

15° FEPEG

FÓRUM DE ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO E GESTÃO

2021

“Universidade e a transformação pela inovação tecnológica: Novas formas do fazer pedagógico.”



AUTOR(ES): VANESSA TAMIRIS RODRIGUES ROCHA, BRENDA SOARES RIBEIRO e RAHYAN DE CARVALHO ALVES.

ORIENTADOR(A):

A GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO FACILITADOR NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA GEOGRAFIA

Introdução

É nítido que os avanços tecnológicos ocorridos nas últimas décadas resultaram em mudanças significativas nos vários âmbitos da sociedade, influenciando os setores econômicos, sociais e, sobretudo, o educacional, que passou a apresentar novas necessidades e responsabilidades (DOURADO *et al.*, 2014).

Segundo Fagundes (2007), as tecnologias digitais estão realizando transformações profundas nos processos de aprendizagem e nas mudanças ocorridas no ambiente escolar. Denota que o uso das tecnologias na educação proporciona a interdisciplinaridade, uma organização hierárquica, estimula a participação cooperativa e solidária, promove a autonomia e a responsabilidade da autoria nos estudantes.

Isto posto, as metodologias de ensino precisam acompanhar os avanços tecnológicos. Assim, pensando em alternativas para proporcionar uma aprendizagem completa, tem-se a gamificação. A palavra é originária do inglês gamification, utilizada pela primeira vez, em 2002, pelo programador de computadores Britânico, Nick Pelling. Na literatura científica o conceito começou a ser ressaltado em 2008, utilizado mais amplamente em 2010 (DETERDING *et al.*, 2011). Relacionado à sua definição, Alves (2015, p.24), denota que “[...] gamification é aprender a partir dos games, encontrar elementos dos games que podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real. Encontrar o conceito central de uma experiência e torná-la mais divertida e engajadora”.

Devido à pandemia do Covid-19, a realização das atividades do curso de Geografia/licenciatura alinhou-se à realidade das universidades, promovendo a transposição didática sob o Regime Não Presencial e o uso do sistema remoto. Portanto, as atividades foram reorganizadas para atender às necessidades da formação profissional aliado à prevenção contra o vírus do COVID-19 (doença do coronavírus, 2019), buscando evitar o contato físico entre acadêmicos e integrantes das universidades.

Desta maneira, o presente trabalho tem como objetivo relatar a experiência obtida no curso de licenciatura em Geografia, a partir da gamificação como recurso facilitador no processo de ensino e aprendizagem da geografia. Experiência essa processada durante a realização das atividades executadas na disciplina de Geografia do Brasil – Nordeste. A proposta desenvolvida visou atender um trabalho da disciplina, que objetivava discutir teorias/estratégias didáticas para o ensino, utilizando-se da gamificação.

Material e Métodos

Trata-se de um estudo descritivo, através do relato de experiência. Este trabalho foi desenvolvido em duas etapas, a saber: i) concentrou-se na revisão bibliográfica sobre a temática: gamificação como alternativa para o ensino da geografia, através da consulta e leitura de artigos científicos disponíveis em plataformas virtuais. E ii) apresentação de um relato de experiência docente a partir da descrição das metodologias e dos materiais utilizados em uma simulação de aula pelo Google Meet, possibilitada pela disciplina de Geografia do Brasil - Nordeste. Para tanto, utilizou-se a ferramenta *Powerpoint* para a criação de um jogo educativo como estratégia de ensino dos aspectos físicos da região Nordeste do Brasil.

Resultados e Discussão

Para Fardo (2013, p.3), “[...] a gamificação se apresenta como um fenômeno emergente com muitas potencialidades de aplicação em diversos campos da atividade humana, pois a linguagem e metodologia dos games são bastante populares” entre estas, a educação, uma vez que, favorecem o engajamento dos estudantes. Segundo Lee e

15° 2021 FEPEG

FÓRUM DE ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO E GESTÃO

“Universidade e a transformação pela inovação tecnológica: Novas formas do fazer pedagógico.”



Hammer (2010), atualmente, a educação enfrenta grandes dificuldades quanto à motivação e engajamento dos alunos, e neste sentido, adentra-se a importância da gamificação.

De acordo com Rupel (2011, p.2) “[...] muitas vezes durante o desenvolvimento dos conteúdos de Geografia no cotidiano da sala de aula, as atividades tornam-se cansativas e pouco atrativas para os alunos, principalmente porque nem sempre se buscam metodologias alternativas para motivá-los.” Isto posto, o uso da gamificação, que estimula a participação ativa dos alunos, pode vir a contribuir para o aprendizado destes. Assim, torna-se necessário o docente aprimorar as metodologias de ensino e diversificar os usos de recursos didáticos para aplicar o processo de ensino e aprendizado com sucesso.

Segundo Pasini *et al.* (2020), a pandemia trouxe uma revolução pedagógica para o ensino presencial, a ser considerada a mais forte desde o surgimento da tecnologia contemporânea de informação e comunicação. Diante deste novo cenário e modos de vidas reeducadas, ao considerar o atual estilo social, as atividades ligadas ao curso superior de licenciatura em Geografia foram reajustadas. A partir disso, a atividade desenvolvida para cumprir a proposta da docente da disciplina de Geografia do Brasil – Nordeste dividiu-se em três momentos. Inicialmente, foi apresentado o plano de aula para a turma, conforme o exigido pela disciplina de Estágio Supervisionado. Este contendo o objetivo geral e os específicos da aula a ser ministrada; a síntese dos procedimentos (passo a passo do jogo); os recursos a serem utilizados e, por fim, como se dará a fixação do conteúdo abordado.

