



CONGRESSO BRASILEIRO DE GEÓGRAFAS E GEÓGRAFOS

..... 07 a 12 de julho de 2024, São Paulo-SP

Organização:



Apoio:



GEOGRAFIA EM JOGO: GAMIFICAÇÃO E PEDAGOGIA FREINET

Letícia Fernanda Fogaça Moreira da Silva

Universidade Federal de São Carlos, *campus* Sorocaba

leticiafernandafms@gmail.com

INTRODUÇÃO

Este artigo tem como objetivo apresentar o meu relato como professora que utilizou o recurso lúdico tecnológico e analógico para ensinar Geografia e que dentro desta aprendizagem utilizei algumas das concepções pedagógicas de Célestin Freinet para aplicá-las a alunos do Ensino Médio da rede pública estadual de São Paulo.

Apesar das ideias de Freinet remontarem a uma época totalmente diferente da que estamos vivendo, é interessante transformar as Pedagogias existente trazendo para o contexto da nossa realidade.

Atualmente vivemos na era da tecnologia, onde as pessoas passam a vida interligadas por um meio eletrônico, mais precisamente um celular que é de fácil acesso, pois com ele você consegue fazer qualquer coisa digitalmente estando em qualquer lugar. É claro que no meio educacional isso não seria diferente, a tecnologia é um meio fundamental de ensino-aprendizagem dos alunos atualmente.

Com a pandemia foi intensificado o uso da tecnologia devido o distanciamento e muitas aulas online que ocorreram neste período. Antes da pandemia já havia certo uso da tecnologia nas escolas, porém era um pouco mais restrito e os professores ficavam apenas com os métodos tradicionais. De acordo com Prensky (2001): “Os estudantes de hoje não são mais as pessoas para as quais o nosso sistema educacional foi desenvolvido” (Prensky, 2001, p.61).

Hoje em dia é quase impossível dar uma aula sem que os alunos estejam com o celular na mão e conectados com as mais diversas informações. Há pessoas que veem um enorme



VIII CONGRESSO BRASILEIRO DE GEÓGRAFAS E GEÓGRAFOS



07 a 12 de julho de 2024, São Paulo-SP

problema nisso, pois os alunos acabam se distraíndo demais com as redes sociais e deixam de focar no real estudo que está sendo passado ali na escola.

De acordo com a Lei Nº12.730, de 11 de outubro de 2007, “Proíbe o uso telefone celular nos estabelecimentos de ensino do Estado durante o horário de aula”. E voltando um pouco lá em 2007, se puxarmos da memória a utilização de celulares não era feita de forma frequente na escola, pois não eram todas as pessoas que possuíam um aparelho eletrônico na época, conforme o tempo foi passando esta lei se fez necessária, porém era quase impossível deter o uso. Em 2017 esta lei é atualizada, juntamente com outras que libera a utilização do aparelho eletrônico em sala de aula para fins pedagógicos, que muitas das vezes não é cumprido.

Atualmente é indispensável a utilização dos meios eletrônicos para a efetivação da aprendizagem, até mesmo o Estado de São Paulo (mediante a uma pandemia), disponibilizou chips de celulares que continham uma liberação de internet para aqueles alunos que não possuíam este meio, o chip funcionou até meados de 2023 em alguns aparelhos eletrônicos, mas como os alunos voltaram integralmente presencial eles foram desligados.

Praticamente em todas as escolas do Estado há um meio de internet disponível para os alunos acessarem, até mesmo o currículo e as apostilas do Estado incentivam a utilização dos meios digitais para pesquisa, a fim de criar uma independência na aprendizagem dos alunos. É claro que no papel tudo é lindo e maravilhoso, a proposta é muito boa, porém a formulação para a realidade da sala de aula é precária.

Eu tive a oportunidade de trabalhar no Programa de Ensino Integral (PEI), e lá vi as dificuldades na utilização dos meios eletrônicos, um dos motivos foi devido aos alunos não terem a lógica de que o celular não é apenas uma mera distração, mas sim uma ferramenta de aprofundamento de sua aprendizagem e pela instabilidade da rede e o restrito acesso para utilização do meio. Uma situação bem difícil para se trabalhar com conteúdo que exigem pesquisas e metodologias ativas.

