

USO DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E GAMIFICAÇÃO COMO FORMA DE APRENDIZADO PARA A GEOGRAFIA: PRIMEIROS OLHARES

Eixo 6: Prática de Ensino, Teorias Pedagógicas e Aprendizagem Escolar.

Áreas Gerais para envio de EDP / RE

Os trabalhos serão submetidos para as seguintes áreas gerais: 7- Metodologias e
Projetos de Intervenção Didática

Iverson Marques Barbosa¹

Prof. Dr. Geverson Silva Andrade²

Prof.^a Dra. Maria Rita Ivo de Melo Machado³

INTRODUÇÃO

A Residência Pedagógica é um programa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES, que tem por finalidade fomentar projetos institucionais de residência pedagógica implementados por Instituições de Ensino Superior, contribuindo para o aprimoramento da formação inicial de professores da educação básica nos cursos de licenciatura. Esse projeto permite aos discentes uma ativa vivência da relação entre a teoria e a prática. Por meio do qual, destaca-se a necessidade de criação de projetos próprios de formação inicial pelas instituições formadoras, com o propósito de que os cursos de licenciatura se baseiem na relação teoria-prática, a fim de que as experiências obtidas sejam objeto de análise e reflexão para o alcance de um ensino de qualidade. Deste modo, o Programa possibilita o diálogo entre a universidade e a realidade das escolas de Educação Básica, com vistas a buscar um ensino de qualidade, fundamentado nas Políticas Públicas de Educação.

Portanto, a vivência diária da prática profissional nas escolas possibilita que o futuro profissional docente tenha uma visão da realidade educacional, permitindo uma reflexão sobre pedagógicas e métodos de intervenção em sala de aula.

A RP é reconhecida pela comunidade escolar e universitária como opção para a melhoria do ensino nas escolas públicas, pois oportuniza a interrelação entre teoria e prática dos futuros docentes na área de ensino e pesquisa ainda no seu processo de formação. O presente trabalho tem por objetivo relatar as experiências obtidas a partir das práticas metodológicas no programa da residência pedagógica no uso da gamificação, em sala de aula, e como os jogos podem ser utilizados como recurso didático no ensino de Geografia, em especial o jogo “Quem sou eu ?” e Quebra-cabeça, promovendo a aprendizagem significativa, dentro das atividades da RP. E, ainda, mostrar as possibilidades e os efeitos do uso dessa atividade lúdica em sala de aula.

A ideia do trabalho cria corpo através das discussões em nossas reuniões semanais com os outros residentes, professores preceptores e a convivência no contexto escolar. Depois do planejamento e execução do plano didático, resolvemos apresentar os resultados para que a nossa experiência em sala fosse compartilhada com os próximos residentes.

A escola que trabalhamos os conteúdos e o jogo foi a Escola de Referência de Ensino Médio (EREM) João Cavalcante Petribu da rede estadual de Pernambuco. Ela está localizada na parte Centro-Norte da cidade na Rua Agostinho Bezerra, s.n. no bairro do Cajá, Carpina - PE.

foto

Ela possui apenas turmas do ensino médio e começou a funcionar em tempo integral no ano de 2023. Inicialmente, foi observado em algumas aulas a falta de interesse de alguns alunos, este assunto foi bastante discutido em nossa reunião semanal e então decidimos procurar alternativas que inovassem, mas que, ao mesmo tempo, conduzissem a uma aprendizagem significativa. Nessa perspectiva, foram feitos dois questionamentos: Como relacionar uma ligação entre a Geografia e o jogo “Quem sou eu?” Será que alguns Quebra-cabeças poderiam melhorar a mediação didática do(a)

professor(a) no Ensino Médio? Nessa medida, foram propostas, neste trabalho, estratégias para que os jogos citados fossem usados como recursos lúdicos para melhoria do ensino e aprendizagem da Geografia e, conseqüentemente, como uma forma de dinamizar as aulas e criar maior interação entre os próprios alunos e entre os alunos e professores.

