japeri-RJ e os significados para o desenvolvimento da cidadania frente aos problemas percebidos na vivência diária. Quanto aos objetivos específicos, buscamos apresentar a sequência didática que contribuiu para a participação dos alunos na produção do jogo, que também pode ser reproduzida em diferentes municípios do Brasil.

UM TREM DE IDENTIDADE



Compreendendo a importância do professor na sociedade e a necessidade de desenvolver uma prática competente para alcançar os objetivos da disciplina geografia, enfrentamos dificuldades em executar as aulas de maneira que alcançássemos os objetivos propostos, devido, principalmente, à agressividade vista na depredação de portas, janelas e aparelhos de ar-condicionado das salas, nas brigas entre alunos na quadra esportiva e na praça em frente à escola, no desinteresse visto na negligência em levar os livros didáticos para as aulas, na recusa em fazer atividades de avaliação, nas falas que demonstravam a desvalorização dos estudos oferecidos na escola.

O município de Japeri, onde a escola está inserida, aparece nas principais agências de notícias do Estado do Rio de Janeiro com notícias de violência e corrupção, como mostram a Figura 1 e a Figura 2 em reportagens recentes de grandes veículos de comunicação do Estado.

Figura 1: Reportagem sobre violência em Japeri de 14/11/2023



Fonte: <https://recordtv.r7.com>

Figura 2: Reportagem sobre serviços públicos e corrupção de 13/10/2023



Fonte: <https://g1.globo.com>

Os alunos de Japeri enfrentam situações como as apresentadas nas reportagens diariamente e são discriminados nos municípios vizinhos devido à origem em um espaço de violência e carência de serviços. Elevar a autoestima e a identidade do aluno de um pequeno município como Japeri é essencial para todo o seu desenvolvimento, inclusive para alcançar resultados positivos na educação escolar.

Entendemos que o município, localizado na Região Metropolitana do Rio de Janeiro, está diretamente ligado à ferrovia, que compõe a paisagem e faz parte do dia a dia da população, constituindo a sua cultura e identidade, visto que nomeia o ramal de trens urbanos. Sobre essas características do lugar, Ana Fani Alessandrini Carlos (2007) aponta que

o lugar é a base da reprodução da vida e pode ser analisado pela tríade habitante - identidade - lugar. A cidade, por exemplo, produz-se e revela-se no plano da vida e do indivíduo. Este plano é aquele do local. As relações que os indivíduos mantêm com os espaços habitados se exprimem todos os dias nos modos do uso, nas condições mais banais, no secundário, no acidental. É o espaço passível de ser sentido, pensado, apropriado e vivido através do corpo. (Carlos, 2007, p. 17)

A identidade presente no título da dissertação sobre este recurso educacional, atribuída à ferrovia e à estação de trens centenária presente em Japeri, mostrou-se real na entrevista realizada na Escola Municipal Ary Schiavo. Nessa entrevista, presente no Apêndice, o casarão da estação de trens figurou como símbolo do município. Trata-se de um espaço que produz a unidade do município de Japeri e o sentimento de pertencimento a Japeri, ao Ramal de Japeri. Sobre questões de lugar e identidade, destacamos Carlos (2007) para quem

o lugar é produto das relações humanas, entre homem e natureza, tecido por relações sociais que se realizam no plano do vivido, o que garante a construção de uma rede de significados e sentidos que são tecidos pela história e cultura civilizadora produzindo a identidade. Aí o homem se reconhece porque aí vive. (Carlos, 2007, p. 67)

Quanto à identidade, entendemos, como Carlos (2007), que

a identidade, no plano do vivido, vincula-se ao conhecido-reconhecido. A natureza social da identidade, do sentimento de pertencer ou de formas de apropriação do espaço que ela suscita, liga-se aos lugares habitados, marcados pela presença, criados pela história fragmentária feita de resíduos e detritos, pela acumulação dos tempos. Significa para quem aí mora “olhar a paisagem e saber tudo de cor” porque diz respeito à vida e seu sentido, marcados, remarcados, nomeados, natureza transformada pela prática social, produto de uma capacidade criadora, acumulação cultural que se inscreve num espaço e tempo — essa a diferença entre lugares e não-lugares. (Carlos, 2007, p. 67)

Destacamos aqui também o pensamento de Cavalcanti (2008) sobre a identidade, principalmente no ensino de geografia na Educação Básica:

A identidade é, nesse entendimento, um outro elemento importante do conceito de lugar. A identidade é um fenômeno relacional. Seu aparecimento advém de uma interação de elementos, nesse caso de indivíduos com seus lugares, com formas de vida e com os modos de expressão. Implica em sentimento de pertinência com o qual um indivíduo vai se identificando, vai construindo familiaridade, afetividade, seja um bairro, um estado, uma área. (Cavalcanti, 2008, p. 50)

Partindo de sua experiência concreta do vivido diariamente, o trem de identidade, um jogo para ensinar geografia, considera que o trem é o principal meio de transporte utilizado pela população de Japeri. Esse meio de transporte faz parte da experiência vivida pelos alunos, tanto para seu deslocamento para Nova Iguaçu e para capital fluminense quanto na paisagem do município, pois a Escola Municipal Ary Schiavo está localizada em frente à estação de trens, sendo possível ver os trens que partem em direção à Central do Brasil e os trens que partem em direção a Paracambi. A estação constitui-se como um espaço com significação de símbolo da cidade e de seu povo. A ferrovia separa o município, de forma que o lado do comércio é “o de fora”, e o lado residencial, onde está a escola, é “o de dentro”. Assim, se alguém vai para a estação pode passar “por dentro” ou “por fora”. Dessa forma, trata-se de um marco na paisagem, na cultura e na identidade da população de Japeri.

