



## OS JOGOS ELETRÔNICOS COMO RECURSO METODOLÓGICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA

**Carlos Daniel Gomes de Azevedo<sup>1</sup>**

**Patricia Barbosa Pereira<sup>2</sup>**

### Introdução

Uma maneira de propor a discussão sobre o benefício de utilizar novas ferramentas como a Gamificação no processo de ensino e aprendizagem é a partir da análise de forma prática, observando as técnicas, os processos e os sujeitos envolvidos e, de que forma essa ferramenta pode impactar nessas práxis. Além dessas questões, também é importante compreender como os objetos do conhecimento que se pretende abordar podem contribuir de forma significativa na vida dos educandos.

O ensino, embora tenha seus métodos clássicos, conceitos, princípios e categorias já preestabelecidos, não deve ser limitado apenas como um modo de exposição/socialização dos saberes dos docentes para os seus alunos. O trabalho do professor de Geografia com a inserção de um ambiente digital, ambiente esse repleto de desafios a serem explorados pelos professores, trazendo assim a dificuldade de relacionar-se com os educandos neste contexto, a necessidade da ampliação do universo de recursos e metodologias por parte das escolas e dos professores, como também a falta de familiaridade com as tecnologias disponíveis.

Os desafios propostos aos professores nesse contexto, é a construção de novos modos de ensinar e aprender por meio dos recursos on-line, intuitivos e até lúdicos, trazendo sempre uma linguagem acessível aos alunos para que possam construir uma visão crítica e estimulante no processo de ensino. E a Gamificação consiste em utilizar o contexto dos jogos, recursos tecnológicos para ser abordado em sala de aula (Coil, Ettinger e Eisen, 2017), e tem se mostrado bastante positiva nas práticas pedagógicas que contemplam experiências cognitivas, de uma forma dinâmica de ensino que traz os games, seus cenários, gêneros e suas diversas formas de ensinar, conforme analisado no estudo de Sousa, Cruz e Matos (2024). Propondo a ludicidade, o desafio e uma diversidade de abordagens que se tornam uma ferramenta importante para a construção de conhecimento.

Sendo assim, é fato que a maneira de se ensinar deve objetivar a consolidação dos conhecimentos como ferramentas para uma formação do cidadão crítico. Assim, pode-se pensar no processo de ensino e aprendizagem através da reflexão acerca dos objetos de estudos tratados, no qual os estudantes poderão utilizar o que for aprendido de forma expressiva, incentivadora e

<sup>1</sup> Graduado em Geografia pela Universidade Estadual do Maranhão (UEMA); gomezdan.xt@gmail.com

<sup>2</sup> Professora da Universidade Estadual do Piauí (UESPI). Doutoranda em Desenvolvimento e Meio Ambiente (PRODEMA/UFPI); patriciaapereira@srn.uespi.br



autônoma em seu meio social (CALLAI, 2001).

O ensino de Geografia tem passado por transformações significativas, buscando cada vez mais formas inovadoras de transmitir conhecimento e envolver os alunos. Nesse contexto, os jogos eletrônicos têm se destacado como recurso metodológico promissor, capaz de proporcionar experiências de aprendizagem mais dinâmicas e imersivas (Pereira, 2012). Diante disso, o objetivo do estudo é analisar o uso dos jogos eletrônicos como recurso metodológico no ensino de geografia e como pode contribuir no ensino-aprendizagem dos estudantes. Para tanto, foi utilizado a plataforma *Kahoot!* e o jogo *SimCity BuildIt* para trabalhar os conteúdos, respectivamente, questões ambientais e energia renováveis, e planejamento urbano.

As seções do trabalho estão divididas: primeiro momento, na introdução onde contextualiza o tema, a importância do estudo e o objetivo proposto, a segunda é a metodologia que discorre os métodos utilizados para o alcance dos resultados, a terceira, tece os resultados e discussões sobre os achados da pesquisa e a quarta, as considerações finais dos autores e suas contribuições.

