



A REALIDADE GAMIFICADA NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Bárbara Gabrielly Silva Barbosa ¹

Thomáz Augusto Sobral Pinho ²

Lilian Renata Teixeira da Silva ³

Carlos de Oliveira Bispo ⁴

RESUMO

O mundo contemporâneo não é o mesmo de outrora, assim as formas de ensino precisam acompanhar as mudanças e apresentar-se inovadora no processo educativo. Os conceitos geográficos permitem que o estudante compreenda, entenda, e se inserir no mundo, no espaço em que ele vive, pertence e participa, construindo seus conhecimentos. Tendo a gamificação como uma possibilidade metodológica no ensino de Geografia, por meio dos levantamentos bibliográficos, buscou-se apresentar propostas de atividades, como a amarelinha e fotografia, para o ensino de conceitos geográficos em turmas do ensino fundamental II. Como uma proposta de ensino, espera-se em um segundo momento aplicar as atividades propostas em sala de aula.

Palavras-chave: Gamificação, Fotografia, Conceitos, Geografia, Ensino.

¹Graduanda do Curso de Geografia da Universidade Federal de Pernambuco-UFPE, barbara236@live.com;

²Graduando do Curso de Geografia da Universidade Federal de Pernambuco UFPE, pinhothomaz10@gmail.com;

³ Graduanda do Curso de Geografia da Universidade Federal de Pernambuco-UFPE, liliaan.teixeira@gmail.com;

⁴ Orientador: Professor da SEECT/PB; Doutorando em Geografia, PPGE0 - UFPE, bispocarlos93@gmail.com.



INTRODUÇÃO

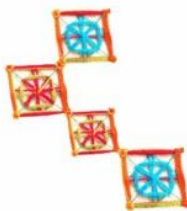
O mundo contemporâneo não é o mesmo de outrora, as relações sociais se moldam com o passar do tempo, partindo desse princípio, as metodologias de ensino precisam acompanhar os avanços tecnológicos e mudanças geracionais. Pensando-se em formas inovadoras para tornar o ensino significativo tem-se a gamificação como possibilidade metodológica no ensino de Geografia.

A gamificação é uma palavra original do inglês *gamification*, o programador de computadores Britânico Nick Pelling utilizou o termo pela primeira vez em 2002 e na literatura científica o conceito começou a surgir em 2008 com uso mais amplo em 2010 (DETERDING *et al.*, 2011). Sendo um conceito novo que ainda precisa de uma definição final, de maneira geral, a gamificação consiste na ideia de uso do não lúdico para melhorar o engajamento do lúdico, em diferentes áreas, permitindo adaptações para utilização em ambiente escolar.

A Geografia é uma ciência dinâmica e seu caráter Geossistêmico permite uma análise integrada do espaço geográfico. O ensino positivista de Geografia nas escolas brasileiras é citado por Kaercher (1999, p. 64) como enfadonho e desinteressante, exigindo a memorização apenas de acidentes geográficos, sem contextualização e fora da realidade do aluno.

A realidade se contrapõe ao positivismo, pois os estudantes em sua vivência cotidiana possuem um conhecimento espacial, eles saem das suas casas para escola e durante este trajeto tem contato dinâmico com a fisionomia da paisagem, variando o grau de interação a depender do caminho percorrido. Cavalcanti (2006) cita que ao manipular as coisas na prática social cotidiana, os indivíduos vão construindo e reconstruindo a Geografia e um conhecimento dessa ciência (um conhecimento geográfico).

Os conceitos geográficos são peças chaves para o desenvolvimento do ser crítico e formação cidadã, pois sem eles estaremos construindo uma casa sob areia. Desta maneira, por meio dos conceitos geográficos, o estudante deve compreender, entender, e se inserir no mundo, no espaço em que ele vive, pertence e participa, construindo seus conhecimentos (KAECHEER 2004, CALLAI 2005, CAVALCANTI 2006). Os conceitos básicos precisam ser bem consolidados para os estudantes os enxergarem no dia a dia, mas como ele está sendo passado?



