



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
INSTITUTO DE GEOGRAFIA, DESENVOLVIMENTO E
MEIO AMBIENTE
CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA**

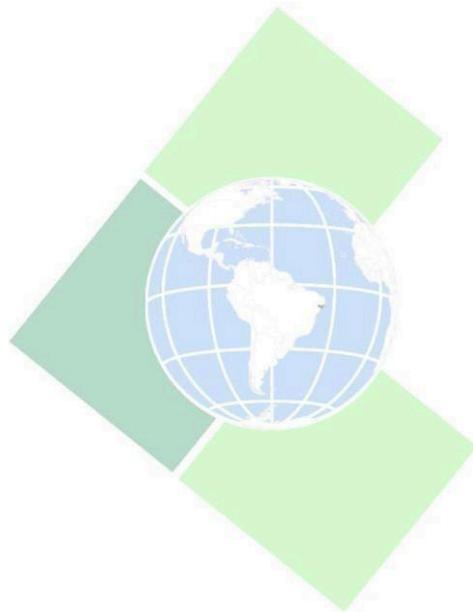
ANDRESSA ROCHA ALMEIDA DA SILVA

**A UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DE
GEOGRAFIA**

Maceió

2024

ANDRESSA ROCHA ALMEIDA DA SILVA



A UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DE GEOGRAFIA

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Colegiado do Curso de Licenciatura em Geografia do Instituto de Geografia Desenvolvimento e Meio Ambiente da Universidade Federal de Alagoas, como requisito para obtenção do grau de Licenciado em Geografia.

Orientador (a): Dr. Kinsey Santos Pinto.

**MACEIÓ
2024**



**Catálogo na Fonte Universidade
Federal de Alagoas Biblioteca
Central
Divisão de Tratamento Técnico**

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

S586u Silva, Andressa Rocha Almeida da.
A utilização da gamificação nas aulas de geografia / Andressa Rocha Almeida da
Silva. – 2024.

52 f. : il. : color.

Orientador: Kinsey Santos Pinto.

Relatório (Trabalho de Conclusão de Curso em Geografia: Licenciatura) –
Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Geografia, Desenvolvimento e Meio
Ambiente. Maceió, 2024.

Bibliografia: f. 49-50.

Anexos: f. 52.

1. Gamificação. 2. Geografia - Estudo e ensino. 3. Jogos. 4. Globalização. I.
Título.

CDU: 372.891.1:371.695

RESUMO

Os alunos estão envolvidos constantemente com novas mudanças em suas vidas, a tecnologia está presente de forma evidente aos que possuem acesso. Nesse contexto, a educação tem um papel crucial em buscar se utilizar de meios presentes em suas rotinas como forma de auxílio ao ensino. A gamificação, por conter elementos de jogos em atividades diversas, se tornam interessantes para o público jovem. Assim, o presente trabalho teve por objetivo analisar a aplicação da Gamificação nas aulas de Geografia em turmas do Ensino Fundamental II. A pesquisa tem um caráter exploratório, cuja metodologia correspondeu a um levantamento de referencial teórico e aplicação da gamificação nas aulas de geografia, com ênfase no conteúdo de globalização, e ao final da atividade foi respondido questionários pelos alunos referente a ação gamificada desenvolvida, envolvendo a coordenação e a professora de geografia responsável pelas turmas. Como resultado, constatou-se que a gamificação conseguiu contribuir de forma significativa ao ensino de geografia, envolvendo a participação mais ativa dos alunos.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino; Jogos; Geografia e Globalização.



ABSTRACT

Students are constantly involved with new changes in their lives, technology is clearly present to those who have access. In this context, education has a crucial role in seeking to use means present in their routines as a form of teaching aid. Gamification, as it contains game elements in various activities, becomes interesting for young audiences. Thus, the present work aimed to analyze the application of Gamification in Geography classes in Elementary School II classes. The research has an exploratory character, whose methodology corresponded to a survey of theoretical references and application of gamification in geography classes, with an emphasis on globalization content, and at the end of the activity, questionnaires were answered by the students regarding the gamified action developed, involving the coordination and the geography teacher responsible for the classes. As a result, it was found that gamification managed to contribute significantly to the teaching of geography, involving more active participation from students.

Keywords: Gamification; Teaching; Games; Geography; Globalization.

SUMÁRIO

<u>INTRODUÇÃO</u>	07
<u>2 METODOLOGIA</u>	10
<u>3 IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO E SUA APLICABILIDADE NO ENSINO DE GEOGRAFIA</u>	12
<u>4 - APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO E NO ENSINO DE GEOGRAFIA</u>	22
<u>5 - ANÁLISE DE DADOS</u>	29
<u>6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS</u>	44
<u>REFERÊNCIAS</u>	48

INTRODUÇÃO

A busca por meios que facilitem o Ensino da Geografia é constante, em especial, estratégias que estejam voltadas para o cotidiano do aluno para desse modo prender a atenção dele e ter melhores resultados na aprendizagem. Nesse contexto, o presente trabalho é uma proposta para o Trabalho de Conclusão do Curso (TCC), do curso de Geografia Licenciatura na Universidade Federal de Alagoas, visando analisar a aplicação da Gamificação nas aulas de Geografia em turmas do Ensino Fundamental II, sendo esse ponto o objetivo geral da pesquisa.

Nos dias atuais há uma grande necessidade de se procurar inovar de maneira constante as aulas de Geografia, principalmente por conta que a diversidade dos alunos que se encontra na escola é muito grande, repletos de ideias, pensamentos, logo a necessidade de meios dinâmicos que interessem aos alunos e despertem o desejo da busca de novos conhecimentos tem que ser frequente.

Atualmente, os jogos são uma ferramenta muito utilizada por muitos alunos, sendo utilizado como um meio de distração, diversão, entretenimento, enfim, algo prazeroso e de interesse dos mesmos. Além dos jogos serem uma ferramenta de interesse dos alunos, eles quando bem utilizados e para bons fins, desenvolve muitos benefícios, se tornando um ótimo recurso para o ensino.

Analisando assim esse pensamento, a Gamificação por ser a utilização de elementos de jogos em atividades de não jogos, nesse caso, seria a aplicação nas aulas de Geografia, visando analisar os pontos positivos e negativos que esse meio poderia gerar no ambiente escolar, pode ser considerado um meio eficaz de inovar as aulas de Geografia e assim torná-las mais dinâmicas.

Tendo em vista as dificuldades enfrentadas pelos professores, não só no ensino da Geografia, para conseguir despertar o interesse do aluno pela disciplina. E por vivenciar diretamente através de aulas ministradas no ensino fundamental, o quanto é necessário buscar meios didáticos para facilitar as aulas de Geografia, no intuito de atingir a quebra do paradigma que é pensado por muitos alunos de que a disciplina é desinteressante e “decoreba”.



Desta maneira, a temática escolhida é voltada para a gamificação, pelo fato de que ela utiliza meios, sendo eles os elementos de jogos, que por estarem tão presente no cotidiano dos alunos e por despertarem a atenção deles, conseguem então de uma maneira motivadora provavelmente despertar o interesse do aluno pela disciplina e assim por um meio didático o ensino e aprendizagem têm mais êxito.

Ademais, o tema é interessante pelo fato de ser algo inovador, que antigamente no ensino básico, sentiu-se falta especialmente de aulas que saíssem do padrão visto em sala, quadro branco e livro em sua maioria. Porém com o ensino superior foi aberto um leque de caminhos e recursos que podem aprimorar e enriquecer as aulas de Geografia, sendo um deles a Gamificação.

Desse modo, foi utilizando alguns autores para contribuir no desenvolvimento do trabalho, dentre eles: Adão Cicero Ferreira Nunes que diante das suas vertentes de estudo, busca comentar sobre as dificuldades de se ensinar Geografia; Alexsandra Maria V. Muniz, são comentados sobre a Geografia escolar e os recursos didáticos, explorando assim pontos essenciais para enriquecer o trabalho desenvolvido; Rosemar Rosa, ela ressalta as dificuldades que professores enfrentam ao utilizar as tecnologias em suas aulas.

Nesse sentido, o seguinte trabalho está dividido em dois capítulos: Importância dos jogos na Educação e sua aplicabilidade no ensino de Geografia; E a aplicação da Gamificação na Educação e no ensino de Geografia.

O primeiro vai ressaltar a importância de se buscar meios para inovar as aulas, pois os alunos atualmente estão repletos de inspirações tecnológicas, saberes e informações. Tendo a necessidade de o professor buscar alternativas para aperfeiçoar suas aulas. Desse modo é ressaltado uma ferramenta já utilizada por muitos, os jogos, sendo essa alternativa atraente para a maioria dos alunos nos dias atuais. Além disso, destaca-se como tal recurso é primordial para ser aplicado nas aulas de Geografia, principalmente para ser quebrado paradigmas de que a mesma é marcada por conteúdos como “decorebas”.

Já o segundo capítulo destaca-se a metodologia que está sendo utilizada por alguns professores atualmente, sobre a Gamificação, nele será apresentado o tema, assim como este será utilizado na Educação e destacar a sua utilização nas aulas de Geografia, buscando trazer



uma ênfase maior para a disciplina em destaque, no intuito de tornar tais aulas mais dinâmicas e atrativas para os alunos.

Nesse sentido, espera-se que esse trabalho desencadeie benefícios e conhecimento para os que tenham acesso a ele e ainda mais aos professores de Geografia que buscam constantemente meios para inovar suas aulas, promovendo assim um caminho renovador que vem ganhando espaço na Educação, a Gamificação.

Além disso, o presente trabalho visa a realização de alguns objetivos específicos, como discutir a importância da gamificação na educação; debater acerca da aplicação da gamificação em aulas de Geografia do Ensino Fundamental; E evidenciar as implicações dos benefícios da aplicação da gamificação no processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Geografia; Buscando analisar se a Gamificação pode contribuir nas aulas de Geografia como um recurso didático. dinâmico e inovador.



2 - METODOLOGIA

A pesquisa acontecerá através de uma abordagem exploratória, onde de início haverá um levantamento de referencial teórico, para buscar informações sobre a aplicabilidade da gamificação na Educação, destacar também como essa ferramenta contribuiu para o engajamento e o interesse dos participantes da atividade que será proposta.

Além disso, analisar como será os resultados da aplicação da gamificação no ambiente escolar e com esses conhecimentos buscar utilizar e expandir a utilização da Gamificação nas aulas de Geografia para tornar o termo mais conhecido por profissionais da Educação e até mesmo levando eles a utilizarem em seus ambientes escolares como uma ferramenta facilitadora, dinâmica e inovadora para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

Antes da aplicabilidade da Gamificação na escola, será buscado conhecer o público que irá receber a atividade, logo os alunos, a disponibilidade de recursos da escola, professores que serão envolvidos nesse trabalho, enfim, todos os incluídos, pois é fundamental saber a diversidade de pessoas que se encontram no local da pesquisa para se buscar os melhores meios de aplicar a gamificação nas aulas.

Desta forma, busca-se utilizar os seguintes elementos de jogos na atividade gamificada: metas, narrativa, liberdade para cometer erros, recompensas, cooperação e concorrência, restrição de tempo e progresso. Para que desse modo a atividade que será proposta consiga despertar não somente a curiosidade dos alunos sobre o conteúdo a ser escolhido, mas que instigue eles em vários outros campos pessoais.

A partir das observações que serão realizadas no ambiente escolar, será buscado aplicar os elementos de jogos mais presentes no cotidiano dos alunos incluídos na atividade para que desse modo o desenvolvimento da atividade seja mais produtivo e logo de maior interesse dos alunos em participar e interagir da mesma, pois tendo uma maior interação deles em conhecer e desenvolver a atividade gamificada, as chances de se obter melhores resultados será maior.

Em seguida, serão avaliados os pontos positivos e negativos desse recurso didático nas aulas de Geografia, aplicando então questionários em uma roda de conversa com os alunos das turmas envolvidas para compreender a opinião deles sobre a gamificação: Se já participaram de alguma atividade gamificada anteriormente; Se gostaram da atividade; Se recomendariam a gamificação para outros professores; Se a atividade contribuiu para uma melhor compreensão do conteúdo; Citar se há algum acréscimo a ser feito para a atividade.