## Metodologia

### Etapa 1 - Pesquisa bibliográfica

Esse processo partiu de uma análise da aplicabilidade dos jogos dentro do processo de ensino e aprendizagem, e em como esses podem contribuir de forma significativa, inovadora e lúdica nas turmas do 9º Ano de Geografia. Buscou-se compreender a origem dos jogos, sua evolução, os gêneros existentes e o uso nos dias atuais, adaptando como uma ferramenta estratégica dentro da sala de aula, configurando como uma experiência única para os usuários (alunos), valorizando as especificidades de cada indivíduo durante o aprendizado.

### Etapa 2 – Escolha dos jogos e produção do material para aplicação

A execução teve como base dois momentos distintos, sendo o primeiro a aplicação de um questionário semiestruturado com perguntas objetivas e subjetivas, no intuito de conhecer a realidade de cada aluno. Já o segundo momento, foi aplicado uma intervenção, a partir da qual foi realizado a aplicação do *Kahoot!*, onde foi possível realizar observações, inclusive, comparando teoria e prática. A escolha da ferramenta em questão se deu com base na realidade da sala de aula, onde se observou que muitos dos alunos não tinham contato com outros aparelhos além do próprio smartphone.

De acordo com o próprio site [kahoot.com](https://kahoot.com), esta ferramenta é uma “plataforma de jogos online, fornecido gratuitamente ou também a versão premium para que os professores trabalhassem com estudantes em sala de aula ou como forma de assimilação complementar do conteúdo”. A interface e funcionamento da plataforma é simples e bem intuitiva, se dá pela criação de jogos pelo professor, nomeados de “Kahoots”. O jogo em si pode acontecer em diversos formatos, sendo mais clássico o Quiz (perguntas e respostas) com a participação dos estudantes, mostrando o compartilhamento dos resultados de maneira instantânea e o reforço das atividades através do fácil acesso, permitindo que os estudantes possam abrir as atividades em seus celulares ou em computadores, e assim praticar os temas gerados nas aulas.

### Etapa 3 – Conhecendo a turma

O primeiro contato ocorrido no dia 10 de abril de 2024, iniciou-se observando, interagindo com a turma e realizando a aplicação da avaliação foi de suma importância para compreender a realidade dos alunos e para fazer a seleção correta da ferramenta para desenvolver os jogos na sala de aula. A partir da análise do questionário aplicado, foi traçado objetivos e estratégias de como desenvolver de forma didática e inovadora.



No segundo encontro ocorrido no dia 17 de abril de 2024, a turma foi dividida em grupos devido alguns empecilhos encontrados, como a ausência de alguns alunos na aula, assim como a pouca quantidade de celulares disponíveis e a dificuldade de acesso à internet. Desse modo, para alguns alunos não ficarem excluídos das aulas e das resoluções das atividades gamificadas, foi realizada essa divisão. Ainda na segunda aula, foi apresentado como ocorre o funcionamento da plataforma Kahoot!, na qual aconteceu tais atividades. Na sequência, as aulas foram ministradas com a explanação do conteúdo na qual foi trabalhado por meio de discussões e reflexões críticas que tiveram dentre outras metas dialogar e promover ações sobre questões ambientais, energias renováveis matéria prima e impactos ambientais. As aulas teve como fonte principal o livro didático adotado na turma pesquisada.

No decorrer das aulas foram levantadas problematizações que envolviam o conteúdo estudado como também inserir os jogos eletrônicos na discussão, visando estimular a participação e o interesse dos alunos, para assim despertar o olhar crítico trazendo o virtual para a sua realidade. As discussões eram assimiladas com os jogos eletrônicos e a realidade, o jogo SimCity BuildIt utilizado de forma indireta foi um dos exemplos que contribuiu de forma significativa para a compreensão do conteúdo pois usar o game que trata sobre gestão de cidades em sala de aula facilitou o entendimento dos conceitos de planejamento urbano, onde os alunos deveriam atuar nas diferentes áreas de desenvolvimento urbano como matriz energética, preservação ambiental e transporte.

#### **Etapa 4 – Aplicação do Kahoot!**

No dia 08 de maio de 2024, foi realizado a aula de exposição dos conteúdos junto com a aplicação da ferramenta Kahoot!. O propósito da aula e da atividade gamificada foi de discutir os tipos de energias, matéria prima e impactos ambientais, tanto na dimensão global quanto local. No decorrer da aula os alunos se mostraram abertos e solícitos, participando ativamente das discussões e reflexões. Uma boa parte dos alunos já conheciam diversos jogos e conseguiram assimilar a realidade vivida com a do mundo virtual. No decorrer da explicação sobre o funcionamento da plataforma escolhida, observou-se interesse e curiosidade por parte dos discentes através dos questionamentos que faziam.