A aprendizagem ocorre a partir da apropriação dos conceitos geográficos, podendo ser trabalhado em processo e com uso de fotografias, preenchendo mais uma lacuna do caminhar pedagógico. O estudante aprende efetivamente o conceito após utilizá-lo em uma situação real, concreta, e de maneira processual o interioriza e consegue percebê-lo em diversas situações no espaço. (CASTELLAR e VILHENA, 2010, p.85). De maneira circunscrita, a amarelinha é uma brincadeira muito antiga e bastante difundida na infância. Acredita-se e que ela teria sido criada pelos romanos, mas as primeiras referências datadas são do século XVII no manuscrito *Book of Games* compilado entre os anos de 1655 e 1672, sendo atualizada o seu uso para a presente proposta.

Este artigo tem por objetivo apresentar propostas de atividades gamificadas para trabalhar conceitos da geografia a ser aplicados em sala de aula, tendo como público alvo os estudantes do ensino fundamental II.

METODOLOGIA

Para a construção da presente pesquisa foram utilizados levantamentos bibliográficos de artigos digitais que embasaram a problemática e temática da pesquisa. A revisão teve como critério a relevância dos trabalhos, seriam eles os autores referência no tema gamificação e os que tiveram suas atividades aplicadas fora da conjuntura atual (pandemia do COVID-19). Para o direcionamento dos conteúdos trabalhados, a proposta teve embasamento teórico na Base Nacional Comum Curricular- BNCC (BRASIL, 2017) e o tempo disposto de aula para o professor da educação básica.

As atividades gamificadas a serem confeccionadas são as fichas de perguntas, amarelinha e fotografias. Para a confecção das atividades de gamificação serão utilizados giz ou caneta, afim de demarcar o chão para a amarelinha; folhas em três diferentes cores para a elaboração das fichas e três recipientes para colocá-las. As cores das fichas irão ditar o grau de dificuldade das perguntas, as mais fáceis na cor verde, as intermediárias no amarelo e mais difíceis no vermelho. As fichas verdes dará o direito a pular uma casa da amarelinha, em caso de acerto e voltar uma casa em erro, duas casas para seguir ou voltar na ficha amarela e três na vermelha.

Após a atividade da amarelinha será apresentado aos alunos imagens (impressas ou digitais) que expressem os conceitos geográficos apresentados, buscando fotografias



que retratem problemáticas vividas pelos alunos ou ao menos próximo a ela. Um ponto a se deixar claro, é que os materiais podem ser adaptados a partir da realidade, condição e demanda da escola, docente e aluno.

Tabela 01- Cronograma de aplicação

<i>Extraclasse</i>	<i>Aplicação 01</i>	<i>Aplicação 02</i>
<i>Seleção e confecção dos materiais</i>	Gamificação (aplicação da amarelinha)	Apresentação e discussão das imagens e retomada dos conceitos

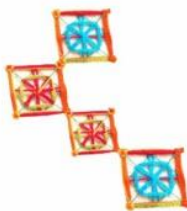
Fonte: Autores, 2020.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A gamificação na atual pesquisa é uma proposta metodológica que busca a maior interação do conhecimento para fixá-lo e trabalhar sua aplicação nas vivências do alunado. A Base Nacional Comum Curricular- BNCC (BRASIL, 2017) propõe que o sujeito deve se interligar ao mundo e lugar, entendendo as suas linguagens. Para isso, é necessário que ele entenda e identifique o processo, sabendo explicar o porquê acontece.

Nos anos iniciais do ensino fundamental II também é previsto que o estudante consiga perceber as desigualdades sociais, as diferentes paisagens, cidade e campo, entre outros. Sabendo o tempo limitado da aula, pensamos em uma atividade que poderia ser realizada no final do conteúdo programático do semestre (as aulas expositivas) em duas aulas de 45 min a depender da adequação do professor.