Diante de todos esses problemas a gente pensa em uma solução viável, quando possível aplicar uma metodologia integradora com a tecnologia e em outros de forma analógica. Mas como despertar o interesse nos alunos e se libertar de uma metodologia tradicionalista? É aí que entram os jogos, tanto digitais como analógicos, para que os alunos tenham uma aula

VIII CONGRESSO BRASILEIRO DE GEÓGRAFAS E GEÓGRAFOS



07 a 12 de julho de 2024, São Paulo-SP

mais dinâmica ativa e seja do atrativo deles a participarem na construção dos conceitos sobre a Geografia.

Mas o que são jogos? A história dos jogos se entrelaça com a história e remontam o seu surgimento a mais de 5 mil anos. Há indícios deste surgimento no Egito Antigo e na Índia, que normalmente os jogos eram utilizados como uma ferramenta na educação, entretenimento, desenvolvimento de habilidade e até mesmo como rituais religiosos. Ao longo dos séculos, os jogos evoluíram junto com a sociedade, incorporando novas tecnologias e dando novos significados para a sua jogabilidade de acordo com cada cultura. De acordo com Huizinga (1938), "Os jogos são mais velhos do que a escrita, mais velhos do que a agricultura, mais velhos do que a civilização" (Huizinga, 1938, p. 13).

Com o passar dos anos os jogos analógicos foram se aprimorando e transformados em eletrônicos, no início do século XX, temos o destaque para o jogo "*Tennis for Two*", criado em 1958, considerado o primeiro jogo eletrônico criado. A década de 70 foi marcada pelo surgimento dos primeiros arcades, como o icônico "*Pong*". Nos anos 80, os jogos eletrônicos se popularizam com o lançamento do console Atari e dos jogos "*Super Mario Bros.*" e "*Tetris*". Nos anos 90, surgiram os jogos em 3D e a popularização dos jogos de luta e de corrida. No início dos anos 2000, a internet possibilitou o surgimento dos jogos online e dos jogos para celular.

Atualmente, os jogos são uma indústria bilionária com destaque para os jogos de *eSports* e para a realidade virtual. Os jogos revelam aspectos culturais, sociais e econômicos das sociedades que os desenvolveram. Eles são uma manifestação otimista, alegre e plena da energia vital, uma atividade humana repleta de significados e que, além do desenvolvimento, favorece também a aprendizagem, o prazer, a inserção na cultura, a solução de problemas e a socialização.

A indústria de jogos continua a evoluir com a tecnologia e as tendências crescentes. A realidade virtual, a realidade aumentada, os jogos em nuvem entre outros, são tendências para serem utilizadas em sala de aula. Apesar de serem tecnologias caras para se ter dentro da escola, muito dos alunos possuem acesso aos jogos digitais dentro do celular ou de consoles, devido a isso devemos tentar ressignificar esses jogos e trazer uma aprendizagem para eles,

VIII CONGRESSO BRASILEIRO DE GEÓGRAFAS E GEÓGRAFOS



07 a 12 de julho de 2024, São Paulo-SP

pois, assim eles iriam estar aprendendo jogando, já que os jogos trazem temáticas e histórias voltadas a nossa realidade.

Sabendo disso e da falta de interesse dos alunos, é iminente ainda mais em um cenário pós-pandemia, que traz todos os atrasos na aprendizagem juntamente com a falta de interesse em aulas tradicionais e sem inovação.

O sistema de educação brasileiro, infelizmente visa apenas os aspectos quantitativo dos estudantes ao invés do qualitativo, focando em apenas em números de “aprovados” (sem o conhecimento necessário para um mercado de trabalho ou até mesmo para a vida), do que na qualidade em que o ensino está sendo passado para eles.

Diante deste pequeno exposto, trarei o meu relato sobre a utilização do lúdico para o ensino de Geografia e como fiz o entrelaçamento com a Pedagogia de Célestin Freinet, juntamente da utilização da metodologia ativa, mais especificadamente o método da gamificação.

