



DESENVOLVIMENTO E APLICAÇÃO DO PROJETO GEOGAMIFICAÇÃO NO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA (PRP) EM GEOGRAFIA

Kallyna Deise da Silva Ferreira¹
Roseane da Silva Barbosa²
Leidyane de Góis Moreira³
Camila Coutinho da Silva⁴
Luciene Vieira de Arruda⁵

INTRODUÇÃO

Com o processo de digitalização dos modelos de ensino-aprendizagem outros modos de apreensão, prática, metodologia e didática, para este campo, foram sendo elaboradas e integradas ao fazer do docente. A virtualização e o ambiente digital não só fazem parte da vida de uma geração no que tange às formas de lazer e entretenimento, bem como rege suas formas de ser e estar no mundo. A este fato estendem-se as formas pelas quais se educam e aprendem.

Na perspectiva de estudantes de Geografia é pertinente a relação da disciplina Geografia e o conceito de Gamificação, que aqui será tratado como geogamificação ao fazer menção ao método e a técnica de gamificação dos conteúdos. A geogamificação apresenta-se como uma alternativa para suprir uma das necessidades de integração entre a realidade vivenciada pelo discente e o conteúdo ministrado.

Compreender isto enquanto uma lacuna, fez com que os residentes do Programa Residência Pedagógica (PRP) em Geografia, do Centro de Humanidades/Campus III da UEPB, em Guarabira, sob orientação, levassem em consideração desenvolver práticas de

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Geografia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba/Campus III. Bolsista do Programa Residência Pedagógica (PRP), beneficiária de auxílio financeiro da CAPES – Brasil. kallyna.ferreira@aluno.uepb.edu.br;

² Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Geografia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba/Campus III. Bolsista do Programa Residência Pedagógica (PRP), beneficiária de auxílio financeiro da CAPES – Brasil. roseane.barbosa@aluno.uepb.edu.br;

³ Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Geografia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba/Campus III. Bolsista do Programa Residência Pedagógica (PRP), beneficiária de auxílio financeiro da CAPES – Brasil. leidyanne.moreira@aluno.uepb.edu.br;

⁴ Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Geografia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba/Campus III. Bolsista do Programa Residência Pedagógica (PRP), beneficiária de auxílio financeiro da CAPES – Brasil. camila.coutinho@aluno.uepb.edu.br;

⁵ Orientadora: Professora Dr. do Curso de Geografia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba/Campus III. Bolsista do Programa Residência Pedagógica (PRP), beneficiária de auxílio financeiro da CAPES – Brasil. lucienearruda@servidor.uepb.edu.br.



geogamificação que pudesse identificar outras formas de introduzir o conteúdo da disciplina com os discentes dos 6º e 7º anos e mensurar sua satisfação além do nível de aprendizagem.

Sendo assim, este relato de experiência objetiva compreender de que forma o conteúdo de Geografia foi experimentado pelos alunos com base na geogamificação. Para tanto, a pergunta norteadora que rege a pesquisa é: como o processo de geogamificação pode contribuir com a prática docente, a satisfação do aluno e verificação do seu nível de aprendizagem? Trata-se de uma pergunta que, a princípio, se apresenta complexa e cheia de nuances, mas que representa, de fato, potencialidades responsivas para a inquietação dos investigadores e futuros docentes.

Em face do objetivo apresentado e da pergunta norteadora, busca-se organizar, de forma metodológica, o relato tanto do projeto que deu substrato para a execução do experimento da geogamificação no PRP, quanto para a produção deste relato de experiência. Sendo destacada, principalmente a pesquisa bibliográfica, a aplicação da geogamificação com base em recursos do *Wordwall*⁶ e *IBGE EDUCA*⁷ e aferição da aprendizagem via questionário aplicado aos discentes após as experiências.

Discute-se a digitalização do conteúdo de Geografia, o processo de aplicação do método da geogamificação, o protagonismo dos discentes neste formato de aprendizagem, o sistema de motivação, estímulo e recompensa, auto avaliação e avaliação colaborativa pelo docente, além da construção dos saberes por meio de práticas aproximativas da realidade e, por fim, a captação e avaliação da experiência na visão dos discentes.

Conclui-se que a oferta de conteúdo gamificado na disciplina de Geografia é uma ferramenta promissora para o fazer docente; que os conteúdos podem ser dinamizados com base em recursos digitais gratuitos disponíveis na internet, de modo que os discentes entendam o processo de aprendizagem como dialógico às suas práticas de vida cotidiana, sendo possível relacionar não só os formatos de aplicação do conteúdo, como os próprios conteúdos são avaliados pelos alunos como: “divertidos”, “que faz sentido”, que “é bom aprender algo de um jeito novo” e “porque facilita”. Sendo assim, a geogamificação apresenta potencial pedagógico a ser mais explorado pelos docentes.

