

**EXPERIÊNCIA DOCENTE EM GEOGRAFIA NO ENSINO
FUNDAMENTAL UTILIZANDO O JOGO GARENA FREE
FIRE**TEACHING GEOGRAPHY EXPERIENCE IN KEY EDUCATION USING THE
GARENA FREE FIRE GAMEENSEÑANZA DE LA EXPERIENCIA EN GEOGRAFÍA EN LA
EDUCACIÓN CLAVE UTILIZANDO EL JUEGO GARENA FREE FIRE*Geografia*Filipe Eugênio Rodrigues SILVESTRE¹filipe-eugenio@hotmail.comWilker Gomes PEREIRA¹wilkerghms@gmail.comHugo Alexandre RODRIGUES¹hugo.alexandre@aluno.uece.br**RESUMO**

O trabalho elaborado pretende discutir e reforçar possíveis práticas de ensino auxiliadas pelo uso de novas tecnologias que facilitam a compreensão do aluno em sala de aula de modo que beneficie o ensino do conteúdo de Geografia em turmas de 6º ano do ensino fundamental. O jogo eletrônico Garena Free Fire foi escolhido para ser abordado em sala de aula por sua riqueza de aspectos geográficos como coordenadas e mapas e pelo seu sucesso com os estudantes. Foi elaborado uma ficha com questões que foi dado em sala de modo a explicar o conteúdo lecionado, usando como exemplo os elementos visuais do jogo. Ao final, foi avaliado o nível de entendimento e agrado dos alunos sobre o conteúdo e como a aula aplicada na visão dos estudantes. Com a aplicação da aula foi possível concluir que a tecnologia utilizada possibilitou um melhor aprendizado porque facilitou e tornou o conteúdo mais interessante.

Palavras-Chave: Jogos eletrônicos. Recursos didáticos. Representações cartográficas.

ABSTRACT

The elaborated work intends to discuss and reinforce possible teaching practices assisted by the use of new technologies that facilitate the understanding of the student in the classroom so as to benefit the teaching of Geography content in 6th grade classes. The Garena Free Fire electronic game was chosen to be approached in the classroom for its wealth of geographical features such as coordinates and maps and for its success with students. A form with questions was prepared that was given in class to explain the taught content, using as an example the visual elements of the game. At the end, the students

¹ Aluno de Graduação do Curso de Licenciatura Plena em Geografia da Universidade Estadual do Ceará – UECE, Fortaleza.

'level of understanding and pleasure about the content and how the class was applied in the students' view was evaluated. With the application of the class it was possible to conclude that the technology used enabled a better learning because it facilitated and made the content more interesting.

Keywords: Electronic games. Didactic resources. Cartographic representations.

RESUMEN

El trabajo elaborado tiene la intención de debatir y reforzar posibles prácticas de enseñanza asistidas por el uso de nuevas tecnologías que faciliten la comprensión del alumno en el aula para beneficiar la enseñanza del contenido de Geografía en las clases de sexto grado. El juego electrónico Garena Free Fire fue elegido para ser abordado en el aula por su gran cantidad de características geográficas, como coordenadas y mapas, y por su éxito con los estudiantes. Se preparó un formulario con preguntas que se dio en clase para explicar el contenido enseñado, utilizando como ejemplo los elementos visuales del juego. Al final, se evaluó el nivel de comprensión y placer de los estudiantes sobre el contenido y cómo se aplicó la clase en la vista de los estudiantes. Con la aplicación de la clase fue posible concluir que la tecnología utilizada permitió un mejor aprendizaje porque facilitó e hizo el contenido más interesante.

Palabras clave: juegos electrónicos. Recursos didácticos. Representaciones cartográficas.

1. INTRODUÇÃO

Ensinar Geografia no ensino fundamental é um desafio tendo em vista que a escola parece se distanciar da realidade do espaço no qual está inserida. A geografia, quando comparadas as outras disciplinas, parece ter um conteúdo não tão interessante ao estudante devido a várias problemáticas como a falta de professores formados na área e as dificuldades que a escola impõe a realização de aulas práticas. Essas limitações acabam dificultando a contextualização da teoria à prática, fazendo com que a geografia pareça homogênea, transparente e sem brilho (CASTROGIOVANNI, 2009). Por isso é importante que professores motivados e atentos à realidade dos estudantes, é importante estar atento à atualidade para assim associar a realidade aos assuntos conceituados pela geografia.

