

JOGO INTERATIVO DO TIPO *ESCAPE ROOM* COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM COLABORATIVA DE GEOGRAFIA

INTERACTIVE ESCAPE ROOM TYPE GAME AS A TEACHING TOOL IN THE COLLABORATIVE TEACHING AND LEARNING PROCESS OF GEOGRAPHY

Luiza Naiana da Silva

Universidade Federal de Roraima/UFRR

<https://orcid.org/0000-0002-8892-2362>

Gladis de Fátima Nunes da Silva

Universidade Estadual de Roraima/UERR

DOI: <https://doi.org/10.24979/v5i2.1327>

RESUMO: O uso dos jogos digitais com ferramenta didática na educação vem tornando-se cada vez mais comum, graças a facilidade de acesso e as diversas possibilidades que eles apresentam. Nessa perspectiva o *Escape Room* é um jogo versátil, de fácil aplicação e adaptação ao ambiente proposto, os professores podem fazer o uso dessas tecnologias para trabalharem a Geografia em sala de aula. Apresente pesquisa tem como o objetivo principal a confecção do jogo didático. A pesquisa faz uso do método de abordagem (dedutivo e indutivo) e o desenvolvimento metodológico deste trabalho considerou as seguintes etapas: a) levantamento bibliográfico; b) análise e contextualização dos principais jogos digitais para o ensino de geografia; c) confecção do jogo interativo do tipo *Escape Room* como ferramenta didática no processo de ensino e aprendizagem colaborativa de geografia didático. Resultados obtidos com a criação do jogo foram: criação de questões motivadoras e desafiadoras, seções com *gifs* como forma de incentivo e perguntas valorizando o estado de Roraima. Portanto, a pesquisa abre a possibilidade para realização de outros trabalhos que tenha como objetivos aprofundar e corroborar ou até mesmo ampliar os resultados e discussões aqui expostos.

Palavras-chave: Jogos Digitais. *Escape Room*. Ensino de Geografia.

ABSTRACT: The use of digital games as a didactic tool in education has become increasingly common, thanks to the ease of access and the various possibilities they present. From this perspective, *Escape Room* is a versatile game, easy to apply and adapt to the proposed environment, teachers can make use of these technologies to work on Geography in the classroom. This research has as its main objective the making of the didactic game. The research makes use of the approach method (deductive and inductive) and the methodological development of this work considered the following steps: a) bibliographic survey; b) analysis and contextualization of the main digital games for teaching geography; c) making an interactive *Escape Room* game as a didactic tool in the collaborative teaching and learning process of didactic geography. Results obtained with the creation of the game were: creation of motivating and challenging questions, sections with *gifs* as a form of incentive and questions valuing the state of Roraima. Therefore, the research opens the possibility to carry out other works that aim to deepen, corroborate or even expand the results and discussions presented here.

Keywords: Digital Games, *Escape Room* Teaching Geography.

1 INTRODUÇÃO

O uso das geotecnologias está cada vez presente no cotidiano da sociedade, contribuindo para diversas mudanças, seja por meio de pensar e de se comunicar, de

expressarem, de questionar, de agir e de registrar experiências. Desta maneira, as novas tecnologias da informação e comunicação (NTICs) encontram-se inseridas no ambiente escolar. Esses recursos tecnológicos têm grande potencial como prática pedagógica em sala de aula, podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem.

Não obstante, do uso das novas metodologias, o professor deve estar preparado para novas revoluções, modificar e melhorar o conhecimento, através de novos métodos para ser aplicado em sala de aula. Para que essa ferramenta aumente a capacidade de pensar, essas ferramentas didáticas tecnológicas devem ser o mais dinâmico possível para que o educador possa saber lidar com esses jogos digitais que estão sendo utilizado em âmbito escolar.

Dessa forma, tudo que se encontra no ambiente onde ocorre o processo de ensino aprendizagem significativa pode transformar num ótimo recurso didático, desde que seja utilizado de forma adequada. Quando o professor utiliza um jogo digital como ferramenta didático pedagógica na sala de aula, demonstra aos alunos como a realidade pode ser entendida por meio de um jogo. Por meio dessas ferramentas os jogos educacionais didáticos, podem aprimorar o conhecimento dos alunos.

Os jogos digitais didáticos têm grande potencial para o ensino e sempre foram mecanismos eficazes para se ensinar, de forma lúdica, diversos assuntos em sala de aula, além de auxiliar no processo de ensino e aprendizagem. É interessante que os educadores busquem novos mecanismos de aprendizagem e que as tecnologias digitais sirvam como uma ferramenta importante para a produção do conhecimento.

Logo, os jogos digitais educacionais surgem como forma de enriquecer cada vez mais as aulas, proporcionando oportunidades para que o aluno aprenda de forma diferenciada desde que o professor saiba selecionar e utilizar essas ferramentas didático-tecnológicas nas aulas de geografia tornando-se muito mais dinâmicas, interessantes e interativas para os alunos.

A pesquisa parte de o intuito criar um jogo interativo do tipo *escape room* como ferramenta didática no processo de ensino e aprendizagem colaborativa de geografia. O jogo digital interativo surge como alternativas diferenciadas de ferramentas didáticos que consiste em apresentar ideias e informações que podem e devem ser discutidas, questionadas e adaptadas pelo professor de geografia, proporcionando aos mesmos a novas metodologias ativas e personalizadas de aprendizagem como formas práticas inovadoras que sejam capazes de ajudar/auxiliar o docente de geografia, tornando assim as suas aulas muito mais dinâmicas e interativas para os alunos.

Os jogos são ótimas ferramentas educacionais para o processo de ensino e aprendizagem. Essas ferramentas precisam estar disponíveis para o uso dos educadores de várias disciplinas escolares, principalmente na Geografia, pois atraem a atenção dos educandos e se tornam ferramentas aliadas para o ensino principalmente neste momento de Pandemia.

