

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

**André Nogueira de Ávila**

**LUGAR E PAISAGEM LOCAL:  
MAPA MENTAL E FOTOGRAFIA EM SANTA CRUZ DE MINAS.**

JUIZ DE FORA  
2019

**André Nogueira de Ávila**

**LUGAR E PAISAGEM LOCAL:  
MAPA MENTAL E FOTOGRAFIA EM SANTA CRUZ DE MINAS.**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientador(a): Prof<sup>(a)</sup>. Dr<sup>(a)</sup>. Ana Lucia Werneck Veiga  
Prof<sup>(a)</sup>. Me<sup>(a)</sup>. Marcia Fernandes Pinheiro Hara

JUIZ DE FORA  
2019

**André Nogueira de Ávila**

**LUGAR E PAISAGEM LOCAL:  
MAPA MENTAL E FOTOGRAFIA EM SANTA CRUZ DE MINAS.**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

---

Prof(a). Dr(a). orientador(a)

---

Membro da banca

---

Membro da banca

## RESUMO

Este relatório apresenta o resultado de dois produtos e um site desenvolvidos como resultado final do Curso de Especialização em Mídias na Educação. Os produtos são um jogo online e um ensaio fotográfico envolvendo alunos da Escola Estadual Amélia Passos, na cidade de Santa Cruz de Minas. O objetivo do jogo e do ensaio fotográfico é promover a valorização do espaço local e as expressões de quem o vive. Desta forma, contribuir para o movimento de valorização da cidade e promover a visão peculiar de quem vive o espaço e os sentimentos relacionados a ele. Foram realizados estudos bibliográficos da cidade e visitas a campo envolvendo conversas com a comunidade e observação in loco. Para a elaboração do jogo foram utilizados recursos online e para o ensaio fotográfico a edição no site Google Fotos.

**Palavras-chave:** Mídias na Educação. Ensaio Fotográfico. Jogos. Santa Cruz de Minas.

## **SITE**

<https://sites.google.com/view/foradasalageo/>

## INTRODUÇÃO

A cidade de Santa Cruz de Minas, em Minas Gerais, já foi considerada uma das cidades mais violentas do Brasil. Segundo o Mapa da Violência dos Municípios Brasileiros em 2006 a taxa média de homicídios na população jovem da cidade era a terceira maior do Brasil. A população e a juventude sofrem com o estigma dessa realidade e das estatísticas. Como professor da E. E. Amélia Passo observo em nossos alunos um olhar de não pertencimento ao local, ou mesmo negação, uma não valorização do lugar – lugar como sentido de experiência vivida.

O conceito de lugar possibilita a compreensão da ligação afetiva que as pessoas costumam nutrir por seus lugares de infância. Assim, o espaço onde a criança vive se transforma em lugar na medida em que ela atribui significado a ele, e à sua própria experiência. (ARAÚJO, 2016, p. 119)

Santa Cruz de Minas é uma cidade pequena, ocupa uma área de 2,8 km<sup>2</sup>, sendo a menor área entre os municípios do Brasil, e sua população é estimada em 8.541 habitantes no ano de 2017, segundo o IBGE. É uma cidade nova, fundada em 1995. Por isso há algum tempo já existe um esforço da comunidade de valorização do local. A escola que trabalho, E. E. Amélia Passos, lançou no ano de 2016 o livro "Serra de São José - Educação Patrimonial", com grande envolvimento da comunidade, enquanto a prefeitura em 2017 escreveu o livro "Minha cidade: minha identidade". O objetivo destes livros é resgatar a história e valorizar a cultura e o povo desta cidade. Os estudos destes livros relatam que Santa Cruz de Minas é uma cidade rica em saberes populares, artesanato em madeira e ferro e de natureza exuberante, com destaque para a Serra de São José.

Por isso escolhi o tema "LUGAR E PAISAGEM LOCAL: MAPA MENTAL E FOTOGRAFIA EM SANTA CRUZ DE MINAS", para contribuir para a valorização do lugar. Os dois recursos utilizados para a elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) são o ensaio fotográfico e a elaboração do jogo "Meu Lugar", assim como o site produzido no decorrer do curso, com foco na cidade mencionada.

A escolha pelo uso da fotografia no jogo é resultado do gosto que adquiri nos últimos anos por esta arte, principalmente pela disseminação e popularização desta

pelas redes sociais. Me identifico com o uso mais espontâneo e cotidiano, sem muita preocupação com técnicas e qualidade das câmeras.