METODOLOGIA

⁶ Disponível em: <https://wordwall.net/pt/features>. Acesso em: 20 Out. 2021.

⁷ Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/>. Acesso em: 20 Out. 2021.



Para a produção deste relato de experiência foram mobilizados aparatos metodológicos que o situam na categoria de pesquisa de natureza básica. Nossa abordagem se deu pelo viés qualitativo (SEVERINO, 2013), aos conceitos, interpretações teóricas, aplicação de questionário e as discussões que visam estabelecer um apanhado teórico-conceitual sobre a geogamificação e sua relação com o processo de ensino-aprendizagem. Portanto, evidenciamos que os nossos objetivos são exploratórios, descritivos e interpretativos.

As atividades aconteceram em turmas do ensino fundamental II, sendo duas turmas de 6º ano e uma turma do 7º ano, da EEEF Antenor Navarro, em Guarabira/PB. Foram desenvolvidos jogos de múltiplas respostas (por meio do *Wordwall*) em que as perguntas se desenvolvem dentro de um *layout* de jogo, em que os discentes precisam mover figuras de respostas, atrelando-as às suas respectivas perguntas. O quadro de perguntas que, além de conteúdo tem uma interface ilustrada, apresenta o tempo em que as perguntas foram respondidas e logo após o envio das respostas acontece a verificação/correção das respostas e rapidamente o jogador recebe sua pontuação na atividade.

A peculiaridade do *Wordwall* é que neste *site* os jogos são criados pelos professores. Enquanto que nos jogos aplicados a partir do IBGE educa, os jogos já vêm prontos para serem aplicados. Neste caso é preciso verificar se o jogo mantém relação com o conteúdo da disciplina. Esta modalidade também foi utilizada.

Por último, deu-se a aplicação de um questionário via *Googleforms*, de modo a avaliar a primeira etapa do projeto de geogamificação. Para tanto foram inferidas as seguintes perguntas: 1) Serie?; 2) Você gostou do jogo de futebol geográfico? Justifique sua resposta; 3) Você gostou da implementação deste jogo na aula de Geografia? Por quê?; 4) Você gostou do jogo programa de TV geográfico enviado pelo *whatsapp*? Justifique; 5) Você sentiu alguma dificuldade para participar do jogo programa de TV geográfico enviado pelo *whatsapp*? Justifique; e, 6) A implementação dos jogos, no final da aula de Geografia, ajudou você a compreender os conteúdos?

REFERENCIAL TEÓRICO

Ao tratar de novas práticas de ensino com foco na gamificação, faz-se necessário destacar o momento histórico, social e político que atravessam as necessidades de cada momento. Cada vez mais mediados pelas ferramentas digitais, vivenciamos aquilo que alguns autores chamam de a era da informação (ROCHA, GANDRA e ROCHA, 2017). Trata-se de um momento marcado pela digitalização da vida, com grande volume de produção de dados,



em que os sujeitos deste tempo veem-se articulando todas as suas práticas de vida a partir do ambiente digital.

O marco histórico desta era digital se dá com o próprio curso da pandemia da covid-19, que não só adiantou os processos de digitalização do ensino, como também lançou os profissionais da educação obrigatoriamente no ambiente digital, sem que estes tivessem preparo prévio.

O fato é que os jovens discentes que nasceram ou que foram inseridos na cultura digital desde idade muito tenra, cresceram imersos em uma cultura digital que exigiu deles o desenvolvimento de uma mente hipertextual e multimídia (RIBEIRO, 2016), de forma que as aulas tradicionais, ainda que importantes e necessárias na aprendizagem formal, não suprem a lacuna que existe na hora de ensinar e aprender.

Nesse contexto, existe a necessidade de uma educação que faça sentido e que promova a conexão do estudante com o conteúdo, utilizando mecanismos de conexão dos conteúdos com a realidade vivenciada por estes sujeitos, que, na maioria das vezes, são vivências autônomas e ativas, dado o próprio contexto tecnológico em que estão inseridos (resguardados os limites óbvios de diferenças de acesso entre as camadas da sociedade e por isto o olhar social e político entra na discussão em questão).

Uma das formas de criar conexão destes discentes com o conteúdo de Geografia é a gamificação, que aqui assume a proposta de geogamificação, dada a união terminológica e conceitual destes campos epistêmicos.

A gamificação, por sua vez, e em resumo, consiste na aplicação da lógica de jogo em outras produções, em que se busca maior motivação e o engajamento dos usuários (NICOLAU, 2011). Aqui compreendida, desenvolvida e utilizada como ferramenta didática, que não só estabelece afinidades entre os alunos de seus modos de vida digitalizados, mas cumpre também as exigências modalizadoras da instituição escolar como, por exemplo, o cumprimento a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que, nas Competências Gerais, item cinco, discorre sobre:

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 (BRASIL, 2017, p. 09).

