REVISTA TÓPICOS
ISSN 2965-6672 | Qualis A2

O JOGO COMO UMA FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO DA GEOGRAFIA: ABORDAGENS PARA TRABALHAR A GEOPOLÍTICA EM SALA DE AULA

GAMES AS A TEACHING TOOL IN GEOGRAPHY EDUCATION: APPROACHES TO TEACHING GEOPOLITICS IN THE CLASSROOM

Ciências Sociais Aplicadas, Ciências Humanas • 22/05/2026

REGISTRO DOI: 10.70773/revistatopicos/779317391

Janqueles Emanuel Moura de Aguiar
Priscila Felix Bastos
Helena Paula de Barros Silva
Ana Regina Marinho
Luciana Freitas de Oliveira França

RESUMO

O ensino de temas complexos, como a geopolítica no ensino médio, a exemplo do BRICS, enfrenta limitações quando abordado por meio de práticas pedagógicas tradicionais. Desse modo, o presente trabalho busca investigar de que forma as metodologias ativas, especificamente o jogo didático, podem atuar como estratégia para a facilitação da compreensão de conteúdos complexos. O objetivo central consiste em analisar como a gamificação no ensino de Geografia pode promover uma aprendizagem mais motivadora e crítica acerca das relações internacionais e das organizações políticas. A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, com levantamento bibliográfico, além da confecção de um mapa por meio do software QGIS e da elaboração de cartas para o funcionamento do jogo. A gamificação é apresentada como um recurso motivador e facilitador, proporcionando uma aprendizagem mais prazerosa e desafiadora, configurando-se como uma ferramenta viável. Entretanto, a sua eficácia apresenta limitações na abordagem inicial de conceitos mais complexos, sendo necessário, em um primeiro momento, que os estudantes possuam conhecimentos prévios para o pleno desenvolvimento da atividade prática.

Palavras-chave: BRICS; Gamificação; Ensino de Geografia.

ABSTRACT

Teaching complex topics, such as geopolitics in high school, for example, the BRICS, faces limitations when approached through traditional pedagogical practices. Thus, this study seeks to investigate how active methodologies, specifically educational games, can serve as a strategy to facilitate the understanding of complex content. The central objective is to analyze how gamification in Geography education can promote more motivating

and critical learning about international relations and political organizations. The research adopted a qualitative approach, involving a literature review, as well as the creation of a map using QGIS software and the design of cards for the game's mechanics. Gamification is presented as a motivational and facilitative resource, providing a more enjoyable and challenging learning experience, and thus emerging as a viable tool. However, its effectiveness has limitations when initially introducing more complex concepts, requiring students to possess prior knowledge in order to fully engage in the practical activity.
Keywords: BRICS; Gamification; Geography Education.

1. INTRODUÇÃO

O jogo constitui uma abordagem ativa na vida humana, presente desde os primeiros momentos da socialização do indivíduo. No âmbito escolar, o potencial dessa prática vem sendo amplamente discutido, sendo considerado uma ferramenta que ultrapassa o caráter lúdico e configura-se como uma forma de aprendizagem.

A abordagem tradicional de ensino concentra-se, muitas vezes, na memorização de fatos, o que pode conduzir a um aprendizado superficial. Nesse sentido, emerge a necessidade de investigar metodologias ativas, como o jogo didático, capazes de construir o conhecimento por meio de experiências mais motivadoras e concretas.

Nesse cenário, destaca-se a gamificação como uma estratégia didática e pedagógica cujo objetivo é facilitar o processo de ensino-aprendizagem, utilizando elementos como competição, colaboração e resolução de problemas. Tal abordagem apresenta potencial para

transformar esse processo, tornando-o mais dinâmico, participativo e eficaz.

Nas últimas décadas, o cenário geopolítico mundial tem passado por transformações significativas, impulsionadas especialmente pelo crescimento das economias emergentes. Nesse contexto, destaca-se o BRICS, articulação internacional formada por Brasil, Rússia, Índia, China e África do Sul, que busca consolidar a influência dos países em desenvolvimento na governança global.

