

GEOGRAFIA EM JOGOS: RELATOS DE EXPERIÊNCIAS DE ENSINO

NATHANIEL LUIS DE SOUZA FARIAS¹; GABRIELA DAMBRÓS².

¹Universidade Federal de Pelotas (UFPeL) – nathaniel.farias@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas (UFPeL) – gabbydambros@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

O ensino, a pesquisa e a extensão são os pilares fundamentais do processo de aprendizado nas universidades públicas brasileiras, sendo essencial que sejam considerados inseparáveis. O grupo de estudos “Geografia em jogos” da universidade federal de Pelotas (UFPeL) do curso de licenciatura em Geografia teve seu início em agosto de 2020 durante a pandemia que forçou o nosso distanciamento social e o afastamento das atividades presenciais na UFPEL. Sob a liderança da Professora Gabriela Dambrós, um grupo de estudantes interessados no ensino e aprendizado de Geografia com o auxílio das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) se reuniu para iniciar o projeto de ensino inicialmente chamado de “Ensino de Geografia e Tecnologias de Informação e Comunicação”. As reuniões online aconteciam a cada duas semanas e eram dedicadas ao estudo de referências teóricas selecionadas previamente relacionadas ao tema do projeto.

Ao longo de 2021, o grupo mudou seu foco para o ensino de Geografia por meio de jogos, o que levou, em dezembro de 2021, à decisão de transformar o projeto em “Geografia em Jogos”, expandindo suas atividades para incluir pesquisa e extensão. Em março de 2022, o grupo foi oficialmente estabelecido, com ênfase em ensino, pesquisa e extensão, e recebeu o nome de “Geografia em Jogos”.

A partir de abril de 2022, o grupo começou a divulgar suas ações por meio da criação de uma página no Instagram, proporcionando um espaço para compartilhar conteúdos relacionados ao ensino de Geografia com jogos. Além disso, nesse mesmo ano o grupo promoveu 2 lives, onde a primeira contou com a participação do Professor Phelipe Gonçalves e a segunda com a presença da Professora Débora Silveira, que compartilharam um pouco de suas experiências e resultados de sua pesquisa.

No início de 2023, o grupo alcançou novos horizontes, um site foi lançado em janeiro deste ano, servindo como plataforma para compartilhar os trabalhos realizados pelos membros do grupo, informações sobre o projeto e referências teóricas relevantes para o ensino de Geografia com jogos. Com o retorno das atividades presenciais, as reuniões passaram a ocorrer presencialmente a cada 15 dias. Além disso, o grupo teve a oportunidade de participar de eventos acadêmicos, como a Semana Acadêmica da Licenciatura em Geografia da UFPeL, onde realizou a oficina “Geografia em Jogos: Aprendendo Geografia por Meio dos Games” em junho do mesmo ano.

Considerando o contexto anteriormente abordado, o presente trabalho visa apresentar a ação de ensino realizada pelo grupo “Geografia em Jogos” na Semana Acadêmica da Licenciatura em Geografia da UFPEL e destacar o papel essencial desempenhado pelo bolsista no projeto, contribuindo para o sucesso das ações.

2. METODOLOGIA

O Grupo de Estudos "Geografia em Jogos" da UFPel realiza reuniões quinzenais com o propósito de discutir questões teóricas, dar encaminhamentos ao grupo e planejar ações de extensão. Estas reuniões são conduzidas pela Professora Gabriela Dambrós, coordenadora do grupo, e pelo bolsista responsável, autor deste texto, que é encarregado pelo planejamento das datas, presença nas reuniões, apoio nas discussões dos textos previamente selecionados e pela organização dos mesmos dentro da pasta do grupo no Google Drive. É importante destacar que essas reuniões ocorrem presencialmente no ICH campus II, localizado na Rua Almirante Barroso, 1202, Centro, Pelotas.

Além disso, o bolsista desempenha diversas outras atividades essenciais para o funcionamento do grupo, incluindo:

- Elaboração do cronograma de execução das atividades do grupo.
- Criação de conteúdo para o Instagram, incluindo a organização dos materiais recebidos, montagem no layout garantindo a identidade do grupo, postagem no Instagram e administração da página como um todo.
- Responsabilidade pela criação e manutenção do site do grupo.