MOTIVANDO A TURMA



O conteúdo do 7º ano do Ensino Fundamental nas escolas municipais de Japeri contempla as características do território brasileiro, características do Estado do Rio de Janeiro e Região Metropolitana do Rio de Janeiro, como mostra o Anexo. Nesse conteúdo, ao tratar da Região Metropolitana do Rio de Janeiro, na qual Japeri está inserida, trabalhamos as características do município e sua relação de dependência não somente com o Rio de Janeiro, mas com os municípios vizinhos, como Nova Iguaçu e Paracambi.

O jogo, idealizado junto com a turma de 7º ano, no ano letivo de 2023, durante as aulas de geografia, buscou evidenciar um espaço que representasse a identidade de Japeri e que contemplasse o conteúdo do currículo da disciplina para o referido ano de escolaridade, valorizando o sujeito e seu lugar.

Consideramos a importância dos jogos para aprendizagem como uma oportunidade de reflexão sobre os atravessamentos contidos no conteúdo do currículo de geografia e o contexto da escola em questão. Destacamos Castellar e Vilhena (2010) em seu livro *Ensino de Geografia e suas considerações sobre o uso de jogos em sala de aula*, para quem

os jogos e as brincadeiras são situações de aprendizagem que propiciam a interação entre alunos e professores, estimulam a cooperação, contribuem também para o processo contínuo de descentralização, auxiliando na superação do egocentrismo infantil, ao mesmo tempo em que ajudam na formação de conceitos. Isso significa que atuam no campo cognitivo, afetivo, psicomotor e atitudinal. Eles permitem integrar as representações sociais adquiridas pela observação da realidade e dos percursos percorridos no jogo. Podemos afirmar que os jogos auxiliam a aprender a pensar e a pensar sobre o espaço em que se vive. (Castellar; Vilhena, 2010, p.44)

Considerando o pensar no espaço em que se vive como ponto de partida para conhecer o território brasileiro organizado em regiões, conforme a proposta

curricular para o ano de escolaridade, temos a valorização do município de Japeri no jogo contribuindo para elevação da autoestima pela oportunidade de dar destaque positivo ao município o qual se constitui como objeto de aprendizagem relevante.

Acreditando que toda aprendizagem e formação do pensamento passa pelo sentimento e pela emoção do indivíduo, vemos que as experiências emocionais vivenciadas em Japeri formam a maneira como os alunos da Escola Municipal Ary Schiavo se relacionam com o espaço do município, como se expressam ao falar sobre ele, formam suas perspectivas em relação ao lugar e à sua própria vida.

Para favorecer a melhoria da autoestima, aliviar tensões em sala de aula e motivar a criação do jogo “Ferrovia Japeri-Brasil” para aprendizagem do conteúdo das regiões brasileiras e da Região Metropolitana do Rio de Janeiro, com destaque para o município de Japeri, aplicamos uma sequência didática com atividades de produção de texto e pinturas de espaços simbólicos desse município. A provocação para a criação do jogo partiu do município de Japeri para todo o território brasileiro em suas regiões. Castellar e Vilhena (2010) apontam a importância de destacar a cidade, o bairro e o lugar de vivência. Em suas palavras:

Temas como cidade, bairro, metrópoles e lugar (de vivência) estão presentes desde as primeiras séries do ensino fundamental e são relevantes por permitir aos alunos o conhecimento do espaço em que vivem, superando a investigação reduzida a nomes de rios ou capitais que, apesar de necessária, não é o suficiente. É preciso desenvolver uma didática capaz de provocar no aluno, a partir de sua experiência pessoal, o interesse em compreender a cidade em que vive, seu significado social, sua estrutura no passado e no presente e as potencialidades de seu futuro. (Castellar; Vilhena, 2010, p. 124)

A sequência didática com os trabalhos envolvendo percepção, conhecimento de si e do espaço vivido foi desenvolvida com a turma no primeiro semestre de 2023, culminando em uma mostra dos trabalhos no pátio da unidade

escolar na semana de aniversário do município, comemorado no dia 30 de junho. Tais atividades se mostram úteis para o professor se aproximar do aluno conhecendo melhor seu dia a dia, seu bairro e sua percepção do espaço vivido. As figuras 3 e 4 mostram a exposição dos textos e pinturas:

Figura 3: Exposição de textos e imagens do município



Fonte: Arquivo da autora, 2023.

Figura 4: Exposição de textos, pinturas e interação com visitantes



Fonte: Arquivo da autora, 2023.

As produções de texto tiveram os seguintes temas seguindo a ordem cronológica de produção:

Atividade 1: Produção de texto com o tema “Quem sou eu?”.

Duração: 2 aulas de 50 minutos.

Objetivos:

-Valorizar as características do aluno como sujeito no mundo.

-Elevar a autoestima.

-Refletir sobre suas características físicas, psicológicas, sua história de vida e a oportunidade de expressar sentimentos, preferências, sonhos e como se vê como indivíduo na sociedade.

Conteúdo: Tempo e espaço.

Desenvolvimento e avaliação:

Solicitei, nessa atividade, que o aluno escrevesse a data de nascimento e o município de nascimento, o que é um dado importante, pois o município de Japeri não tem maternidade há pelo menos quinze anos. Solicitei que escrevessem sobre sua família, preferências de esportes, músicas, filmes, artistas, comidas prediletas e outros elementos que apontam suas características psicológicas.

Atividade 2: Produção de texto com o tema “O meu bairro”.

Objetivo: Reconhecer a espacialidade do bairro onde vive.

Duração: 3 aulas de 50 minutos.

Conteúdo: Paisagem, lugar, bairro e problemas urbanos.

Desenvolvimento e avaliação:

Solicitei que os alunos descrevessem seus bairros. Eles escreveram o que consideravam bom e o que consideravam ruim, descreveram o dia a dia. Apontaram os tipos de comércio presentes no bairro, o relacionamento entre vizinhos, a falta de saneamento básico e os espaços de lazer disponíveis. Apresentaram sua percepção do bairro onde vivem e ilustraram o bairro.

Atividade 3: Produção de texto com o tema “Uma história em Japeri”.

