

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO - CONHECENDO A GEOGRAFIA DE VALPARAÍSO POR MEIO DE JOGOS

Marcos Paulo Coelho Souza – IC, Danielle Pereira da Costa - PQ

PIBIC-EM
Câmpus Valparaíso de Goiás
danielle.costa@ifg.edu.br

Palavras Chave: Gamificação; Geografia; Divulgação Científica.

Introdução

A popularização do conhecimento científico vem contribuindo para ampliar a escala de abrangência de conhecimento por um número maior de pessoas. Desse modo, a produção de jogos didáticos como recurso pela Geografia tem auxiliado na abordagem de conceitos abstratos e no reforçar da importância da análise espacial se constituindo como ferramenta de divulgação do saber junto a estudantes. Diante do exposto, esse projeto teve por objetivo produzir o jogo Enigma IFG com conteúdos geográficos do município de Valparaíso contribuindo para os estudantes aprofundem o aprendizado sobre a realidade do lugar onde vivem.

Metodologia

As etapas e métodos executadas na elaboração do jogo se subdividiram em 4 grupos: Reuniões virtuais para definir a temática, regras e propósito do jogo; Leituras sobre as temáticas Gamificação na Educação e sua aplicação para elaboração de jogos geográficos; Sistematização de dados secundários geográficos sobre o município de Valparaíso de Goiás; e, a construção do jogo com a criação do modelo CANVAS e a utilização dos softwares *Engine Goodot* e o *Piskel*, softwares livres de linguagem amigável para iniciantes em programação.

Resultados e Discussão

A produção do jogo permitiu ao aluno envolvido na sua confecção e para aqueles que jogaram o Enigma IFG (figura 1) além do aprofundamento acerca dos aspectos socioeconômicos do município, um expressivo amadurecimento no que diz respeito à produção de materiais pedagógico-didáticos com finalidade de popularizar o conhecimento geográfico.

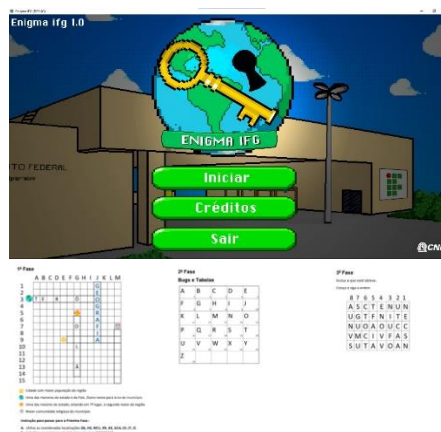


Figura 1: Template e exemplos de fases do Enigma IFG

Reafirmando aquilo que, segundo Breda e Picanço (2013), colocam para a área da Geografia: a utilização de jogos como uma prática que têm como estratégia didática a valorização do lugar e são elaborados com dinâmicas atrativas de fácil aplicação, confeccionadas em programas computacionais de desenho tendo como base mapas do espaço vivido do aluno.

Conclusões

A produção de jogos didáticos tem sido utilizada como recurso pela Geografia para abordar conceitos abstratos, reforçar a importância da análise espacial vindo o jogo Enigma IFG a contribuir com o aprofundamento de conhecimentos tratados pela disciplina de Geografia na educação básica

Agradecimentos

Ao CNPq e ao IFG pela bolsa de Iniciação Científica paga ao estudante no período de execução do projeto.

BREDA, T. V.; PICANÇO, L. J.. Uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem na geografia escolar. *In: Anais do Encontro de Geógrafos da América Latina*, EGAL, Lima, Peru, 2013. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/17508353-O-uso-de-jogos-no-processo-de-ensino-aprendizagem-na-geografia-escolar.html>>. Acessado em: mar. 2020.