A avaliação foi realizada no decorrer de todo o processo que envolveu aulas gamificadas. Em sala de aula as questões sobre o conteúdo trabalhado foram desenvolvidas no Kahoot!. Vale destacar sobre as atividades gamificadas, que todas as questões foram adaptadas em relação ao livro didático como também sites educacionais, sendo toda atividade elaborada com uso de memes, gifs, entre outros elementos interativos.

Ao longo das aulas os alunos participaram de maneira concentrada, ativa e colaborativa, as equipes vibravam com seus acertos. E muitos deles relataram que era possível aprender se divertindo, e ao final da atividade muitos relataram que gostaram da experiência.

A Professora responsável pela turma que apesar de já conhecer as diversas ferramentas de ensino, nos revelou após as aulas ministradas até aquele momento, e as atividades gamificadas realizadas, que era possível utilizar de forma satisfatória a gamificação (jogos digitais) dentro do ensino de Geografia, sentindo-se dessa maneira estimulada em utilizar tal recurso didático em suas aulas para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem.

Sobre a opinião dos alunos a respeito da utilidade dos jogos eletrônicos nos estudos, os resultados mostraram que, mesmo entre aqueles que jogam com menos frequência, todos reconhecem o potencial dos jogos como ferramentas educativas. Essa percepção positiva sugere uma abertura para a integração de métodos de ensino que utilizem jogos.

Na prática, a implementação da gamificação nas aulas demonstrou ser eficaz. A turma



foi dividida em grupos devido a desafios logísticos, como a ausência de alguns alunos e a limitação de dispositivos móveis e acesso à internet. A plataforma Kahoot! Foi utilizada como uma ferramenta de gamificação, acompanhada de discussões e explanações críticas sobre temas como questões ambientais e energias renováveis. O uso do jogo SimCity BuildIt para exemplificar conceitos de planejamento urbano facilitou a compreensão do conteúdo pelos alunos.

Além disso, a análise dos dados revelou que a maioria dos alunos já possui familiaridade com jogos eletrônicos, o que pode ser aproveitado para desenvolver estratégias pedagógicas que integrem esses interesses ao processo de ensino. A experiência prática demonstrou que os jogos digitais têm o potencial de estimular a curiosidade dos alunos e encorajar uma abordagem mais crítica e reflexiva sobre o conteúdo estudado.

### **Apresentação da U.I. Nossa Senhora dos Remédios**

Unidade Integrada Nossa Senhora dos Remédios é uma escola pública municipal localizada na Rua Bela Vista s/n, bairro Castelo Branco em Caxias, MA. Nessa instituição de ensino de educação básica há o funcionamento apenas da etapa de formação de Ensino Fundamental.

Os participantes da pesquisa são os alunos do 9º ano do ensino fundamental com a idade de 14 a 15 anos.

### **Desenvolvimento**

A turma do 9º ano do ensino fundamental que foi escolhida e pesquisada, possui 26 alunos matriculados, onde a sala de aula foi utilizada nos encontros didáticos e realização da pesquisa. As aulas e as atividades gamificadas foram elaboradas e desenvolvidas sendo levado em consideração o conteúdo ministrado pela professora, as especificidades dos alunos e o horário das aulas. Ao todo foram dez encontros que ocorreram as segundas e quartas feiras, isto é, 10 aulas, sendo as segundas feiras aulas com duração de 45 minutos e as quartas-feiras com aulas de 90 minutos. Os dispositivos eletrônicos utilizados nas aulas e atividades gamificadas foram os smartphones.

Na primeira aula tivemos uma conversa com os alunos sobre aquilo que envolve a pesquisa no que concerne às suas temáticas e as suas respectivas reflexões. Foi explicado e ilustrado que será desenvolvida aulas e atividades gamificadas de Geografia. Houve a avaliação do conteúdo ministrado em sala e depois a observação em relação ao desempenho e dificuldades dos alunos, como também a aplicação de um questionário contendo 10 perguntas, com intuito de conhecer a realidade de cada aluno, para iniciar os planejamentos dos conteúdos e escolha dos jogos para trabalhar em sala.

