

## BANCO IMOBILIÁRIO: O USO DO JOGO PARA COMPREENDER A ESPECULAÇÃO IMOBILIÁRIA URBANA

LUIZ, Luana Fernanda – UFMS (luana\_fernanda@hotmail.com)

CAVALCANTE, José Antonio Dias – UFMS (ze.cavalcante@gmail.com)

CARVALHO, Suzana Maria de Souza – UFMS (suzanaufms@hotmail.com)

ARANHA-SILVA, Edima – UFMS (edimaranha@gmail.com)

### Resumo

A Universidade da Melhor Idade (UMI) refere-se a um projeto de extensão do curso de Direito da UFMS/Campus Três Lagoas em atuação há 4 anos, objetiva difundir múltiplos conhecimentos aos idosos da cidade e de regiões próximas. Como parceiro, o Grupo PET Geografia UFMS/CPTL, desenvolveu uma atividade sobre o contexto da especulação imobiliária da cidade, para tanto, foi ministrada palestra pela Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Edima Aranha, para explanar o assunto e posteriormente a realização de uma dinâmica com o grupo, pelos integrantes do grupo PET Geografia, na qual utilizou-se como recurso, uma atividade lúdica, sendo ela: o jogo “Banco de Imobiliário de Três Lagoas/MS”, de modo a viabilizar o conhecimento dos alunos sobre o novo ordenamento territorial e suas implicações na cidade de Três Lagoas. O jogo consiste em um banco imobiliário, cuja regra do jogo é conquistar a maior fortuna, sendo o único jogador a não ir à falência, adaptado à realidade de Três Lagoas. Para que os jogadores vivenciassem o contexto real utilizaram-se pontos de referências conhecidos pelos alunos, que, além de interagirem entre si, compreenderam como funciona a especulação imobiliária em uma cidade. O objetivo principal da atividade lúdica foi proporcionar aos alunos da terceira idade produzir o conhecimento sobre o novo ordenamento territorial e suas implicações nas cidades de forma espontânea, criativa e significativa, diferenciando-se dos sistemas escolares convencionais, possibilitando o exercício do ensino aprendizagem, tendo em vista o interesse no conteúdo trabalhado, a motivação e interação com os colegas e os aplicadores do jogo, possibilitando-os estabelecer relações lógicas com a realidade do cotidiano vivido.

**PALAVRA-CHAVE:** Pet Geografia; UMI; Banco Imobiliário; Atividade Lúdica.

### Introdução

Este trabalho resultou de uma atividade em conjunto com alunos da UMI – Universidade da Melhor Idade, um projeto desenvolvido pelo curso de Direito da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul/Campus Três Lagoas, que trabalham de forma interdisciplinar com diversos cursos do campus, com o objetivo de integrar os

idosos e possibilitar a produção do conhecimento sobre as mais diversas áreas da educação, de forma diferenciada.

Como parceiro, o Grupo PET Geografia UFMS/CPTL, desenvolveu uma atividade sobre a especulação urbana.

Para efetivar o processo de ensino-aprendizagem pensou-se em palestras para explicar o assunto, ministrada pela Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Edima Aranha, e posteriormente a realização de uma dinâmica com o grupo, pelos integrantes do grupo PET Geografia, na qual utilizou como recurso, uma atividade lúdica, sendo ela: o jogo “Banco de Imobiliário de Três Lagoas/MS”, de modo a viabilizar o conhecimento dos alunos sobre o novo ordenamento territorial e suas implicações nas cidades.

Tomou-se como referência a cidade de Três Lagoas, pois a mesma é o segundo pólo urbano-industrial mais importante do Estado, com população estimada pelo IBGE (2014) em 115 mil habitantes, correndo grandes mudanças na dinâmica da urbe, tendo em vista o adensamento urbano e o novo contexto produtivo ocasionado pela inserção das grandes empresas, a partir dos anos de 1990.

O foco da explanação feita pela tutora do PET Geografia, com os alunos da UMI (Universidade da Melhor Idade) pautou-se no fenômeno do setor imobiliário que supervaloriza os imóveis das cidades em desenvolvimento, exclui grande contingente de pessoas do acesso às moradias e gera a segregação sócioespacial, como o caso de Três Lagoas. Para corroborar com a análise recorreu-se a Corrêa (1993, p. 23), que alude “a atuação espacial dos promotores imobiliários se faz de modo desigual, criando e reforçando a segregação residencial que caracteriza a cidade capitalista”.

