
GEOGRAFIA E GAMIFICAÇÃO: SER PROFESSOR A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS DA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA (UNIMONTES) EM TEMPOS DE PANDEMIA DA COVID-19

GEOGRAPHY AND GAMIFICATION: BEING A TEACHER FROM THE EXPERIENCES OF THE PEDAGOGICAL RESIDENCE (UNIMONTES) IN TIMES OF THE COVID-19 PANDEMIC

GEOGRAFÍA Y GAMIFICACIÓN: SER UM PROFESSOR DESDE LAS EXPERIÊNCIAS DE LA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA (UNIMONTES) EM TIEMPOS DE LA PANDEMIA DEL COVID-19

Vanessa Tamiris Rodrigues Rocha¹<https://orcid.org/0000-0001-8223-2785>

Brenda Soares Ribeiro²<https://orcid.org/0000-0003-2698-6560>

Dulce Pereira dos Santos³<https://orcid.org/0000-0003-4809-2824>

Rahyan de Carvalho Alves⁴<https://orcid.org/0000-0001-7225-5959>

¹Acadêmica do curso de licenciatura em Geografia – Universidade Estadual de Montes Claros. E-mail: vanessatamiiris@gmail.com

²Acadêmica do curso de licenciatura em Geografia – Universidade Estadual de Montes Claros. E-mail: brendasribeiro29@gmail.com

³Doutora em Geografia – Professora da Universidade Estadual de Montes Claros. E-mail: dulcepereira.pereira@gmail.com

⁴Doutor em Geografia – Professor da Universidade Estadual de Montes Claros. E-mail: rahyan.alves@unimontes.br

RESUMO

O presente trabalho relata as experiências obtidas a partir da prática do uso da gamificação, em sala de aula, como recurso para o processo de ensino e aprendizagem. Essa experiência processou-se a partir da atuação dos acadêmicos do curso de Licenciatura em Geografia no programa Residência Pedagógica, ofertado pela Universidade Estadual de Montes Claros. A atividade realizou-se no ano de 2021, aplicada para duas turmas do 6º ano, do Ensino Fundamental II, numa escola estadual, localizada na cidade de Montes Claros, no Estado de Minas Gerais. A metodologia deste trabalho foi de: *i*) revisão bibliográfica sobre as temáticas relacionadas ao programa Residência Pedagógica e o uso da gamificação e *ii*) apresentação do relato de experiência sobre o uso dos jogos didáticos aplicados no decorrer do exercício docente proporcionado pelo programa supracitado.

Palavras-chave: Geografia. Gamificação. Residência Pedagógica.

ABSTRACT

The present work reports the experiences obtained from the practice of using gamification, in the classroom, as a resource for the teaching and learning process. This experience took place from the performance of academics from the Degree course in Geography in the Pedagogical Residency program, offered by the State University of Montes Claros. The activity takes place in 2021, applied to two 6th grade classes, of Elementary School II, in a state school, located in the city of Montes Claros, in the State of Minas Gerais. The methodology of this work was: *i*) bibliographical review on themes



related to Pedagogical Residency and the use of gamification and *ii*) presentation of the experience report on the use of educational games applied during the teaching exercise provided by the aforementioned program.

Keywords: Geography. Gamification. Pedagogical Residency.

RESUMEN

El presente trabajo relata las experiencias obtenidas de la práctica del uso de la gamificación, en el aula, como recurso para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta experiencia se dio a partir de la actuación de académicos de la carrera de Licenciatura en Geografía en el programa de Residencia Pedagógica, que ofrece la Universidad Estatal de Montes Claros. La actividad se desarrolla en 2021, aplicada a dos clases de 6° grado, de la Escuela Primaria II, en una escuela pública, ubicada en la ciudad de Montes Claros, en el Estado de Minas Gerais. La metodología de este trabajo fue: *i*) revisión bibliográfica sobre temas relacionados con la Residencia Pedagógica y el uso de la gamificación y *ii*) presentación del relato de experiencia sobre el uso de juegos educativos aplicado durante el ejercicio docente proporcionado por el citado programa.

Palabras clave: Geografía. Gamificación. Residencia Pedagógica.

INTRODUÇÃO

O programa Residência Pedagógica (PRP ou RP) foi instituído no intuito de aperfeiçoar a formação prática nos cursos de licenciatura. Uma vez que, no Brasil, infelizmente, há, especialmente, dois grandes desafios no âmbito da educação: *i*) a baixa valorização social do magistério e *ii*) a formação incompleta/insuficiente oferecida pelas universidades e faculdades, que, muitas vezes, proporcionam nos seus projetos políticos pedagógicos uma carga horária extensa de disciplinas, que abordam discussões teóricas, conceituais e infelizmente, esquiva de promover a junção desse universo teórico com a prática, o que penaliza a formação ampla do futuro professor. E, um dos caminhos para reverter ou minimizar esse quadro de fragilidade da formação prática docente dá-se pelo RP.