A primeira pergunta (gráfico 1) era voltada em descobrir se os alunos jogavam com frequência algum jogo de PC, smartphone, videogames. Os resultados obtidos destacados no gráfico abaixo revelaram que cerca de 75% dos alunos responderam que sim, que usam uma das tecnologias para jogar algum jogo eletrônico, cerca de 17% dos alunos entrevistados não usam esses aparelhos para uso de jogos com frequência e cerca de 8% não responderam ao questionário.

Em uma outra questão foi questionado em quais aparelhos o aluno jogava, tendo essas múltiplas escolhas, e se observa que 62% dos alunos utilizam apenas o smartphone, conforme mostrado no gráfico 2.

Outra questão fundamental foi sobre a opinião dos alunos onde foi feita a seguinte indagação, “você acredita que a utilização dos jogos eletrônicos pode ajudar nos estudos?”. A pergunta teve o intuito de descobrir a visão dos alunos a respeito dos jogos eletrônicos na hora dos estudos, conforme demonstrado a seguir (Gráfico 3).

### **VOCÊ JOGA ALGUM JOGO NO COMPUTADOR, VIDEOGAME OU SMARTPHONE REGULARMENTE?**

■ SIM ■ NÃO ■ NÃO RESPONDERAM

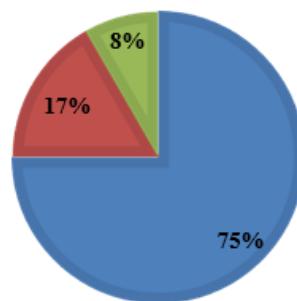


Gráfico 1 – Utilização de jogos pelos alunos

Fonte: Autoria própria, 2024

### **SE VOCÊ JOGA, QUAIS OS APARELHOS?**

TODAS  
ALTERNATIVAS

8%

SMARTPHONE E  
VIDEOGAME  
17%

SMARTPHONE E  
COMPUTADOR  
13%

SMARTPHONE  
62%

Gráfico 2 – Aparelhos utilizados pelos alunos

Fonte: Própria Autoria, 2024

**VOCÊ ACREDITA QUE A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS AJUDA NOS ESTUDOS? SE SIM, DE QUE FORMA?**



Gráfico 3 – Benefícios dos jogos

Fonte: Própria Autoria, 2024

Observa-se com os dados demonstrados nos gráficos anteriores que todos os alunos entrevistados que apesar de não jogarem com muita frequência, todos já tiveram contato com algum tipo de jogo eletrônico e onde acreditam que ele pode ser uma ferramenta auxiliadora no processo de ensino e aprendizagem, conforme resposta do aluno(a) entrevistado(a) abaixo (Figura 14).

**Você acredita que a utilização dos jogos eletrônicos pode ajudar nos estudos? Se sim, de que forma?**

*Sim, tem jogos que são educativos e podem ajudar no desenvolvimento da gente*

Figura 1 - Resposta aluno (a) pesquisado (a)

Fonte: Acervo do Autor

Essa primeira avaliação foi de suma importância para compreender a realidade dos alunos e para fazer a seleção correta da ferramenta para desenvolver os jogos na sala de aula. A partir da análise do questionário aplicado, foi traçado objetivos e estratégias de como desenvolver de forma didática e inovadora.

Na segunda aula a turma foi dividida em grupos devido alguns empecilhos encontrados, como a ausência de alguns alunos na aula, assim como a pouca quantidade de celulares disponíveis e a dificuldade de acesso à internet. Desse modo, para alguns alunos não ficarem excluídos das aulas e das resoluções das atividades gamificadas, foi realizada essa divisão.



Ainda na segunda aula, foi apresentado como ocorre o funcionamento da plataforma Kahoot!, na qual aconteceu tais atividades. Na sequência, aula continuou com a explanação do conteúdo que foi trabalhado por meio de discussões e reflexões críticas que tiveram dentre outras metas dialogar e promover ações sobre questões ambientais, energias renováveis matéria prima e impactos ambientais. A presente aula teve como fonte principal o livro didático adotado na turma pesquisada.