Para início da atividade foram confeccionadas fichas de perguntas que será feita pelo docente em horário extraclasse, levando em consideração os conteúdos trabalhados junto com a turma. As questões são diretas, sintéticas e de cunho conceitual, sendo divididas em 3 grandes grupos: as fáceis, médias e difíceis. Essa divisão em grau de



dificuldade servirá para o desenvolvimento de habilidades dos alunos, como o exemplo exposto na figura 01.

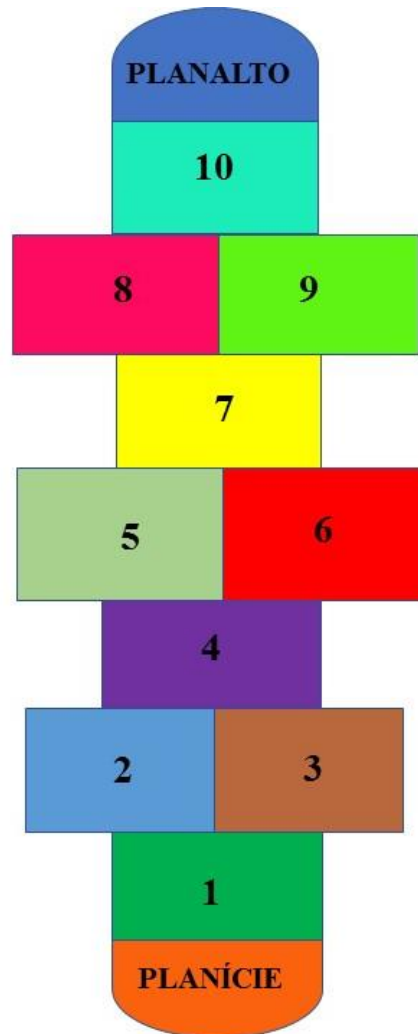
Figura 01: Ficha de perguntas



Fonte: Autores, 2020.

Após a atividade realizada extraclasse, partimos para o dia da aplicação. Os alunos serão divididos em 3 a 5 grupos a depender do tamanho da turma, a intenção de trabalhar com os alunos em grupo tem por fim, desenvolver a socialização dos estudantes, estratégia e raciocínio lógico, junto com a dialógica do conhecimento. Depois dos grupos separados os alunos irão montar a amarelinha que a eles pertence, com o ponto inicial sendo a planície e o planalto seu ponto final (figura 02).

Figura 02: Amarelinha



Fonte: Autores, 2020.

