

GEOPLAY: UMA METODOLOGIA PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA ECONÔMICA

RESUMO

No contexto educacional brasileiro, a busca por metodologias e ferramentas pedagógicas que atendam às necessidades das novas gerações enfrenta diversos desafios. Isso ocorre principalmente porque a tecnologia ainda não está acessível a todos os estudantes. Grande parte da educação pública não oferece o suporte tecnológico necessário, o que leva os professores a utilizarem sua criatividade para se adaptarem à realidade local e implementarem soluções criativas e métodos de ensino de baixo custo. A utilização de jogos como ferramenta pedagógica tem se mostrado uma abordagem eficaz. Nesse sentido, desenvolveu-se o GeoPlay, um jogo cujo objetivo é aprofundar o estudo dos temas relacionados à Geografia Econômica. A criação do jogo seguiu o princípio de baixo custo e fácil aplicação, sendo desenvolvido com materiais acessíveis. Inicialmente, buscou-se estabelecer quais conteúdos seriam abordados, conforme as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Os temas tratados compreendem os Setores da Economia. As cartelas do jogo foram elaboradas na plataforma Canva e plotadas em papel Paraná. O GeoPlay passou por um processo de validação por meio da apresentação do trabalho a docentes e discentes do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Caxias do Sul. A partir dessa apresentação, foram observados diversos benefícios, como a possibilidade de disponibilização do jogo em diferentes plataformas virtuais, além da fácil replicação para outros conteúdos abordados na BNCC. Além dos benefícios, foram identificados ajustes necessários, como a redução do número de combinações nas tabelas, tornando o jogo mais dinâmico e ágil. Com base na experiência prática, será elaborada uma nova versão do jogo, visando aprimoramentos e possibilitando a incorporação de novas ferramentas para o ensino de Geografia Econômica, podendo, inclusive, ser adaptado para outras áreas do conhecimento.

Palavras-chave: Metodologias de ensino, Geografia Econômica, Jogos, Aprendizagem.