Associada à fotografia para elaboração do jogo faço o uso do mapa digital. A leitura e interpretação do mapa fazem parte de uma educação necessária. Sou professor de geografia e utilizo os mapas diariamente, e sinto esta dificuldade nos alunos, principalmente com os mapas digitais. O jogo contribuirá para melhor utilização dos mapas digitais.

O resultado final é a produção do jogo “Meu Lugar”. A escolha de produzir um jogo foi inusitada para mim. Durante o curso Mídias em Educação algumas disciplinas apontaram a importância da gamificação e dos jogos em educação. Inicialmente observava com desconfiança os resultados práticos desta abordagem, mas no decorrer do curso passei a me interessar e mudar a percepção deste recurso. Percebi que uma das funções do jogo é o engajamento com a atividade desenvolvida (PIMENTA, F.; TELES, L, 2015), os jogadores se envolvem e não querem parar de jogar e se superar, e isso pode ser ótimo em educação. Por isso escolhi o jogo como um dos produtos a ser desenvolvido. Neste jogo as possibilidades de “disputa” com os colegas sobre o conhecimento do local podem ser motivadoras.

Objetivo geral do jogo e do ensaio fotográfico:

- promover o valor do espaço local e as expressões de quem vive o espaço pelos alunos da Escola Estadual Amélia Passos.

Objetivos Específicos:

- contribuir para o movimento de valorização do espaço local;
- promover a expressão da visão peculiar de quem vive o espaço e os sentimentos relacionados a ele.

## **RESULTADOS**

### **1. Pré-produção**

O primeiro desafio da elaboração dos produtos é a escolha do que será desenvolvido. No entanto, ao longo do curso, fui me identificando com alguns métodos, instrumentos e abordagens em mídias em educação que facilitaram

minhas escolhas. Dentre as opções possíveis apresentadas pela coordenação do curso estavam a fotografia e gamificação/jogos em educação. Não tive dúvidas desta escolha e logo consegui associar os dois produtos à mesma temática, a valorização da Santa Cruz de Minas.

Depois de definidos os produtos era necessário o planejamento. Final de ano para os educadores é um período que exige mais tempo e dedicação. Em especial este ano está mais complicado, pois estou repondo o período de greve, quase dobrando a carga horário regular. Por isso o planejamento era fundamental.

Um dos passos era organizar o site, o que exigia pouca intervenção, pois durante o curso escolhi ter esse cuidado, restando pequenos ajustes de layout.

Depois de terminado o site, dediquei-me a elaborar o jogo. A divisão do tempo seguiu a ordem das etapas do jogo e das dificuldades encontradas. Sabendo que as partes mais difíceis e com grande gasto de tempo eram o conhecimento da cidade e realizar as fotografias, assim, priorizei estas ações. Só depois passei a preparar as plataformas para o jogo e as regras. Quando tudo estava pronto, passei a realizar este relatório.