A partir da aplicação da Gamificação nas aulas dessa escola e dos resultados obtidos, será possível analisar os pontos positivos e negativos dessa aplicabilidade. E a partir disso ver os aspectos que precisam ser aperfeiçoados para se obter melhores resultados na aplicação. Onde a opinião dos envolvidos (professor e coordenação) das turmas será de grande importância para tais melhorias, pois eles conseguirão até mesmo comparar a produtividade dos alunos com essa ferramenta e em outras atividades sem ela. Buscando assim saber desses profissionais se eles utilizarão a mesma como um meio facilitador e dinâmico para o ambiente escolar. Até mesmo em outros âmbitos da sociedade e assim conseguir resultados sobre a utilização da gamificação no ensino não somente fundamental II.

A partir da divulgação desse trabalho e até dos envolvidos nele, irá proporcionar uma maior visibilidade dessa ferramenta, tornando a mesma um método facilitador nas aulas de Geografia e em outras disciplinas também, pois a Gamificação pode ser utilizada em diversas áreas que buscam estimular o interesse e o desenvolvimento das pessoas em suas ações e necessidades.

3 - IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO E SUA APLICABILIDADE NO ENSINO DE GEOGRAFIA

A Educação é um dos processos mais importantes da vida do ser humano, Nelson Mandela expressou bem essa importância ao dizer que “A Educação é a arma mais poderosa que você pode usar para salvar o mundo”. Entretanto, os desafios no ensino são muitos e variados, onde os professores encaram dificuldades para conseguirem realizar sua prática docente, como é expresso por Nunes (2004, p. 152):

[...] devido às dificuldades no ato de educar, a maioria dos professores encontra-se desmotivado e apresenta baixo rendimento; assim, continua reproduzindo fórmulas antigas como receituários, ficando então, entre seguir o livro didático (com cadernos de atividades, plano de curso e avaliações) ou seguir programas oficiais que listam conteúdos para todo o território nacional, desprezando as realidades regionalizadas, nas quais os alunos estão inseridos.

A monotonia que ocorre nas mais diversas disciplinas com a utilização de mínimos recursos didáticos para o desenvolvimento das aulas ainda é algo muito presente nas escolas, isso acarreta em certo desânimo por parte dos alunos e até mesmo dos professores, pois não conseguem ter um feedback de uma boa aprendizagem, pois “muitas vezes, as metodologias utilizadas pelos professores não possibilitam a construção de um conhecimento significativo pelos alunos, através de aulas bem planejadas e dinâmicas, tornando-se necessária uma renovação dessas práticas” (SILVA, MELO, 2016, p. 97).

Desta forma, a busca dos professores por meios e alternativas que consigam facilitar o ensino precisa ser constante, em especial por aqueles que chamem a atenção dos alunos, para que assim se sintam motivados e interessados para interagir na aula e buscar de maneira constante, novos conhecimentos.

Dessa forma, o ensino deve ser um processo de relação mútua entre professor e aluno, caracterizado pela busca interativa de novas formas de aprendizagem que ajudem a tornar a sala de aula um ambiente onde o educando sinta o prazer de estudar, ao mesmo tempo em que seja incentivado à pesquisa, tornando-o dessa forma um investigador na busca conjunta pelo conhecimento. (SILVA e MUNIZ, 2012, p. 64).

É notório a gama de desafios que todos os profissionais da educação encaram em seus cargos e ao se falar dos professores, se pode dizer que se torna ainda mais pesada, pois

mesmo lidam com pessoas e em especial com personalidades diferentes, onde muitas vezes necessitam de modos de ensino divergentes um dos outros.

Além disso, é evidente que os professores precisam buscar os melhores meios de lidar com os alunos, para assim ajudar no processo de sua formação, principalmente como um cidadão ativo na sociedade.

É preciso desconstruir a figura do aluno como um agente passivo e reproduzidor das palavras do professor, mas compreendê-lo como um sujeito transformador que busca construir um conhecimento mutável no tempo e no espaço. O professor precisa desafiar o educando, instigando-o à criticidade e sua atuação na sociedade. (SILVA e MUNIZ, 2012, p. 64).[

Sabe-se que muitos professores estão numa busca constante de maneiras de inovar suas metodologias de ensino, porém é evidente ainda que muitos, até mesmo por conta do desânimo, pela falta de conhecimento de outras metodologias ou outros diversos pontos, não estão na mesma sintonia dos outros e com isso preferem optar pelos meios tradicionais de ensino, por esses aparentar serem mais fáceis de organização e desenvolvimento na sala de aula.

Porém, é visto nos dias atuais que os alunos que se tem nas escolas, são repletos de idéias, novos conhecimentos, de opiniões e principalmente ligados com as tecnologias que estão presentes na vida do ser humano, onde as mesmas precisam ser levadas em consideração no processo de ensino e aprendizagem, porém as vezes é visto que essas estão mais presentes nas vidas de alguns alunos do que até mesmo dos professores.

Neste contexto, a escola enquanto instituição responsável pela formação de cidadãos deve buscar espaço frente às tecnologias atuais, pois na maioria das vezes se configura como um ambiente fechado, uma prisão a essa adolescência que vive em um mundo mediado por relações virtuais onde, quase sempre, não existe uma visão mais crítica acerca da quantidade de informações que circundam o cotidiano dos educandos. (SILVA e MUNIZ, 2012, p. 64).

Desta forma, é de grande importância a implementação das tecnologias na realidade escolar, porém “pode-se dizer que um desafio imposto aos professores ao utilizarem as tecnologias é de compreendê-las de forma cada vez mais abrangente tornando-as parte de seu trabalho docente” (ROSA, 2013, p. 215).



Muitos professores ainda nos dias atuais não possuem tanta familiarização com as tecnologias que os rodeiam, em especial ao se observar aqueles com mais anos de formação e que assim não optam por esses meios mais tecnológicos. Desta forma, acaba se desenvolvendo divergências entre os alunos e professores por não possuírem os mesmo costumes e com isso aquilo que muitas vezes não chama a atenção dos alunos nas aulas, se torna algo desmotivador e desinteressante para eles.

Nesse cenário, a busca dos professores não somente tem que ser por conhecimentos, mas por se atualizar aos novos métodos tecnológicos que rodeiam a todos, em especial aos alunos. Sabe-se que as dificuldades podem ser diversas para a utilização de métodos didáticos em sala de aula, porém o feedback que o professor pode receber de aprendizagem dos alunos é muito maior, tornando então qualquer dificuldade enfrentada para tornar as aulas didáticas mínimas ao se deparar com os resultados positivos dos alunos.

Nos dias atuais é visível o quanto os alunos estão vivendo uma realidade repleta de inovações, tecnologias e informações, pelo qual os professores precisam estar se atualizando e buscando seguir o mesmo ritmo para conseguir encarar e lidar com essa realidade em sala de aula, porém “o que se tem visto na realidade, de forma geral, é somente o uso da leitura e escrita como representações convencionais nas atividades escolares” (ALVES, BIANCHIN, p. 283, 2010).

A necessidade de se habituar às novas mudanças diárias é constante, em especial por parte dos professores, pois os alunos trazem em si uma variedade de realidades e novidades todos os dias e o professor precisa trabalhar de maneira positiva essas vivências. A necessidade de atualizações precisam ser constantes, como bem expressa Moratori (2003, p. 01):

A sociedade moderna vive a "era da informação" e, conseqüentemente, a experiência educacional deve ser diversificada uma vez que envolve uma multiplicidade de tarefas. Os alunos necessitam dominar o processo de aprendizagem para o desenvolvimento de suas competências, e não mais absorver somente o conteúdo. Faz-se necessária uma educação permanente, dinâmica e desafiadora visando o desenvolvimento de habilidades para a obtenção e utilização das informações.

Desta forma, se torna essencial a implementação de novos recursos didáticos para enriquecer as aulas, pois se torna benéfico tanto para os alunos, quanto para os professores,



onde esses caminhos mais didáticos têm uma grande importância para o ensino, como é dito por Batista (2013, n.p):

Os recursos didáticos têm por finalidade não somente quebrar os paradigmas do ensino tradicional no que se refere ao conteudismo, à memorização do conteúdo e ao distanciamento da realidade dos alunos ou mesmo, simplesmente substituir o professor, a lousa e o livro didático pelo moderno. A questão é bem maior e perpassa a postura teórico-metodológica adotada pelo professor que deve ser, acima de tudo, um educador formador de cidadãos capazes de problematizar, dialogar, desconstruir e reconstruir o conhecimento e dar a este um direcionamento seja no espaço próximo ou distante.

É visto então como os recursos didáticos possuem uma gama de benefícios, que vai além de apenas ser um modo de mudar a aula do professor, é um meio que consegue muitas vezes trabalhar o pensamento e o modo do aluno de uma maneira que nas aulas normais, com o livro, lousa ou outros materiais mais tradicionais não é alcançado com tanta facilidade.

Com isso, é claro o quanto os recursos didáticos podem contribuir de uma forma significativa nas aulas, quando bem utilizados pelos professores, ainda mais se for recursos que estejam presentes na vida dos alunos como os jogos e a tecnologia, que nos dias atuais é visto com muita frequência no dia a dia de todos e os jogos de uma maneira especial na vida dos alunos.

Deste modo, a utilização das tecnologias em sala de aula iria proporcionar até mesmo uma nova visão para muitos que acreditam que elas não conseguem contribuir de maneira positiva na educação, mas levando em consideração que vai depender da maneira como a mesma é utilizada na vida dos alunos, podendo se tornar uma ferramenta positiva ou negativa a depender do fim que seja dado a mesma.

As tecnologias precisam ganhar um novo conceito, em especial para os professores, onde se faz necessário associar a mesma como uma ferramenta contribuinte no processo de ensino e ainda mais que vai facilitar o modo de ministrar as aulas, quando o mesmo consegue tornar elas sua amiga e não ao contrário no ambiente escolar.

No âmbito das tecnologias, os jogos precisam ser destacados, pois se encontram muito presente na vida das pessoas, em seus cotidianos, sua prática é constante e o mesmo quando bem utilizado tende a trabalhar várias áreas do conhecimento e o pensamento do ser

humano, se sabe assim que o jogo tem uma forte ligação com as pessoas, nesse cenário é interessante destacar o que expressa Navarro (2013, p. 17) sobre o jogo:

Ao considerar o jogo inerente ao homem e precedente à cultura, entende-se que os mecanismos dos jogos estão presentes na forma de viver e de se relacionar do ser humano desde o início da civilização. A própria sobrevivência pode ser considerada uma forma de jogar com a vida.

É visto assim que os jogos já se encontram presentes na vida do ser humano desde muito tempo, nas suas diversas formas e utilidades, mas que essa ferramenta já vem contribuindo e auxiliando as pessoas em seu cotidiano. Desse modo, sua aplicabilidade nos mais diversos âmbitos da sociedade são de grande importância, quando utilizado de maneira ponderada e para bons fins.

Nesse cenário, ao se falar sobre os jogos é relevante buscar uma definição para esse termo que se encontra tão presente na vida de todos e até mesmo é aplicado em diversos âmbitos, como nas escolas, como um impecável recurso didático e muito auxiliar para o professor, porém ao se buscar uma definição para esse termo é interessante destacar o ressaltado feito por Huizinga, (1980, p.10):

[...] o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social. Teremos, portanto, de limitar-nos a descrever suas principais características.

Assim, é notório o quanto esse termo é antigo e praticado por muitos em diversos ambientes e que por mais que se busque um conceito exato dele não terá, mas sempre terá a certeza de que a sua utilização pode contribuir imensamente em áreas que até mesmo tenham dificuldades de conseguir prender a atenção das pessoas.

Ao se falar da utilização dos jogos como uma ferramenta de ajuda em diversas áreas e em especial como um meio de conseguir prender a atenção do ser humano, é de grande importância ressaltar que ela se torna então uma ótima ferramenta em sala de aula, pois a busca dos professores em ter a atenção dos alunos é constante, essa importância é bem ressaltada por Alves e Bianchin, (2010, p.283-284):

De início é importante explicar que a palavra "jogo" se origina do vocábulo latino *ludus*, que significa diversão, brincadeira e que é tido como um recurso capaz de promover um ambiente planejado, motivador, agradável e enriquecido,

possibilitando a aprendizagem de várias habilidades. Dessa maneira, alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem podem aproveitar-se do jogo como recurso facilitador na compreensão dos diferentes conteúdos pedagógicos.