Objetivo: Reconhecer e apontar espaços simbólicos do município.

Duração: 3 aulas de 50 minutos.

Conteúdo: Paisagem e lugar como espaço vivido.

Desenvolvimento e avaliação:

Os alunos produziram textos em que descreveram um fato importante e feliz que tenha acontecido em sua vida no município de Japeri, destacando o espaço: igreja, praça, estação de trens e outros. Ao pedir que o aluno escrevesse uma história pessoal que ocorreu em seu município, acreditamos que este fez um percurso, pois a maior parte dos textos descreveu um dia quando tinham saído de casa para um passeio na praça, um passeio na lanchonete, e espaços simbólicos do município.

Atividade 4: Produção de desenhos e pinturas sobre os espaços que consideram símbolos do município.

Duração: 6 aulas de 50 minutos

Objetivo: Apontar e reconhecer paisagens simbólicas do município.

Conteúdo: Paisagem

Desenvolvimento e avaliação:

Convidamos os alunos para fazer desenhos de espaços do município que consideravam importantes. Observando os desenhos feitos em sala de aula, convidamos aqueles que apresentavam maior aptidão para a pintura para passarem para a tela aqueles desenhos que tinham feito com lápis de cor e giz de cera no papel.

Atividade 5: Produção de texto com o tema “O que eu posso fazer?” e “O que eu espero que os governantes façam?”

Objetivo: Refletir sobre a cidade

Duração: 6 aulas de 50 minutos

Conteúdo: Cidade / Urbanização

Desenvolvimento e avaliação:

Produção de texto importante para reflexão do aluno ao apontar sua responsabilidade como sujeito. Isso porque o que fez o aluno sentir vergonha, raiva e tristeza na entrevista pode ser, em parte, sua responsabilidade. Assim, pontuar o que os alunos podem fazer para melhoria do lugar é indispensável para exercer sua cidadania, assim como apontar o que os governantes devem fazer para melhorar as condições do município e as respectivas responsabilidades de prefeitos e vereadores.

Consideramos importante uma atividade de motivação e reflexão sobre o espaço de vivência dos alunos, em que eles podem apontar seus

questionamentos, para uma aprendizagem significativa. Doreen Massey (2017), em *A Mente Geográfica*, destaca algumas implicações para a prática pedagógica, entre outras,

a reflexão geográfica deve tornar explícitas as “imaginações geográficas” dos /das alunos/ as e explorar de onde elas vêm. Eles/elas também devem expor contradições das imaginações geográficas em grande parte da “sabedoria recebida” e muitas questões geográficas fundamentam-se. A Geografia pode, assim, cumprir esse objetivo da educação – questionar, ou invés de aceitar, sem mais reflexão. (Massey, 2017, p. 40)

Nos textos, os alunos explicitaram sua percepção sobre si e seu espaço. Puderam relatar histórias interessantes e fatos marcantes que ocorreram em suas vidas no espaço do município, refletir sobre ações que poderiam fazer para a melhoria dos problemas do município que apontaram nos textos e apresentar o que pensam que os governantes devem fazer. Tais exercícios, que envolvem atravessamentos de autoestima e cidadania, em meio à percepção do espaço, culminaram na elaboração do jogo “Ferrovia Japeri-Brasil”. Além da produção de textos, os alunos fizeram desenhos em sala de aula e, com o excelente resultado, foi-lhes proposto que passassem para a tela os desenhos, resultando em pinturas dos espaços simbólicos que apontaram na entrevista realizada na escola. Santos (2016) ressalta a importância dos desenhos no ensino de geografia:

Quando lidamos com desenhos, estamos lidando com o aspecto visual do pensamento e da memória. [...] O desenho reformula e recupera o potencial informacional do mundo, trazendo uma comunicação diferente da escrita, a visual. Os desenhos não são fixos e envolvem momentos da percepção que são construídos sucessivamente (pela ação) para resultar numa expressão gráfica. (Santos, 2016, p. 200)

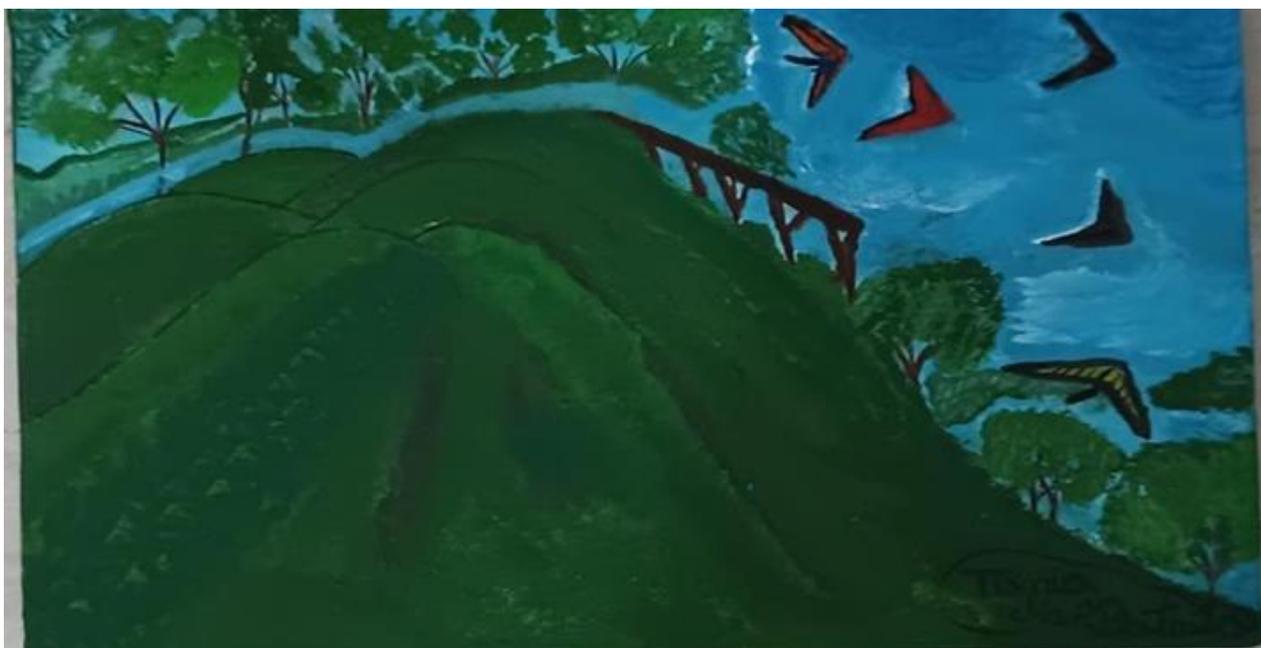
As figuras 5 e 6 mostram algumas telas pintadas pelos alunos em sala de aula.