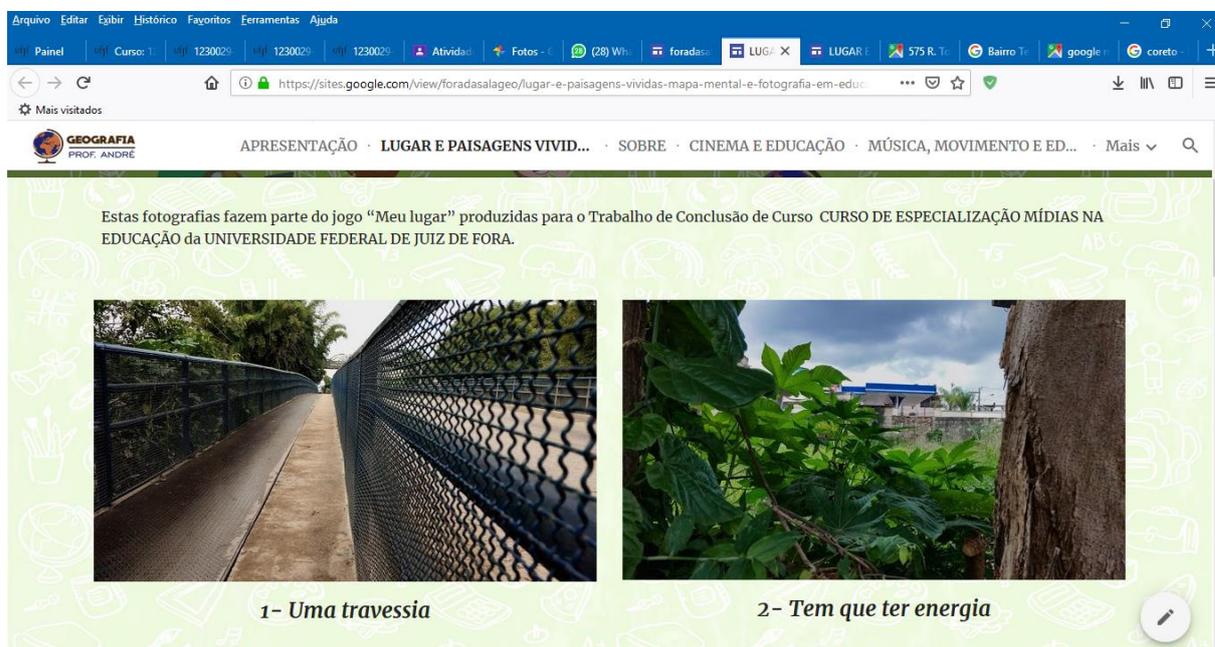
## **2. Produção**

### **2.1. Reformulação do site**

A revisão do site <https://sites.google.com/view/foradasalageo/> foi tranquila. Não precisei fazer correção nos textos. Foi apenas necessária a organização do conteúdo, principalmente a divisão em páginas e melhoras estéticas como fundo e cabeçalho. Só depois de elaborado o jogo acrescentei uma nova aba com o conteúdo produzido. A proposta do TCC era ter um tema específico para o site, mas no geral, o conteúdo produzido já foi desenvolvido ao longo do curso. Assim o tema escolhido para o site foi o mesmo para o TCC “LUGAR E PAISAGEM LOCAL: MAPA MENTAL E FOTOGRAFIA EM SANTA CRUZ DE MINAS”.

Nesta página do site foram postadas as fotografias do jogo e as orientações e regras para o jogo. A legenda escolhida para as fotografias são dicas para os jogadores, de maneira leve e com tom de humor. Um problema encontrado no

sites.google.com é a pequena alteração no enquadramento original da foto. Não há grandes mudanças, por isso mantive as fotografias.



**Figura 1:** Screenshot da aba “Lugar e paisagens vividas” no site <https://sites.google.com/view/foradasalageo/>. Fonte: (Autor).

## 2.2. Conhecendo a cidade

Antes de elaborar o jogo procurei entender um pouco mais sobre Santa Cruz de Minas. Trabalho há um ano na cidade, porém conhecia pouco sobre. Procurei fazer um trabalho de pesquisa e observação de campo.

O trabalho de pesquisa foi principalmente online. Encontrei matérias em jornais e trabalhos acadêmicos. No geral nos jornais as notícias eram em cadernos policiais, o que não ajudou muito. Nos trabalhos acadêmicos encontrei um bom acervo sobre a Serra de São José, grande parte do território do município encontra-se na Serra. Outra importante fonte de pesquisa foram os dois livros produzidos recentes na cidade, "Serra de São José - Educação Patrimonial" e "Minha cidade: minha identidade".

O trabalho de pesquisa foi importante para obter uma visão geral da cidade. No entanto as melhores informações foram encontradas em trabalho de campo,

principalmente as conversas com alunos e com moradores da cidade, além das visitas em vários pontos da cidade.



**Figura 2:** Fotografia da visita a Serra de São José durante o trabalho de campo. Fonte: (Autor).

Este conhecimento anterior foi importante para “sentir” a cidade e fazer uma melhor definição das fotografias. Ao fotografar, percebi que há inúmeros lugares para serem fotografados e em diferentes enquadramentos e ângulos.

## **2.2. As fotos**

Para que o jogo “Meu Lugar” funcione bem são necessárias fotografias que permitissem a revelação do local, mas que fossem, ainda assim, enigmáticas. Durante ensaio fotográfico senti dificuldade em garantir boas fotografias, que aos mesmo tempo fossem desafiadoras para os jogadores.