Dessa forma, é essencial que o professor busque implementar os jogos em sala de aula, podendo ter grandes chances de êxito, em especial na aprendizagem dos alunos, pois estará associando uma atividade que é vista como prazerosa e muito praticada pelas pessoas com algo que é muito importante na vida de todos, a educação.

Vale considerar que o jogo como instrumento de aprendizagem é um recurso de extremo interesse aos educadores, uma vez que sua importância está diretamente ligada ao desenvolvimento do ser humano em uma perspectiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural. Levando-se em conta isso, é de extrema importância que os profissionais que trabalham com crianças devam se interessar e buscar conhecimento sobre a temática, permitindo assim um melhor direcionamento no seu trabalho pedagógico⁴. (ALVES, BIANCHIN, p. 283, 2010).

Atualmente, a maioria dos alunos se encontra sempre ligados a uma gama de jogos que praticam no seu dia a dia, logo sendo essa uma atividade que consegue prender suas atenções e assim ser de muito interesse para eles. Desta forma, a sua utilização nas aulas seria um meio de utilizar uma estratégia que despertaria ainda mais o interesse dos alunos por aquela aula e logo pelo conteúdo associado a ela, pois a maneira como seria aplicada manteria um foco maior dos alunos.

Além dos jogos serem uma ferramenta de interesse dos alunos, ele quando bem utilizado e para bons fins desenvolve muitos benefícios, se tornando um ótimo recurso para o ensino, como afirma Batista (2013, n.p):

Vale considerar que o jogo como instrumento de aprendizagem é um recurso de extremo interesse aos educadores, uma vez que sua importância está diretamente ligada ao desenvolvimento do ser humano em uma perspectiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural.

Os jogos proporcionam aos alunos uma ação prazerosa, por ser uma ferramenta muito praticado por eles, com esse intuito no cotidiano dos mesmos e quando associado a aprendizagem pode conseguir tornar as aulas que muitas vezes são vistas pelos alunos como um momento entediante, a depender da maneira como ela é ministrada, como uma aula prazerosa que chamem a atenção deles e desperte uma sede pelo conhecimento ainda maior.

Interessante destacar nesse contexto ainda, a fala de Silva e Muniz (2012, p. 284):



[...] o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Mediante aos benefícios que são promovidos através dos jogos, é de grande importância a implementação deles em sala de aula como uma ferramenta educativa e de interesse do aluno para o processo de ensino e aprendizagem. A importância de sua implementação “sendo assim, pode-se afirmar que o jogo enquanto promotor da capacidade e potencialidade da criança não só pode como deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, privilegiando o espaço da sala de aula” (ALVES, BIANCHIN, p. 285, 2010).

É notório como os jogos podem se tornar uma ferramenta de ajuda para os professores em sala de aula proporcionando ao aluno um momento prazeroso de aprendizagem e ainda conseguindo promover várias áreas no pensamento do mesmo.

Todavia, vale ressaltar que o jogo é uma oportunidade de desenvolvimento. Jogando a criança experimenta, inventa, descobre, aprende e confere habilidades. Sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas. A qualidade de oportunidades que são oferecidas à criança por meio de jogos garante que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem. Dessa maneira, pode-se dizer que o jogo é importante, não somente para incentivar a imaginação nas crianças, mas também para auxiliar no desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas. (ALVES, BIANCHIN, p. 283, 2010).

Nos dias atuais já se vê presente em algumas salas de aulas a utilização de jogos como um recurso didático muito importante e com isso é visto o quanto a sua utilização contribui para a aprendizagem dos alunos de maneira significativa. Desse modo é interessante citar uma experiência de jogos que foi aplicada em uma escola, onde Kneipp, Miranda e Albuquerque (2006) salientam que:

Finalizando, percebemos que o jogo em que se centrou esta investigação, propiciou uma mudança de comportamento nas atitudes dos alunos envolvidos em relação a necessidade da preservação do meio ambiente. Essa mudança ocorreu tanto na escola, quanto no cotidiano familiar. Por outro lado, houve uma aprovação pelos professores da disciplina de ciências do ensino fundamental, pois consideraram estes jogos como uma importante ferramenta no processo de ensino aprendizagem.

A partir dessa experiência já se pode ver e analisar o quanto a aplicação dos jogos é uma maneira dinâmica e interativa de ser trabalhada em sala de aula e até mesmo para aqueles professores que ainda não tiveram uma experiência com a utilização dos mesmos em

ambiente escolar, como é importante ter para até mesmo mudar seus pensamentos sobre a utilização deles.

Além disso, a forma como os jogos também influenciam nos comportamentos dos alunos, nos seus pensamentos, na maneira de agir e até mesmo influenciar na mudança de alguns hábitos, tanto no ambiente escolar, quanto no familiar é notado, conseguindo assim trabalhar zonas de sua mente que antes não era possível com as aulas tradicionais.

Os jogos podem ser trabalhados em sala de aula de diversos modos e principalmente acabam se diferenciando através dos anos que vão ser aplicados, pois se sabe que cada ano escolar vai possuir suas faixas etárias diferentes, influenciando no modo de pensar e agir dos alunos que vão participar daquela aula.

Mas deve ser levado em consideração que não é somente a idade dos alunos que influenciam na escolha dos jogos e de como vão ser aplicados, mas também a bagagem que cada um traz, pois cada aluno vai possuir suas especificidades, sua cultura, seus jeitos comportamentais diferentes e que vão influenciar diretamente no seu modo de aprendizagem, levando o professor a buscar se inovar e observar constantemente os seus alunos, para não haver mais privilégios para uns e outros não.

Nos dias atuais, mesmo muitos profissionais da educação possuindo a consciência do quanto a aplicação dos jogos é fundamental para melhorar o desenvolvimento de suas aulas, ainda é visto com muita frequência a presença de aulas mais tradicionais, que para os alunos acaba sendo desinteressante, pois os mesmos estão rodeados de novas tecnologias que influenciam diretamente no seu modo de pensar e agir.

As mais diversas disciplinas aplicadas nas escolas possuem esse déficit de utilizar recursos didáticos, como é o caso da Geografia, que possui uma gama de informações que podem ser associados aos recursos didáticos e assim terem melhores desenvolvimentos nas aulas e logo na aprendizagem dos alunos.

Assim como em todas as disciplinas na escola pública, também na Geografia, percebe-se uma tendência à continuidade da utilização de métodos tradicionalistas no processo ensino-aprendizagem. Apesar de as escolas gradualmente serem abertas para as novas tecnologias (atualmente quase todas as escolas já têm laboratórios de informática, TV, DVD players, parabólicas, etc.) o que se observa é que o uso



adequado das novas tecnologias não ocorre, o que prova que simplesmente disponibilizar essas tecnologias na escola não é suficiente. (CALADO, p. 13, 2012).

Os métodos tradicionalistas ainda é um marco muito presente nas aulas de Geografia, e conseqüentemente acaba tornando as aulas monótonas, pois o público que está tendo essas aulas possui uma gama de conhecimentos e experiências com as novas tecnologias que influenciam grandemente no interesse deles por essas aulas.

Desta forma, o tradicionalismo nas aulas de Geografia pode ter sido uma ferramenta positiva em determinados tempos, porém nos dias atuais não se torna tão atraente para os alunos mediante a realidade de cada um e a gama de conhecimentos e tecnologias que esses absorvem todos os dias e logo levam para o ambiente escolar.

Na contemporaneidade são perceptíveis como as novas tecnologias vêm interferindo no modo de vida da sociedade, ganhando uma valorização e aceitação cada vez maior. Os programas televisivos, os jogos, a internet entre outros meios conseguem atrair mais a atenção dos alunos do que o ensino tradicional. (SILVA e MUNIZ, p. 64, 2012).

Logo, a implementação de novas tecnologias e recursos didáticos são essenciais para contribuir no ensino de Geografia e assim quebrar vários paradigmas que já foram criados sobre a disciplina, de ser decorativa, monótona, enfim, explorando a diversidade de conteúdos e ferramentas que pode ser utilizadas na sala de aula tendem a contribuir para melhorias nas aulas de Geografia.

Mediante os meios que podem ser utilizados nas aulas de Geografia, os jogos tem se tornado um recurso didático rico para serem utilizados, pois é essencial a aplicabilidade na disciplina de uma ferramenta que esteja no cotidiano dos alunos, logo os jogos é um meio muito presente na vida dos mesmos e que vem ganhando grandes proporções ao longo dos anos. Se for observado alguns exemplos da aplicação de jogos na disciplina, se torna evidente a sua eficácia.

A aplicação dos jogos permitiu constatar que o lúdico nas aulas de Geografia é possível, como o caso da aplicação do “Jogo de Tabuleiro: Conhecendo o Parque Ecológico”, em que o mapa do Parque é o tabuleiro do jogo, e as peças trabalham conteúdos de Geografia de difícil compreensão para o terceiro ciclo (recomendados pelos PCNs) como localização, orientação e escala. (BREDA E PICANÇO, p. 15, 2013).

Além dessa afirmação, há outras experiências da utilização dos jogos ao Ensino da Geografia que obtiveram bons resultados, como é visto por Verri e Endlich (2009, p.80):



Enfim, observamos que a utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia propiciou uma mudança de comportamento e nas atitudes dos alunos envolvidos. Essa mudança ocorreu após a segunda utilização dos jogos. Isso nos mostrou que é possível inovar de maneira positiva, mas nem sempre os resultados aparecem de imediato. É preciso experimentar, avaliar, refazer, enfim insistir para que se possa alcançar algum êxito.



4 - APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO E NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Mediante os benefícios que é visto através de pesquisas da utilização de jogos em sala de aula, sua utilização é notada como indispensável para o ambiente escolar. Nesse contexto há também um termo envolvido com os jogos, essencial para as aulas, sendo ele o de “Gamificação”, onde Maria et al ressalta (2014, p. 06):

O termo gamificação compreende a aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogos. Assim, embora a palavra tenha sido utilizada pela primeira vez em 2010, a gamificação tem sido aplicada há muito tempo. Na educação, por exemplo, a criança podia ter seu trabalho reconhecido com estrelinhas (recompensa) ou as palavras iam se tornando cada vez mais difíceis de serem soletradas no ditado da professora (níveis adaptados às habilidades dos usuários).

Desse modo, mesmo sendo um termo não muito utilizado a um tempo, pois “pode-se dizer que o processo de gamificação é relativamente novo, derivado da popularidade dos games e de todas as possibilidades inerentes de resolver e potencializar aprendizagens em diferentes áreas do conhecimento” (TOLOMEI, 2017 p. 148).

Mas que a utilização da gamificação na sala de aula já vem sendo aplicada há muito tempo, por diversas maneiras e pelas quais contribuíram imensamente para enriquecer as aulas que eram aplicadas. Destacando assim, que ela pode ser aplicada com a utilização dos elementos de qualquer jogo que esteja ao alcance dos professores, pois o que será utilizado em sala de aula serão os seus elementos e não o próprio jogo.

Mas, antes de adentrar na utilização da Gamificação na Educação, se faz necessário conhecer mais a fundo esse termo que para muitos é novo, mas por outros bastante utilizados há anos e além de tudo com modos de serem colocados em prática inovadores e diversos, podendo contribuir para diversos âmbitos e pessoas.

A Gamificação vai além da mera utilização de elementos de jogos em atividades que não são jogos, pois se for observado as entrelinhas desse conceito, é visto que seu significado é bem mais abrangente e que consegue até mesmo mudar os resultados esperados em diversos âmbitos da sociedade, seja em empresas, escolas, comunidades, enfim, onde se encontra a presença de pessoas e em especial as que buscam por meios inovadores.

É bem visto por Burke (2015) o quanto o termo Gamificar é amplo quando ele ressalta:

A Gamificação não é apenas a aplicação de tecnologia a velhos modelos de engajamentos, como, por exemplo, no caso da premiação de esquiadores em insígnias diferenciadas. A gamificação cria modelos de envolvimento completamente novos. Seu alvo são as novas comunidades de pessoas e o objetivo é motivá-las para que atinjam metas que elas próprias desconhecem.

A Gamificação dessa maneira consegue atingir variados tipos de grupos de pessoas, com suas diferenças de objetivos ou até mesmo de idades, pois ela vai buscar desafiar os envolvidos de um modo a mostrar pra eles sua capacidade em suas atividades praticadas e até mesmo motivá-los ao ponto de realizarem tarefas que antes não tinham conseguido.

