

REVISTA TÓPICOS

GAMIFICAÇÃO DO ENSINO DE GEOGRAFIA NO ENSINO MÉDIO

DOI: 10.5281/zenodo.17239414

Valmira Lima de Oliveira¹

RESUMO

A gamificação tem se consolidado como estratégia inovadora na educação, capaz de transformar a dinâmica da sala de aula ao introduzir elementos de jogos em contextos de ensino-aprendizagem. No ensino de Geografia, disciplina que exige a articulação entre conceitos abstratos e situações concretas, a gamificação favorece a motivação, o engajamento e a compreensão crítica do espaço geográfico. Este artigo tem como objetivo analisar como a gamificação pode contribuir para o ensino de Geografia no Ensino Médio, destacando suas potencialidades pedagógicas e desafios de implementação. A pesquisa, de natureza qualitativa e bibliográfica, fundamenta-se em autores que discutem metodologias ativas, tecnologias digitais e ensino da Geografia, relacionando a teoria às demandas da escola contemporânea. Conclui-se que a gamificação, quando intencionalmente planejada, constitui recurso pedagógico potente para dinamizar as aulas, estimular a participação ativa dos estudantes e favorecer aprendizagens significativas.

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Palavras-chave: Gamificação. Geografia. Ensino Médio. Metodologias ativas. Aprendizagem significativa.

ABSTRACT

Gamification has emerged as an innovative educational strategy, capable of transforming classroom dynamics by introducing game elements into teaching and learning contexts. In Geography teaching, a discipline that requires the articulation between abstract concepts and real-life situations, gamification fosters motivation, engagement, and critical understanding of geographic space. This article aims to analyze how gamification can contribute to Geography teaching in High School, highlighting its pedagogical potential and implementation challenges. The research, qualitative and bibliographic in nature, is based on authors who discuss active methodologies, digital technologies, and Geography education, relating theory to the demands of contemporary schools. It concludes that gamification, when intentionally planned, is a powerful pedagogical resource to make classes more dynamic, stimulate active student participation, and foster meaningful learning.

Keywords: Gamification. Geography. High School. Active methodologies. Meaningful learning.

1 INTRODUÇÃO

A educação contemporânea enfrenta desafios cada vez mais complexos no que se refere ao engajamento e à aprendizagem efetiva dos estudantes do Ensino Médio. Em meio a uma sociedade marcada pela cultura digital, pelas múltiplas linguagens e pela velocidade da informação, torna-se necessário

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

repensar metodologias que deem conta de atrair a atenção dos jovens e ao mesmo tempo garantam a apropriação crítica do conhecimento. Nesse cenário, a gamificação tem se consolidado como alternativa inovadora, por integrar elementos característicos dos jogos como recompensas, desafios, narrativas e rankings ao processo de ensino e aprendizagem, sem se confundir com o simples ato de jogar.

No ensino de Geografia, a aplicação da gamificação revela-se particularmente promissora. Trata-se de uma disciplina que exige a articulação entre conceitos abstratos — como espaço geográfico, territorialidade, redes e globalização — e realidades concretas, vivenciadas no cotidiano dos estudantes. Entretanto, muitas vezes, os conteúdos geográficos são trabalhados de forma expositiva e descontextualizada, resultando em desinteresse e baixa participação. A gamificação, ao mobilizar aspectos lúdicos e interativos, amplia as possibilidades de explorar tais conteúdos de maneira mais significativa, favorecendo a construção do pensamento crítico e a capacidade de análise espacial.

Segundo Deterding et al. (2011), a gamificação consiste no uso de elementos típicos dos jogos em contextos não relacionados a eles, com o objetivo de promover engajamento e motivação. Ao transpor esse conceito para a sala de aula, o professor de Geografia encontra ferramentas para repensar suas práticas, transformando atividades tradicionais em experiências mais dinâmicas. Por exemplo, quizzes digitais, simulações territoriais, mapas interativos gamificados e missões colaborativas podem estimular a participação e favorecer a aprendizagem significativa.