Dessa forma, a pesquisa pretende investigar a eficácia dos jogos didáticos no ensino de Geografia, com foco no grupo geopolítico BRICS, visando elaborar uma proposta que promova uma aprendizagem motivadora e crítica acerca das relações internacionais e das organizações políticas, especialmente no que se refere aos países emergentes que o compõem. Como objetivos específicos, pretende-se analisar e identificar os benefícios do uso de jogos didáticos como ferramenta pedagógica no ensino de Geografia; investigar as principais características do BRICS, incluindo a sua formação; e analisar os perfis dos países do grupo, considerando aspectos econômicos, demográficos e geográficos.

A presente pesquisa caracteriza-se como de abordagem qualitativa. Para sua realização, foi conduzido um levantamento bibliográfico a partir de materiais publicados, como livros, artigos científicos, teses e dissertações, conforme propõe Gil (2010).

Esta pesquisa contou com apoio financeiro do Edital PROGRAD/PFA/UPE nº 05/2025 – Inovação Pedagógica, vinculado ao Programa de Fortalecimento Acadêmico da Universidade de Pernambuco (PFA/UPE).

Diante do exposto, este trabalho é orientado pela seguinte questão de pesquisa: de que maneira uma estratégia didática baseada em jogos pode contribuir para uma aprendizagem mais eficaz acerca das características gerais do BRICS no ensino médio?

2. O JOGO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA

O jogo está presente na vida humana desde os primeiros processos de inserção do indivíduo na sociedade. Ainda assim, discutir o conceito do que é um jogo revela-se uma tarefa complexa, uma vez que cada modalidade possui regras próprias, que podem ser conforme o contexto sociocultural em que é praticada. Nesse sentido, alguns autores abordam o jogo como uma ferramenta relevante para o processo de aprendizagem dos alunos, como destacam Arouca et al. (2004, p. 2): “Os jogos podem ser ferramentas institucionais eficientes, pois divertem enquanto motivam, facilitam o aprendizado e aumentam a capacidade de retenção do que foi ensinado, exercitando as funções mentais e intelectuais do jogador.”

Dessa forma, torna-se importante diferenciar essa estratégia didática, uma vez que, ao se utilizar o termo jogo, é necessário especificar a que tipo se está a referir, dada a diversidade existente, como jogos políticos, dominó, quebra-cabeça, adivinhas, entre outros. Conforme afirma Kishimoto (1994), a diversidade de fenômenos classificados como jogo evidencia a complexidade da sua definição. Nesse contexto, o jogo didático configura-se como uma alternativa que auxilia o docente tanto no engajamento dos alunos quanto na facilitação da compreensão de conteúdos mais complexos, especialmente na área da Geografia.

Portanto, a utilização desse recurso no processo de ensino-aprendizagem ocorre como uma prática diferenciada em sala de aula. Buscar estratégias distintas das convencionais para o ensino de Geografia mostra-se essencial para estimular o interesse e a autonomia dos alunos na construção do conhecimento.

Dessa maneira, o jogo lúdico voltado para o contexto escolar deve ser empregado com o objetivo de simplificar e relacionar conteúdos abordados de forma mais complexa, sendo utilizado como ferramenta para o alcance dos objetivos propostos. A aplicação de materiais didáticos dessa natureza tende a ser positiva na medida em que estimula a construção coletiva do conhecimento por parte dos alunos.

> *Dessa maneira, quando uma criança se mostra capaz de seguir uma regra, nota-se que o seu relacionamento com outras crianças e até mesmo com adultos melhora, reforçando a ideia de que os jogos influenciam no processo de aprendizagem das crianças, ainda que algumas caminhem de forma mais rápida e outras, de forma mais devagar. (Alves; Bianchin, 2010, p. 285)*

Um dos principais pontos positivos da estratégia do jogo didático reside no fato de envolver a motivação associada à resolução de problemas, como o risco de erro e a possibilidade de outros grupos avançarem na pontuação. Nesse sentido, “os jogos proporcionam ao aluno uma forma prazerosa e divertida de estudar, além de oferecer ao professor uma maneira diferente de avaliar a assimilação do

alunado em relação aos conteúdos estudados" (Souza; Silva, 2012, p. 108).