OBJETIVOS

Explorar o uso de recursos lúdicos tecnológicos e não tecnológicos: O primeiro objetivo é investigar como o uso de recursos lúdicos (sejam eles tecnológicos, como aplicativos ou jogos digitais, ou não tecnológicos, como jogos de tabuleiro) podem impactar o processo de ensino-aprendizagem em Geografia. Essa exploração permite avaliar como esses recursos podem tornar as aulas mais dinâmicas, envolventes e eficazes.

Sabendo da utilidade dos recursos lúdicos tecnológicos e analógicos o segundo objetivo é explorar como a gamificação pode ser uma ferramenta poderosa para engajar os alunos e tornar o processo de aprendizado mais dinâmico. A gamificação envolve a aplicação de elementos de jogos (pontuação, desafios, recompensas e competições), durante as aulas de Geografia. Com isso, analisar como essa abordagem estimula a participação ativa dos alunos, incentivando-os a explorar conteúdos, resolver problemas e colaborar de forma envolvente e harmoniosa durante as aulas.

Aplicar as concepções pedagógicas de Célestin Freinet: O terceiro objetivo está relacionado à aplicação das concepções pedagógicas do educador Célestin Freinet. Freinet foi um defensor da pedagogia ativa, centrada no aluno, e suas ideias remontam a uma época

anterior à tecnologia digital. No entanto, adaptar essas concepções para o contexto atual é um desafio interessante. A intenção é verificar como os princípios de Freinet podem ser incorporados ao uso de recursos lúdicos e tecnológicos na sala de aula.

Contextualizar as práticas no Ensino Médio da rede pública Estadual de São Paulo: O quarto objetivo é aplicar essas estratégias com alunos do Ensino Médio da rede pública estadual de São Paulo. Considerando as particularidades desse contexto, como acesso à tecnologia, perfil dos estudantes e currículo, busca-se entender como essas práticas se alinham às necessidades e realidades locais.

Encontrar soluções para desafios tecnológicos e de engajamento: O uso de tecnologia em sala de aula enfrenta desafios, como a instabilidade da rede e a distração dos alunos. Um objetivo subjacente é encontrar soluções viáveis para esses problemas, seja por meio de estratégias de engajamento, capacitação de professores ou adaptação das metodologias.

Promover a aprendizagem independente dos alunos: Por fim, busca-se criar uma independência na aprendizagem dos alunos, incentivando-os a usar os meios digitais para pesquisa e aprofundamento. Isso envolve não apenas o acesso à tecnologia, mas também o desenvolvimento de habilidades de pesquisa, análise crítica e autodidatismo.

METODOLOGIA

Foi utilizada as concepções metodológicas de Freinet com o uso lúdico de jogos digitais e analógicos, pois de acordo com o meu julgamento profissional é uma abordagem empolgante que combina o melhor de ambos os mundos: a pedagogia participativa e centrada no aluno de Freinet e a interatividade envolvente dos jogos.

Além do mais, durante a aplicação dos jogos durante as aulas, foi trabalhada com a metodologia ativa, mais precisamente com o método de gamificação, que consiste em aplicar algumas mecânicas do jogo (desafios, recompensas, pontuação, competição etc.), que irão trazer motivação e engajamento aos alunos, promovendo a aprendizagem ativa. Que segundo Zichermann e Cunningham (2011) a mecânica de um jogo é construída com uma variedade de características e quando essas características são aplicadas adequadamente, elas proporcionam uma resposta satisfatória no jogador. Dentre as mecânicas de jogos frequentemente utilizadas, destacam-se pontos, níveis, *rankings*, emblemas, desafios, missões e ciclos de engajamento.

VIII CONGRESSO BRASILEIRO DE GEÓGRAFAS E GEÓGRAFOS



07 a 12 de julho de 2024, São Paulo-SP

Esses elementos combinados podem tornar a experiência mais envolvente e motivadora, incentivando os jogadores (no caso, os alunos) a se dedicarem e interagirem de maneira significativa.

Mas primeiramente, foi contextualizado os jogos dentro do ambiente educacional, para que fosse dado um sentido a eles, e não fosse simplesmente jogado como uma mera atividade de lazer. Fazendo a explicação aos alunos de como os jogos se relacionam com os conceitos de Geografia que estão estudando, foi o primeiro passo para esta interação e também para os alunos já ficarem ciente de que podem aprender e muito com os jogos, não sendo apenas uma ferramenta de entretenimento, mas sim de aprendizagem. Um exemplo que posso citar é um jogo de exploração de mapas pode ser usado para ensinar sobre topografia, climas ou distribuição populacional. Além do que esse jogo pode ser tanto digital como analógico.

