

JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: UMA EXPERIÊNCIA COM WORDWALL NO CONTEXTO DO PIBID

Cintia Pereira Oliveira¹, Eline da Costa Araújo², Maria Eduarda Gomes Viana³, Marcela Vieira Pereira Mafra⁴, Marcos Paulo Rebouças Fonseca⁵

RESUMO

Este trabalho apresenta uma experiência pedagógica desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto Geografia, realizada entre novembro de 2024 e junho de 2025, na Escola Municipal Vicente de Paula, em Manaus-AM. A proposta consistiu no uso da plataforma digital WordWall como ferramenta didática para a revisão de conteúdo, integrando recursos lúdicos ao processo de ensino. O objetivo central foi demonstrar o uso da plataforma como estratégia avaliativa e formativa no ensino da geografia, investigando seu impacto no engajamento discente, na participação espontânea dos alunos e na promoção de aprendizagens significativas. Como desdobramentos desse objetivo geral, definiram-se três objetivos específicos: (I) promover a aprendizagem por meio de jogos interativos; (II) avaliar o impacto do recurso digital no engajamento dos estudantes; e (III) refletir sobre a relação entre a emoção, participação espontânea e aprendizagem. Os resultados indicaram que o Wordwall configura-se como uma ferramenta eficiente para a implementação de metodologias ativas e inclusivas no contexto escolar. Por meio de seus diferentes modelos de atividades, a plataforma oferece uma solução gamificada de fácil utilização, capaz de dinamizar o processo de ensino e criar um ambiente mais interativo, colaborativo e eficaz no ensino de Geografia.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos digitais. Metodologias ativas. Plataforma WordWall.

INTRODUÇÃO

A inserção de jogos digitais no ambiente escolar tem se consolidado como uma alternativa promissora para a promoção de aprendizagens mais significativas, especialmente quando articulada a metodologias ativas. Ao integrar elementos lúdicos ao processo educativo, os jogos favorecem o engajamento e a participação discente, possibilitando que o aluno construa seu próprio conhecimento por meio de regras e métodos. O jogo dinamiza a aula e transforma a aprendizagem em uma atividade mais prazerosa.

Autores como Castellar e Vilhena (2011) destacam que ensinar Geografia implica oportunizar ao aluno o desenvolvimento do raciocínio geográfico em múltiplas escalas e dimensões. Nesse sentido, Lopes e Oliveira (2019) indagam sobre os desafios de efetivar tal tarefa, de modo a superar a percepção da Geografia como um conjunto de conteúdos fragmentados e sem sentido para a vida cotidiana. A utilização de jogos digitais, portanto, pode ser compreendida como uma estratégia metodológica que contribui para a construção de uma didática mais dinâmica, interativa e significativa. É nessa perspectiva que se insere o uso da plataforma digital Wordwall, essa iniciativa surgiu, no contexto do PIBID-Geografia, da necessidade de apresentar metodologias ativas como ferramentas de ensino, buscou oferecer aos alunos maior protagonismo no processo de aprendizagem, transformando as atividades dos conteúdos em uma prática interativa e envolvente, adotada neste estudo não como fim em si mesma, mas como recurso de revisão de conteúdos e de recuperação de notas, mobilizando a

¹ Graduanda do curso de Licenciatura em Geografia, Escola Normal Superior da Universidade do Estado do Amazonas. Bolsista do PIBID de Geografia (CAPES/UEA). Manaus, Amazonas, Brasil. Email: cpo.geo24@uea.edu.br.

² Graduanda do curso de Licenciatura em Geografia, Escola Normal Superior da Universidade do Estado do Amazonas. Bolsista do PIBID de Geografia (CAPES/UEA). Manaus, Amazonas, Brasil. E-mail: edcar.geo24@uea.edu.br.

³ Graduanda do curso de Licenciatura em Geografia, Escola Normal Superior da Universidade do Estado do Amazonas. Bolsista do PIBID de Geografia (CAPES/UEA). Manaus, Amazonas, Brasil. E-mail: megv.geo22@uea.edu.br.