Ao tratar da gamificação como ferramenta didática nas aulas de Geografia, observa-se que a sua eficácia vai além da simples motivação. A utilização de atividades lúdicas, como o uso de mapas para a compreensão da localização dos países que compõem o grupo geopolítico BRICS, contribui para o desenvolvimento de habilidades de orientação espacial e leitura cartográfica, transformando conceitos até então abstratos em representações mais concretas, passíveis de reconhecimento e compreensão por parte dos alunos.

Assim, o jogo possibilita não apenas que o aluno memorize conteúdos, mas que desenvolva o pensamento geográfico, ampliando a sua capacidade de interpretar e compreender os fenômenos apresentados. Conforme afirmam Verri e Endlich (2009, p. 67), "por meio do jogo, liberam-se tensões, desenvolvem-se habilidades, criatividade e espontaneidade; o indivíduo joga não como uma obrigação, mas como uma atividade livre".

No que se refere à relação professor-aluno, o docente não deve assumir um papel passivo em sala de aula. O sucesso da utilização de jogos didáticos está diretamente relacionado à atuação do professor como mediador do processo de aprendizagem. A fase de planejamento é essencial para definir a estrutura do jogo, momento em que o docente organiza o conteúdo de modo a torná-lo mais acessível. Além disso, durante a aplicação, o professor deve atuar como facilitador, conforme destaca Campelo (2022), ao afirmar que o papel docente não é dispensável, mas fundamental na mediação desse recurso, promovendo a interação, a sistematização dos

conhecimentos e a realização de debates e reflexões após a atividade.

Apesar do potencial positivo dessa estratégia, é necessário cautela quanto a alguns aspectos, como a competitividade excessiva, que pode desviar o propósito pedagógico da atividade. Em determinadas situações, o foco dos alunos pode se concentrar na pontuação ou em possíveis recompensas, em detrimento da aprendizagem. Nesse sentido, é fundamental que a proposta incentive o trabalho em equipe e mantenha o foco no desenvolvimento do conhecimento.

Dessa forma, os jogos pedagógicos configuram-se como recursos capazes de promover a aprendizagem de maneira lúdica, diferenciando-se, em certa medida, dos métodos tradicionais de ensino, ao propor novas formas de compreensão por meio de metodologias ativas e da aplicação didática de jogos elaborados com base em objetivos pedagógicos bem definidos.

3. O BRICS

A formação do grupo teve início no começo dos anos 2000, a partir de estudos do economista britânico Jim O'Neill, nos quais se destacava a relevância das economias emergentes no cenário global. Nas suas análises, o autor utilizou a sigla BRIC para se referir a países com grande extensão territorial, elevado potencial demográfico e economias em crescimento, inicialmente Brasil, Rússia, Índia e China. A nomenclatura BRICS foi oficializada em 2011, com a inclusão da África do Sul, durante a terceira cúpula do então BRIC, realizada na China.

O principal propósito do BRICS, segundo Rodriguez, Fernández e Oliveira (2024), consiste em promover transformações no sistema de governança global estabelecido no período pós-Segunda Guerra Mundial, buscando ampliar a representatividade dos países em desenvolvimento. Nesse contexto, emerge a proposta de equilibrar as relações de poder no cenário internacional, historicamente concentradas em países como os Estados Unidos.

De acordo com Sousa (2024), a institucionalização do grupo não altera a sua natureza jurídica, uma vez que o BRICS não se configura como uma organização internacional formal, mas como um arranjo institucional de caráter informal no âmbito do direito internacional. Essa característica permite compreender que o BRICS não constitui um bloco econômico nos moldes da União Europeia, visto que, conforme argumentam Machado e Matsushita (2019, p. 118), a constituição de um bloco econômico exige determinados critérios estruturais e normativos específicos. Deste modo, entende-se que os blocos econômicos são:

> *Associações criadas entre os países, com a finalidade do estabelecimento de relações econômicas entre si e entre os demais Estados-nação, visando o crescimento das relações mútuas econômicas, com integração das relações de comércio (Machado e Matsushita, 2019, p. 118).*

Além disso, Prado (2014, p. 28) afirma que “os BRICS são efetivamente a demonstração de uma nova estrutura geopolítica que apresenta disposição de esforços multilaterais em favor do

deslocamento e compartilhamento do poder mundial". Tal perspectiva reforça a compreensão de que o BRICS não se configura como um bloco econômico, mas como uma articulação de natureza predominantemente política.