No decorrer da aula foram levantadas problematizações que envolviam o conteúdo estudado como também inserir os jogos eletrônicos na discussão, visando estimular a participação e o interesse dos alunos, para assim despertar o olhar crítico trazendo do virtual para a sua realidade. As discussões eram assimiladas com os jogos eletrônicos e a realidade, o jogo SimCity BuildIt utilizado de forma indireta foi um dos exemplos que contribuiu de forma significativa para a compreensão do conteúdo pois usar o game de gestão de cidades em sala de aula facilitou o entendimento dos conceitos de planejamento urbano, onde os alunos deveriam atuar nas diferentes áreas de desenvolvimento urbano como matriz energética, preservação ambiental e transporte.

A explanação dos jogos eletrônicos alinhada junto com a plataforma do Kahoot!, se mostrou atrativa. Além dos jogos digitais em que foram mencionados nas discussões, tivemos a presença de slides acompanhados de textos, figuras, imagens, mapas, para explorar a dimensão procedural. Todos esses elementos trabalhados pertenciam ao livro didático, aos sites educacionais e ao acervo das plataformas utilizadas. Além disso, foram incluídas questões próprias elaboradas pelo pesquisador.

A avaliação foi realizada no decorrer de todo o processo que envolveu a aula gamificada. Em sala de aula as questões sobre o conteúdo trabalhado foram desenvolvidas no Kahoot!. Vale destacar sobre as atividades gamificadas, que e as questões foram adaptadas em relação ao livro didático como também sites educacionais, sendo toda atividade elaborada com uso de memes, gifs, entre outros elementos, como demonstrado na figura 1.

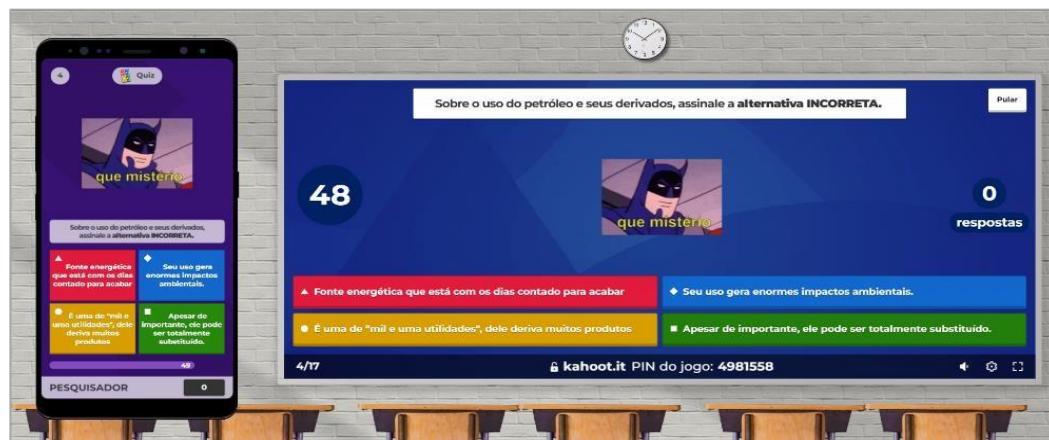


Figura 2- Atividade desenvolvida em sala

Fonte: Acervo do autor

O propósito das aulas e das atividades gamificadas foi de discutir os tipos de energias, matéria prima e impactos ambientais, tanto na dimensão global quanto local. No decorrer das aulas os alunos se mostraram abertos e solícitos, participando ativamente das discussões e reflexões. Uma boa parte dos alunos já conheciam diversos jogos e conseguiam assimilar a realidade vivida com a do mundo virtual. No decorrer da explicação sobre o funcionamento da



plataforma escolhida, observou-se interesse e curiosidade por parte dos discentes através dos questionamentos que faziam.

Ao longo das aulas os alunos participaram de maneira concentrada, ativa e colaborativa, alguns comemoravam com seus acertos. E muitos deles relataram que era possível aprender se divertindo, e ao final da atividade muitos relataram que gostaram da experiência. A Professora responsável pela turma que apesar de já conhecer as diversas ferramentas de ensino, nos revelou após as aulas ministradas até aquele momento, e as atividades gamificadas realizadas, que era possível utilizar de forma satisfatória a gamificação (jogos digitais) dentro do ensino de Geografia, sentindo-se dessa maneira estimulada em utilizar tal recurso didático em suas aulas para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem.