Segundo Alves (2015), a Gamificação não é um meio que vai conseguir resolver todos os problemas onde ela for aplicada, porém é uma ferramenta que não pode faltar nas atividades que forem realizadas, até mesmo pelo fato de ser uma ferramenta que se utiliza dos elementos dos jogos e sabe-se que esses estão muito presentes no cotidiano de todos, logo a sua implementação se torna indispensável nos âmbitos da sociedade.

Nos dias atuais, a utilização da Gamificação é indispensável, mesmo muitas vezes não conseguindo alcançar todos os objetivos de quem esteja praticando ela, a maneira como pode contribuir para o desenvolvimento dos objetivos traçados é imensa, mesmo porque na atualidade as pessoas estão numa busca constante de meios que facilitem a resolução de seus problemas e que principalmente alcance as metas traçadas por eles.

Desta forma, todos os âmbitos da sociedade vão buscar meios que motivem o seu público algo nas suas atividades para se ter um melhor desenvolvimento, a Gamificação por ser um recurso que utiliza elementos presentes no cotidiano de muitas pessoas, tende a ser um recurso motivacional e ao destacar o ambiente escolar, por exemplo, é essencial que se tenha meios didáticos e inovadores, como bem é visto nas palavras de Lourenço e Paiva (2010, p. 139):

[...] a motivação no contexto escolar tem sido avaliada como um determinante crítico do nível e da qualidade da aprendizagem e do desempenho. Um aluno motivado revela-se ativamente envolvido no processo de aprendizagem, insistindo em tarefas desafiadoras, despendendo esforços, utilizando estratégias apropriadas e procurando desenvolver novas capacidades de compreensão e de domínio. Manifesta

entusiasmo na execução das tarefas e relativamente aos seus desempenhos e resultados.

Além disso, ainda para complementar o conhecimento acerca do termo gamificação, que por sinal, através das pesquisas realizadas, pode se ver que é muito amplo, vale assim destacar o pensamento de Navarro (2013, p. 17):

[...] Assim como o jogo, a gamificação ainda não tem um conceito definitivo e exato, mas vem sendo compreendida por teóricos e desenvolvedores de jogos como a aplicação de elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos no contexto fora do jogo. Como “elementos, mecanismos, dinâmica e técnicas de jogos”, entende-se o lançamento de desafios, cumprimento de regras, metas claras e bem definidas, efeito surpresa, linearidade dos acontecimentos, conquista por pontos e troféus, estatísticas e gráficos com o acompanhamento da performance, superação de níveis e criação de avatares.

Mesmo o termo não possuir um significado exato, já pode ser visto os caminhos que ele percorre para a sua utilização, como pode ser desenvolvido, vários ambientes podem utilizar, pois a busca por inovação e sucesso nas atividades desenvolvidas é algo que é buscado em diversos âmbitos e locais da sociedade.

Interessante destacar, que a depender do ambiente que a Gamificação vai ser utilizada, se faz necessário levar em consideração o público alvo que ela vai ser desenvolvida, pois se sabe que cada grupo de pessoas tem suas diferenças, pelas quais precisam ser analisadas para assim ser aplicado os melhores meios gamificados e assim se obter melhores resultados com o objetivo traçado.

De acordo com o que já foi expresso, a Gamificação possui fortes laços com a tecnologia e com os jogos, afinal os mesmos se interligam quando a Gamificação está sendo colocada em prática, logo com o avanço desses dois, com o passar do tempo, também facilitou o desenvolvimento do ato de gamificar, porém é interessante levar em consideração o pensamento de Navarro (2013, p. 08), ao dizer:

Se, por um lado, constata-se que o avanço da tecnologia e o aumento do uso de dispositivos digitais nos últimos 20 anos facilitaram a expansão do processo da gamificação, por outro, há de se lembrar que a estrutura de jogo já era aplicada, ainda que timidamente, em situações profissionais desde o início do século XX. Isso acontecia, principalmente, devido à similaridade do jogo com o modus operandi do comércio, tendo em vista a presença de elementos como competição, regras, código de conduta, meta definida e resultados na forma de estatísticas.

Assim, a Gamificação pode ter ganhando maiores alicerces com os avanços da tecnologia e dos jogos e com esses mesmos sendo utilizados com mais frequência pelas pessoas, porém a Gamificação mesmo não sendo conhecida por esse termo antes dos avanços dos dois, ela já era desenvolvida no objetivo de motivar as pessoas, de maneiras inovadoras a alcançar objetivos traçados em suas diversas atividades.

Nesse cenário, mesmo ela já sendo praticada antes dos avanços da tecnologia e dos jogos, a maneira como a tecnologia contribuiu para o avanço da Gamificação foi surpreendente, pois a partir dela foi possível surgir várias outras formas da Gamificação para ser utilizado que antes não seria possível.

Como as empresas online que trabalhassem exclusivamente com o tema, no intuito de ajudar outras, sites que começaram a explorar o tema a fundo, podendo então através da internet levar a vários o conhecimento sobre a Gamificação, enfim a contribuição do avanço das tecnologias, em destaque, foi algo indispensável para a expansão e alcance da Gamificação a várias pessoas.

É visto por Navarro (2013, p. 20), essa importância:

O contexto de tornar possível o desenvolvimento de ambientes baseados na gamificação foi potencializado pelo avanço e difusão da tecnologia e dos dispositivos eletrônicos móveis, que possibilitou a aplicação de todos os recursos necessários para implementar ações e projetos de gamificação. Dentre eles: o alcance do indivíduo em qualquer lugar e horário; o cruzamento de informações, gerando respostas quantitativas e histórico de resultados; e a comparação desses resultados entre diferentes pessoas de um mesmo grupo ou comunidade.

A Gamificação tanto pode ser desenvolvida por meios mais básicos, sem tanto a utilização de meios muito tecnológicos, mas também com a utilização deles, e é claro o quanto com a implementação da tecnologia foi conseguido se abrir um leque de variedades e alcance para a Gamificação, logo sua importância é muito relevante para o desenvolvimento do ato de Gamificação na sociedade.

É interessante ressaltar que a Gamificação está presente de uma maneira intensa no cotidiano de todos e muitos praticam elas até mesmo sem ter o conhecimento da mesma, quando no intuito de realizarem alguma tarefa, determinam alguma premiação para si ou para os outros que a praticam.



Logo, se o ato de Gamificar contribuiu para uma grande diversidade de âmbitos antes mesmo de seu termo vim ao conhecimento de todos, com a descoberta do seu significado em si, com várias pesquisas sendo feitas, com o conceito chegando a vários lugares, desse modo a Gamificação tende a atingir várias pessoas e antes de tudo pode contribuir imensamente em atividades que antes poderiam ser vistas como desmotivadoras e até mesmo sem visão de sucesso.

Vale ressaltar sobre a empresa Bunchball, que foi primordial para o avanço da Gamificação e também para o desenvolvimento de várias empresas através dos serviços que são oferecidos por ela.

Bunchball Nitro é uma plataforma baseada em nuvem, projetada especificamente para ajudar as organizações de nível empresarial a aproveitar o poder da gamificação, pegando técnicas de jogo que conhecemos e amamos - missões, pontos, emblemas e tabelas de classificação - e incorporando-as em ambientes de trabalho. Criado para fornecer uma solução perfeita, o Bunchball Nitro ajuda as empresas a enfrentar seus desafios. (BI WORLDWIDER, 2021).

Dessa forma, esses pontapés iniciais foram de grande importância para que em seguida fossem desenvolvidos mais estudos acerca do termo, mais empresas fossem surgindo e antes de qualquer coisa, a Gamificação foi conseguindo ganhar espaço na sociedade e assim contribuiu para muitas pessoas realizarem seus objetivos, independente da área que a mesma fosse aplicada.

Desta forma, a Gamificação com o passar do tempo foi ganhando espaço em diversos âmbitos da sociedade que buscam inovar suas atividades e melhorar seus resultados, logo essa ferramenta também foi se tornando essencial na Educação, porém ainda está num processo de implementação e de conhecimento da mesma por muitos profissionais da área.

É notório quanto é necessário a utilização de meios tecnológicos e dinâmicos na Educação para que haja uma quebra de paradigma de vários modos tradicionais que ainda são utilizados, mas que não tem tanta eficácia mediante a realidade diversificada de pessoas que é encontrada na sala de aula nos dias atuais.

Percebe-se que, de forma geral, há uma crise motivacional, principalmente no que tange ao cenário educacional. Grande parte das instituições de ensino, independente de nacionalidade e de níveis de educação, encontra dificuldades para engajar seus alunos utilizando os recursos educacionais tradicionais. (TOLOMEI, p. 146, 2017).



Porém, diante da realidade vista nos dias atuais, as pessoas são bombardeadas de informações e inovações todos os dias, surgindo a necessidade de inovação pelos mais diversos âmbitos da sociedade que lidam com pessoas que tenham novos métodos de lidar e acompanhar o ritmo visto.

Nesse cenário, a Educação é um âmbito da sociedade que muito é atingido por todos os avanços e mudanças que ocorrem, logo é necessário inovar e buscar ferramentas que sejam mais eficientes, do que os meios tradicionais aplicados no ambiente escolar ainda muito presente.

A Gamificação na Educação se torna primordial, diante da sua gama de benefícios que podem ser proporcionadas ao ensino e ainda se tornar uma ferramenta de auxílio ao professor para despertar o interesse na busca do conhecimento por parte dos alunos, transformando aulas cansativas mais dinâmicas e proveitosas.

Dessa forma, a ideia de que o uso de games ou atividades gamificadas favorece o engajamento dos estudantes em atividades escolares tidas por eles como enfadonhas é inevitável, porque o uso dos games pode aproximar o processo de aprendizagem do estudante à sua própria realidade. Primeiramente por estimular o cumprimento de tarefas para o avanço no curso com o objetivo de alcançar as recompensas, e segundo por ser de fácil acessibilidade, tendo em vista que sua utilização pode ocorrer com celulares, tablets e computadores. (TOLOMEI, p. 149, 2017).

Desta forma, é notório o quanto a Gamificação pode ser utilizado como um recurso facilitador no ensino, logo a implementação de atividades gamificadas se torna essencial nos componentes curriculares, para que assim auxiliem no desenvolvimento do ensino e aprendizagem dos alunos.

Mediante aos vários componentes curriculares, é visto uma necessidade da aplicação da Gamificação, está a Geografia, onde é primordial que seu ensino se inove com frequência, com novos recursos, dentre eles a Gamificação, pois segundo Baptista (2022, p.05):

Num período onde a transição digital é evidente em várias áreas do conhecimento, é imprescindível que o ensino acompanhe esta evolução e que implemente, num ambiente controlado, as ferramentas tecnológicas que contribuam para aumentar o interesse dos alunos e também a consolidação das suas aprendizagens. Uma dessas ferramentas é justamente a gamificação.

Desta forma, o ensino de Geografia se torna ainda mais rico ao utilizar essa ferramenta que tende a contribuir significativamente as aulas, afinal a Geografia é uma disciplina rica em



conhecimentos essenciais para os alunos, onde os mesmos estão presentes no cotidiano deles, porém é primordial que seja ensinado de maneira clara. Nesse contexto, meios que facilitam esse ensino, como a gamificação são primordiais para uma evolução constante.

Atualmente, é visto que os alunos estão muito ligados com as tecnologias e vários outros recursos disponibilizados em seu cotidiano. Dessa maneira, os professores precisam buscar meios que sejam familiares aos alunos, incluindo recursos que facilitem o ensino da Geografia. Dentre os recursos que podem ser utilizados, a Gamificação se torna um interessante.

Mediante aos vários pontos analisados e comentados sobre a Gamificação e em sua maioria positivos, se faz necessário ressaltar a existência de algumas críticas referente ao tema que devem ser levados em consideração.

A Gamificação é vista como uma ferramenta inovadora e atraente para muitos, porém há pontos cruciais a serem realçados sobre a mesma. Essa ferramenta, como já citado, se utiliza de elementos de jogos em atividades de não jogos, porém sabe-se que em algumas aplicações há a necessidade de se ter tecnologias apropriadas para a realização da atividade gamificadas, seja através de apps, tablets ou qualquer outra ferramenta que desencadeia um valor a ser necessário.