Figura 5: Pintura representando o casarão da estação de trens



Fonte: Arquivo da autora, 2023.

Figura 6: Pintura representando o Pico da Coragem e o voo de asa delta



Fonte: Arquivo da autora, 2023.

A utilização de diferentes recursos educacionais nas escolas públicas é uma importante estratégia de motivação dos alunos, pois os recursos favorecem a aprendizagem significativa e a permanência do aluno nas aulas, que se tornam mais atrativas e participativas. Assim, expressões artísticas, como produção de textos, desenhos e pinturas, são motivações importantes para a aprendizagem, como destacou Clézio Santos (2020) em seu artigo sobre fanzines.

Os trabalhos realizados nesta sequência didática, foram expostos no XV ENANPEGE no ano de 2023, sob o título *Afetividade e cidadania nas aulas de geografia na Escola Municipal Ary Schiavo*. Na oportunidade foram apresentados os frutos positivos nas questões de afetividade entre professores e alunos.

No segundo semestre de 2023, a turma estava envolvida na discussão sobre Japeri e avançando no estudo das regiões brasileiras, proporcionando a sugestão da criação do jogo, que recebeu variadas propostas de *layout*. Os alunos inicialmente sugeriram a criação de um jogo para celular, porém, não conseguimos um profissional e recursos para produzi-lo nesse formato. Dadas essas dificuldades, optou-se pela criação de um jogo de tabuleiro.

Definida a forma como faríamos o jogo, passamos a discutir como seria a base, as regras e os materiais necessários para sua confecção.

O JOGO “FERROVIA JAPERI-BRASIL”



O jogo ficou organizado da seguinte forma: uma base formada pelo mapa do Brasil dividido em regiões, cartas com perguntas referentes às regiões brasileiras, conteúdo de geografia para o 7ºAno do Ensino Fundamental, cartas com perguntas referentes ao município de Japeri, um dado, quatro trens de imagens retiradas da internet semelhantes aos utilizados pela Supervia, operadora do Ramal Japeri de trens urbanos, e uma imagem do casarão da estação de trens de Japeri retirada da internet.

Cada região brasileira tem uma cor diferenciada no mapa e as cartas com perguntas referentes a essas regiões têm cores correspondentes às que estão no mapa. Há um dado com as cores referentes a cada região brasileira do mapa e uma face dourada representando o município de Japeri, pois as cartas douradas trazem perguntas referentes a esse município.

O jogo é formado por cinco participantes: um administrador, que lê as questões e verifica as respostas, e quatro jogadores.

A execução do jogo se dá da seguinte maneira:

Cada participante deve escolher sua região de destino, recebendo um trem.

A estação de Japeri é o ponto de partida de todos os trens.

Após escolher seu destino, o participante lançará o dado colorido, na sua vez, determinada previamente por sorteio ou acordo entre os participantes.

Cada cor do dado representa uma região brasileira de acordo com a cor presente no mapa que é a base do tabuleiro.

O administrador da estação de Japeri retirará uma carta da mesma cor que caiu no dado e faz a pergunta referente à região representada no mapa pela referida cor.

Se o participante acertar, avança para a próxima parada, que está numerada no tabuleiro (mapa), através de círculos feitos com papel color set preto, representando placas.

A cor dourada representa Japeri. Se um participante lançar o dado e cair a cor dourada, responderá a uma pergunta sobre Japeri para o administrador da estação. Se acertar, a pergunta avança para a próxima parada, porém, se errar, volta para estação de Japeri de qualquer parada onde estiver o seu trem. A figura 7 mostra a carta com uma pergunta referente ao município de Japeri, elaborada pelos alunos da turma:

Figura 7: Carta do jogo “Ferrovia Japeri -Brasil”, referente ao município de Japeri



Fonte: Arquivo da autora, 2023.

Vencerá o jogador que chegar primeiro à parada final da região escolhida por ele.

Trata-se de uma verificação de aprendizagem de conteúdos que conta com a criatividade e a participação do aluno.

A estação de Japeri fica fixada na porção da Região Sudeste em direção ao ponto final da região escolhida previamente pelo jogador, como mostra a figura 8.

Figura 8: Jogo “Ferrovia Japeri-Brasil” completo



Fonte: Arquivo da autora, 2023.

Fiquei responsável por imprimir o mapa colorido do Brasil em um tamanho correspondente a 9 folhas A4. Recortei e coleí em uma folha de papel 40 kg, para dar firmeza à base do jogo, que é o mapa. Embora não seja o objetivo principal do jogo, há possibilidade de trabalhar cartografia e localização em meio às questões levantadas pela turma que envolvem quadro natural, cultura, economia e política de Japeri e de cada estado da respectiva região brasileira. Castellar e Vilhena (2010) apresentam a importância dos jogos para o desenvolvimento cognitivo e aprendizagem da linguagem cartográfica:

Ao mesmo tempo em que se exploram as construções do raciocínio, estão implícitas também as relações afetivas e de sociabilidade do jogo. Quanto ao desenvolvimento cognitivo, entendemos que o jogo contribui para estimular o sistema de símbolos que, no caso da geografia, se associa à linguagem cartográfica na aprendizagem da legenda. Quando

contextualizada, esse procedimento é essencial para tomada de consciência, a qual auxiliará no desenvolvimento cognitivo. Nesse sentido, pensar o jogo como atividade didática é ampliar o sentido dos objetivos de aprendizagem e avaliar o papel da pedagogia. (Castellar; Vilhena, 2010, p. 46)

Quanto à produção dos trens e da estação, decidimos imprimir uma imagem do casarão da estação de Japeri disponível na internet. Os alunos cortaram e colaram em papelão para que pudesse dar sustentação à imagem. Retirei a imagem do casarão do site <https://tremdaserradoriodejaneiro.blogspot.com/>.