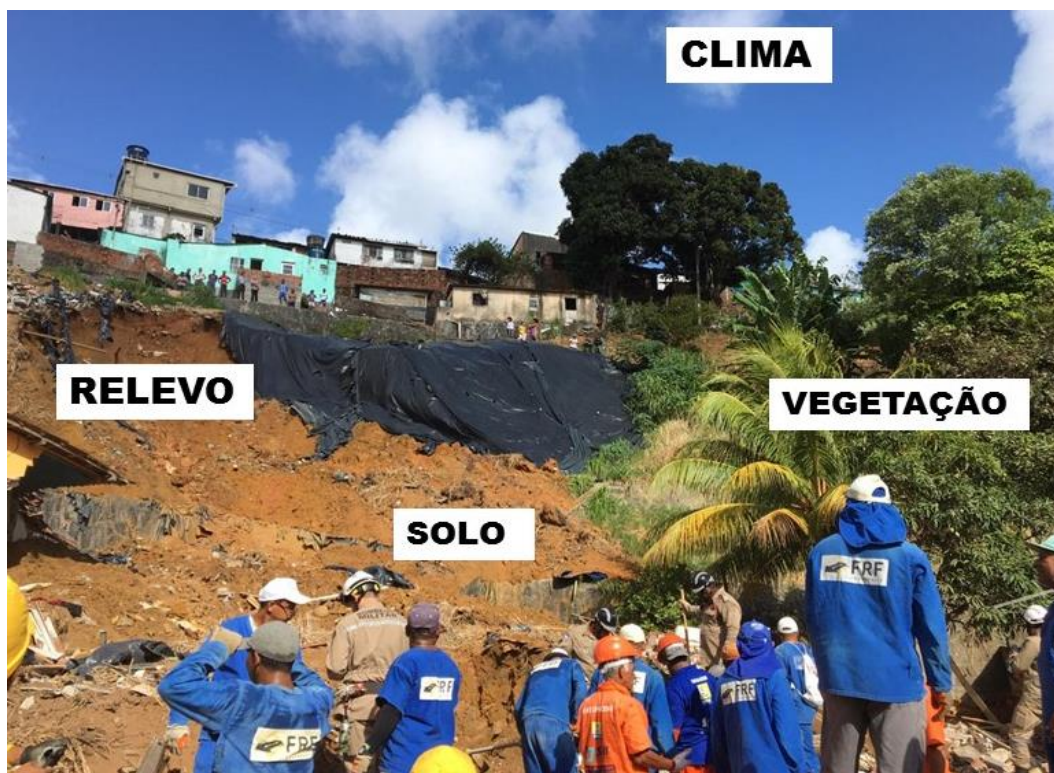
Como já citado anteriormente, as cores das fichas representam o seu grau de dificuldade e valor de pontos (1, 2 e 3 pontos) a cada resposta certa o grupo poderá andar a quantidade de casas condizente aos pontos, em caso de erro voltar a mesma quantidade casas, um ponto para as fáceis, dois para as médias e três para as difíceis. O grupo poderá escolher o seu grau de dificuldade de acordo com sua estratégia, se arriscarem muito podem tanto “ganhar ou perder” mais rápido. Todas as perguntas serão respondidas, se o grupo pegou uma questão e não sabe a resposta, a mesma passará para os próximos. Se nenhum dos alunos souberem a resposta, o professor irá intervir e relembrar o conceito. Objetivo não é encontrar um vencedor, mas passar o conhecimento de forma mais dinâmica e eficaz. Ao final da atividade o docente pode premiar todos como vencedores com doces ou similares (levando em consideração a idade das crianças). A finalidade da atividade não é medir conhecimento, principalmente nessa etapa da dinâmica, por isso é



importante que o professor recompense a todos pela participação e não atribua nota nesse momento.

A segunda parte da atividade pode continuar em seguida da primeira (seria o ideal) ou na próxima aula. Para treinar esse olhar do aluno junto a seu espaço vivido o professor irá apresentar imagens com as problemáticas dos conceitos apresentados por ele na atividade da amarelinha. A imagem pode ser exposta em data show ou foto impressa, o importante é que os alunos identifiquem, de maneira individual, os processos que acontecem no espaço. Nesta etapa da aula, o professor pode utiliza-la como processo avaliativo que foge do modelo convencional, porém cumpre o que a base curricular estabelece. Para que o resultado seja alcançado é necessário que o docente impulse seus alunos com perguntas como: “Quantos eventos vemos aqui? Como isso aconteceu? É próximo da sua casa? Ocorreu em um período de chuvas?”. Como exemplo de imagem a ser trabalhada e problemática, a figura 03 expõe vários conceitos que estão na grade no ensino fundamental II e podem ser identificados por eles.

Figura 03: Escorregamento no bairro de Dois Unidos, Recife-PE



Fonte: Diário de Pernambuco, 2019.



Na figura 03 podemos perceber a influência dos fatores físicos geográficos como relevo, clima, solo, vegetação no desencadear do episódio de escorregamentos. Os escorregamentos são processos naturais, mas que podem ser intensificados pela ação humana. É pertinente ressaltar, que infelizmente muitas crianças moram nessas regiões ou já acompanharam o evento de perto sem nunca saber o real motivo ou ser guiado pelo senso comum. É importante fazer o aluno enxergar a sua vivência social na ciência geográfica de forma sistemática, ressignificando por meio didáticos e crítico o seu olhar.

Além dos aspectos físicos geográficos, o aluno precisa enxergar e analisar de maneira social o espaço. A concentração de renda gera grandes desigualdades sociais e processos como verticalização que são vistas também na fisionomia da paisagem (figura 04).

