



GEOGAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA AVALIATIVA NO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA (PRP) NAS AULAS REMOTAS DE GEOGRAFIA

Sebastião Cipriano Lopes Neto ¹

Camila Coutinho da Silva ²

João Marcelo Gouveia de Melo Monteiro ³

Ana Cláudia Ribeiro da Silva ⁴

Luciene Vieira de Arruda ⁵

INTRODUÇÃO

Desde o início do ano de 2020, que o mundo inteiro vive uma situação atípica, devido aos transtornos causados pela pandemia de Covid-19. Tal situação agravou a continuação das atividades em diversos segmentos, dentre eles a educação. Por meio do modelo remoto de ensino proposto, iniciou-se um vasto processo de adaptação dos docentes às ferramentas digitais de ensino abrangendo todos os componentes curriculares, entre estas, a Geografia.

Atualmente as crianças, adolescentes e jovens estão muito mais familiarizados com as ferramentas digitais do que os próprios educadores, porque usam diariamente diferentes tecnologias, como: *Smartphone*, Computador, *Video Game*, dentre outros. Diante disso, faz-se necessário refletir sobre tais abordagens e buscar novas metodologias que possam auxiliar nas intervenções didático-pedagógicas para serem desenvolvidas neste momento pandêmico. Assim, surgiu o projeto Geogamificação como alternativa de potencializar a aprendizagem dos educandos, de forma lúdica e dinâmica, no ensino remoto.

Partindo das concepções de Lopes Neto, Santos e Oliveira (2019, p. 219) “a ludicidade no ambiente escolar vem como uma alternativa de aprimorar a criatividade dos alunos.” Sendo assim, surge o Geogamificação, como forma de tornar as aulas de Geografia mais atrativas e que o processo de construção do saber esteja envolto da realidade tecnológica que estes educandos estão inseridos, a partir da utilização de jogos digitais. Além disso, o mesmo foi desenvolvido como forma de avaliar, estrategicamente, a aprendizagem dos educandos na

¹ Graduando do Curso de Geografia do Centro de Humanidades/Campus III da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB. Bolsista do Programa Residência Pedagógica/CAPES/BRASIL. Sebastiao.neto@aluno.uepb.edu.br;

² Graduanda do Curso de Geografia do Centro de Humanidades/Campus III da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB. Bolsista do Programa Residência Pedagógica/CAPES/BRASIL. camila.coutinho@aluno.uepb.edu.br;

³ Graduando do Curso de Geografia do Centro de Humanidades/Campus III da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB. Bolsista do Programa Residência Pedagógica/CAPES/BRASIL. joao.monteiro@aluno.uepb.edu.br;

⁴ Graduada em Geografia pela Universidade Estadual da Paraíba, Especialização em Tecnologia Educacional em Ciências Naturais (UEPB) e Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares (UEPB) e professora de Geografia da Educação Básica da Secretaria de Educação e da Ciência e Tecnologia do Estado da Paraíba, aninhajrs@gmail.com

⁵ Orientadora: Professora Dr. do Curso de Geografia do Centro de Humanidades/Campus III, da Universidade Estadual da Paraíba. lucienearruda@servidor.uepb.edu.br.



disciplina de Geografia por meio do Programa Residência Pedagógica (PRP) do Curso de Licenciatura Plena em Geografia, do Centro de Humanidades/CH da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, na EEEF Antenor Navarro, Guarabra/PB, nas turmas do 6º e 7º anos do ensino fundamental II. O projeto Geogamificação visa a obtenção de resultados sobre o andamento da aprendizagem dos educandos no momento de pandemia, de forma diferenciada e criativa promovendo momentos descontraídos durante as aulas.

Por meio da metodologia de projetos, o ensino de Geografia atualmente pode ter maior contextualização além da promoção da autonomia dos educandos. Na construção de seu conhecimento os estudantes tornam-se o foco da ação, participando ativamente durante todo processo. Sangiogo (2015, p.13) ressalta que, “o trabalho com projetos amplia as possibilidades de construção do conhecimento, interdisciplinarmente, tendo como maior objetivo a aprendizagem significativa.” Sendo assim, o professor, ao fazer uso da metodologia de projeto, possibilita que seus educandos tenham uma aprendizagem que os instigue a ser mais críticos e reflexivos. Quando os recursos metodológicos ocorrem pela ludicidade, as aulas tendem a ser mais leves, interessantes e atraentes, despertando nos estudantes o desejo de aprender

Nesse contexto, este estudo se justifica pela necessidade de uma melhor compreensão sobre a Gamificação aplicada na disciplina de Geografia, como alternativa de avaliação que possibilite a compreensão do nível do aprendizado dos educandos. Pretende-se contribuir com os professores de Geografia no que diz respeito à reflexão e planejamento das atividades para obter maior êxito em sua atuação docente no modelo remoto de ensino.

O projeto Geogamificação possibilitou relevantes contribuições na aprendizagem tanto dos educandos da escola-campo quanto dos residentes pedagógicos participantes. Assim, o PRP assume papel de destaque na formação dos futuros professores promovendo maior aproximação entre a escola e a academia, preparando-os para lidar com as diferentes realidades existentes no contexto escolar.