Em 2006, ocorreu a primeira reunião entre os países integrantes, momento que, segundo Machado e Matsushita (2019), marcou a consolidação do grupo como um mecanismo de articulação internacional, possibilitando a realização de ações econômicas conjuntas. Nessa ocasião, os ministros das Relações Exteriores do Brasil, da Rússia, da Índia e da China deram início ao processo de cooperação entre os países participantes.

No ano de 2011, na cidade de Sanya, realizou-se a terceira cúpula do então denominado BRICS, após o convite formal para a inclusão da África do Sul no grupo. De acordo com o Ministério das Relações Exteriores do Brasil (2011, p. 1):

A Cúpula marcará o ingresso da África do Sul no agrupamento, o que ampliará a representatividade geográfica do mecanismo em momento em que se busca, no plano internacional, a reforma do sistema financeiro e, de modo geral, maior democratização da governança global.

Nessa ocasião, o principal debate concentrou-se no desenvolvimento de energias renováveis, com o objetivo de reduzir os níveis de poluição emitidos pelos países membros, bem como de promover a cooperação nas esferas científica e tecnológica.

Nas três cúpulas subsequentes, a temática central voltou-se para a viabilidade do estabelecimento de um Novo Banco de Desenvolvimento (NDB). Segundo Souza (2024), a proposta inicial foi

fomentada pela Índia, a partir da qual os ministros das finanças dos países membros passaram a analisar as possibilidades da sua implementação. Contudo, foi somente em 2014, durante a cúpula realizada em Fortaleza, que se concretizou a criação do Novo Banco de Desenvolvimento, instituição voltada ao financiamento de projetos de infraestrutura nos países integrantes do BRICS.

> *O objetivo principal foi ampliar a influência das economias em desenvolvimento na governança global e apresentar alternativas às tradicionais instituições ocidentais, em particular o Fundo Monetário Internacional (FMI) e o Banco Mundial. (Mendonça; Taioka; Ungaretti, 2025, p. 7).*

Durante os anos de 2020, 2021 e 2022, todas as cúpulas foram realizadas de forma remota, em conformidade com as orientações sanitárias da Organização das Nações Unidas, que recomendava medidas de distanciamento social e, nos períodos mais críticos, a adoção de quarentena. Diante do contexto global, em 2021, o combate à COVID-19 constituiu o principal tema debatido entre os países membros.

Em 2022, com a progressiva superação da crise sanitária, o foco das discussões voltou-se para o restabelecimento das relações comerciais e a recuperação econômica no período pós-pandemia. Nesse contexto, foram retomados e considerados os acordos firmados na cúpula de 2015, que abordavam estratégias voltadas ao fortalecimento econômico dos países do BRICS.

No que se refere à dinâmica organizacional do grupo, Rodriguez, Fernández e Oliveira (2024) destacam que a presidência do BRICS é rotativa, sendo alterada anualmente, cabendo ao país que a exerce a definição do calendário de eventos ao longo do ano. Ressalta-se que as cúpulas já seguiam essa lógica organizacional antes mesmo da formalização do sistema de presidência rotativa entre os cinco países membros.

3.1. Países Participantes do BRICS

O grupo BRICS é formado por cinco países membros fundadores: Brasil, Rússia, Índia, China e África do Sul. Conforme destaca Souza (2024, p. 10), trata-se de "uma coalizão desprovida de documento constitutivo, secretariado fixo ou acordos de comércio", o que reforça o seu caráter informal no âmbito das relações internacionais.

Além dos membros fundadores, o BRICS passou por um processo recente de ampliação, incorporando novos países. Entre eles, destacam-se Arábia Saudita, Emirados Árabes Unidos, Irã, Egito e Etiópia, que ingressaram no grupo em 2024, além da Indonésia, cuja adesão ocorreu posteriormente, em 2025. Considerando que a dinâmica do BRICS está associada ao fortalecimento dos países do denominado Sul Global, Rocha (2023, p. 7) afirma que: "Ao fazermos menção ao alargamento do BRICS, tal processo é tido, à primeira vista, como forma de garantir um maior espaço para os emergentes nas discussões, incentivando a unidade do Sul Global como grupo de maior peso na governança global."