Figura 04: Aspectos sociais da fisionomia da paisagem.



Foto: Ricardo Labastier/Jornal do Comercio/Recife, 2016.

As duas imagens fazem perceber a relação entre eventos naturais e interferências antrópicas, sendo eles interdependentes a depender do grau de análise. A construção e reconstrução causadas pelos agentes transformadores, relações sociais e culturais dos



indivíduos precisam ser esclarecidas pelo professor e sentidas ativamente pelo aluno. Para isso, a seletividade das imagens torna-se um critério de extrema importância para o sucesso da atividade, pois os agentes e fatores citados anteriormente precisam ser bem evidenciados e visto.

As imagens selecionadas acima, por exemplo, estão na mesma região a Zona Norte do Recife, isso é importante para perceber a diferentes relações sociais dentro da mesma região (politicamente falando) e salientar as dicotomias fisiogeográficas e socioespaciais. O uso da imagem sem metodologia e direcionamento do professor, torna-se algo apenas descritivo, uma geografia escolar positivista. Assim, como já citado anteriormente, as imagens foram utilizadas para que os alunos se apropriassem dos conceitos geográficos e junto com a amarelinha, apresentassem resultados de aprendizagem mais significativos. Por fim, de maneira sistêmica os questionamentos que devem ser apresentados e guiados por parte do professor aos alunos, deixando espaço para a subjetividade dos alunos e expressão de suas percepções como estão expostos na Tabela 02.

Tabela 02: Proposta de questões

1. Quais os elementos naturais presentes (figura 03)?	2. É próximo da sua casa, ocorreu em dias chuvosos?	3. Quais diferenças sociais vemos na figura 04?
4. Como você acha que isso aconteceu (figura 03)?	5. O que você percebe na figura 04?	6. Como as duas imagens se relacionam?

Fonte: Autores, 2020.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com um repertório contínuo de atividades, o presente trabalho buscou apresentar atividades dinâmicas para o ensino de conceitos geográficos pautados em metodologias ativas e vivenciais dos alunos. A proposta foi apresentada em etapas para que o professor pudesse encaixá-la em seu horário e disponibilidade no semestre. A base comum curricular expõe ao docente os conteúdos que devem ser apresentados ao longo do ano letivo, porém a maneira de ensinar vai depender das metodologias utilizadas pelo professor e sua sensibilidade ao tratar dos temas.



A gamificação buscou sistematizar a aprendizagem dos conceitos geográficos com a realidade social torna-o mais dinâmicos, sem a monótona memorização e entrelaçado no espaço vivido dos alunos com uso das imagens e fotografias. Desta forma, é válido ressaltar que atividade proposta não é algo engessada, mas pode e deve sofrer adaptações por parte do professor para que o melhor resultado seja alcançado. Espera-se em um segundo momento aplicar as atividades propostas em sala de aula.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

CALLAI, H. C. Aprendendo a ler o mundo: A geografia nos anos iniciais do ensino Fundamental. São Paulo: Cad. Cedes, Campinas, vol. 25, n. 66, p. 227-247, maio/ago. 2005.

CASTELLAR, Sônia e VILHENA Jerusa. **Coleção ideias em ação**. São Paulo, CASTRO, P. A.; SOUSA ALVES, C. O. Formação Docente e Práticas Pedagógicas Inclusivas. **E-Mosaicos**, V. 7, P. 3-25, 2019.

CAVALCANTI, L. de S. **Bases teórico-metodológicas da Geografia: uma referência para a formação e a prática de ensino**. In: CAVALCANTI, L.S. (Org). Formação de professores: concepções e prática em geografia Goiânia: Vieira, 2006 p. 27-49. Cengage Learning, 2010.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKLE, L. Gamification: using game design elements in non-gaming contexts. Conference on Human Factors in Computing Systems – Proceedings. ACM, 2011a.

KAERCHER, N.A. Desafios e utopias no ensino de geografia. 3ª Ed. – Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 1999.