Com a geogamificação pode-se ainda desenvolver atividades conteudistas, pois o potencial para aplicação da gamificação no contexto da educação não objetiva “ensinar com



os jogos” (LEE e HAMMER, 2011), mas considerar o uso de seus elementos de um jeito que se possa promover motivação e o envolvimento dos alunos na hora de aplicar o conteúdo.

Por último, além desta proposta teórica, subscrevem-se as dificuldades dos docentes e das escolas na tentativa de integrarem ao seu conteúdo formas gamificadas que possibilitem a aproximação com assuntos das disciplinas quanto da aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Tomou-se por resultados deste relato de experiência tanto o *corpus* produzido com as respostas dos discentes quanto às noções desenvolvidas na própria experiência de aplicação da geogamificação. Sendo assim, constitui-se um duplo de verificação que atende ao objetivo deste trabalho, bem como os enfoques pretendidos pela questão norteadora.

No geral, os alunos participantes apresentaram satisfação no processo de aprendizagem com a geogamificação e justificaram que este tipo de atividade é “legal”, “divertida” e “interessante”. Na terceira questão os alunos apontam “que foram surpreendidos” e que consideravam “bom aprender com coisas novas”, que atividade desenvolvida daquela forma “animou muito” e “despertou o espírito esportivo”.

Quanto à quarta questão, disseram, por unanimidade, terem gostado da aula neste formato e justificaram dizendo ser “interessante” “animador e desafiador”; que, desta forma, “eles conseguem se expressar” e que “é uma boa forma de se aprender Geografia”, pois nas palavras deles “Geografia é importante”.

Na quinta questão a maioria respondeu não ter sentido dificuldade, consideraram a atividade fácil devido ao fato de terem estudado os conteúdos nas aulas; aqueles que enfrentaram algum tipo de obstáculo justificaram que os mesmos foram em relação à *internet* lenta ou aparelho de onde estavam estudando.

Por último, por unanimidade, disseram que a implementação das aulas com jogos de Geografia “ajudou”, justificam que “aprenderam mais”, “que desta forma é bom aprender sempre”, “que foi explicativo”, “reforçou o aprendizado” e “que o jogo rende pontos” o que estimula dentro da lógica de recompensa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É possível considerar que a geogamificação, enquanto método e didática, tem potência de elevar o nível das aulas para o patamar da diversão, mas que não deixa de fora o aspecto



conteudista de uma aula formal. Trata-se da união da informalidade do jogo em um ambiente de educação formal, no qual se desenvolvem a curiosidade, a integração dos mundos do saber e do mundo digital em que os alunos já estão imersos.

Mobiliza-se as noções de estímulo e recompensa, a proposta de autonomia no desenvolvimento do saber, as lógicas e estratégias de jogos e a relação de conexão dos assuntos da disciplina em questão com o mundo da vida e a realidade em questão inseridos os discentes.

Do ponto de vista das limitações é possível compreender este método como complementar aos outros já existentes, e não como totalizador, nem que sozinho possa dar conta do processo ensino-aprendizagem.

Por último, é possível destacar o poder da ludicidade, das lógicas de jogos aplicadas ao processo de ensino-aprendizagem; que a formalidade do conteúdo é diluída na prática do jogo e o discente estuda e aprende sem que isso seja uma imposição ou ele sinta que está desconectado do seu universo e de suas vivências. Neste caso, aprender passa a ser mais prazeroso, divertido e fácil, como os próprios alunos pontuam.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino de Geografia; Residência Pedagógica.

REFERÊNCIAS

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 24 Out. 2021.

LEE, Joey; HAMMER, Jessica. *Gamification in Education: What, How, Why Bother? Academic Exchange Quarterly*, V.15, n.2, p. 01 - 05. 2011. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother. Acesso em: 25 Out. 2021.

NICOLAU, Marcos. *Ludosofia: a sabedoria dos jogos*. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2011. Disponível em: <https://publi.ufpb.br/index.php/elivre/catalog/book/58>. Acesso em: 24 Out. 2021.

RIBEIRO, Janaina de Oliveira Nunes. *Newsgames e aprendizagem: possibilidades de construção de conhecimento a partir da interação com jogos digitais*. 2016. Tese (Doutorado em: Educação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2016. 225 f. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/5811>. Acesso em: 22 Out. 2021.

ROCHA, Eliane Cristina de Freitas; GANDRA, Tatiane Krempser; ROCHA, Janicy



Aparecida Pereira. *Práticas informacionais: nova abordagem para os estudos de usuários da informação*. *Biblios* (Peru), n. 68, p. 96-109, 2017. Disponível em: [10.5195/biblios.2017.445](https://doi.org/10.5195/biblios.2017.445). Acesso em: 17 ago. 2021.

SEVERINO, Joaquim Antônio. *Metodologia do trabalho científico*. 1ª ed. São Paulo: Cortez, 2013.