

Uma Jornada de Aprendizagem: A Metodologia Gamificada na Escola Prof. Antônio Gondin Lins, Altamira - Pará

Giuliana dos Santos Coelho ¹
Hermogens Felipe Lemos Gonçalves ²
Wellington de Pinho Alvarez ³

Introdução

A ação de atuar como bolsistas na rede municipal de Altamira, no Estado do Pará, nos proporciona a oportunidade de aplicar nossos conhecimentos adquiridos durante o curso de Geografia na prática. Além disso, essa experiência nos permitiu compreender a Licenciatura como um elemento fundamental na formação da nova geração e nos motivou a explorar diferentes abordagens metodológicas para o ensino.

O processo de ensino e aprendizagem é um campo inovador e a todo instante metodologias novas surgem para possibilitar o desenvolvimento do ensino, seja elas trabalhadas em um único dia nas salas, ou as que necessitam de um período longo para que surjam os resultados. Sendo assim, o projeto PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) forneceu a possibilidade de ingressarmos na rede pública de ensino para conhecer o nosso campo de atuação profissional, bem como pensar e propor novas estratégias de ensino. Dito isto, obtivemos como bolsistas vindos da Faculdade de Licenciatura em Geografia, percebemos que os alunos não demonstravam interesse nas metodologias tradicionais (professor e quadro), não participavam das aulas como deveriam.

No entanto, de acordo com SILVA (2005, p. 374) apud BONETI (1997), o processo educativo formal ocorre com a ação e interação com o espaço, resultando no enriquecimento de suas identidades no espaço sociocultural em que se encontram. Contudo, mostramos o interesse em valorizar as vivências de cada um. Buscamos, então, formas metodológicas para trazer os interesses dos alunos, com uma metodologia gamificada, ou seja, uma aula dinamizada após uma dinâmica sobre o assunto.

Contamos com o respaldo do docente orientador da sala de aula. Devido à experiência dele, conseguimos conduzir com facilidade a atividade gamificada proposta. Com o intuito de averiguar se uma aula dinâmica seria compreendida de maneira clara e obtendo resultados positivos, observou-se que os estudantes se envolveram mais na aula e foram participativos.

¹ Graduando do Curso de Geografia da Universidade Federal Pará - UFPA, giuliana.coelho@altamira.ufpa.br

² Graduando do Curso de Geografia da Universidade Federal Pará - UFPA, hermogenfpl6@gmail.com

³ Professor orientador: Doutor, Faculdade de Geografia – UFPA, W Alvarez@ufpa.br



Metodologia

A metodologia utilizada inspirou-se em diversas abordagens de ensino observadas nas salas de aula da educação pública de Altamira. Tendo isso como base e com o auxílio do professor supervisor, a estrutura da aula foi concluída, tendo como principal referência o livro didático da educação pública do município, intitulado 'Expedições Geográficas ed. 3 (2018)', em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A sessão foi centrada na introdução inicial do tema pelo bolsista. Em seguida, prosseguimos com a apresentação de uma atividade gamificada conduzida pela discente do PIBID, usando como metodologia principal a gamificação, desenvolveu um jogo de perguntas e respostas utilizando o site Wordwall como ferramenta de ensino para tornar o conteúdo ministrado em sala de aula mais dinâmica, pois segundo Carneiro (2021):

“Práticas envolvendo gamificação, muitas vezes, priorizam as características de competitividade, gerando nos participantes a busca pela vitória e uma posição nos primeiros lugares de um ranqueamento. Em um contexto educacional, onde os estudantes possuem vivências, conhecimentos e curiosidades diferentes entre si, diferentemente da competição, o caráter cooperativo está em congruência com as atividades pedagógicas, promovendo interações no processo de aprendizagem, nos quais os jogadores reconhecem suas habilidades e se fortalecem em grupo.” (CARNEIRO, 2021, p.390).

Portanto a combinação da gamificação com a cooperação e o uso de tecnologia como ferramenta de ensino parece ser uma abordagem pedagógica promissora, que pode melhorar a experiência de aprendizado dos alunos e tornar o ensino de Geografia mais envolvente e eficaz.

