



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM GEOGRAFIA**

BRUNO DO NASCIMENTO

**ESTRATÉGIAS PARA O ENSINO DA GEOGRAFIA NA EDUCAÇÃO
BÁSICA: O USO DA GAMIFICAÇÃO PARA O PROCESSO DE
APRENDIZAGEM E SOCIALIZAÇÃO COLETIVA**

**CAMPINA GRANDE
2023**

BRUNO DO NASCIMENTO

**ESTRATÉGIAS PARA O ENSINO DA GEOGRAFIA NA EDUCAÇÃO
BÁSICA: O USO DA GAMIFICAÇÃO PARA O PROCESSO DE
APRENDIZAGEM E SOCIALIZAÇÃO COLETIVA**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado ao Curso de Licenciatura Plena em Geografia, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial para à obtenção do título de licenciado em Geografia.

Orientador (a): Prof^a. Ma. Maria Juliana Leopoldino Vilar

**CAMPINA GRANDE
2023**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

N244e Nascimento, Bruno do.

Estratégias para o ensino da geografia na educação básica[manuscrito] : o uso da gamificação para o processo de aprendizagem e socialização coletiva / Bruno do Nascimento. -2023.

28 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2023.

"Orientação : Profa. Ma. Maria Juliana Leopoldino Vilar , Departamento de Geografia - CEDUC. "

1. Ensino de geografia. 2. Estágio supervisionado. 3. Gamificação. 4. Processo ensino-aprendizagem. I. Título

21. ed. CDD 372.89

BRUNO DO NASCIMENTO

ESTRATÉGIAS PARA O ENSINO DA GEOGRAFIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA:
O USO DA GAMIFICAÇÃO PARA O PROCESSO DE APRENDIZAGEM E
SOCIALIZAÇÃO COLETIVA.

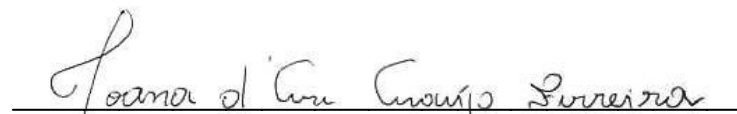
Trabalho de Conclusão de Curso
(Artigo) apresentado ao Curso de
Licenciatura Plena em Geografia, da
Universidade Estadual da Paraíba,
como requisito parcial para à
obtenção do título de licenciado em
Geografia.

Aprovada em: 30 / 06 / 2023.

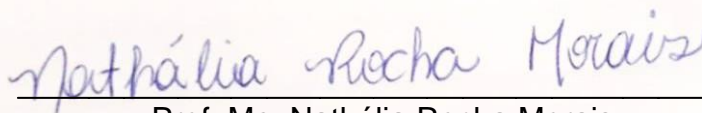
BANCA EXAMINADORA



Prof. Me. Maria Juliana Leopoldino Vilar (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dra. Joana d'Arc Araújo Ferreira
Universidade estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Nathália Rocha Morais
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

A minha mãe, que sozinha sempre lutou para que os seus sete filhos tivessem o direito a educação, DEDICO.

SUMARIO

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO | 8 |
| 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA | 9 |
| 2.1 O ensino de geografia na educação básica | 9 |
| 2.2 Metodologia ativa na aprendizagem | 11 |
| 2.3 O USO DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO..... | 12 |
| 3. METODOLOGIA..... | 13 |
| 3.1 Caracterização geográfica da escola campo do estágio e da pesquisa | 14 |
| 4. RESULTADOS E DISCUSSÕES..... | 15 |
| 4.1 O apoio escolar na experiência de estágio | 15 |
| 4.2 Estratégias para o ensino da geografia com o uso da Gamificação. | 16 |
| 4.3 Planejamento | 16 |
| 4.4 Realização da Oficina..... | 18 |
| 5. CONCLUSÃO..... | 24 |
| REFERÊNCIAS..... | 25 |

ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DA GEOGRAFIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: O USO DA GAMIFICAÇÃO PARA O PROCESSO DE APRENDIZAGEM E SOCIALIZAÇÃO COLETIVA.

STRATEGIES FOR TEACHING GEOGRAPHY IN BASIC EDUCATION: THE USE OF GAMIFICATION FOR THE LEARNING PROCESS AND COLLECTIVE SOCIALIZATION.

Bruno do Nascimento¹
Maria Juliana Leopoldino Vilar²

RESUMO

O atual contexto educacional e o frequente desinteresse pelas aulas sinalizam a necessidade de que os docentes fomentem o incentivo à participação autônoma dos estudantes durante seu processo de aprendizagem a partir do uso de metodologias ativas e da busca por novas estratégias didáticas. A experiência do estágio supervisionado contribui para a formação docente e possibilita o desenvolvimento e a construção de um caminho de ensino e aprendizagem, e a Gamificação se mostra uma ótima opção para a aprendizagem dos conceitos geográficos. Este artigo tem como objetivo geral analisar a contribuição da Gamificação no ensino da Geografia para a formação intelectual, ética e social dos indivíduos, a fim de possibilitar o desenvolvimento do ensino na educação para o processo crítico e reflexivo em relação ao âmbito social. Metodologicamente, foi adotada uma abordagem qualitativa, pautada na observação, descrição e compreensão das atividades em sala de aula, utilizando estudos de caso e textos bibliográficos relacionados ao estágio supervisionado e à Gamificação. Quanto aos resultados alcançados, a utilização do jogo de tabuleiro, auxiliado pela aula expositiva, alcançou os objetivos programados, mostrando-se eficiente para o dinamismo das aulas. No entanto, é importante ressaltar que uma boa implantação do uso da Gamificação requer recursos e capacitação nessa modalidade, o que contribui para o desenvolvimento de um profissional qualificado.

Palavras-chave: Ensino de Geografia. Estágio supervisionado. Gamificação. Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

The current educational context and the frequent lack of interest in classes indicate the need for teachers to encourage students' autonomous participation during their learning process based on the use of active methodologies and the search for new didactic strategies. The supervised internship experience contributes to teacher training and enables the development and construction of a teaching and learning

¹ Licenciando em Geografia pela Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: brunonnascimento@11gmail.com

² Professora Substituta no Departamento de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba, Mestre em formação de professores pela Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: mleopoldinovilar@gmail.com

path, and Gamification proves to be a great option for learning geographic concepts. The general objective of this article is to analyze the contribution of Gamification in the teaching of geography for the intellectual, ethical and social formation of individuals, in order to enable the development of teaching in education for the critical and reflective process in relation to the social sphere. Methodologically, a qualitative approach was adopted, based on observation, description and understanding of activities in the classroom, using case studies and bibliographical texts related to supervised internship and Gamification. As for the results achieved, the use of the board game, aided by the expository class, achieved the programmed objectives, proving to be efficient for the dynamism of the classes. However, it is important to emphasize that a good implementation of the use of Gamification requires resources and training in this modality, which contributes to the development of a qualified professional.

Keywords: Teaching of Geography. Supervised internship. Gamification. Teaching-learning.