Nesse cenário é essencial ressaltar que no âmbito escolar há escolas que não possuem atributos financeiros suficientes para a realização de algumas atividades gamificadas, sendo necessário serem revistas para que não ocorra uma segregação e exclusão de alguns para a aplicação da Gamificação.



5 – ANÁLISE DE DADOS

A escola escolhida para a aplicação da Gamificação foi a Escola Municipal Imaculada Conceição, localizada em Anadia-AL em quatro turmas do 9º ano do Ensino Fundamental II. De início, na primeira semana buscou-se conhecer a coordenação, professor responsável pelas turmas e a disponibilidade de materiais na escola, em especial, tecnológicos, para a utilização dos mesmos, caso possível e necessário.

A coordenação e a professora responsável pela turma acolheram a ideia, foi relatado a necessidade de ser visto algum meio que realmente prendesse a atenção dos alunos, que pelos relatos, era um ponto no qual a professora possuía dificuldades ao aplicar os conteúdos em sala, pois havia outros meios que em sua maioria prendem mais a atenção deles, como o uso apenas do celular. Sendo uma ferramenta que às vezes a professora tentava utilizar em sala, porém como nem todos possuíam internet e a escola não a disponibiliza, tornava ainda mais complexa a situação.

Na semana seguinte houve o encontro com os alunos e logo a familiarização deles sobre o tema que seria abordado. E por fim a aplicabilidade da atividade gamificada. Para o desenvolvimento da atividade proposta algumas ações foram necessárias, para serem realizadas, e logo assim adaptou-se a distribuição dos alunos nas aulas de geografia em cada turma. As turmas foram classificadas como A, B, C e D (tabela 01). As aulas foram distribuídas em dois dias, pois cada turma possuía duas aulas de Geografia por semana, as quais foram disponibilizadas para a atividade, durante duas semanas seguidas.

Além disso, a professora comentou ainda a falta de meios tecnológicos disponibilizados pela escola para a realização de novas atividades, em especial como comentado anteriormente, de internet, sala de informática, Tv e outras ferramentas que atraísse o interesse dos alunos por mais conhecimento dos contextos abordados em sala de aula.

Ademais, a escola em si dispõe, segundo relatos da coordenação e envolvidos, de projetores, quadro branco, livros didáticos, materiais escolares individuais (lápiz de cor, canetinhas, tesouras, cola, cartolina, etc), assim como jogos educativos desenvolvidos com EVA e um aparelho de passa ou repassa elétrico.



TABELA 01 - Informações da coordenação sobre as turmas

Turma	Quantidade de alunos	Dia das aulas	Turno	Faixa etária dos alunos	Quantidade de alunos por grupo
9° A	24	Quinta	Matutino	13-15	4 (grupos) de 6 pessoas cada
9° B	24	Quinta	Matutino	14-15	4 (grupos) de 6 pessoas cada
9° C	25	Sexta	Matutino	14-16	4 (grupos), 3 de 6 pessoas e 1 com 7 pessoas
9° D	23	Sexta	Matutino	14-16	4 (grupos), 3 de 6 pessoas e 1 com 5 pessoas

Fonte: Autor, 2024

Levando em consideração que não seria possível a utilização de algumas ferramentas na aplicação da gamificação por falta de alguns meios que não são oferecidos pela escola, como por exemplo a internet, buscou-se aplicar alguma atividade que demandava apenas o que a professora utilizava com mais frequência em sala, como o quadro branco, livros, pilotos e o espaço da sala, no intuito de apresentar algo que não fugisse da realidade deles e que mais adiante seria possível a aplicação da atividade novamente em sala pela professora.

De acordo com os objetivos propostos de analisar a aplicabilidade da gamificação em turmas do Ensino Fundamental II, buscou-se inicialmente apresentar o tema aos alunos, no intuito de familiarizar os mesmos para a realização da atividade e com isso levar a compreensão de como a gamificação está presente em várias ações de seus cotidianos e ainda evidenciar que algumas atividades em sala ela já vem sendo utilizada, com o conhecimento ou não dos professores.

Visando a demanda apresentada pelos educadores e logo os materiais disponibilizados pela escola, o tema foi apresentado com slides e de forma interativa, principalmente com perguntas sobre o cotidiano dos alunos, a utilização de jogos nele, se já possuíam algum conhecimento prévio sobre o tema, o interesse pela disciplina e outras vertentes que

tornassem a apresentação do tema o mais dinâmico possível e logo, evidenciando a gamificação como um meio presente em suas rotinas.

Com o decorrer da apresentação do tema foi notório que muitos alunos não tinham um conhecimento sobre ele, porém perceberam que utilizavam em vários momentos, seja em atividades escolares ou não. Além disso, despertando uma maior curiosidade sobre o tema e logo de como ele poderia se relacionar com os conteúdos da disciplina em destaque.

Para melhores esclarecimentos, formou-se uma roda de conversa com os alunos no pátio da escola, no intuito das dúvidas serem sanadas acerca do tema, sendo bem produtiva e logo tornando-se um alicerce para a dinâmica seguinte (imagem 01).

Imagem 01- Roda de conversa no pátio da escola.



Fonte: Autor, 2024

Para a realização da atividade foi escolhido o conteúdo de Globalização, pois a professora responsável pelas turmas já estava dando ênfase nele no decorrer de suas aulas, tema esse muito presente e importante dentro da geografia, para o cotidiano dos alunos e ainda de alicerce para vários outros que eles terão no ensino médio, sendo um conceito amplo que abrange várias áreas do conhecimento.

Globalização significa coisas distintas para diferentes pessoas . Pode-se, no entanto perceber quatro linhas básicas de interpretação do fenômeno: (i)- globalização como uma época histórica; (ii)- globalização como um fenômeno sociológico de

compressão do espaço e tempo; (iii) globalização como hegemonia dos valores liberais; (iv) globalização como fenômeno sócio-econômico. (CARLOS, 2009, p. 02).

De início foi desenvolvido em conjunto com a professora responsável pelas turmas perguntas com o capítulo do livro didático utilizado por eles com o assunto em destaque, em seguida a sala foi dividida em grupos, eles criaram um nome para seus grupos de acordo com seus gostos e vivências, podendo se basear em filmes, séries ou alguma outra animação que gostassem. Diante desse cenário os alunos já eram instigados ao lúdico e buscavam em suas memórias por fontes vivenciadas em seus cotidianos, se baseando em nomes para seus grupos que eles já possuíam certa familiaridade (Imagem 02).

Imagem 02- Debate entre os alunos para a escolha do nome do grupo.



Fonte: autor, 2024

Como é visto na imagem 02, os grupos foram divididos segundo seus próprios vínculos e escolha da professora responsável pela turma para que deste modo se sentissem mais à vontade a se engajar na dinâmica da atividade. O empenho dessa forma foi ainda mais espontâneo com seus grupos, facilitando assim o desenvolvimento da atividade.

A atividade ocorreu durante duas aulas seguidas, ou seja, cerca de 1h e 40min, às quais cada turma desenvolveu a atividade conforme seu engajamento, levando algumas turmas a concluírem a dinâmica mais rápido que outras. Vale destacar que para essa parte

prática da dinâmica, que necessitou duas aulas, anteriormente já tinham sido utilizadas duas aulas para a apresentação do tema para as turmas.

Nesse contexto, a atividade gamificada iniciou com a distribuição de três vidas para cada grupo, onde os mesmos tinham seus respectivos nomes. É interessante ressaltar que foi instigante para eles a escolha do nome, pois buscavam por identidades marcantes que os representavam, afinal já estavam envolvidos com pessoas que possuíam semelhanças, já que os próprios escolheram seus parceiros.

Desse modo, foi realizado as perguntas a eles e com a ajuda do livro didático e conhecimento prévio do conteúdo buscavam as respostas (imagem 03). Para decidir qual grupo responderia primeiro a pergunta foi utilizado o aparelho de passa ou repassa elétrico disponibilizado pela escola, por sinal um ótimo facilitador e uma ferramenta que instigou os alunos a participar.

Imagem 03 - prática da atividade gamificada



Fonte: Autor, 2024

O primeiro grupo que acertasse possuía o direito de eliminar a “vida” do grupo opositor, porém, caso fosse respondido errado, o próprio grupo perdia a vida. Ainda mais, essa dinâmica evidenciava o quanto a disputa crescia ao ser acrescentado este elemento e direito a eles. No decorrer das aulas houve muito interesse e competitividade da parte dos

alunos, pois buscavam permanecer com suas vidas e assim receber a nota proposta pela professora, que foi aderida a atividade (imagem 04).

Imagem 4- prática da atividade gamificada



Fonte: Autor, 2024

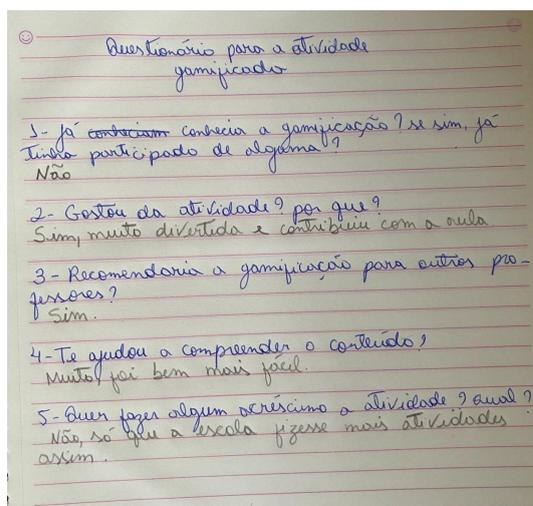
A dinâmica se desenvolveu nas quatro turmas, as quais foi possível notar que em sua maioria ocorreu a participação ativa deles, a coordenação e a professora sempre se mostraram bem prestativos e dispostos em ajudar, colaborando para um melhor desenvolvimento da atividade.

Ao final das atividades gamificadas, buscou-se avaliar através de um questionário em uma roda de conversa alguns pontos cruciais para contribuir com os resultados da pesquisa, em especial, avaliar se a dinâmica realizada obteve um bom desempenho.

Com isso, para a realização do questionário foi levado em consideração as ferramentas que eram oferecidas pela escola, inicialmente o intuito era a aplicação de um questionário online, mas nem todos os alunos possuíam acesso a internet, e uma segunda opção seria ele impresso, porém a escola já estava sem impressora a uns dias.

Diante disso, como uma das ferramentas a serem utilizadas era o quadro branco e o piloto, as perguntas dos questionários foram escritas no quadro para que desse modo eles escrevessem em uma folha de seus cadernos e em seguida foram recolhidas sem a identificação dos mesmos (Imagens 05, 06, 07, 08 e 09).

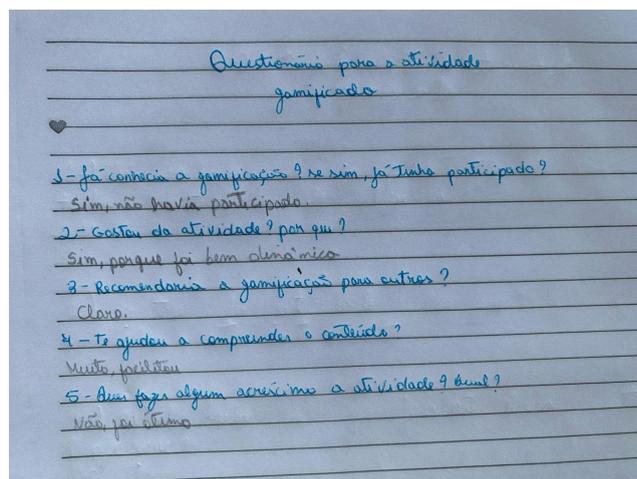
Imagem 05- respostas do questionário de uma aluna do 9º A



Fonte: Autor, 2024

Diante das respostas dos questionários dos alunos do 9º A, foi destacado o dessa aluna, em especial pelas respostas mais elaboradas ao ser comparado aos outros, com isso é notório visualizar que ela não possuía um conhecimento sobre a gamificação se tornando uma atividade nova para ela e logo divertida como foi citado pela mesma. Além disso, sua satisfação é vista ao citar que poderia ser utilizada por outros professores.