Neste contexto, as atividades do RP ocorreram sob a supervisão e o acompanhamento de um professor preceptor da rede de ensino básica, a qual o programa encontra-se conveniado, com o acompanhamento de um docente da universidade. Porém, devido à pandemia da Covid-19, a realização das atividades do RP alinhou-se à realidade das escolas, devido promover a transposição didática sob o Regime Não Presencial e o uso do sistema remoto. Portanto, as atividades foram reorganizadas para atender às necessidades da formação profissional aliado à prevenção contra a doença do coronavírus de 2019 (COVID-19), à medida que se evita o contato físico dos acadêmicos com os integrantes das escolas-campo.

Desta maneira, o presente trabalho relata as experiências obtidas a partir da prática docente com o uso da gamificação, como recurso para o processo de ensino e aprendizagem. A experiência foi processada durante a realização das atividades referentes ao RP de Geografia da Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES), desenvolvida em uma escola estadual localizada na cidade de Montes Claros, no Estado de Minas Gerais (MG), em duas turmas do 6º ano do Ensino Fundamental II.

A metodologia usada foi: *i*) revisão bibliográfica sobre as temáticas relacionadas ao RP e o uso da gamificação em sala de aula; e *ii*) apresentação do relato de experiência sobre o uso dos jogos didáticos aplicados, no decorrer do exercício docente, que se propôs no segundo módulo do programa supracitado.

O PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA COMO LABORATÓRIO DA PRÁTICA DOCENTE E O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO FACILITADOR NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

O programa Residência Pedagógica oferecido pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), autarquia vinculada ao Ministério da Educação e Cultura (MEC), está associado à formação das disciplinas da *Base Nacional Comum Curricular*. Consiste-se em uma forma de integrar a Política Nacional de Formação de Professores com o objetivo de aperfeiçoar a formação prática nos cursos de licenciatura. Dessa forma, promove a imersão do graduando na escola de educação básica a partir da segunda metade do seu respectivo curso (GONÇALVES; SILVA; BENTO, 2011). A partir dessa inserção é possível vivenciar a relação teoria e prática, que ocorre sob a supervisão e o acompanhamento de um professor preceptor da rede pública conveniada.

Para Silva (2011), os cursos superiores visam à formação de cidadãos com competências para intervir no espaço social, assim como, pretendem prepará-los para o mercado de trabalho. Isto posto, o RP possibilitou *in loco* vivenciar o exercício da docência por contribuir para a construção da identidade profissional do acadêmico, uma vez que, estimulava o uso de metodologias que se adaptariam a sua realidade e a de seus alunos.

Para Knüppe (2006), os alunos, atualmente, vivem em uma sociedade com inúmeros atrativos que os encantam e os fascinam. Há possibilidade de acessar informações através dos meios de comunicação, o que motiva os alunos sentirem mais atrativo nesses recursos tecnológicos do que ir à escola, uma vez que, ser assíduo à aula não oferece a mesma motivação exercida pela sociedade. Ademais, Oliveira (2017) denota que a indiferença

relacionada aos assuntos escolarizados dão-se no modo como esses foram tratados. Pois, na maioria das vezes, o conteúdo foi abordado de forma desconexa à realidade do educando.

Atualmente, as redes de ensino: públicas e privadas, têm encontrado uma quantidade expressiva de alunos com facilidade em se tornar desinteressados pelo conteúdo trabalhado em sala de aula, visto que, as metodologias tradicionais utilizadas pelos docentes são exclusivamente passivas. Desse modo, instiga o desinteresse por parte dos alunos devido não participarem ativamente do processo de ensino e aprendizagem (FRAGELLI, 2017; MARANHÃO *et al*, 2019).

No caso da disciplina Geografia, a mesma consiste-se em uma ciência dinâmica, a qual possui caráter Geossistêmico, que permite uma análise integrada do espaço geográfico. O ensino positivista de Geografia nas escolas brasileiras é citado por Kaercher (1999, p. 64), como: “[...] enfadonho e desinteressante, exigindo a memorização apenas de acidentes geográficos, sem contextualização e fora da realidade do aluno”. Assim, a gamificação emerge como uma possibilidade de agregar ferramentas didáticas alternativas, as quais proporcionam a captação do interesse dos alunos por despertar a curiosidade e ao oferecer elementos que acordam o desejo de participar das aulas, conseqüentemente, tende a aumentar o engajamento dos alunos em participar ativamente das discussões, em sala de aula (ORLANDI *et al*, 2018).

O estímulo, a interação dos discentes com o docente, dos estudantes com o conteúdo ministrado, é desejável para a criação de um ambiente educacional dinâmico e multimodal, no qual o conhecimento tende a fluir de forma rápida e eficiente. Ademais, como denotou Orlando *et al*. (2018), o uso da gamificação tornou-se um meio para engajar pessoas, motivar ações, promover a construção do conhecimento e resolver problemas.