1. INTRODUÇÃO

Durante a prática de estágio supervisionado surgem vários questionamentos no que se refere às melhores alternativas para desenvolver a aprendizagem no ensino da Geografia. Como componente essencial para a formação de cidadãos socialmente críticos, deve-se buscar meios de se ensinar a geografia em sua totalidade. Podemos considerar que o professor “tem como ofício ser mestre, promover a humanização das crianças, dos jovens, do outro e de si mesmo” (ROMANOWKI, 2010, p. 17). A troca de experiências em sala de aula não só tem como consequência o desenvolvimento intelectual, mas também o desenvolvimento social. O professor como pilar desse contexto deve analisar o ambiente educacional e buscar alternativas que alcance os objetivos educacionais.

A partir dessa realidade e da vivência no componente de estágio, a Gamificação³ se apresentou como um possível recurso didático que, relacionada à Geografia, apresenta características positivas para o desenvolvimento do ensino e da aprendizagem. A utilização da Gamificação promove uma opção divertida que desperta um interesse espontâneo na sala de aula ou fora dela (PICANÇO E BREDA, 2013). Nesse sentido se torna uma ótima opção para o ensino da Geografia, ao utilizar dos conceitos fundamentais das geociências.

Algumas dificuldades se tornam mais evidentes quando investigamos o sistema educacional, como por exemplo, os docentes que se deparam com a gestão interna que muitas vezes é centralizadora e autoritarista, desacelerando a empolgação de elaborar aulas criativas e impondo prazos restritivos, “forçando” uma carga horária que tendenciam a escolha de aulas com métodos tradicionais. O ensino tradicional está consolidado em nosso sistema de educação, que tem suas fragilidades, por ser um estilo em que o professor é o agente principal, com aulas totalmente expositivas e monótonas. Este estilo é defendido por alguns professores

³ Gamificação é um termo adaptado do inglês – *gamification* – que define o emprego de técnicas comuns aos games em situações de não jogo. O termo é utilizado para caracterizar o uso de jogos na

com a justificativa de estarmos em um sistema educacional fragilizado pela falta de recursos.

O uso de metodologias ativas promove a fuga do tradicional, sem que o ensino se torne fastidioso. A introdução do uso da Gamificação no ensino pode ser um avanço significativo para o desenvolvimento dos alunos, especialmente após os desafios enfrentados no ensino básico durante a pandemia da Covid-19 em 2020.

Durante a nossa formação na academia aprendemos como as aulas práticas e inovadoras desenvolvem a percepção do aluno em relação ao mundo. A partir dessas dinâmicas e da utilização de novos recursos, espera-se que o aluno se torne questionador e desenvolva seu senso crítico. Com a Gamificação, é possível promover uma abordagem mais lúdica e envolvente, permitindo que os estudantes se sintam motivados a participar ativamente do processo de aprendizagem, o que pode ser especialmente útil para diminuir as lacunas de conhecimento adquiridos no período pandêmico. Ao integrar o aprendizado ao universo dos jogos, o ensino se torna mais atrativo, proporcionando uma experiência educativa mais rica e dinâmica, o que certamente pode contribuir para um ensino básico mais estável e enriquecedor.

O objetivo geral deste artigo é analisar como a Gamificação no ensino da Geografia contribui para a formação intelectual, ética e social dos estudantes a fim de possibilitar o pleno desenvolvimento do ensino e da aprendizagem voltados para o processo crítico e reflexivo em relação ao âmbito social. Além do objetivo geral, foram delimitados os objetivos específicos, que são: analisar as deficiências do ensino de Geografia em sala de aula; apresentar os fundamentos da Geografia enquanto ciência por meio do uso da Gamificação; estimular o aluno a compreender os conceitos da Geografia através da Gamificação; e criar situações de aprendizagem que estimulem o desenvolvimento social por meio de jogos educativos.

Acreditamos que a pesquisa é justificável devido ao papel que as metodologias ativas desempenham no processo de ensino e de aprendizagem, tendo a Gamificação como um caminho facilitador desse processo no ensino da Geografia. Para verificar isso, foi necessário realizar um projeto de intervenção no estágio supervisionado, utilizando jogos geográficos, com o objetivo de considerar essa possibilidade para outros professores introduzirem esse recurso em suas aulas.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O ensino de geografia na educação básica

Na formação profissional o estágio supervisionado tem objetivo de apresentar seu futuro local de trabalho e adquirir conhecimentos que apenas são absorvidos com a prática. O estágio supervisionado nas licenciaturas é a prática desenvolvida após adquirir em sala de aula da academia conhecimento dos conceitos e teorias. Segundo Pimenta:

A identidade do professor é construída, também, pelo significado que cada professor, enquanto ator e autor atribui à atividade docente no seu cotidiano a partir de seus valores, de seu modo de se situar no mundo, de sua história de vida, de suas representações, de seus saberes, de suas angústias e

anseios, do sentido que tem em sua vida o ser professor (PIMENTA, 2002, p. 19).

Durante todo o curso de Licenciatura em Geografia é destacado a importância de conhecer a realidade que cada aluno está inserido, onde muitas das vezes esta realidade também já foi a do professor. Nesta perspectiva, o estágio supervisionado favorece o primeiro contato e a troca de conhecimentos, essa vivência é determinante para a formação da docência em Geografia já que aborda as várias esferas da sociedade. Scalabrin e Molinari (2013) afirmam que o estágio é um processo de aprendizagem indispensável, e uma prática que por meio do exercício fortalece o aprendizado. Fica evidente que o estágio como qualquer outra ação do cotidiano é melhorado com a prática e absorção de experiências de outros estagiários e até mesmo do professor supervisor. Cacete (2015) aponta que o estágio não deve ser levado como apenas um componente curricular, mas como uma oportunidade para “investigação das práticas pedagógicas”. Levando isso em conta, o campo de pesquisa abre a oportunidade para desenvolver a sua própria característica como docente. Para Corrêa:

É no campo da construção dos saberes experienciais que os professores precisam colocar em jogo os saberes formais e refletir sobre as seguintes situações: aprender a ensinar, pensar como professor e lidar com a complexidade da profissão. (CORRÊA, 2021, p.13)

Em outras palavras, é preciso saber se utilizar das teorias para o seu desenvolvimento e evolução como docente. Para Beineke (2001) algumas lacunas são evidentes entre a formação de professores e os problemas reais encontrados nas instituições de ensino básico. Esse ponto se fortalece quando os professores se questionam sobre o uso das “teorias” que não refletem as necessidades pedagógicas imediatas, muito menos a realidade local.

Nesse contexto, a alternativa seria buscar teorias mais próxima à realidade, para que os professores façam uso da sua aplicação. Romanowski (2010) afirma que o primeiro ano em sala de aula é tido como um “choque de realidade”, e o professor só terá êxito após errar e ensaiar várias e várias vezes a “tarefa de ensinar”. De certa forma está claro que quando saímos da academia e nos estabelecemos como professores sentimos o impacto da realidade entre a teoria e prática e temos que nos aperfeiçoar rapidamente para dar conta das demandas do ano letivo. Melo e Urbanetz (2008) justificam que teoria e prática se fundem na “prática social” e na formação do professor para um projeto transformador na educação.