Nesse sentido, objetiva-se uma breve discussão, sobre como esses jogos digitais podem tornar-se recursos de extrema importância para o ensino de Geografia e de que maneira devem ser utilizados e aplicados em sala de aula pelos educadores de forma crítica, o que possibilitará aos alunos novas formas de pensar e instigar o pensamento crítico e o trabalho em grupo.

A presente pesquisa analisou o uso de jogos digitais como objetos de aprendizagem, a serem utilizados por educadores em sala de aula, como ferramenta no processo de ensino-aprendizado de geografia. A princípio essa discussão surgiu a partir da análise realizada durante a Pós-Graduação do curso de Especialização em Geografia com Ênfase em Ensino da Universidade Estadual de Roraima (UERR), no ano de 2021, ainda em Pandemia. Esses jogos digitais podem tornar-se recursos digitais de extrema importância para o ensino de Geografia.

O trabalho tem como problema central responder o seguinte questionamento: como a ausência de ferramentas didáticas e os jogos digitais podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem na Geografia? Para responder tal questionamento tem como objetivo geral: compreender o papel dos jogos digitais como ferramenta didática para o processo de ensino e aprendizagem de geografia.

Como resultados esperados foi desenvolvido um jogo do tipo de Escape Room que aborde conteúdos de geografia, avaliando a sua potencialidade colaborativa para o ensino de geografia. Quanto aos objetivos específicos foram: identificar os principais tipos de jogos digitais para o ensino de geografia; analisar e contextualizar como essas ferramentas podem ser empregadas no ensino de geografia.

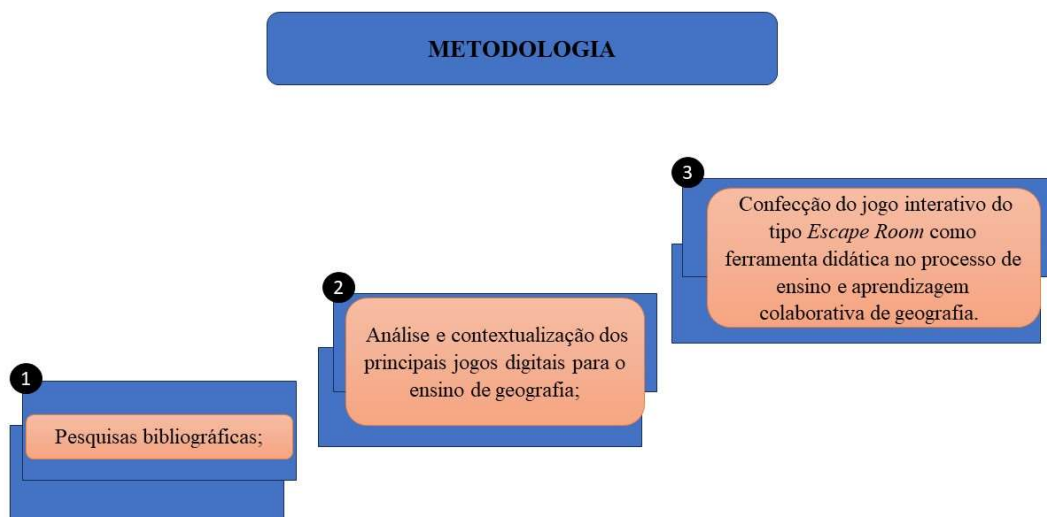
Os métodos científicos são imprescindíveis para a realização de uma pesquisa, pois orientam o pesquisador ao longo de todo o processo, desde a coleta de dados até a apresentação dos resultados. O artigo está estruturado em cinco tópicos, sendo eles introdução, metodologia, dois tópicos destinados à discussão e resultados e por último as considerações finais.

2 METODOLOGIA

Partindo desse pressuposto foi analisado a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o Documento Curricular de Roraima (DCR), para identificar a série, os conteúdos de geografia para o desenvolvimento das perguntas, afim da criação do jogo interativo do tipo *Escape Room* como ferramenta didática no processo de ensino e aprendizagem colaborativa de geografia, valorizando o estado de Roraima.

Para alcançar os objetivos da presente pesquisa, foi criado um fluxograma (Figura 1) demonstrando os procedimentos metodológicos aplicados na pesquisa, envolveu as seguintes etapas:

Figura 1: Fluxograma da pesquisa



Fonte: Elaborado pelas autoras, 2022.

Na primeira etapa o desenvolvimento da presente pesquisa buscou-se á bases conceituais e metodológicas que corroborou para o desenvolvimento desse artigo. Dessa maneira, o referencial teórico abordou a temática estudada, buscou autores como LEMOS (2016); SOUSA (2012); SILVA E SILVA (2021); SANTANA (2016), entre outros que corroborarão para a discussão e compreensão dos jogos digitais como ferramenta didática para o ensino de Geografia.

Nessa maneira, a pesquisa parte de uma revisão bibliográfica importante para todo trabalho acadêmico, pois são os aposte teóricos que vão embasar e dar credibilidade à pesquisa, tornando-a um trabalho científico (GIL,2008). Foi consultado a Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio (BNCC) e o Documento Curricular de

Roraima (DCR), para identificar a série e o conteúdo e o Atlas Geográfico (SILVA, 2020) para o desenvolvimento das perguntas do jogo.

Nesse sentido, para atender o objetivo da pesquisa buscou compreender o uso dos jogos no ensino e a importância dos jogos digitais como ferramenta didáticos para o ensino de geografia. A pesquisa faz uso do método de abordagem (dedutivo e indutivo), faz-se necessário debruçar-se sob bases do método dedutivo pois este, “[...] parte de princípios reconhecidos como verdadeiros e indiscutíveis e possibilita chegar a conclusões de maneira puramente formal, isto é, em virtude unicamente de sua lógica” (GIL, 2008, p. 9, *apud* PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 27).