Ao se considerar o potencial dos países do BRICS, observa-se que, no plano demográfico, o grupo reúne alguns dos países mais populosos do mundo, com destaque para a China e Índia, além de Indonésia,

Rússia e Brasil, que também apresentam populações expressivas. No que se refere à extensão territorial, o grupo concentra alguns dos maiores países em área. Em termos econômicos, destaca-se a presença da China como uma das maiores economias globais, acompanhada por outros membros com relevância econômica significativa.

De acordo com Vieira (2009), os países membros do BRICS compartilham características semelhantes, como grande extensão territorial, elevada população e considerável potencial econômico. Diante disso, torna-se pertinente analisar, de forma individual, cada país, a fim de compreender a sua relevância e contribuição econômica no contexto do BRICS.

4. METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa de natureza qualitativa, de caráter teórico-metodológico, voltada à elaboração e análise de uma proposta didática baseada em gamificação

Para a realização desse trabalho, realizou-se um levantamento bibliográfico a partir de materiais publicados, como livros, artigos científicos, teses e dissertações, conforme propõe Gil (2010). A busca foi conduzida por meio de bases de dados digitais, como o Google Acadêmico e o sciELO, mas também, em bibliotecas universitárias.

Em relação à proposta da atividade, alinham-se as competências previstas na BNCC (Base Nacional Comum Curricular) para a área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, com o foco na Geografia. Utilizando a habilidade **(EM13CHS103)** que diz:

> *Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de diversas naturezas (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos e geográficos, gráficos, mapas, tabelas, tradições orais, entre outros). (Brasil, 2018, p. 572)*

A atividade foi pensada para aplicação no 2º ano do ensino médio, baseada no desenvolvimento de uma atividade mais complexa e pela necessidade de consolidar um raciocínio geográfico, já que o foco é o desenvolvimento de maior autonomia e entendimento do assunto.

4.1. Desenvolvimento do Jogo

A confecção do produto cartográfico foi realizada com o auxílio do QGIS, um Sistema de Informação Geográfica (SIG) de código aberto, que possibilita a manipulação de dados geoespaciais em diversas escalas, incluindo malhas municipais, estaduais e globais.

Para o presente estudo, utilizou-se a malha mundial, extraída diretamente do banco de dados nativo do software, garantindo a integridade da fonte de dados, em vez de recorrer a bases de dados de terceiros não referenciadas.

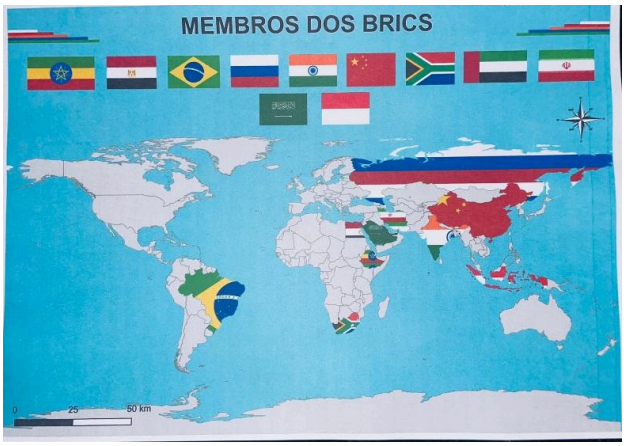
A representação dos países pertencentes ao BRICS exigiu a integração de elementos visuais específicos, sendo o procedimento composto por etapas como a coleta de imagens, realizada por meio de pesquisa em ambiente digital para obtenção das bandeiras de cada nação membro, e a atribuição e o georreferenciamento dessas imagens, que foram importadas e associadas aos respectivos polígonos territoriais dos países do grupo por meio da tabela de atributos do software.

Após a manipulação dos dados geoespaciais e a inserção da simbologia, a etapa final concentrou-se na produção cartográfica no Compositor de Impressão do QGIS, ferramenta essencial para a formalização do mapa, pois permite a modelagem final e a inclusão de elementos cartográficos fundamentais para sua legibilidade.

Diferentemente do ambiente de visualização principal, voltado à manipulação técnica dos dados geográficos, o Compositor de Impressão possibilitou a inserção de componentes como título, escala gráfica e/ou numérica, orientação por meio da indicação do norte, bandeiras como simbologia temática e fundo temático configurado como elemento de composição visual.

