

ENTRE CARTAS, CONCEITOS E TERRITÓRIOS: O GEO-8 COMO INOVAÇÃO DIDÁTICA GAMIFICADA NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Elton da Silva Rodrigues¹

¹EEMTI Francisco Assis Vieira, Secretária da Educação do Estado do Ceará (SEDUC), Acopiara, Brasil. (tonsilrod@gmail.com),

A incorporação de metodologias ativas no ensino de Geografia representa um desafio diante das novas formas de aprendizagem dos estudantes. Este trabalho apresenta o GEO-8, um recurso didático gamificado desenvolvido pelo autor para favorecer a construção de conhecimentos geográficos por meio da interação, ludicidade e participação discente. A pesquisa analisa sua aplicação como estratégia inovadora no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino de Geografia; Inovação pedagógica; Aprendizagem significativa; GEO-8.

INTRODUÇÃO

Nas salas de aula do século XXI, testemunhamos mudanças que desafiam modelos tradicionais. A digitalização chegou, mas percebo que os estudantes continuam desengajados, especialmente nas aulas de Geografia. O cenário atual desloca referências, reorganiza a relação entre tempo e espaço e altera o modo como o conhecimento circula. Nesse movimento, a escola é atravessada por novas exigências e passa a encarar a necessidade de revisar práticas, ajustar linguagens e criar modos de ensinar que dialoguem com dinâmicas mais fluidas e mutáveis. Tal reinvenção é necessária para estabelecer um diálogo efetivo com um público discente cuja subjetividade e formas de cognição são moldadas pela imersão em um ambiente digital e hiperconectado.

Dentre as diversas áreas do conhecimento, a Geografia escolar enfrenta com particular urgência os efeitos dessas transformações. Como disciplina que tem por

objeto a complexa relação entre o homem e o espaço, sua missão de formar cidadãos críticos e conscientes esbarra, frequentemente, em uma tradição pedagógica que a reduz a uma matéria técnica, decorativa e desconectada da vida dos estudantes. A persistência de métodos essencialmente expositivos e conteudistas contribui para uma percepção da Geografia como algo monótono, ultrapassado e de pouca relevância prática.

Nas últimas décadas, as instituições de ensino têm enfrentado um cenário de instabilidade em seu papel formador e cívico. Concomitantemente, através das novas tecnologias de aprendizagem, surgem novas demandas formativas e possibilidades diversificadas de reorganizar o ensino. É com esse viés de reorganização que cresce a discussão sobre qual a melhor forma de ensinar, capaz de envolver estudantes apáticos ao ensino em uma crescente participação nas aulas e, ao mesmo tempo, torná-los protagonistas do seu saber. Entre as alternativas possíveis, as metodologias ativas chamam atenção pelo movimento do aluno para o centro da experiência.

Entre as alternativas possíveis, as metodologias ativas chamam atenção pelo movimento do aluno para o centro da experiência. Dentro desse conjunto, a gamificação tem sido uma estratégia amplamente utilizada por conter elementos de jogos, como desafios, regras, recompensas e narrativas. Segundo Deterding et al. (2011), a gamificação consiste na utilização de elementos característicos dos jogos em contextos que não são jogos. Para Kapp (2012), essa estratégia favorece o engajamento e a motivação dos participantes por meio de experiências mais interativas e significativas. No campo educacional, autores como Moran (2018) destacam que metodologias que promovem participação ativa tendem a ampliar o envolvimento dos estudantes e favorecer processos de aprendizagem mais contextualizados.

No ensino de Geografia, essa discussão assume especial relevância, uma vez que é comum os alunos perceberem a disciplina como um simples conjunto de nomes, mapas e classificações. Essa visão limitada dificulta a compreensão dos processos complexos que estruturam o espaço. A gamificação, quando adequadamente adaptada a esse campo, possibilita o desenvolvimento de situações que exigem tomada de decisão, observação sistemática e resolução de problemas, aproximando

os conteúdos programáticos da realidade dos estudantes. Por meio da incorporação de elementos como ações dinâmicas, níveis de dificuldade e cartas temáticas, o professor pode transformar a sala de aula em um ambiente onde os alunos constroem interpretações, testam hipóteses e dialogam coletivamente para chegar a conclusões.

Nesse contexto, foi desenvolvido o GEO-8, um jogo didático relacional concebido para o ensino de Geografia (RODRIGUES, 2026), cuja centralidade reside na articulação entre conceitos, escalas e processos espaciais. Diferentemente de jogos educativos centrados na memorização ou na competição, o GEO-8 opera como mediador da aprendizagem significativa ao exigir que o estudante estabeleça relações, justifique conexões e mobilize conhecimentos prévios na interpretação do espaço geográfico. O jogo foi desenvolvido a partir de mecânicas presentes em jogos de cartas populares (RODRIGUES, 2026), facilitando sua aceitação entre os estudantes por se tratar de uma dinâmica lúdica já familiar ao público jovem. Além disso, a proposta incentiva colaboração, argumentação e protagonismo, elementos indispensáveis ao debate contemporâneo sobre o ensino de Geografia.