A segunda etapa realizou uma análise e contextualização dos principais jogos digitais para o ensino de geografia, a partir da descrição dos apps, no tocante as abordagens aplicadas na pesquisa, destaca-se a sua realização através de fundamentos pautados na investigação abordagem qualitativa, os procedimentos para coleta de dados dar-se mediante a análise bibliográfica.

De acordo com Gil (2007, p. 42), a pesquisa descritiva objetiva-se em, “[...] primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, estabelecimento de relações entre variáveis”, tornando possível uma análise sobre as possíveis transformações na área de estudo. Já a pesquisa explicativa ocorre “[...] quando o pesquisador procura explicar os porquês das coisas e suas causas, por meio do registro, da análise, da classificação e da interpretação dos fenômenos observados (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 53).

Na **última etapa** foi criado o jogo digital como ferramenta colaborativa para o ensino de geografia. A princípio o jogo foi direcionado/pensado para alunos da 2ª série do Ensino Médio na área de ciências humanas e sociais aplicadas (EM13CHS104) de acordo com o plano de ensino da Secretaria de Estado da Educação e Desporto-Departamento de Educação Básica, Roraima, seguindo a proposta da Base Nacional Comum Curricular Ensino Médio (BNCC) e Documento Curricular de Roraima – DCR.

O Documento Curricular de Roraima, alinhado à política de qualidade da educação, conforme as premissas do Programa de Apoio à implementação da Base Nacional Comum Curricular – ProBNCC, define as aprendizagens essenciais que todos os alunos devem aprender ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, traduzidas nas dez competências da Base Nacional Comum Curricular – BNCC, (RORAIMA, 2018).

Seguindo esta perspectiva, o jogo foi pensado para uma aula de 50min. Está estruturado em 26 seções e 10 desafios, cada pergunta valendo dez pontos, totalizando cem pontos. Foram criadas seções desafiadoras e motivadoras utilizando as geotecnologias. O ponto chave para uma construção de jogo foi buscar inspiração, voltado para inserção das tecnologias no ambiente escolar, desta maneira para criar quaisquer jogos deve ter planejamento, organização e requer tempo para confecção do jogo geográfico. No momento do planejamento, é importante estar atento às ideias e as necessidades dos alunos.

3 O USO DE JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE GEOGRAFIA

As propostas educacionais pautadas em inovações tecnológicas e metodologias ativas são abordagens que sempre estarão presentes em sala de aula. Por isso não será estranho ouvir falar, ou ver, ações pedagógicas apoiadas em jogos digitais, principalmente aqueles que demandam de uso tecnológicos.

Com grande capacidade imersiva, os games deixaram de fazer parte apenas do lazer e apresentam como estratégia de aprendizado voltada para desenvolver habilidades e capacidades intelectuais nos alunos para além do conhecimento técnico-científico. Por fim, outro benefício notável dos jogos digitais na educação é de fomentar o trabalho em equipe. Como corrobora (Santana et al, 2016) que,

Existe um potencial enorme de se utilizar estas ferramentas não só como meio de entretenimento ou recreação, mas também como artefato de aprendizagem, ou seja, incluir nos jogos conceitos que podem ser abstraídos pela criança que podem impactar positivamente no quesito de abstração de conhecimentos inerentes ao jogo (SANTANA et al, 2016, pag.226).

São muitas as vantagens que a tecnologia proporciona aos professores e alunos no processo de ensino e aprendizagem, no entanto, é importante saber empregar a ferramenta de forma de estratégia para que os resultados educacionais sejam alcançados.

É importante ressaltar que nos últimos dez anos, os jogos digitais começaram a ser assimilados pelas escolas. Portanto, games focados principalmente em educação infantil e fundamental puderam ser aproveitados por professores para, além de oferecer entretenimento, iniciar discussões mais aprofundadas ao currículo escolar.

Ainda Santana et al (2016) o surgimento de novas necessidades para alterar a forma de exposição de conteúdos que são comuns e abordados de forma sistêmica para condicionamento em sala de aula, não são condizentes com a didática necessária para atrair a aplicação e atenção dos alunos.

O ponto crucial está na maneira como nós professores, de modo geral ensinamos, tendo como o princípio a tentativa de fazer com que o aluno se envolva e se doe de tal forma que ele seja um sujeito ativo e construtivo do seu conhecimento. Conforme Ramos e Cruz (2021, p.18) corroboram que,

Na busca de trabalhar conteúdos conceituais e factuais, os professores em geral procuram jogos voltados para suas áreas de conhecimento. Para isso, escolhem os que abordam conceitos, acontecimentos ou fatos, que são os mais comuns nos sites de jogos dito “educativos”, populares na internet (RAMOS e CRUZ, 2021, p. 18).

Diante disso, os jogos digitais é uma forma de viabilizar o engajamento em qualquer série estudantil, com o avanço exorbitante da tecnologia da informação, bem como, da cultura digital, esse é certamente um passo na direção certa quando se fala em conseguir maior engajamento e interesses dos adolescentes nas suas aulas.

Essa busca exige disponibilidade para construir as mediações necessárias entre o modelo disciplinar, já instituído, a mudanças é necessário. A construção de práticas inovadora não se dá pela reprodução, mais pela criatividade, pela readaptação e, sobretudo, no caso de interdisciplinaridade, por novas relações nas organizações do trabalho pedagógico.