A Geografia tem papel fundamental como ciência, única é capaz de lidar e compreender vários assuntos. Mas é preciso atentar para o fato de que se o mundo passa por várias mudanças nas suas diferentes escalas e na sua articulação, a Geografia como ciência e como disciplina, também precisa seguir esse movimento. A geografia como disciplina escolar já passou por algumas transformações ao longa da sua história, porém sempre como o objetivo de ser uma ciência demonstrativa e descritiva, até sua virada de chave na década de 70 como a geografia crítica.

As abordagens atuais da Geografia têm buscado práticas pedagógicas que permitam apresentar aos alunos os diferentes aspectos de um mesmo fenômeno em diferentes momentos da escolaridade, de modo que os alunos possam construir compreensões novas e mais complexas a seu respeito (SEE, 1998b, p. 89, 115).

Portanto, se torna necessário que o professor tenha um pensamento crítico na Geografia Escolar, uma vez que a mesma nos últimos anos vem passando por mudanças em sua abordagem teórico metodológica. Tal opção metodológica que considera a atuação do aluno na construção de seus próprios conhecimentos valoriza suas experiências, seus conhecimentos prévios e a interação professor-aluno e aluno-professor buscando essencialmente a passagem de situações em que o aluno é dirigido por outrem a situações dirigidas pelo próprio aluno.

De acordo com Lejanski, Przybylovicz e Lima (2017), por muitas vezes os alunos terminam perdendo o interesse pela disciplina de Geografia, especialmente, quando eles são bombardeados pela exposição de dados quantitativos e descritivos, os quais não se relacionam com o contexto e o cotidiano deles. Entretanto, os conhecimentos geográficos possuem diversas outras maneiras de serem ensinados.

Ainda de acordo com Manfio, Severo e Wollmann (2016), quanto à qualidade de ensino de maneira geral, são necessárias algumas mudanças como: novas metodologias didáticas aplicadas em sala pelo professor, políticas públicas, mudanças nas formações continuadas para os docentes e valorização do profissional, com por meio de ações

como: Melhores condições de trabalho, ampliação dos recursos, oportunidades de capacitação profissional e uma maior incentivo financeiro.

As dificuldades encontradas no ensino de Geografia não devem ser atribuídas especialmente aos professores. Porém, eles possuem a responsabilidade de ensinar de forma significativa. Por tanto, é importante que busquem melhorar e diversificar os seus recursos didáticos para um bom processo de ensino e aprendizagem.

Assim:

Sabe-se que o professor é o eixo da educação em torno do qual ocorre a qualidade do ensino. O processo ensino-aprendizagem torna-se eficaz, a partir do momento que o professor procura o desenvolvimento de suas atitudes, habilidades e conhecimentos a respeito das mudanças e inovações que se fazem necessárias (KLAUSEN, 2017, p. 6407).

A potencialidade educativa desta disciplina reside em situar os alunos em um mundo que passa diariamente por mudanças, buscando compreender, interpretando, essas transformações com um pensamento crítico que foi desenvolvido na sala de aula. É essencial para a formação básica e para a construção da cidadania. Com base em Guimarães e Rosa (2014), um dos principais alvos do ensino de Geografia é tornar os alunos capazes de formular raciocínio geográfico, o qual necessita que se entendam os conceitos geográficos e haja o domínio de referências teóricas e conceituais. A Geografia é uma área de conhecimento que se relaciona com o cotidiano dos alunos, então, como é possível relacioná-la à realidade deles e desenvolver uma aprendizagem significativa?

A princípio, é importante entender que a Teoria da Aprendizagem Significativa foi criada por David Paul Ausubel, um psicólogo estadunidense dedicado aos estudos educacionais, nascido na cidade de Nova Iorque. De acordo com Rihs e Almeida (2017) é uma teoria baseada na quebra de padrões de ensino em que o professor tem a função de mediador e não apenas de transmissor do conhecimento, em que o aluno não é receptor e passivo, mas ativo e constrói os seus conhecimentos.

Segundo Moreira (2012), deve-se frisar que a aprendizagem significativa é caracterizada pela interação entre o conhecimento prévio e os conhecimentos novos. Nesse processo, os novos conhecimentos se tornam relevantes para o sujeito e o conhecimento anterior adquire novos sentidos.