Diante desse contexto, este trabalho tem como objetivo analisar as contribuições do GEO-8 como estratégia gamificada para o ensino de Geografia, investigando seu potencial para ampliar o engajamento estudantil, favorecer a aprendizagem de conceitos geográficos e contribuir para a construção de práticas pedagógicas mais dinâmicas e significativas.

MATERIAL E MÉTODOS

Esta pesquisa caracteriza-se como aplicada, de abordagem quanti-qualitativa e orientação crítico-reflexiva, desenvolvida na Escola de Ensino Médio em Tempo Integral Francisco Assis Vieira, localizada na zona rural do município de Acopiara-CE. O estudo foi realizado com duas turmas da 1ª série do Ensino Médio, totalizando 86 estudantes com idades entre 14 e 16 anos, além de dois professores de Geografia da instituição.

Quanto aos procedimentos técnicos, a investigação configura-se como uma pesquisa-ação, uma vez que o pesquisador atuou diretamente na implementação da

intervenção pedagógica, utilizando o jogo didático GEO-8 como estratégia para dinamizar o ensino de Geografia e promover maior participação dos estudantes.

A intervenção ocorreu ao longo de seis aulas de 50 minutos, integradas ao planejamento do primeiro bimestre letivo. O GEO-8 foi aplicado como recurso de revisão e consolidação de conteúdos de Geografia Física do Brasil previamente trabalhados em sala de aula.

Para a coleta de dados, foram utilizados múltiplos instrumentos, adotando-se a estratégia de triangulação metodológica, o que permitiu identificar índices elevados de concordância no questionário, percepção de alto engajamento e relatos positivos dos professores. Os dados foram obtidos por meio de quatro etapas: (1) observação participante; (2) questionários aplicados aos estudantes; (3) entrevistas semiestruturadas com os professores; e (4) análise de relatórios produzidos pelos alunos após as atividades.

Os dados qualitativos foram analisados por meio da Análise de Conteúdo, com foco em categorias relacionadas ao engajamento, à aprendizagem conceitual e à percepção docente. Os dados quantitativos foram tratados mediante estatística descritiva simples, utilizando frequências, percentuais e médias, permitindo identificar tendências relacionadas à participação e às percepções dos estudantes sobre o uso do GEO-8.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do GEO-8 evidenciou que a incorporação de elementos lúdicos ao ensino de Geografia favoreceu o aumento da participação dos estudantes durante as atividades propostas. As observações realizadas ao longo das sessões permitiram identificar elevados níveis de envolvimento, interesse e permanência na tarefa, demonstrando que a dinâmica do jogo contribuiu para reduzir comportamentos de dispersão frequentemente observados em aulas tradicionais. A experiência revelou que a familiaridade dos estudantes com a lógica dos jogos de cartas facilitou a compreensão das regras e permitiu que a atenção fosse direcionada para os conteúdos geográficos trabalhados.

Durante as partidas, verificou-se intensa interação entre os participantes, marcada pela colaboração, argumentação e resolução coletiva de desafios. O engajamento observado ultrapassou a dimensão recreativa, constituindo-se como um elemento facilitador da aprendizagem. Tais resultados corroboram a perspectiva de Moran (2018), segundo a qual metodologias ativas favorecem a participação discente ao deslocarem o estudante para uma posição de protagonismo no processo educativo.



Figura 1. Aplicação do GEO-8 durante aula de Geografia.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Os dados obtidos indicam que o GEO-8 contribuiu para a compreensão dos conteúdos geográficos para além da simples memorização. A dinâmica do jogo exigiu que os estudantes estabelecessem relações entre conceitos, figuras e processos espaciais, mobilizando conhecimentos prévios e construindo novas conexões cognitivas.

Diferentemente das atividades centradas na reprodução de informações, o jogo promoveu situações em que os participantes precisavam justificar associações entre cartas e defender seus argumentos diante dos colegas. Essa característica favoreceu o desenvolvimento do raciocínio geográfico e da capacidade de interpretação dos fenômenos espaciais. Segundo os relatos dos estudantes, a experiência permitiu compreender a Geografia de forma mais próxima da realidade, tornando os conteúdos mais significativos e contextualizados. Afirmarões como “a

geografia faz sentido” e “aqui a gente vê a geografia como ela é” evidenciam mudanças na percepção da disciplina e reforçam a potencialidade pedagógica da proposta.

