

GEOGRAFIA EM JOGO: POTENCIALIDADES DOS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO BÁSICA

DENISE DA ROCHA LUZ¹; GABRIELA DAMBRÓS²

¹Universidade Federal de Pelotas (UFPel) – deniserochageo@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas (UFPel) – gabydambros@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Ao longo dos séculos XX e XXI a sociedade vem se modificando social, política e tecnologicamente. Essa mudança, principalmente pautada pelo avanço tecnológico, trouxe novas formas de aprendizado e maneiras de ver, sentir e pertencer na sociedade. Como exposto por LUCHESI, LARA E SANTOS (2022) no nosso dia a dia, temos crescente contato com aparelhos eletrônicos, informações, telas e luzes, entre outros aspectos que influenciam diretamente o aprendizado, ou seja, as maneiras de ensinar e aprender e os modos como os sujeitos aprendem estão cada vez menos associados a processos que ocorrem exclusivamente em salas de aula tradicionais. Sendo assim, o modelo de ensino na educação básica necessita ser reformulado e atualizado para haver um aprendizado dinâmico e significativo nessa geração digital.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento normativo cujo objetivo é estabelecer uma base para toda a Educação Básica brasileira. Se estende às competências e habilidades que os alunos devem desenvolver, propondo aprendizagens essenciais. Para tanto, propõe procedimentos cognitivos e o uso de metodologias que favoreçam o protagonismo dos alunos.

Dessa forma, é essencial uma educação que ofereça condições de aprendizagem em contextos de incertezas, desenvolvimento de múltiplos letramentos, questionamento da informação, autonomia para resolução de problemas complexos, convivência com a diversidade, trabalho em grupo, participação ativa nas redes e compartilhamento de tarefas (BACICH, MORAN, 2018), tornando o aluno protagonista de sua aprendizagem, formando um ser humano socialmente crítico e digitalmente letrado, direcionado para a sociedade atual.

Nessa conjunção, as metodologias ativas aparecem como uma forma de possibilitar o aprendizado, formando nos estudantes as competências e habilidades como a argumentação, comunicação, cultura digital, empatia e cooperação, pensamento científico, crítico e criativo, repertório cultural, responsabilidade e cidadania, trabalho e projeto de vida. Dessa forma, a aprendizagem baseada em problemas, o ensino híbrido, o estudo de caso, a gamificação, a mão na massa – *hands on*, a promoção de seminários e discussões, a sala de aula invertida, o *storytelling*, surgem como propostas de metodologias ativas que podem ser aplicadas em sala de aula.

Dentre essas, destacamos a aprendizagem baseada em jogos como uma estratégia que aspira o aprendizado contínuo e dinâmico frente aos desafios educacionais dos últimos anos, visando provocar a curiosidade do conteúdo a ser estudado, atuando como um facilitador no processo de ensino-aprendizagem. Conforme coloca OLIVEIRA E LOPES (2019) o jogo pode ser empregado no processo de ensino e aprendizagem de Geografia como um instrumento mediador de práticas docentes e como uma forma de contribuir para a construção do conhecimento pelo aluno, ajudando-o a desenvolver habilidades geográficas.

Segundo a BNCC

[...] estudar Geografia é uma oportunidade para compreender o mundo em que se vive, na medida em que esse componente curricular aborda as ações humanas construídas nas distintas sociedades existentes nas diversas regiões do planeta (...) e para fazer a leitura do mundo em que vivem, com base nas aprendizagens em Geografia, os alunos precisam ser estimulados a pensar espacialmente, desenvolvendo o raciocínio geográfico. (BNCC, 2018, p.359)

Portanto, a Geografia é uma ciência ampla que envolve o estudo do ser humano e sua relação com o meio ambiente, incorporando outros saberes como a matemática, a ciência, a arte, a história e a literatura.

Em Geografia o aluno aprende sobre orientação e localização no espaço geográfico e se apropria do espaço de convívio social, comprehende as diversas culturas existentes e como elas se comportam, bem como as regras e vivências da sociedade, da política e da economia. Da mesma forma, o aluno conhece os diferentes climas da Terra e suas interações com a vegetação e a hidrografia, além das dinâmicas populacionais do planeta. Portanto, a Geografia possui um amplo campo de estudo de saberes, tornando ela uma disciplina onde o uso de metodologias ativas é fundamental para que o aluno possua um aprendizado efetivo.

A aprendizagem baseada em jogos pode ser utilizada como recurso pedagógico para haver interesse do aluno em aprender a Geografia, pois através dos jogos o aluno pode desenvolver aprendizados efetivos dos saberes geográficos, tornando o conhecimento prazeroso e verdadeiro, ampliando os saberes pertinentes à época atual.