A segregação socioespacial é um fenômeno causado pela supervalorização da terra urbana e pela especulação imobiliária, que segundo Corrêa (1993, p.62) “os espaços das classes sociais estão fragmentados baseados na divisão social”, ou seja, pessoas com poder aquisitivo menor são afastadas involuntariamente das áreas centrais para as áreas periféricas, pois não dispõem de renda suficiente para pagar os valores definidos pelo mercado imobiliário.

Partindo dessa premissa, para a elaboração da atividade, levou-se em consideração o conteúdo, a dinâmica do jogo e sua relevância em promover o conhecimento e a convivência com diferentes colegas de maneira espontânea e grupal.

## **Objetivos propostos**

O objetivo principal do jogo como atividade lúdica foi proporcionar aos alunos da terceira idade a oportunidade de produzir o conhecimento de forma espontânea, criativa, principalmente significativa, diferenciando-se dos sistemas escolares convencionais, possibilitando-os a compreensão do conteúdo e conceitos da geografia de forma que possam contextualizá-lo com a realidade vivida no cotidiano, pois jogando, os alunos também podem compreender e assimilar diferentes categorias e conceitos geográficos.

Santos (1999 apud FREITAS; SALVI, 2008, p. 06) corrobora com nossa análise ao dizer que:

[...] o lúdico é uma maneira que o indivíduo tem de expressar-se e integrar-se ao ambiente que o cerca. Por meio das atividades lúdicas ele assimila valores, adquire conhecimento em diversas áreas do conhecimento, desenvolve o comportamento [...] Também aprende a assumir responsabilidades e se torna sociável e mais crítico. Por meio do lúdico o raciocínio é estimulado de forma prazerosa e a motivação em aprender é resgatada.

Nesse sentido, entende-se que as informações são apreendidas e organizadas de forma significativa ao se relacionar com outros conceitos ou ideias disponíveis no intelecto do aprendiz, produzindo o conhecimento de forma prazerosa.

### **Referenciais teórico-metodológicos**

Inicialmente, além de conhecer a história e a dinâmica atual da cidade, foi necessário elaborar uma planta urbana, sob a forma de um tabuleiro, contendo ruas, avenidas e espacializar órgãos e instituições públicas e estabelecimentos comerciais conhecidos da cidade, para que os alunos se situassem no contexto urbano.

A pesquisa bibliográfica foi imprescindível para a realização da atividade, assim, apoiou-se principalmente em Corrêa (1993), para compreensão do espaço urbano e atuação dos promotores imobiliários na produção cidade e segregação sócioespacial. Para subsidiar o trabalho, quanto o ensino-aprendizagem por meio de atividades lúdicas recorreu-se a Verri e Endlich (2010); Freitas e Salvi (2008), que estudam a ludicidade e a aprendizagem significativa. Também foi necessária a leitura e análise dos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998), para entender como trabalhar geografia em sala de aula.

### **Descrição do jogo/etapas/regras**

Mediante os objetivos propostos, a atividade lúdica visou compreender a questão de especulação imobiliária urbana, com ênfase em Três Lagoas/MS, e consistiu numa ferramenta e estratégias eficientes. Cabe lembrar que escolheu-se a cidade de Três Lagoas/MS para exemplificar o jogo, pois de acordo com os PCNs de Geografia, em Brasil (1998, p. 30) “é fundamental que o espaço vivido pelos alunos continue sendo o ponto de partida dos estudos”.

Nesse sentido, uma atividade lúdica deve ser aplicada para gerar um benefício educativo, sem se esquecer dos objetivos e os conteúdos a serem desenvolvidos, sendo assim o “Banco Imobiliário de Três Lagoas/MS” parte do pressuposto de aproveitar o que o aluno já sabe, sendo que esse conhecimento é usado como ponto de ancoragem (AUSUBEL, 1980 apud FREITAS; SALVI, 2008, p. 02).

Cumprе salientar, que a atividade deve ser significativa, ou seja, a aprendizagem tem que estabelecer uma interação entre a nova informação e um elemento cognitivo, um elemento que dê possibilidades de desenvolvimento e modificações, assim como afirma Freitas e Salvi (2008, p. 03):

Considera-se que uma informação é aprendida de forma significativa, quando se relaciona com outros conceitos, proposições ou ideias dotadas de relevância e inclusão, claras, disponíveis no intelecto do aprendiz e que possam ser suportes para outras aprendizagens que venham, a partir desta, serem aí ancoradas.

Para facilitar a compreensão da realidade, o grupo PET Geografia produziu e aplicou o jogo banco imobiliário em uma versão adaptada para a cidade de Três Lagoas.