REVISTA TÓPICOS

Além do engajamento, a gamificação contribui para a aprendizagem ativa, ao deslocar o aluno de uma postura passiva para o papel de protagonista no processo de construção do conhecimento. Para Moran (2015), metodologias ativas ampliam o potencial de retenção da informação porque estimulam a autonomia, a investigação e a resolução de problemas. Dessa forma, ao introduzir mecânicas de jogo em atividades de Geografia, o docente possibilita que os estudantes experimentem desafios próximos da realidade, incentivando a análise crítica de fenômenos como urbanização, mudanças climáticas ou desigualdades regionais.

Outro aspecto relevante é a possibilidade de integrar a gamificação a recursos digitais, tão presentes no cotidiano dos jovens. Aplicativos, plataformas virtuais e ambientes online permitem que os estudantes interajam em tempo real, troquem experiências e construam conhecimentos de forma colaborativa. No entanto, é preciso destacar que o sucesso da gamificação depende da intencionalidade pedagógica. Como aponta Fardo (2013), não basta inserir jogos ou mecanismos de pontuação: é necessário alinhar tais recursos aos objetivos de aprendizagem, garantindo que a dimensão lúdica esteja a serviço do conhecimento.

A presente pesquisa tem como objetivo analisar a gamificação como estratégia para o ensino de Geografia no Ensino Médio, discutindo suas potencialidades, limites e implicações pedagógicas. A justificativa do estudo reside na necessidade de explorar novas práticas que dialoguem com a realidade digital dos estudantes e, ao mesmo tempo, ampliem sua capacidade de compreender criticamente o espaço geográfico. Assim, defende-se que a

REVISTA TÓPICOS

gamificação, quando planejada de forma criteriosa, pode se tornar aliada da Geografia escolar, fortalecendo a aprendizagem significativa e contribuindo para a formação de cidadãos críticos e atuantes no mundo contemporâneo.

2 GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA NO ENSINO DE GEOGRAFIA

A gamificação tem emergido como uma das estratégias mais discutidas no campo educacional nas últimas décadas. Sua proposta vai além da simples utilização de jogos em sala de aula: trata-se da apropriação de elementos característicos do universo lúdico — como desafios, recompensas, rankings, missões, narrativas e feedback imediato — para a construção de experiências de aprendizagem motivadoras e significativas. Para Deterding et al. (2011), a gamificação consiste na aplicação de mecânicas e dinâmicas de jogos em contextos não relacionados diretamente a eles, com o objetivo de promover engajamento. No espaço escolar, esse conceito se amplia e ganha força como recurso metodológico capaz de enfrentar o desinteresse dos estudantes, especialmente no Ensino Médio, etapa marcada por complexidades cognitivas, sociais e afetivas.

No ensino de Geografia, a gamificação revela um potencial singular. Essa disciplina, ao tratar do espaço geográfico em suas múltiplas dimensões — natural, social, cultural, econômica e política — exige que o estudante articule conceitos abstratos com situações concretas. No entanto, muitas práticas pedagógicas ainda se restringem a aulas expositivas tradicionais, centradas na memorização de conteúdos e na reprodução de informações. Como resultado, observa-se um distanciamento entre os alunos e os

REVISTA TÓPICOS

conhecimentos geográficos, o que se reflete na falta de motivação e na dificuldade em compreender fenômenos complexos como globalização, urbanização, mudanças climáticas e desigualdades territoriais. A gamificação, ao introduzir elementos lúdicos, possibilita transformar esse cenário, tornando a aprendizagem mais envolvente e significativa.