Figura 9: Imagem do casarão da estação de trens retirado da internet



Fonte: Arquivo da autora, 2023.

Os trens escolhidos têm a aparência semelhante aos trens que operam no Ramal Japeri da concessionária Supervia, como mostra a figura 10. Eles foram impressos a partir do site www.pinterest.com.br e foram levados para a turma cortar e colar em papelão para dar sustentação à imagem, como mostra a figura 11.

Figura 10: Imagem do trem retirada da internet colada no papelão



Fonte: Arquivo da autora, 2023.

Figura 11: Alunas produzindo os trens do jogo



Fonte: Arquivo da autora, 2023.

Os trilhos foram desenhados com caneta hidrocor. Os dados, comprados na papelaria, foram customizados pelos alunos que colaram, nas faces, quadrados de papel com as cores referentes a cada região brasileira representada no mapa, revestindo-o com fita durex para maior durabilidade.

Figura 12: Dado customizado pelos alunos com cores referentes às cartas com perguntas



Fonte: Arquivo da autora (2023).

Os alunos pesquisaram em casa as características de Japeri para a elaboração das perguntas sobre o município. Já as perguntas sobre as regiões brasileiras foram criadas em sala de aula, utilizando o livro didático e as atividades trabalhadas durante o ano letivo.

Anotei no quadro branco cada pergunta criada pelos grupos para a escolha de quais deveriam estar presentes no jogo. Foram escolhidas cinco perguntas sobre cada região brasileira e cinco sobre o município de Japeri.

Em seis aulas de 50 minutos, os alunos, divididos em grupos para executar cada parte, confeccionaram as cartas do jogo, customizaram os dados, os trens e a estação de trens. Levei um baralho para que o tamanho das cartas fosse padronizado, como mostra a figura 13. Assim, formamos cinco grupos para cortar as cartas, cada um com uma cor, e para escrever as perguntas escolhidas nas cartas cortadas. Um grupo ficou responsável pelos trens e dados, como mostra

a figura 14. Conseguimos confeccionar dois jogos completos, assim teríamos a possibilidade de ter, pelo menos, dois grupos jogando por vez.

Figura 13: Aluno produzindo cartas do jogo



Fonte: Arquivo da autora, 2023

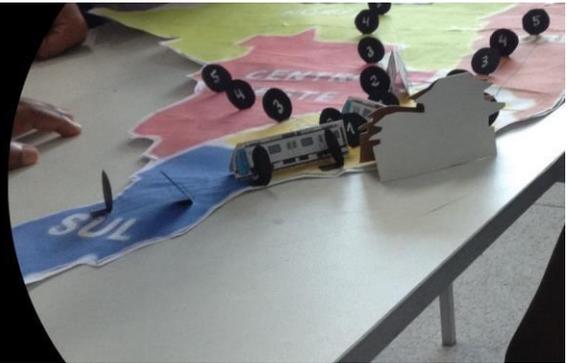
Figura 14: Grupos de alunos participando da confecção de elementos do jogo



Fonte: Arquivo da autora, 2023.

A construção do jogo como atividade didática, além da geografia, contribuiu para trabalharmos a afetividade e a sociabilidade na formação de grupos de trabalho em uma turma bastante heterogênea, por ter, pelo menos, 10 alunos, entre os 31, em distorção idade-série. Esses alunos, de idades e interesses diferentes, trabalharam juntos respeitosamente, sendo favorecidos pela melhor coordenação motora dos mais velhos para confeccionar as cartas e trens. No processo, pude observar a dificuldade dos alunos em copiar um molde de carta de baralho, manejar régua e utilizar a tesoura. Provavelmente, os problemas de coordenação na maior parte daqueles alunos em idade adequada para série devem advir do fato de muitos não terem passado pela Educação Infantil cuja oferta é recente na rede pública de educação do município de Japeri.

EXPERIMENTANDO O JOGO



Passamos pelo processo de adequação das peças do jogo, pois os trens ficaram muito grandes para o tabuleiro, sendo necessário imprimi-los em tamanho menor. Na primeira vez que jogamos com os trens no tamanho adequado, levei trens do mesmo modelo do jogo para dar aos vencedores de cada rodada, o que motivou aqueles que respondiam às perguntas, porém, sem rivalidade. Observei a vibração com os acertos de todos os participantes.

Pensei, inicialmente, que eles teriam facilidade de responder às questões, mas observei que os alunos apresentavam dificuldade em responder questões que não haviam sido elaboradas pelo seu grupo. Vi que não memorizaram as perguntas, o que tornou o jogo mais interessante e desafiador, pois, ao lançar o dado, poderiam ter que responder questões sobre qualquer região ou Japeri.

Quando observei que a turma estava jogando bem e sem esquecer as regras, convidei outra turma de 7º ano da Escola Municipal Ary Schiavo para jogar na nossa sala. Os alunos tiveram a oportunidade de ensinar o jogo, aprender, socializar e se divertir.

Foi uma atividade prazerosa que exigiu conhecimento, criatividade, cooperação, tolerância e respeito às diferentes opiniões desde a concepção, até a execução do jogo.