(...) jogos de simulação são para a Geografia, e as ciências sociais em geral, como as experiências de laboratório para as ciências experimentais. O Geógrafo não consegue reproduzir no laboratório os fatos e fenômenos que estuda, o reproduzem recorrendo à simulação e ao jogo. Isto permite abordar com simplicidade certos temas de caráter complexo, (...) sendo adequadas ao processo de ensino aprendizagem (...) (GAITE, 1995 apud VERRI e ENDLICH, 2010, p.71).

O “Banco Imobiliário de Três Lagoas/MS” apresenta uma versão adaptada do jogo “Banco Imobiliário”, no qual os jogadores podem comprar e especular em torno de propriedades das principais ruas e avenidas, além de comprar ações das empresas e indústrias que estão presentes na cidade. A meta no jogo é conquistar a maior fortuna, sendo o único jogador a não ir à falência.

Os alunos foram divididos em grupos de quatro pessoas, sendo que cada grupo tinha dois petianos como assessores, um com a função de banqueiro que era responsável por pagamentos e recebimentos dos bancos, entrega de títulos de posse e de casas e o outro como auxiliar, para sanar possíveis dúvidas durante o jogo.

Seguindo as regras, na preparação do jogo o tabuleiro é colocado aberto sobre uma superfície plana. Cada jogador escolhe um peão de sua preferência e o posiciona na casa de início.

Antes de iniciar a disputa, o banqueiro distribui a seguinte quantia em dinheiro:

- ❖ 8 notas de R\$ 500,00
- ❖ 10 notas de R\$ 1.000,00
- ❖ 10 notas de R\$ 5.000,00
- ❖ 4 notas de R\$ 10.000,00
- ❖ 4 notas de R\$ 50.000,00
- ❖ 2 notas de R\$ 100.000,00

As demais notas permanecem com o banqueiro.

Ao iniciar a disputa, cada jogador deve lançar os dados uma vez e aquele que obtiver maior soma nos dados começa o jogo, seguido pelo jogador à esquerda e assim por diante.

O primeiro jogador lança os dados novamente, avança o número de casas da soma dos dois dados e cumpre o que indica a casa, e decide se compra ou não a propriedade ou a ação da empresa.

Caso um jogador tire nos dados dois números iguais, ele deve jogar os dados novamente. Mas caso tire dois números iguais três vezes seguidas, o jogador vai para a prisão.

Durante disputa, se cair em uma propriedade sem dono, o jogador pode comprá-la pelo preço indicado no tabuleiro, entregando o dinheiro ao banqueiro em troca do título de posse, já nas casas “Receita Federal” e “Reembolso de Imposto de Renda” deve-se cumprir o que está indicado no tabuleiro.

As casas “Feriado da Cidade e Praça Ramez Tebet” é aquele momento de descanso tão merecido após tantos negócios e ao parar nelas não é preciso fazer nada.

Sempre que um peão passar ou parar na casa de início, o jogador recebe seu “pró-labore” – um pagamento de serviços prestados – no valor de R\$ 2.000,00. O jogador não deve se esquecer de cobrar o banqueiro, pois se não pegar seu dinheiro até o final da sua jogada, não poderá recuperá-lo.

Se o jogador for para a prisão ficará sem receber seu “pro-labore” da casa de início e também uma rodada sem jogar.

No jogo também existem as propriedades que são as principais avenidas e ruas da cidade que podem ser compradas sempre que alguém cair em uma dessas casas, caso elas não tenham dono. Se algum jogador cair em uma propriedade com dono, o proprietário deverá cobrar o aluguel cujo valor está indicado em seu título de posse.

Já as companhias são empresas de diferentes ramos que podem proporcionar muito lucro a seu proprietário e caso alguém pare em sua propriedade poderá multiplicar a quantia indicada no título de posse pelo número tirado nos dados, no entanto, não é permitido construir casas ou hotéis em uma companhia.

As propriedades do jogo são divididas em grupos de cores indicadas no tabuleiro e nos títulos de posse, e quando o jogador conseguir duas propriedades do mesmo grupo de cores, terá direito de construir casas, sempre na sua vez de jogar. O valor de compra de cada casa é informado no título de posse. É permitido apenas duas casas por propriedade, no entanto todas as outras deverão ter ao menos uma casa.

Quando acabarem as casas entra a lei da oferta e da procura, ou seja, o jogador deverá esperar até que um de seus concorrentes se desfaça de seus imóveis para que assim possa comprá-los do banco, na sua vez de jogar.