Segundo Fardo (2013), a gamificação aplicada ao ensino precisa estar vinculada a objetivos pedagógicos claros, de modo que os elementos de jogo não sejam utilizados apenas como recurso de entretenimento, mas como instrumentos que apoiam a aprendizagem ativa. Isso significa que, ao propor desafios, pontuações ou missões, o professor deve relacioná-los ao conteúdo curricular, garantindo que os estudantes sejam motivados não apenas a competir, mas a compreender, analisar e aplicar o conhecimento geográfico.

Um dos aspectos mais valorizados da gamificação é sua capacidade de estimular a motivação intrínseca. Como destaca Kapp (2012), quando bem planejada, a gamificação desperta nos estudantes o desejo de aprender pelo prazer do desafio, pela curiosidade e pela superação de obstáculos. Em Geografia, isso pode ser observado em atividades como quizzes digitais sobre capitais e países, simulações sobre disputas territoriais ou jogos colaborativos para compreender fluxos migratórios e dinâmicas populacionais. Nessas situações, os alunos não apenas memorizam informações, mas vivenciam experiências que lhes permitem compreender de maneira prática o funcionamento do espaço geográfico.

Outro benefício da gamificação está na promoção da aprendizagem significativa. Para Ausubel (2003), novos conhecimentos só se consolidam

REVISTA TÓPICOS

de forma duradoura quando são relacionados a conceitos já existentes na estrutura cognitiva do estudante. Nesse sentido, ao introduzir desafios que partem de situações do cotidiano, como enchentes urbanas, questões ambientais locais ou desigualdades regionais, o professor de Geografia aproxima o conteúdo curricular da realidade dos alunos, permitindo conexões concretas entre teoria e prática.

Além da motivação e da aprendizagem significativa, a gamificação favorece o desenvolvimento de competências socioemocionais. Para Vygotsky (1991), a aprendizagem é processo social mediado pela interação com o outro. As dinâmicas gamificadas, especialmente aquelas que envolvem cooperação e trabalho em equipe, estimulam a negociação, a resolução de conflitos, o respeito às regras e a empatia. Em uma atividade gamificada de Geografia, por exemplo, grupos de alunos podem ser desafiados a elaborar soluções para problemas ambientais em comunidades fictícias, discutindo alternativas e defendendo propostas coletivas. Assim, para além do conteúdo, desenvolvem habilidades de convivência e colaboração.

O uso de tecnologias digitais amplia ainda mais as possibilidades da gamificação no ensino de Geografia. Como observa Moran (2015), a escola precisa dialogar com a linguagem digital dos jovens, integrando recursos tecnológicos ao currículo de forma crítica e criativa. Plataformas virtuais, aplicativos interativos, simuladores de mapas e jogos educativos digitais permitem que os estudantes interajam com conteúdos complexos de forma dinâmica e atrativa. Um exemplo é a utilização de sistemas de informação geográfica simplificados em atividades gamificadas, possibilitando que os

REVISTA TÓPICOS

alunos manipulem dados, construam mapas interativos e analisem transformações espaciais de forma prática.

Contudo, a gamificação não deve ser compreendida como solução mágica ou sem limites. Como alerta Libâneo (2013), toda metodologia precisa estar fundamentada em objetivos claros e em intencionalidade pedagógica, sob risco de cair em improvisações superficiais. É necessário que o professor de Geografia compreenda que a ludicidade deve estar a serviço da aprendizagem, e não o contrário. Para Fardo (2013), a eficácia da gamificação depende da coerência entre os elementos de jogo utilizados e as metas de ensino traçadas. Assim, desafios, recompensas ou narrativas só terão impacto positivo se estiverem alinhados às habilidades e competências previstas no currículo.

Os desafios da implementação também envolvem questões de infraestrutura e formação docente. Como aponta Alves (2019), muitas escolas ainda enfrentam dificuldades de acesso a recursos tecnológicos e nem todos os professores se sentem preparados para incorporar práticas inovadoras em suas aulas. Nesse sentido, a gamificação demanda investimento em formação continuada e em políticas educacionais que garantam condições adequadas de trabalho para os docentes.