É importante ressaltar que todas essas atividades são realizadas de forma colaborativa, e o bolsista participa ativamente como um membro integral do grupo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dentre os resultados do projeto citado, busca-se aqui relatar brevemente uma ação de ensino realizada no corrente ano. Durante a Semana Acadêmica durante a Semana Acadêmica da Licenciatura em Geografia da UFPel, realizada em junho de 2023 no ICH campus II, localizado na Rua Almirante Barroso, 1202, Centro de Pelotas, o Grupo de Estudos "Geografia em Jogos" promoveu a oficina "Geografia em Jogos: Aprendendo Geografia por Meio dos Games". A oficina ocorreu das 19h às 22h e atraiu um público interessado em explorar como os jogos podem ser utilizados como ferramenta de ensino e aprendizado na disciplina de Geografia.

O foco desta oficina foi apresentar a trajetória do grupo "Geografia em Jogos" e destacar como a abordagem lúdica pode enriquecer a experiência de aprendizado em Geografia. Como apontado por Castellar e Vilhena (2010) os jogos são uma forma lúdica e envolvente de aprendizado, permitindo que o processo de ensino e aprendizagem seja mais dinâmico e atrativo. Para isso, partimos dos trabalhos de conclusão de curso de quatro membros do grupo, que serviram como base para discussões sobre a aplicação dos jogos no ensino da Geografia.

Durante a atividade (Figura 1), foram apresentados exemplos de jogos que podem ser relacionados à Geografia, ilustrando como essas ferramentas podem tornar o processo de aprendizado mais envolvente e interativo. Um dos momentos marcantes da oficina foi a partilha das experiências e lições aprendidas pelo grupo "Geografia em Jogos".

Em resumo, a oficina foi um momento valioso de troca de conhecimentos. As discussões e experiências compartilhadas destacaram como os jogos podem ser uma ferramenta eficaz para abordar tópicos de Geografia de maneira envolvente e interativa.



Figura 1: Registro da oficina realizada.
Fonte: Arquivos do autor.

As figuras a seguir (Figuras 2, 3 e 4) ilustram o logo, a rede social e o site do Grupo, evidenciando as ações digitais desenvolvidas pelo bolsista, na criação e manutenção de elementos que promovem a divulgação dos trabalhos e visibilidade do Grupo.



Figura 2: Logo do Projeto 'Geografia em Jogos', criado por Nathaniel Farias.
Fonte: Arquivos do autor.



Figura 3: Captura de tela da página do Instagram do projeto 'Geografia em Jogos'.
Fonte: Arquivos do autor.



Figura 4: Captura de tela da página do site do projeto 'Geografia em Jogos', desenvolvido por Nathaniel Farias.

Fonte: Arquivos do autor.

4. CONCLUSÕES

A partir das atividades desenvolvidas no projeto, é válido destacar a importância do uso de jogos como uma ferramenta para o ensino e aprendizado de Geografia. Através da oficina 'Geografia em Jogos' realizada durante a Semana Acadêmica da Licenciatura em Geografia da UFPEL, foi possível demonstrar como os jogos podem ser utilizados de maneira envolvente ao abordar tópicos da Geografia.

Além disso, vale ressaltar a importância do projeto 'Geografia em Jogos' como um todo, que envolve ações de ensino, pesquisa e extensão, no qual contribui para o avanço do conhecimento na área da educação e da Geografia.

Por fim, também vale destacar o papel desenvolvido pelo bolsista, que desempenhou múltiplas funções, desde o planejamento das atividades até a organização de materiais e a administração das mídias sociais do projeto.

Este estudo reforça a importância de explorar abordagens inovadoras no campo da educação e incentivar futuras pesquisas e práticas pedagógicas que aproveitem o potencial dos jogos. O projeto 'Geografia em Jogos' exemplifica como a combinação de ensino, pesquisa, extensão e o comprometimento dos membros podem resultar em iniciativas educacionais significativas e impactantes.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CASTELLAR, S.; VILHENA, J. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.