



AULA TEMÁTICA DE GEOGRAFIA E ESPAÇO VIRTUAL COM UM REVISIONISMO DE CONTEÚDOS ENSINADOS, NA PRIMEIRA METADE DO ANO LETIVO DE 2023, NO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II

Rodrigo Garcia Andrade
rodrigogarciaandrade@gmail.com¹

Resumo

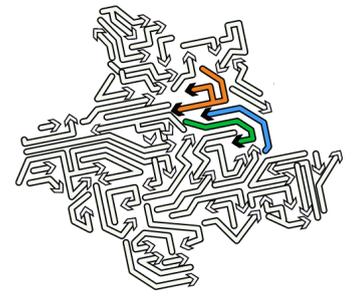
O ensino de geografia nos tempos atuais, com o avanço das tecnologias, necessita cada vez mais de ferramentas que auxiliem a prender a atenção dos alunos e seu interesse nos conteúdos. Trazer os conteúdos para o cotidiano das experiências vivenciadas pelos alunos tende a ser assim uma opção interessante para chegar a esse objetivo em que o uso das tecnologias, como o celular e computador com acesso a internet, podem servir como ferramenta para ensino e aprendizagem. A partir disso, a prática apresentada nesse trabalho tem como proposta mostrar a construção, os relatos e resultados de uma aula que foi dada com a temática do espaço virtual e suas representações geográficas. Por fim, através do uso de sites, jogos e filmes, em que os alunos já tenham tido contato anteriormente, a ideia da prática é fazer com que os alunos se interessem pelo conteúdo e dialoguem sobre as experiências com os conceitos observados no cotidiano.

Palavras-chave: Ensino de Geografia, Cotidiano, Jogos.

Introdução

Existem diversos desafios enfrentados por professores no que tange o ensino de geografia nas escolas no Brasil. Possivelmente, um dos maiores desafios enfrentados em sala de aula seja a falta de interesse dos/as estudantes, refletindo o atual contexto pós-pandêmico de intensa utilização tecnológica que resultou novas dinâmicas de aprendizado em sala de aula, demandando esforços dos professores para encontrar novas formas de prender a atenção dos/as estudantes como o objetivo de executar o processo de aprendizado. Dentre essas

¹ Licenciando em Geografia pela Universidade Estadual de Campinas.



formas, trazer os conteúdos geográficos através das vivências e experiências dos alunos com o espaço geográfico são modos de facilitar a aprendizagem e prender a atenção dos alunos. A partir disso, utilizar o espaço virtual que é tão vivenciado pelos alunos, através dos celulares e computadores, torna-se uma forma interessante de trazer pro cotidiano da vida deles os conhecimentos geográficos ali presente.

A partir do espaço virtual com o uso de representações geográficas ambientadas, existem diversos caminhos e usos possíveis para o ensino. Um desses caminhos foi abordado na prática em ensino de geografia, que será apresentado neste trabalho. Essa prática envolve a temática de geografia e o espaço virtual, e que tinha como objetivos utilizar representações geográficas presentes no espaço virtual como forma de revisão dos conteúdos abordados durante o primeiro semestre de 2023 nos 6º anos do fundamental II. Foram utilizados exemplos e recortes, a partir das categorias de análise do espaço geográfico, de observações do espaço físico no espaço virtual em sites, jogos e filmes. Por fim, foram construídos diálogos durante a prática, com o intuito de dialogar com as experiências dos alunos com relação aos exemplos.

Estágio observativo e proposta de intervenção

A prática de ensino foi uma proposta de intervenção feita durante a disciplina de Estágio Supervisionado em Geografia I (GF806), no Instituto de Geociências, na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). O estágio foi realizado no Instituto Educacional Crescer, colégio particular localizado no município de Campinas-SP durante o 1º trimestre de 2023, com o objetivo de observar o cotidiano escolar, acompanhar as aulas nos 6º anos no fundamental II e planejar e realizar ações que apoiassem o professor de geografia no processo de aprendizagem dos alunos.