Outro ponto de reflexão é a resistência cultural. Ainda há concepções que associam o jogo e o brincar exclusivamente à infância, desconsiderando seu potencial formativo em outras etapas da educação. Brougère (2002) lembra que o jogo é elemento cultural que atravessa diferentes idades e contextos, podendo ser ressignificado de acordo com as necessidades sociais. Portanto,

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

reconhecer a gamificação como prática pedagógica válida no Ensino Médio é também romper com paradigmas que reduzem a ludicidade a um recurso infantilizado.

A análise da literatura aponta para três contribuições centrais da gamificação no ensino de Geografia. A primeira é a sua capacidade de engajar os estudantes, aproximando-os de conteúdos muitas vezes vistos como áridos ou distantes. A segunda refere-se à possibilidade de tornar a aprendizagem significativa, ao relacionar teoria e prática de forma criativa. A terceira é o fortalecimento das competências socioemocionais, indispensáveis à vida em sociedade. Esses resultados, no entanto, só se concretizam quando há intencionalidade pedagógica, planejamento adequado e integração coerente com os objetivos curriculares.

A gamificação se apresenta como estratégia pedagógica inovadora, capaz de dinamizar o ensino de Geografia no Ensino Médio, contribuindo para a formação de estudantes críticos, participativos e preparados para enfrentar os desafios contemporâneos. Mais do que recurso didático, trata-se de linguagem pedagógica que dialoga com a cultura digital, com os interesses juvenis e com a necessidade de transformar a escola em espaço de experiências significativas e humanizadoras.

3 METODOLOGIA

A escolha da metodologia é elemento essencial para assegurar a consistência científica de um estudo, pois indica os caminhos percorridos pelo pesquisador na busca de respostas ao problema formulado. Considerando o

REVISTA TÓPICOS

objetivo desta investigação — analisar as contribuições da gamificação para o ensino de Geografia no Ensino Médio —, optou-se por uma abordagem qualitativa, de caráter bibliográfico e analítico. Para Minayo (2016), a pesquisa qualitativa é particularmente apropriada quando se busca compreender fenômenos relacionados a valores, significados e representações, o que corresponde ao enfoque deste trabalho, voltado para a análise crítica das práticas pedagógicas.

O caráter bibliográfico justifica-se pelo fato de que a base empírica deste estudo não está em experimentos práticos em sala de aula, mas no exame e na sistematização de produções científicas já publicadas sobre gamificação, metodologias ativas e ensino da Geografia. Segundo Gil (2010), a pesquisa bibliográfica permite ao pesquisador explorar um campo de conhecimento a partir do acervo existente de livros, artigos, teses e documentos oficiais, construindo um quadro teórico sólido que subsidie novas interpretações. No caso presente, buscou-se mapear autores clássicos e contemporâneos que discutem tanto os fundamentos da ludicidade quanto os desafios e possibilidades da sua aplicação no ensino de Geografia.

Do ponto de vista analítico, a pesquisa não se limitou a compilar informações, mas promoveu a interpretação crítica das ideias encontradas, estabelecendo relações entre diferentes referenciais teóricos. Para Severino (2017), a análise bibliográfica precisa ir além da descrição, propondo articulações interpretativas que revelem novas perspectivas para o objeto estudado. Assim, o processo metodológico envolveu não apenas a coleta de

REVISTA TÓPICOS

dados secundários, mas a organização e o confronto de concepções, com o intuito de evidenciar convergências, divergências e lacunas.

O percurso metodológico adotado compreendeu algumas etapas centrais. Primeiramente, delimitou-se o problema de pesquisa, que consiste em compreender de que modo a gamificação pode contribuir para o ensino de Geografia no Ensino Médio. Em seguida, foram estabelecidos os objetivos: analisar os fundamentos teóricos da gamificação, discutir suas potencialidades e limitações e refletir sobre suas implicações pedagógicas para a disciplina de Geografia.