Este conhecimento prévio pode ser estimulado por meio de um jogo, um aplicativo ou um filme. Ele tem por nome *subsunçor*. Assim, respectivamente:

Em termos simples, *subsunçor* é o nome que se dá a um conhecimento específico, existente na estrutura de conhecimentos do indivíduo, que permite dar significado a um novo conhecimento que lhe é apresentado ou por ele descoberto. Tanto por recepção como por descobrimento, a atribuição de significados a novos conhecimentos depende da existência de conhecimentos prévios especificamente relevantes e da interação com eles (MOREIRA, 2012, p. 02).

Ausubel (2003) apresenta que o conhecimento prévio é a variável isolada mais importante para a aprendizagem significativa. Significa que se fosse necessário isolar uma única variável como a mais importante para motivar a aprendizagem significativa de um indivíduo, esta variável seria, certamente, o conhecimento prévio, isto é, os *subsunçores* ou ideias-âncora que já compõem a estrutura cognitiva do discente.

A educação sempre está em constante evolução, com isso, há o surgimento de novos métodos de ensino que são criados de acordo com as necessidades locais em um mundo globalizado e de alto uso da tecnologia. Para tal, é importante haver uma junção da perspectiva pedagógica, que pauta o modelo educacional, com práticas educativas inovadoras. Com essa evolução surgiram diferentes modelos de ensinos, que foram utilizados para o estudo dessa pesquisa para que em sala de aula emergisse uma metodologia ativa.

Hoje, a aprendizagem tem como foco a formação de sujeito ativo, crítico, reflexivo e transformador, sujeito este, que assume o papel principal na construção do seu próprio conhecimento.

A gamificação no ensino surge como uma estratégia para aumentar o engajamento dos estudantes nas salas de aulas, com elementos usados em jogos no processo ensino/aprendizagem fazem com que haja uma aceleração da consolidação do saber. Essa estratégia é capaz de despertar o interesse do aluno sobre a matéria ensinada em sala de aula.

No ensino da geografia, a metodologia ativa pode ser uma grande facilitadora na convergência da teoria e da prática durante o desenvolvimento dos conteúdos. Para tal, é necessário a produção de materiais didáticos para auxiliar o professor de geografia na sua prática em sala de aula.

Outro elemento a ser considerado é o lúdico como instrumento poderoso para mediação entre o aluno e o conhecimento sobre o espaço geográfico, que traz divertimento e entusiasmo para o processo de ensino-aprendizagem. Assim, o lúdico pode contribuir para aumentar o interesse dos alunos pela Geografia, por meio das atividades não tradicionais, em especial, o jogo “quem sou eu?” que pode ser utilizado para o ensino da disciplina sobre diversos temas e conteúdo.

Ao propor o jogo como uma mediação lúdica, o professor quebra a barreira da Geografia escolar, que vem a muitos anos sendo trabalhada na educação brasileira com metodologias de ensino que ainda predominam as aulas expositivas e bastante conceituais com exercícios para a memorização do conteúdo transmitido se tornado “desinteressante” para os alunos em geral, não devido à disciplina em si não ser importante ou não possuir aspectos que despertem a atenção e o interesse dos alunos, mas pela falta de metodologias ativas que possam valorizar os conteúdos aplicados em sala de aula.

A IMPORTÂNCIA DA INSERÇÃO DOS JOGOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA

Na geografia escolar, segundo Oliveira e Lopes (2016), é importante superar diariamente esta forma de conteúdo que vem repleto de muitos dados e informações,

proporcionar um trabalho pedagógico que ajude os alunos a compreender a especificidade dos fenômenos do mundo e, sem esquecer o conteúdo, e desenvolver competências geográficas. É preciso refletir sobre o papel do professor ao desenvolver metodologias ativas de ensino e promover um ambiente que facilite esse avanço no conhecimento crítico e geográfico dos alunos.