Para a escolha do jogo primeiramente, a toda uma seleção. Os alunos precisam de uma temática que está sendo trabalhada naquele momento durante as aulas de Geografia e que fazem jus ao currículo e a BNCC, para que dê ainda mais visualidade pois além de esteirem reforçando tal assunto já aprendido na teoria, eles também trabalharão com as habilidades da BNCC.

Sabendo disso, e analisando todos estes aspectos, a escolha do jogo pode ser feita e após a escolha do jogo para aquele determinado assunto, também é necessário analisar os recursos disponíveis (celular, computador, papel, régua etc.) e incentivar a colaboração entre os alunos durante os jogos. Assim, eles podem trabalhar em equipes, compartilhar estratégias e resolver desafios juntos.

Mas para que tudo ocorra bem e que realmente a metodologia ativa e de Freinet funcione, foi necessário criar um ambiente positivo, acolhedor e interativo, pois os jogos devem ser uma experiência emocionalmente envolvente. Segundo Freinet (2004) “A escola nunca é uma parada. É a estrada aberta para os horizontes que se devem conquistar” (Freinet, 2004, p.47).

Durante o envolvimento com o jogo os alunos discutiram estratégias, compartilharam informações e debateram ideias. Ao final foi pedido e é interessante que se peça aos alunos que registrem suas experiências com os jogos. Isso pode ser feito por meio de anotações no caderno, vídeos ou

VIII CONGRESSO BRASILEIRO DE GEÓGRAFAS E GEÓGRAFOS



07 a 12 de julho de 2024, São Paulo-SP

Após a aplicação dos jogos, é fundamental reservar um tempo para discussões reflexivas em sala de aula. Essa etapa é crucial para avaliar o impacto das metodologias e dos jogos no aprendizado dos alunos. Durante essas conversas, eu e você podemos explorar questões como: Como vocês se sentiram ao jogar? Quais estratégias foram mais eficazes? Quais desafios enfrentaram? Essas reflexões informam ajustes futuros e aprimoram a sua experiência educacional. Segundo Freinet (2004) “A atmosfera de uma classe depende, sobretudo, do gênero e da qualidade do trabalho que se faz nela.” (Freinet, 2004, p.67)

Lembrando que a abordagem Freinet aliada aos jogos digitais não se limita à Geografia. Ela pode ser aplicada em outras disciplinas, promovendo uma integração curricular significativa. Além disso, os jogos expandem os horizontes dos alunos, conectando-os a diferentes culturas, realidades e contextos geográficos. Eles podem explorar mapas virtuais de cidades distantes, compreender questões ambientais globais ou até mesmo vivenciar eventos históricos por meio de simulações.

Os jogos não apenas ensinam conceitos geográficos, mas também desenvolvem habilidades transversais essenciais. Isso inclui pensamento crítico, resolução de problemas, tomada de decisões e adaptabilidade. Os alunos aprendem a lidar com incertezas, a trabalhar em equipe e a aplicar estratégias flexíveis para alcançar objetivos, todas estas questões são trabalhadas com a utilização da metodologia ativa.

O engajamento do aluno em relação a novas aprendizagens, pela compreensão, pela escolha e pelo interesse, é condição essencial para ampliar suas possibilidades de exercitar a liberdade e a autonomia na tomada de decisões em diferentes momentos do processo que vivencia, preparando-se para o exercício profissional futuro. (Berbel, 2011, p.29).

Além do mais, Freinet corrobora com essa estratégia e faz uma comparação com o chefe, pois ele condenava a postura de chefe enrijecida onde o aluno não tinha liberdade:

“Suprima o pedestal, de repente você estará ao nível das crianças. Você as verá não com olhos de pedagogos e chefes, mas com olhos de homens e crianças, e com este ato você reduzirá seguidamente a perigosa separação entre aluno e professor que existe na escola tradicional” (Freinet apud Sampaio, 2002).