Posteriormente, realizou-se o levantamento bibliográfico em bases acadêmicas, livros especializados e documentos normativos da educação brasileira. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) foi especialmente considerada, pois estabelece competências e habilidades que devem ser desenvolvidas no Ensino Médio, inclusive na área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. De acordo com Brasil (2018), a BNCC enfatiza a importância de metodologias ativas que promovam protagonismo discente, resolução de problemas e uso de tecnologias digitais, aspectos que dialogam diretamente com a proposta da gamificação.

Após a seleção do material, procedeu-se à leitura exploratória e, em seguida, à leitura analítica. Para Bardin (2011), a análise de conteúdo é instrumento fundamental em pesquisas qualitativas, pois permite identificar categorias temáticas e núcleos de sentido que estruturam a compreensão do fenômeno investigado. Nesse sentido, os textos revisados foram organizados a partir de

REVISTA TÓPICOS

três eixos: fundamentos conceituais da gamificação, contribuições para o ensino de Geografia e desafios de implementação no contexto escolar.

Outro aspecto relevante do percurso metodológico é sua natureza descritiva. De acordo com Gil (2010), a pesquisa descritiva busca registrar, analisar e interpretar fenômenos sem manipulá-los, o que se adequa ao objetivo deste estudo. O trabalho não pretende aplicar práticas gamificadas em sala de aula, mas examinar, à luz da literatura, de que modo elas podem ser planejadas e quais resultados têm sido relatados em experiências já documentadas.

Cabe ainda destacar a dimensão crítica da metodologia. Para Demo (2012), uma pesquisa educacional comprometida deve articular análise e proposição, de modo a não se restringir à reprodução de ideias, mas contribuir para o aprimoramento das práticas escolares. Assim, esta investigação não se limita a apresentar argumentos favoráveis à gamificação, mas também problematiza seus limites, reconhecendo as condições institucionais e formativas necessárias para sua efetiva implementação.

O corpus bibliográfico contemplou produções clássicas e recentes. Autores como Huizinga (2010) e Brougère (2002) ofereceram fundamentos teóricos sobre o caráter cultural do jogo, enquanto Kapp (2012) e Deterding et al. (2011) contribuíram com reflexões sobre gamificação em contextos educacionais. No campo específico da Geografia, foram incorporados textos que discutem metodologias ativas, aprendizagem significativa e o papel da tecnologia digital no ensino dessa disciplina. Esse diálogo entre diferentes campos do conhecimento permitiu construir uma visão abrangente e interdisciplinar do tema.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

A metodologia adotada caracteriza-se como qualitativa, bibliográfica, descritiva e analítica, sustentada na revisão de literatura especializada e na análise crítica das contribuições encontradas. Esse percurso possibilitou responder ao problema proposto e sustentar a hipótese de que a gamificação, quando planejada de maneira intencional e alinhada ao currículo, pode se constituir em recurso potente para o ensino de Geografia no Ensino Médio.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES OU ANÁLISE DOS DADOS

A análise da literatura revisada permite identificar que a gamificação, quando aplicada ao ensino de Geografia no Ensino Médio, apresenta resultados consistentes no que se refere à motivação dos estudantes, à aprendizagem significativa e ao desenvolvimento de competências socioemocionais. Embora ainda haja desafios para sua plena implementação, as experiências relatadas e os estudos teóricos confirmam que a integração de elementos lúdicos ao currículo pode transformar a dinâmica da sala de aula e ampliar a participação discente.

O primeiro resultado de destaque refere-se ao aumento do engajamento e da motivação. Como observa Kapp (2012), a gamificação desperta o interesse intrínseco dos alunos ao oferecer desafios, recompensas e feedback imediato, características que estimulam o desejo de avançar e de superar obstáculos. No ensino de Geografia, esse engajamento se traduz em maior participação em atividades que normalmente poderiam parecer áridas, como a análise de mapas, gráficos populacionais ou processos de globalização. De acordo com Fardo (2013), quando as tarefas são gamificadas, a motivação

REVISTA TÓPICOS

não se reduz à obtenção de notas, mas está associada ao prazer de aprender e de conquistar metas em grupo ou individualmente.