Dessa forma, a metodologia de construção do mapa seguiu um fluxo técnico estruturado, iniciando-se pela organização dos dados geográficos, seguida pela aplicação da simbologia temática nos respectivos polígonos e culminando na diagramação final, com a inserção dos elementos cartográficos e metadados no Compositor de Impressão (Figura 1).

Figura 1: Mapa destacando a localização dos países membros do BRICS.

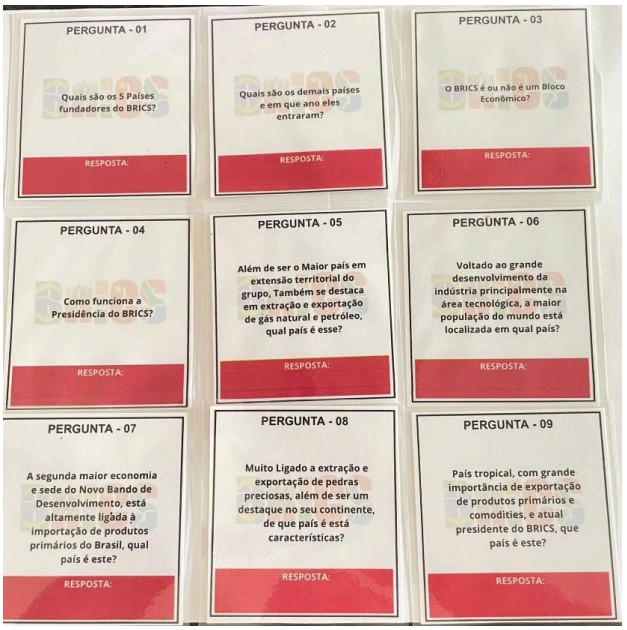


Fonte: Elaboração própria (2025).

5. DESCRIÇÃO DO FUNCIONAMENTO DO JOGO

Como instrumento de intervenção pedagógica, foi desenvolvido um jogo didático com foco no BRICS, tendo como eixo central questionamentos relacionados à sua estrutura, à sua economia, aos países participantes e às suas dimensões geográfica e demográfica. Os materiais utilizados para o funcionamento do jogo consistiram em um mapa customizado, elaborado com o objetivo de destacar a localização de cada país do grupo, e em um conjunto de cartas, totalizando nove unidades, confeccionadas por meio do aplicativo de edição Canva, contendo perguntas relacionadas ao BRICS (Figura 2).

Figura 2: Cards utilizados para o funcionamento do jogo.



Fonte: Elaboração própria (2025).

O jogo foi baseado em uma dinâmica já conhecida, denominada “Passa ou Repassa”, na qual o grupo participante escolhe um número correspondente a uma carta, organizada em níveis de dificuldade, sendo estes fácil, médio e difícil. Uma turma, por exemplo, composta por 26 alunos, pode ser dividida em três grupos, sendo o grupo X com 8 alunos, e os grupos Y e Z com 9 alunos cada. A dinâmica do jogo ocorre em três rodadas. Nas duas primeiras rodadas, a escolha das cartas segue um ciclo entre os grupos, no qual o grupo X escolhe para o grupo Y, este para o grupo Z, e o grupo Z retorna a escolha para o grupo X, finalizando a rodada. Na terceira rodada, cada grupo passa a escolher a sua própria carta e, caso não saiba a resposta, os demais grupos podem responder.

No que se refere aos conteúdos abordados, a Rússia apresenta, atualmente, um cenário complexo em função do conflito com a Ucrânia, o que, segundo dados do Banco Mundial, resultou em uma retração de aproximadamente 2% no Produto Interno Bruto (PIB). Apesar desse contexto, o país mantém significativa relevância no grupo, sendo o maior do mundo em extensão territorial, com cerca de 17 milhões de quilômetros quadrados, conforme dados do

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2018). Em virtude de sua elevada latitude, nem toda sua área é aproveitável para a produção. Ainda assim, a Rússia possui vastas reservas de petróleo e gás natural, exportando grande parte deste último para países europeus de clima frio, onde é utilizado para aquecimento. Além disso, destaca-se como exportadora de madeira e produtora de armamentos.