Elá continuou tendo uma opinião positiva dessa ferramenta didática, reconhecendo suas vantagens, como a motivação expressada pelos alunos. Relatou que alguns docentes ainda olham temem em usar essas novas ferramentas, e reforçou que é fundamental incentivar a usar as diversas possibilidades existentes para ensinar. Pontuou que a utilização da gamificação (jogos digitais) deixa a aula mais dinâmica, atrativa e interativa, e que o funcionamento do laboratório de informática nas escolas é fundamental para introduzir essa inovação didática tanto para os alunos quanto para os professores da rede. No seu entender é preciso estar atento, refletir e buscar formas de agir em relação à falta de recursos tecnológicos nas escolas, às dificuldades de acesso de professores e alunos, de maneira a possibilitar uma maior inclusão digital. Em seu relato, destacou que a falta de incentivo governamental aliada a falta de tempo e de formação dos professores nessa área tecnológica se revelam como fatores negativos.

## Resultados e discussões

Os dados indicaram que cerca de 75% dos alunos utilizam tecnologias como PC, smartphones ou videogames para jogar com frequência, enquanto aproximadamente 17% não utilizam esses aparelhos com regularidade e cerca de 8% não responderam ao questionário. Essa alta taxa de familiaridade e envolvimento com jogos eletrônicos sugere que esses dispositivos desempenham um papel significativo na vida dos alunos.

Christine Sertã Costa e F. R. P. Mattos (2016) destacam a importância da tecnologia na sala de aula e relatam experiências de professores que utilizaram tecnologias digitais para enriquecer o processo educacional. Sua pesquisa reflete a relevância das ferramentas digitais no ensino e sugere que o uso dessas tecnologias pode aumentar o engajamento dos alunos, o que é consistente com os resultados que mostram uma alta taxa de familiaridade dos alunos com jogos eletrônicos e uma atitude positiva em relação à sua utilização para fins educacionais. Quando questionados sobre quais dispositivos utilizam para jogar, 62% dos alunos informaram que usam exclusivamente smartphones. Esse dado reflete uma clara preferência por dispositivos móveis, provavelmente devido à sua acessibilidade e portabilidade, o que é um fator importante na escolha de ferramentas de gamificação.

Sobre a opinião dos alunos a respeito da utilidade dos jogos eletrônicos nos estudos, os resultados mostraram que, mesmo entre aqueles que jogam com menos frequência, todos reconhecem o potencial dos jogos como ferramentas educativas. Essa percepção positiva sugere uma abertura para a integração de métodos de ensino que utilizem jogos.

Na prática, a implementação da gamificação nas aulas demonstrou ser eficaz. A turma foi dividida em grupos devido a desafios logísticos, como a ausência de alguns alunos e a limitação de dispositivos móveis e acesso à internet. A plataforma Kahoot! foi utilizada como uma ferramenta de gamificação, acompanhada de discussões e explanações críticas sobre temas como questões ambientais e energias renováveis. O uso do jogo SimCity BuildIt para exemplificar conceitos de planejamento urbano facilitou a compreensão do conteúdo pelos



alunos.

Dambros et al. (2013) discutem o uso de jogos digitais para a alfabetização cartográfica, mostrando como jogos específicos podem ser eficazes na educação, o que ressoa com o uso de ferramentas como o Kahoot! e o SimCity BuildIt na análise. O emprego desses jogos eletrônicos como recursos didáticos na aula de Geografia corrobora a ideia de que jogos digitais podem auxiliar na compreensão de conceitos complexos e tornar o aprendizado mais interativo e envolvente.

Pereira, Araújo e Holanda (2011) e Granville (2023) exploram como jogos eletrônicos podem ser utilizados como recursos metodológicos no ensino de Geografia. Pereira et al. (2011) discutem as novas formas de ensino e aprendizado, destacando que os jogos eletrônicos podem servir como ferramentas metodológicas valiosas, corroborando a aplicação da gamificação nas aulas observadas. Da mesma forma, Granville (2023) enfatiza o uso de jogos eletrônicos como uma estratégia para tornar o ensino de Geografia mais eficaz e engajador, alinhando-se com a utilização do jogo SimCity BuildIt para exemplificar conceitos de planejamento urbano.