Segundo PRENSKY os jogos digitais podem ser uma forma eficaz de promover o aprendizado, pois motivam os alunos e os envolvem em atividades interativas:

1. A aprendizagem baseada em jogos digitais está de acordo com as necessidades e os estilos de aprendizagem da geração atual e das futuras gerações.
2. A aprendizagem baseada em jogos digitais motiva porque é divertida.
3. A aprendizagem baseada em jogos digitais é incrivelmente versátil, possível de ser adaptada a quase todas as disciplinas, informações ou habilidades a serem aprendidas e, quando usada de forma correta, é extremamente eficaz. (PRENSKY, 2012, p.23)

Portanto, a aprendizagem baseada em jogos digitais pode aumentar a motivação, melhorar a retenção de informações e desenvolver habilidades como resolução de problemas e pensamento crítico.

Diante do exposto, este trabalho pretende analisar o uso de jogos digitais no ensino da Geografia nos anos finais do ensino fundamental.

2. METODOLOGIA

A pesquisa terá como metodologia uma abordagem qualitativa, na qual trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, correspondendo a um nível mais profundo de análise das relações,

processos e fenômenos que transcendem a mera operacionalização de variáveis. (MINAYO, 2002).

Como método de pesquisa será utilizada a metodologia de pesquisa-ação, entendida como:

[...] um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo (THIOLLENT, 2011, p. 20).

Sendo assim, uma pesquisa-ação pode ser assim qualificada quando as pessoas implicadas estiverem realmente participando com ações ativas no processo de identificação do problema sob observação, e da construção de soluções. “Além disso, é preciso que a ação seja uma ação não trivial, o que quer dizer, uma ação problemática merecendo investigação para ser elaborada e conduzida” (THIOLLENT, 2011, p. 21).

A “pesquisa-ação educacional é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos” (TRIPP, 2005. p.445), podendo planejar, colocar em ação, monitorar, descrever e corrigir o instrumento de pesquisa por meio da prática docente. Através desta metodologia é possível colocar em prática a investigação e corrigir as possíveis falhas do processo, produzindo uma pesquisa final de caráter pertinente.

Os sujeitos participantes da pesquisa serão os alunos de escola pública localizada no município de Pelotas/RS, que será escolhida no decorrer do processo de pesquisa. O roteiro metodológico será composto por uma quantidade determinada de aulas onde serão debatidos os temas / conteúdos a serem abordados, juntamente com as estratégias dos jogos digitais educativos disponíveis, bem como elaborados pelos pesquisadores. Assim como avaliado os limites e potenciais do processo de aprendizagem. Será aplicado um questionário avaliativo no início e fim do processo para verificar as aprendizagens consolidadas. Realizaremos a análise de conteúdo de todo material desenvolvido, e por fim o resultado do estudo realizado será socializado para contribuir com a qualificação do ensino da Geografia.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Decorrida essa pesquisa se espera aprofundar os conhecimentos relativos a metodologias ativas direcionadas a alunos entre 11 e 15 anos, em um específico contexto cultural, educacional e social; identificar e experienciar o uso de jogos digitais que provoquem interesse e curiosidade no aprendizado da Geografia, aproximando o aluno dos saberes geográficos e os preparando para serem inseridos na sociedade atual. Da mesma forma, se deseja que a metodologia e tais jogos possam ser socializados e utilizados por diversos professores interessados em desenvolver aulas dinâmicas e atuais, sendo assim um recurso pedagógico-informacional relevante para a sociedade.

4. CONCLUSÕES

Buscamos pesquisar novas formas de aprendizados para uma geração de nativos digitais que nasceram na era da tecnologia e, através da internet, possuem a informação instantaneamente. Consideramos que os jogos digitais podem desempenhar um papel significativo no interesse pelo estudo no ensino básico, constituindo-se uma metodologia ativa facilitadora para a construção de conhecimento em Geografia.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Base Nacional Comum Curricular https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf Acesso em: 14 nov. 2024

LUCHESI, Bruna Moretti; LARA, Ellys Marina de Oliveira; SANTOS, Mariana Alvina dos (org.). **Guia prático de introdução às metodologias ativas de aprendizagem** [recurso eletrônico]. Campo Grande, MS: Ed. UFMS, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufms.br/handle/123456789/4667>. Acesso em: 14 nov. 2024.

BACICH, Lilian; MORAN, José (org). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática** [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018 e-PUB.

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7722229/mod_resource/content/1/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf Acesso em: 14 nov. 2024

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O Desafio do Conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 5 ed. São Paulo: Hucitec, 1992.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org). **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade**. 21 ed. Petrópolis/RJ: Editora Vozes, 1994.

OLIVEIRA, Tais. Pires. de; LOPES, Claudivan. Sanches. O uso de jogos por professores de Geografia na Educação Básica. **Ateliê Geográfico**, Goiânia, v. 13, n. 3, p. 66–83, 2019. DOI: 10.5216/ag.v13i3.55143. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/atelie/article/view/55143>. Acesso em: 21 jun. 2025.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. [Tradução de Yamagute, Eric]. Digital Game-Based Learning. [São Paulo]: Editora Senac São Paulo, 2012.

THIOLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

TRIPP, David. Em Foco: Pesquisa-ação sobre a prática docente. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005.
<https://doi.org/10.1590/S1517-97022005000300009> Acesso em: 14 nov. 2024