MATERIAIS E MÉTODOS

O presente relato de experiência é de caráter descritivo e analítico, pois descreve a experiência prática dos residentes pedagógicos participantes com o desenvolvimento do Projeto Geogamificação e traz as reflexões acerca do referido projeto ao longo do seu desenvolvimento. Gil (2002) enfatiza que, “a pesquisa descritiva é aquela que descreve um fenômeno ou objeto de estudo e estabelece relações entre as suas variáveis”. O tipo de



abordagem utilizada para construção do relato foi a qualitativa, como forma de analisar o objeto de estudo mais livremente.

Foi realizado o levantamento bibliográfico como forma de ter maior embasamento para a construção do referido relato. A idealização, construção e o desenvolvimento do presente projeto Geogamificação, se deu da seguinte forma:

1. Por meio da preceptora, os residentes pedagógicos foram apresentados aos projetos que já estavam sendo desenvolvidos como forma de familiarizar os residentes a metodologia de projetos;
2. Em um segundo momento, os residentes pedagógicos construíram uma estratégia de averiguação do aprendizado dos educandos durante as aulas síncronas;
3. Utilizou-se a plataforma digital *Wordwall* para a produzir Jogos a serem aplicadas nas turmas do 6º e 7º anos do ensino fundamental II.

REFERENCIAL TEÓRICO

No processo de ensino-aprendizagem, a utilização de instrumentos como jogos se mostra bastante eficiente. Os educandos do ensino fundamental II veem nas abordagens lúdicas uma forma de descontração e divertimento. Assim, o ensino baseado em recurso didáticos pedagógicos possibilitam a autoaprendizagem. Contudo, para que o docente busque fazer uso de jogos digitais, como forma de averiguação da aprendizagem, devem se atentar à necessidade do planejamento para o desenvolvimento do mesmo. Desse modo, o planejar se faz presente nas ações docentes como um todo. Para tanto, como forma de melhor compreender partimos de alguns autores acerca da temática abordada.

Assim, Almeida (1987) *apud* Dias (2013, p. 22) ressalta que, “o ensino baseado no lúdico tem que perpassar o brincar pelo brincar”. Assim, faz-se necessário que o docente reflita sobre os objetivos e resultados que se espera ao fazer uso em sala de aula. Assim, o projeto Geogamificação foi idealizado partindo da necessidade do cenário pandêmico atual, como forma de averiguação do aprendizado dos educandos, para ter uma intervenção avaliativa que não seja desgastante psicologicamente, tendo em vista, o momento vivenciado por todos.

Perante o exposto, Barbosa (2021) ressalta que, “a Geografia escolar possui uma herança histórica de disciplina mnemónica cuja pedagogia da transmissão ainda resiste”. Sendo assim, o docente, ao fazer uso de uma nova forma de averiguar o aprendizado, busca perpassar a barreira do ensino que os educandos consideram chato, cansativo e enfadonho.



Assim, o professor busca novos caminhos que possam ser atrativos e que desperte e instigue os educandos a aprenderem mais. O autor ressalta que, “os docentes têm, diante de si, o desafio de ensinar numa sociedade em que os espaços de aprendizagem foram expandidos e/ou democratizados” [...] “o novo” aluno reclama da mesmice da escola com seus espaços e tempos rígidos e isso se evidencia na indisciplina, no desinteresse”.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Segundo Landim Neto e Barbosa (2010) “Na atualidade, a ocorrência de dificuldades está relacionada à maneira como são conduzidas as didáticas e metodologias utilizadas na Geografia escolar”. Assim, ao buscar desenvolver projetos educacionais no contexto educacional, o docente deve refletir sobre o que se espera do projeto e quais ações devem ser desenvolvidas ao longo do desenvolvimento do projeto. Além disso, deve ser algo construído de forma integrada e planejada, tendo em vista que as aulas ocorrem em um período curto de tempo e que os professores realizam suas aulas em várias turmas. Desse modo, construir mecanismo de averiguação de aprendizado se faz cada vez mais necessário para adequar-se ao modelo remoto de ensino.

Nesse contexto, os residentes do PRP em Geografia, com a orientação da professora preceptor, adaptaram os jogos da plataforma *Wordwall* nas turmas do 6º e 7º anos do ensino fundamental II da escola-campo. Durante a regência os residentes aplicaram os jogos didáticos de modo articulado ao término da exposição dos conteúdos que deveriam ser trabalhado nas referidas turmas. Desse modo, os jogos foram fundamentais para averiguar se os estudantes compreenderam os conceitos trabalhados em sala de aula, possibilitando que os mesmo construam o conhecimento por meio de uma dinâmica diferenciada que promova o desenvolvimento cognitivo sem a necessidade de competir uns com os outros e sim de conquista coletiva.

Os residentes do PRP elaboraram perguntas objetivas de múltipla escolha para serem inseridas na referida plataforma para, posteriormente, ser aplicadas nas turmas. Assim, pode-se observar que houve grande êxito nas abordagens e explicações dos conteúdos em sala de aula a partir dos jogos, visto que, em sua maioria os alunos respondiam as questões corretamente e com entusiasmo. Contudo, caso houvesse dúvidas, os educandos poderiam pedir a intervenção dos residentes para lembrar os conceitos que foram expostos.