⁴ Docente do curso de Geografia da Universidade do Estado do Amazonas. Manaus, Amazonas, Brasil. E-mail: mvieira@uea.edu.br.

⁵ Supervisor do Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (CAPES/UEA). Professor da SEMED, Manaus. Manaus, Amazonas, Brasil. E-mail: marcos.fonseca@semed.manaus.am.gov.br.

participação espontânea e promovendo interações mais significativas no processo de ensino-aprendizagem, na Escola Municipal Vicente de Paula.

O objetivo central da ação foi analisar o uso dessa plataforma como estratégia avaliativa e formativa no ensino de Geografia, investigando seu impacto no engajamento discente, na participação espontânea dos alunos e na promoção de aprendizagens significativas. Decorrentes desse objetivo geral, delinearam-se como objetivos específicos: (I) promover a aprendizagem por meio de jogos interativos; (II) investigar o impacto do jogo digital no engajamento dos alunos; e (III) refletir sobre a relação entre emoção, participação espontânea e aprendizagem.

MATERIAL E MÉTODOS

A partir da experiência proporcionada pelo PIBID, entre novembro de 2024 a junho de 2025, iniciamos uma jornada de inovação no ensino de Geografia. Nossa abordagem alinha-se aos princípios da didática, que, segundo Libâneo (1994), busca mediar o conhecimento de forma a superar o modelo de ensino meramente transmissivo.

A ação foi realizada na Escola Municipal Vicente de Paula, dessa forma, foram aplicadas com um total de 84 alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, com idades entre 14 e 15 anos. Os jogos foram aplicados para revisão de conteúdo ao encerramento de cada bimestre ou unidades específicas, funcionando como uma ponte entre o conhecimento formal e a prática lúdica.

Os instrumentos de intervenção pedagógica foram jogos digitais criados na plataforma online Wordwall. Essa ferramenta, baseada no conceito de gamificação, permite que professores transformem conteúdos em atividades interativas de forma ágil e intuitiva. A plataforma oferece diversos modelos de jogos, como quizzes, roletas, jogos de verdadeiro ou falso e atividades de associação. Essa versatilidade nos permitiu adaptar o mesmo conteúdo a diferentes formatos, mantendo o interesse dos alunos e reforçando a aprendizagem.

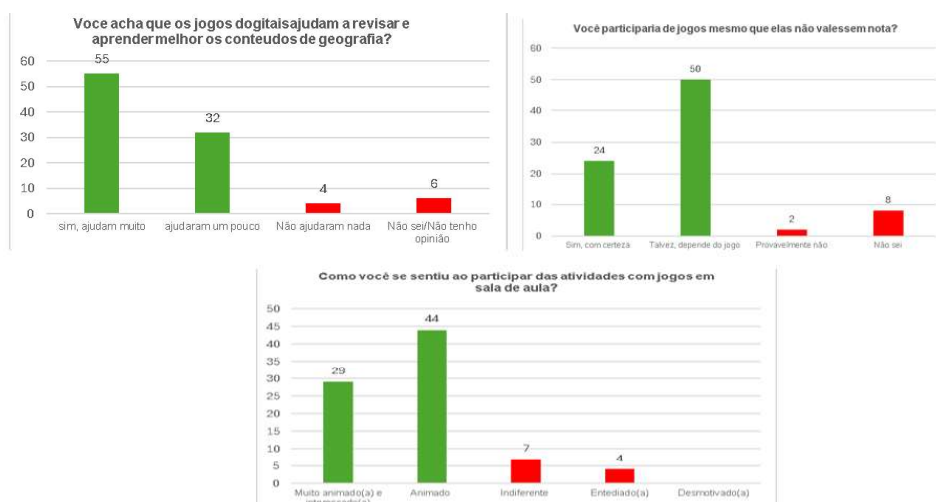
A metodologia de aplicação foi híbrida. As atividades presenciais ocorriam na sala multimídia da escola, permitindo nossa observação direta do comportamento e participação ativa dos alunos. Paralelamente, disponibilizamos os jogos por meio de links, incentivando os estudantes a utilizá-los em casa para aprofundar a revisão de conteúdo.