A gamificação é uma palavra original do inglês *gamification*. O programador de computadores britânico, Nick Pelling, utilizou o termo pela primeira vez em 2002 e na literatura científica o conceito começou a surgir, em 2008, com uso mais amplo em 2010 (DETERDING *et al*., 2011). Desse modo, se percebe que esse conceito foi inovador, mas ainda precisa de avanços. De maneira geral, na gamificação consiste uma ideia de uso do não lúdico para melhorar o engajamento do lúdico, em diferentes áreas por permitir adaptações para utilização em ambiente escolar.

Para Deterding (2011), a gamificação contempla o uso de elementos de *design* de *games* em contextos fora dos games para motivar, aumentar a atividade e reter a atenção do usuário. Os elementos de *games* são objetivos, regras claras, *feedback* imediato, recompensas, motivação intrínseca, inclusão do erro no processo, diversão, narrativa, níveis de

competitividade, abstração da realidade, competição, conflito, cooperação, voluntariedade, entre outros (FARDO, 2013).

Segundo Alves (2016), a gamificação por ser tida como a utilização da mecânica dos games em cenários *non games*, criam espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer. Isto posto, o uso da gamificação, em sala de aula, propõe que o aluno seja lançado em posição de destaque em todo o processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, o professor participará, acompanhará e direcionará o processo de aprendizagem para os alunos interagirem entre si e com o professor, e residentes de forma a garantir a facilitação e absorção do conhecimento, ao se beneficiar desse processo, uma vez que, viriam a surgir interpretações, análises diferenciadas do contexto apresentado (ORLANDI *et al*, 2018).

Convém ressaltar que, no atual contexto de pandemia tem sido um grande desafio ensinar geografia. Pois diante das dificuldades inerentes ao processo de ensino e aprendizagem, da mudança do ambiente escolar, da sala de aula para a tela de um computador/celular, há um deslocamento do convívio presencial para a comunicação virtual. Desse modo, se altera a percepção de discentes e docentes sobre como utilizar as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TIDC's) para promover a transposição didática.

Portanto, as escolas e suas comunidades empenharam-se para superar os desafios que esse contexto pandêmico acarretou; mais do que nunca, professores, residentes e alunos buscaram novas maneiras de ensinar, e aprender. Contudo, isto não foi vivenciado por todos, tendo em vista que, as dificuldades presentes na realidade de cada educando, educador e instituição educacional, interferem na efetivação deste processo (LIMA, 2020).

Relacionado aos professores e residentes, houve a necessidade de inovar, buscar novos caminhos para alavancar os atuais espaços de aprendizagem, de forma a serem atrativos aos estudantes. E, é por meio das ferramentas digitais que muitos deles conseguiram manter viva a sala de aula, embora sejam inegáveis as diferentes realidades e contextos socioespaciais que afloram, no Brasil, em que nem todos possuíam acesso a aparelhos celulares, *notebook* e uma *internet* de boa qualidade (LIMA, 2020). Contudo, foram as tecnologias digitais e a *web* que possibilitaram a continuidade das atividades educacionais, por terem representado um caminho que levou a explorar o lúdico, conseqüentemente, a construir o saber em espaços escolares e não escolares.

O mundo contemporâneo não é o mesmo de outrora, as relações sociais moldaram-se com o passar do tempo, e a partir desse princípio, as metodologias de ensino precisam acompanhar os avanços tecnológicos e as mudanças geracionais. Nesse sentido, diversificar o uso de recursos metodológicos e ferramentas de ensino se faz necessário no RP, pois se busca

à formação de professores preocupados com o fazer docente e didático, propondo uma metodologia que atenda e potencialize as habilidades e competências de cada aluno e séries (FERENC; DEROSI, 2021).

Nesse caso, o uso da gamificação, dos jogos eletrônicos insere-se em um dos recursos que começaram a ganhar destaque no âmbito educacional, ao ser, arduamente, debatido a sua importância a partir dos anos 2000, devido à popularização desses jogos eletrônicos em ambiente doméstico.

Para Carneiro (2015), os jogos servem como instrumentos pedagógicos e, desde a antiguidade, alcançam uma função que vai além do entretenimento, por servir como ferramenta de ensino e aprendizagem. Na atualidade, os jogos eletrônicos chegaram para ficar, especialmente, devido ao público de alunos oriundos da geração Alpha, crianças nascidas a partir de 2010. Nesta geração uma quantidade expressiva de crianças já vivem conectadas à internet. O ato de estar acostumado com as telas de *desktop* e telemóveis para estudar, pesquisar, buscar informações e para se entreter, tornou-se realidade de uma parcela da população brasileira.

Esta modernização dos meios de comunicação e desenvolvimento da tecnologia denotou a necessidade de as escolas adaptarem as metodologias de ensino à nova realidade escolar. Uma vez que, a informação, divulgação em sites, plataformas e aplicativos permitiu mudança significativa na sociedade, pois ocorreu o acompanhamento das inovações tecnológicas. Neste sentido, se nota a necessidade de os professores compreenderem as ferramentas tecnológicas e digitais, de acordo com as suas possibilidades, além das limitações de seu uso na prática pedagógica.

