

## REVOLUCIONANDO A APRENDIZAGEM: INCORPORANDO A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Damare Pereira de Melo<sup>1</sup>  
Jessyca Izabel Araújo de Luna<sup>2</sup>  
Maria Claudia Heloísa da Silva<sup>3</sup>  
Thiago Rodrigo Fernandes da Silva Santos<sup>4</sup>

### INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, os desafios na educação se intensificam diariamente, especialmente no que diz respeito ao envolvimento e à participação dos alunos em sala de aula. O desinteresse e a indiferença em relação aos conteúdos propostos pelos professores criam um ambiente desfavorável à aprendizagem ativa e significativa, limitando o desenvolvimento da capacidade crítica e a efetiva aquisição de conhecimento por parte dos alunos. Diante desse cenário, torna-se crucial analisar e discutir práticas pedagógicas que possam reverter essa situação, promovendo uma mudança positiva.

Uma dessas práticas envolve o uso de metodologias ativas, como a gamificação, que promove a autonomia dos alunos e estimula o aprendizado espontâneo. O objetivo é explorar como a gamificação pode aumentar o engajamento e aprimorar o ensino de Geografia na educação básica, aplicando elementos de jogos em contextos educativos. A gamificação consiste em empregar elementos de jogos em áreas que não são jogos, essencialmente aplicando técnicas lúdicas no mundo real. Para ser considerada gamificação, a prática deve incluir metas, regras, feedbacks e participação voluntária.

Nesse contexto, é pertinente atender às necessidades e expectativas atuais, voltadas para uma educação inclusiva e de qualidade, em uma geração constantemente exposta a diversas formas de entretenimento lúdico e tecnologias digitais. Introduzir a gamificação como prática pedagógica nas aulas demonstra o domínio do professor sobre o cenário educacional presente, bem como sua busca por soluções mais objetivas.

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Geografia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, damares.melo@ufpe.br;

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Geografia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, jessyca.luna@ufpe.br

<sup>3</sup> Graduando do Curso de Geografia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, maria.claudiasilva@ufpe.br

<sup>4</sup> Doutor em Educação pela Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, thiago.silvasantos@ufpe.br.

Diante disso, investiga a aplicação eficaz da gamificação no ensino de Geografia na educação básica. O estudo foi realizado na Escola Senador Novaes Filho (EREFEM), localizada na Região Metropolitana do Recife-PE, com alunos do 1º ano C do Ensino Médio, sob a orientação de discentes de Geografia da UFPE e supervisão do professor da escola. Foram implementadas atividades gamificadas com os alunos, seguidas por uma análise comparativa dos resultados obtidos antes e depois da execução dessa metodologia em sala de aula, visando avaliar o impacto dessa abordagem no ambiente escolar.

Portanto, este estudo busca compreender os atributos que a gamificação agrega ao ensino da Geografia, transformando as salas de aula em ambientes mais dinâmicos e próximos dos conteúdos, utilizando elementos de jogos que fazem parte do cotidiano dos alunos. Além disso, explorar respostas positivas na aplicabilidade dessa metodologia em sala de aula, evidenciando as problemáticas atuais e o protagonismo educativo do cotidiano escolar.

## **METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)**

A pesquisa sobre a implementação da gamificação no ensino de Geografia foi realizada na Escola Senador Novaes Filho (EREFEM), localizada no bairro da Várzea, Recife-PE, escolhida pela receptividade à inovação e proximidade com a UFPE. Envolveu 25 alunos do 1º ano do Ensino Médio, com sessões planejadas para as segundas-feiras à tarde. O projeto visava aumentar o engajamento dos estudantes, que demonstravam falta de interesse e foco durante as aulas. Nesse contexto, a gamificação foi introduzida como uma estratégia eficaz para enfrentar esse desafio, comum na educação básica. A pesquisa foi dividida em três categorias: quizzes interativos, jogo de tabuleiro e jogo da memória, todos baseados em conteúdo geográficos.

**-1ª CATEGORIA:** Quiz Interativo. O quiz foi criado para revisar o conteúdo sobre os seis continentes, utilizando como material a plataforma CANVA, notebook e internet. Divididos em dois grupos, “Medusa” e “Vamp”, os alunos competiram respondendo perguntas, com a equipe vencedora recebendo um prêmio. As regras envolviam levantar a mão para responder e um tempo limite de um minuto para cada resposta. Caso errassem, o ponto passava para o adversário. O design do quiz, com uma atmosfera divertida e inspirada no mundo dos games, atraiu ainda mais a atenção e o engajamento dos alunos.