Resultados e Discussão

Os resultados da aula ministrada pelos bolsistas permitiram a identificação de erros e acertos ocorridos durante a atividade. Além disso, notamos um maior envolvimento dos alunos quando a abordagem do conteúdo se tornou mais dinâmica e saiu do padrão tradicional.

Observamos que os alunos tendem a se distrair facilmente durante a aula quando se resume apenas à apresentação do professor. No entanto, quando a abordagem se torna mais



interativa e foge do método convencional, os estudantes demonstram maior interesse pelo assunto, tornando-se mais participativos na sala de aula.

Ao utilizar um jogo de perguntas e respostas de forma mais dinâmica, pudemos perceber o conhecimento dos alunos em relação ao assunto, já que a maioria das perguntas foi respondida corretamente pelos estudantes da rede pública.

Considerações finais

O texto apresenta uma experiência significativa de bolsistas na rede municipal da cidade de Altamira, no Estado do Pará, que buscaram melhorar a abordagem pedagógica na disciplina de Geografia. Destacando a importância de conectar a teoria aprendida na faculdade com a prática real da sala de aula e reconhecem a necessidade de métodos de ensino mais envolventes.

O uso da gamificação como estratégia pedagógica é particularmente interessante, pois se concentra na promoção da participação ativa dos alunos e na criação de uma atmosfera de aprendizado dinâmica. Ao adotar uma abordagem cooperativa em vez de competitiva, como destacado na citação de Carneiro (2021), os bolsistas valorizaram as experiências individuais dos alunos e buscaram envolvê-los de maneira colaborativa.

A metodologia empregada, que incluiu o uso do site Wordwall para criar um jogo de perguntas e respostas, parece ter gerado resultados positivos. A ênfase na interatividade e na fuga dos métodos tradicionais se mostrou eficaz, resultando em maior envolvimento dos alunos e um aumento na compreensão do conteúdo.

Os resultados indicam que, quando o ensino se torna mais dinâmico e interativo, os alunos tendem a demonstrar maior interesse e participação nas aulas, o que é uma observação importante para repensar abordagens pedagógicas tradicionais. Isso também destaca a importância de adaptar o ensino às necessidades e estilos de aprendizado dos alunos, tornando-o mais relevante e envolvente.

O relato destaca a eficácia da gamificação e da abordagem cooperativa no ensino de Geografia, enfatizando a importância de tornar o aprendizado mais dinâmico e interativo para promover o engajamento dos alunos e o aprimoramento da educação.

Palavras-chave: Educação; Metodologia gamificada; Abordagem metodológica.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a experiência proporcionada pelo PIBID, estar presente nas escolas de ensino básico assim possibilitando não termos surpresas após termos terminado o curso de geografia, ajudando nas metodologias e na busca do melhoramento do ensino, resultando em trazer inovações para as salas de aula.

Agradecemos ao orientador Dr^o Wellington de pinho Alvarez pela paciência e ajudar em novos horizontes, compartilhando suas experiências. Agradecemos a escola Prof. Antônio Gondin Lins, principalmente pelo professor Docente da escola, Valdetarez Ferreira, por nos acolher na sua sala de aula e nos mostrar como um professor deve ser e ser um exemplo pra nós. E um agradecimento em especial a Universidade Federal do Pará – UFPA por ajuda no nosso crescimento acadêmico.

REFERÊNCIAS

CARNEIRO, E. L.; BACKES, L. GAMIFICAÇÃO COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA NA DISCIPLINA DE GEOGRAFIA. **Cadernos de Pesquisa**, São Luís, v. 28, n. 4, p. 369–392, 2021. DOI: 10.18764/2178-2229v28n4.202170. Disponível em: <http://cajapio.ufma.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/view/13976>. Acesso em: 30 ago. 2023.

SILVA, Simone Cerqueira da; ARANHA, Maria Salete Fábio. Interação entre professora e alunos em salas de aula com proposta pedagógica de educação inclusiva. *Revista Brasileira de educação especial*, v. 11, n. 03, p. 373-394, 2005.

WORDWALL. Plataforma Wordwall. Disponível em: <<https://wordwall.net/pt>>. Acesso em: 28/08/2023.

ADAS, Melher; ADAS, Sérgio. **Expedições Geográficas ed. 3**. São Paulo. Moderna. 2018.