Por isso escolhi fotografias com ângulo e enquadramento diferentes do olhar cotidiano ou mesmo fora do um contexto comum. Este olhar diferente para lugares comuns é importante, assim como garantir boas fotografias. Quando fui a campo para fotografar percebi muitas possibilidades de locais, ângulos e enquadramento. Outro desafio era a escolha dos locais e fotografias que entrariam inicialmente no jogo.



**Figura 3:** Fotografia do Estádio José Moreira Aquino pela abertura do muro quebrado em Santa Cruz de Minas . Fonte: (Autor).

### **2.3. Elaboração do jogo**

Como todos os jogos, tem de haver orientações e regras. Neste caso, o mais complicado era desenvolver em quais plataformas virtuais o jogo iria se desenvolver.

Foram necessários três sites para o desenvolvimento do jogo. Foram escolhidos o Google Sala de Aula, sites.google.com e Google Maps. Cada site tem uma finalidade e que se completam.

Para a realização do jogo é necessário um ambiente de interação online. Escolhi a plataforma do Google para educação – o Google Sala de Aula permite que o professor poste atividades e trabalhos, enquanto os alunos podem responder no próprio ambiente virtual. Durante o curso Mídias em Educação passei a conhecer essa plataforma e utilizá-la em sala de aula. A plataforma é simples e tem o uso bastante intuitivo. Os jogadores tem que ter acesso a essa plataforma para iniciarem.

Na plataforma estão os links para o site que elaborei para o TCC <https://sites.google.com/view/foradasalageo/> e para o site Google Maps. No site estão as fotografias e no Google Maps a localização das fotos.

No site e na plataforma Google Sala de Aula modifiquei um pouco a aparência utilizando imagens que produzi no programa Corel Draw. Sendo que no Google Sala de Aula postei as regras e orientações que no geral são bastante simples.



**Figura 4:** Imagem produzida pelo Corel Draw com imagens do Google Maps utilizada no Google Sala de Aula e no <https://sites.google.com/view/foradasalageo/>. Fonte: (Autor).

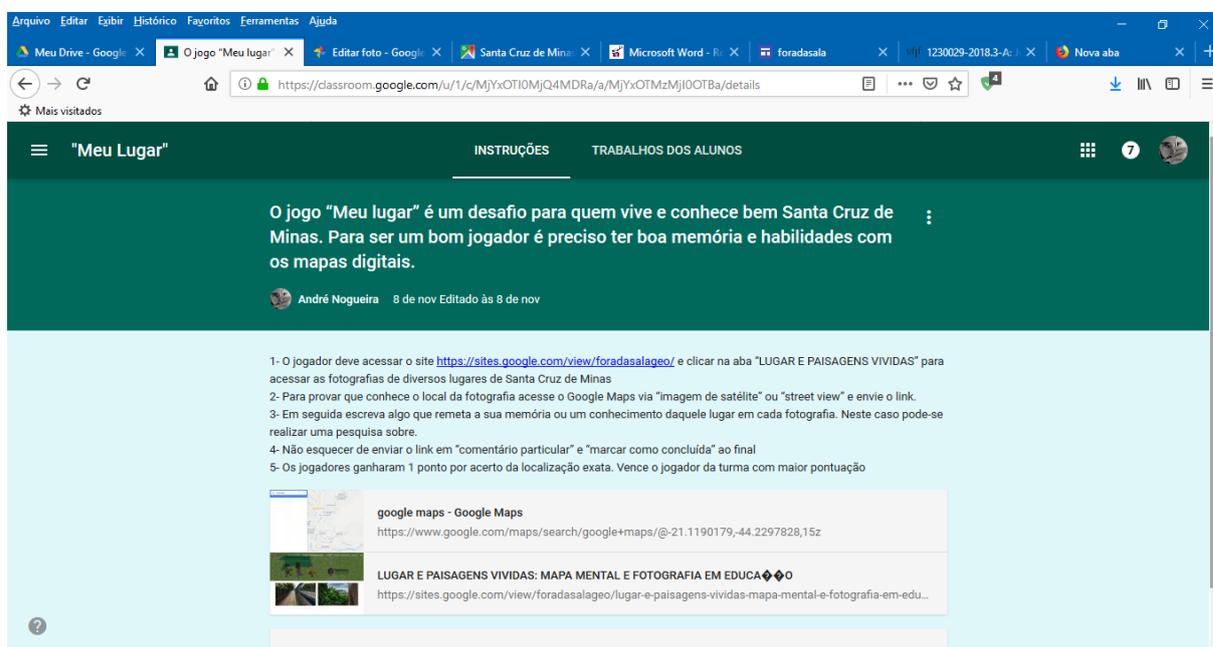
### 3. Pós-produção

O “Meu Lugar” é um jogo online e para acessar é preciso ter uma conta no Gmail. O Desenvolvedor do jogo tem que criar uma turma específica para essa

finalidade ou criar uma tarefa em uma turma já existente no Google Sala de Aula. Para que o jogador tenha acesso à plataforma, o professor fornece o código. Para este TCC, criei uma turma específica com o código 1bxshl.