A pesquisa realizada inicialmente envolvendo as entrevistas com professores e alunos e atividades pertinentes para resolver as questões de agressividade e desinteresse pelas aulas são necessárias, para acertar como ensinar. Quando se conhece quem vai aprender e o contexto dos envolvidos no ensino, podemos alcançar maior êxito. Entendemos que esse processo depende de tempo e abertura da gestão da Unidade Escolar e Secretaria de Educação

apoiando as atividades extras ao conteúdo, pois, ao encontrar barreiras nessas hierarquias, dificilmente conseguiríamos realizar uma mostra de trabalhos no pátio da escola, por exemplo, ou levar outra turma para sala.

Colhemos os benefícios da sequência didática com maior participação nas aulas, melhoria na aprendizagem e abertura da turma para a construção do jogo “Ferrovia Japeri-Brasil” como resultado dessa aprendizagem significativa.

Foi elaborado um jogo cuja construção auxiliou na aprendizagem do conteúdo do currículo e cuja execução apoiou a verificação da aprendizagem. Quando ensinaram as regras a outras turmas, os alunos tiveram sua autoestima elevada por serem protagonistas do processo de criação do jogo e terem domínio daquele conteúdo, além de terem o seu lugar valorizado em um jogo em um espaço tão importante como a escola.

A turma que participou da criação do jogo tinha um número expressivo de alunos que nunca saíram da Baixada Fluminense, nunca foram à capital do estado do Rio de Janeiro e pouco sabiam a respeito de outros estados quanto ao quadro natural, cultura, política e economia. Assim, a escola é canal pelo qual conhecem o mundo. Isso porque trata-se de uma turma que não costuma assistir à televisão, não tem acesso à notícias referentes a outros estados, não consome livros ou revistas. Aqueles que têm celular com acesso à internet a utilizam para assistir a influenciadores na plataforma digital YouTube ou no Tik Tok, ou para jogos que envolvem esportes ou violência. Como exemplo desse desconhecimento, podemos citar o fato de apenas um aluno ter conhecimento sobre o estado da Paraíba, por seus pais serem migrantes paraibanos. Esse fato pôde acrescentar nas discussões a questão da discriminação contra nordestinos, atravessamentos presentes quando ensinamos o conteúdo de geografia.

O ensino de geografia, nesse contexto, propõe preparar cidadãos das classes empobrecidas da cidade para questionar, apontar soluções e ter condições de também chegar à coordenação e liderança de instituições do seu município, região e país. Marino (2021), em seu artigo sobre espaço urbano como currículo, aponta a importância da escola no processo de conscientização e instrumentalização dos alunos, principalmente de classes pobres. Em suas palavras:

Neste ponto reside a importância das instituições escolares. Cabe às escolas e, conseqüentemente, aos processos de escolarização, estimular o olhar, fomentar a capacidade de percepção dos sujeitos em relação ao ambiente urbano e desta forma, apontar os mesmos como construtores e constructos das relações estabelecidas nas cidades. Frente a este processo, torna-se imprescindível pensar as escolas não apenas como instituições, mas como espaços de produção de experiências educativas, elos de uma rede de saberes e de práticas formativas que ultrapassam os limites impostos pelos muros, servindo de suporte para a construção de uma consciência socioespacial e de formação de leitores de mundo. (Marino, 2021, p. 245)

O ensino de geografia, para ser relevante e significativo, precisa partir do contexto da situação em que o aluno está inserido, para discutir condições de serviços públicos, trabalho, direitos humanos e outros conteúdos que propiciem ao aluno a superação de problemas urbanos vividos diariamente. Este é um ponto de partida: estabelecer a identidade com o espaço, com o conteúdo para instrumentalizar o aluno com conhecimentos que foram historicamente construídos, para avançar para qualquer direção que desejar.

A pesquisa realizada em casa, o livro didático, a professora e os recursos educacionais utilizados nas aulas foram a janela por onde essa turma viu o Brasil e pôde conhecer mais sobre o município de Japeri em que vive, tendo oportunidade de expressar seus conhecimentos sobre ele.

No processo de aprendizagem em geografia o jogo é parte dele, mas é importante que, ao jogar o aluno se aproprie dos conteúdos que estão sendo trabalhados. Quando o jogo é feito pelos próprios alunos, é possível perceber – no modo como eles formularam uma regra, uma pergunta, um desafio, um objetivo – qual conhecimento geográfico está presente e como o aluno está raciocinando sobre ele. (Castellar; Vilhena, 2010, p. 51-52)

Na produção do jogo, as questões sobre Japeri foram as discutidas com maior efervescência pela turma, principalmente as que envolviam a política local, pois expressavam sua insatisfação com os governantes que já administraram o município. Foi mais difícil escolher cinco questões para entrar no jogo, entre tantas apresentadas pelos alunos, pois surgiram um número superior de questões sobre Japeri do que sobre as regiões brasileiras.

Esse jogo é um recurso educacional que pode ser adaptado por professores de todo o Brasil, colocando as perguntas referentes ao município em que a escola em questão está inserida e a estação de trens, ou outro ponto de

referência escolhido da localidade. Isso porque há a possibilidade de escolher outro símbolo da cidade, mudar o transporte ferroviário por rodoviário, hidroviário, dependendo da característica do município, tendo como mais importante a valorização do sujeito e do seu lugar.

No jogo Ferrovia Japeri-Brasil, o aluno parte da sua cidade para todas as regiões do Brasil, estimulando a leitura do mundo. Breda (2028), em seu livro *Jogos geográficos na sala de aula*, salienta a importância da cidade como ponto de partida para leitura do mundo e conhecimento do espaço global, no nosso caso, espaço nacional.

Estimular o aluno para uma leitura do mundo, partindo da realidade concreta do espaço vivido, enfatiza as experiências pessoais ligadas a valores e ao modo como a população percebe seu ambiente de vivência. Por ser produto das relações sociais e articular o espaço vivido do aluno com o espaço global, a cidade pode ser uma estratégia didática de ensino de Geografia. (Breda, 2018, p. 54)

A ação de colocar no jogo experiências pessoais ligadas ao modo de vida da população local coloca o aluno como protagonista discutindo as características do município e relatando para todos os seus conhecimentos que são utilizados por toda a turma.