Nesse contexto a importância dos jogos digitais no ensino de Geografia pode torna-se uns grandes aliados em trabalhos pedagógicos, possibilitando aos alunos aprimoramentos da sua aprendizagem, e a sua construção de conhecimento que tenham um real significado para si mesmo, favorecendo uma alfabetização rápida e eficaz no processo de ensino e aprendizagem. Como corrobora Lemos (2016) que,

Facilitador do aprendizado: Jogos digitais têm a capacidade de facilitar o aprendizado em vários campos de conhecimento. Eles viabilizam a geração de elementos gráficos capazes de representar uma grande variedade de cenários. Por exemplo, auxiliam o entendimento de ciências e matemática quando se torna difícil manipular e visualizar determinados conceitos. Os jogos colocam o aluno no papel de tomador de decisão e o expõe a níveis crescentes de desafios para possibilitar uma aprendizagem através da tentativa e erro. Muitos professores reconhecem que os jogos, além de facilitarem a aquisição de conteúdo, contribuem também para o desenvolvimento de uma grande variedade de estratégias que são importantes para a aprendizagem, como resolução de problemas, raciocínio dedutivo e memorização (LEMOS, 2016, p. 13).

Conforme referido autor, os jogos digitais facilitam no processo de ensino-aprendizagem e motiva o aluno pela novidade e inúmeras pesquisas que tem ao seu dispor. O aluno constrói uma aprendizagem interativa pesquisando em grupos e trocando resultados. O aluno utilizando o computador à internet obtém grandes quantidades de informação em menor de espaço de tempo, o qual pode visitar bibliotecas e museus virtuais em todo o mundo (SOUSA, 2012).

Diversos autores estudam a utilização de novas metodologias para o ensino de diversas áreas das ciências sociais. Entretanto, as pesquisas possibilitam aproximação dos conteúdos abordados em sala de aula com os alunos que geralmente preferem aulas mais dinâmicas com a introdução de novos atores sociais, no ensino de Geografia os jogos eletrônicos surgem como uma nova possibilidade metodológica de grande relevância, porém, ainda pouca utilizada em sala de aula.

No ensino de Geografia, a metodologia se constitui em construção de conhecimento permanente pelos próprios professores, tidos como teóricos da geografia e da educação. Como assinala Oliveira (2018)

A Geografia fornece concepções teóricas para a compreensão da organização do espaço geográfico e das relações sociais que, contínua e ininterruptamente, o modificam. Na escola, os conteúdos trabalhados nessa disciplina contribuem não só para que o aluno entenda a lógica da organização do espaço, mas que visualize seu papel nas decisões que o modelam e o transformam (OLIVEIRA, 2018, p.50).

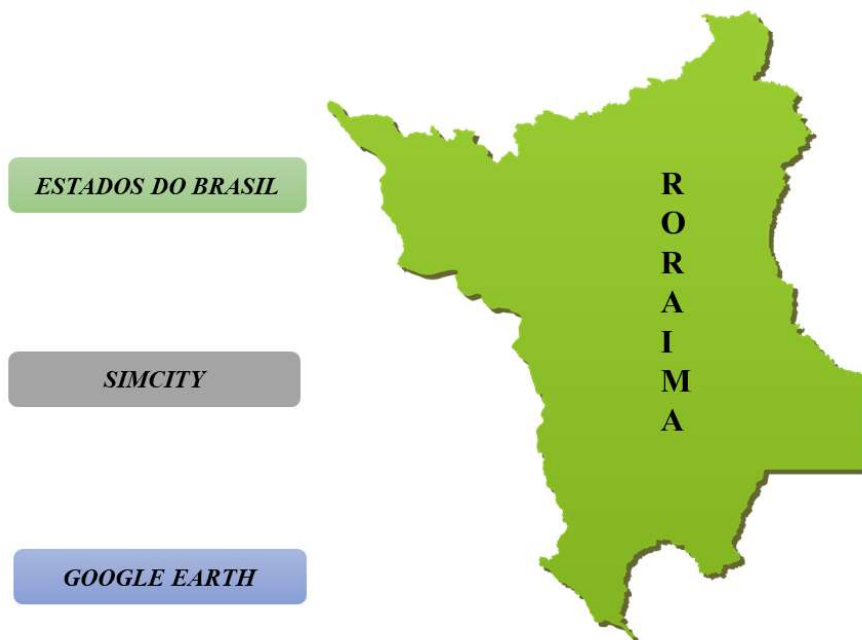
Importante ressaltar sobre a busca pelo novo deve ser constante e regida pela realidade vivida por cada grupo. Com a utilização de jogos no ensino Geografia vem como um salto para reformular os padrões metodológicos tradicionais direcionados no processo de ensino-aprendizagem, no entanto, esses jogos podem contribuir para alfabetização e letramento dos alunos.

A maioria dos jogos não está preparada para serem utilizados como ferramenta pedagógica no ambiente escolar, pois são desenvolvidos com objetivo de servirem apenas ao entretenimento e distração para as crianças. A partir disso, surgiu o interesse em se confeccionar um jogo que atendesse as necessidades e principalmente o contexto dos conteúdos que estavam sendo trabalhados em sala de aula. Com isso, espera-se um aprimoramento deste procedimento que muitas vezes é utilizado no ensino (LEAJANSKI et al, 2017, p.6).

Ainda o autor referido, alguns assuntos abordados no ensino de Geografia, não será possível de ser tratados a partir do lugar onde se encontra o aluno. Diante desse todo processo, é necessária de uma busca incansável dos professores para torna a aula mais dinâmica para os discentes utilizando os jogos digitais.

Dessa maneira, a pesquisa visa apresentar alguns jogos disponível na loja de aplicativos *play store* de forma gratuita nos *smartphones* com sistema operacional *Android*, foram encontrados dezenas de *apps* que podem servir de auxílio para as aulas que tenham como enfoque a central temas relacionados à GEOGRAFIA. No entanto, após análise minuciosa, foram selecionados apenas três aplicativos (Figura 2), sendo que estes estão organizados para na educação básica, em especial para o professor Roraimense.