Visando que a prática social é responsável por definir as características de ótimos profissionais, ela também é motivadora para o estímulo do profissional criativo. “No mundo da concorrência global e automação de tarefas, inovação e espírito criativo estão rapidamente se tornando requisitos para o sucesso pessoal e profissional” (Fonfonca, 2018 p. 152). O uso de recursos e inovações vai além do que é empregado nas universidades, é necessário buscar a formação continuada, que possibilita explorar caminhos e estratégias para diversos componentes. Diante das possibilidades, o que determinará o quanto criativo é o profissional, é qual será o seu método de abordagem, especialmente o professor de Geografia que trabalha com várias categorias de análise.

No ensino da Geografia é possível utilizar de vários métodos para transmitir os conteúdos, dentre eles está o de “*demonstração*”, que representa fenômenos e processos que ocorrem na realidade, podendo ser observados até através de um

slide; o método de “*ilustração*” que é uma forma de representação gráfica de fatos e fenômenos da realidade, por meio de gráficos, mapas, esquemas, gravuras e etc. A partir dos conceitos de Libâneo (2008), fica claro que o docente tem a livre escolha de como proceder em uma sala de aula, evidenciando que o planejamento pode ajudar a combater a insegurança dos jovens docentes.

Nesta perspectiva, os recursos didáticos mais atualizados como as tecnologias da informação e comunicação (TIC), surgem como alternativa para desenvolvimento de uma ótima aula, porém nem todos os professores estão adeptos a esse método. Para Morais e Castellar (2018) os professores resistem, muitas vezes, por falta de conhecimento das estratégias de ensino ou até mesmo o fato dessas estratégias nunca terem sido ensinadas a eles. As autoras também destacam que não podemos considerar qualquer modelo de ensino como salvação. Nesse sentido, evidenciamos que as metodologias ativas entram como recursos auxiliares que se contrapõem ao método tradicional de ensino. Falaremos no próximo tópico sobre a metodologia ativa e sua importância para a aprendizagem.

2.2 Metodologia ativa na aprendizagem

Para quebrar o ciclo engessado dos currículos, as metodologias, se apresentam como uma ótima opção para conciliar com do ensino tradicional, que na visão de Vidal (2002):

O aluno do ensino tradicional tem o papel passivo, com poucas responsabilidades. Tem, além disso, que adapta-se às diferenças de estilo e métodos de ensino dos professor. É um ensino baseado na memorização e na imitação do que faz o professor (VIDAL, 2002, p.47)

O ensino inovador busca colocar o aluno como indivíduo central no processo do ensino e da aprendizagem e o uso de metodologias ativas corresponde com êxito para essa finalidade. Morais e Castellar (2018) afirmam que as metodologias ativas se tratam de ensino de investigação, onde coloca os alunos em destaque no processo de aquisição do conhecimento. Segundo a Base Nacional Currículo Comum (BNCC):

Quando trabalhamos com metodologias ativas – colaborativas e cooperativas (collaborative and cooperative learning) –, que integram o grupo de técnicas Inquiry-Based Learning (IBL) e que tem suas raízes na visão de Vygotsky, de que existe uma natureza social inerente ao processo de aprendizagem – base de sua teoria de Desenvolvimento por Zona Proximal (DZP) – a construção do conhecimento permite o desenvolvimento de importantes competências. (BNCC, 2020)

Entre as competências segundo a BNCC estão:

Saber buscar e investigar informações com criticidade (critérios de seleção e priorização) a fim de atingir determinado objetivo, a partir da formulação de perguntas ou de desafios dados pelos educadores; Compreender a informação, analisando-a em diferentes níveis de complexidade, contextualizando-a e associando-a a outros conhecimentos; Interagir, negociar e comunicar-se com o grupo, em diferentes contextos e momentos; Conviver e agir com inteligência emocional, identificando e desenvolvendo atitudes positivas para a aprendizagem colaborativa; Ter autogestão afetiva, reconhecendo atitudes interpessoais facilitadoras e

dificultadoras para a qualidade da aprendizagem, lidando com o erro e as frustrações, e sendo flexível; Tomar decisão individualmente e em grupo, avaliando os pontos positivos e negativos envolvidos; Desenvolver a capacidade de liderança; Resolver problemas, executando um projeto ou uma ação e propondo soluções.(BNCC,2020)

As metodologias desempenham o papel principal que a BNCC propõe: o de transformar o aluno em agente principal do conhecimento, que promova o progresso do seu senso crítico e social permitindo que o discente encontre sua espacialidade, e desenvolva a partir disto suas relações pessoais com o mundo e com outros indivíduos.

Dentre os tipos de metodologia, se destacam: “Gamificação, Design thinking, Cultura maker, Aprendizado por problemas, Estudo de casos, Aprendizado por projetos, Sala de aula invertida, Seminários e discussões, Pesquisas de campo, Storytelling⁴, Aprendizagem entre pares e times, Ensino híbrido, Rotação por estações” (Equipe Totvs 2022). Diante de tantas alternativas fica evidente que pode se trabalhar buscando interligar o ensino tradicional e novos recursos. Gois e Bezerra (2018) ressalta que os métodos tradicionais não dão conta dos desafios da educação século XXI e requer metodologias que coloquem o discente como sujeito de sua aprendizagem. Moraes e Castellar evidenciam que:

As metodologias ativas amplamente difundidas têm se apresentado como eficazes, por serem estratégias que minimizam ou solucionam alguns dos problemas encontrados no espaço escolar. Entre suas potencialidades estão a de impulsionar o envolvimento dos alunos por meio de atividades lúdicas, como o uso de jogos, e partir de situações vivenciadas por eles para tratar de temas como cidade ou meio ambiente (MORAESE CASTELLAR, 2018, p. 423).

Por fim observa-se que o uso das metodologias ativas, tem como objetivo o desenvolvimento da aprendizagem, a partir do aluno como pilar central, na busca de entendimento do contexto em que está inserido. É vital que profissionais da educação sejam capazes de usar novas tecnologias, para trazer até a sala de aula uma reflexão crítica.

2.3 O uso da gamificação na educação

Estamos em uma era-tecnológica, e o uso de *games* vem crescendo nos últimos anos por setores empresariais e comerciais. A Gamificação, termo usado para o uso de jogos na área da educação, vem se destacando como uma alternativa inovadora. Silva, Sales e Castro (2019) definem a Gamificação como o uso de elementos de design de *games* em contextos fora dos *games* para motivar, aumentar a atividade e reter a atenção do usuário. Nesta mesma perspectiva, Fadel et al. (2014) apontam que a Gamificação tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando assistemáticas e mecânicas do ato de jogar e num contexto fora de jogo.

Existem três tipos de Gamificação: "Atualmente, os jogos estão sendo classificados em três categorias: analógicos, digitais e pervasivos (envolvem fisicamente o jogador)" (Brito, 2016, p.12). A analógica utiliza jogos de tabuleiros e

⁴ Storytelling é a habilidade de contar histórias utilizando enredo elaborado, narrativa envolvente, e recursos audiovisuais.

consistem em serem de forma física. O segundo tipo é a digital onde se utiliza de plataformas eletrônicas com recursos tecnológicos que proporcionam uma experiência inovadora. O terceiro exige do jogador esforço físico como deslocamento para executá-lo.