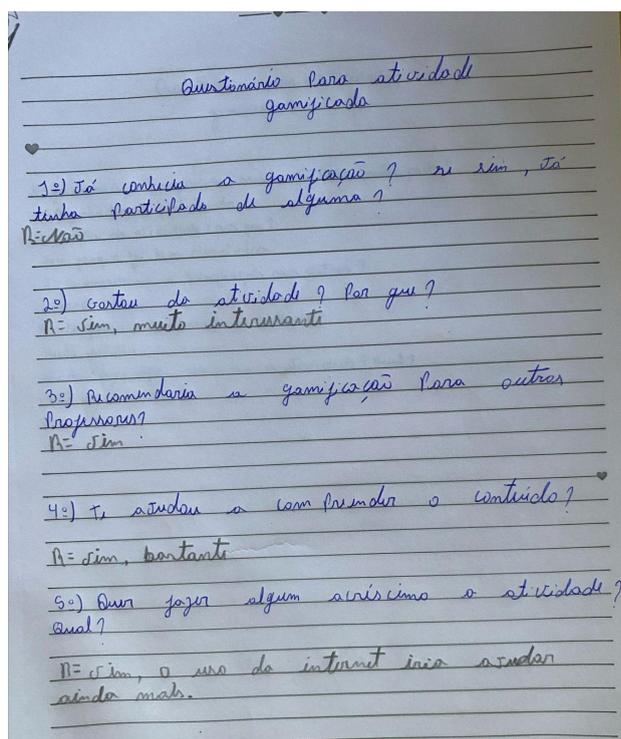
Imagem 06- respostas do questionário de uma aluna do 9º B



Fonte: Autor, 2024

Nessa imagem há as respostas de uma aluna do 9º B, onde algumas respostas divergem do primeiro questionário exposto, como é o caso desta já possuir um conhecimento sobre a gamificação, sendo crucial na etapa inicial de apresentação do tema, ao colaborar e interagir com a discussão do tema, mesmo sem ter participado anteriormente de uma atividade gamificada. Além disso, há a convergência de satisfação com a ação promovida, sendo importante para a compreensão do conteúdo.

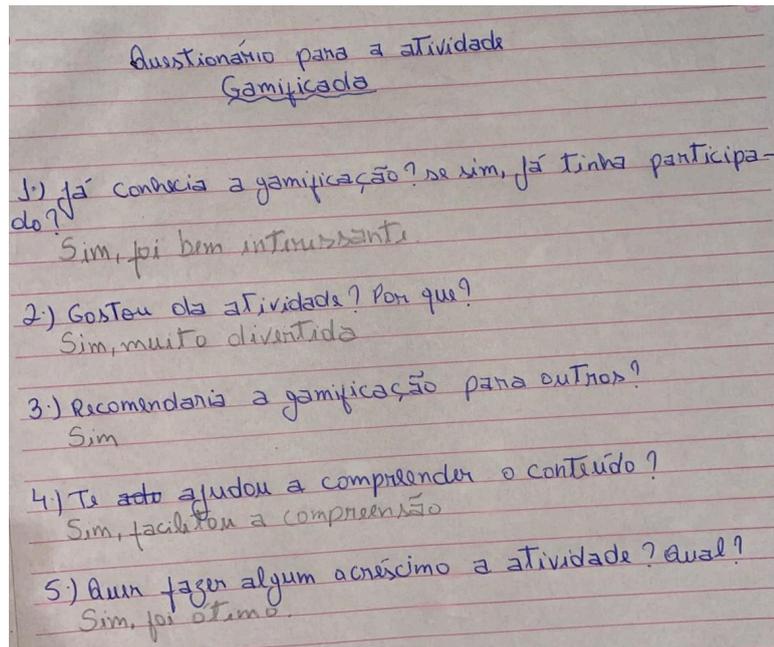
Imagem 07- respostas do questionário de um aluno do 9º D



Fonte: Autor, 2024

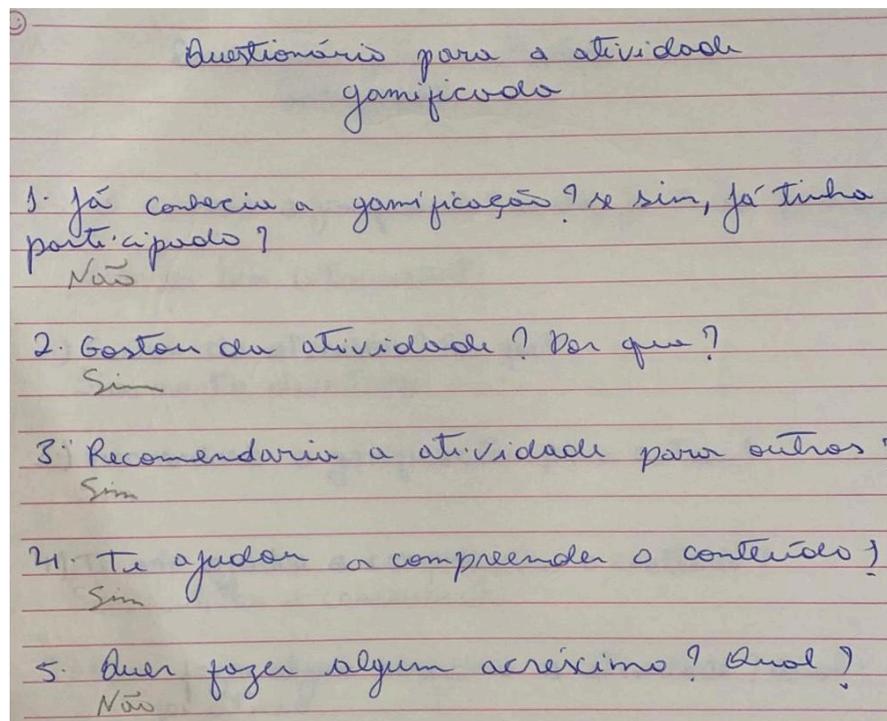
Nesse questionário de um dos alunos do 9º D, é interessante destacar, o fato dele trazer um apontamento na quinta questão ressaltado por alguns alunos, a internet, citando como sendo uma ferramenta que iria auxiliar nas atividades gamificadas. Vale ressaltar que as questões anteriores, em sua maioria convergem com as dos questionários citados acima.

Imagem 08- respostas do questionário de uma aluna do 9º C



Fonte: Autor, 2024

Imagem 08- respostas do questionário de uma aluna do 9º C



Fonte: Autor, 2024

Esses dois questionários (imagem 08 e 09) como são vistos são mais diretos com suas respostas correspondendo às que foram expostas nos gráficos mais adiante, pois a maioria das delas foram mais sucintas.

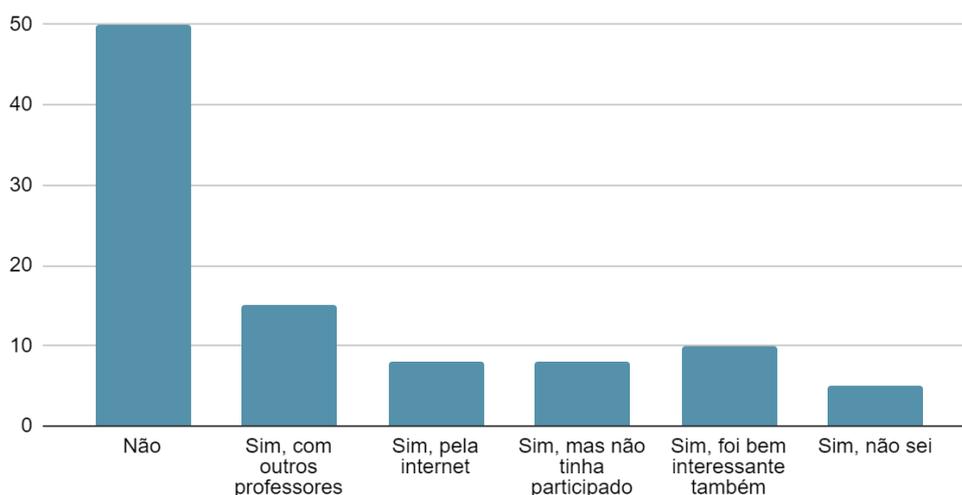
Observando os questionários expostos é evidente o interesse que foi destacado pelos alunos ao participarem da atividade, complementando com sugestões que podem ser avaliadas e assim acrescentadas quando possível até mesmo pela escola, se forem utilizar a gamificação com mais frequência.

Como é visto nas imagens acima, os alunos realizaram o questionário e dessa forma, a atividade obteve uma praticidade e disponibilidade de ser realizada na escola. E até mesmo uma sugestão da professora diante da realidade apresentada.

Assim sendo, obteve-se noventa e seis questionários, incluindo os três expostos acima, números esses referente ao total de alunos das quatro turmas, aos quais responderam segunda suas experiências e conhecimentos prévios. A partir disso as respostas foram expostas em gráficos para uma melhor visualização e compreensão dos dados obtidos.

Gráfico 01- Respostas da primeira pergunta das turmas

Pergunta 01: Já conhecia a gamificação? Se sim, Já tinha participado de alguma atividade gamificada?



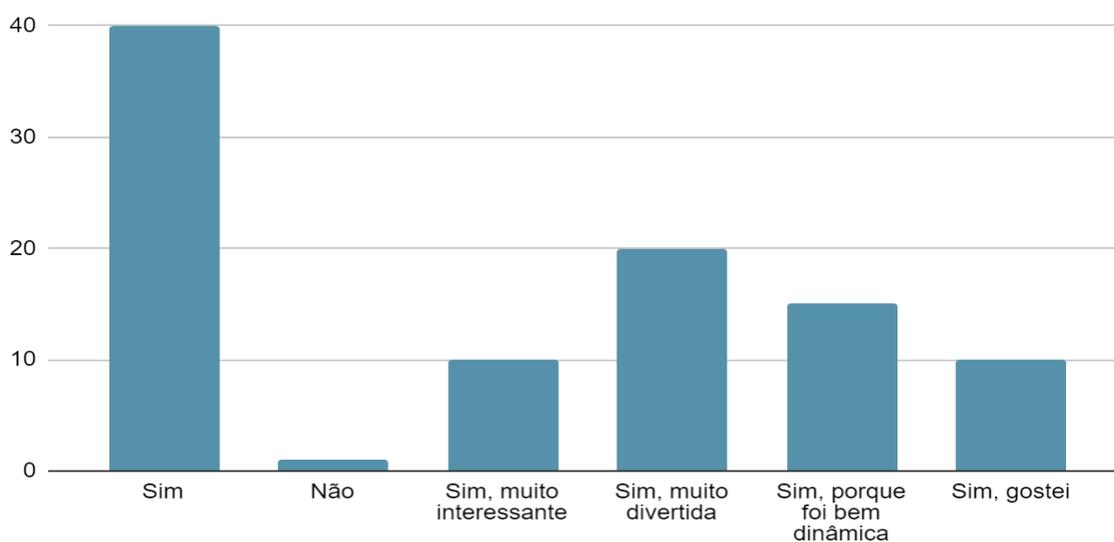
Fonte: Autor, 2024

A primeira pergunta foi crucial para se ter uma noção da dimensão de conhecimento prévio que os alunos possuíam antes sobre a gamificação para deste modo se visualizar o quanto foi importante a apresentação inicial do tema.

Como é visto no gráfico o quesito que prevaleceu foi o “não”, com um total de cinquenta respostas, sendo possível notar que mais da metade dos alunos não conhecia o termo. Em seguida, prevaleceu os quinze alunos que já tinham visto com outros professores, importante esse dado porque revela que alguns educadores já se utilizavam da ferramenta. Logo após, dez alunos responderam que já conheciam e acrescentando ser interessante; Oito deles comentaram que já conheciam por ter visto algo na internet; Mais oito alunos tinham conhecimento do tema, mas não participaram de nenhuma atividade gamificada antes; E por fim cinco alunos responderam que já conheciam, mas não sabiam se já tinham participado antes, pois o termo não era conhecido antes, porém as práticas, por exemplo de recompensas já eram atribuídas a várias atividades da rotina de muitas pessoas.

Gráfico 02- Respostas da segunda pergunta das turmas

Pergunta 02: Gostou da atividade? Por que?