Figura 2: Ferramentas de gamificação/jogos



Fonte: “Elaboração própria”, 2022.

O uso dos jogos no Ensino em Geografia deve criar estratégia com finalidade de tornar o aluno interativo na sua formação como cidadão. É interessante que o professor busque aplicar/adotar novas metodologias ativas e inovadoras tornando o ensino-aprendizagem mais eficaz. A seguir temos a descrição de três jogos mencionados anteriormente (Figura 3). Vale ressaltar que a utilização dos jogos digitais no ensino desperta motivação, interação, curiosidade no processo do conhecimento.

Figura 3: Jogos Digitais para o ensino de Geografia



Fonte: Imagens obtidas do Play Store. Adaptada pelas autoras, 2022.

Os três aplicativos moveis citados, é uma ótima ferramenta didática para trabalhar em sala de aula, segue um resumo simples das finalidades e funcionalidades dos mesmo para as aulas de geografia, cabe ao professor modificar de acordo com a sua realidade e necessidades.

Segundo Silva e Silva (2021), esses aplicativos educacionais móveis são ferramentas educacionais. Eles servem como um suporte potencializando o trabalho do docente, quando usados de maneira consciente, responsável e didática tornam-se um grande aliado no processo de ensino-aprendizagem. Por fim, essas ferramentas didáticas selecionadas devem contemplar as aulas fortalecendo o conhecimento sobre o ensino de geografia.

Dessa maneira, o uso dessas tecnologias permite aos alunos maior proximidade com o espaço vivido, conhecimento sobre o espaço geográfico em especial sobre o território brasileiro, além de contemplar o sensoriamento remoto, trabalhar com análise de imagens de satélites e terrenos em 3D de todo o globo com apenas um toque dos seus dedos. Essas propostas de ferramentas didáticas podem ser exploradas pelos professores e devem fazer o uso dessas tecnologias para trabalharem a Geografia em sala de aula.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O escape pode ser usado como metodologia de ensino e aprendizagem, pois auxilia no desenvolvimento de habilidades e competências importantes para resolução de tarefas colaborativas e avaliativas. Cabe ao professor buscar novos tipos de metodologias diferenciadas para auxiliar nas competências e habilidades que os estudantes possuem principalmente das aprendizagens essenciais apropriadas ao longo de todas as etapas da educação básica.

A geografia em Roraima segue a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e especificamente tem como base o Documento Curricular de Roraima (DCR). Este currículo roraimense está alinhado às diretrizes do programa de apoio à implementação da Base Nacional Comum Curricular -ProBNCC, que define as aprendizagens essenciais que todos os alunos devem aprender ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica (RORAIMA, 2017).

O Documento Curricular de Roraima (DCR), está alinhado a uma política de qualidade da educação. E tem como um dos objetivos a melhoria da qualidade do ensino roraimense, visando o desenvolvimento físico, intelectual, social do indivíduo, transformando-o num sujeito crítico reflexivo e participativo. Dessa maneira, faz-se

necessário o desenvolvimento das competências e habilidades para resolver as demandas da vida cotidiana (RORAIMA, 2017).

O Escape Room é uma atividade imersiva no qual um grupo de pessoas precisa decifrar uma sequência de enigmas num determinado tempo para conseguir sair da sala. Esse jogo de fuga ocorre contextualizando em um determinado cenário e roteiro, e o grupo precisa decifrar o mistério a partir de uma sequência de ações colaborativas (SANCHES, 2021).

O Escape Room é um jogo em que a plataforma se desenvolve num contexto real, podendo ter interfaces digitais, além de ser caracterizado como um jogo de ação, pelo fato de os jogadores estarem imersos na resolução de enigmas e/ou desafios num determinado tempo, com a intencionalidade de sair da sala onde se passa o jogo (REZENDE; MARTINS; OLIVEIRA, 2020).

O jogo interativo do tipo *Escape Room* como ferramenta didática no processo de ensino e aprendizagem colaborativa de geografia, surge como proposta motivadora para trabalhar alguns conteúdos de geografia de forma diferenciadas por meios do uso das geotecnologias no âmbito escolar. Nesse sentido, segue as etapas do jogo.

Primeiramente foi escolhido o tema. Dessa forma, o tema escolhido foi extraído do plano de Ensino da Secretária de Estado da Educação e Desporto de Roraima, tendo como categoria temática: Tempo, espaço; indivíduo, natureza, sociedade, cultura e ética, valorizando o estado de Roraima;

O objeto de conhecimento escolhido foi: cultura material e imaterial de determinados grupos, valores, crenças e práticas de diferentes sociedades para essa proposta seguiu a proposta da BNCC e o DCR; as habilidades foram pensadas para (EM13CHS104). [...] com foco especialmente dos povos indígenas e não indígenas no que se refere as tradições inseridas no tempo e no espaço da população roraimense;

A proposta do jogo colaborativo é para área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas para turma da 2ª Série do Ensino Médio com as habilidades descritas em (EM13CHS104), (BRASIL, 2018).

Em seguida a escolha da dinâmica. Nesse sentido a dinâmica do jogo intitulado por Geo Escape Room: fuja da sala... se você conseguir. Nessa etapa foi criado gifs e seções motivadoras para ilustra e realçar a dinâmica do jogo.

Foi desenvolvido na primeira seção roteiros, desafios tais como: você e a sua equipe foram desafiados pela professora de Geografia para participarem de um jogo

digital que ela desenvolveu usando as geotecnologias no formato de Escape Room, (Figura 4) ilustra a tela inicial do jogo.

Figura 4: Apresentação inicial do jogo- Geo Escape Room



Fonte: Elaborado pelas autoras, 2022.