Como em qualquer abordagem pedagógica, existem desafios. É importante considerar a infraestrutura tecnológica disponível, a formação dos professores e a adaptação contínua dos

VIII CONGRESSO BRASILEIRO DE GEÓGRAFAS E GEÓGRAFOS



07 a 12 de julho de 2024, São Paulo-SP

materiais. No entanto, as oportunidades são imensas. Os jogos digitais/analógicos podem inspirar paixão pelo aprendizado, estimular a curiosidade e preparar os alunos para um mundo em constante transformação.

Em conclusão, a metodologia de Freinet combinada com a metodologia ativa e o uso lúdico de jogos digitais/analógicos é uma jornada emocionante e repleta de descobertas. Ela nos leva além dos limites tradicionais da sala de aula, transformando o ensino em uma aventura compartilhada entre professores e alunos.

RESULTADOS

Durante aproximadamente um ano e meio, tive a oportunidade de atuar como professora na educação básica. Essa experiência foi repleta de desafios, mas também de descobertas e momentos marcantes.

Desde o início, eu sabia que queria sair do modelo tradicional de ensino. Aquele cenário de alunos enfileirados, sentados em silêncio, não me inspirava. No entanto, enfrentar essa mudança era como remar contra a maré, pois o tradicionalismo ainda permeia nosso sistema educacional brasileiro.

Busquei aplicar a metodologia ativa em sala de aula. Mas, como muitos colegas, esbarrei em dificuldades. Nem sempre conseguia adaptá-las adequadamente ao meu contexto e à minha forma de ensinar. A frustração era real. No entanto, à medida que convivia com os educandos, percebi algo interessante: eles adoravam jogos. Seja no celular ou com um simples baralho (mesmo que fosse proibido), os jogos despertavam neles uma curiosidade e engajamento únicos.

No Ensino Médio, por sua vez, dada a intrínseca relação entre as culturas juvenis e a cultura digital, torna-se imprescindível ampliar e aprofundar as aprendizagens construídas nas etapas anteriores. Afinal, os jovens estão dinamicamente inseridos na cultura digital, não somente como consumidores, mas se engajando cada vez mais como protagonistas (Brasil, 2018, p. 474).

Decidi incorporar elementos lúdicos às minhas aulas. Afinal, por que não unir o útil ao agradável? Seguindo o currículo estadual, mas sempre buscando inovações.

VIII CONGRESSO BRASILEIRO DE GEÓGRAFAS E GEÓGRAFOS



07 a 12 de julho de 2024, São Paulo-SP

No início e no final de cada bimestre, promovia um "bingo geográfico". As palavras sorteadas nos cartões eram relacionadas aos conteúdos estudados. Em grupo, discutíamos cada termo, relembando conceitos e explorando conexões.

Quando sobrava tempo, eu aplicava aos educandos o Kahoot. Essa plataforma interativa de questionários era uma maneira divertida de revisar os temas abordados. Os alunos competiam, respondiam perguntas e aprendiam de forma dinâmica. A sensação de ver até os alunos mais tímidos se envolvendo na aprendizagem era gratificante. O Kahoot se tornou um aliado valioso.

E durante esses momentos, eu como professora, tinha o papel de

[...] assegurar um ambiente dentro do qual os alunos possam reconhecer e refletir sobre suas próprias ideias; aceitar que outras pessoas expressem pontos de vista diferentes dos seus, mas igualmente válidos e possam avaliar a utilidade dessas ideias em comparação com as teorias apresentadas pelo professor. De fato, desenvolver o respeito pelos outros e a capacidade de dialogar é um dos aspectos fundamentais do pensamento Freireano (Jófil, 2002, p. 196).

Além destas duas ferramentas, na escola em que lecionava, havia um acervo de jogos de adivinhação chamado "Perfil". Esse jogo de tabuleiro desafiava os participantes a adivinharem pessoas, objetos ou lugares com base em dicas. A primeira vez que joguei o "Perfil" foi durante uma tutoria coletiva. Fiquei impressionada com o entusiasmo dos educandos. E, para minha surpresa, algumas cartas tinham conexões com a Geografia. Decidi explorar essa ligação. Identifiquei as cartas relacionadas ao nosso campo de estudo e as utilizei em sala de aula. Os alunos se divertiram, e eu aproveitava para explicar os conceitos geográficos que surgiam nas adivinhações.