A coleta de dados foi duplamente enriquecida: por meio de observação sistemática, registrada em um diário de campo, e pela aplicação de um formulário de avaliação, que nos permitiu compreender, diretamente dos alunos, se a metodologia foi percebida como útil e eficaz para a aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A implementação da plataforma Wordwall como estratégia pedagógica no ensino de Geografia revelou-se um recurso de notável eficácia, cuja recepção positiva por parte dos estudantes foi validada de forma inequívoca pela análise quantitativa dos questionários aplicados. Os dados, sintetizados na Figura 1, demonstram que uma expressiva maioria discente não apenas reconheceu os jogos digitais como uma ferramenta eficiente para a consolidação e revisão do conteúdo, mas também os classificou como uma atividade intrinsecamente prazerosa. Essa dupla percepção positiva é fundamental, pois indica que a metodologia adotada conseguiu superar a barreira da aprendizagem meramente instrumental, fomentando um engajamento ativo que transcende a obrigação avaliativa. O sucesso da abordagem reside, portanto, na fusão estratégica entre o caráter lúdico e os mecanismos de gamificação, elementos que transformaram o ato de estudar em um desafio estimulante e despertaram um interesse autêntico e voluntário pela disciplina. Tal fenômeno dialoga diretamente com a literatura acadêmica, oferecendo evidências práticas para discussões teóricas consolidadas. Primeiramente, os resultados corroboram os pressupostos de Almeida (2015), que argumenta que a inserção da ludicidade no ambiente escolar atua como um potente catalisador para os processos cognitivos e afetivos, estimulando a memória, o raciocínio e a motivação.

Figura 1 - Resultados do questionário aplicado aos estudantes do 9º ano.



Fonte: VIANA (2025).

Portanto, o uso de jogos digitais como estratégia de revisão favorece o envolvimento ativo dos alunos. A motivação observada vai além da necessidade de nota, pois o caráter lúdico desperta interesse autêntico pela disciplina, tornando o momento de aprendizagem mais prazeroso e eficaz. De acordo com Hernández (2012), a incorporação de tecnologias em sala de aula deve ser pensada para promover a interação e a construção coletiva do conhecimento, o que foi alcançado com a plataforma Wordwall. Portanto, a ampliação do uso de metodologias ativas baseadas em jogos, não apenas como recurso avaliativo, mas como uma estratégia pedagógica contínua, capaz de transformar a relação dos alunos com o conteúdo e com o processo de aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em conclusão, a experiência com a plataforma Wordwall mostra que o uso de jogos digitais vai muito além de uma simples função avaliativa. Constituem-se como uma estratégia potente para o ensino de Geografia, que favorece a inclusão, estimula o engajamento e torna o ambiente de aprendizagem mais dinâmico e atrativo. A abordagem lúdica despertou emoções positivas nos estudantes, incentivando o interesse genuíno e ampliando as possibilidades de uma aprendizagem efetivamente significativa. Os dados evidenciam que, quando alinhada a objetivos pedagógicos, a utilização de recursos digitais pode transformar a sala de aula em um espaço mais interativo, colaborativo e eficaz.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Maria da Graça da Costa. **A ludicidade como processo didático-pedagógico na educação básica**. Curitiba: Editora CRV, 2015.
- CASTELLAR, S.; VILHENA, J. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
- HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura visual, educação e escola**. Porto Alegre: Artmed, 2012.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez Editora, 1994.
- OLIVEIRA, Tais Pires de; LOPES, Claudivan Sanches. O uso de jogos por professores de Geografia na Educação Básica. **Ateliê Geográfico**, Goiânia-GO, v. 13, n. 3, p. 66-83, Dez. 2019. Disponível em <https://share.google/vFbsHsWIDdECZE3be>. Acesso em 21 de set. de 2025.