Durante ocorreram conversas com os alunos sobre jogos que eles jogavam e sobre as atividades escolares, em que já usavam o celular e internet para realizá-las. A partir disso, e das experiências construídas no estágio, pensando em colaborar com a forma de ensino do professor, foi proposta uma aula temática de geografia e espaço virtual com a ideia de prender a atenção dos alunos nos conteúdos.

Com o uso de exemplos de representações do espaço geográfico no espaço virtual, seria possível criar um diálogo a partir das experiências dos próprios alunos com o espaço virtual, jogos e filmes, além de poder observar a presença da geografia neles. A partir da

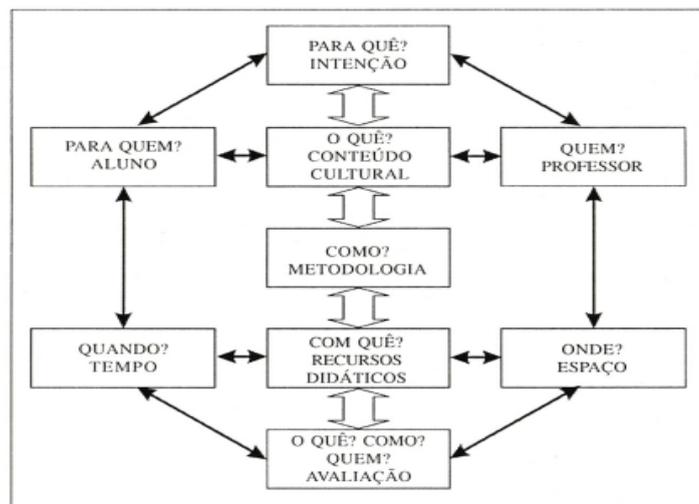
temática foram definidos então objetivos, elementos que estruturam a aula e a forma em que ela seria aplicada para posteriormente ocorrer a sua construção.

Objetivos e metodologia

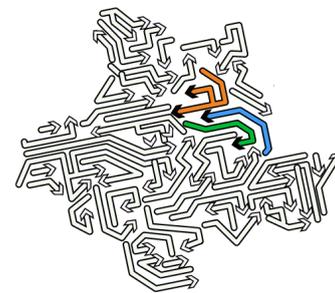
Com a temática definida a construção da aula precisava seguir objetivos e uma metodologia que fizesse uma organização didática da dinâmica da aula. Assim, foram propostos três objetivos para serem alcançados visando convergir na temática do espaço virtual, no conteúdo de revisão e nos diálogos com os alunos. O primeiro objetivo era fazer uma revisão dos principais temas que foram abordados, durante o primeiro semestre do ano letivo de 2023, em sala de aula, em que os alunos participassem lembrando os conteúdos. O segundo objetivo foi compreender e analisar como os conceitos de geografia estão presentes no cotidiano do espaço virtual. Por fim, o terceiro objetivo a ser alcançado foi dialogar, recebendo assim respostas dos alunos, sobre os conteúdos apreendidos juntos ao espaço virtual a partir dos exemplos que foram construídos durante a aula.

Com os objetivos definidos, em relação da forma de estruturação da organização didática da aula, foram utilizados os elementos estruturantes da organização didática da aula, propostos por Veiga (2008, p. 275) e que podem ser observados na figura 1 abaixo.

Figura 1 - Elementos estruturantes da organização didática da aula.



Fonte: Veiga, 2008, p.275.



Essa forma de organização da aula parte de um processo colaborativo que envolve o professor e os alunos:

“Considero que um projeto de organização didática da aula significativa, que ultrapasse a concepção mecanicista de planejamento de ensino, é resultante de um processo integrador entre a instituição educativa e o contexto social, efetivado de forma colaborativa pelos professores e seus alunos. A aula, lugar privilegiado da vida pedagógica, refere-se às dimensões do processo didático - ensinar, aprender, pesquisar e avaliar -, preparado e organizado pelo professor e seus alunos.”(VEIGA, 2008, p.267)

Nessa estrutura, as perguntas importantes que envolvem a construção da aula são organizadas. Com os objetivos já traçados (para quê?), a aula foi pensada em um tempo de 40 e 50 minutos (quando?), para os 6º anos (para quem?), que foi dada pelos autor(quem?) em sala de aula(onde?). Foi utilizado um mini tema de apresentação de slides(com quê?), chamado de *masmorras e criaturas* que está disponibilizado no site slidesgo². A aula foi apresentada através de um projetor, em que a estrutura dos slides deu-se conforme a trajetória dos conteúdos abordados (o quê?) e que podem ser observados na figura 2.