A Índia configura-se como outra importante potência econômica do BRICS. Trata-se do sétimo maior país em extensão territorial e, recentemente, tornou-se o mais populoso, superando a China. A sua economia é impulsionada, entre outros fatores, pelo setor industrial voltado à produção de tecnologias avançadas. De acordo com o Banco Mundial, o país apresentou crescimento contínuo do PIB entre 2012 e 2017, seguido de retração até o período da pandemia de COVID-19, quando registrou taxa negativa de aproximadamente -5%. Nos anos subsequentes, observa-se a retomada do crescimento econômico.

A China, por sua vez, destaca-se como a segunda maior economia do mundo, atrás apenas dos Estados Unidos, além de sediar o Novo Banco de Desenvolvimento (NDB). O país também figura entre os maiores em extensão territorial e população, sendo superado apenas pela Índia neste último aspecto. A sua economia é fortemente baseada na produção de bens manufaturados, desempenhando papel central na cadeia global de abastecimento.

No continente africano, a África do Sul integra o grupo em função da sua relevância econômica regional. A sua economia é fortemente baseada no setor primário, especialmente na extração mineral, destacando-se como produtora de commodities. Contudo, o país

enfrenta desafios internos relacionados à desigualdade socioeconômica, além de questões políticas e institucionais, conforme aponta Souza (2024).

O Brasil, localizado na América do Sul, situa-se predominantemente na zona tropical, o que influencia as suas características naturais e econômicas. Trata-se do quinto maior país em extensão territorial e o maior da América do Sul, além de apresentar a maior população entre os países da região. A sua economia é diversificada, com destaque para o setor agropecuário, que tem apresentado crescimento contínuo, especialmente na produção de soja, carne de frango, frutas cítricas e derivados da cana-de-açúcar. Segundo o Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA, 2024), o agronegócio constitui o principal responsável pelo superávit da balança comercial brasileira.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo central analisar o potencial dos jogos didáticos no ensino de Geografia, com foco no grupo geopolítico BRICS. A intenção foi compreender de que forma essa abordagem pedagógica pode promover uma aprendizagem tanto motivadora quanto crítica acerca das relações e das características que compõem o grupo.

Para isso, adotou-se uma metodologia estruturada na elaboração e análise teórica de uma atividade lúdica voltada ao currículo do 2º ano do ensino médio. Os objetivos específicos consistiram em analisar os benefícios inerentes aos jogos didáticos e investigar as características centrais do BRICS, incluindo a sua formação, bem como os seus perfis demográficos, geográficos e econômicos.

Com base na avaliação estrutural da proposta, foram obtidos resultados significativos. O primeiro objetivo foi alcançado com uma ressalva importante: a efetividade da gamificação depende, de forma direta, da existência de conhecimentos prévios por parte dos alunos. Quando há uma base conceitual já estabelecida, o jogo apresenta resultados expressivos, mostrando-se eficaz como instrumento de revisão e reforço do conteúdo. No entanto, observou-se que essa ferramenta apresenta limitações na introdução de temas totalmente novos.

Dessa forma, a pesquisa atinge o seu objetivo geral ao concluir que os jogos didáticos constituem uma ferramenta eficaz no processo de ensino-aprendizagem. Contudo, destaca-se que a principal contribuição deste estudo para a prática docente reside na compreensão de que a gamificação não deve ser utilizada como estratégia única, mas sim como um recurso complementar, voltado especialmente ao reforço de conteúdos e à consolidação de conhecimentos factuais. Para a introdução de conceitos mais complexos, recomenda-se a articulação do jogo com outras abordagens pedagógicas, como aulas expositivas, debates e mediações mais aprofundadas por parte do docente.

Por fim, como sugestão para estudos futuros na área da gamificação, recomenda-se, além da aplicação do jogo em distintas realidades de sala de aula, a elaboração de sequências didáticas mais extensas, que integrem diferentes estratégias de ensino, combinando momentos expositivos com práticas lúdicas, de modo a promover um ambiente de aprendizagem dinâmico, sem prejuízo do rigor conceitual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia,** [S. l.], v. 27, n. 83, p. 282–287, 2010. Disponível em: https://psicopedagogia.emnuvens.com.br/revista/article/view/661. Acesso em: 12 ago. 2025.