Minha jornada como professora de Geografia sempre foi permeada pela busca de estratégias inovadoras. Afinal, ensinar mapas e coordenadas pode ser desafiador, mas também pode ser incrivelmente divertido. Foi assim que descobri o poder do lúdico em sala de aula e o trabalho através da experiência, muito valorizado por Freinet.

“A escola tradicional atua exclusivamente por meio de explicações. As experiências, quando são feitas, intervêm apenas como complemento de demonstração” (Freinet apud Sampaio, 2002).

Observando os alunos, percebi que muitos deles eram aficionados por jogos no celular. E não eram jogos educativos, mas sim aqueles que envolviam estratégia, aventura ou até

VIII CONGRESSO BRASILEIRO DE GEÓGRAFAS E GEÓGRAFOS



07 a 12 de julho de 2024, São Paulo-SP

mesmo passatempo. Em vez de reprimir essa paixão, decidi explorá-la. Afinal, onde há interesse, há uma oportunidade de aprendizado.

Quando via os alunos imersos em seus jogos favoritos, eu olhava além das telas brilhantes. Via possibilidades. Um jogo de construção de cidades? Ali estava a Geografia Urbana. As rotas comerciais em um jogo de aventura? Geografia Econômica. Até mesmo os cenários fictícios traziam elementos geográficos. Então, eu apontava: "Vocês sabiam que, nesse jogo, estão explorando conceitos geográficos? As decisões que vocês tomam afetam a dinâmica espacial."

Claro, nem sempre era fácil. Alguns alunos me olhavam com desconfiança. "Geografia no meu jogo de zumbis? Sério?" Mas eu persistia. Explicava como a topografia influenciava a estratégia de defesa naquele mundo apocalíptico. Ou como a distribuição dos recursos afetava a sobrevivência virtual. Eles começavam a enxergar além do entretenimento. A Geografia estava lá, escondida nas linhas de código e nas paisagens digitais.

Minha vivência como professora foi repleta de altos e baixos, mas esses momentos lúdicos e inovadores fizeram toda a diferença. Afinal, a Geografia não precisa ser apenas sobre mapas e coordenadas; pode ser também sobre desafios, jogos e descobertas.

Mas, será que outros professores e pesquisadores também tem essa visão? Com essa implementação foi possível observar algumas tendências que aconteceram durante a aula que irei expor abaixo:

- Ao adotar uma abordagem ativa e centrada no aluno, espera-se que os estudantes se sintam mais envolvidos com o conteúdo. Eles participarão ativamente das atividades, pois terão voz e autonomia. Resultado: Alunos mais motivados, curiosos e dispostos a explorar a Geografia de maneira significativa.

- A produção de cartazes e outros materiais impressos estimula as habilidades de escrita e comunicação. Os alunos aprenderão a expressar suas ideias de forma clara e persuasiva. Resultado: Alunos com maior proficiência na comunicação escrita.

- A criação colaborativa de materiais impressos fortalece o senso de pertencimento à escola e à classe. Os alunos se sentirão parte de algo maior, contribuindo para a construção do conhecimento coletivo. Resultado: Ambiente escolar mais acolhedor e coeso.

VIII CONGRESSO BRASILEIRO DE GEÓGRAFAS E GEÓGRAFOS



07 a 12 de julho de 2024, São Paulo-SP

- A correspondência com outras escolas permite que os alunos troquem experiências, ideias e perspectivas. Eles aprenderão sobre diferentes realidades, culturas e contextos geográficos. Resultado: Alunos com uma visão mais ampla do mundo e maior empatia.

- As saídas de campo e a observação direta da natureza enriquecem a aprendizagem. Os alunos conectarão conceitos abstratos da Geografia com o mundo real. Resultado: Compreensão mais profunda e duradoura dos conteúdos.

- O registro das atividades em cadernos “diários” promove a reflexão sobre o processo de aprendizagem. Os alunos avaliarão seu próprio progresso e ajustarão suas abordagens conforme necessário. Resultado: Alunos mais conscientes de seu próprio aprendizado.