Obtivemos bons resultados, vistos na sua capacidade de ensinar o jogo a outros, estando dispostos a ampliar a quantidade de perguntas sobre as regiões e Japeri. Observei que aqueles que não tiveram suas propostas selecionadas para inserção no jogo não deixaram de participar e não mostraram tristeza ou desânimo.

A turma participou com entusiasmo do jogo e muitos disputavam para ser o administrador da estação para ter destaque na mesa do jogo. Percebi que, embora não tivessem receio de responder às questões sobre as regiões e sobre Japeri, a posição de destaque muito lhes agradava. Breda (2018) adverte a respeito da utilização de jogos em sala de aula, para que não se torne uma atividade que estimule a rivalidade, levando a sentimentos traumatizantes, como inferioridade por não vencer as partidas. A autora destaca que

[...] os jogos podem ser desenvolvidos e trabalhados com cautela, de forma a contribuir para o processo de ensino aprendizagem da criança, principalmente quando visa a trabalhar algum conteúdo escolar. Nesse momento, precisamos ficar atentos, pois o que é estimulante para alguns alunos pode ser traumatizante para outros. Precisamos conduzir nossa prática evitando, por exemplo, que a atividade torne-se um material que desperte a competição tratada como rivalidade. (Breda, 2018, p. 28)

Sendo preparados por meio da sequência didática com as produções de textos que propiciaram uma reflexão de si e do seu lugar de vivência, os alunos estavam psicologicamente preparados para produzir o jogo juntos, jogá-lo de forma amistosa e construtiva, com satisfação de poder exercer diferentes posições no jogo. As figuras 15, 16 e 17 mostram a turma jogando “Ferrovia Japeri-Brasil”.

Figura 15: Dois grupos jogando



Fonte: Arquivo da autora, 2023.

Figura 16: Administradora da estação lendo pergunta para participante



Fonte: Arquivo da autora, 2023.

Figura 17: Grupo jogando “Ferrovia Japeri -Brasil”



Fonte: Arquivo da autora, 2023.

Para produzir o jogo, serão necessários os seguintes itens:

- 1 mapa colorido do Brasil dividido em regiões impresso em poster 3 x 3, colado em papel 40kg.
- 1 dado customizado com as cores das regiões brasileiras do mapa.
- 4 trens impressos do site www.pinterest.com.br que devem ser colados em papelão para dar sustentação. Pode ser ônibus, barcos, ou outro meio de transporte, dependendo do contexto em que a escola está inserida.
- 1 imagem de um espaço simbólico do município escolhido pela turma para ser o ponto de partida, como estação de trem, rodoviária ou porto.
- 20 (ou o número exigido pelo contexto) círculos pretos de papel color set para fazer as paradas da ferrovia, rodovia ou hidrovia.
- 6 grupos de cartas tamanho baralho em papel color set. Um grupo de cartas com a cor da Região Norte, um grupo de cartas com a cor da Região Nordeste, um grupo de cartas com a cor da Região Centro-Oeste, um grupo de cartas com a cor da Região Sudeste, um grupo de cartas com a cor da Região Sul e um grupo de cartas douradas para representar o município em que a sua turma está inserida.

Distribua entre os grupos a elaboração das perguntas e a transcrição para as cartas do jogo.

Apresente as seguintes regras do jogo:

1ª- O grupo decide quem será o administrador da estação de trem, rodoviária ou porto.

2ª - Cada participante escolhe uma região.

3ª- O primeiro participante lança o dado.

4ª- O administrador retira uma carta da cor que caiu no dado e lê a pergunta.

5ª- O participante responde e o administrador verifica se a resposta está correta.

6ª- Com a resposta correta, o participante avança para a próxima parada.

7ª- Se errar uma pergunta sobre as regiões brasileiras, permanecerá na mesma parada, porém, se errar a pergunta sobre o seu município, voltará para o ponto de partida de qualquer parada de onde estiver.

8ª- Vencerá aquele que chegar à última parada da região escolhida primeiro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



O jogo “Ferrovia Japeri-Brasil”, certamente, foi um recurso educacional importante para a aprendizagem, pois envolveu pesquisa dos alunos para criar as perguntas. Os alunos da turma que não costumavam levar o livro didático para as aulas, passaram a fazê-lo e a realmente utilizá-lo, buscando criar questões, pois tinham que participar nos grupos levando questões com a resposta correta. Como precisavam ter certeza da resposta correta e não tinham, naquele momento, acesso à internet, a melhor fonte de consulta sobre as regiões brasileiras era o livro que, muitas vezes, não era efetivamente utilizado.

Tenho a experiência em diferentes turmas de planejar uma aula utilizando o texto do livro didático e não obter êxito porque os alunos não levaram o livro alegando esquecimento ou dizendo que não queriam carregar peso. Mas, com a criação do jogo, não tive esse problema nas aulas. Pudemos utilizar o livro, que foi muito útil, principalmente em um momento em que passei pela redução dos tempos de aula de geografia na rede municipal de educação de Japeri, em 2023.

Ao destacar o município de Japeri no jogo, utilizando a imagem do casarão da estação de trens e ser representado por cartas douradas, tendo uma regra diferenciada para ele, eleva-se a importância do município e, conseqüentemente, de quem vive nele. Os alunos trouxeram seus conhecimentos sobre Japeri e discutiram quais perguntas seriam mais pertinentes para colocar no jogo, visto que não tínhamos acesso a muitas fontes de pesquisa sobre o município. Este foi um exercício importante de avaliação de informações, um exercício de respeito e cooperação. Observei que os alunos se sentiram valorizados com o jogo não somente pelo município, mas por serem capazes de confeccionar um recurso educacional que foi utilizado por outras turmas da escola, tendo eles próprios como os instrutores. Considero que o jogo alcançou os objetivos propostos como um recurso educacional e como elemento para trabalhar os atravessamentos

presentes ao ensinarmos o conteúdo da disciplina geografia no Ensino Fundamental.