Posteriormente, foi realizada uma explicação teórica acerca da temática aspectos físicos do nordeste brasileiro. Para tanto, foram desenvolvidos mapas mentais no site *Canva*, que é um site bastante reconhecido por oferecer ferramentas gratuitas de design gráfico. O slide foi apresentado e discutido com os próprios colegas de turma, via *Google Meet*, acerca dos temas abordados nas primeiras aulas da disciplina.

Por fim, utilizamos uma estratégia gamificada, que consistia-se em um jogo, semelhante ao reconhecido “Jogo do Super Mário”. O mesmo é um jogo de tabuleiro criado no *PowerPoint*, com dois personagens (Mário e Luigi), que pode ser trabalhado tanto no ensino presencial, apresentando-o no projetor, como no ensino remoto, através de plataformas que permitam aulas síncronas, a ser citado, o *Google Meet*. O modelo do jogo pode ser acessado por meio do endereço, a saber: https://drive.google.com/file/d/1ACTjcfVmwUKBzLsz_R59UaOpEQ4UL83/view.

Após o acesso, basta realizar o download do arquivo, mas é necessário ter o aplicativo do *PowerPoint* instalado, para visualizar e editar o jogo de acordo com suas necessidades. O jogo encontra-se completamente configurado, com as animações, as comemorações, todo em design do Super Mário, há a necessidade apenas de incluir as questões desejadas, com alternativas de múltipla escolha. Depois de preenchidas as doze questões presentes no jogo, é o momento de salvar o arquivo, para tanto, é necessário seguir alguns passos, a saber: clicar na opção “arquivos”, “salvar como”, escolher o local de armazenamento, “tipo” e “apresentação de slide do *PowerPoint*”.

Relacionado a aplicação do jogo para a turma da disciplina de Geografia do Brasil Nordeste, houve a participação de todos os acadêmicos. A dinâmica deste dividiu-se nas seguintes etapas:

- 1) divisão da turma em duas equipes (vermelha e verde), uma representando o boneco do Mário e outra o do Luigi;
- 2) apresentação do jogo por meio da ferramenta “compartilhar tela” disponível no *Google Meet*;
- 3) sorteio da equipe que inicia o jogo;
- 4) a equipe avançava uma “casa” para jogar e escolhia uma pergunta, de 1 a 12. A equipe escolhia uma alternativa e caso estivesse correta avançavam uma “casa” ou duas, conforme o que o jogo indicava.
- 5) caso a alternativa estivesse incorreta, a equipe não avançava;
- 6) lembrando que, havia perguntas que continha a regra de “passe a vez”;
- 7) depois era o momento da próxima equipe jogar, seguindo as mesmas regras;
- 8) vencia a equipe que chegasse a “linha de chegada” primeiro, recebendo a comemoração da vitória.

A escolha dessa metodologia surgiu a partir de uma aula realizada no início de 2021, sobre a necessidade de buscar a inovação na prática pedagógica, por meio da Gamificação. Assim, este foi um primeiro desafio enquanto profissional da educação, da apropriação, através da pesquisa, da técnica da gamificação visando a uma transformação na rotina da sala, buscando torná-la mais atrativa e interessante para os acadêmicos como uma forma de inserção destes na prática pedagógica de maneira voluntária e prazerosa.



Ressaltando que esta estratégia de ensino pode ser utilizada também no Ensino Básico, basta o docente adaptá-la de acordo com o material a ser trabalhado com as turmas, tanto no ensino presencial quanto no ensino remoto.

Conclusão

Percebe-se que a gamificação é um recurso facilitador no processo de ensino e aprendizagem, uma vez que, permite ao aluno a união da teoria com a prática. Levando-o a obter uma nova perspectiva do assunto, pois utilizará ferramentas que estão relacionadas a seu cotidiano, a saber, os jogos. A partir da experiência obtida no curso de licenciatura em Geografia da Unimontes, observamos que até mesmo com os graduandos, há uma maior satisfação ao realizar o jogo, se compararmos a uma aula “normal”.

Assim, percebemos que esta alternativa de ensino agregará grandes benefícios à formação dos acadêmicos, visto que, os mesmos aprenderão a utilizar a gamificação em sala de aula, auxiliando seus futuros alunos a obterem maiores resultados e proporcionar melhor convivência entre aluno/professor e aluno/aluno.

Referências

ALVES, F. *Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras*. São Paulo: DVS Editora, 2015.

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, 2011.

DOURADO, I. F.; SOUZA, K. L.; CARBO, L.; MELLO, G. J.; AZEVEDO, L. F. *Uso das TIC no Ensino de Ciências na Educação Básica: uma Experiência Didática*. Londrina: Editora Unopar, 2014.

FAGUNDES, L. *O professor deve tornar-se um construtor de inovações meditativa*, 2007. Disponível em: <<http://www.lec.ufrgs.br/index.php/Prof%C2%AAL3%A922>>. Acesso em: 21 set. 2021.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. In: *Revista Novas Tecnologias na Educação*, v. 11, p. 1, 2013.

LEE, J. J.; HAMMER, J. Gamification in education: what, how, why bother? In: *Academic Exchange Quarterly*, New York, v. 15, n. 2, p. 1-5, 2011.

PASINI, C. G. D, CARVALHO, E. A.; COUTINHO, L. A. *A educação híbrida em tempos de pandemia: algumas considerações*. Disponível em: <<https://www.ufsm.br/coronavirus/wp-content/uploads/820f>>. Acesso em: 19 set. 2021.

RUPEL, M. A. P. *Atividades lúdicas: proposições metodológicas para o ensino de geografia escolar*. Dia a dia da educação, Curitiba, 2011. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br>>. Acesso em: 15 set. 2021.