

O ENSINO DA CARTOGRAFIA POR MEIO DO JOGO GEOGUESSR: UMA EXPERIÊNCIA NO PIBID GEOGRAFIA – UVA

Maria Iasmin Alexandre Souza ¹
Sandra Maria Fontenele Magalhães ²

INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta uma experiência sobre o uso do jogo Gueoguessr nas aulas de geografia, realizada na turma de 1º do ensino médio, na Escola Estadual de Educação Profissional – EEEP Lysia Pimentel Gomes Sampaio Sales, localizada no município de Sobral-CE.

A experiência é a parte das atividades desenvolvidas no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID, subprojeto Geografia, em vigor na Universidade Estadual Vale do Acaraú – UVA, desde de julho de 2018. Este Programa de Iniciação à Docência, busca fazer uma aproximação do aluno do curso de licenciatura com o ambiente escolar.

O uso do jogo permitiu aos alunos uma aula dinâmica, participativa e prazerosa, fazendo associação do jogo com conteúdo trabalhados em sala de aula, que é a cartografia moderna. Atividade teve como objetivo principal utilizar os jogos educativos, particularmente o GeoGuessr, no ensino e na assimilação da cartografia, para que de maneira prática fosse repassado o conteúdo para os alunos

METODOLOGIA

A aplicação prática da proposta se desenvolveu em dois momentos. No primeiro momento, fazendo uso do Laboratório de informática, apresentamos o Google Earth, suas funcionalidades e manuseio. Na sequência, foram exploradas as ferramentas do aplicativo que podem ser usadas no ensino da Geografia como as imagens de satélites e as camadas. No segundo momento, apresentamos e fizemos uma demonstração do funcionamento do jogo online GeoGuessr. O jogo funciona através da visualização de imagens. O aluno deve identificar o lugar e localizar no mapa. Marca mais ponto aquele que mais se aproximar da localização do lugar projetado na imagem. O jogo, enquanto ferramenta didática ajudou os alunos a assimilarem melhor os conteúdos que estava sendo trabalhando pela professora.

¹Graduada pelo Curso de **Geografia** da Universidade Estadual vale do Acaraú- UEVA, iasmineu14@gmail.com;

² Graduada pelo Curso de **Geografia** da Universidade Federal do Ceará - UFC, smfontenele52@gmail.com.

DESENVOLVIMENTO

Com avanço da tecnologia, os meios de comunicação estão cada vez mais presentes o cotidiano. Houve um grande aumento das influências exercidas pelas tecnologias de informação e comunicação nos últimos anos, esse avanço da tecnologia acontece em todos os setores, sobretudo na educação.

Na atualidade, os jovens estão cada vez mais desinteressados nas aulas, isso pode ser decorrente dos métodos tradicionais utilizados em sala de aula. Visando isso a geografia não deve ser vista como uma disciplina descritiva e de exposição de fatos lineares, essa visão que se têm da geografia só a torna mais desinteressante. Com o avanço da tecnologia, se prender ao método de ensino tradicional, não prenderá a atenção do aluno na aula.

Como nos afirma Bomfim (2006, p.107)

(...) o ensino de geografia mantém, ainda, uma prática tradicional tanto no ensino fundamental quanto no médio. Para a maioria dos alunos a aprendizagem da Geografia na escola se reduz somente à memorização, sem fazer referência às experiências socioespaciais.

O ensino de geografia e a cartografia sempre estiveram juntas, ambas têm como base a análise do espaço geográfico, mesmo que a geografia faça uma análise da produção e organização do espaço e a cartografia faça a representação.

A cartografia é a área do conhecimento que se preocupa em estudar, analisar e produzir mapas, cartogramas, plantas e diversos outros tipos de representações gráficas no espaço, ou seja, é a ciência que trata da concepção, produção, difusão e estudo dos mapas.