No caso, do presente artigo por tratar-se de uma proposta de jogo colaborativo, a sugestão é que a turma seja dividida em equipes e cada um deve resolver os desafios geográficos que foram apresentados; no jogo foram criadas sessões desafiadoras como: será que você consegue resolver os desafios e descobrir o enigma para sair da sala?

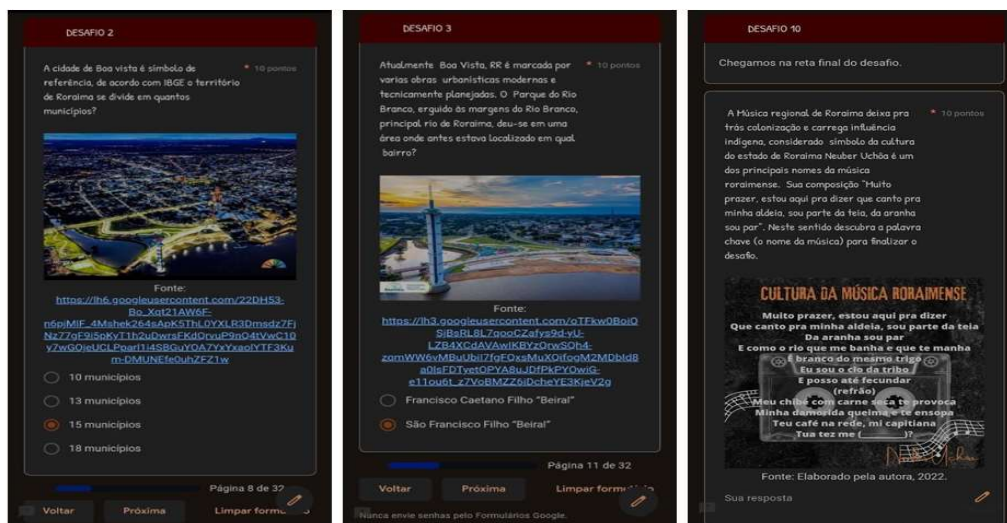
Em seguida foi criada regra para a dinâmica do jogo como, quem utilizar a internet como fonte de procurar às respostas para estas perguntas do Geo Espace Room será automaticamente desclassificado; nesse momento só poderão utilizar livros, periódicos (revistas, jornais) e PDF;

Depois o esclarecimento do jogo digital nesse contexto, é muito importante que o professor tenha esse cuidado de explicar as regras e o objetivo do jogo e a dinâmica entre as seções e as fases. A confecção utilizou os gifs como aliados nesse processo para chamar a atenção do aluno, as imagens ajudam na interação, e frases desafiadoras que despertam curiosidades.

Desse modo, o uso de jogos como ferramenta didática para o ensino, pode ser mais uma alternativa diferenciada nas aulas de geografia. Portanto, o Geo Espace Room é um jogo que exige um esforço da equipe para vencer obstáculos e dificuldades.

Parte do princípio, uma vez escolhido a dinâmica, é preciso buscar e organizar essas informações acerca do tema/objetivos proposto. Podemos dizer que foi o momento mais difícil da confecção do jogo, foi um desafio, organizar essas informações e selecionar as perguntas relacionadas ao contexto local, objetivo e regra do jogo de forma dinâmica, atrativa e desafiadora para os internautas, valorizando assim o estado de Roraima. Deste modo segue algumas perguntas (Figura 5) extraídas do jogo.

Figura 5- Perguntas extraídas do jogo

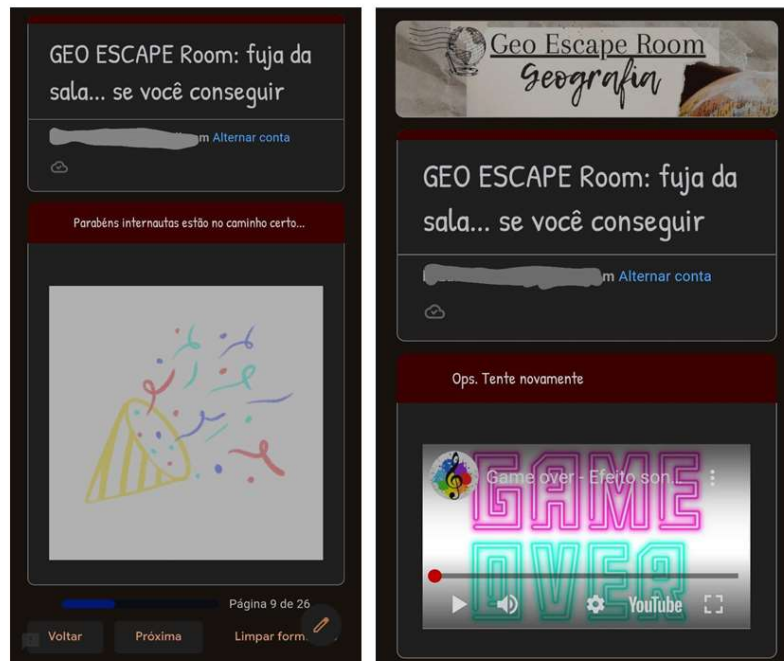


Fonte: Elaborado pelas autoras, 2022.

Em seguida a estruturação das perguntas. As perguntas estão relacionadas na área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas com as habilidades (EM13CHS104) de acordo com BNCC e o DCR. Pergunta semiestructuras de múltipla escolha, certo ou errada e resposta única para testar e o conhecimento da equipe; as perguntas são de autoria da autora valorizando o estado de Roraima.

Assim é feita uma valorização da proposta como ferramenta didática para o ensino de geografia. Foi importante retomar aos gifs como uma forma de engajar e motivar os alunos aos desafios propostos nessa temática. A aprendizagem criativa ajuda a engajar os alunos como conteúdo da aula, desenvolve a resolução de problemas e construir conhecimentos de forma ativa, (GAROFALO, 2019). Nesse sentido segue algumas ilustrações dos gifs (Figura 6).