AROUCO, L. M. R.; ROLAND, L. C.; FABRE, M. J. M.; KONRATH, M. L. P. **Jogos educacionais.** Porto Alegre, 2004. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/12990/000572691.pdf. Acesso em: 03 ago. 2025.

BATISTA JR., P. N. Brics - Novo Banco de Desenvolvimento. **Estudos Avançados,** v. 30, n. 88, p. 179–184, set. 2016. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ea/a/tgkMkRXzKJqQ7P8b3LMj57L/?lang=pt. Acesso em: 05 abr. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br. Acesso em: 11 set. 2025.

BRASIL. Ministério das Relações Exteriores. **III Cúpula do BRICS – Sanya, 14 de abril de 2011.** Disponível em: https://www.gov.br/mre/pt-br/canais_atendimento/imprensa/notas-a-imprensa/iii-cupula-do-brics-sanya-14-de-abril-de-2011. Acesso em: 11 jun. 2025.

CAMPELO, Daniel da Fonseca Costa. Uso do “Jogo Quem Sou Eu?” como facilitador da aprendizagem: uma experiência com uma turma de Ensino Técnico Profissionalizante. 2022. Trabalho Acadêmico (Ensino de Ciências) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022. Disponível em:

https://repositorio.ifrj.edu.br/xmlui/handle/20.500.12083/1158. Acesso em: 12 ago. 2025.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisas.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA – IBGE. Sobre países: Rússia. Disponível em: https://paises.ibge.gov.br/#/dados/russia-federacao-russa. Acesso em: 12 jun. 2025.

IPEA – Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada. **Comércio exterior do agronegócio: primeiro semestre de 2024.** Brasília: IPEA, 2024. Disponível em: https://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/16558/1/CC_n64_nota_3_agro_comercio_exterior_1%c2%basem_24.pdf. Acesso em: 12 jun. 2025.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva,** [S. l.], v. 12, n. 22, p. 105–128, 1994. DOI: 10.5007/%x. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10745. Acesso em: 09 set. 2025.

MACHADO, M. W.; MATSUSHITA, T. L. **Globalização e Blocos Econômicos.** São Paulo: PUC-SP, 2019.

MENDONÇA, M. A. A. de; TAIOKA, T.; UNGARETTI, C. R. **O Brasil e o BRICS expandido: relações comerciais recentes e recomendações.** Rio de Janeiro: Ipea, 2025. (Texto para Discussão, n. 3104). DOI: 10.38116/td3104-port.

O'NEILL, J. **O mapa do crescimento: oportunidades econômicas no BRICS e além deles.** São Paulo: Globo, 2012.

PRADO, M. A. R. do. **Os Brics na perspectiva da geopolítica: uma análise cientométrica de 2001 a 2010.** Marília, 2014. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/entities/publication/42a04eed-609b-466e-8c12-13497355ee91. Acesso em: 20 abr. 2025.

ROCHA, Érico Azera Gonçalves da. **Os BRICS no G20: do consenso reformista à individualização das agendas.** 2023. Disponível em: bricspolicycenter.org. Acesso em: 10 jun. 2025.

RODRIGUEZ, M. E.; FERNANDEZ, M.; OLIVEIRA, R. G. C. de. **Caderno para entender o BRICS.** Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2024.

SOUZA, F. A. S. et al. **Os impactos do BRICS na economia mundial.** 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Técnico em Administração) – Escola Técnica Estadual "Cônego José Bento", Jacareí, 2024. Disponível em: https://ric.cps.sp.gov.br/bitstream/123456789/28017/1/administracao_2024_2_fernandosousa_osimpactosdobrics.pdf. Acesso em: 02 maio 2025.

SOUZA, H. Y. S.; SILVA, C. K. O. Dados orgânicos: um jogo didático no ensino de química. **Holos,** Natal, v. 3, p. 107-121, 2012.

SOUZA, M. S. de. **BRICS: análise da trajetória e impacto sobre a economia brasileira.** Rio de Janeiro: s.n., 2024.

VERRI, J. B.; ENDLICH, Â. 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://share.google/hV1XEhVoC48ldc4wI. Acesso em: 26 ago. 2025.