A BNCC já entende a importância dos *games* na vida das crianças e adolescentes, prova disso é o fato dos *games* já aparecerem nas competências gerais e habilidades específicas. Nas competências gerais, a Base estabelece que, ao longo de toda a Educação Básica, o aluno deve aprender a:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BNCC, 2018, p. 65).

Mais especificamente sobre a Gamificação na sala de aula, especialmente ao longo do Ensino Fundamental e Médio, os jogos são explorados de uma perspectiva mais crítica e reflexiva, pois convida-se o aluno a realizar uma:

Reconstrução e reflexão sobre as condições de produção e recepção dos textos pertencentes a diferentes gêneros e que circulem nas diferentes mídias e esferas/campos de atividade humana, entre eles: gif, memes, fanfic, vlogs, vídeos-minuto, e-zine, fanzine, fanvídeo, vidding, gameplay, walkthrough, detonado, machinima, trailer honesto, playlists (comentadas de diferentes tipos etc.) (BNCC, 2018, p. 72).

Analisar, discutir, produzir e socializar (os gêneros próprios da cultura juvenil, como os games), tendo em vista temas e acontecimentos de interesse local ou global (BNCC, 2018, p. 73).

Os jogos se mostram como grande potencializadores da aprendizagem e do ensino, especialmente no ensino da Geografia. Picanço e Breda (2013) acreditam que os jogos, no ensino de Geografia, podem despertar no aluno um interesse e que facilita o processo de ensino-aprendizagem na sala de aula ou fora dela, sendo uma alternativa divertida e prazerosa. Nesta mesma perspectiva, Vlândia e Viera Muniz (2012) destacam que os jogos representam um meio didático valioso para o ensino da Geografia, permitindo ao aluno desenvolver sua capacidade de raciocínio, e se apresenta como uma forma de resgatar nos discentes a “vontade e o prazer” pela Geografia, os afastando de “verdades absolutas”.

O uso de jogos em sala de aula também estimula a cooperação. Segundo Silva, et al. (2012) tem como maior característica integrar todos os participantes na busca de objetivos, sua inclusão social valorizando a diversidade cultural, física, cognitiva, afetiva, entre outras. Nesse sentido os jogos geográficos trabalham o desenvolvimento crítico e social através da competição saudável onde o maior objetivo é a aprendizagem coletiva.

3. METODOLOGIA

A pesquisa tem critério de abordagem de cunho qualitativo, que segundo Moresi:

A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. É descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem. (MORESI, 2003, p.9)

Teve como instrumentos para a coleta da de dados: a observação dos alunos, descrição e compreensão das atividades em sala de aula, com o objetivo de obter resultados que possam aprimorar o ensino de Geografia no ambiente escolar.

Os participantes deste estudo foram um total de 21 alunos matriculados no Ensino Fundamental de uma instituição de ensino pública. A partir do estudo de caso, que para Ventura (2007) consiste em um “instrumento de investigação, uma modalidade de pesquisa que pode ser aplicada em diversas áreas do conhecimento” fundado em textos bibliográficos com temáticas relacionadas ao estágio supervisionado e a Gamificação.

Durante a exploração bibliográfica foi possível observar como diversos autores tratam o tema em questão sob diferentes enfoques e aspectos. Para efeito desta pesquisa, utilizamos: Pimenta (2002), Moraes (2018), Breda (2017), Ventura (2007), Moresi (2003), dentre outros.

3.1 Caracterização geográfica da escola campo do estágio e da pesquisa

A presente pesquisa foi realizada na Escola Estadual de Ensino Fundamental Professor Cardoso, que se destaca por ser a primeira escola pública da cidade de Alagoa Nova - PB. O município está localizado na área imediata de Campina Grande. Segundo o IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) a população estimada em 2021 é de 20.992 habitantes distribuídos na área territorial de 128,230 km², com altitude média de 530m. Se destaca pela produção cultural de cachaça, artesanatos e olericultura (ramo da agricultura que abrange a exploração e cultivo de hortaliças), além de contar com grandes eventos como a “Rota cultural Caminhos do Frio” e a “Festa do Produtor Rural” que visa dar visibilidade aos pequenos produtores rurais e fazer girar a economia dentro do município.

Figura 1- mapa de localização da pesquisa.



Segundo informações da atual gestão, “A E. E. E. F. Professor Cardoso, atende aproximadamente 1.150 alunos desta comunidade, distribuídos em três turnos letivos, nas modalidades de Ensino Fundamental e Médio Regular e Educação de Jovens e Adultos. Atualmente, conta com um corpo docente com cerca de 40 professores de 09 disciplinas letivas e mais 22 funcionários, entre direção, técnicos administrativos e o pessoal de apoio, que formam uma equipe disposta a prestar o melhor serviço à comunidade escolar”.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 O apoio escolar na experiência de estágio

Durante o procedimento de regência do Estágio Supervisionado I, entre Fevereiro e Março de 2022, e do Estágio Supervisionado II, entre Maio e Julho de 2022, as atividades foram muito bem produtivas. O processo de aproximação com a escola, tanto com o corpo docente quanto com os funcionários, ajudou bastante na observação e análise da dinâmica escolar. A presença em turmas diferentes facilita o desenvolvimento de abordagens distintas para cada sala de aula, levando em consideração as características dos alunos.

Um pilar importante para o desenvolvimento do estágio é a figura do professor supervisor, que, por conhecer o núcleo escolar, pode aconselhar o estagiário com as melhores alternativas de desempenho. Benites, Sarti e Neto evidenciam que o professor supervisor tem “a função auxiliar os estagiários a

desenvolverem competências relacionadas ao trabalho com os alunos, tais como a comunicação e o diagnóstico das situações de aprendizagem” (2015, p. 6).

A troca de experiências com a professora regente facilitou o aperfeiçoamento da prática e o desenvolvimento das atividades. Nesta mesma perspectiva, Benites, Sarti e Neto afirmam que “Cabe ao professor colaborador inserir o futuro profissional no contexto de trabalho na escola para que este experimente o lugar docente, de modo a minimizar o choque de realidade” (2015, p. 7). O repasse das atividades a serem aplicadas em sala de aula serviu para compreender a demanda de trabalho de um professor. Além dos planejamentos de aulas, foi necessário desenvolver provas, seminários e corrigir avaliações.

Algumas semanas após a finalização do estágio supervisionado, a professora regente manifestou interesse em que desenvolvêssemos uma atividade inclusiva que atendesse a alunos de diferentes anos educacionais.

4.2 Estratégias para o ensino da geografia com o uso da Gamificação

Após os estágios supervisionados no período do primeiro semestre de 2022, surgiu a possibilidade da aplicação de uma das Oficinas Pedagógicas da escola, com o objetivo de estimular a aprendizagem em vários campos da educação na semana da pátria. Neste contexto, em parceria com a professora supervisora do estágio, buscou-se a melhor alternativa para uma atividade do ensino de Geografia. Ao analisar meus cursos de formação, encontrei uma alternativa nos minicursos oferecidos pelo Departamento de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), na semana de Geografia, com o tema: "O fazer geográfico: jogos para o ensino de cartografia na Educação Básica", o que propiciou o uso da Gamificação como caminho para o tema da oficina.