Segundo Sawczuk e Moura (2012), as atividades aplicadas em sala de aula que utilizam os jogos como metodologia de ensino rompem a tradição das práticas positivistas comuns aplicadas pelos professores, auxiliando o aluno na compreensão do conteúdo, em que se produz um raciocínio lógico e crítico, possibilitando que o processo de ensino-aprendizagem se torne significativo e relevante para ambos. Corroborando com Silva e Bertazzo (2013), o lúdico é uma ferramenta que promove entusiasmo, pode ser introduzido no processo de ensino-aprendizagem, colaborando com as aulas de Geografia deixando-as dinâmicas e comunicativas, ocasionando sentido e significado na construção do conhecimento geográfico. Entendemos que:

O uso de jogos favorece a participação ativa dos alunos em atividades escolares, sendo uma ferramenta eficaz no combate ao baixo rendimento escolar e a falta de interesse dos estudantes no processo educativo, levando em conta o seu desempenho com jogos referentes aos conteúdos programados (SAWCZUK; MOURA, 2012, p. 02).

Conforme Ribeiro Filho (2013), é aceitável assegurar que quando a Geografia escolar se beneficia do uso de brincadeiras e jogos, o aluno consegue deixar sua mente voltada para a realidade do seu cotidiano, sendo assim conseguem reproduzir suas percepções e domínios dos conhecimentos geográficos. De modo que essas ações pedagógicas estruturadas, nas atividades lúdicas, inserida na conjuntura escolar, promovem a apropriação de conhecimentos relacionados a construção da realidade, assim dizendo:

São muitas as discussões que, no campo do ensino de Geografia, apontam a necessidade de se trabalhar os conteúdos em sala de aula a partir de circunstâncias “práticas”, correspondendo aos anseios dos alunos, hoje mais inquietos e questionadores. Almeja-se estimular, nos estudantes, uma visão crítica e mais participativa por meio da criação de situações didáticas atraentes e marcadas por estratégias diversas. Dentre essas práticas, considera-se que as atividades lúdicas de modo geral e, sobretudo, os jogos podem ser utilizados pelo professor como um estímulo para a construção do conhecimento pelos alunos em sala de aula (OLIVEIRA; LOPES, 2016, p. 172).

É possível perceber que o jogo possui duas aplicabilidades principais em sala de aula: possui uma função de ludicidade e a segunda é caracterizada como educacional, isto significa, poder brincar de forma inclinada para um tema específico e com metas de aprendizagem definidas:

Pode-se depreender, portanto, que o jogo possui duas funções: a primeira seria a função lúdica, um brincar livre e prazeroso, e a segunda seria sua função educacional, um brincar direcionado para um tema específico e com objetivos de aprendizagem. Essa integração das funções deve ser alcançada criativamente pelo docente ao organizar um ambiente rico e dinamizador das interações (OLIVEIRA; LOPES, 2016, p. 173).

Os jogos podem ser utilizados de diversas formas e em diferentes cenários no processo de ensino e aprendizagem, por vez para iniciar um novo conteúdo quanto para finalizar e ajuda na construção do aprendizado, ou até mesmo como um artifício de avaliação do desempenho e nível de aprendizagem dos discentes. É importante buscar possibilidades de incorporar o jogo àquelas habilidades de Geografia que se pretende desenvolver nos alunos.

Quanto ao uso de atividades lúdicas em sala de aula, necessita-se ter um cuidado importante, no qual o docente tem papel fundamental. Não basta meramente, aplicar os jogos em sala de aula e esperar uma aprendizagem significativa. É interessante, que se entenda como deve proceder, isto é, como ele deve fazer a mediação do conhecimento. Conforme Leajanski, e Lima (2017), o professor tem como função na aplicação dos jogos, em particular, o planejamento, isto é, o educador deve estruturar o jogo de maneira que ele se concilie ao assunto em sala de aula. É necessário definir as metas das atividades do jogo, para que este não esteja sem uma finalidade pedagógica e sem vínculo, com o ensino-aprendizagem de Geografia.

Dessa maneira, consideramos, que os jogos podem e devem ser usados como recursos para o ensino, os quais podem trazer grandes benefícios às aulas, tornando a disciplina mais dinâmica e interessante, além de trabalhar habilidades e desenvolver competências para além dos conteúdos das disciplinas. Entretanto, é necessário planejamento por parte do professor, para que o jogo não se torne apenas um entretenimento para os alunos, mas que, de fato, seja uma ferramenta pedagógica efetiva.

GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO DIDÁTICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA GEOGRAFIA

A Gamificação é uma palavra original da língua inglesa “gamification”. O programador de computador britânico, Nick Pelling, usou o termo pela primeira vez em 2002 e o conceito começou a surgir na literatura científica em 2008, com uso mais amplo em 2010 (DETERDING et al., 2011). Portanto, fica claro que esse conceito foi inovador, mas ainda precisa evoluir. De maneira geral, a gamificação consiste em uma ideia de agregar o não lúdico através lúdico em diferentes áreas ao permitir adaptações para uso em ambiente escolar.

Conforme, Deterding (2011), a gamificação contempla o uso de elementos de design de games em contextos fora dos games para estimular, ampliar a atividade e reter a atenção do usuário. As bases dos games são objetivos, regras claras, feedback imediato, recompensas, motivação intrínseca, indução do erro no processo, diversão, narrativa, níveis de competitividade, abstração da realidade, competição, conflito, cooperação, voluntariedade, entre outros (FARDO, 2013).

A gamificação no ensino surge como uma estratégia que tenta aumentar o engajamento dos estudantes nas salas de aulas, com elementos usados em jogos no processo ensino/aprendizagem. Essa estratégia é capaz de despertar o interesse do aluno sobre a matéria ensinada em sala de aula.

gamificação pressupõe a utilização de elementos tradicionalmente encontrados nos games, como narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades que não são diretamente associadas aos games, com a finalidade de tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação. (FARDO, 2013, p.1).

Segundo Kapp (2012) o conceito de gamificação como o uso de mecanismos, estética e pensamento dos jogos para engajar as pessoas, motivar ações, promover conhecimento e resolver problemas. A Gamificação pode ser resumida como o uso de elementos de jogos em contextos não relacionados com jogos (Deterding et. al, 2011), (Cunha, 2014).

No ensino da Geografia, a metodologia ativa pode ser um grande auxílio para a convergência da teoria e da prática dos conteúdos. Para tal, é necessário a produção de materiais didáticos para auxiliar o professor na sua prática em sala de aula.

Segundo Alves (2016), a gamificação por sua utilização de mecanismos dos games em cenários *non games*, concebem espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer. Isto posto, o uso da gamificação em sala de aula, coloca o aluno em posição de destaque no todo do processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, o docente atuará conduzindo e guiando o andamento da aprendizagem para que os alunos possam dialogar, entre si, com o professor, e residentes de forma a segurar a facilitação e absorção do conhecimento escolar, (ORLANDI et al, 2018).

Nesse sentido, podemos entender que a gamificação, dentro de uma concepção de ensino e aprendizagem significativa, devem instigar a criação, a imaginação e a simulação de situações-problema do cotidiano do aprendiz. Ou seja, devem constituir uma proposta visando à efetiva participação do aluno, e não apenas ao cumprimento passivo de algumas ações desconexas ou ao simples ouvir o professor falar (Moraes, 2010).

Assim, busca-se enfatizar os benefícios que esse método traz para a vida social dos alunos, tais quais: o desenvolvimento da autonomia, o rompimento com o modelo tradicional, o trabalho em equipe, a integração entre teoria e prática, o desenvolvimento de uma visão crítica da realidade e o favorecimento de uma avaliação formativa.

O USO DO “JOGO QUEM SOU EU?” NA AULA DE GEOGRAFIA

Com a finalidade da realização desta pesquisa foi elaborado um jogo, “Quem sou eu?”, com o tema sobre o continente americano. Esta atividade foi aplicada em cinco turmas (A, B, C, D, E) do segundo ano do Ensino Médio cada uma contendo em média 35 alunos, na EREM João Cavalcante Petribu, também conhecido como Colégio Novo, em Carpina-PE. Foram necessárias duas aulas por turma para que esta atividade fosse realizada como programado.

“Quem sou eu?” foi elaborado por meio de algumas pesquisas na internet em que foram feitas a criação de duas tabelas.

