

V ENCONTRO REGIONAL EM COMEMORAÇÃO AO DIA DO GEÓGRAFO – ERCOGEO

“Geografias em movimento e os movimentos na Geografia: escalas, tensões e contradições”

03 a 08 de junho de 2024 – Três Lagoas/MS

USO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: LEVANTAMENTO E ANÁLISE DE PUBLICAÇÕES BRASILEIRAS POR REGIÕES GEOGRÁFICAS.

Priscila dos Santos Garcia
Patrícia Helena Mirandola Garcia

- () Resumo expandido
- (X) Projeto de pesquisa
- () Relato de experiência

EIXO TEMÁTICO

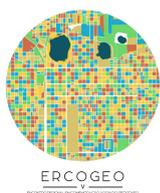
- () Dinâmica Ambiental e Planejamento
- () Dinâmicas Territoriais na Cidade e no Campo
- (X) Ensino de Geografia, Educação Ambiental e Práticas Pedagógicas

1) INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

Diante das transformações em curso na área educacional, torna-se essencial desenvolver novas abordagens que considerem a diversidade de personalidades, deficiências e transtornos dos estudantes da educação básica. Nesse contexto, os jogos didáticos surgem como uma ferramenta capaz de proporcionar aos alunos uma aprendizagem de forma lúdica, envolvente e

A utilização de jogos no ensino de Geografia pode ser uma estratégia eficaz para promover um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e envolvente, bem como para incentivar a interação crítica e criativa com os conteúdos escolares. De acordo com Cavalcanti (2012), as propostas mais recentes de ensino de Geografia buscam trabalhar os conteúdos de maneira crítica, criativa e questionadora, visando favorecer sua interação e confronto com outros saberes.

Também, no contexto atual de rápida evolução tecnológica e globalização, a educação está passando por transformações significativas. O uso de tecnologias da informação e comunicação (TIC) na educação está se tornando cada vez mais essencial para facilitar o processo de aprendizagem, tornando-o mais interessante e integrando o aluno às novas tecnologias. Conforme observado por Picchio (2017), "as tecnologias da informação e comunicação (TIC) têm transformado a forma como os alunos aprendem e os



V ENCONTRO REGIONAL EM COMEMORAÇÃO AO DIA DO GEÓGRAFO – ERCOGEO

“Geografias em movimento e os movimentos na Geografia: escalas, tensões e contradições”

03 a 08 de junho de 2024 – Três Lagoas/MS

professores ensinam, tornando o processo de aprendizagem mais interativo, atraente e eficaz” (p. 2).

No âmbito da geografia, o uso de jogos virtuais está contribuindo para expandir o conhecimento e tornar o ensino mais interessante e envolvente. Por meio do uso de jogos, os estudantes podem interagir com o conteúdo de forma mais prática e divertida, o que pode ajudar a reter o conhecimento de maneira mais eficaz. Além disso, o uso de jogos pode ajudar a desenvolver habilidades importantes, como resolução de problemas, tomada de decisões e trabalho em equipe.

A literatura sobre o uso de jogos digitais no ensino de geografia tem crescido nos últimos anos, com diversos estudos e pesquisas sendo realizados no Brasil e no mundo. Carvalho (2018), Fonseca (2017) e Oliveira (2016) são alguns dos autores que tem contribuído para esse campo de estudo.

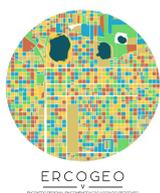
Carvalho (2018), em sua tese de doutorado, realizou uma revisão de literatura sobre o tema, analisando diversos estudos nacionais e internacionais sobre o uso de jogos digitais na educação geográfica. Ele conclui que os jogos digitais podem ser uma ferramenta eficaz para o ensino de geografia, pois permitem a interatividade e a imersão do aluno no conteúdo, além de promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais.