Nesta perspectiva, a busca por jogos geográficos resultou no achado do jogo “Localize-se no mundo”. Foi desenvolvido pela professora Dra. Viviane Cracel, durante o curso de formação *Confecção de jogos no ensino de Geografia*, em parceria com a Secretaria Municipal de Educação de Campinas - SP. E teve colaboração da Prof. Dra. Thiara Vichiato Breda. Este jogo foi construído com o objetivo de discutir e aprofundar os conhecimentos sobre orientação, localização, movimentos da Terra e fuso horário, que são parte do conteúdo programático para o 6º ano do Ensino Fundamental. A partir da decisão do tema, seguimos para o planejamento da aula que consistia, em atender os alunos do 6º ao 9º, que se interessassem em participar da oficina. O plano de aula foi encaminhado a direção da escola para que o projeto prosseguisse para o processo de inscrição. A inscrição para participar desta oficina, ocorreu no mesmo dia de sua aplicação, aberta para todos que desejassem participar, sem restrição de idade ou turma.

4.3 Planejamento

PLANO DE AULA DA OFICINA

IDENTIFICAÇÃO:

| | |
|------------------------------|---|
| Componente Curricular | Geografia |
| Turma | 6° ao 9° ano do Ensino Fundamental |
| Tema | Localize- se no mundo |
| Carga Horária | 180 min. Por aula nos turnos matutino e vespertino |
| Docentes/mediador | Professora Renally Bruce / estagiário Bruno do Nascimento |

Objetivos:

Objetivo Geral

Compreender as principais formas de orientação e localização no espaço geográfico.

Objetivos Específicos

- Exibir os tipos de instrumentos de orientação;
- Identificar os métodos de localização no espaço geográfico;
- Analisar modelos de representações do espaço geográfico;

CONTEÚDOS:

Orientação e localização no espaço geográfico - a orientação pelo sol, a rosa dos ventos, a orientação pela bússola, instrumentos de orientação, localização no espaço geográfico, a latitude e a longitude, as coordenadas geográficas, representações do espaço geográfico, escala.

RECURSOS DIDÁTICOS:

Referencial teórico adequado (livro didático). Data show, Jogo de tabuleiro e bússola.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS:

Aula expositiva e interativa, a partir da exibição em slides, aplicação de jogo pedagógico referente as coordenadas geográficas, e uso da bússola para compreensão da localização referente a posição do sol com auxílio de imagens e apoio do livro didático.

REFERÊNCIAS:

Araribá mais: geografia / organizadora Editora Moderna; obra coletiva concebida, desenvolvida e produzida pela Editora Moderna; editor responsável Cesar Brumini Dellore. -- 1. ed. -- São Paulo: Moderna, 2018.

Breda, t. v. **jogos geográficos na escola: possibilidades para trabalhar noções espaciais e cartográficas**. in: Richter, Denis; campos, Laís. Cartografia escolar. Coleção docência em geografia, Goiânia: espaço acadêmico, 2017, p. 29-49

4.4 Realização da Oficina

Para complementar e introduzir o jogo, abordamos, inicialmente, uma introdução sobre os assuntos relacionados ao tema proposto. Além disso, apresentamos os conceitos e configurações, exploramos o uso da bússola como instrumento de localização espacial, ensinamos sua leitura, aplicabilidade e funcionamento. Após a conclusão, os alunos foram divididos em grupos para a realização da atividade.

Figura 2- Aplicação da metodologia ativa de forma presencial.



Fonte: Nascimento,2022.

Figura 3- recursos usados na Oficina.



Fonte: Nascimento,2022.

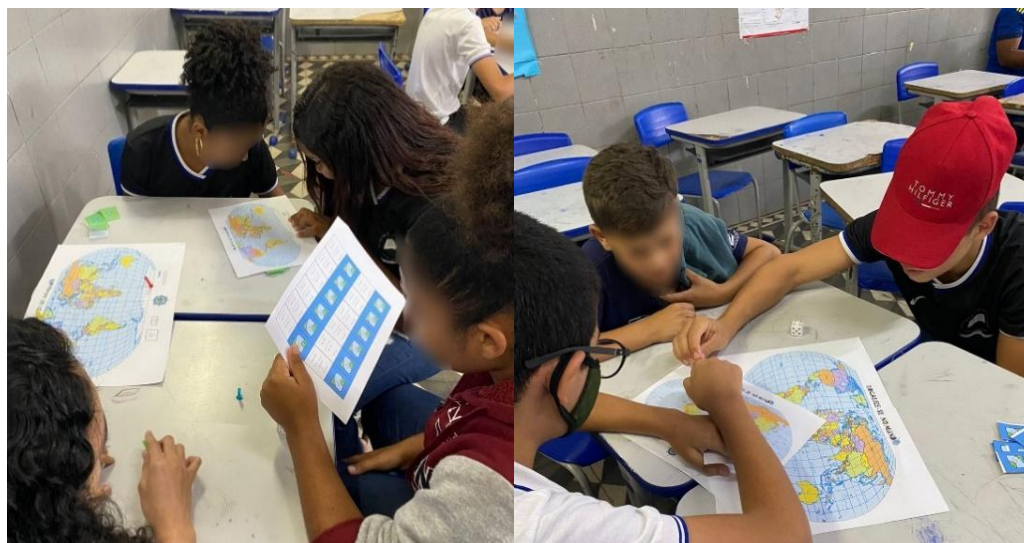
No momento em grupos foi apresentada a proposta do jogo, que segundo Breda, as regras consistem em:

No jogo, o jogador precisa completar primeiro a meta estipulada na “Carta Objetivo”, a ser retirada no início do jogo por cada jogador. Nesta carta constam duas coordenadas geográficas em pontos extremos do mapa-tabuleiro: uma será o ponto de partida e a outra o ponto de chegada. Com isso, o aluno posiciona o peão no local indicado como ponto de partida (cada jogador terá um ponto de partida e chegada diferentes).

Feito isso, o jogador deverá lançar o dado e andar o número de casas correspondentes apenas na vertical ou horizontal. As casas são os próprios quadrantes formado pelas linhas imaginárias das latitudes e longitudes do mapa-tabuleiro. Quando o dado cair com a face da interrogação, o jogador deverá retirar uma “Carta-Pergunta” sem ver e outro jogador deverá ler a pergunta. Nesta, com questões sobre os temas previamente elencados pela professora da turma, há 3 alternativas com apenas uma correta. Quando respondem corretamente, avançam; caso contrário, ficam uma rodada sem jogar. Vence quem atingir primeiro o objetivo estipulado para cada um. (BREDA e CRACEL,2017, p.46)

Inicialmente, os discentes se mostram bem receptivos à proposta, com uma boa interação. Após a explicação das regras, eles precisariam seguir todas as etapas por conta própria. Nossa participação como docentes mediadores tinha apenas o papel de esclarecer dúvidas posteriores e, para tornar o processo mais dinâmico, propusemos mais de uma jogada, de forma a ter vitórias diferentes em cada rodada. Por fim, eles concluíram o jogo com precisão.