Além do engajamento, os resultados indicam que a gamificação favorece a aprendizagem significativa. Segundo Ausubel (2003), para que o aprendizado seja duradouro, é preciso relacionar novos conteúdos a conhecimentos prévios do estudante. Nesse sentido, atividades gamificadas permitem que fenômenos geográficos sejam apresentados em situações concretas e contextualizadas. Por exemplo, ao criar uma “missão” em que os alunos precisam propor soluções para problemas ambientais urbanos, o professor não apenas revisa conteúdos de climatologia ou urbanização, mas também estimula a aplicação prática desses conceitos. Essa relação entre teoria e prática fortalece a compreensão e a retenção dos conteúdos.

Outro resultado importante diz respeito à colaboração e ao desenvolvimento de competências socioemocionais. De acordo com Vygotsky (1991), a aprendizagem é mediada pelo outro, e o brincar constitui espaço privilegiado de cooperação. Quando a gamificação é aplicada em dinâmicas coletivas, os alunos precisam negociar estratégias, respeitar regras e tomar decisões em conjunto. Como aponta Deterding et al. (2011), tais experiências ampliam a capacidade de trabalhar em equipe e desenvolvem habilidades de comunicação, resolução de conflitos e empatia, competências indispensáveis para a formação cidadã. Em atividades de Geografia, isso pode ocorrer em jogos de simulação de disputas territoriais, em que grupos de estudantes representam diferentes atores sociais, aprendendo a argumentar e a compreender múltiplos pontos de vista.

REVISTA TÓPICOS

A literatura também evidencia que a gamificação contribui para a superação da passividade frequentemente observada nas aulas expositivas. Para Moran (2015), metodologias ativas deslocam o aluno de receptor para protagonista, tornando-o responsável pela construção do conhecimento. No ensino de Geografia, isso significa que o estudante deixa de ser mero ouvinte e passa a atuar ativamente na interpretação de fenômenos como migrações, urbanização ou desigualdades regionais, ao ser desafiado a tomar decisões, propor hipóteses e resolver problemas em ambientes gamificados.

Outro aspecto relevante identificado foi a aproximação com a cultura digital dos jovens. Como ressalta Alves (2019), a escola precisa dialogar com os universos culturais dos estudantes para se manter significativa. A gamificação, ao incorporar recursos tecnológicos como aplicativos, quizzes online, plataformas de gamificação e jogos digitais, conecta a Geografia escolar ao cotidiano tecnológico dos adolescentes. Essa aproximação não apenas desperta maior interesse, mas também reforça a percepção de que os conteúdos geográficos têm aplicabilidade prática em diferentes contextos.

Por outro lado, os resultados também revelaram limites e desafios. Um deles é a formação docente. Como destaca Libâneo (2013), nenhuma metodologia se sustenta sem que o professor tenha clareza de seus objetivos pedagógicos e domínio técnico sobre as ferramentas utilizadas. Muitos docentes de Geografia ainda não receberam formação específica para integrar práticas gamificadas ao currículo, o que pode levar ao uso superficial ou inadequado dos recursos. Além disso, a ausência de políticas de formação continuada limita o acesso dos professores a metodologias inovadoras.

REVISTA TÓPICOS

Outro desafio refere-se à infraestrutura das escolas. Conforme observa Moran (2015), o uso de tecnologias digitais requer investimentos em conectividade, equipamentos e plataformas. Em muitas instituições públicas, a realidade ainda é marcada pela falta de acesso a recursos básicos, o que dificulta a implementação de experiências gamificadas. Essa desigualdade evidencia a necessidade de políticas públicas que garantam equidade no acesso às inovações pedagógicas.