Figura 2 - Apresentação do slide geografia e o espaço virtual



Fonte: autor, 2023.

² A plataforma slidesgo possui diversos modelos de slides gratuitos e pagos que podem ser utilizados por professores para a montagem das aulas. Dentro da atividade prática foi utilizado um modelo, e modificado dentro do possível no próprio, preservando os direitos autorais referentes ao seu uso.

A aula temática de geografia e o espaço virtual

Os conteúdos abordados com o 6º ano no primeiro semestre do ano letivo de 2023 foram os conteúdos de geografia e espaço geográfico, cartografia, geologia e geomorfologia. Os conceitos abordados durante a intervenção didática foram embasados pelo material didático da escola³, buscando retomar os conteúdos ensinados pelo professor durante o trimestre. Assim, a proposta de revisão como intervenção possibilitou o aprofundamento da temática, bem como possibilitou a inserção do conceito de espaço virtual na compreensão dos/as estudantes.

A dinâmica iniciou a partir da retomada da definição de geografia⁴, do seu objeto de estudo⁵ e das suas principais categorias de análise⁶, relacionando-as ao cotidiano, ao entorno e região da escola, ao mapa do município de Campinas e da Região Metropolitana de Campinas (RMC). Com relação à temática, o conteúdo de representações geográficas no espaço virtual deu-se a partir da definição de espaço virtual como "o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores"(LÉVY, 1999, p. 92). Para dialogar com os alunos após essa definição, foi pensado em estabelecer uma relação do espaço físico e suas representações no espaço virtual. O primeiro exemplo foi em relação a produção de cartas e a forma do seu modo de envio no espaço físico, relacionando com a dinâmica da produção e envio de cartas eletrônicas (e-mail). Com a base do diálogo em relação a temática do espaço virtual introduzida no começo da aula, foram lembrados os conteúdos estudados e utilizados como exemplos de representações no espaço virtual. Para o conteúdo cartográfico foram utilizados os seguintes exemplos de mapas: da região da escola, da representação da ilha bermuda no jogo Garena Free Fire⁷ e uma representação do mapa dos reinos do filme Super Mario Bros (2023)⁸.

³ O colégio utiliza-se do material didático do sistema positivo .

⁴ Aqui a geografia foi definida como ciência que estuda o espaço formado na interação entre sociedade e natureza.

⁵ Compreende-se que o objeto de estudo da geografia é o espaço geográfico.

⁶ As principais categorias utilizadas foram lugar, paisagem, território e região.

⁷ O jogo Garena Free Fire foi lançado no final do ano de 2018 e um ano após o seu lançamento já tornou-se um dos jogos mais populares no mundo. O objetivo do jogo é sobreviver em um dos mapas contra outros jogadores de modo online, e durante o tempo jogado é possível observar características geográficas representadas neste ambiente virtual.

⁸ O filme do Super Mario Bros foi lançado no dia 6 de abril de 2023 e foi utilizado como um filme contemporâneo em que, apesar da data da aula, os alunos já teriam tido o contato, seja por terem visto o filme ou

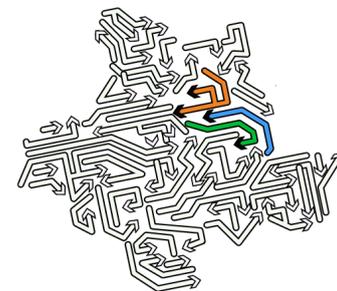


Figura 3 - exemplos de mapas no cotidiano.