Partindo dessa premissa, podemos observar um jogo que está inserido no cotidiano de diferentes jovens do mundo, o Garena Free Fire, um jogo de ação e aventura desenvolvido para jogar com 50 pessoas ao mesmo tempo, até que o último jogador ou time se mantenha vivo até o final da partida com duração de aproximadamente 15 minutos. O jogo foi criado para ser jogado por celulares com a tecnologia *Android* ou *iOS* e obrigatoriamente conectadas a uma rede de internet. Por ser gratuito e por ter fácil jogabilidade se tornou sucesso entre os jovens e é fácil encontrar estudantes reunidos para brincar na hora do intervalo da escola.

O trabalho elaborado pretende discutir e reforçar novas práticas de ensino auxiliadas pelo uso de novas tecnologias que facilitam a compreensão do aluno sobre um determinado conteúdo de Geografia de acordo com o que foi escolhido para ser aplicado. No caso, o jogo eletrônico Garena Free Fire foi escolhido pelo seu sucesso numeroso de adeptos e pela sua riqueza de detalhes onde os cenários e elementos do jogo trazem consigo um olhar geográfico e cartográfico que pode ser explorado para melhor entendimento do aluno do conteúdo proposto pelo professor.

O método trabalhado se assemelha diretamente ao proposto pelo sociólogo e pedagogo Paulo Freire, cujo o mesmo procurava trazer para o conteúdo lecionado a realidade do aluno para que houvesse uma melhor experiência e interesse de aprendizado: “retalhos da realidade, desconectados da totalidade em que se engendram e em cuja visão ganhariam significação” (FREIRE, 1997, p. 79-80). Compreender essa perspectiva é compreender o porquê de termos escolhido esse jogo, que não retrata a realidade dos estudantes, mas que possuem um significado para os estudantes. Haja visto que os estudantes ainda não tiveram a percepção que o jogo tem elementos da geografia, cabe aos professores despertarem os alunos para essa realidade, assim eles conseguem aprender geografia com os jogos virtuais e assim podem se interessar mais pelas aulas.

2. METODOLOGIA

Este trabalho é fruto da experiência docente advinda do estágio não-obrigatório realizado em escolas municipais de Fortaleza. Tendo em vista que muitos estudantes têm dificuldades no aprendizado de conteúdos de geografia, principalmente nos que envolvem cálculos matemáticos e por observar que o jogo Garena Free Fire é o jogo preferido pelos estudantes e possui diversos recursos geográficos, foi criada uma aula para facilitar o aprendizado dos estudantes em Representações cartográficas, Orientação e Escala. As aulas foram ministradas para duas turmas de 6º ano, localizadas em duas escolas de Fortaleza, totalizando 53 estudantes que participaram do processo formativo e que ocorreram nos dias 6 e 13 de junho de 2019.

Para a construção da aula, foi necessário estudar toda a proposta do jogo para captar os detalhes e inseri-los nas aulas. Devido à falta de aparelhos celulares e de conexão via internet dentro das salas, a aula não poderia ser realizada com o jogo em si, portanto ela teve que ser construída em papel, com ilustrações e as definições dos conteúdos relacionados a geografia (Figuras 1a, 1b e 1c).

Geografia: Representações Cartográficas e Orientações no espaço geográfico utilizando o jogo FreeFire			
Série:	Turma:	Turno:	Professor:
Estudante:			Nº:

REPRESENTAÇÕES CARTOGRÁFICAS

Os mapas representam inúmeros aspectos do espaço geográfico, cada um deles é apresentado por diferentes características de tamanho, espaço, cor e forma.

Os mapas possuem símbolos e legendas, ou seja, uma representação gráfica acompanhada de um significado. Os mapas do FreeFire não têm símbolos acompanhado de suas legendas.

ATIVIDADE Nº1: IDENTIFIQUE POSSÍVEIS SÍMBOLOS E LEGENDAS NO MAPA A SEGUIR.

Mapa 1: Hangar e Clock Tower do Mapa Bermuda	
	<p>Símbolos e Legendas</p>

Fonte: Azevedo (2019).

O jogo FreeFire também trabalha com pontos de orientação conhecidos como pontos cardeais e pontos colaterais.

Os pontos cardeais são: Norte (N), Leste (E), Sul (S) e Oeste (O).

Os pontos colaterais são: Nordeste (NE), Sudeste (SE), Sudoeste (SO) e Noroeste (NO).