Também foi identificado um obstáculo relacionado à resistência cultural. Ainda existe a concepção de que jogos e brincadeiras não são compatíveis com a seriedade do Ensino Médio, especialmente em disciplinas tradicionalmente vistas como “conteudistas”. Como lembra Brougère (2002), o jogo é fenômeno cultural que atravessa idades e contextos, mas sua legitimidade no espaço escolar ainda precisa ser reafirmada. Essa resistência pode se manifestar em críticas de pais, gestores ou mesmo de colegas docentes, que desvalorizam as práticas gamificadas por considerá-las pouco acadêmicas.

Apesar desses limites, a discussão aponta que os benefícios da gamificação superam seus desafios, desde que haja planejamento intencional e coerência com o currículo. Para Kishimoto (2011), práticas lúdicas só adquirem valor educativo quando articuladas a objetivos claros. No ensino de Geografia, isso significa que a gamificação não pode ser aplicada como mera distração, mas deve estar integrada a sequências didáticas que contemplem os conteúdos previstos pela BNCC, como cartografia, dinâmica populacional, urbanização e globalização.

REVISTA TÓPICOS

Um resultado particularmente promissor está relacionado ao impacto na recomposição das aprendizagens, aspecto cada vez mais relevante em um contexto de desigualdades educacionais. Para Andrade (2020), a ludicidade oferece ambiente de menor pressão, o que facilita o reengajamento de alunos que enfrentam dificuldades. Na Geografia, atividades gamificadas podem ser utilizadas para revisar conteúdos acumulados ou para nivelar turmas, estimulando a participação de estudantes que normalmente se afastariam das práticas tradicionais.

Por fim, a discussão evidencia que a gamificação tem potencial para transformar a identidade da Geografia escolar, aproximando a disciplina da vida dos estudantes. Ao propor desafios relacionados a problemas reais, como as mudanças climáticas, a escassez de recursos hídricos ou os conflitos por terra, o professor de Geografia gamifica não apenas conteúdos, mas também práticas de cidadania. Para Freire (1996), ensinar é um ato político e exige reconhecer o aluno como sujeito ativo. A gamificação, nesse sentido, funciona como ferramenta que valoriza a participação, estimula a reflexão crítica e fortalece o papel da escola como espaço de formação integral.

Os resultados da revisão confirmam que a gamificação, aplicada ao ensino de Geografia no Ensino Médio, amplia a motivação, favorece a aprendizagem significativa, estimula competências socioemocionais e fortalece a aproximação da escola com a cultura digital. Os desafios, relacionados à formação docente, infraestrutura e resistência cultural, não anulam o potencial da estratégia, mas reforçam a necessidade de políticas públicas, de formação continuada e de mudança de paradigmas. A discussão,

REVISTA TÓPICOS

portanto, indica que a gamificação não deve ser vista como moda passageira, mas como linguagem pedagógica capaz de contribuir para a renovação da prática docente e para a formação de estudantes críticos, participativos e criativos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.

A análise desenvolvida ao longo deste trabalho permitiu compreender que a gamificação constitui uma estratégia pedagógica relevante para o ensino de Geografia no Ensino Médio, capaz de dinamizar as práticas escolares e de favorecer aprendizagens mais significativas. A investigação bibliográfica revelou que, ao introduzir elementos próprios dos jogos — como desafios, recompensas, narrativas e feedback imediato —, é possível transformar a sala de aula em um espaço mais interativo, colaborativo e motivador.

O primeiro ponto que se evidencia é que a gamificação contribui para aumentar o engajamento dos estudantes, fator essencial em um contexto em que a escola concorre com múltiplas linguagens e estímulos externos. Ao assumir papéis ativos em missões, jogos ou dinâmicas, os alunos se sentem desafiados e reconhecem sentido nas atividades propostas. Esse resultado dialoga diretamente com o objetivo deste estudo, que consistiu em analisar como a gamificação pode auxiliar o ensino da Geografia, disciplina frequentemente marcada pela percepção de distanciamento entre teoria e prática.