Fonte: autor 2023

Para revisar o conteúdo de geologia foi utilizado o site do Museu Virtual Geológico do Pampa (MVGP). Ele foi utilizado como exemplo de museu físico representado no espaço virtual, para mostrar os tipos de rochas aprendidas com o professor.

Figura 4 - Slide dos tipos de rochas



Fonte: autor, 2023.

mesmo os trailers. Além disso, o filme é uma representação direta dos jogos do Super Mario que surgiu em 1985 pela Nintendo e teve diferentes versões conforme as décadas.

Com relação a revisão do conteúdo de geomorfologia, foram utilizados exemplos que pudessem também ser observados e dialogados com os outros conteúdos já trabalhados. Foi utilizado assim, o Parque Estadual do Jaraguá como exemplo de espaço virtual, como representação direta do espaço geográfico, que pode ser visto através do site disponibilizado pelo parque, em que é possível fazer um passeio virtual observando as imagens panorâmicas da paisagem do local.

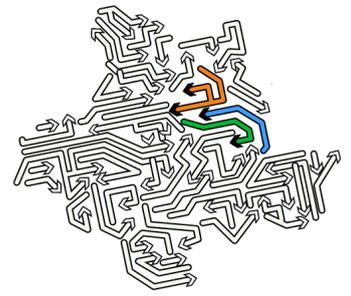
Com relação a outros aplicativos e representações do cotidiano do espaço virtual usados pelos alunos foram utilizados jogos como exemplos. Os jogos usados foram o Garena Free Fire e o jogo “relevo”, da plataforma de jogos Roblox⁹, em que foram trabalhados recortes da paisagem e os conteúdos de cartografia, geologia e geomorfologia. Por fim, o uso desses jogos foi pensado como uma forma de correlacionar os conteúdos trabalhados, mostrando as relações entre os conteúdos e como os conhecimentos geográficos aparecem.

Figura 5 - Slide dos tipos de relevo que podem aparecer de diversas formas no espaço virtual.



Fonte: autor, 2023.

⁹ A plataforma de jogos Roblox foi lançada em setembro de 2006, possui diversos jogos no estilo de “cubos” e também fornece aos jogadores a opção estúdio de criação de jogos. Existem diversos estilos de jogos criados na plataforma, e a partir da análise feita pelo trabalho, foi escolhido um jogo em que fosse possível observar prioritariamente conhecimentos geográficos.



Observações e resultados

Os resultados esperados em relação aos objetivos propostos eram que os alunos conseguissem dialogar, durante a aula, sobre os temas revisados relacionando aos exemplos de representações do espaço geográfico no espaço virtual. Essa importante construção do diálogo desenvolveu-se a partir de perguntas realizadas durante a aula considerando as respostas dos/as estudantes sobre os conteúdos e representações exemplificadas. Assim, direcionou-se o conteúdo aplicado a partir de questões, como por exemplo, se o espaço geográfico pode aparecer além do espaço físico ou exemplos de representações cartográficas além das observadas na apostila.

Com relação aos espaços geográficos representados diretamente no espaço virtual, os alunos trouxeram, além dos conteúdos revistos, respostas e explicações do que podiam observar sobre as paisagens. Dentro dessas explicações, formas de relevo e tipos de rochas foram conteúdos em que eles trouxeram mais respostas e observações.

Com relação aos jogos Free Fire e Roblox foram feitas perguntas que visassem saber de novo sobre o contato deles com os jogos, caso houvesse uma necessidade de contextualização dos mesmos, e também sobre as análises dos conteúdos. Os alunos trouxeram para o diálogo as formas de representações, as experiências criadas com os lugares dos jogos e constatações da presença de conhecimentos geográficos presentes nos jogos. Dessas constatações, observou-se questionamentos por parte dos/as estudantes sobre a temática cartográfica, ao abordarem os principais elementos constituintes dos mapas (orientação, legenda, escala, título e fonte) e os tipos de projeções, além de questões envolvendo geomorfologia e geologia, a exemplo de questionamentos acerca do relevo e da origem de materiais rochosos expostos nas paisagens dos jogos.