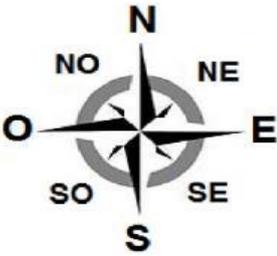




Figura 1.a - Primeira lauda do estudo dirigido da aula ministrada. Fonte: Os autores (2019).

ATIVIDADE Nº 2: INDIQUE QUAIS SÃO AS CIDADES DO MAPA ONDE ESTÃO LOCALIZADAS NOS PONTOS CARDEAIS E COLATERAIS.



Fonte: Azevedo (2019).

N: _____ NE: _____
 E: _____ SE: _____
 S: _____ SO: _____
 O: _____ NO: _____

ESCALA GRÁFICA

A escala numérica é representada por uma fração numérica, em que o numerador corresponde à medida do mapa e o denominador corresponde à medida do terreno, sendo representada da seguinte forma:

$\frac{1\text{cm}}{11000\text{cm}}$ 1 cm no mapa corresponde a 11000 cm no terreno, ou seja
 1 cm no mapa corresponde a 110 m no terreno.

Figura 1.b - Segunda lauda do estudo dirigido da aula ministrada. Fonte: Os autores (2019).

foram trabalhados utilizando gráficos de barras os dados quantitativos. Os dados qualitativos são relacionados às percepções que os professores tiveram ao aplicar a aula.

QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO DA AULA				
Meu aprendizado com relação ao uso de mapas, símbolos e legendas foi:				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Excelente	Muito Bom	Bom	Regular	Ruim
Meu aprendizado com relação ao uso de pontos de orientação foi:				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Excelente	Muito Bom	Bom	Regular	Ruim
Meu aprendizado com relação ao uso da escala gráfica foi:				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Excelente	Muito Bom	Bom	Regular	Ruim
Como você avalia o uso do FreeFire na aula de hoje?				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Excelente	Muito Bom	Bom	Regular	Ruim
Como você avalia a ideia de utilizar jogos digitais nas aulas da escola?				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Excelente	Muito Bom	Bom	Regular	Ruim

Figura 2 - Questionário aplicado aos estudantes do 6º ano do ensino Fundamental em duas escolas municipais de Fortaleza-CE. Fonte: Os autores (2019).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Verificou-se que antes do conteúdo ser abordado junto com os estudantes, estes já demonstraram possuir algumas informações sobre o jogo que poderiam ser aplicadas, principalmente ao tratar dos mapas. Entretanto, os estudantes não tinham ainda o entendimento dos diversos elementos que o jogo tem e ainda não conectaram com os assuntos abordados durante as aulas.

Ao aplicar a aula, os estudantes mostraram motivação, mas criticaram quando foi informado que seria uma aula de geografia, pois os mesmos a intitulam como uma "matéria chata". No entanto, ao decorrer da aula, eles foram mostrando interesse e viram que Geografia é uma matéria que pode ser interessante.

Durante a explicação do primeiro tema, que trata de uso de mapas, símbolos e legendas, os estudantes mostraram interesse na realização da atividade porque fizeram diferentes símbolos e até solicitaram mais espaço no quadro porque "não cabia tudo", segundo a fala deles. Ao observar o Gráfico 1, podemos perceber que grande parcela conseguiu aprender o conteúdo abordado com aprovação de 72% dos alunos.

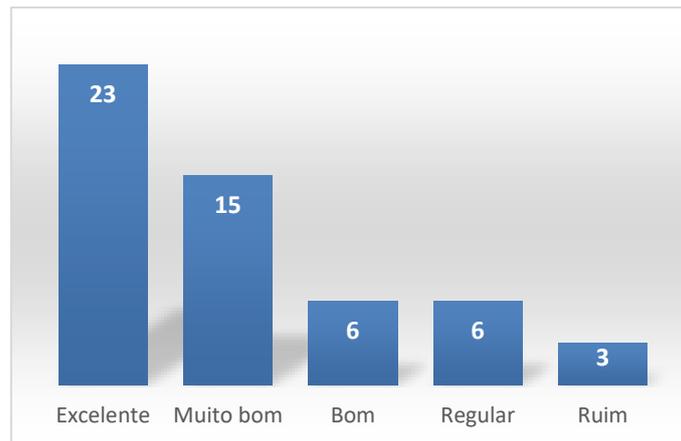


Gráfico 1 - Avaliação do aprendizado dos estudantes com relação ao uso de mapas, símbolos e legendas. Fonte: Os autores (2019).