Figura 6- gifs extraídos do jogo



Fonte: Elaborado pelas autoras, 2022.

Dessa forma, o professor precisa inserir esse engajamento à sua prática pedagógica, as novas tecnologias podem aumentar o leque de possibilidades de aprendizagem utilizar a sua realidade como ponto de partida. Dessa maneira, utilizou imagens e questão cultural referente a realidade do aluno.

Por fim, o final do jogo colaborativo parabeniza a equipe por participarem e concluírem os desafios e atribui as notas. Essa confecção mostra como o jogo foi criado, vale destacar que é uma PROPOSTA DE JOGO, sugestões para potencializar as aulas de geografia por meio das ferramentas tecnologias educacionais.

A maioria dos jogos digitais não estão preparados para serem utilizados como ferramenta didática no ambiente escolar, pois são desenvolvidos com objetivo de servirem apenas ao entretenimento e distração para as crianças. A partir disso, surgiu o interesse em confeccionar um jogo digital que servia de inspiração para metodologicamente para os professores de geografia. Deste modo a proposta de JOGO está disponível no **link**: <https://forms.gle/9U822D9hBuHvV2Ns6>

Diante disso, percebe-se a importância de criação de novas ferramentas didáticas para o processo de ensino e aprendizagem na Geografia, entretanto, se faz necessário o uso de novos materiais didáticos-pedagógicos para melhoria da aprendizagem, estimulando os alunos em buscar dos conhecimentos, assim sendo, podendo suprir a

necessidade na educação básica. Diante do contexto escolar, abri um leque para exploração de conhecimento, tornando-se as aulas mais dinâmicas e prazerosas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização dos jogos aplicados com a finalidade educativa é de suma importância para a renovação do ensino. A pandemia de Covid-19, causada pelo vírus SARS-CoV-2 ou Novo Coronavírus, vem produzindo repercussões em escala global e impôs grandes desafios e adaptações de todos os setores da sociedade. Inclusive, foram e são muitos os desafios da educação sejam pela transição das aulas para o formato virtual no início e ainda híbrido em muitos locais.

É importante mencionar que vivemos, quase dois anos de pandemia excedo as atividades de forma remota ou a distância, como consequência disso muitas escolas fechadas e alunos distantes das salas de aula, todos precisaram encontrar maneiras de se adaptar a essas tecnologias. Dessa maneira, as tecnologias educacionais desempenharam um papel fundamental na tentativa de solucionar a situação que vivemos e de maior potencial de inovação para promover o ensino por meio da tecnologia.

De acordo com o referencial teórico, também se observou o quanto o escape game é um jogo versátil, de fácil aplicação e adaptação ao ambiente proposto. Este trabalho se propôs compreender o papel dos jogos digitais como ferramenta didáticos para o processo de ensino e aprendizagem de geografia. O trabalho surgiu como parte de requisito obrigatório de conclusão do Curso de Especialização em Geografia com Ênfase no ensino da Universidade Estadual de Roraima.

Na elaboração do jogo percebeu-se que o mesmo corrobora para auxiliar o professor nesse novo cenário tecnológico ao fomentar novas práticas pedagógicas no ambiente escolar e provavelmente capacitará os alunos para uma construção colaborativa mais elaborada e aprimorada sobre a temática dos jogos digitais no ensino de geografia, espera-se que com o passar do tempo que essas ferramentas didáticas façam parte do cotidiano de ensino.

Portanto, a pesquisa abre a possibilidade para realização de outros trabalhos que tenha como objetivos aprofundar, corroborar ou até mesmo ampliar os resultados e discussões aqui expostos. Por fim, ressalta-se alguns benefícios dos jogos educativos digitais destaca-se a construção da personalidade do aluno; desenvolvimento cognitivo; além do auxílio na assimilação dos conteúdos propostos; interação; socialização com o meio que está inserida; desenvolver o senso crítico e a exercitar o raciocínio lógico, é

interessante a inserção de jogos digitais na educação auxiliando no processo de aprendizagem dos alunos e promovendo o ensino por meio da tecnologia.

6 REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ensino Médio. Brasília: MEC/Secretaria Básica, 2018.

GAROFALO, D. **Dicas e exemplos para levar a gamificação para a sala de aula**. Nova Escola, 28 de abril. 2022. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/1542/dicas-e-exemplos-para-levar-a-gamificacao-para-sala-de-aula>. Acesso em: 28 de abril. 2022.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos**. 4ª ed. – São Paulo: Atlas, 2007.

GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2008.

LEAJANSKI et al. A aplicabilidade de Jogos Didáticos no Ensino de Geografia. **Braz. J. of Develop.**, Curitiba, v. 3, n. especial ensino e educação, p. 629-640, dez. 2017.

LEMONS, R, F, F. **O uso dos Jogos Digitais como Atividades Didáticas no 2º ano do Ensino Fundamental**, 2016, 26f (Especialização) – Pós-graduação, Universidade Federal de Santa Catarina- UFSC, Biguaçu, 2016.

OLIVEIRA, T, P, de. **A Utilização de Jogos por Professores de Geografia na Educação Básica**, 2018, f 152 (Mestrado)- Programa de Pós-graduação em Geografia, Universidade Estadual de Maringá-PR, Maringá, 2018.

RAMOS, D, K; CRUZ, D, M. Aprendizagem com Jogos Digitais em Tempos de Pandemia. In: PIMENTEL, F, S,C; FRANCISCO, D, J; Adilson Rocha FERREIRA, A, R (org). **Jogos digitais, Tecnologias e Educação [Recurso Eletrônico]: Reflexões e Propostas no Contexto da Covid-19**. Maceió, AL: EDUFAL, 2021. 15-24 p.

