**GEOGRAFIA, CURRÍCULO E GAMIFICAÇÃO: A PRÁTICA DOCENTE NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Vanessa Tamiris Rodrigues Rocha

Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES)

vanessatamiiris@gmail.com

Lucas Matheus Araujo Bicalho

Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES)

bicalholucas7@gmail.com

Rahyan de Carvalho Alves

Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES)

rahyan.alves@unimontes.br

**Eixo:** Tecnologias da Educação e Educação a Distância.

**Palavras-chave:** Geografia; Currículo; Gamificação.

**Contextualização e justificativa**

A Geografia era tradicionalmente baseada na rotulação, na memorização de nomes, seja de rios, montanhas, cidades ou qualquer outro objeto do espaço; reproduzindo conteúdos tidos, muitas vezes, como inquestionáveis. Portanto, é evidente que uma disciplina como esta não abarcaria a explicação do mundo em constante metamorfose. Nesse contexto, surge a necessidade de uma metodologia de ensino que abarque a compreensão do espaço geográfico de forma holística. Exige-se uma mudança na prática do professor de Geografia, sendo necessário uma assimilação das tecnologias digitais enquanto recursos didáticos que ensejam uma melhor aprendizagem dos alunos, uma vez que, permite o uso de sites, filmes, músicas, desenhos, gamificação, etc. – o que pode tornar as aulas mais atrativas e dinâmicas.

**Problema norteador e objetivos**

A temática Cartografia está presente no currículo de Geografia em todos os anos da educação básica, possibilitando ao estudante um elo de aproximação entre os fenômenos que ocorrem no espaço geográfico e o seu espaço vivido. Apesar dos avanços tecnológicos ocorridos nos últimos anos, os quais permitiram o aprimoramento das metodologias de ensino, é perceptível que muitos conteúdos e temas abarcados pela Geografia escolar, tal como Cartografia, não acompanham esta modernização, compreendendo um processo de aprendizagem pautado em metodologias tradicionais de ensino. Isto posto, este trabalho objetiva realizar uma breve reflexão acerca da importância da reestruturação do currículo no tocante ao componente Geografia, repensando a prática do professor perante o uso da gamificação.

**Procedimentos metodológicos**

Tendo como base metodológica revisão bibliográfica sustentada por Cavalcanti (2012) e apresentação da experiência docente processada em uma turma do Ensino Fundamental II de uma escola estadual localizada no município de Francisco Sá (MG), em 2023.

**Fundamentação teórica**

A partir de 1980 a Geografia escolar vem enfrentando uma mudança na reestruturação do currículo, como na prática e postura do professor de Geografia, ou seja, no “porque” ensinar-aprender e no “como” ensinar-aprender. Isto levou a reestruturação e a mudança da Geografia ensinada-aprendida na Escola (CAVALCANTI, 2012).

**Resultados da prática**

Neste sentido, preparamos aulas voltadas ao uso de tecnologias, especialmente, a Gamificação. Em uma das aulas realizamos uma dinâmica viabilizada pelo site *Passaporte para o mundo*, que possui acesso gratuito e permite realizar viagens virtuais. Para tanto, o jogador deve cumprir três desafios que, basicamente, consistem-se em montar os cartogramas do Brasil, da América do Sul e dos continentes da Terra, tocando na imagem de cada estado, país ou continente e arrastando para o local correto. Para desenvolver a dinâmica na Educação Básica utilizamos a sala de multimídia, onde cada estudante deveria completar todos os cartogramas, recebendo passagens áreas para visitarem virtualmente as cidades de Ouro Preto (Minas Gerais), Salvador (Bahia), Machu Picchu (Peru), Santiago (Chile), Cidade do Cairo (Egito) e Gujarat (Índia). Ademais, com uma pergunta de fixação, puderam conhecer a cidade de Buenos Aires (Argentina). O jogo representava a paisagem de cada local destacando um edifício/monumento importante da sua história e contando um pouco desta.

**Relevância social**

Com as discussões e reflexões desenvolvidas neste estudo, espera-se inspirar os docentes a utilizarem a gamificação na mediação do conhecimento geográfico.

**Considerações finais**

 Assim, a partir do uso do jogo *Passaporte para o mundo* - ferramenta tecnológica atual para o ensino cartográfico é inegável que esta atrai e anima os alunos, contribuindo para a aprendizagem efetiva destes e para se repensar o currículo de Geografia.

**Referências**

CALVACANTI, Lana de Souza. **O ensino de geografia na escola.** 3ª ed. Campinas: Papirus, 2012.