A prática descrita surtiu efeito positivo, o que se confirma pela participação geral e pelo engajamento dos discentes em responder as questões propostas. Sendo assim, o objetivo



do projeto não é de criar competição e sim de oportunizar a construção do conhecimento de forma dinâmica e enriquecedora.

A utilização dessa estratégia de avaliar a aprendizagem dos estudantes leva em consideração todo o contexto atual, visto que a metodologia de projetos é bastante flexível e adaptável às necessidades que surgem ao longo do processo de seu desenvolvimento. Desse modo, o professor, ao fazer uso de alternativas avaliativas, foge das velhas práticas convencionais de averiguação do aprendizado.

Assim, todas as questões elaboradas durante a prática descrita foram construídas para que o aluno reflita e consiga responder com base no que ele aprendeu a partir dos conceitos trabalhados, valorizando o conhecimento do mesmo. Diante disso, Landim Neto e Barbosa (2010) ressaltam que, “o professor deve buscar alternativas para superar e transformar a realidade em que está inserido”. Martins (2007) corrobora enfatizando que, “o importante para o professor é reconhecer haver necessidade de mudanças de atitudes, de renovação corajosa e busca de novos procedimentos didáticos”.

Assim, pode-se observar que, o por meio de diferentes abordagens estratégicas, o docente pode compreender se seu alunado está conseguindo assimilar o que está sendo apresentado a eles. Com a Geogamificação observou-se que o docente pode sim buscar novas formas e meios de avaliar o andamento e o desenvolvimento dos seus educandos.

O impacto observado nas turmas inseridas no projeto Geogamificação foi bastante positivo, tendo em vista que as observações empíricas realizadas demonstraram que houve maior interesse, participação, entusiasmos e motivação dos estudantes durante tais práticas. Diante disso, torna-se evidente que o ensino de Geografia hoje deve ser pensado de modo a tornar o aluno o centro do processo de aprendizagem e que o torne um ser cada vez mais participativo, criativo, crítico e reflexivo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao relatar as experiências obtidas, com a idealização, construção e desenvolvimento do projeto Geogamificação como estratégia de avaliação, pode ser observado a potencialidade que o mesmo assume na formação integral dos educandos.

A prática com jogos utilizada nas avaliações promoveu momentos descontraídos e dinâmicos levando em consideração a fragilidade emocional, cognitiva dos alunos em detrimento do momento atual.



No entanto, as reformulações são indispensáveis, por parte do docente, no sentido de se adaptar ao domínio das novas tecnologias, buscando a promoção de um ensino remoto de boa qualidade.

O Projeto Geogamificação promoveu uma aprendizagem de caráter lúdico e dinâmico, tendo o aluno como o sujeito ativo no processo. Assim, pode-se compreender que a proposta do Geogamificação não é algo que torne o ensino mnemônico, engessado, chato, enfadonho e e sim algo bastante atrativo e interativo. O professor deve estar aberto ao novo buscar novos caminhos e alternativas metodológicas no sentido de promover uma aprendizagem diferenciada e significativa.

Palavras-chave: Educação; Residência Pedagógica; Geogamificação.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, M. E. S. **A Geografia na escola: Espaço, tempo e possibilidades.** *Revista de Ensino de Geografia*. Uberlândia, v. 7, n. 12, jan./jun. 2016. p 82-113. Disponível em: <http://www.revistaensinogeografia.ig.ufu.br/>, Acessado em: 11 de Setembro /2021.

BARBOSA, R. Et al. **Análise de experiência do programa de residência pedagógica na formação de professores de Geografia no contexto de pandemia do covid-19.** In: I Congresso Internacional de Geografia, nº 1, Santa Maria/RS, 2021. p. 12.

DIAS, A. M. L. **Linguagens lúdicas como estratégias metodologias para a Geografia escolar na revista do ensino de Minas Gerais (1925-1935).** (Dissertação de Mestrados). João Pessoa: UFPB, 2013.

GIL, A. C. **Como elaborar projeto de pesquisa.** 4.ed. São Paulo: Atlas, 2002. 176p.

LOPES NETO, S. C; SANTOS, J. M. dos; OLIVEIRA, J. K. S. de. **O lúdico como ferramenta metodológica para o ensino de Geografia nas séries iniciais.** VII Semana de Geografia. Vol. 2. 2019, p. 210- 217.

MARTINS,F.F; PALOMAR,M.M.T. **Pedagogia de projetos: Uma estratégia metodológica no processo de ensino e aprendizagem.** Ano VII. Ed. 13. *Revista Eletrônica FACP*. Março de 2018. p. 19. Disponível em: http://fACP.com.br/revista/index.php/reFA_CP/articlo/viewFile/60/pdf. Acessado em: 20 de Setembro. 2021.

SANGIOGO, C. **Metodologia de projetos na educação infantil: ressignificando o cotidiano escolar.** Rio Grande do Sul: Trabalho de conclusão de curso - TCC, 2015. p. 1-30.