Essas foram desenvolvidos de acordo com os assuntos relacionados ao continente americano, conteúdos trabalhados em sala de aula pelo autor deste trabalho juntamente com a equipe do Programa Residência Pedagógica de Geografia - RP (2022 a 2024), desenvolvido pela Universidade de Pernambuco, Campus Mata Norte localizado na cidade de Nazaré da Mata para promover uma melhor formação dos estudantes do curso de formação de professores de Geografia.

A elaboração dessas tabelas consiste na organização de algumas informações sobre os países que compõem o continente americano, foi criado dois tipos de tabelas: a primeira apresentava aspectos políticos e econômicos (Cidade mais populosa, Moeda, Língua Oficial, Presidente); e a segunda aspectos físicos e históricos (Colonizador, Povos Originários, Clima predominante, Relevo Predominante, Vegetação Predominante). A tabela foi criada, após a introdução do assunto na primeira aula, pelos alunos, e posteriormente foi solicitado que os alunos realizassem uma pesquisa dos aspectos previamente selecionados.

A próxima etapa da atividade, foi uma busca das bandeiras de alguns países do continente americano, em seguida os alunos imprimiram e recortaram as imagens para serem utilizadas na dinâmica do jogo. O objetivo principal do jogo consiste em o aluno identificar qual país foi selecionado pelo professor, com algumas perguntas feitas por um membro da sua equipe, sendo estas perguntas objetivas e opções de resposta “Sim ou Não”. As perguntas tinham que ter relação com os aspectos das duas tabelas construídas em sala pelas devidas equipes.

Figura 01 – Imagens das Bandeiras



Fonte – Ivison Marques, 2023.

As metas buscadas no desenvolvimento do jogo e da sua aplicação foram os de desenvolver um aprendizado prazeroso aos alunos e revisar os assuntos já trabalhados em sala de aula, de maneira a proporcionar uma aprendizagem significativa, em que o jogo “Quem sou eu?”, serviu como um recurso didático para estimular os conhecimentos prévios dos alunos, o qual foi a base para despertar a busca de novos conhecimentos relacionados ao tema da aula. Alguns assuntos abordados sobre o continente americano foram: i) ; ii) aspectos populacionais ; iii) divisões regionais ; iv) colonização e ocupação territorial; v) economia ; e vi) aspectos físicos.

É muito importante destacar que é necessária a explicação das regras do jogo com antecedência à sua aplicação, para que os discentes compreendam como podem participar e atuar no jogo. No caso, foi preciso explicar duas ou três vezes para que as turmas entendessem e o jogo pudesse ser iniciado.

Figura 02 – Regência 2º ano do Ensino Médio



Fonte – Albertina Mota, 2023.

Destaca-se, principalmente que os conteúdos foram abordados anteriormente em sala de aula e, posteriormente foi feita a elaboração do jogo do “Quem sou eu?” relacionado aos temas dados. Os próximos passos foram a aplicação do jogo. Nas diferentes turmas foi possível notar o interesse do corpo discente em participar do jogo, reforçando os aprendizados já trabalhados e inserindo elementos complementares.

Percebemos que os alunos estavam lidando não apenas com temas novos, mas também com uma ideia que já havia em sua estrutura cognitiva, o conhecimento do jogo aplicado. Com isso a aplicação do jogo tornou mais simples a assimilação do conteúdo, segundo alguns comentários individuais, alguns alunos tiveram uma melhor compreensão do conteúdo proposto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, foi possível observar uma grande contribuição para o processo de ensino e aprendizagem mediante o uso da gamificação, visto que, àquela falsa sensação que os alunos tinham ao aprender determinado conteúdo, por ter sido apresentado de forma expositiva, eles foram apresentados a uma experiência de aprendizado que são mais significativas a sua realidade. No decorrer do desenvolvimento das atividades era

perceptível, pois os discentes revelaram-se dedicados e interessados a participarem das aulas ministradas.