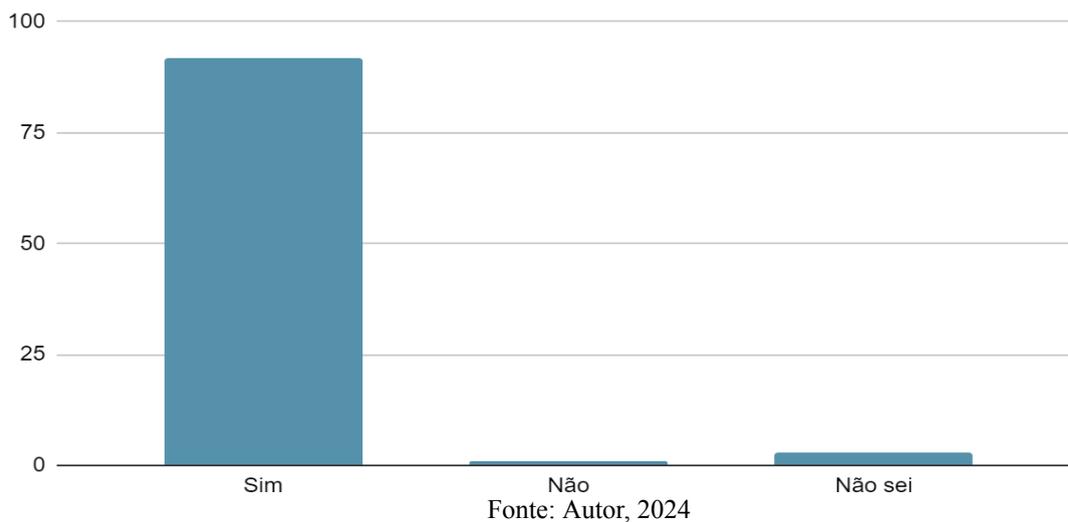
Fonte: Autor, 2024

A segunda pergunta prevaleceu quarenta respostas “sim” e somente duas que “não” gostaram da atividade dos percentuais observados, não houve justificativas para essas últimas

respostas e nem foi pronunciado na roda de conversa. Por fim, cinquenta e quatro estudantes também responderam que gostaram da dinâmica e ainda complementaram as respostas como podem ser vistos acima (Gráfico 02).

Gráfico 03- Respostas da terceira pergunta das turmas

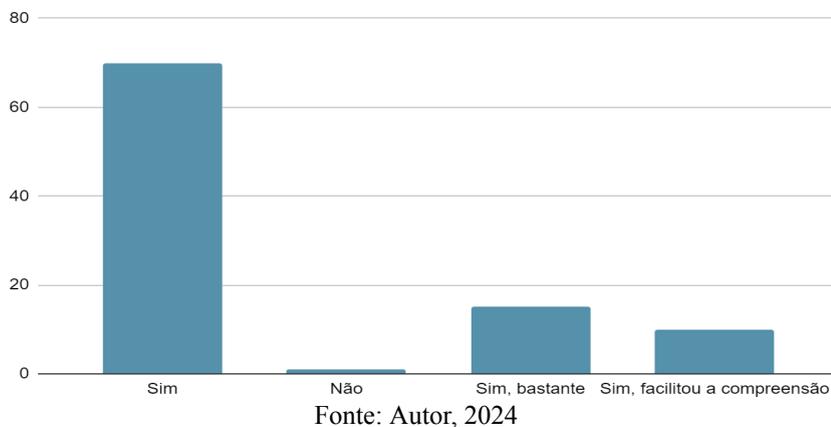
Pergunta 03: Recomendaria a gamificação para outros professores?



A terceira pergunta, como pode ser visto (Gráfico 03) teve respostas mais diretas, predominando a resposta “sim”, sinalizando que oitenta e nove alunos indicariam para outros professores, cinco que não sabiam e por fim dois do total não recomendariam a atividade gamificada.

Gráfico 04- Respostas da quarta pergunta das turmas

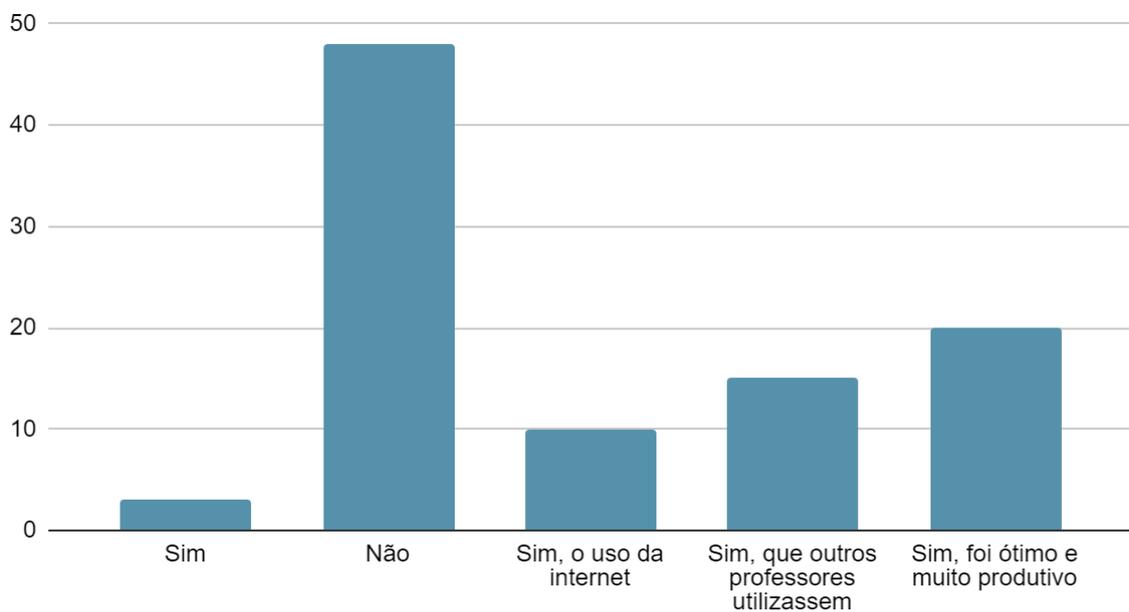
Pergunta 04: Te ajudou a compreender o conteúdo?



A quarta pergunta é de grande importância pelo fato de ser analisada se a gamificação (Gráfico 04) contribuiu para a compreensão do aluno sobre o conteúdo de globalização. Com isso, setenta alunos responderam que sim e mais vinte e cinco alunos também confirmaram, realizando mais alguns acréscimos afirmativos em suas respostas, por fim um concluiu que não.

Gráfico 05- Respostas da quinta pergunta das turmas

Pergunta 05: Quer fazer algum acréscimo a atividade? Qual?

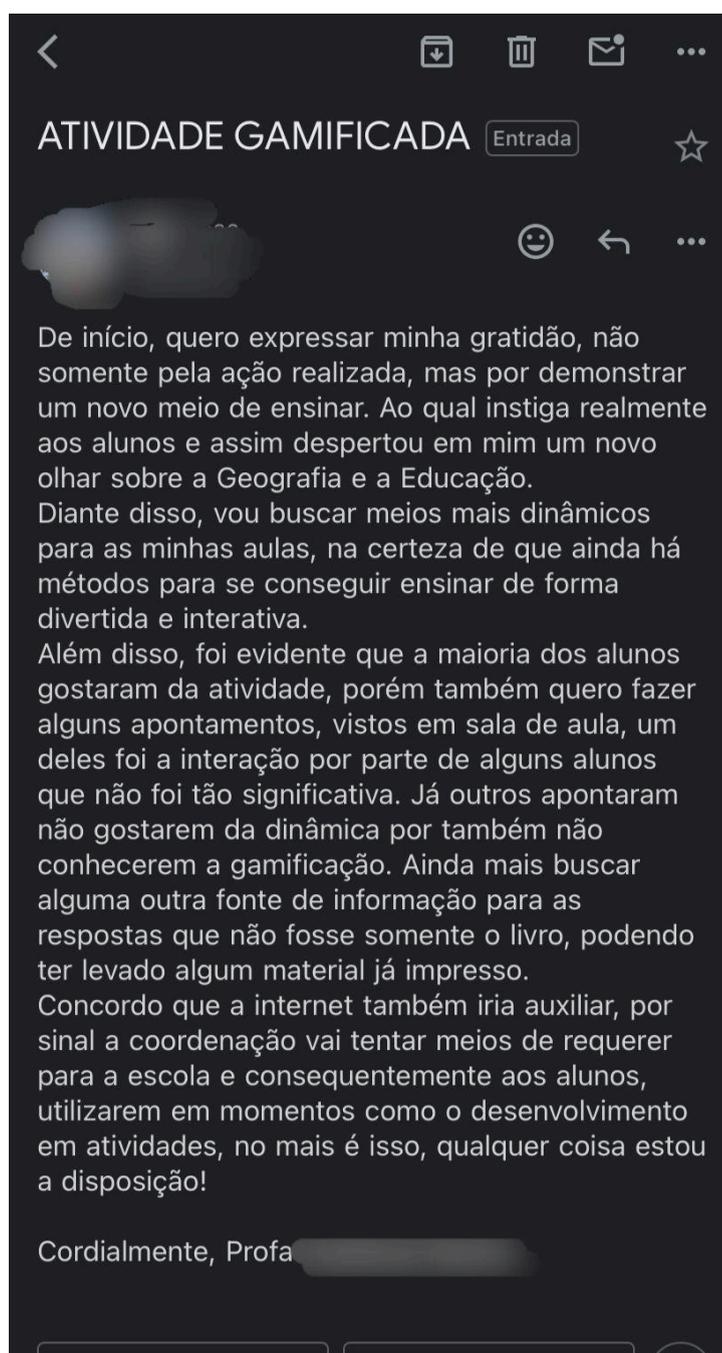


Fonte: Autor, 2024

A quinta e última questão tornou-se crucial para analisar os acréscimos que poderiam ser realizados (Gráfico 05), seja por parte da escola ou da atividade proposta. Com isso, a resposta que prevaleceu foi a de que não tinham nenhuma sugestão a ser acrescentada. As demais foram sim, possuindo alguns complementos, onde se pode destacar dois deles que foram interessantes, o primeiro que outros professores utilizassem mais essa ferramenta e ainda o uso da internet, também iria contribuir para um melhor desenvolvimento da atividade gamificada.

Visando que a professora responsável e logo a coordenadora que se encontrava presente em boa parte do tempo da atividade, com o desenvolvimento dos questionários, foi pedido as mesmas que avaliassem de forma livre por e-mail a atividade depois, em casa, podendo se basear nas perguntas que foram realizadas aos alunos (imagem 10).

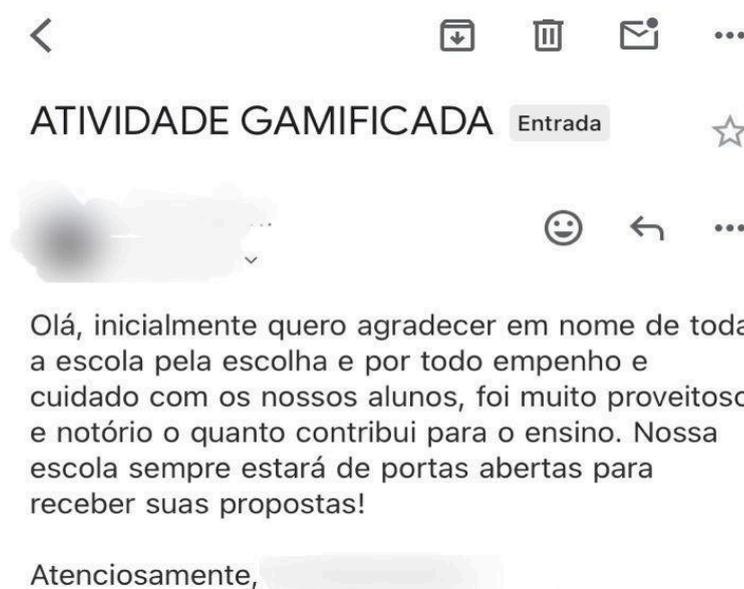
Imagem 10- e-mail da professora responsável pelas turmas



Fonte: Autor, 2024

A partir das palavras da professora responsável é possível identificar pontos cruciais sobre a atividade proposta. Inicialmente, em seu comentário é exposto seu interesse pela gamificação a partir da experiência em sala. Além disso, ela citou também que alguns alunos não gostaram muito da atividade, um dos motivos apontados foi o conhecimento e logo o interesse por ela que eles não possuíam, tal ação já era passível de ocorrer, por conta até mesmo dos diversos gostos e culturas de cada um. É ressaltado ainda o livro didático, como uma ferramenta que poderia ter sido substituída por uma outra e ainda a internet como uma que poderia auxiliar no desenvolvimento da ação proposta.