**-2ª CATEGORIA:** Jogo de Tabuleiro. Nessa etapa, o conteúdo do ciclo da água foi revisado através de um quiz e um jogo de tabuleiro, ambos desenvolvidos no CANVA e adaptados para o tema geográfico. O tabuleiro físico foi produzido com materiais como papel, emborrachado, tesoura, cola e dados, e a meta era chegar ao final do percurso, respondendo corretamente a perguntas sobre o ciclo da água. Durante o jogo, símbolos no caminho faziam os grupos avançarem ou recuarem, criando uma dinâmica envolvente. Divididos em dois grupos, os alunos jogavam de forma colaborativa, mantendo o engajamento e a atenção durante toda a atividade. Além disso, o formato lúdico ajudou a reforçar o conteúdo de maneira prática, permitindo que os estudantes revisassem os conceitos de forma divertida, enquanto o uso de regras claras estimulava a interação e a competitividade saudável entre as equipes.

**-3ª CATEGORIA:** Jogo da Memória. Esta atividade foi criada para facilitar a memorização de termos técnicos e a compreensão de conteúdos sobre Agroecologia e sustentabilidade. Após uma palestra e uma oficina de compostagem conduzida por um aluno da Universidade Rural de Pernambuco (UFRPE), o jogo da memória foi realizado com cerca de 25 alunos. O jogo foi elaborado com papel cartão, tesoura e o CANVA para o design, utilizando um questionário com oito perguntas e respostas, em vez de imagens. A turma foi dividida em quatro grupos de aproximadamente três participantes, que competiram para emparelhar perguntas e respostas corretamente, acumulando pontos. A equipe que respondesse mais questões em menos tempo venceu, e a repetição do jogo estimulou a competição, reforçando o aprendizado anterior.

Dessa forma, a pesquisa, organizada em três etapas de observação e prática, destacou a importância de práticas pedagógicas inovadoras que compreendam o ambiente escolar contemporâneo. Demonstrou aos alunos que os elementos dos jogos que vivenciam no cotidiano fora da escola também podem ser aplicados no ambiente educacional de forma dinâmica, fazendo da gamificação uma ferramenta poderosa para o processo de aprendizagem.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

A fundamentação teórica desta pesquisa explora a gamificação, com foco em sua aplicabilidade no ambiente educacional, especialmente no ensino de Geografia. O objetivo é compreender como elementos e técnicas de jogos, quando aplicados ao contexto escolar, podem aumentar o engajamento dos alunos, incentivando a proatividade

e promovendo um aprendizado lúdico e aprofundado, além de instigar e aprimorar a resolução de problemas no cotidiano da sala de aula.

O termo “gamificação” veio da palavra em inglês “gamification”, usada pela primeira vez em 2002 pelo engenheiro de software Nick Pelling em um ambiente acadêmico, que pretendia prestar seus serviços ilustrando como os elementos de jogos traria uma abordagem diferenciada e não muito conhecida no mercado de trabalho, podendo estar presente em ambientes empresariais para engajar e motivar as pessoas. No entanto, a ideia só ficou conhecida alguns anos à frente, a partir de 2010, com uma palestra da designer de jogos Jane McGonigal, em uma conferência no TED intitulada “Jogando por um Mundo Melhor”, onde surgiu a ideia geral do que seria a gamificação. Desde então, o conceito começou de fato a se difundir e passou a ser aplicado em diversas áreas, como educação, marketing e saúde.

Para compreender a gamificação, é fundamental entender a natureza dos jogos. Johan Huizinga, em seu livro *Homo Ludens* (1938), descreve o jogo como um fenômeno cultural, inerente ao ser humano e ao reino animal, e argumenta que as relações humanas estão ligadas ao ato de jogar. Ele introduz a teoria do Círculo Mágico, que descreve o jogo como um espaço onde regras específicas criam uma realidade distinta, separada do cotidiano. Dentro desse espaço, os integrantes são imersos e guiados através das regras do jogo. Quando essa teoria é aplicada à gamificação no contexto educacional, as aulas se tornam mais interativas e cativantes. Assim, a teoria do Círculo Mágico ressalta a relevância do aprendizado lúdico, promovendo uma aprendizagem mais significativa e evidenciando a gamificação como uma estratégia pedagógica valiosa.

Para além desse contexto, a gamificação no ensino da geografia, vem como ferramenta essencial na busca de aulas que tenham uma didática que compreenda as necessidades atuais. Levar os alunos a entenderem a multiplicidade e o dinamismo dos conteúdos ligados ao ensino da Geografia através de elementos de jogos, é incluir de forma assertiva na formação acadêmica do aluno, motivando-os e contribuindo até para diminuição na evasão escolar.