Visto que o ato de “jogar” é algo associado a momentos de lazer e recreação, proporcionar o ensino ou reforços de conteúdos através deste recurso didático, tira o caráter de seriedade do aprendizado, proporcionando uma aproximação entre o aluno e os objetos de conhecimento. Assim, essa ferramenta pedagógica desperta o interesse dos discentes, os quais participam ativamente do processo ensino e aprendizagem (AROEIRA, 2014)

É necessário assim, destacar que foi perceptível a empolgação e engajamento dos alunos durante a atividade. A cada rodada, que correspondia a um tema, as turmas interagiam com animação, tentavam identificar qual país correspondia as características descritas. Ademais, durante as reuniões semanais que realizamos na residência pedagógica a nossa preceptora comentou que a melhoria nas notas e participação dos alunos nas aulas foram notáveis, ela nos relatou que foi possível notar uma contribuição no aprendizado dos alunos de forma significativa, que trouxesse entretenimento a eles, de maneira a unir os conhecimentos geográficos às suas vidas cotidianas, por intermédio do “Quem sou eu?”, que foi o recurso metodológico escolhido para acionar os conhecimentos prévios dos alunos e instigar a busca de novos saberes.

Esta prática demonstrou a importância da residência pedagógica para a formação do futuro docente de Geografia, levando em consideração a valorização das reuniões, do planejamento pedagógico, formação específica que o programa ofereceu, tais como os cursos de extensão e encontros em eventos. Sem dúvida, a experiências pedagógicas de pesquisar, elaborar e construir uma jogo didático contribuiu para a minha formação docente, construindo e fortalecendo a construção da minha identidade docente.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria et al. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p. 74-97.

AUSUBEL, David Paul. Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano-Edições Técnicas, 2003. Disponível em:

<http://www.uel.br/pos/ecb/pages/arquivos/Ausubel_2000_Aquisicao%20e%20retencao%20de%20conhecimentos.pdf>. Acesso em: 02 de abr. de 2020.


CAPES. Programa de Residência Pedagógica. Brasília, DF: Capes, 2018. Disponível em: <https://capes.gov.br/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica>. Acesso em: 10 set. 2019

GUIMARÃES, Rosiane Correia; ROSA, Odelfa. Ensinando Geografia de forma lúdica através do mapa em quebra-cabeça. Uberlândia: Caminhos de Geografia, v.15, n.49, p.70-79, 2014. Disponível em:< [www.seer.ufu.br](http://www.seer.ufu.br/index.php/caminhosdegeografia) > index.php > caminhosdegeografia > article > download > Acesso em: 20 de out. de 2019.

KLAUSEN, Luciana dos Santos. Aprendizagem significativa: um desafio. Curitiba:EDUCERE,p.6406-6407,2013.Disponível em:<https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/25702_12706.pdf>. Acesso em: 01 de fev. de 2020.

MOREIRA, Marco Antonio. O que é afinal Aprendizagem significativa? Aula Inaugural do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Naturais, Instituto de Física, Universidade Federal do Mato Grosso, Cuiabá, MT, 23 de abril de 2020. Currículum: revista de teoría, investigación y práctica educativa. La Laguna, Espanha, 2012. Disponível em < <http://moreira.if.ufrgs.br/oqueefinal.pdf>> Acesso em: 02 de set. 2019.

OLIVEIRA, Taís Pires; LOPES, Claudivan Sanches. “Acertando as horas”: jogo cartográfico como recurso didático geográfico no ensino de fusos horários. Rev. Tamoios, São Gonçalo (RJ), ano 12, n. 2, págs. 171-189, jul/dez. 2016. Disponível em:<<https://www.epublicacoes.uerj.br/index.php/tamoios/article/download/25888/19335>>.Acessoem:20deabr.de2020.<https://doi.org/10.12957/tamoios.2016.25888>

REITORIA DA UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO		
PLANO DE TRABALHO		
ESCOLA: EREM JOÃO CAVALCANTI PETRIBU		
SÉRIE: 2º ANO DO ENSINO MEDIO		
DISCIPLINA(S): GEOGRAFIA		
DOCENTE(S): IVISON MARQUES BARBOSA.		
CARGA HORÁRIA: 45 MINUNTOS		
ATIVIDADE		
Será apresentado o continente Americano nas perspectivas economicas, físicas, politicas e culturais. Os tópicos serão abordados com auxilio de leituras, debates e exercicios para fixação do conteúdo.		
COMPETENCIA BNCC		
Competência 1: Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir de procedimentos epistemológicos e científicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente com relação a esses processos e às possíveis relações entre eles.		
HABILIDADE BNCC		
(EM13CHS102) Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais da emergência de matrizes conceituais hegemônicas (etnocentrismo, evolução, modernidade etc.), comparando-as a narrativas que contemplam outros agentes		

ANEXO I

REITORIA DA UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO



- Exercício de fixação: Kahoot – quiz sobre curiosidades e informações sobre o continente americano.