Imagem 11- e-mail da coordenadora da escola



Fonte: Autor, 2024

A colocação da coordenadora foi mais sucinta, mas crucial também, visto que ela não participou de todas as etapas na sala de aula, mas sempre a disposição com toda a coordenação e direção para o que fosse necessário e ainda mais, sempre em contato com a professora responsável e alunos para compreender a dinâmica desenvolvida e logo o interesse de ambos.

Os e-mails foram enviados no último dia da atividade na escola, não ocorreu nenhuma resistência por partes de ambos, mas além do e-mail, durante a roda de conversa também surgiu falas da professora e coordenação agradecendo pela atividade gamificada e aos alunos que participaram.



6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que foi abordado e tantos desafios que a sala de aula propicia a todos, os envolvidos com o ensino, meios que contribuam para uma melhor aprendizagem são primordiais. Ainda mais, os que prendem a atenção dos jovens que estão cada vez mais repletos de novidades e tecnologias. Caminhos que busquem efetuar atividades que englobam esses temas se tornam cruciais na realidade dos jovens e pensando em um âmbito em específico que os mesmos se encontram, como é o caso da sala de aula, onde passam maior parte de seu tempo, a aplicabilidade de meios que envolvam a realidade dos alunos e logo elementos que estão envolvidos em seu cotidiano são essenciais.

Como visto, que a busca por meios que facilitem o ensino da Geografia é constante, a aplicação da gamificação na disciplina foi algo importante, pois ela com seus meios dinâmicos de prender a atenção do aluno através de elementos de jogos em atividades de não jogos é um método de tornar a disciplina de Geografia em algo mais atrativo, para os alunos bem como conseqüentemente levando eles a buscarem mais conhecimentos na área, logo facilitando e contribuindo para o ensino assim como a aprendizagem da Geografia.

Além da contribuição da gamificação no ensino da Geografia, através dessa pesquisa, a gamificação pode auxiliar a ser aplicada e conhecida por diversos outros professores, pois o desenvolvimento desse recurso didático pode contribuir para o ensino em diversas disciplinas. Deste modo, através dos resultados dessa pesquisa os diversos âmbitos da sociedade, em especial o da Educação, podem conseguir aplicar a gamificação utilizando-a como uma ferramenta tecnológica e auxiliadora em suas atividades.

Como fundamentado, a aplicabilidade da gamificação ao ensino se torna um recurso primordial, pois foi visto um interesse e interação dos alunos envolvidos, com a significativa atividade aplicada na turma da Escola Municipal de Ens. Fund. Imaculada Conceição. A qual evidenciou o quanto há uma crescente necessidade de tornar a sala de aula mais próxima da realidade dos alunos, envolvendo assim meios aos quais eles apreciam e utilizam, como é o caso de jogos, e no caso da Gamificação, os elementos dos mesmos.

Vale ressaltar que o levantamento de referencial teórico foi fundamental na conclusão do objetivo de analisar a aplicabilidade da gamificação nas aulas, pois foi possível observar



inicialmente o quanto essa técnica está se tornando presente em algumas salas de aulas. E que já é utilizada sem um conhecimento do termo, porém já obtendo bons resultados.

Além disso, a partir da aplicação da atividade gamificada em sala e logo dos resultados obtidos a partir da interação, participação dos alunos e dos questionários respondidos. Em sua maioria, se obteve ótimos resultados, em sala, aos quais a gamificação em conjunto com a disciplina de Geografia, em especial o conteúdo de globalização, foi corroborado notar que ela contribuiu de maneira significativa, para uma melhor compreensão dos alunos acerca do tema e relacionando a elementos que estivessem mais presentes em seus cotidianos.

Como exposto, a gamificação inicialmente era desconhecida para alguns alunos, mas com o desenvolver da atividade, os elementos de jogos que eram utilizados, e que alguns estavam presentes em suas vidas. Isto foi visto até mesmo em suas falas, ao compararem a dinâmica com outros jogos e atividades que eles praticam em seus cotidianos. Confirmando os benefícios que essa atividade levou aos alunos, assim como o interesse despertado.

Denotando a surpresa, da professora envolvida, em ver um envolvimento e a aprendizagem do conteúdo aplicado, sobre globalização, ressaltando que os resultados foram muito positivos, conseguindo atingir metas que antes não eram alcançadas, e assim, destacando seu interesse em buscar utilizar mais metodologias ativas, como a gamificação. Evidenciou ainda a admiração com o fato de que mesmo com tão poucos materiais disponíveis, a atividade foi desenvolvida com sucesso.

Ficou evidente que os alunos em sua maioria se mostraram interessados pelo tema, principalmente ao ressaltar a ligação que o mesmo possui com várias características de jogos que eles jogavam em seus cotidianos. Alguns elementos de jogos foram bem destacados no decorrer da atividade, em especial a meta de conseguir eliminar as “vidas” dos grupos opositores, logo gerando uma maior competitividade entre eles, outro elemento também muito presente em jogos. Da mesma maneira que a liberdade de cometer erros, ocasionando uma cooperação e união entre os participantes. Ocasionalmente assim concluir muitos dos objetivos propostos sobre pontos positivos diante dos dados obtidos.

Ademais, além da interação, participação, interesse, curiosidades e vários outros pontos assertivos, ressaltadas a partir da aplicabilidade e das respostas dos questionários, é fundamental citar alguns pontos a serem melhorados e acrescentados mais a frente. Foi visto que independente do modo que for aplicado, há uma grande possibilidade de muitos alunos não se identificarem com a forma que foi aplicada a atividade, pois sempre haverá uma grande diversidade de pessoas na sala, e assim, características de personalidades distintas. Tendo que ressaltar a importância do primeiro contato com o público, para identificar ao máximo, quais os aspectos que mais predominam na turma.

Como foi certificado a falta de ferramentas, que pode ocorrer em alguns lugares, vai dificultar a realização e disponibilidade, como foi o caso da escola em questão, podem influenciar também no desenvolvimento da atividade gamificada, não que haverá o impedimento dela, mas diminui as possibilidades de inovar, como até mesmo foi um dos pontos que foram acrescentados nos questionários.

Desta forma, é notório que a gamificação pode contribuir imensamente ao ensino de Geografia, mesmo sem a escola disponibilizar muitos materiais, com conteúdos mais extensos ou de difícil compreensão dos alunos. Porém a aplicação de elementos de jogos em atividades que não são jogos se torna ainda atrativa para esse público que em sua maioria está conectado às redes e jogando, tornando as aulas ainda mais inovadoras.

Além disso, a partir da aplicação da gamificação foi possível observar outros benefícios: como o interesse pela dinâmica; pelo conteúdo; a autonomia; a competitividade; o entrosamento entre os colegas. Tornando grupos fechados mais interativos uns com os outros; Todas estas características foram bem expressas durante a atividade, aspectos estes essenciais para debates em sala de aula, como também para o decorrer de suas vidas. Assim como despertou esse novo olhar nos professores envolvidos sobre a sala e logo sobre os alunos, percebendo que há possibilidades de conseguir prender a atenção dos alunos de forma prática.

Com isso, é necessário levar em consideração, que como foi muito bem observado, pode também ocorrer alguns pontos que dificultam o desenvolvimento da dinâmica, como uma resistência por parte de alguns alunos, porque não gostam de desenvolver da dinâmica, professores ou coordenação para aplicar a gamificação. Mas são pontos que podem ser



revisados e analisados no intuito de realizar melhorias para a aplicabilidade futura que depende de cada caso onde será aplicada.

Diante de todo o conteúdo abordado, analisado e apresentado no desenvolvimento dessa atividade na escola, bem como os objetivos do presente Trabalho de conclusão de curso. Se torna claro e evidente a importância da gamificação na educação. Como também os elementos de jogos utilizados, contribuíram no crescimento do ensino em sua maioria, já que estão inseridos no cotidiano do público escolhido e logo, ao se falar com os alunos, os jogos ganham grande destaque.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Flora. Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras. **Um guia completo: do conceito à prática**. 2ª ed. São Paulo: DVS, 2015.
- ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia**, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010.
- BAPTISTA, Alexandre Barras et al. **A Gamificação no Ensino da Geografia: Teoria e Aplicações**. 2022. Tese de Doutorado.
- BATISTA, Ranielly Gonçalo et al. A importância do uso dos novos recursos didáticos nas aulas de Geografia. **Universidade Estadual de Paraíba Campus II**, 2013.
- BUNCHBALL Nitro: gamificação de nível empresarial. 2021. Disponível em: <<https://www-biworldwide-com.translate.google.com/gamification/bunchball-nitro/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt-PT&_x_tr_pto=nui,sc>>. Acesso em: 03 de Nov de 2021.
- BURKE, Brian. **Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. DVS Editora, 2015.
- BREDA, Thiara Vichiato; PICANÇO, Jefferson. O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na Geografia escolar. **Encontro de Geógrafos da América Latina**, v. 14, p. 1-19, 2013.
- DA SILVA, Jacilene Gomes; DE MELO, Josandra Araújo Barreto. Estágio supervisionado em geografia e atividades lúdicas como proposta para dinamização das aulas. **Revista de Geografia (Recife)**, v. 33, n. 2, 2016.
- DA SILVA, Vlândia; MUNIZ, Aleksandra Maria Vieira. A geografia escolar e os recursos didáticos: o uso das maquetes no ensino-aprendizagem da geografia. **Geosaberes**, Fortaleza, v. 3, n. 5, p. 62-68, July 2012. ISSN 2178-0463.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. **São Paulo: Perspectiva**, 1980.
- KNEIPP, Ricardo Esteves; DE MIRANDA, Antônio Carlos; DE ALBUQUERQUE, Rodney Cezar. Jogos na web: instrumento de ensino-aprendizagem de educação ambiental no ensino fundamental. **Revista Iberoamericana de Educación**, v. 38, n. 2, p. 1-6, 2006.
- LOURENÇO, Abílio Afonso; DE PAIVA, Maria Olímpia Almeida. A motivação escolar e o processo de aprendizagem. **Ciências & Cognição**, v. 15, n. 2, 2010.
- MARIA, Luciane *et al.* **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

MORATORI, Patrick Barbosa. Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem. **UFRJ. Rio de Janeiro**, p. 04, 2003.

NAVARRO, Gabrielle. Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade. **Biblioteca Latino-Americana de Cultura e Comunicação**, v. 1, n. 1, p. 1-26, 2013.

NUNES, Adão Cícero Ferreira. As dificuldades de ensinar Geografia. **Geografia (Londrina)**, v. 13, n. 1, p. 151-162, 2004.

PRADO, Luiz Carlos Delorme. Globalização: notas sobre um conceito controverso. **Publicado no site do Instituto de Economia da Universidade Federal do Rio de Janeiro**, 2009.

ROSA, Rosemar. Trabalho docente: dificuldades apontadas pelos professores no uso das tecnologias. In: **Anais do Encontro de Pesquisa em Educação e Congresso Internacional de Trabalho Docente e Processos Educativos**. 2013. p. 214-227.

SILVA, Bruno Dorneles da. **A gamificação a partir de suas críticas: uma leitura da relação games/aprendizagem pela arte/educação**. 2021.

TOLOMEI, Bianca Vargas. A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. **EAD em foco**, v. 7, n. 2, 2017.

VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Ângela. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. **Revista Percurso**, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009.



ANEXOS





UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS – UFAL
INSTITUTO DE GEOGRAFIA, DESENVOLVIMENTO E MEIO AMBIENTE –
IGDEMA

LICENCIATURA EM GEOGRAFIA

DISCENTE: Andressa Rocha Almeida da Silva

ORIENTADOR: Profº Dr. Kinsey Santos Pinto

**Trabalho de conclusão de curso (TCC) intitulado de: A UTILIZAÇÃO DA
GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DE GEOGRAFIA**

**QUESTIONÁRIO - CONSIDERAÇÕES DOS ALUNOS SOBRE ATIVIDADE
GAMIFICADA NAS AULAS DE GEOGRAFIA**

- 1) Já conhecia a gamificação? se sim, já tinha participado?
- 2) Gostou da atividade? Por que?
- 3) Recomendaria a gamificação para outros?
- 4) Te ajudou a compreender o conteúdo?
- 5) Quer fazer algum acréscimo à atividade? Qual?