



IV ENLIC SUL

Encontro das Licenciaturas da Região Sul

IV PIBID SUL | IV Seminário do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência

II RP SUL | Seminário do Programa de Residência Pedagógica

II ANFOPE SUL | Seminário da Associação Nacional pela Formação de Professores

WORLDQUEST: UM JOGO EDUCACIONAL PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA

RESUMO

Segundo a concepção piagetiana, os jogos servem para consolidar conhecimentos já estabelecidos e gerar prazer por meio da ação lúdica em crianças e adolescentes. A criação de novas ferramentas de ensino possibilita um maior dinamismo em sala de aula e a integração entre o ensino teórico e a fixação dos conteúdos. Nesse sentido, o presente trabalho buscou elaborar o WORLDQUEST, uma ferramenta que tem como objetivo estimular a aprendizagem ativa de conceitos da Geografia Urbana, Econômica e Rural, de acordo com os temas abordados na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). O jogo proporciona aos alunos a aplicação de conhecimentos teóricos previamente trabalhados em sala de aula, além de permitir a avaliação do processo de ensino-aprendizagem. Para a elaboração do trabalho, realizou-se inicialmente uma revisão bibliográfica sobre o tema, mapeando as principais dificuldades encontradas no ensino de Geografia. Em seguida, desenvolveu-se um tabuleiro no qual o aluno só pode avançar para a próxima casa ao acertar uma pergunta relacionada a conceitos geográficos, como a formação de cidades, os agentes econômicos e o desenvolvimento rural. Para isso, foram utilizados materiais de fácil obtenção, como papel Couchê e folhas A4, além da criação do design das cartas e do tabuleiro na plataforma Canva. Além disso, foi desenvolvido um drive em ambiente virtual para a disponibilização das instruções e dos moldes do design, possibilitando a replicação e a adaptação da ferramenta. Para testar sua eficácia, o WORLDQUEST foi apresentado a docentes e discentes do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Caxias do Sul (UCS). A partir da aplicação, observou-se que a ferramenta contribuiu para a fixação do conteúdo teórico trabalhado em sala de aula, promoveu a colaboração entre os colegas e demonstrou potencial de adaptação para outras áreas e disciplinas, consolidando-se como uma alternativa educacional interdisciplinar.

Palavras-chave: Aprendizagem, Jogo, Interdisciplinaridade.