No site <https://classroom.google.com> os alunos jogadores terão acesso às regras do jogo “Meu lugar” e poderão postar o resultado de suas descobertas. As regras são essas:

- 1- O jogador deve acessar o site <https://sites.google.com/view/foradasalageo/> e clicar na aba “LUGAR E PAISAGENS VIVIDAS” para acessar as fotografias de diversos lugares de Santa Cruz de Minas
- 2- Para provar que conhece o local da fotografia, acesse o Google Maps via “imagem de satélite” ou “street view” e envie o link.
- 3- Em seguida escreva algo que remeta à sua memória ou um conhecimento daquele lugar em cada fotografia. Neste caso pode-se realizar uma pesquisa sobre.
- 4- Não esquecer de enviar o link em “comentário particular” e “marcar como concluída” ao final.
- 5- Os jogadores ganharão 1 ponto por acerto da localização exata. Vence o jogador da turma com maior pontuação.



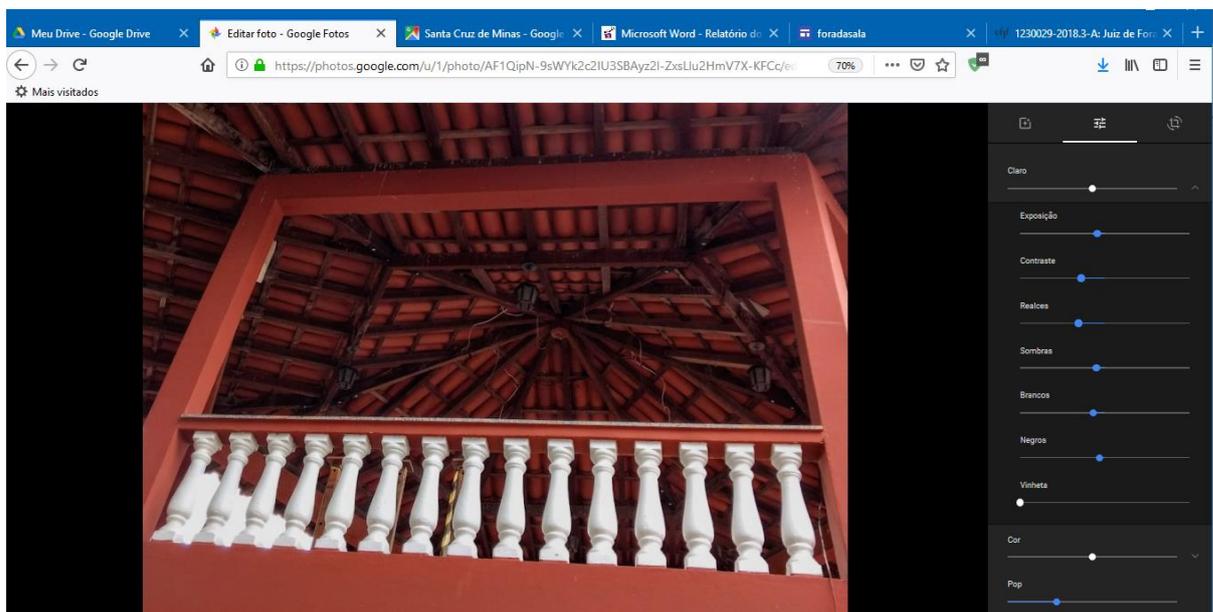
**Figura 5:** Screenshot das instruções do jogo no site Google Sala de aula. Fonte: (Autor).