Segundo Gioca el at (2001, pag. 22), “Os jogos favorecem o domínio das habilidades de comunicação, nas suas várias formas, facilitando a autoexpressão. Encorajam o desenvolvimento intelectual por meio do exercício da atenção, e pelo uso progressivo de processos mentais mais complexos, como comparação e discriminação”. Nesse sentido, a pesquisa demonstra que a gamificação teve um impacto significativo, ressaltando a importância da metodologia adotada pelo professor. Verri e Endlich (2009)

reforçam que o papel do professor vai além de transmitir conhecimento, atuando como mediador e incentivador da aprendizagem. Portanto, a incorporação da gamificação na aprendizagem possui perspectivas para impulsionar uma educação transformadora, trazendo autonomia e oferecendo uma abordagem inovadora em contraste com o modelo tradicional.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A implementação da gamificação na escola Senador Novaes Filho (EREFEM) mostrou ser um meio eficaz e acessível em sua construção. Combinando elementos de jogos do cotidiano, criatividade, produtos comuns de papelaria e ferramentas tecnológicas e de acesso gratuito, como o CANVA, o Google Forms e outros, foi possível idealizar uma didática que priorize e acomode as necessidades da educação atual.

A introdução de componentes lúdicos como o quiz interativo, jogo da memória e jogo de tabuleiro, inéditos para a turma, despertou o interesse dos alunos pelos conteúdos geográficos. Esses elementos de jogo incentivaram a participação contínua, criando um ambiente interativo e competitivo. As metas, regras e feedbacks estabelecidos para cada atividade motivaram a participação voluntária dos estudantes durante a pesquisa.

Essa abordagem facilitou a interação aluno-professor, promovendo respeito e atenção nas aulas expositivas e práticas. Os alunos assimilaram o conteúdo de forma mais eficiente, desenvolvendo senso crítico, habilidades de trabalho em equipe e maior autonomia na resolução de problemas. A incorporação da gamificação demonstrou que a aprendizagem se torna uma consequência natural desse processo.

Em suma a aplicação de desafios e metas inspirados em jogos no ambiente escolar foi projetada para atrair a atenção dos alunos, aproximando a educação de suas experiências cotidianas vivenciadas em seu tempo livre, como videogames, aplicativos e jogos populares. A transição para uma metodologia gamificada ocorre de forma natural devido à familiaridade dos alunos com esses elementos. Como resultado, os alunos que participaram dessa experiência tiveram um desempenho superior comparado a semestres anteriores.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Por fim, para uma maior legitimidade da pesquisa, fez-se uma observação anterior na turma, buscando entender como se encontra o cenário educacional vigente. Constatou-

se que a turma selecionada previamente para desenvolver a pesquisa apresentava baixos níveis de foco, engajamento e interação, atributos necessários para uma formação plena, uma realidade não isolada a essa turma, segundo os docentes atuantes da escola.

Portanto, com a aplicação da gamificação, mostrou-se um padrão diferente, até mesmo entre alunos que anteriormente não participavam, começaram a se envolver ativamente nas atividades propostas, demonstrando iniciativa em participar das atividades sugeridas. Com isso, conseguimos êxito na questão de objetivo principal da pesquisa: aumentar o engajamento e participação em todas as três categorias propostas em sala e mostrar como a educação pode ser revolucionária.

Em síntese, o estudo feito revela um resultado de saldo positivo expressivo na aplicação dessa metodologia na turma de Ensino Médio do 1º ano “C”, proporcionando uma experiência de aprendizagem significativa. A gamificação entregou o objetivo muitas vezes procurado pelos professores da rede básica: a participação de forma ativa dos alunos dentro das salas de aulas e conseqüentemente a compreensão mais aprofundada de conhecimento. Por fim, confere-se a importância da imersão da gamificação como prática pedagógica contínua e regular, de modo a aperfeiçoar e trazer outras perspectivas em aulas trabalhadas de forma tradicional.

**Palavras-chave:** Gamificação, Ensino de Geografia, Engajamento, Práticas Pedagógicas, Educação Básica.

## REFERÊNCIAS

MCGONIGAL, J. Os jogos podem tornar o mundo melhor. TED, 2010. Disponível em: [https://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world?subtitle=en&lng=pt-br&geo=pt-br](https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?subtitle=en&lng=pt-br&geo=pt-br). Acesso em: 19 de agosto de 2014.

HUIZINGA, J. livro Homo Ludens: O jogo como Elemento na Cultura. 1938. São Paulo. 162 páginas. Disponível em: [http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga\\_HomoLudens.pdf](http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf). Acesso em: 26 de agosto de 2024.

GIOCA. M. I. O Jogo e a Aprendizagem na Criança de 0 a 6 anos. Docsity, 2001. Disponível em: <https://www.docsity.com/pt/o-jogo-e-a-aprendizagem-na-crianca-de-0-a-6-anos/9165766/>. Acesso em: 31 de agosto de 2014.

VERRI. J. B.; ENDLICH. A. M. A Utilização De Jogos Aplicados No Ensino De Geografia. Revista Percurso – NEMO, Maringá: v.1, n.1, p.65-83, 2009. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Percurso/article/view/49448>. Acesso em: 10 de agosto de 2024.