

## **USO DE JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: ESTUDO DE CASO NO SEXTO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

(Autores e Afiliações)

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

Elenir Soares Schmelting Müller, 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 Marcelo Hoff do Amaral, docente, Universidade Federal do Pampa

[edu.luzsantos@gmail.com](mailto:edu.luzsantos@gmail.com)

Os recursos digitais se encontram cada vez mais presentes no cotidiano da sociedade. O mesmo não se pode dizer da sala de aula. A escola pública no Brasil enfrenta o choque da mudança dos paradigmas de educação. Enquanto o estudante passa todo o período fora da escola em ritmo acelerado e envolto de tecnologia, ao ir pra aula tradicional, o interesse pelos estudos acaba. Nesse sentido, foi realizado o objeto de pesquisa em uma escola municipal, no sexto ano do ensino fundamental, na disciplina de Geografia, onde foi analisada a metodologia de ensino com o uso de jogo digital para explicar a matéria de relevo e verificar se o uso do recurso pedagógico aumenta ou não a motivação dos alunos na sala de aula. O método adotado na pesquisa é o indutivo, onde pretende-se explicar se o jogo Garena Free Fire vai funcionar como agente pedagógico no ensino da disciplina. Para a realização do estudo, foi efetuado um questionário prévio para verificar a vivência dos alunos com o jogo escolhido, seguido da aula expositiva com a explicação teórica dos conteúdos, após a aula prática com os alunos jogando, teste de conhecimento e, por fim, o questionário avaliativo da atividade. Os participantes do estudo foram estudantes do sexto ano, onde a turma foi dividida em duas, sendo um grupo de controle e o outro de experimento. No grupo de controle, os alunos não tiveram acesso à aula prática. O jogo Free Fire funciona online, com suporte multijogadores, onde o jogador tem como objetivo a sobrevivência em uma ilha repleta de diversas formas de relevo, como planícies, planaltos, depressões e montanhas. O jogador faz uso de um personagem que pode andar livremente pelo mapa, podendo observar as paisagens constantes no ambiente virtual em três dimensões. Nesse sentido, os estudantes foram orientados a procurarem as formas de relevo estudadas na aula teórica, a fim de fazerem a observação dessas imagens junto à turma. Esta atividade ensina o aluno a identificar as formas de relevo que o jogo possui, trazendo essa aprendizagem para o seu dia a dia, uma vez que as paisagens constantes no jogo são condizentes com o mundo real. O relevo é um importante tema dentro da geografia, pois é nele que ocorrem as interações dos seres humanos com o meio ambiente, prática motor da ciência geográfica. Ao iniciar a atividade prática, os alunos demonstraram grande entusiasmo pois todos conheciam o jogo indicado na atividade e a grande maioria já jogava fora da escola. Ao trazer algo da realidade dos alunos para dentro da escola, foi perceptível a vontade dos estudantes em participar ativamente da aula. O nível de aprendizado

dos alunos foi satisfatório, uma vez que eles conseguiam analisar as paisagens e suas formas de relevo corretamente, bem como se localizar no mapa do jogo. Após a conclusão da aula, o questionário avaliativo demonstrou que os estudantes notaram relevância no conteúdo estudado e utilizarão nos seus cotidianos. A comparação entre o grupo de controle e o grupo de experimento revelou que o segundo explicitou maior motivação e participação na aula. O grupo de experimento teve maior presença no dia letivo do que o grupo de controle, o que demonstra a efetividade do método em trazer o aluno para a escola com elementos do seu dia a dia fora da escola. Os maiores desafios encontrados na atividade foram com relação à infraestrutura da escola, com internet e equipamentos aquém do desejável para a realização do estudo. Ao final do experimento, o corpo docente da escola se mostrou interessado em utilizar o método de ensino para suas aulas, porém não o faz por desconhecimento das ferramentas. Por fim, o estudo conclui que o uso de jogos digitais no ensino da Geografia foi proveitoso, destacando-se a motivação dos alunos em levarem um item do cotidiano para a sala de aula, atingindo esse objetivo, deixando o clima da aula mais leve e divertido, bem como a melhor desenvolvimento desses alunos, se tratando de algo que eles estavam motivados a aprender.

**Palavras-chave:** Jogos digitais; relevo; motivação.