- Se a metodologia for adaptada para incluir recursos digitais, os alunos desenvolverão habilidades tecnológicas. Pesquisas online, criação de conteúdo digital e colaboração virtual serão parte integrante do processo. Resultado: Alunos preparados para a sociedade digital atual.

- Oficinas e projetos colaborativos estimulam a criatividade. Os alunos enfrentarão desafios e buscarão soluções de maneira independente ou em grupo. Resultado: Alunos mais aptos a lidar com situações complexas e a encontrar soluções inovadoras.

Em resumo, a aplicação dessas metodologias pode transformar a sala de aula em um ambiente dinâmico, onde os alunos são protagonistas de sua própria aprendizagem. Os resultados vão além do conhecimento geográfico; eles moldam habilidades, atitudes e valores que os acompanharão ao longo da vida.

E foi assim que fiz, em apenas um curto período de tempo, pude transformar um pouco a visão sobre os conceitos geográficos e alinhá-los aos jogos, mostrando uma vasta utilização dos mesmos e promovendo a aprendizagem ativa. É claro, que nem tudo saia nos conformes, mas o essencial era testar e com o tempo ir adaptando as estratégias e trazendo ainda mais conhecimento.

Apesar da minha passagem aqui ter sido breve, espero que com este relato eu inspire outros pesquisadores e professores a estudarem e analisarem esta temática, incentivando-os a buscar ainda mais conhecimento sobre isso e incentivá-los a pôr em prática, mesmo que alguns erros aconteçam.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

VIII CONGRESSO BRASILEIRO DE GEÓGRAFAS E GEÓGRAFOS



07 a 12 de julho de 2024, São Paulo-SP

No período avaliado, foi possível observar que a metodologia Freinet e a metodologia ativa aplicada juntamente de recursos lúdicos, despertou curiosidade e interesse em explorar o ambiente. Promovendo a participação ativa durante as aulas e a interação positiva entre os alunos são pontos fortes.

Para que os jogos sejam utilizados de forma eficaz nas aulas de Geografia, é necessário um bom investimento na formação continuada de professores, pois assim os professores terão mais acesso e conhecimento a outras metodologias e métodos, além de sempre estar renovando o seu conteúdo e a sua metodologia, rompendo com as amarras do tradicionalismo.

Sem esse investimento, o professor ficará perdido, e somente aos poucos e com o tempo de experiência profissional ele irá conhecer outras didáticas para serem aplicadas em aula, da mesma forma que aconteceu comigo.

Com essas medidas, os jogos digitais podem se tornar ferramentas valiosas para o ensino de Geografia, contribuindo para a aprendizagem significativa dos alunos e para a formação de cidadãos mais preparados para os desafios do século XXI.

Ao final dessa imersão no universo da metodologia ativa e de Freinet entrelaçada com os jogos digitais/analógicos, emerge uma sinfonia educacional que transcende os limites tradicionais da sala de aula. Como um maestro habilidoso, o professor conduz essa orquestra de aprendizado, harmonizando teoria e prática, interação e reflexão.

A pedagogia de Freinet, com suas raízes profundas na participação ativa dos alunos, é como um palco iluminado. Os estudantes não são meros espectadores; eles são os protagonistas dessa peça educacional. Ao introduzir os jogos, abrimos as cortinas para uma experiência ainda mais envolvente. Os alunos não apenas absorvem informações passivamente, mas também criam, experimentam e moldam seu próprio conhecimento.

O método de gamificação, uma das ramificações da metodologia ativa, consegue trazer a imersão e competitividade dos jogos para a sala de aula. É claro que além de toda interação entre alunos x alunos e professor x alunos, eles conseguem desenvolver em conjunto as habilidades propostas pela BNCC, de uma forma leve e divertida jogando e sendo os protagonistas de seu aprendizado.

Os jogos digitais/analógicos, com seus enredos cativantes e desafios intrigantes, são os personagens coadjuvantes nessa trama. Eles oferecem cenários onde os alunos podem

VIII CONGRESSO BRASILEIRO DE GEÓGRAFAS E GEÓGRAFOS



07 a 12 de julho de 2024, São Paulo-SP

explorar, resolver quebra-cabeças, tomar decisões e enfrentar adversidades. Cada clique ou toque no tabuleiro é uma oportunidade de aprendizado disfarçada de diversão. Os jogos se tornam janelas para outros mundos, onde a Geografia ganha vida em mapas interativos, cidades fictícias e paisagens exuberantes.

