



Gamificação no ensino da geografia: uma análise da aplicabilidade do Kahoot! em sala de aula

Iranides Silva Melo Neto ^{1*}, Alexia Nayara Lisboa ², Áurea Nascimento Siqueira Mesquita ³

¹Graduando em Licenciatura em Ciências Biológicas, Universidade Federal de Alagoas, Brasil. (*¹: iranides.neto@arapiraca.ufal.br)

²Graduanda em Licenciatura em Ciências Biológicas, Universidade Federal de Alagoas, Brasil. (*²: alexia.lisboa@arapiraca.ufal.br)

³Mestra e Doutoranda no Programa de Desenvolvimento em Meio Ambiente- Prodema/UFPE, Brasil. (*³: aurea.siqueira@ufpe.br)

Histórico do Artigo: Submetido em: 12/05/2024 – Revisado em: 02/08/2024 – Aceito em: 18/09/2024

RESUMO

O ensino de geografia constitui uma parte essencial na formação do ser, pois por meio desta pode enxergar e interpretar o mundo com um olhar mais crítico e ativo, capazes de perceber os efeitos impactantes das ações sociais, políticas, individuais e naturais. Ensinar geografia vai além da mera obrigação de cumprir os parâmetros curriculares, diz respeito a formação, essa, mostra que há a necessidade de formar agentes ativos e críticos e transformadores, capazes de solucionar problemas de forma integral. Dentre diversas metodologias de ensino, este artigo buscou propor metodologias ativas para o ensino de relevos e placas tectônicas, analisando os impactos da gamificação no ensino de Geografia, sendo a aplicabilidade do *Kahoot* em sala de aula para duas turmas do 6º ano do Ensino Fundamental. O artigo buscou avaliar como o uso dessa ferramenta pode melhorar a absorção do conteúdo, utilizando o assunto sobre placas tectônicas e relevo. A metodologia envolveu a implementação de quatro aulas interativas, combinando ensino teórico com *quizzes* realizados no *Kahoot*, permitindo a fixação dos conceitos de forma lúdica. A eficácia dessas aulas foi avaliada por meio da observação e da análise dos resultados dos *quizzes*, além dos feedbacks coletados dos estudantes. Os resultados indicaram que a gamificação contribui bastante para o interesse e a participação dos estudantes. Foi possível perceber que a integração de metodologias ativas e tecnológicas, como o *Kahoot*, no ensino de Geografia, pode criar um ambiente de aprendizado mais inclusivo e favorável, promovendo uma educação mais dinâmica e eficiente.

Palavras-Chaves: Educação, Gamificação, Geografia, Metodologias ativas.

Gamification in Geography Education: An Analysis of the Applicability of Kahoot! in the Classroom

ABSTRACT

Teaching geography is an essential part of personal development, as it enables individuals to see and interpret the world with a more critical and active perspective, allowing them to recognize the significant effects of social, political, individual, and natural actions. Teaching geography goes beyond merely fulfilling curricular requirements; it is about forming active, critical, and transformative agents capable of solving problems comprehensively. Among various teaching methodologies, this article proposes active methodologies for teaching landforms and tectonic plates, analyzing the impacts of gamification on geography education, with a focus on the use of Kahoot in the classroom for two 6th-grade classes. The article aims to evaluate how the use of this tool can enhance content absorption, specifically focusing on tectonic plates and landforms. The methodology involved implementing four interactive lessons, combining theoretical instruction with quizzes conducted on Kahoot, allowing students to reinforce concepts in a playful manner. The effectiveness of these lessons was assessed through observation and analysis of quiz results, as well as feedback collected from students. The results indicated that gamification significantly contributes to student interest and participation. It was observed that integrating active and technological methodologies, such as Kahoot, into geography teaching can create a more inclusive and supportive learning environment, promoting a more dynamic and efficient education.

Keywords: Education, Gamification, Geography, Active Methodologies.

Melo Neto, I.S., Lisboa, A.N., Mesquista, A.N.S. (2024). Gamificação no ensino da geografia: uma análise da aplicabilidade do Kahoot! em sala de aula. *Meio Ambiente (Brasil)*, v.6, n.2, p.41-51.



1. Introdução

O ensino de Geografia possui um papel fundamental para a formação educacional dos estudantes, onde proporciona uma vasta compreensão do mundo em que vivem, como se relaciona os diferentes fatores geográficos para a estruturação das paisagens, relevos e biodiversidade “A Geografia busca estudar a interação da sociedade em si e as transformações da natureza, estudar o espaço onde as pessoas vivem e a interação entre todos os elementos [...] (Leite; Sá; Rocha Filho, p. 3, 2020).

A Geografia é uma ciência que se preocupa em estudar a relação homem-natureza e a relação dos homens entre si, objetivando desenvolver habilidades e construir valores fundamentais para a percepção do mundo, pois a Geografia assume ampla dimensão, já que envolve questões políticas, sociais, econômicas, culturais e naturais (Macêdo, 2016).

Durante a fase do 6º do Ensino Fundamental – EF II, os alunos estão num momento de transição importante, passando do Ensino Fundamental I para um nível de conhecimento mais complexo e aprofundado. A Geografia, como disciplina, oferece ferramentas essenciais para que eles compreendam as dinâmicas do espaço em que vivem.

A Geografia deve preparar o indivíduo para localizar, compreender e atuar no mundo complexo, problematizar a realidade, formular proposições, reconhecer as dinâmicas existentes no espaço geográfico, pensar e atuar criticamente em sua realidade tendo em vista sua transformação (Brasil, 2006 p. 43).