Figura 4 - aplicação do jogo



Fonte: Nascimento,2022.

Figura 5 - Ensinado a usar a bussola



Fonte: Nascimento,2022.

Para enfatizar e enriquecer o conhecimento, realizamos uma aula prática sobre o uso da bússola no jardim da escola. Usando o método de referência solar e a bússola como auxílio para verificar as orientações, foi possível determinar os pontos cardeais.

Com o objetivo de avaliar a aula como uma possível abordagem metodológica para melhorar o desempenho da aprendizagem, foi oferecido aos alunos um voluntário. Dos 21 alunos que participaram da oficina ao longo do dia, apenas 14 escolheram responder. A aula consistia em quatro perguntas objetivas e uma pergunta subjetiva.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB**CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA****QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO**

Os temas abordados foram claros e de fácil compreensão?

SIM () NÃO () PARCIAL ()

Você gostou da aula?

SIM () NÃO () PARCIAL ()

Você gostou do uso do jogo na aula?

SIM () NÃO () PARCIAL ()

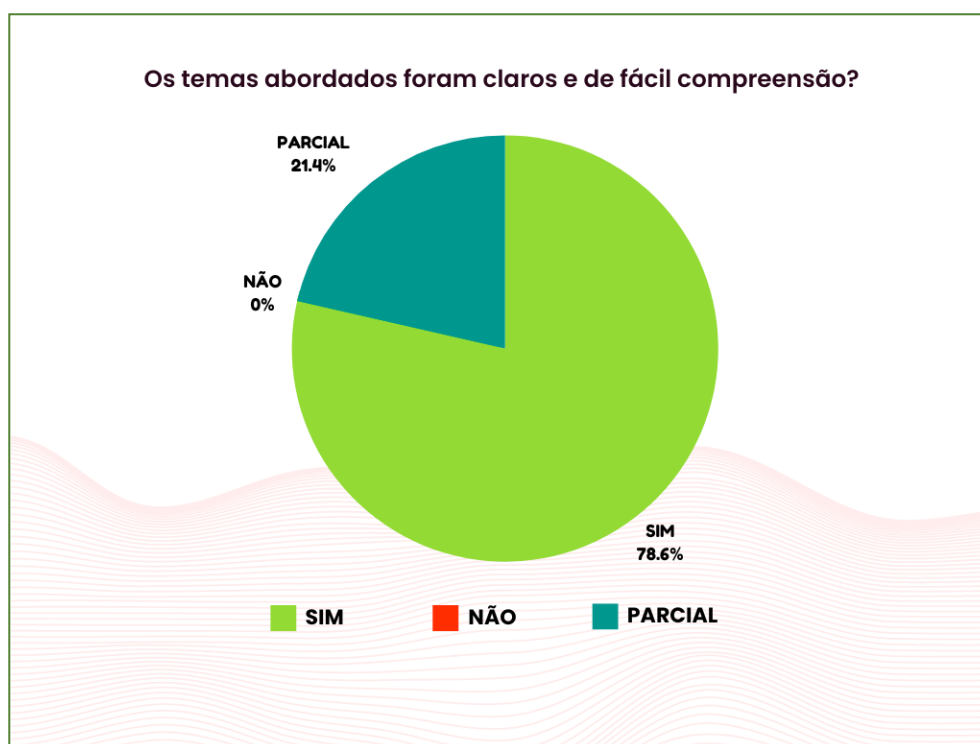
Você aprendeu a usar a bússola?

SIM () NÃO () PARCIAL ()

Fale sobre a parte que você mais gostou na Oficina.

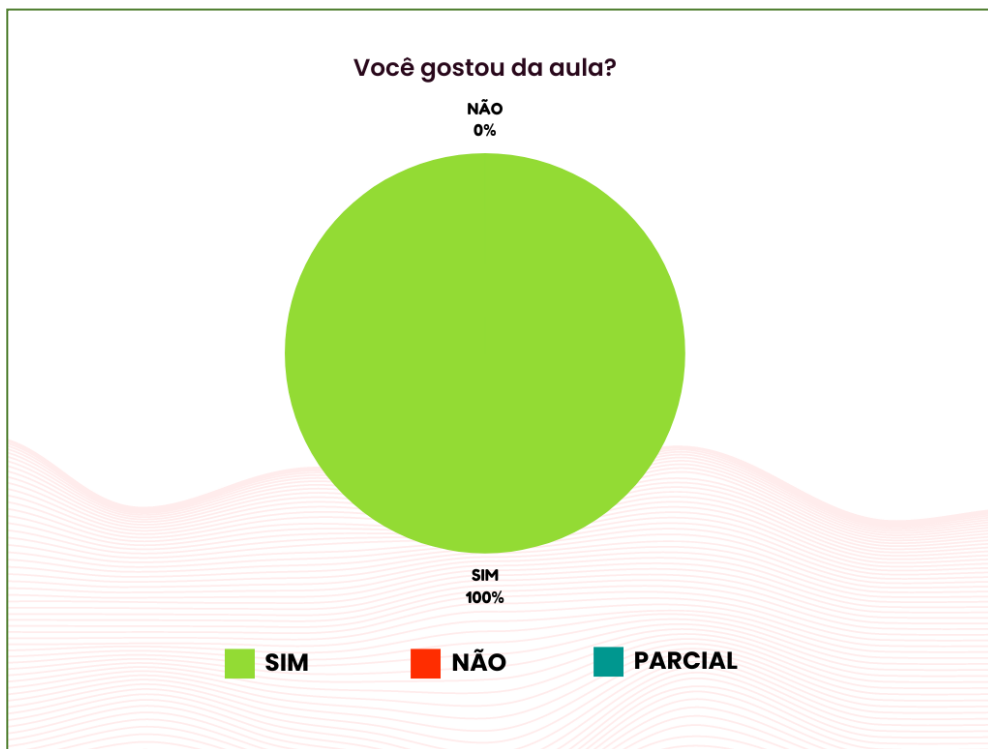
Em relação as perguntas objetivas elas se apresentaram assim graficamente:

Figura 6 - Gráfico 1



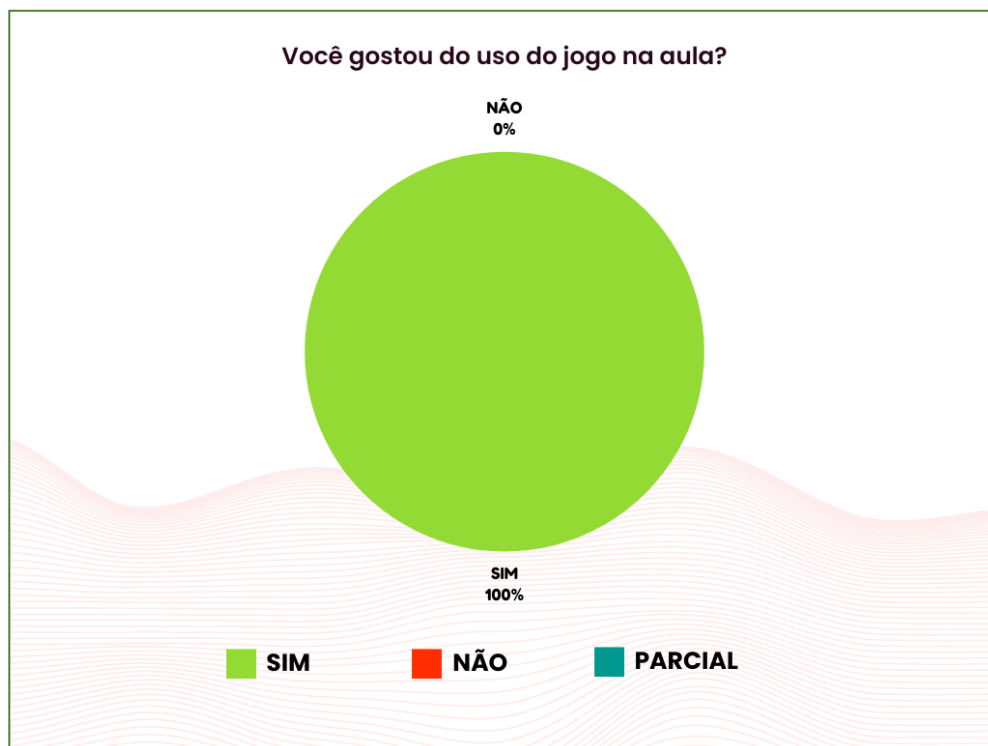
Fonte: Nascimento,2023.

Figura 7- Gráfico 2



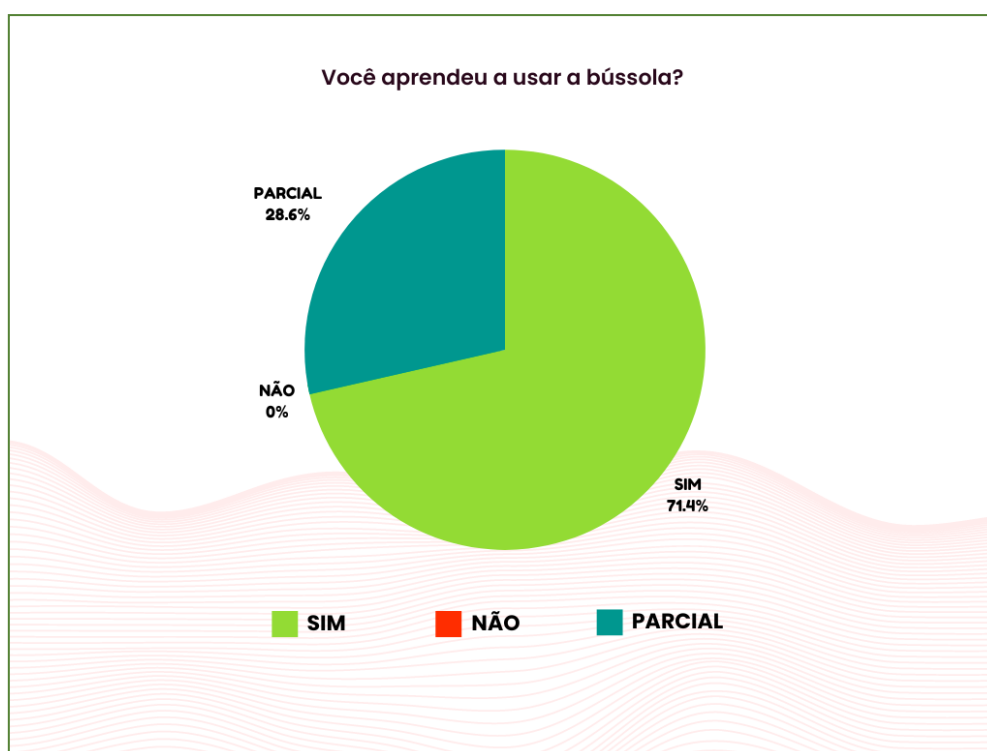
Fonte: Nascimento,2023.

Figura 8 - Gráfico 3



Fonte: Nascimento,2023.

Figura 9 - Gráfico 4



Fonte: Nascimento,2023.

Para a pergunta subjetiva obtivemos respostas variadas que se encaixam no agrado de cada discente, são elas:

- Aluno 1: A parte que eu tava jogando com meus amigos
- Aluno 2: De usar a bússola
- Aluno 3: Tudo, principalmente a parte de usar a bússola
- Aluno 4: Gostei da parte que fala da localização na terra
- Aluno 5: De ver a bússola e do jogo
- Aluno 6: Mais ou menos, porque eu não entendi quase nada
- Aluno 7: De conhecer a bússola
- Aluno 8: Gostei de usar a bússola para me localizar e do jogo
- Aluno 9: Gostei do jogo
- Aluno 10: Usar a bússola
- Aluno 11: Gostei de jogar com meus colegas
- Aluno 12: Gostei de ir para o pátio usar a bússola
- Aluno 13: De brincar com o mapa
- Aluno 14: Gostei de usar bússola

5. CONCLUSÃO

Durante o estágio supervisionado, surgem diversos questionamentos sobre as melhores alternativas para promover a aprendizagem na disciplina de Geografia. Reconhecida como essencial para a formação de cidadãos socialmente críticos, é fundamental buscar maneiras de ensinar a Geografia em sua totalidade, procurando formas de engajar os alunos não apenas intelectualmente, mas também socialmente. O professor como figura central nessa área deve analisar o ambiente educacional e buscar alternativas que condizem com os objetivos educacionais no atual momento em que estamos.

Diante dessa realidade e da experiência no estágio, a Gamificação surge como uma abordagem possível que pode trazer benefícios para o ensino da Geografia. Ao utilizar elementos lúdicos, a Gamificação oferece uma opção divertida que desperta o interesse espontâneo dos alunos, tanto dentro quanto fora da sala de aula. Isto a torna uma excelente opção para o ensino da Geografia, pois utiliza-se os conceitos fundamentais das geociências.

No entanto, algumas dificuldades se tornam evidentes ao investigar o sistema educacional, como por exemplo: os docentes que se deparam com um regime interno “ingessado” da instituição por parte da gestão, o que pode desacelerar a empolgação de elaborar aulas mais criativas, os prazos curtos e as cargas horárias exigidos.

A Gamificação tem se mostrado uma alternativa viável no contexto educacional, principalmente quando aplicada ao processo de ensino-aprendizagem. No entanto, é importante destacar que sua implementação bem-sucedida requer tempo e um planejamento cuidadoso, o que significa que nem todas as aulas podem ser adaptadas para usar essa abordagem.

Com relação à proposta de jogo com a cartografia, é importante observar que nem todos os elementos geográficos são compatíveis com essa modalidade ou que limitam sua aplicação. Além disso, o fator do tempo de aula também influencia, sendo que a Gamificação tende a ser mais eficaz no Ensino Fundamental, onde há

um maior número de aulas de Geografia, ao contrário do Ensino Médio, que normalmente oferece apenas uma aula semanal de Geografia.