Assim, se pensa em formas mais dinâmicas para tornar o ensino cada vez mais significativo. Desse modo, há a gamificação como possibilidade metodológica no ensino de Geografia. Para tanto, nas aulas de Geografia, para estudantes de duas turmas do 6º ano de escolaridade do Ensino Fundamental/Anos Finais (6º ano A e B), foram elencados como recursos didáticos jogos produzidos na plataforma digital *Wordwall*. Isto a fim de gamificar as aulas e transformá-las em remotas para a disciplina de Geografia, buscando um espaço de aprendizagem ativa e significativa para os discentes que tinham acesso às aulas via *internet*. Para os demais alunos (maioria) que não possuíam este acesso, foram disponibilizados os conteúdos teóricos abordados nos jogos e, os *links* para acesso a estes foram mantidos no grupo para posterior realização; tendo em vista que, muitos só tinham acesso à *internet* em horários divergentes das aulas síncronas.

RELATO DE EXPERIÊNCIA E APLICAÇÃO DOS JOGOS DIDÁTICOS

A descoberta, no final de dezembro de 2019, de casos de coronavírus, na China, levou a Organização Mundial da Saúde (OMS) a manifestar, que esse novo vírus seria um problema de saúde a nível mundial. Posteriormente, a mesma instituição, devido à rápida disseminação de casos da doença, veio a declarar estado de pandemia mundial. Desde então, medidas de isolamento social fazem-se necessárias para conter o avanço do número de pessoas contagiadas e reduzir o número de óbitos. As medidas consistem basicamente no uso de máscara, na higienização constante das mãos, no distanciamento e isolamento social, e ao ter acesso a vacina (OMS, 2021).

Estas medidas foram fundamentais, pois mesmo com a descoberta, e processo de vacinação das pessoas, levará um tempo significativo para que toda a população seja imunizada. A estimativa da imunização da população em escala global será até os anos de 2023 a 2024, se ocorrer a cooperação dos países ricos (G7+Rússia) para com os países em desenvolvimento e os pobres (OMS, 2021). Devido a isto, no momento da realização do RP, a escola permanecia sob o Regime Não Presencial e com sistema remoto de ensino. Por isso, vale destacar que se torna fundamental adequar as metodologias de ensino a essa nova realidade de lecionar.

Segundo Pasini *et al.* (2020), a pandemia trouxe uma revolução pedagógica para o ensino presencial, a ser considerada a mais forte desde o surgimento da tecnologia contemporânea de informação e comunicação. No período em que as instituições de ensino encontraram-se fechadas em todo o Brasil, e até mesmo agora, com o retorno parcial das atividades pedagógicas, a tecnologia consiste-se em uma importante aliada da educação. Uma vez que, é necessário utilizar meios digitais, como aplicativos de mensagens, canais de televisão (TV) aberta, dentre outros, para dar continuidade ao processo de ensino e aprendizagem.

Isto posto, diante do novo cenário pandêmico e modos de vida reeducados devido ao distanciamento social, o programa Residência Pedagógica foi reajustado para atender as necessidades relacionadas à prevenção contra o vírus para evitar o contato físico entre preceptores, alunos e acadêmicos (Tabela 1).

Tabela 1 – Planejamento do Módulo II do Programa Residência Pedagógica – EDITAL 2020.

MÓDULO II		PERÍODO: 01/04/2021 à 30/09/2021
MÓDULO II		
<p>2º MÓDULO De 01/04/2021 à 30/09/2021</p>	86 horas	<ol style="list-style-type: none"> 1. De forma remota, preparação da Equipe e ambientação nas escolas; 2. Conhecimento da Plataforma Conexão Escola 2.0; 3. Estudo dos materiais que serão utilizado pela rede Estadual - Plano de Estudo Tutorado (PET) e contribuições na elaboração do PET Complementar Bimestral; 4. Estudo dos materiais que serão utilizados pelas redes municipais (materiais próprios); 5. Atividades remotas de formação do Residente com acompanhamentos pedagógicos dos preceptores e Docentes Orientadores; 6. Realização de estudos, de forma remota, sobre o Currículo Referência de Minas Gerais/Geografia com os residentes e preceptores. 7. Reuniões periódicas de forma remota com a equipe (residentes, preceptores, docente orientador) para acompanhamento da realização das atividades; 8. Preparação das atividades em parceria com os preceptores de planejamento das atividades do Projeto de Intervenção – PEI 9. Desenvolvimento, pelos residentes e preceptores de objetos de aprendizagem para geração de conteúdo (áudio e vídeo, via Internet e programas de criação e manipulação de imagens); 10. Elaboração de atividades para os alunos da Educação Básica, utilizando as ferramentas tecnológicas. (Exemplos: com gravação de vídeo explicativo do conteúdo, correção de atividades para postar em plataforma virtual) 11. Participação em eventos com apresentação de trabalhos (artigos e/ou resumos expandidos).
	12 horas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Criação de uma sala no Google Classroom; 2. Desenvolvimento do planejamento de forma remota; 3. Desenvolvimento de um Sistema Digital de Registro e Avaliação para que cada participante (docente orientador, preceptores e residentes) registrem suas atividades diárias, suas reflexões, faça sua autoavaliação e possam ser avaliados.
	40 horas	<p>Regência, execução do planejamento de forma remota, com acompanhamento dos preceptores. Exemplos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Auxílio aos alunos das escolas, tendo em vista o esclarecimento de questões referentes aos temas geográficos abordados nas ações da regência. 1. Criação de videoaulas, visando à introdução, o desenvolvimento ou a recuperação de conteúdo geográfico específico. 2. Revisão de conteúdo. 3. Criação conjunta de atividades avaliativas (professor e estagiário), utilizando meios síncronos. 4. Revisão de conteúdo e acompanhamento dos alunos de baixo desempenho; 5. Correção conjunta de atividades avaliativas (professor e estagiário), utilizando meios síncronos. 6. Criação de atividades utilizando as ferramentas tecnológicas para desenvolvimento das disciplinas; 7. Criação e correção de mapas conceituais, com critérios passados pelo professor preceptor. 8. Correção de mapas mentais, com critérios passados pelo professor preceptor. 9. Elaboração de atividades utilizando o formulário Google forms; 10. Formatação em doc de questões objetivas e discursivas visando a Prova Brasil e elaboração de gabarito a parte. 11. Participação nas atividades pedagógicas da escola, como projetos, reuniões de pais, conselhos de classe, colegiado, pelos meios síncronos. 12. Observação de aulas realizadas utilizando-se de meios síncronos. 13. Registro da Regência na ficha do Programa Residência Pedagógica encaminhada.