Outro aspecto relevante identificado é a capacidade da gamificação de tornar a aprendizagem significativa. Os conteúdos geográficos, quando inseridos

REVISTA TÓPICOS

em narrativas e desafios lúdicos, aproximam-se das experiências cotidianas dos estudantes e permitem que fenômenos complexos sejam compreendidos de forma mais acessível. A análise evidenciou que práticas gamificadas possibilitam relacionar teoria e realidade, potencializando a retenção do conhecimento e incentivando a autonomia intelectual.

Além disso, a gamificação fortalece a dimensão socioemocional do processo educativo. Ao trabalhar em equipe, negociar soluções e respeitar regras, os alunos desenvolvem competências como empatia, cooperação e resolução de conflitos. Essas habilidades, muitas vezes pouco exploradas em metodologias tradicionais, são indispensáveis para a formação cidadã. Assim, pode-se afirmar que a gamificação ultrapassa os limites da transmissão de conteúdos e contribui para a formação integral dos estudantes.

Todavia, a pesquisa também revelou desafios significativos. Entre eles, destacam-se a formação docente insuficiente para lidar com metodologias inovadoras, as limitações de infraestrutura tecnológica em muitas escolas e a resistência cultural que ainda associa o jogo a práticas pouco sérias ou infantis. Esses obstáculos indicam que a gamificação não se consolidará como prática pedagógica sem investimento em políticas públicas de formação continuada, em recursos tecnológicos e em mudanças de concepções pedagógicas.

Em termos práticos, os resultados sugerem alguns encaminhamentos. Primeiramente, é fundamental que professores de Geografia planejem atividades gamificadas de forma intencional, sempre alinhadas às

REVISTA TÓPICOS

habilidades e competências previstas na BNCC. Em segundo lugar, recomenda-se que a gamificação seja integrada a metodologias ativas, como projetos interdisciplinares e resolução de problemas, ampliando seu potencial transformador. Por fim, é necessário que gestores escolares incentivem a inovação pedagógica, oferecendo condições para que os docentes possam experimentar e aprimorar suas práticas.

Conclui-se, portanto, que a gamificação, quando planejada com intencionalidade pedagógica e sustentada por políticas de apoio, constitui estratégia potente para o ensino de Geografia no Ensino Médio. Ela contribui para engajar os estudantes, promover aprendizagens significativas e desenvolver competências socioemocionais, ao mesmo tempo em que ressignifica o papel da escola em um mundo cada vez mais digital e interativo. Assim, os objetivos desta pesquisa foram alcançados, confirmando que a gamificação pode se tornar não apenas uma alternativa metodológica, mas uma linguagem pedagógica capaz de renovar a prática docente e de fortalecer o protagonismo juvenil na construção do conhecimento geográfico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, L. **Cultura digital e educação: caminhos possíveis**. São Paulo: Cortez, 2019.

ANDRADE, J. P. **Práticas lúdicas e recomposição das aprendizagens**. São Paulo: Cortez, 2020.

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

AUSUBEL, D. P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva.** Lisboa: Plátano, 2003.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** São Paulo: Edições 70, 2011.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018.
Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 24 set. 2025.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

DETERDING, S. et al. **From game design elements to gamefulness: defining gamification.** In: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. Tampere, 2011. p. 9-15.

DEMO, P. **Educar pela pesquisa.** 9. ed. Campinas: Autores Associados, 2012.

FARDO, M. L. **Gamificação na educação: aplicando conceitos de jogos na aprendizagem.** Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância, São Paulo, v. 12, n. 2, p. 49-66, 2013.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 31. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2016.

MORAN, J. M. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. Porto Alegre: Penso, 2015.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 24. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

¹ Discente do Curso Superior de Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação da Must University. E-mail: valmiraoliveira12663@student.mustedu.com