



O USO DO VIDEOGAME COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO SOBRE GEOPOLÍTICA EM UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA FUNDAMENTADA NA TEORIA DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Éder Santos Gouveia*, Airton Jose Vinholi Júnior, Arnaldo Pinheiro Mont'Alvão Júnior
*eder.gouveia@ifms.edu.br

Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (IFMS) - Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica – Campo Grande – Brasil.

Resumo:

A Educação Profissional e Tecnológica, além de preparar os estudantes para o exercício de profissões e para o mundo do trabalho, tem dentre as suas finalidades integrar a ciência e a tecnologia. Nessa conjuntura, tal integração tem sido objetos de diversas pesquisas, visando o aprimoramento de teorias de ensino/aprendizagem, bem como as possibilidades de efetivação. Dessa forma, esta pesquisa do ProfEPT propôs reflexões acerca do uso do videogame no Ensino Médio Integrado (EMI) subsidiado pela Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel (TAS). A problemática em questão resulta de questionamentos sobre o considerável interesse que o videogame exerce sobre o seu público. Assim, avaliamos de que forma a integração das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC's) no Ensino Médio Integrado, como ferramenta didático-pedagógica, vem sendo efetivada. A utilização do videogame com finalidades educacionais é viável para o ensino e a aprendizagem? As possibilidades de integrar essa TDIC, considerando usos e aplicações desta tecnologia no âmbito educacional, são discutidas e apresentadas neste trabalho. Com o aporte teórico da TAS, o objetivo do estudo foi o de demonstrar as possíveis formas de utilização do videogame como material potencialmente significativo para a aprendizagem de conceitos de geopolítica. Para isso, a pesquisa se amparou, além do próprio Ausubel, em autores que estabelecem a relação entre videogame e aprendizagem, buscando evidenciar as potencialidades que podem ser obtidas por meio do uso desta ferramenta tecnológica. A metodologia utilizada foi a pesquisa qualitativa, de caráter exploratório, por meio da realização de uma revisão de literatura, da aplicação de questionário inicial e da realização de sequência didática utilizando os mapas conceituais para mapear os conhecimentos (prévios e posteriores à efetivação da sequência, atuando como instrumento de avaliação), além do videogame como organizador prévio por meio do jogo Trópico V. Analisando os resultados da pesquisa, percebemos que o ato de jogar está presente no cotidiano dos sujeitos pesquisados e que estes destinam um tempo considerável para essa atividade. O que pudemos verificar ao final da sequência didática foi que a mobilização e utilização dos



conceitos-chave para compreensão do período da Guerra Fria em Geografia, que ficaram em parte considerável das respostas na atividade de fechamento. Dessa forma, o uso do videogame em sala de aula como organizador prévio foi significativo, pois para além das representações e significados pertinentes ao período estudado presentes no jogo, as discussões ocorridas no transcorrer da atividade se mostraram potenciais para a compreensão e ressignificação de informações e elementos que permitiram a aquisição dos conceitos chaves. Assim, com a realização desta pesquisa, inferimos que o videogame pode se tornar um aliado em sala de aula, permitindo novas possibilidades de uso deste ao aprendizado.

Palavras-Chave: Aprendizagem significativa; Videogame; TICS.

 www.ifms.edu.br

 [/ifmscomunica](https://www.youtube.com/ifmscomunica)

 [/ifms.oficial](https://www.facebook.com/ifms.oficial)

 [/ifms.oficial](https://www.instagram.com/ifms.oficial)

Realização

 **INSTITUTO FEDERAL**
Mato Grosso do Sul

MINISTÉRIO DA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÕES E COMUNICAÇÕES

MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO

 **PÁTRIA AMADA**
BRASIL
GOVERNO FEDERAL