Já na exposição do segundo tema, que aborda o uso dos pontos de orientação, os estudantes ainda não sabiam o conteúdo, por isso tiveram dificuldades para compreender os pontos, principalmente os colaterais. Porém, depois da explicação do tema, os mesmos conseguiram responder o exercício 2 e os que tinham dificuldades eram auxiliados pelos colegas que entenderam o assunto. Ao observar o Gráfico 2, podemos perceber que a maioria dos estudantes (61%) votou positivamente mostrando ter entendido o tema, mas é importante destacar que ainda existe uma parcela importante que ainda tem dúvidas no assunto e que precisam de um reforço maior para efetivação do aprendizado.

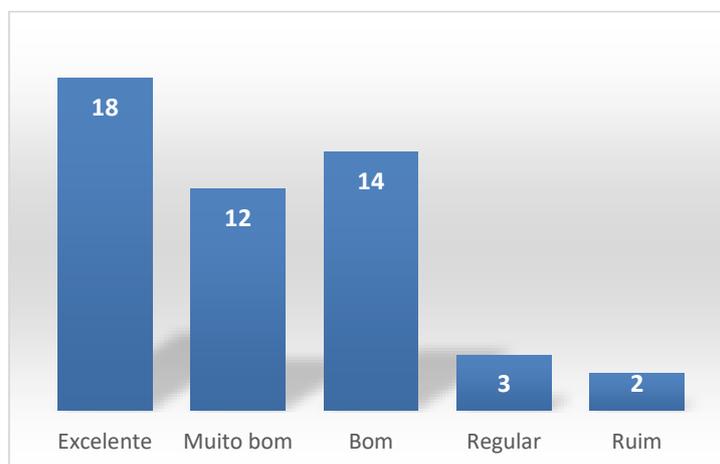


Gráfico 2 - Avaliação do aprendizado com relação ao uso de pontos de orientação. Fonte: Os autores (2019).

Durante a explicação do terceiro tema que trata a respeito do uso de escalas, os estudantes tiveram muita dificuldade para entender a diferença de distância real e no mapa. Ao realizar o exercício foi observado que grande parte dos estudantes não sabiam fazer o uso correto da régua, ou seja, eles não sabiam medir utilizando esse instrumento. Outra dificuldade que pode ser observada é que muitos estudantes ainda não sabem

multiplicar, dificultando o processo de transformação da distância do mapa em distância real do terreno. Ao observar o Gráfico 3, notamos que mesmo com as dificuldades, 58% dos estudantes afirmaram ter entendido o conteúdo, mas é preocupante a outra parcela que não conseguiu entender o conteúdo por completo. Essa dificuldade foi encontrada principalmente pelo fato dos estudantes não terem aprendido a utilizar conhecimentos essenciais da matemática.

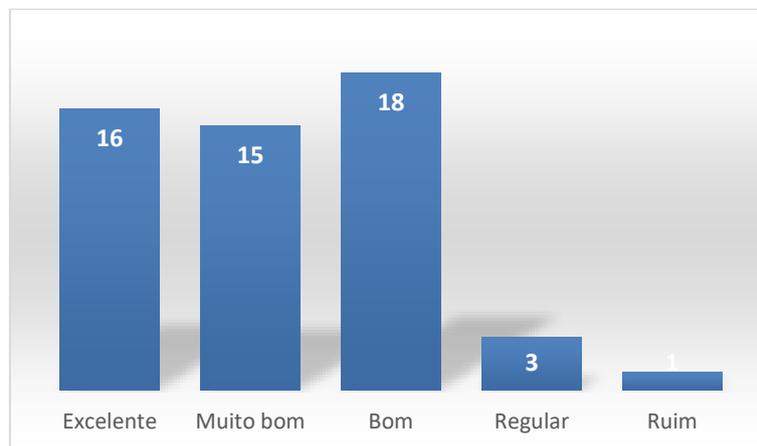


Gráfico 3 - Avaliação do aprendizado com relação ao uso da escala gráfica. Fonte: Os autores (2019).

Mesmo com todas as dificuldades encontradas, o uso do jogo Free Fire para a construção da aula como mostram o Gráfico 4, onde 43 dos 53 (81,1%) estudantes acharam positivo a tecnologia para facilitar o ensino de geografia. Houve pouca resistência de alguns alunos porque alguns simplesmente não gostam do jogo ou porque nunca jogaram.