Durante as atividades, os alunos participaram de maneira ativa e demonstraram interesse. O uso de memes, gifs e outros elementos visuais tornou o aprendizado mais envolvente, e muitos alunos relataram que aprender se divertindo era possível e que gostaram da experiência. Raguze e Silva (2016) oferecem uma visão sobre a gamificação e suas aplicações no processo de aprendizagem, detalhando a aplicação da gamificação em ambientes de aprendizagem, enfatizando que essa abordagem pode facilitar a assimilação de conteúdos e promover uma aprendizagem mais ativa e colaborativa.

A professora responsável pela turma também teve uma experiência positiva com a gamificação. Ela destacou que as ferramentas digitais motivaram os alunos e tornaram as aulas mais dinâmicas e interativas. Contudo, a professora apontou desafios como a falta de incentivo governamental, recursos tecnológicos limitados nas escolas e a necessidade de formação adequada para os professores. Ela enfatizou a importância de superar esses obstáculos para promover uma maior inclusão digital e utilizar efetivamente as ferramentas tecnológicas no ensino.

Faria (2021) e Moreira (2018) discutem o impacto da gamificação na educação, sugerindo que a introdução de elementos lúdicos pode melhorar a motivação e a participação dos alunos. Esses autores corroboram a observação de que os alunos estavam engajados e gostaram da experiência de aprender através de jogos digitais, refletindo uma experiência positiva e enriquecedora em sala de aula.

Oliveira e Tenório (2020) abordam a integração de jogos digitais na educação científica e em direitos humanos, discutindo como esses jogos podem facilitar a compreensão de temas complexos e promover a reflexão crítica. Isso é consistente com a utilização de jogos como o SimCity BuildIt para explorar temas relacionados a questões ambientais e planejamento urbano. Finalmente, a discussão de Preksy (2012) sobre a aprendizagem baseada em jogos digitais e a pesquisa de Pittol (2019) sobre a contribuição dos jogos para a sociedade e a computação oferecem uma base teórica sólida para entender como os jogos digitais podem transformar a educação e promover uma abordagem mais dinâmica e interativa no ensino.

## Considerações finais

O desenvolvimento do presente estudo proporcionou uma análise das novas possibilidades de representar o mundo através dos conceitos e das categorias das novas tecnologias dentro do ensino de Geografia. A investigação focou na integração de jogos eletrônicos e ferramentas de gamificação como recursos pedagógicos, destacando o impacto dessas tecnologias na motivação e no engajamento dos alunos.



Os resultados obtidos confirmam a hipótese de que a incorporação de jogos digitais no ambiente escolar pode oferecer uma abordagem inovadora e eficaz para o ensino de conceitos geográficos complexos. Os alunos mostraram-se receptivos e engajados com as atividades propostas, evidenciando que a gamificação pode servir como uma ponte entre o conhecimento teórico e a prática aplicada, facilitando a compreensão de temas como planejamento urbano e impactos ambientais. A utilização de plataformas como Kahoot! e jogos como SimCity BuildIt contribuiu para tornar as aulas mais interativas e dinâmicas, promovendo uma aprendizagem mais significativa e participativa.

Além disso, a análise dos dados revelou que a maioria dos alunos já possui familiaridade com jogos eletrônicos, o que pode ser aproveitado para desenvolver estratégias pedagógicas que integrem esses interesses ao processo de ensino. A experiência prática demonstrou que os jogos digitais têm o potencial de estimular a curiosidade dos alunos e encorajar uma abordagem mais crítica e reflexiva sobre o conteúdo estudado.

A contribuição do trabalho para a sociedade reside na promoção de métodos de ensino mais modernos e adaptados às necessidades e preferências dos alunos contemporâneos. A aplicação de tecnologias digitais na educação pode ajudar a criar um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e acessível, além de preparar os alunos para um futuro onde a tecnologia desempenha um papel cada vez mais central.