Em suma, a Gamificação pode ser uma estratégia valiosa no processo educacional, desde que haja uma análise cuidadosa das possibilidades e restrições de sua aplicação. É importante considerar o contexto específico de cada disciplina, como no caso da Geografia, onde a conexão entre os elementos geográficos e a Gamificação podem variar. Todos esses fatores facilitam a escolha de aulas com métodos tradicionais.

O ensino tradicional está consolidado em nosso sistema de educação, pois é um estilo em que o professor é o agente principal, conduzindo aulas oratórias e monótonas. Esse estilo é defendido por alguns professores com a justificativa de que estamos em um sistema educacional fragilizado pela falta de recursos. O uso de metodologias ativas busca romper com o tradicional, evitando que o ensino se torne enfadonho. Durante a aplicação da atividade, percebemos o quanto as aulas práticas e inovadoras podem desenvolver a percepção do aluno em relação ao mundo, estimulando o questionamento e o desenvolvimento do senso crítico.

REFERÊNCIAS

BEINEKE, Viviane. **Teoria e prática pedagógica: encontros e desencontros na formação de professores.** Revista da Abem, núm. 6, setembro de 2001. pp.87-95.

BENITES, Larissa Cerignoni; SARTI, Flavia Medeiros; NETO, Samuel de Souza. **De mestres de ensino a formadores de campo no estágio supervisionado.** Cadernos de Pesquisa v.45 n.155 p.100-117 jan. /mar. 2015. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/198053142928>

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, DF, 2018.

BREDA, Thiara Vichiato; PIKANÇO, Jefferson de Lima. **O uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem na geografia escolar.** Encontro de geógrafos da América Latina. Peru, 2013. pp.1-19.

BREDA, T. Jogos geográficos na escola: possibilidades para trabalhar noções espaciais e cartográficas. In: Richter, Denis; campos, Laís. **Cartografia escolar.** Coleção docência em geografia, Goiânia: espaço acadêmico, 2017, p. 29-49.

BRITO. Flávio Anderson de. Universidade federal de juiz de fora. **Gamificação: suas características e seu potencial como facilitador do processo de interação em ambientes educacionais.** Juiz de fora / Sete Lagoas - Minas Gerais - novembro, 2016.

CACETE, Núria Hanglei. Formação do professor de geografia: sobre práticas de ensino e estágio supervisionado. **Revista da Casa da Geografia de Sobral,** Sobral/CE, v. 17, n. 2, p. 3-11, jul. 2015. Disponível em <http://uvanet.br/rcgs>

CORRÊA, Cintia Chung Marques. Formação de professores e o estágio supervisionado: tecendo diálogos, mediando a aprendizagem. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v.37, 2021.

FADEL, Luciane Maria, et al. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.300p.

FONFOCA, Eduardo (et al). **Metodologias pedagógicas inovadoras**: contextos da educação básica e da educação superior, Curitiba: Editora IFPR, 2018. 197, p. v. 1.

GOIS, Douglas Vieira; BEZERRA, Jaldemir Batista. **Metodologias ativas no ensino de geografia na educação básica**. I colóquio internacional de educação geográfica. Maceió, 2018, pp. 1-12

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2008.

MELO, Alessandro de; URBANETZ, Sandra Terezinha. **Fundamentos da didática**. Curitiba: Ibpex, 2008.

MORAES, Jerusa Vilhena de; CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella. Metodologias ativas para o ensino de Geografia: um estudo centrado em jogo: **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**. Vol. 17, Nº 2, 422-436 2018.

MORESI, Eduardo. **Metodologia da pesquisa**. Universidade Católica de Brasília – UCB Brasília – Distrito Federal, mar- 2003.

PIMENTA, S. G. Formação de Professores: identidade e saberes da docência. In: PIMENTA, Selma G. (Org.). **Saberes Pedagógicos e atividade docente**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

ROMANOWSKI, Joana Paulin. **Formação e profissionalização docente**. 4. Ed., Curitiba: Ibpex, 2010.

SCALABRIN, Izabel Cristina; MOLINARI, Adriana Maria Corder. **A importância da prática do estágio supervisionado nas licenciaturas**. Revista UNAR. 2013. Disponível em: http://revistaunar.com.br/cientifica/documentos/vol7_n1_2013/3_a_importancia_da_pratica_estagio.pdf

SILVA, João Batista da; SALES, Gilvandenys Leite; CASTRO, Juscileide Braga de. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, vol. 41, nº 4, 2019.

SILVA, Jhonny Kleber Ferreira da, et al. **Jogos Cooperativos**: contribuição na escola como meio socializador entre crianças do ensino fundamental. Motrivivência Ano XXIV, Nº 39, P. 195-205. Dez. /2012. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5007/2175-8042.2012v24n39p195>

SILVA, Vlândia da; MUNIZ, Alexsandra Maria Vieira. A geografia escolar e os recursos didáticos: o uso das maquetes no ensino-aprendizagem da geografia

geosaberes. **Revista de Estudos Geoeducacionais**, vol. 3, núm. 5, enero-junio, 2012, pp. 62-68.

VENTURA. Magda Maria. **O Estudo de Caso como Modalidade de Pesquisa**. Rev. SOCERJ.20 (5):383-386 setembro/outubro, 2007. Disponível em: http://sociedades.cardiol.br/socerj/revista/2007_05/a2007_v20_n05_art10.pdf

VIDAL. Elisabete. **Ensino a distância vs ensino tradicional**. Universidade Fernando Pessoa. Porto, 2002.

Sites

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/202-o-uso-de-metodologias-ativas-colaborativas-e-a-formacao-de-competencias> Acesso em 25/03/2023.

<https://www.totvs.com/blog/instituicao-de-ensino/metodologias-ativas-de-aprendizagem/> Acesso em 25/03/2023.

<https://sae.digital/games-na-sala-de-aula> . Acesso em 29/03/2023.

AGRADECIMENTOS

Em especial, agradeço a minha orientadora, Maria Juliana Leopoldino Vilar, pela orientação excepcional, dedicação e apoio ao longo de toda a pesquisa. Suas orientações e insights foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho.

Agradeço também aos professores e coordenadores do Curso de Licenciatura Plena em Geografia que, ao longo do curso, transmitiram conhecimentos valiosos e compartilharam suas experiências, com certeza para a minha formação acadêmica.

Expresso minha gratidão à minha família pelo amor, incentivo e suporte incondicionais. Vocês foram minha fonte de força e ao longo desta jornada.

A minha professora do ensino médio, Renally Bruce, que posteriormente se tornou minha professora de estágio supervisionado, e colaborou bastante não só neste trabalho, como também na minha caminhada como profissional de educação.

Aos meus melhores amigos Janaina Palmeira, Janiele Cobé e Fidel Cobé, e colegas Arthur Silva, Bianca Pontes, Iury Gomes e Joyce Souto que me acompanharam ao longo dessa jornada, agradeço pela troca de experiências, apoio mútuo e amizade verdadeira. Suas palavras de encorajamento foram essenciais para minha motivação.

Por fim, agradeço a todas as pessoas que, de alguma forma, toleraram para o sucesso deste trabalho, sejam elas citadas nominalmente ou não. O reconhecimento também se estende a todos aqueles que acreditaram em mim e me encorajaram durante essa caminhada.