Na cartografia, as representações de área podem ser acompanhadas de diversas informações, como símbolos, cores, entre outros elementos. A cartografia é essencial para o ensino de geografia e tornou-se muito importante na educação contemporânea, tanto para as pessoas atenderem as necessidades do seu cotidiano quanto para estudarem o ambiente que vivem.

Em decorrer desse avanço, a escola de sempre buscar meios para associar e pensar maneiras metodológicas para inserir a tecnologia no processo de ensino/aprendizagem. O Ensino de Geografia atualmente vem se tornando uma ferramenta muito importante. Sabemos que o mundo sempre está em processo de mudanças, e devemos sempre buscar ter o entendimento desse mundo, ter uma visão crítica desse mundo, para sermos seres participativos dentro da sociedade. Diante disso procuramos trabalhar o conteúdo de maneira prática e lúdica, com o intuito de atrair e envolver os alunos.

A ludicidade é uma importante ferramenta na construção do conhecimento, pois esses jogos com fins pedagógicos irão desenvolver não só o cognitivo, mas também a imaginação e a interação com o outro, além de tirar os alunos da rotina e mostrar de forma mais dinâmica assuntos vistos em sala de aula, possibilitando um novo olhar, assim Grassi fala que:

A utilização dos jogos e brincadeiras na educação, no trabalho pedagógico e psicopedagógico com sujeitos que apresentam ou não dificuldades de aprendizagem apresenta-se como uma alternativa interessante, pois pode despertar o interesse e o

desejo de aprender e, ao mesmo tempo, pode possibilitar o desenvolvimento de estruturas de pensamento mais elaboradas, a apropriação e a construção desconhecimentos, enfim a aprendizagem. (Grassi 2008, p. 103)

A geografia busca estudar as relações que se estabelecem no espaço entre o meio ambiente e o homem. Mesmo com a geografia em constante movimento, têm-se tornado um desafio desenvolver práticas em sala de aula com o uso de recursos tecnológicos que viriam a auxiliar no processo de ensino/aprendizagem, principalmente no que diz respeito a cartografia.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O conteúdo trabalhado de maneira lúdica e interessante despertou o interesse e o envolvimento dos alunos na atividade. O uso dessa ferramenta possibilitou a observação e compreensão do espaço e seus fenômenos, sendo possível mostrar noções de localização, através das coordenadas geográficas, paisagens urbanas e rurais, verificando os agentes formadores e modificadores do espaço e suas características, além de propiciar uma visualização do planeta diferenciada. Os alunos se mostraram bastante interessados e dispostos a colaborar com uma participativa.

Pode-se perceber que na atualidade, quando se fala em cartografia, se tem a necessidade de falar dos meios tecnológicos que nos aproximam da cartografia moderna. Com a aula expositiva, foi nítido perceber o interesse dos alunos com o conteúdo, uma vez que o assunto diz respeito ao cotidiano deles.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através de experiências com a Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID, ampliar cada vez mais a proximidade do aluno bolsista com o ambiente escolar. O aluno bolsista em suas intervenções sempre busca maneiras de tornar a aula mais dinâmica e lúdica. Visando sempre proporcionar aos alunos uma relação com o conteúdo teórico trabalhado com as novas tecnologias que eles têm acesso facilmente.

Portanto, com essa experiência foi observado que a cartografia tem uma grande contribuição para o ensino da Geografia, uma vez que retratam uma linguagem visual, que facilita a vida dos educandos diante dos assuntos trabalhados em sala de aula. E que o livro didático não seja o único recurso nas salas de aulas, que possam ser sempre acompanhados com novos recursos, como a tecnologia, principalmente no que diz respeito a cartografia.

Palavras-chave: Jogos, Ferramentas, Cartografia, Aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BOMFIM, Natanael Reis. **A imagem da Geografia e do ensino da Geografia pelos professores das séries iniciais.** Revista Estudos Geográficos. Rio Claro, junho 2006.

GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas**. 2^a ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.