Fonte: Unimontes, 2021.

O segundo módulo do RP foi organizado a partir de debates realizados virtualmente entre coordenadores do programa e professores preceptores das redes de ensino conveniadas, ao considerar os recursos, as técnicas e o capital financeiro dos acadêmicos, porque havia todo um conjunto de possibilidades e dificuldades presentes na realidade dos atuais residentes.

Ao desenvolvermos a prática pedagógica numa escola estadual localizada, em Montes Claros (MG), com duas turmas do 6º ano do Ensino Fundamental II (6º ano A e B), se percebe que a mesma utiliza como principal ferramenta de comunicação e auxílio no processo de ensino e aprendizagem grupos no aplicativo *WhatsApp* (*wpp*). Sendo que, para cada turma havia um grupo com participação de professores de todas as disciplinas, alunos e residentes. A partir disto, é notória a importância do uso do aplicativo supracitado, tanto para a comunicação quanto para compartilhamento de conteúdos.

Através do aplicativo a preceptora disponibilizava o conteúdo e as atividades do Plano de Estudo Tutorado (PET), organizado pela Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais, assim como as atividades complementares acerca de cada semana do Pet, visando organizar os grupos, uma vez que se realiza o uso conjunto. Desse modo, há a obrigatoriedade de se seguir o cronograma contendo as respectivas disciplinas a serem ministradas em cada dia e horário. Nele a disciplina de Geografia abarcaria a segunda-feira, primeiro horário; a terça-feira, quarto e quinto horários; a quarta-feira, quarto e quinto horários; e a sexta-feira, quarto horário.

No entanto, a assistência individual ou em grupo ocorria, no decorrer da semana, devido a disponibilidade para sanar as possíveis dúvidas dos alunos sobre o conteúdo abordado, tanto com a docente quanto com as residentes. Por esse viés, por meio dos grupos era solicitado o acompanhamento das aulas de geografia com o *Programa se Liga na Educação*— iniciativa da Secretaria de Estado de Educação, apoiada pela Rede Minas - transmitido de segunda-feira a sexta-feira, pela manhã, para levar conteúdos escolares aos alunos da rede pública, neste cenário pandêmico. Contudo, não bastava ter apenas este canal como ferramenta didática. Por isso, foram introduzidas as aulas síncronas, viabilizadas pelo aplicativo *Google Meet*. Essas aulas eram realizadas uma vez por semana, geralmente, na segunda-feira, das 7:00 horas às 8:00 horas, unindo ambas as turmas.

Nas turmas que realizamos o RP, havia a totalidade de 58 alunos matriculados, porém em média 15 alunos participavam ativamente das aulas. Fato esse, notório em razão do registro de frequência realizado no início de cada aula. Essa ocorrência atrela-se ao fato de uma quantidade expressiva de alunos não possuir acesso à *internet* de qualidade ou

computadores, porque alguns alunos só podiam acessar as atividades disponíveis nos grupos quando os pais retornavam do trabalho, já que muitos estudantes não possuíam aparelho celular próprio.

Após ter iniciado o RP nessa escola, se realiza o estudo do conteúdo disposto no Pet, disponível em: <https://estudeemcasa.educacao.mg.gov.br/pets>, que consistia em uma das ferramentas do Regime Não Presencial, desenvolvido pela Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais. O material ofertado aos alunos da rede pública como alternativa para a continuidade no processo de ensino e aprendizagem neste período pandêmico.