Depois de ter acesso às regras, os jogadores serão direcionados à página do site que elaborei para o TCC <https://sites.google.com/view/foradasalageo/> e encontrarão as fotografias. Em seguida, na página do Google Maps da cidade de

Santa Cruz <https://www.google.com/maps/search/google+maps/@-21.1190179,-44.2297828,15z>, eles pesquisarão os locais das fotografias. Quando descobrirem, postarão na plataforma virtual Google Sala de Aula o link do local e um comentário sobre suas memórias ou algum conhecimento sobre aquele lugar. Os links podem ser no formato “imagem de satélite” ou “street view”.

Os jogadores com melhor pontuação serão os que acertarem os lugares da cidade e com a descrição das fotos. A competição é por sala, vence quem melhor pontuar.

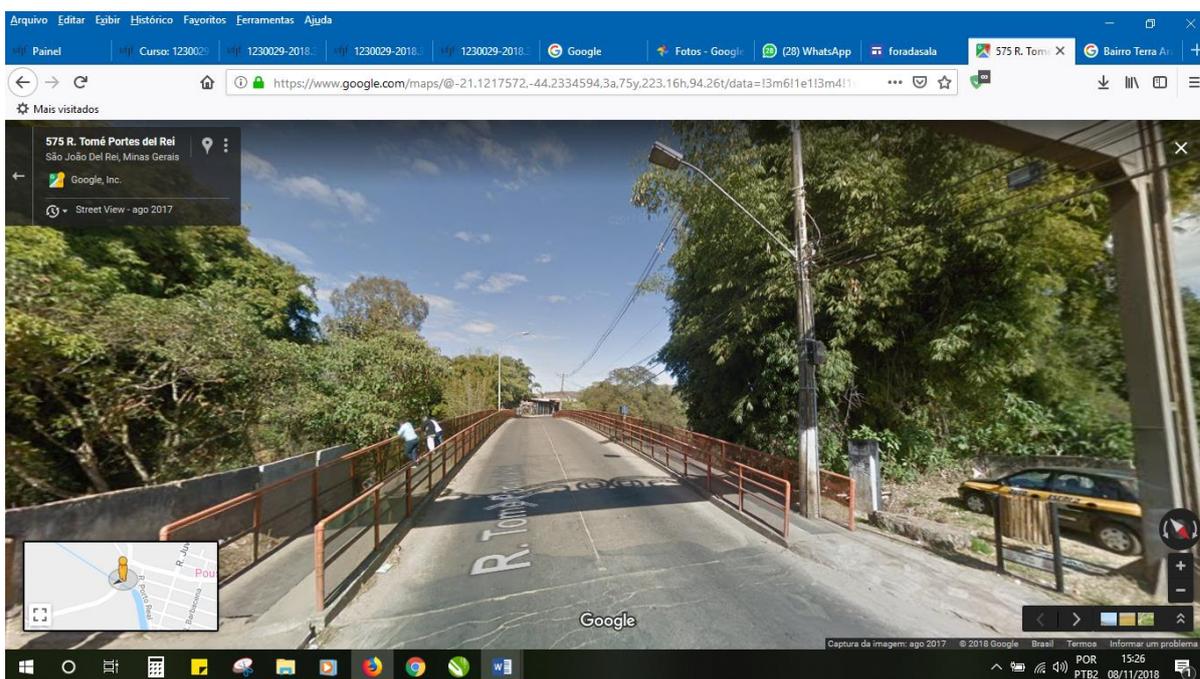
Para encerrar a pós-produção selecionei e realizei pequenas edições no enquadramento e nas cores das fotos selecionadas. Foram mais de setenta fotografias, entre as quais escolhi dez para iniciar o jogo, ficando muitas de fora. O que no geral não é um problema, pois o jogo não é limitado a estas fotos. As dez fotografias escolhidas podem ser apenas uma possibilidade inicial para o jogo. O Jogo está aberto a novas fotos e desafios.



**Figura 6:** Screenshot da edição de fotos com o programa online do Google Fotos. Fonte: (Autor).

O trabalho de edição foi simples, mas um pouco trabalhoso, pois não usei filtros prontos, fiz em cada foto uma edição própria utilizando o programa online do Google Fotos. As imagens não têm grande resolução por serem feitas com câmera de smartphone.

O jogo “Meu Lugar” é experimental e, com certeza, pode ser melhorado à medida que for testado. As fotografias deste jogo são apenas algumas de muitas possibilidades que podem ser usadas. Outra modificação possível são as regras. Uma possibilidade é que os próprios alunos desafiem os colegas – um grupo fica responsável pelas fotografias, enquanto os outros descobrem o local. Penso nestas possibilidades para que alunos olhem de maneira diferente o seu local aos mesmo tempo em que expressem uma visão peculiar de quem vive o lugar.