As descobertas destacam o valor da gamificação como uma estratégia pedagógica relevante e a necessidade de mais pesquisas sobre a integração de jogos digitais no currículo escolar. Essas contribuições ampliam o conhecimento sobre práticas educacionais inovadoras e oferecem insights valiosos para educadores e pesquisadores interessados em explorar o potencial das tecnologias digitais na educação. Dessa forma, o estudo confirma que a combinação de tecnologias digitais e estratégias de gamificação pode enriquecer o processo educativo, promovendo uma aprendizagem mais envolvente e eficaz. As práticas analisadas oferecem um modelo promissor para a aplicação de tecnologias na sala de aula, e os resultados obtidos abrem caminho para futuras pesquisas e desenvolvimentos na área da educação digital.

## Referências Bibliográficas

CALLAI, H. C. EDUCAÇÃO GEOGRÁFICA: trajetórias. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, v. 10, n. 19, p. 215-234, 2020. Disponível em: <https://revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/article/view/917>. Acesso em 12 jan. 2024

COIL, D. A., ETTINGER, C. L., EISEN, J.A. Gut Check: The evolution of a Educational board game. **PLOS Biology**, v. 15, n. 4. 2017. Disponível em: <https://journals.plos.org/plosbiology/article?id=10.1371/journal.pbio.2001984>. Acesso em 20 de janeiro de 2024.

COSTA, C. S.; MATTOS, F. R. P. **Tecnologia na sala de aula em relatos de professores**. Curitiba: CRV, 2016.

DAMBROS, G. et al. A utilização de Tecnologias na Cartografia Escolar: Jogo digital para a alfabetização cartográfica. **Revista Geosaberes**, v. 4, n. 7, p. 4 - 15, Fortaleza, 2013. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5547997.pdf>. Acesso em: 02 de janeiro de 2024.

GRANVILLE, N. C. **O ensino de geografia**: utilização de jogos eletrônicos como recurso didático no ensino médio. 155f. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Programa de Pós-Graduação em Geografia. Universidade Federal da Fronteira do Sul, 2023.

MOREIRA, C. S. **A gamificação como estratégia para a formação de leitores literários**



**no ensino fundamental.** 92f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Línguas) – Programa de Pós-Graduação em Ensino de Línguas. Universidade Federal do Pampa, 2018.

**MOREIRA, C. S. A gamificação como estratégia para a formação de leitores literários no ensino fundamental.** 92f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Línguas) – Programa de Pós-Graduação em Ensino de Línguas. Universidade Federal do Pampa, 2018.

**NOBRE, S. F. E; FORTE C. R. B.; SILVA M. D. R. GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE GEOGRAFIA: UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO KAHOOT.** *Revista Homem, Espaço E Tempo*, v. 17, n. 2, p. 59–72, 2024. Disponível em: <https://rhet.uvanet.br/index.php/rhet/article/view/558>. Acesso: Acesso em 20 de janeiro de 2024.

**OLIVEIRA, R. D; TENÓRIO, J.** Jogos digitais como arte na interface entre educação científica e educação em direitos humanos: reflexões e possibilidades. *Revista Eletrônica Ludus Scientiae*, v.3, n. 2, p. 12-34, 2020. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/relus/article/view/1843/1938>. Acesso em 20 de janeiro de 2024.

**PEREIRA, F. L F.** O ensino de geografia e as novas tecnologias: asperspectivas dos jogos eletrônicos como recurso metodológico. *Revista Brasileira de Educação em Geografia*, v. 2, n. 4, p. 173-191, 2012. Disponível em: <https://www.revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/article/view/88/84>. Acesso em 20 de janeiro de 2024.

**PEREIRA, F. L. F.; LIMA, A. S.; HOLANDA, V. C. C.** As novas formas de ensinar e aprender Geografia: os jogos eletrônicos como ferramenta metodológica no ensino de Geografia. **GEOSABERES: Revista de Estudos Geoeducacionais**, v. 2, n. 3, p. 34-47, 2011. Disponível em: <http://www.geosaberes.ufc.br/geosaberes/article/view/75>. Acesso em 20 de janeiro de 2024.

**PITTOL, G.L.** **A história e contribuição dos jogos e consoles de videogame para a sociedade e a computação.** 73f. Monografia (Curso de Ciência da Computação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2019.

**PRENSKY, M.** **Aprendizagem baseada em jogos digitais.** São Paulo: SENAC, 2012.