Já Fonseca (2017), em sua dissertação de mestrado, analisou a literatura sobre jogos educacionais para o ensino de geografia, identificando os principais benefícios e desafios do uso dessa ferramenta didática. Ela conclui que os jogos educacionais podem contribuir para o aprendizado de conteúdos geográficos de forma divertida e envolvente, além de promover o desenvolvimento de habilidades como a tomada de decisões, o trabalho em equipe e a resolução de problemas.

Por fim, Oliveira (2016), em sua dissertação de mestrado, também realizou uma revisão de literatura sobre o uso de jogos digitais no ensino de geografia. Ele identificou que os jogos digitais podem ser uma ferramenta eficaz para o ensino de geografia, pois permitem a interatividade e a imersão do aluno no conteúdo, além de promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. No entanto, ele também destacou a necessidade de estudos adicionais para avaliar a eficácia dessa ferramenta didática e identificar as melhores práticas para sua implementação no ensino de geografia.

Por meio desta pesquisa, espera-se identificar o papel dos jogos na educação em geral e no ensino de geografia em particular, além entender sobre como as tecnologias podem ser usadas de forma eficaz no processo de ensino-aprendizagem. Além disso, a pesquisa pode ajudar a identificar as vantagens e desvantagens do uso de jogos didáticos na geografia, bem como as melhores práticas para sua implementação.

No entanto, a simples disponibilização de novas tecnologias nas escolas não garante sua eficiente utilização. É necessário que o professor analise o contexto escolar e o perfil dos alunos, para elaborar aulas que integram essas tecnologias de maneira adequada à realidade atual. Além disso, a utilização de



V ENCONTRO REGIONAL EM COMEMORAÇÃO AO DIA DO GEÓGRAFO – ERCOGEO

“Geografias em movimento e os movimentos na Geografia: escalas, tensões e contradições”

03 a 08 de junho de 2024 – Três Lagoas/MS

jogos eletrônicos, como jogos virtuais e jogos de vídeo, pode ser uma estratégia promissora para o ensino de Geografia, uma vez que fazem parte do dia a dia de crianças e adolescentes, mas ainda são pouco utilizados nas escolas.

Portanto, é fundamental que o professor busque aprimorar suas competências tecnológicas e pedagógicas, para utilizar jogos de maneira eficaz no ensino de Geografia, promovendo um ambiente de aprendizagem mais envolvente e colaborativo entre alunos e professores.

2) OBJETIVO GERAL E ESPECÍFICOS

Objetivo geral: Realizar um levantamento e análise de publicações brasileiras sobre o uso de jogos didáticos no ensino de Geografia, com o objetivo de contribuir para a compreensão do papel dos jogos na educação em geral e no ensino de Geografia em particular.

Objetivos específicos:

1. Identificar as publicações brasileiras sobre o uso de jogos didáticos no ensino de Geografia indexadas no Google Acadêmico;
2. Selecionar e organizar as publicações por regiões do Brasil (Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste e Sul);
3. Quantificar e espacializar as publicações por região;
4. Analisar as publicações selecionadas para identificar as vantagens e desvantagens do uso de jogos didáticos na geografia, bem como as melhores práticas para sua implementação.

3- METODOLOGIA

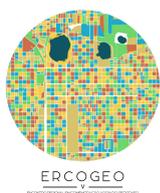
Etapa 1: Definição dos critérios de pesquisa

Serão definidos os critérios de pesquisa no Google Acadêmico, utilizando as palavras-chave "jogos" e "aprendizagem" para buscar publicações relacionadas ao uso de jogos didáticos no ensino de Geografia. Serão selecionadas apenas as publicações indexadas no Google Acadêmico e publicadas em português.

Etapa 2: Levantamento das publicações

Será realizado o levantamento das publicações no Google Acadêmico, utilizando os critérios de pesquisa definidos na etapa anterior. Serão selecionadas apenas as publicações indexadas no Google Acadêmico e publicadas em português.