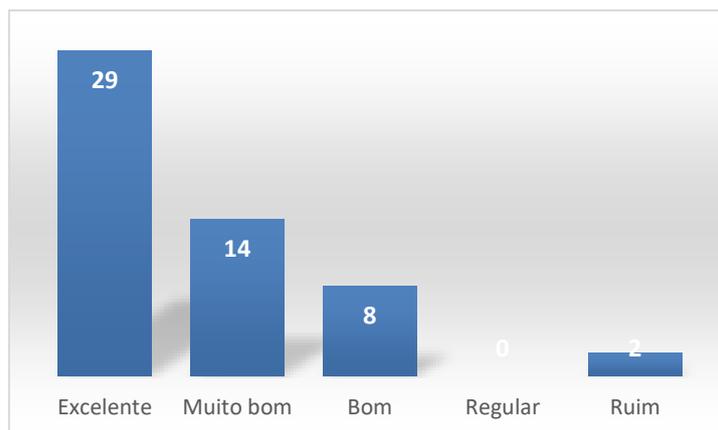


Gráfico 4: Avaliação do uso do FreeFire na aula. Fonte: Os autores (2019).

Os estudantes também afirmaram que gostariam que as aulas tivessem mais tecnologias e jogos digitais para facilitar no aprendizado da turma, como mostram o

Gráfico 5, em que 81% dos estudantes votaram favoravelmente ao uso de jogos em sala de aula.

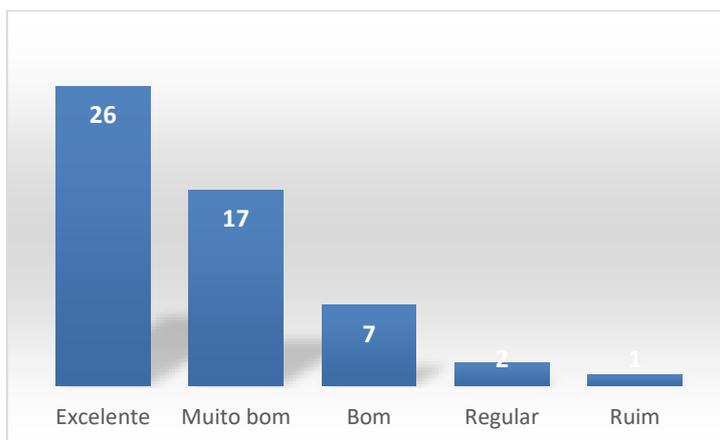


Gráfico 5 - Avaliação da ideia de utilizar jogos digitais nas aulas da escola. Fonte: Os autores (2019).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao unir o jogo Garena Free Fire com os conteúdos estudados em Geografia dentro da sala de aula, observa-se que ocorre uma melhora no aprendizado do estudante, tendo em vista que eles estão frequentemente jogando e imersos nessa tecnologia que é cheia de recursos geográficos.

Com o trabalho foi observado que no 6º ano do ensino fundamental muitos estudantes ainda não sabem utilizar a régua para medir e não sabem realizar as operações fundamentais da aritmética, problemas que são refletidos e que dificultam o aprendizado de escalas. Dessa maneira, o problema que temos no ensino de matemática, acaba dificultando o aprendizado em outras matérias, como é no caso da geografia.

Tendo em vista que muitos estudantes não conheciam ou não gostavam do jogo, é importante apresentar a tecnologia a ser utilizada a todos antes de começar a aula, para minimizar as dificuldades que possam surgir no momento da aula.

Com o trabalho é possível afirmar que muitos estudantes têm visões preconceituosas sobre a disciplina de Geografia que pode ser mudada com o trabalho árduo de professores que buscam novos recursos didáticos que sejam mais atrativos aos estudantes, como o Garena Free Fire foi para os estudantes do presente trabalho.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de agradecer as escolas da Prefeitura de Fortaleza pela recepção e apoio na execução do trabalho. Também agradecer a Universidade Estadual do Ceará por promover esse evento unindo as pesquisas mais importantes do Semiárido Brasileiro.

5. REFERÊNCIAS

CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos. CALLAI, Helena Copetti. KAERCHER, Nestor André. **Ensino de Geografia: práticas e textualizações no cotidiano**. Porto Alegre: Editora Mediação, 2009. 7ª edição, p. 176.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 63ª. ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2017. p. 253.

MARTINS, Dadá. BIGOTTO, Francisco. VITIELLO, Márcio. **Geografia: Sociedade e cotidiano 6º ano**. São Paulo: Editora Escada Educacional, 2012. 4ª edição. p. 240.