**Figura 7:** Screenshot do site Google Maps com o recurso street view com foco na ponte sobre o Rio das Mortes na divisa oficial entre São João del Rei e Santa Cruz de Minas. Fonte: (Autor).

Outra possibilidade, e talvez mais adequada, é desenvolver um software próprio para o jogo. Assim a jogabilidade pode ser melhorada e os resultados serão imediatos para o jogador, assim há um feedback e a possibilidade de recomeçar. Desta forma os erros não são definitivos, havendo possibilidade de um recomeço, tornando o jogo mais estimulante. Para concretizar este software seria necessário um profissional da área de programação.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cotidiano profissional de um professor da educação básica exige muita dedicação. O acúmulo de trabalho, desvio de esforço para questões práticas e burocráticas nos afastam da formação e do estudo. A chamada formação continuada segue em um lugar secundário. Depois de dez anos fora do universo acadêmico encontrei possibilidades fora do cotidiano escolar. Consegui neste tempo de especialização me dedicar um pouco ao estudo direcionado à prática docente.

O uso de mídias já era minha prática antes da especialização, mas sem um conhecimento mais sistemático e científico. A pós-graduação permitiu alimentar teoricamente e ampliar os recursos técnicos possíveis. Durante o curso já fui fazendo pequenos testes com cada disciplina e novidade em sala de aula.

Para este trabalho final consegui abordar a fotografia, cujo interesse já me acompanhava a algum tempo. Com a elaboração do jogo em educação superei o receio e a ignorância que tinha. O resultado da elaboração do jogo foi positivo pela dedicação e pelo resultado.

Com o este jogo e o ensaio fotográfico é possível que os alunos se envolvam e se reconheçam em seu lugar. Este é um passo importante na valorização da cidade e das pessoas que vivem seu cotidiano. Os jovens são os mais afetados pelos estigmas e pela violência, mas também são potenciais protagonistas das mudanças. Portanto o jogo envolvendo e valorizando a cidade de Santa Cruz de Minas pode contribuir para essa transformação. No entanto o jogo pode ser aperfeiçoado, o próximo passo é pensar em novas possibilidades.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Ana Lucia Castilhano de. Infância e cidade: reflexões sobre espaço e lugar da criança. **APRENDER - Cad. de Filosofia e Psic. da Educação**, Vitória da Conquista, v. XX, n. 16, p. 107-127, 2016. Disponível em: <<http://periodicos.uesb.br/index.php/aprender/article/viewFile/6043/5757>>. Acesso em: 15 nov. 2018.

CIRINO, Jader Fernandes; LIMA, João Eustáquio. Valoração contingente da Área de Proteção Ambiental (APA) São José - MG: um estudo de caso. **Revista de Economia e Sociologia Rural**, Brasília, v. 46, n. 3, jul. 2008. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-20032008000300004&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-20032008000300004&script=sci_arttext)>. Acesso em: 11 nov. 2018.

CRUZ, Luiz Antonio da. **Serra de São José: Educação Patrimonial**. Tiradentes: Mandala Produção, 2016. p. 90.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Federal. **Panorama Santa Cruz de Minas**. 2017. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/mg/santa-cruz-de-minas/panorama>>. Acesso em: 11 nov. 2018.

RESENDE, Betânia Nascimento; FREITAS, Lígia Cristina de (Org.). **Minha Cidade : Minha Identidade**. 1. ed. Santa Cruz de Minas: Mandala Produções, 2017. 80 p.

PIMENTA, F.; TELES, L. Gamificação e colaboração como fatores motivadores da aprendizagem. In: LACERDA SANTOS, G.; LÉTTI, M. (Org.). Gamificação como estratégia educativa. Brasília: Grupo Ábaco, 2015.

WASELFISZ, Julio Jacobo. **Mapa da Violência Dos Municípios Brasileiros**. 1. ed. Brasília: Ideal Gráfica e Editora, 2008. 111 p. Disponível em: <[https://oglobo.globo.com/arquivos/Mapa\\_da\\_violencia\\_APROVACAO\\_NOVO.pdf](https://oglobo.globo.com/arquivos/Mapa_da_violencia_APROVACAO_NOVO.pdf)>. Acesso em: 11 nov. 2018.