Os resultados dialogam com a teoria da aprendizagem significativa de Ausubel (1968), ao demonstrarem que novos conhecimentos foram assimilados a partir da relação com estruturas cognitivas previamente existentes. De forma semelhante, aproximam-se das reflexões de Callai (2000) e Cavalcanti (2012) sobre a necessidade de desenvolver um pensamento geográfico crítico capaz de relacionar conteúdos escolares às experiências concretas dos estudantes.



Figura 2. Cartas temáticas utilizadas no GEO-8.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Outro aspecto relevante identificado durante a pesquisa refere-se à percepção dos professores participantes. Os relatos apontaram que o GEO-8 favoreceu a mediação pedagógica ao criar oportunidades para observação das dificuldades dos estudantes, intervenção em tempo real e ampliação dos momentos de diálogo em

sala de aula. A atividade possibilitou que o professor assumisse um papel de mediador das aprendizagens, enquanto os estudantes se tornaram protagonistas das discussões e das tomadas de decisão.

A observação sistemática também evidenciou o desenvolvimento de habilidades socioemocionais importantes para a formação integral dos estudantes, como cooperação, escuta ativa, respeito às regras coletivas e argumentação fundamentada. Tais competências emergiram naturalmente durante as sessões de jogo, demonstrando que a ludicidade pode atuar como princípio mediador para aprendizagens cognitivas e sociais.

Entretanto, os resultados também revelaram desafios relacionados à implementação contínua da proposta. Os docentes destacaram a necessidade de planejamento prévio, adaptação dos conteúdos às cartas e investimento em formação continuada para utilização de metodologias ativas. Esses aspectos indicam que o potencial da gamificação não depende apenas da existência de recursos inovadores, mas da intencionalidade pedagógica que orienta sua aplicação.

A análise integrada dos dados permite afirmar que o GEO-8 constituiu uma experiência pedagógica significativa para os estudantes participantes, promovendo engajamento cognitivo e socioafetivo, fortalecendo a compreensão dos conteúdos geográficos e ampliando as possibilidades de inovação metodológica no contexto da Educação Básica. Os achados sugerem que a gamificação, quando articulada a objetivos pedagógicos claros, pode contribuir para tornar a aprendizagem mais dinâmica, participativa e significativa.

CONCLUSÃO

Os resultados obtidos evidenciam que o GEO-8 constitui uma estratégia pedagógica capaz de favorecer o ensino de Geografia por meio da gamificação. A aplicação do jogo demonstrou potencial para ampliar o engajamento dos estudantes, estimular a participação ativa nas aulas e promover maior interação entre os participantes, contribuindo para um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e colaborativo.

A experiência também revelou que o GEO-8 favorece a construção significativa do conhecimento geográfico ao incentivar a associação entre conceitos, imagens e

processos espaciais. Durante as atividades, os estudantes mobilizaram conhecimentos prévios, desenvolveram argumentações e estabeleceram relações entre diferentes conteúdos, superando práticas centradas exclusivamente na memorização.

Os resultados indicam ainda que a utilização de recursos lúdicos, quando articulada a objetivos pedagógicos claros e à mediação docente, pode contribuir para o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais relevantes para a formação dos estudantes. Nesse sentido, o GEO-8 mostrou-se um recurso didático viável, acessível e passível de adaptação a diferentes contextos educacionais.

Conclui-se, portanto, que a gamificação, materializada no GEO-8, apresenta potencial para aproximar os conteúdos geográficos das linguagens e experiências dos estudantes, contribuindo para práticas pedagógicas mais participativas, significativas e alinhadas às demandas da educação contemporânea.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à força maior que me acompanha, não de forma rígida ou dogmática, mas como um equilíbrio, é essa mistura suave entre fé, dúvida, caminho e fluxo que guiou meus passos. Nos momentos de cansaço, sentir essa presença que não tem forma definida, mas que acalma, orienta e coloca cada coisa no seu lugar.

REFERÊNCIAS

- AUSUBEL, D. P. Educational psychology: a cognitive view. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1968.
- CALLAI, H. C. Ensinar Geografia: o desafio da totalidade-mundo nas séries iniciais. Ijuí: Editora Unijuí, 2000.
- CAVALCANTI, L. S. Geografia, escola e construção de conhecimentos. Campinas: Papirus, 2012.
- DETERDING, S. et al. (2011). From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. New York: ACM, 2011. p. 9–15.

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

MORAN, J. (2018). Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, L.; MORAN, J. (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora. Porto Alegre: Penso, 2018.

RODRIGUES, E. S. Gamificação da Geografia Através do Geo-8: Novos Mecanismos e Dinâmicas de Jogos no Cenário Docente um Estudo Realizado na EEMTI Francisco Assis Vieira em Acopiara - Ce. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação) – World University Ecumenical Flórida - USA, 2026.