GAMIFICAÇÃO GEOGRÁFICA: METODOLOGIAS ATIVAS PARA COMPREENDER GEOGRAFIA

II Congresso Online Nacional de Geografia, 1ª edição, de 23/11/2020 a 27/11/2020
ISBN dos Anais: 978-65-86861-61-7

SILVA; Luan Alves da [1]

RESUMO

INTRODUÇÃO: A Geografia é uma ciência multidisciplinar, tendo que percorrer por diversas disciplinas e áreas do conhecimento. Esta multidisciplinaridade reforça a amplitude da disciplina, fazendo com que novos jeitos de ensiná-la sejam necessários. Ensinar Geografia em tempos digitais, desperta um olhar para as metodologias de ensino que utilizamos. Nos métodos, a inovação e a criatividade abrem um arsenal de possibilidades para auxiliar os alunos na compreensão do conteúdo, no senso crítico e na maneira de se relacionar com o outro. Nesta perspectiva, surgem as Metodologias Ativas, que são um conjunto de processos de ensino e aprendizagem, da qual permite os alunos participarem ativamente da construção do conhecimento. Nestas metodologias, o professor cria as possibilidades para o educando, motiva-o e o trás para perto da disciplina. Já o aluno torna-se o protagonista, sendo o indivíduo que aproveita das ferramentas disponibilizadas pelo professor para o seu próprio conhecimento. A gamificação, como sendo um dos vários exemplos de Metodologias Ativas, busca um envolvimento pedagógico entre a lógica dos games e as habilidades e competências nas diversas áreas do conhecimento. Geografia e Games possuem uma relação totalmente intrínseca, possibilitando um campo rico em aprendizagem. Contudo, uma das maiores evoluções na indústria foi o desenvolvimento dos jogos de *mundo aberto*, onde permite o jogador circular livremente pelo cenário, tendo liberdade para escolher as missões que irá realizar ou explorar espaços geográficos do game. **OBJETIVO**: O resumo tem por objetivo enaltecer as metodologias ativas como um reforço inovador, que potencializa as práticas pedagógicas e deixam as aulas de Geografia mais interativas, além de propor uma reflexão acerca da importância das aulas mais instigantes em tempos tão desafiadores para a educação. **EXPERIÊNCIA:** A gamificação foi desenvolvida numa escola privada do município de Criciúma/SC, para uma turma do 2º ano do ensino médio. O conteúdo proposto era Estatuto da Cidade, Planejamento Urbano e Plano Diretor. No primeiro momento, os alunos dialogaram a necessidade de se planejar uma cidade, levantando situações não-planejadas da cidade da qual residem. Depois de uma discussão teórica, os alunos foram desafiados a criar uma cidade do zero no jogo chamado *SimCity.* Para este jogo, os educandos utilizaram os critérios estabelecidos pelo Estatuto da Cidade para planejar sua cidade, respeitando os limites entre a área central, áreas residenciais, áreas industriais, além de administrar as demandas e necessidades que a população exigia **RESULTADO:** Como resultado final, os alunos puderam vivenciar o dia a dia de um administrador, na tomada de decisões e nas construções que realizara. Percebeu-se um grande interesse pela temática e a fácil compreensão dos conteúdos abordados, promovendo uma autonomia e liberdade criativa. **REFLEXÕES FINAIS:** Uma aula teórica e prática dentro das Metodologias Ativas apontam que, inovar em sala de aula é necessário e promissor. Um jogo digital, acessível para os alunos, promovendo uma relação com a ciência Geográfica, diverte, motiva e

[1] Colégio Unesc, professorluan.geografia@gmail.com

aproxima o estudante do docente e, conseqüentemente, da disciplina. A gamificação é uma metodologia do século XXI, que faz a diferença no cotidiano escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Geografia, Gamificação, Inovação

[1] Colégio Unesc, professorluan.geografia@gmail.com