Após o estudo, ministramos três aulas referentes ao conteúdo deste (formas de representação e pensamento espacial), onde aplicamos alguns jogos didáticos elaborados na plataforma *Wordwall*, que se encontra disponível em: <https://www.wordwall.net/pt>, que traz a gamificação para a sala de aula, como proposta para alcançar o interesse dos alunos pela disciplina geografia.

A *Wordwall* consiste em ser uma plataforma de jogos interativos digitais e possui acesso público. Foi projetada para proporcionar a criação de atividades personalizadas, múltiplas e versáteis, o que permitiu a sua utilização em diversas disciplinas pedagógicas. Os professores puderam utilizá-la para criar minijogos e através destes realizaram revisões de conteúdos, fixar conceitos, dentre outras diversas finalidades.

A utilização desta plataforma faz-se por duas maneiras, a saber: *i*) o modo gratuito permite a criação de até cinco jogos por *e-mail* cadastrado, os jogos podem ser editados a qualquer momento ao criar novas tarefas sem custo; e, *ii*) o modo planos: individual, básico ou “pro”, que permite criar e armazenar atividades ilimitadas, a um custo bastante acessível. Os jogos criados podem ser jogados individualmente ou em grupo, a partir de dispositivos, como: computador, *smartphone* e *tablet* desde que tenha acesso à *internet*.

Convém elucidar que, os alunos tiveram acesso aos jogos trabalhados nas aulas por meio do *WhatsApp* e *Google Meet*, e que estes jogos foram elaborados e enviados com antecedência para a preceptora analisar a viabilidade de sua aplicação. Assim, se destaca a aprovação e reconhecimento da capacidade didática das propostas expostas, a seguir.

A saber, o primeiro jogo foi disponibilizado aos discentes pelos grupos do *WhatsApp*. Neste, ao clicar no *link*, os alunos eram redirecionados para a página da atividade, nomeada de *Desvendando a Cartografia*. Com isso havia uma dinâmica, que, consistia, na seleção de uma das alternativas expostas para responder, corretamente, a pergunta (Figura 1).

Figura 1 - Dinâmica do jogo trabalhado em 2021, com os alunos dos 6º anos de uma escola estadual localizada na cidade de Montes Claros-MG.



Fonte: Wordwall, 2021.

O jogo foi criado a partir do tema da terceira semana do Pet, volume 4; a qual tinha como tema: *Os mapas*. Esse auxiliou os alunos a elucidarem conceitos de Cartografia, como o que eram mapas e quais os seus diferentes tipos. Ao final do jogo, ficava disponível na tela da plataforma *Wordwall*, a pontuação, o tempo, a tabela de classificação, as respostas corretas e incorretas sinalizadas pelo aluno-jogador. Desse modo, trabalhava o raciocínio lógico dos alunos, pelo fato de existir nele um temporizador.

Posteriormente, em outra aula, foi elaborado um jogo educativo baseado na temática *Movimentos da Terra*, especificadamente, em conceitos, como: rotação, translação e pontos cardeais. O mesmo foi apresentado para ambas as turmas por meio da ferramenta: *Apresentar agora*, disponível no *Google Meet*. O jogo era um questionário com uma série de perguntas de múltipla escolha, com a finalidade de tocar na resposta correta para dar prosseguimento à alternativa. Nesse havia perguntas, como: “Qual é o nome do movimento que a Terra dá em torno de si mesma?”, “Como se chama o movimento que a Terra dá em torno do sol?”, “Qual o mês do ano ganha mais um dia no ano bissexto, ficando com 29 dias?”, “Quais os nomes das estações do ano?”, “Na divisão imaginária do nosso planeta, ao meio, o Brasil está localizado em qual parte (hemisfério)?”, dentre outras, foram escolhidas para compor as dez questões presentes no jogo (Figura 2).

Figura 2 – Dinâmica do jogo trabalhado em 2021, com os alunos dos 6º anos de uma escola estadual localizada na cidade de Montes Claros-MG.