Como um diálogo animado entre atores no palco, a metodologia ativa, Freinet e os jogos digitais se complementam. A teoria geográfica ganha vida quando os alunos aplicam conceitos em situações virtuais ou presenciais. Eles exploram a topografia de uma ilha desconhecida, traçam rotas comerciais em simulações históricas e analisam padrões climáticos em diversos contextos. A sala de aula se transforma em um laboratório geográfico dinâmico, onde a curiosidade é a bússola e a exploração é o mapa.

Nos bastidores, os alunos colaboram como uma equipe de produção. Eles compartilham estratégias, debatem soluções e celebram vitórias conjuntas. Aprendem que o conhecimento não é uma jornada solitária, mas uma dança sincronizada entre mentes curiosas. Os jogos incentivam a cooperação, a negociação e a resolução de conflitos. E, como em qualquer ensaio, nem sempre tudo sai perfeito na primeira tentativa. Mas é nesse processo de tentativa e erro que o aprendizado floresce.

Os jogos, como cenários emocionalmente envolventes, despertam paixões e desafiam emoções. Os alunos sentem a adrenalina da competição, a satisfação da superação e, às vezes, a frustração do fracasso temporário.

Nos games, sempre há uma nova chance de obter sucesso, sempre existe uma nova tentativa para abordar o problema de uma forma diferente a fim de obter sucesso. Assim, o professor precisa pensar e avaliar um número maior de atividades e desempenhos dos alunos (Sheldon, 2012 apud Fardo, 2013 p. 5).

Essas experiências não são apenas cognitivas; são profundamente emocionais. O professor, como um diretor sensível, deve estar atento aos sentimentos dos alunos. O ambiente deve ser seguro para expressar alegrias e frustrações, para celebrar vitórias e aprender com derrotas.

Após a última fase do jogo, quando os créditos rolam, é hora da reflexão. Os alunos registram suas experiências, como diaristas literários de aventuras. Eles escrevem sobre os desafios enfrentados, as estratégias adotadas e as conexões com os conceitos geográficos. Esses

VIII CONGRESSO BRASILEIRO DE GEÓGRAFAS E GEÓGRAFOS



07 a 12 de julho de 2024, São Paulo-SP

relatórios são tesouros de aprendizado, evidências de uma jornada que transcendeu os livros didáticos e os slides de *PowerPoint*.

Este artigo deixa uma brecha para que novos pesquisadores com interesse nesta temática possam aprofundar os seus conhecimentos e quem sabe evidenciar uma nova didática de jogos que podem ser aplicados a rotina de sala de aula, sem deixar de atingir os objetivos e habilidades essenciais na aprendizagem dos alunos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERBEL, Neusi. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia dos estudantes**. Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.

BRASIL. **Lei n.º 12.730, de 11 de outubro de 2007**. Proíbe o uso de telefone celular nos estabelecimentos de ensino do Estado durante o horário de aula. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, v. 123, n. 123, p. 12345, 2o dez. 2007. Seção 2, pt. 3.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular: educação é a base**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 18 jul. 2024.

FREINET, Célestin; BATISTA, J. **Pedagogia do bom senso**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Angelico Press, 2016.

JÓFILI, Zélia. **Piaget, Vygotsky, Freire e a construção do conhecimento na escola**. Educação: Teorias e Práticas. v. 2, n. 2, p. 191-208, dez 2002.

PRENSKY, M.: **Digital Natives Digital Immigrants**. In: PRENSKY, Marc. On the Horizon. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October (2001a).

SAMPAIO, Rosa Maria Whitaker. **Freinet: Evolução histórica e atualidades**. São Paulo, SP: Editora Scipione, 2002.

SHELDON, Lee. **The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a game**. Boston, MA: Cengage Learning, 2012.

ZICHERMANN, G. e CUNNINGHAM, C. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**, O'Reilly Media. 2011.