Por muitos momentos ocorreram agitações com os temas e curiosidades devido a abordagem geográfica dada principalmente aos jogos. A atenção, apesar de divagarem em alguns momentos nas falas sobre os jogos, os alunos conseguiram seguir e acompanhar o fluxo da aula e, além do mais, compreenderam de maneira prática os temas propostos, trazendo respostas sobre os conteúdos e analisando as representações geográficas no espaço virtual.



Considerações finais

Ao fim, os diálogos construídos com os alunos sobre os conteúdos de geografia que foram revisados e trabalhados junto às representações do espaço virtual, foram interessantes e demonstraram que os alunos tiveram sua atenção e interesse nos assuntos durante a prática. Ao relembrar os conteúdos, eles conseguiram relacionar através dos diálogos e direcionamento das perguntas propostas os conteúdos junto ao espaço virtual.

Em relação aos ambientes virtuais, observar essas representações no espaço virtual facilita um primeiro contato com ambientes em que eles às vezes não estão tão acostumados e pouco vivenciaram. Sendo assim, o que ocorre em muitos casos em que não se é possível realizar estudos do meio ou trabalhos de campo, os passeios virtuais são uma opção de observação e análise de conhecimentos geográficos apreendidos. Além disso, desperta a curiosidade pela observação de outros lugares vistos através de imagens em sala de aula.

Com relação aos jogos, trabalhá-los em sala de aula pode ser uma alternativa para conseguir ensinar conteúdos que do ponto de vista dos alunos não são tão interessantes e a partir disso criar diálogos sobre os conceitos geográficos observáveis dentro deles.

Por fim, os exemplos trabalhados devem seguir um rigor metodológico e didático de forma a conseguir atingir os objetivos propostos. Os tipos de jogos devem estar condicionados as idades e séries que serão trabalhadas com o intuito de não causar nenhum problema de coesão. Jogos que se ambientam e possuem características geográficas fortemente presentes, como os utilizados, podem ser uma boa opção para ensino e aprendizagem em geografia.

Referências bibliográficas

_____. **Apresentação mini temas: masmorras e criaturas.** Disponível em: <<https://slidesgo.com/pt/tema/minitema-masmorras-e-criaturas#search-jogos&position-50&results-295&rs=search>>. Acesso em 10 de maio de 2023.

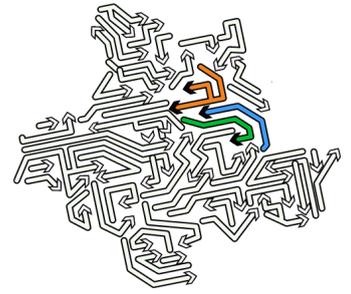
LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** 3. ed. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2010. Coleção TRANS.

_____. **Passeio Virtual no Parque Estadual do Jaraguá.** Disponível em: <https://geohereditas.igc.usp.br/passeio-virtual-PEJ/passeio-virtual_PEJ.html>. Acesso em 20 mai 2023.

8º Encontro Regional de Ensino de Geografia

Linguagens, formação docente e práticas educativas no ensino de geografia

Universidade Estadual de Campinas, 21,22 e 23 de setembro de 2023



_____. **Plataforma de jogo Roblox.** Disponível em:
<<https://www.roblox.com/home>> Acesso em: 20 mai 2023.

_____. **Rochas do Museu.** Museu Virtual do Pampa
Disponível em: <<https://sites.unipampa.edu.br/mvgp/rochas-museu/>>. Acesso em 20 mai 2023.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro(coorg.). **Aula: gênese, dimensões, princípios e práticas.** Campinas, SP. Papyrus, 2008. 267-298 p. (Magistério: formação e trabalho pedagógico). ISBN 9788530808594 (broch.). – CAP 10.

WINKLER, Julio Cezar; REHME, Francisco Carlos. **Livro do Professor.** Sistema Positivo de Ensino, Ensino Fundamental, 6º ano, Geografia. Curitiba, PR. Positivo Soluções Didáticas, 2023.