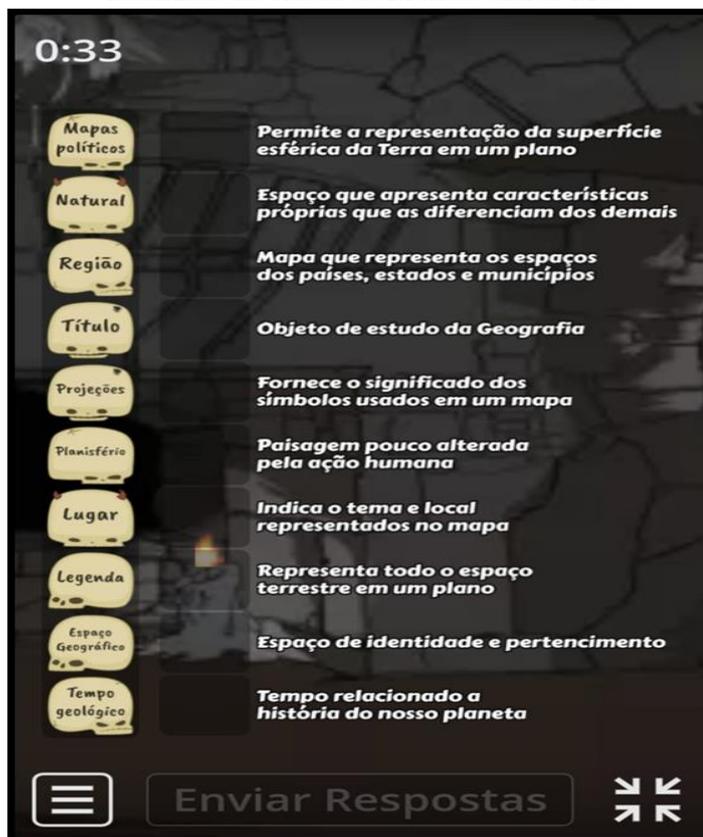
Fonte: Adaptação de Wordwall, 2021.

Para a realização do jogo, o aluno ao ter interesse em participar tocava na opção: levantar a mão, também disponível no *Google Meet*, assim, ganhava a permissão para responder uma determinada pergunta. Desse modo, se considerou que nem todos responderiam, corretamente, a questão, por isso se realizava uma recapitulação do conteúdo abordado na mesma. O jogo proporcionou benefícios, como: exercer a capacidade de desenvolver habilidades de concentração, autonomia e confiança dos alunos participantes, tendo em vista que, em razão das dificuldades individuais, nem todos tinham acesso às aulas. Mas, aqueles que puderam participar deste, demonstraram interesse e disposição.

O terceiro jogo seguiu a mesma dinâmica do anterior, foi gerado um *link* no *Google Meet* e enviado aos alunos através do grupo do *WhatsApp*. Esse consistia em arrastar e soltar cada palavra-chave ao lado de sua definição. Sendo que, foi elaborado como método de

revisão do conteúdo abordado no decorrer do Pet, a saber; cartografia, tipos de representação espacial, tipos de mapas, leitura e interpretação de mapas, principais elementos que compõem o mapa, dentre outros (Figura 3).

Figura 3 - Dinâmica do jogo trabalhado em 2021, com os alunos dos 6º anos de uma escola estadual localizada na cidade de Montes Claros-MG.



Fonte: Wordwall, 2021.

O jogo chamou a atenção dos alunos por possuir um *design* diferenciado, com elementos relacionados ao *halloween*. Optou-se por este *design* temático, devido à proximidade dessa data comemorativa, em razão da preceptora relatar que todos os anos a escola era ornamentada e assim, os alunos podiam aprender, tanto na teoria quanto na prática, um pouco mais sobre a cultura norte-americana, ao marcar um momento de muita interação dos alunos com toda a comunidade escolar. Deste modo, se busca por meio visual, atrair os alunos para o jogo educativo em questão. Durante a realização do jogo, havia o empenho para responder corretamente as perguntas por visualizar a comemoração do avatar presente nele, o qual fazia menção a uma bruxa, ao mesmo tempo assustadora e engraçada, que instigava os alunos a jogar.

No decorrer das observações e intervenções pedagógicas permitidas pelo segundo módulo do RP, foi percebida a necessidade de trabalhar as temáticas elencadas, uma vez que,

os alunos demonstravam dificuldade e desinteresse. Assim, buscou-se utilizar metodologias alternativas nas três aulas ministradas para atrair o interesse dos estudantes, visando uma aprendizagem significativa, pois, apenas o conteúdo disponibilizado nos grupos de *WhatsApp* e as aulas expositivas pelo aplicativo *Google Meet* não estavam obtendo os resultados desejados, uma vez que, a interação entre professor-aluno e aluno-aluno era mínima.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O RP configura-se como essencial para que o professor em formação tenha a possibilidade de observar e conhecer o sistema de ensino, atentando às dificuldades presentes neste, e as possibilidades de superação das mesmas.

A gamificação, em consonância com a intervenção do professor-aluno e a intenção dos alunos em aprender um conteúdo programático, pode proporcionar um cenário de maior imersão de aprendizagem para o aluno, acarretando em vários benefícios. Pois o “jogar” já é algo presente na realidade da maioria das crianças, e por isso, utilizar jogos didáticos como ferramenta pedagógica, desperta o interesse dos discentes, os quais participam ativamente do processo ensino e aprendizagem (AROEIRA, 2014).

Através do uso da gamificação foi possível observar sua grande contribuição para o processo de ensino e aprendizagem. Pois, ao invés dos discentes terem a falsa sensação de terem aprendido determinado conteúdo, porque foi lhes apresentado de forma expositiva, os mesmos experimentam situações de aprendizagem que são mais significativas à sua realidade. Isto foi perceptível no decorrer do desenvolvimento das atividades, pois os discentes demonstraram-se interessados e motivados a participarem das aulas ministradas.