Caso falte alguma propriedade para o jogador completar um grupo e que pertença ao adversário, o mesmo poderá fazer uma oferta pela propriedade desejada na sua vez de jogar, desde que esta não tenha construções. No entanto, caso alguém queira negociar uma propriedade com imóveis, primeiramente deverá vender as casas ao banco pela metade do valor pago, para só então negociar o título de posse.

Se necessário, o jogador poderá hipotecar suas companhias. Para isso entregará ao banqueiro o título de posse do imóvel que deseja hipotecar e receberá em dinheiro o valor indicado no próprio título. Esta propriedade só poderá ser negociada com outro jogador com a autorização do proprietário.

Para recuperar o título de posse, o valor indicado no título deverá ser pago com acréscimo de 20% de juros.

Quando algum jogador começar a ficar sem dinheiro poderá negociar vendendo suas casas para o banco pela metade do preço; colocando uma ou mais companhias na hipoteca; negociando suas propriedades com outros jogadores ou vendendo para o banco pela metade do preço. Empréstimos não são permitidos.



Se mesmo após as negociações o jogador permanecer sem dinheiro para honrar suas dívidas, estará falido.

Quando apenas um dos jogadores não tiver ido à falência, ele vence, ou o jogador que estiver com mais dinheiro levando em consideração suas propriedades. Sendo somado o valor indicado no tabuleiro para cada propriedade que estiver em posse do jogador.

No decorrer do jogo cada petiano e até mesmo os próprios jogadores foram estabelecendo relações com o cotidiano da cidade, e assim como afirma Verri e Endlich (2010, p.71) “no jogar cria-se a possibilidade de vivenciar determinado processo ou acontecimento, bem como suas evoluções dinâmicas.” E no caso de Três Lagoas/MS essas evoluções dinâmicas aplicam-se no jogo, evidenciando as recentes transformações ocorridas no território a partir da instalação de grandes indústrias na região.

De acordo com Klimeck (2007, apud VERRI e ENDLICH, 2009, p. 68) ao retomar aspectos importantes no jogo, o aluno está autoavaliando suas estratégias, seu desempenho, sua concentração e refletindo necessidades de mudanças de postura.

A utilização de jogos como uma nova metodologia de ensino é bastante válida, no entanto, é necessário se atentar ao planejamento da atividade, bem como o contexto abordado para que assim haja maior aproveitamento, pois “quando falamos em jogos, temos de levar em consideração o nível de conhecimento, a dinâmica de funcionamento e o grau de utilidade que esse jogo irá proporcionar aos alunos e não apenas aplicá-los como uma espécie de passatempo para distrair os alunos” (VERRI E ENDLICH 2009, p.67).



**Imagem 1:** Petianos e alunos da UMI.  
**Fonte:** PET Geografia, 2014.



**Imagem 2:** Petianos, tutora PET Geografia e alunos da UMI.  
**Fonte:** PET Geografia, 2014



**Imagem 3:** Banco Imobiliário de Três Lagoas/MS.  
**Fonte:** PET Geografia, 2014.



**Imagem 4:** Aplicação do jogo Banco Imobiliário.  
**Fonte:** PET Geografia, 2014.

## Resultados e conclusões

O jogo possibilitou aos alunos estabelecer relações lógicas, pois houve um interesse maior em relação ao conteúdo trabalhado e motivação dos educandos em expressar-se e interagir com seus colegas de classe e os aplicadores do jogo.

No decorrer da aula, tanto na explanação quanto durante o jogo, os idosos relacionavam o que estava sendo apresentado com o seu cotidiano, e todos os grupos, apresentaram-se descontraídos e a vontade para fazer seus questionamentos.

Pode-se afirmar que a atividade foi interativa e cognitiva, possibilitando o exercício do ensino aprendizagem referente aos conceitos e categorias geográficas: espaço urbano, cidade, segregação sócioespacial, especulação imobiliária, espacialização, dentre outras possibilidades.

## Referências

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: geografia** / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CORRÊA, R. L. **O espaço urbano**. São Paulo: Ática, 1993.

FREITAS, E. S.; SALVI, R. F. Perspectiva lúdica para a aprendizagem significativa: proposta do jogo Paraná em questão. **Anais...** Encontro Nacional de Aprendizagem Significativa, 2008, Canela - RS. 2º Encontro Nacional de Aprendizagem Significativa, 2008.

VERRI, J. B.; ENDLICH, Â. M. A utilização de Jogos aplicados a Geografia. **Revista Percursos** – NEMO, Maringá, v.1, n.1, p.65-83, 2009.