REZENDE, F. A. M.; MARTINS, L. P.; OLIVEIRA, M. F. O SUSPEITO - ESCAPE ROOM PARA DISCUTIR QUESTÕES SOCIAIS E AVALIAR A APRENDIZAGEM DE ESTUDANTES DA EDUCAÇÃO BÁSICA. **Revista eletrônica Ludus Scientiae - (RELuS) | v. 4, n. 2, ago./dez. 2020.**

RORAIMA. Ministério da Educação e do Desporto. **Documento Curricular de Roraima**. Roraima: Conselho Nacional de Secretária da Educação, 2018.

SANCHES, M, H, B. Jogos digitais, gamificação e autoria de jogos na educação. - São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2021.

SANTANA et al. JOGOS DIGITAIS: A utilização no processo Ensino Aprendizagem. **Revista Científica da Fasete** 2016. Disponível em https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2016/10/jogos_digitais_a_utilizacao_no_processo_e_n_sino_aprendizagem.pdf> Acesso em: 31.03.2022. Horas: 1hrs04min.

SILVA, G. F. N. et al. **Atlas Escolar Geográfico de Roraima**. Boa Vista – RR : UERR Edições, 2020.

SILA, L, N.; SILVA, G. F. N. **PROPOSTA: O USO DAS GEOTECNOLOGIAS COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA**. In: Encontro Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Geografia, 2021, Campina Grande. ANAIS do Encontro Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Geografia - ENANPEGE. Campina Grande: Editora Realize, 2021. v. 14. p. 1-51.

SOUSA, Z, R de. **Jogos no Ensino em Geografia: Ferramentas que Contribuem no Ensino-aprendizagem**, 2012, 43 f (Monografia) – Departamento de Geografia, Universidade Aberta do Brasil – UAB, Goiás, 2012.

PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho científico** [recurso eletrônico] : métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico / Cleber Cristiano Prodanov, Ernani Cesar de Freitas. – 2. ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013

APÊNDICE - RESPOSTA DO JOGO

PRODUTO FINAL - JOGO DIGITAL	
Perguntas	Resposta
Com base nas aulas expostas sobre a cultura material e imaterial de determinados grupos, valores, crenças e práticas de diferentes sociedades ministrado em sala de aula é possível afirmar que: A cultura de Roraima apresenta forte influência indígena. Entretanto, é marcada também pela influência dos colonizadores, e também pelos mestiços que habitam e habitaram a região?	Certo
A cidade de Boa vista é símbolo de referência De acordo com IBGE o território de Roraima se divide em quantos municípios?	15 municípios
Atualmente Boa Vista, RR é marcada por várias obras urbanísticas modernas e tecnicamente planejadas. O Parque do Rio Branco, erguido às margens do Rio Branco, principal rio de Roraima, deu-se em uma área onde antes estava localizado em qual bairro?	Francisco Caetano Filho “Beiral”
O Parque do Rio Branco tem a maior Selvinha de Boa Vista, com 6.984 m ² é composta por mais de 160 elementos artísticos e esculturas de bichinhos para acriançada, qual o nome da selvinha ?	Selvinha Amazônica
A bandeira do Estado de Roraima foi projetada por Mário Barreto, em cujo desenho se encontra um retângulo dividido em três diagonais nas cores azul-celeste, branca e verde. A cor azul representa o AR PURO e o CÉU do Estado; O BRANCO simboliza a PAZ; E O VERDE representa o que?	Densidade das florestas e os Campos de Roraima
CURIOSIDADES: A estrela, ao centro da bandeira, chamada Muliphen, da constelação do Cão Maior, representa o estado de Roraima na bandeira nacional; a cor amarelo-ouro faz referência às riquezas minerais do território. A FAIXA FINA NA COR VERMELHA representa o que?	A linha do Equador
A culinária Roraimense é bem variada, trazendo uma mistura de culturas decorrente da migração de seus moradores, originados das regiões Nordeste, Sul e Sudeste e outros Estados da	Paçoca de carne seca

<p>Região Norte, que optaram por Roraima como sua segunda terra, além da culinária indígena local. Nesse sentido qual iguaria é símbolo da gastronomia e da cultura roraimense é distribuído ao público se tornou um dos momentos mais esperados pelos boa-vistenses dentro do Boa Vista Junina:</p>	
<p>Roraima, é o estado mais ao extremo do Brasil, cheio de belezas naturais e Paisagens incríveis de grande beleza cênica, está localizado na América do Sul, na tríplice fronteira entre Brasil, Venezuela e Guiana. Nesse contexto é considerado uma montanha sagrada para os índios, para eles, ali é a casa do deus Makunaima, criador do mundo, já foi tema de documentários, local de estudos de diversos pesquisadores e plano de fundo de novelas, qual monte se refere:</p>	<p>Monte Roraima</p>
<p>A estátua é um dos maiores monumentos de Boa Vista e, em 2007, foi adotada como símbolo histórico da cidade pela administração municipal. A imagem aparece também no brasão do estado de Roraima em homenagem as riquezas minerais de Roraima. Qual a palavra chave do Monumento?</p>	<p>Garimpeiro ou Monumento ao Garimpeiro</p>
<p>Chegamos na reta final do desafio. A Música regional de Roraima deixa pra trás colonização e carrega influência indígena, considerado símbolo da cultura do estado de Roraima Neuber Uchôa é um dos principais nomes da música roraimense. Sua composição “Muito prazer, estou aqui pra dizer que canto pra minha aldeia, sou parte da teia, da aranha sou par”. Neste sentido descubra a palavra-chave (o nome da música) para finalizar o desafio.</p>	<p>CRUVIANA</p>
<p>Link de acesso do jogo digital: https://forms.gle/9U822D9hBuHvV2Ns6</p>	