



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES
INSTITUTO DE APLICAÇÃO FERNANDO RODRIGUES DA SILVEIRA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO DE ENSINO EM EDUCAÇÃO BÁSICA



Rua Barão de Itapagipe, 96 - Bairro: Rio Comprido - Rio de Janeiro, RJ - CEP: 20261-005

Ms. Anderson Almeida da Silva
Dr. Leonardo Freire Marino

**O DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO ESPACIAL POR MEIO DE UMA
SEQUÊNCIA DIDÁTICA GAMIFICADA**

Diante da existência de diversos instrumentos disponíveis para apoiar o docente na prática pedagógica, destacam-se os jogos eletrônicos de entretenimento e os jogos analógicos de tabuleiros. São atividades que costumam atrair o interesse dos jovens. Em vista disso, o presente trabalho objetiva demonstrar a possibilidade de promover o pensamento espacial por meio da relação dos agentes produtores do espaço urbano e os jogos de simulação de cidade, como o Simcity Buildit e jogos analógicos de tabuleiro: Banco Imobiliário e Catan. Utilizou-se a gamificação como estratégia mediadora do processo e na sequência didática para organizar as atividades. Dentro da sequência didática, incluiu-se, paralelamente, um trabalho de campo no bairro. Com esse propósito, produziu-se uma prática pedagógica, fundamentada nos objetivos apresentados e realizada em duas turmas do 2º ano do Ensino Médio do Colégio Estadual Alexander Graham Bell, situado no município de Duque de Caxias- RJ. A atividade revelou-se promissora, produzindo um desenvolvimento do pensamento espacial significativo por parte dos alunos.

Palavras chave: SIMULADORES DE CIDADE. JOGOS ANALÓGICOS DE TABULEIRO.
PENSAMENTO ESPACIAL. SEQUÊNCIA DIDÁTICA. GAMIFICAÇÃO