Etapa 3: Seleção e organização das publicações por regiões



V ENCONTRO REGIONAL EM COMEMORAÇÃO AO DIA DO GEÓGRAFO – ERCOGEO

“Geografias em movimento e os movimentos na Geografia: escalas, tensões e contradições”

03 a 08 de junho de 2024 – Três Lagoas/MS

As publicações selecionadas serão organizadas por regiões do Brasil (Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste e Sul) de acordo com a localização dos autores ou das instituições de ensino a que pertencem.

Etapa 4: Quantificação e espacialização das publicações por região

Será realizada a quantificação e espacialização das publicações por região, utilizando técnicas de análise espacial e cartográfica. Serão criados mapas temáticos para representar a distribuição das publicações por região.

Etapa 5: Análise das publicações selecionadas

As publicações selecionadas serão analisadas para identificar as vantagens e desvantagens do uso de jogos didáticos na geografia, bem como as melhores práticas para sua implementação. Serão realizadas análises qualitativa e quantitativa dos dados coletados.

Etapa 6: Relato e discussão dos resultados

Os resultados da pesquisa serão relatados e discutidos, destacando as contribuições para a compreensão do papel dos jogos na educação em geral e no ensino de Geografia em particular, além de fornecer informações sobre como as tecnologias podem ser usadas de forma eficaz no processo de ensino-aprendizagem.

4) RESULTADOS ESPERADOS

Integração de Jogos na Sala de Aula:

- Demonstrar estratégias eficazes para a utilização de jogos educativos.
- Promover uma aprendizagem abrangente e contínua.

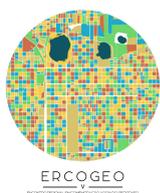
Interatividade Professor-Aluno:

- Evidenciar a interação significativa entre docentes e discentes através dos jogos.
- Basear-se em evidências acadêmicas sobre o uso de jogos no ensino de geografia em todo o Brasil, divididos por regiões.

Diversidade de Jogos e Metodologias:

- Apresentar a variedade de jogos aplicáveis ao ensino de geografia.
- Destacar jogos e atividades de baixo custo que facilitam a interação e o aprendizado.

- Contribuição Acadêmica e Prática:



V ENCONTRO REGIONAL EM COMEMORAÇÃO AO DIA DO GEÓGRAFO – ERCOGEO

“Geografias em movimento e os movimentos na Geografia: escalas, tensões e contradições”

03 a 08 de junho de 2024 – Três Lagoas/MS

- Comprovar a eficácia dos jogos como ferramenta pedagógica no ensino de geografia.
- Incentivar educadores a explorar novas abordagens pedagógicas através do uso de jogos.
- Analisar trabalhos anteriores sobre o uso de jogos na educação para fundamentar a pesquisa.

5) REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARVALHO, M. M. Jogos digitais na educação geográfica: uma revisão de literatura. 2018. Tese (Doutorado em Geografia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufrgs.br/handle/10183/162752>. Acesso em: 29/05/2024.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **O ensino de geografia na escola**. Campinas, SP: Papyrus, 2012. p. 45-47.

FERREIRA, Karen Monaliza Lemos; SAMPAIO, Patricia Marques; ALVES, Yara Neuma de Souza. “Geografizando a paisagem”: O uso de jogos didáticos como forma de inclusão no ensino de Geografia. In: VI Congresso Nacional de Educação, 2008.

FONSECA, A. C. Jogos educacionais para o ensino de geografia: uma análise da literatura. 2017. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: http://www.bdt.d.ufrj.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=76874. Acesso em: 29/05/2024.

OLIVEIRA, R. S. O uso de jogos digitais no ensino de geografia: uma revisão de literatura. 2016. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2016. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.ufpr.br/dspace/handle/1884/45625>. Acesso em: 29/05/2024.

PICCHIO, A. **Tecnologias da informação e comunicação na educação: tendências e desafios**. São Paulo: Editora Cortez, 2017.