RECURSOS DIDÁTICOS

Quadro, piloto, caderno, caneta, lápis, borracha, ficha de conteúdos.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

- Observação no nível de participação e envolvimento dos grupos no debate sobre o tema.
- Exercício de fixação.

RESULTADOS ESPERADOS

Contribuir com a ampliação do conhecimento dos alunos a cerca do continente americano, e instruí-los sobre as diferenças de cada país, seguindo os parâmetros políticos, econômicos, culturais e físicos.

CRONOGRAMA

EXERCÍCIO DE FIXAÇÃO - Américas

Aspectos políticos e econômicos

<p>EUA Capital: Washington, D.C. Cidade mais populosa: Nova Iorque Moeda: Dólar Americano Língua Oficial: Inglês Presidente: Joe Biden</p>	<p>Venezuela Capital: Caracas Cidade mais populosa: Caracas Moeda: Bolívar soberano Língua Oficial: Espanhol Presidente: Nicolás Maduro</p>
<p>Brasil Capital: Brasília Cidade mais populosa: São Paulo Moeda: Real Língua Oficial: Português Presidente: Lula</p>	<p>Cuba Capital: Havana Cidade mais populosa: Havana Moeda: Peso Língua Oficial: Espanhol Presidente: Miguel Díaz-Canel</p>

EXERCÍCIO DE FIXAÇÃO - Américas

Aspectos físicos e históricos

<p style="text-align: center;">EUA</p> <p>Colonizador: Inglaterra Povos Originários: Os Cherokees Clima predominante: Temperado Relevo Predominante: Planície central Vegetação Predominante: Bosques temperados</p>	<p style="text-align: center;">Cuba</p> <p>Colonizador: Espanha Povos Originários: Cibonels Clima predominante: Tropical úmido Relevo Predominante: Planaltos e planícies Vegetação Predominante: florestas tropicais</p>
<p style="text-align: center;">Brasil</p> <p>Colonizador: Portugal e Espanha Povos Originários: Aruak e tupi Clima predominante: Clima tropical Relevo Predominante: planaltos e planícies Vegetação Predominante: Floresta Amazônica</p>	<p style="text-align: center;">México</p> <p>Colonizador: Espanha Povos Originários: Maias e Astecas Clima predominante: Árido Relevo Predominante: Planícies costeiras Vegetação Predominante: Floresta Tropical</p>
<p style="text-align: center;">Argentina</p> <p>Colonizador: Espanha Povos Originários: Querandis e Quíchuas Clima predominante: Subtropical Relevo Predominante: Cordilheira dos Andes Vegetação Predominante: Savanas e Pampas</p>	<p style="text-align: center;">Costa Rica</p> <p>Colonizador: Espanha Povos Originários: Bruca e Ngobe Clima predominante: Tropical Relevo Predominante: Cadeia de montanhas Vegetação Predominante: Floresta tropical</p>
<p style="text-align: center;">Canadá</p> <p>Colonizador: França Povos Originários: Inuítes Clima predominante: Temperado Relevo Predominante: Montanhas Rochosas e Apalaches Vegetação Predominante: Tundra</p>	<p style="text-align: center;">Paraguai</p> <p>Colonizador: Espanha Povos Originários: Guarani Clima predominante: Seco e tropical Relevo Predominante: Plano Vegetação Predominante: Subtropical</p>
<p style="text-align: center;">Uruguai</p> <p>Colonizador: Espanha Povos Originários: Yaros e Chanás Clima predominante: Temperado Relevo Predominante: Planície</p>	<p style="text-align: center;">Venezuela</p> <p>Colonizador: Espanha Povos Originários: Wargo e E'ñepa Clima predominante: Tropical Relevo Predominante: Penínsulas</p>