

O USO DA GAMEFICAÇÃO NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Elenir Soares Schmeling Müller, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa,
Campus São Borja

Eduardo Luz dos Santos, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus
São Borja

Karolaine Alves de Oliveira, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus
São Borja

Érico Amaral, docente, Universidade Federal do Pampa

elenirmuller.aluno@unipampa.edu.br

edu.luzsantos@gmail.com

karolaineoliveira.aluno@unipampa.edu.br

ericoamaral@unipampa.edu.br

A gamificação surge como uma possibilidade de agregar diversos modos para despertar a curiosidade dos estudantes, direcionando a elementos que levam a participação e engajamento, resultando na reinvenção do aprendizado. Desta forma, observa-se a importância que os jogos podem ter dentro das ferramentas metodológicas e tecnológicas escolhidas no planejamento do ensino de um determinado conteúdo programado em sala de aula. O cenário global digital convive com o visível avanço das tecnologias e mídias digitais de modo que os padrões de relacionamento humano e a comunicação ganham novas configurações e demandas, a forma de se gerenciar informação e construir conhecimento também recebe novos amplos olhares e reflexões. Assim, surge uma abordagem de gamificação em que se busca a utilização de elementos de design de jogos que não acontecem obrigatoriamente em espaços de jogos. O que se entende, então, é uma proposta que pressupõe de uma aplicabilidade com vista ao engajamento entre pessoas, com respaldo em produções socialmente significativas e propostas a soluções de problemas. Justificativa para o trabalho, o cenário atual mostra-se positivo em relação a implantação e aplicação das novas tecnologias, visto que estes estão em constante evolução na sociedade contemporânea, a aplicação da gamificação no estudo de geografia mostrou-se de uma ferramenta que proporciona interesse aos alunos o que possibilita motivação para realizar as atividades. O objetivo do presente estudo baseado na Revisão Sistemática da Literatura (RSL), analisar e sintetizar a literatura sobre o uso da gamificação no ensino de Geografia, com objetivo de selecionar estudos e artigos relacionados ao tema, buscando assim compreender como se pode ensinar Geografia de forma lúdica através do uso de jogos e da Gamificação a partir dos trabalhos selecionados no processo de inclusão e exclusão da RSL. O intuito desta pesquisa é verificar o uso da gamificação utilizada como instrumento de apoio ao processo de ensino e aprendizagem em aulas de Geografia, através deste busca obter entendimento sobre a eficácia da metodologia e ainda de que forma esta pode ser usada no ensino da Geografia. Compreender como se dá o processo de ensino da Geografia de forma lúdica através do uso de jogos e da Gamificação. Decorrentes deste, como objetivos específicos pode-se enumerar: Incentivar a promoção da

aprendizagem por meio de jogos; apresentar possíveis métodos participativos de ensino da Geografia; explanar sobre a metodologia da Gamificação. A aprendizagem baseada em jogos procura proporcionar um cenário de aprendizagem divertido, atrativo e participativo, onde os estudantes possam interagir nas aulas de Geografia, ressignificando assim de forma coletiva seus saberes. O método de pesquisa escolhido neste trabalho foi o mapeamento sistemático. Esse tipo de mapeamento é um método de revisão de literatura que atende algumas diretrizes, as quais têm como propósito principal fornecer uma visão abrangente de um determinado campo de pesquisa, evidenciando lacunas a serem investigadas. Desta forma a classificação da metodologia científica, quanto a abordagem qualitativa, a qual busca compreender os fenômenos a partir de sua explicação e motivos, a natureza da pesquisa a qual se caracteriza como básica. Portanto não se preocupa com a aplicação prática desses conhecimentos. Esta se define como descritiva, pois, descreve um fenômeno ou objeto de estudo e analisa a relação entre suas variáveis. Por último quanto a classificação dos procedimentos técnicos a pesquisa se define como bibliográfica a qual utiliza materiais e outras pesquisas como fontes. Com base na classificação da metodologia foi possível construir o planejamento para a execução desta pesquisa. Com intuito de atender o problema de pesquisa apontado que é a discussão sobre como pode-se usar a Gamificação no ensino dos componentes curriculares, principalmente Geografia, as atividades foram organizadas em um conjunto de etapas, na primeira foi realizado o levantamento do problema de pesquisa, na segunda a definição da Metodologia da Pesquisa, na terceira etapa ocorreu a realização do estudo do referencial, na quarta fase foi realizada a correção textual, na quinta etapa a análise da pesquisa, na sexta e na última etapa de apresentação do TCC. Concluiu-se que, após toda análise da fundamentação teórica realizada para elaboração do artigo que os jogos didáticos possuem influência direta na construção de conhecimentos geográficos e na aprendizagem dos alunos de forma mais lúdica e significativa. Além disso, refletir sobre a utilização dos jogos didáticos, na atualidade, continua sendo um desafio visto os panoramas da educação brasileira. Porém, mesmo com esse complexo contexto, é preciso estimular os professores e os alunos para que desfrutem dos benefícios que o jogo didático pode ter em sala de aula. Portanto, o estudo conseguiu exemplificar a importância da utilização da gamificação para o ensino e aprendizagem dos alunos e permitiu considerar a necessidade de ultrapassar os limites que o ensino tradicional impõe aos alunos, aos professores e ao ensino de Geografia. O que se encontrou foi ainda um cenário pouco explorado. Percebe-se, portanto, que essa estratégia diferenciada de explorar a sala de aula, seja presencial ou virtual, no ensino da Geografia, ainda caminha com timidez no ensino da geografia e na educação como um todo. Diante do trabalho realizado foi possível concluir que o uso da gamificação pode proporcionar um engajamento e protagonismo estudantil nas aulas de Geografia. É possível também afirmar que usando essa metodologia de ensino os estudantes são estimulados a serem mais presentes e participativos, sendo motivados a participarem das aulas diante da aprendizagem divertida proporcionada pelo momento do jogo durante a aula, o que também contribui para que estes fiquem mais atentos aos conteúdos abordados e encorajados a tirarem dúvidas. É necessário investir em uma formação de professores que contemple uma docência baseada nos pressupostos e nas práticas culturais e lúdicas a partir de metodologias ativas baseados em tecnologias atuais. Assim, a gamificação possivelmente será mais uma possibilidade de constituição de novas autorias

docentes em tempos de avanços tecnológicos, ampliando as fronteiras da docência e da aprendizagem na contemporaneidade.

Agradecimentos: agradecer aqui as instituições que fomentaram o trabalho: CAPES, CNPq, FAPERGS, MEC ou MS-residências, UNIPAMPA, outra

Palavras-chave: 1. Gamificação; 2. Geografia; 3. Aprendizagem; 4. Tecnologias.