Desta forma, o ensino remoto torna-se menos cansativo e atinge um alcance maior de seu público alvo. Viabilizando acreditar em uma geração de alunos que sentirão prazer na busca pelo conhecimento, através de uma noção clara de que seu aprendizado não termina na sala de aula, uma vez que, há a interligação com o seu cotidiano.

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.

AROEIRA, Kalline Pereira. Estágios supervisionados na formação docente: educação básica e educação de jovens adultos. In: ALMEIDA, M. I. de; PIMENTA, S. G. (Org.). **Estágio supervisionado e possibilidades para uma formação com vínculos colaborativos entre a universidade e a escola**. São Paulo: Cortez, 2014. p. 24-42.

AZEVEDO, Kleber Tuxen Carneiro. **Por uma memória do jogo: a presença do jogo na infância de octogenários e nonagenários**. 273 f. Tese (doutorado em Educação Escolar). Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2015.

CARVALHO FILHO, Odair Ribeiro de; GENGNAGEL, Claudionei Lucimar. Ensino de geografia em tempos da covid-19: tecnologias e uso de plataformas de educação para o ensino remoto em Ribeirão Preto/SP e em Passo Fundo/RS. In: **Revista Ensaios de Geografia**, Niterói, vol. 5, nº 10, p. 88-94, julho de 2020.

CORDEIRO, Karolina Maria de Araújo. **O Impacto da Pandemia na Educação: A Utilização da Tecnologia como Ferramenta de Ensino**, 2020. Disponível em: <<http://repositorio.idaam.edu.br/jspui/handle/prefix/1157>>. Acesso em: 10 nov. 2021.

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart. Proceedings International Academic Mindtrek Conference: Envisioning Future Media Environments. In: **Tampere**, ACM, New York. p. 9-15. 2011.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. In: **Revista RENOTE**, Porto Alegre, vol. 11, nº. 1, p. 1-9. 2013.

FERENC, Alvanize Valente Fernandes; DEROSI, Caio. O estágio curricular na formação inicial de professores: um recorte de produções. In: **Argumentos Pró-Educação**, vol. 6, nº 7, p.28-41, 2021.

FRAGELLI, Thaís Branquinho Oliveira. Gamificação como um Processo de Mudança no Estilo de Ensino Aprendizagem no Ensino Superior: um Relato de Experiência. In: **Revista Internacional de Educação Superior**, São Paulo, vol.4, nº.1, p.221-233, 2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. 15ª Edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014.

GONÇALVES, Sheila Maria Santos; SILVA, João Felix da; BENTO, Maria das Graças. Relato sobre o Programa de Residência Pedagógica: Um olhar sobre a Formação Docente. In: **Revista Multidisciplinar de Psicologia**, vol. 13, nº 48, p. 670-683, 2019.

JOGOS ELETRÔNICOS. **Atividades Personalizadas**. Disponível em: <<https://wordwall.net/pt>>. Acessado em: 05 nov. 2021.

KAERCHER, Nestor Andre. **Desafios e utopias no ensino de geografia**. 3ª Edição. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 1999.

LIMA, Janiara Almeida Pinheiro (Org.). **Geografia e prática docente remota: relatos durante a pandemia da covid-19**. Olinda: Livro Rápido, 2020.

MARANHÃO, Kalena de Melo; REIS, Ana Cássia de Souza. Recursos de Gamificação e Materiais Manipulativos como Proposta de Metodologia Ativa para Motivação e Aprendizagem no Curso de Graduação em Odontologia. In: **Revista Brasileira de Educação e Saúde**, Paraíba, vol.9, nº 3, pp.1-07, 2019.

OMS. Organização Mundial da Saúde. **Novo vírus:COVID-19**. Disponível em: <<https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019>>. Acessado em: 26 de set. 2021.

ORLANDI, Tomás Roberto Cotta; DUQUE, Claudio Gottschalg; MORI, Alexandre Mori. Gamificação: uma Nova Abordagem Multimodal para a Educação. In: **Biblios**, Brasília, vol. 12, n° 70, pp. 23-45 2018.

PASINI, Carlos Giovanni Delevati; CARVALHO, Élvio de; ALMEIDA, Lucy Hellen Coutinho. A educação híbrida em tempos de pandemia: algumas considerações. In: **Anais [...]** observatório socioeconômico da covid-19, Universidade Federal de Santa Maria, 2021. Disponível em: <<https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/820/2020/06/Textos-para-Discussao-09-Educacao-Hibrida-em-Tempos-de-Pandemia.pdf>>. Acessado em: 25 de out. 2021.

SILVA, Nilson Robson Guedes. **Estágio supervisionado em pedagogia**. Campinas: Alínea, 2011.

UNIMONTES. **Elaboração do módulo II do Programa Residência Pedagógica**. Curso de licenciatura em Geografia. Unimontes, 2021.

Artigo recebido em: 22 de novembro de 2021.

Artigo aceito em: 25 de agosto de 2022.

Artigo publicado em 27 de setembro de 2022.