Acredito que o jogo “Ferrovia Japeri-Brasil” é uma contribuição relevante para o ensino de geografia para o 7º ano do Ensino Fundamental de todo o Brasil, cada um partindo de sua própria região e do seu espaço simbólico em direção a todos os cantos do território brasileiro.

REFERÊNCIAS

BREDA, Thiara Vichiato. **Jogos geográficos na sala de aula**. Curitiba: Appris, 2018.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. **O lugar no / do mundo**. São Paulo: FFLCH, 2007. Disponível em: <http://www.fflch.usp.br/dg/gesp>.

CASTELLAR, Sônia.; VILHENA, Jerusa. Jogos, brincadeiras e resolução de problemas. In: CARVALHO, Anna Maria Pessoa de. (Org). **Ensino de Geografia**. Coleção Ideias em Ação. São Paulo: Cengage Learning, 2010. p. 43- 63.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **A Geografia Escolar e a Cidade**: ensaios sobre o ensino de Geografia para a vida urbana cotidiana. 3.ed. Campinas: Papirus, 2008.

COSTA, Mary Aparecida. Afetividade e cidadania nas aulas de geografia na Escola Municipal Ary Schiavo em Japeri -RJ. **Anais do XV ENANPEGE**. Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/93987>>.

JOVEM é assassinado após discussão em jogo de futebol em Japeri, na Baixada Fluminense. **R7**. Rio de Janeiro. 14/11/2023. Disponível em: <https://recordtv.r7.com/>. Acesso em: 30 nov. 2023.

MARINO, Leonardo Freire. A Cidade e seus caminhos: o espaço urbano como currículo e itinerário formativo. **Revista Ensino de Geografia**, Recife, v. 4, n. 3, 2021. p. 231-248.

MASSEY, Doreen. A mente geográfica. **Geografia**, UFF, Niterói, v. 19, n. 40, p. 36-40, mai./ago. 2017.

SANTOS, Clézio. Os fanzines da Baixada Fluminense no ensino de Geografia como recurso didático: narrativas e grafias dos bairros. **Revista Ciências**

Humanas – UNITAU, Taubaté/SP – Brasil, v. 13, n.1, edição 26, p. 72-81, jan./abr.,2020.

SANTOS, Clézio. O desenho do lugar: uma experiência da Geografia da infância na baixada fluminense. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, Campinas, v. 6, n. 11, p.185-207, jan./jun.2016.

SOARES, Lucas; SANTANNA, Carla; RIBEIRO, Lilian; NASCIMENTO, Rafael. Falsa médica é presa dentro de hospital público em Japeri após prescrever medicações para duas crianças; **G1**, Rio de Janeiro, 13/10/2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/>. Acesso em: 30 nov.2023.

SITES CONSULTADOS:

<https://www.ibge.gov.br/>

www.ipatrimonio.org/japeri-estacao-ferroviaria/

<https://www.rgjaperi.com.br/trabalho-diversos>

www.pinterest.com.br

<https://semedjaperi.rj.gov.br>

APÊNDICE



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO RIO DE JANEIRO – UERJ

PROFGEO -UERJ

MESTRANDA: MARY APARECIDA COSTA

ENTREVISTA COM ALUNOS DA ESCOLA MUNICIPAL ARY SCHIAVO NO
MUNICÍPIO DE JAPERI/RJ

1. Nome:

2. Idade:

3. Série que está matriculado(a):

4. O que você sente quando fala sobre Japeri?

5. Qual é o maior problema de Japeri na tua opinião?

6. O que Japeri tem de melhor?

7. Qual é o espaço ou ponto que melhor representa o município de Japeri? Qual é o símbolo da cidade?

Data: ____ / ____ / ____

ANEXO



ESTADO DO RIO DE JANEIRO

PREFEITURA MUNICIPAL DE JAPERI

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

| PLANEJAMENTO ANUAL – 7º ANO/ ENSINO FUNDAMENTAL | |
|---|---|
| 1º BIMESTRE | 2º BIMESTRE |
| CONTEÚDOS | CONTEÚDOS |
| <p>O TERRITÓRIO BRASILEIRO:</p> <ul style="list-style-type: none">- A localização geográfica brasileira e as paisagens.-Características do território brasileiro.-Meio ambiente, sustentabilidade e fontes de energia.-A representação e regionalização Fluminense. | <p>POPULAÇÃO BRASILEIRA:</p> <ul style="list-style-type: none">-Aspectos demográficos e sociais.-A heterogeneidade da população brasileira.-População e trabalho. <p>BRASIL: INDUSTRIALIZAÇÃO E ESPAÇO RURAL</p> <ul style="list-style-type: none">-Industrialização e urbanização brasileira.-Espaço rural.As atividades econômicas do Estado do Rio de Janeiro. |
| 3º BIMESTRE | 4º BIMESTRE |
| CONTEÚDOS | CONTEÚDOS |
| <p>REGIÃO SUDESTE</p> <ul style="list-style-type: none">-Paisagem, exploração dos recursos naturais e ocupação territorial.-Organização do espaço, urbanização e atividades econômicas.-Características e aspectos geográficos do Estado do Rio de Janeiro. <p>REGIÃO NORDESTE</p> <ul style="list-style-type: none">-Elementos naturais e ocupação territorial.-Organização do espaço econômico e sub-regionalização. | <p>REGIÃO NORTE</p> <ul style="list-style-type: none">-Território e sociedade.-Questões socioambientais e desenvolvimento sustentável. <p>REGIÃO CENTRO-OESTE</p> <ul style="list-style-type: none">-Aspectos físicos e sociedade.-Expansão econômica e ocupação. <p>REGIÃO SUL</p> <ul style="list-style-type: none">-Organização do espaço, população e paisagem.-Aspectos econômicos. |