Não é aquela geografia que mostra um panorama da terra e do homem, fazendo uma catalogação enciclopédica e artificial, em que o espaço considerado e ensinado é fragmentado e parcial, e onde o aluno é um ser neutro, sem vida, sem cultura e sem história. O aluno deve estar dentro daquilo que está estudando e não fora, deslocado e ausente daquele espaço, como é a geografia que ainda é muito ensinada na escola: uma geografia que trata o homem como um fato a mais na paisagem, e não como um ser social e histórico. (Callai, p. 58, 2003).

Ensinar geografia para o 6º ano do EF, consiste em oferta conhecimentos de base teórica o qual, colabora diretamente para o entendimento dos discente referentes a moldagens ambientais, processos de urbanização, industrialização, exploração de minérios, entres outros, assim os discentes começam a perceber como os eventos em uma parte do mundo podem impactar diretamente outras regiões, incentivando uma visão mais holística e sistematizada (Ramos, 2012). Tais ensinamentos como estão presentes nas unidades temáticas a habilidades específicas para o nível de ensino presentes na (BNCC, 2017).

A dinâmica no processo de ensino e aprendizagem demonstra uma visão ampla da sala de aula, percebendo-a não somente como um local para transmissão de conhecimento, mas sim, um local dinâmico e em construção constante, de valores, comportamento pensamento científico, lógico e participativo. Em relação a essa idealização as PCN's mostra que:

Adquirir conhecimentos básicos de Geografia é algo importante para a vida em sociedade, em particular para o desempenho das funções de cidadania: cada cidadão ao conhecer as características sociais, culturais e naturais do lugar onde vive, bem como as de outros lugares, pode comparar, explicar, compreender e especializar as múltiplas relações que diferentes sociedades em épocas variadas estabeleceram e estabelecem com a natureza na construção de seu espaço geográfico. (PCN's, 1998, p. 39).

Diante de diversas metodologias de ensino que promovem a aprendizagem sistemática e significativa, está presente nela o ensino por meio da gamificação (Lima, 2022). Essa metodologia estimula o raciocínio lógico e a inter-relação entre os decentes, proporcionando-os serem pessoas pensantes e criativas para elaborar uma solução frente aos problemas que lhes são apresentados (Ramos, 2012).

O trabalho por exemplo no 6º ano é viável o uso de metodologias lúdicas para que o aluno adentra a realidade em estudo. O trabalho pedagógico nesta realidade torna-se mais interessante para os alunos, visto que podem aprender brincando (Lima, p. 27, 2022).

Além disso, a gamificação cria no âmbito educacional um ambiente de aprendizado dinâmico e adaptável, permitindo que os alunos aprendam no seu próprio ritmo, reforçando sua confiança e transformando o processo de aprendizagem em uma experiência prazerosa, onde é defendida a idealização de mudanças e melhorias no ensino de geografia por Leite; Sá; Rocha Filho (2020), em seu artigo quando dizem:

É fundamental que seja buscado nas escolas novas formas de ensino aprendizagem para a disciplina de Geografia de forma significativa onde não apenas os discentes possam aprender nomes de países, cidades, rios e entre outras. Mas que sejam motivados a descobrirem o espaço em quem vivem de forma reflexiva, social e política (Leite; Sá; Rocha Filho, p. 3, 2020).

O termo gamificação (gamification) surgiu nos anos 2000, sua popularização foi aumentando durante os anos, logo seu uso foi amplamente difundido principalmente na Educação. Segundo Ulbricht, Fadel, 2014 p.15 “A gamificação, que tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo”.

O uso de tecnologias no ensino e aprendizagem torna-se forte devido a ampla forma do seu uso, a gamificação não apenas um jogo, vai além de ser apenas um jogo, é um tipo de abordagem pedagógica que utiliza elementos de jogos que motivam, engaja os alunos de forma interativa, sendo assim os alunos não apenas absorve conteúdos, são sujeitos a desenvolver habilidades como resolução de problemas, socialização, tomada de decisões, tornando assim o processo de ensino e aprendizagem bem dinâmicos.

No ambiente educacional, a gamificação permite que o estudante se divirta enquanto aprende, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais engajador, motivador e atraente para estudantes e professores (Ogawa et al, 2015 p.9)

Este trabalho tem como objetivo analisar o impacto das novas formas de aprendizagem, utilizando jogos interativos como o Kahoot, na dinâmica dos estudantes durante as aulas de Geografia. A pesquisa busca entender como essa ferramenta tecnológica pode aumentar o engajamento, melhorar a retenção de conteúdo e transformar a experiência de aprendizado em sala de aula.

2. Material e Métodos

2.1 Localização da Escola

A escola está inserida na Região Metropolitana do Recife - RMR, especificamente na Zona Sul da cidade, no bairro de Boa Viagem. De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), Boa Viagem é um dos bairros mais populosos e desenvolvidos do Recife, caracterizado por sua infraestrutura moderna e um alto índice de qualidade de vida. O IBGE, através de seus dados e pesquisas, confirma a relevância e o dinamismo desta área da cidade, evidenciando a importância da localização da escola para a comunidade local (IBGE, 2023).

A pesquisa foi conduzida por meio da implementação de um plano de aula integrado à carga horária do ensino de Geografia, sendo aplicada a duas turmas do 6º ano do Ensino Fundamental durante os meses de maio e junho de 2024. As turmas envolvidas foram a 6º A, composta por 23 alunos, e a 6º B, composta por 25 alunos, visando atender às habilidades específicas para tais temáticas sendo o código EF06GE05 que visa relacionar padrões climáticos, tipos de solo, relevo e formações vegetais e o código EF06GE11, diz que deve-se analisar distintas interações das sociedades com a natureza, com base na distribuição dos componentes físico-naturais,

incluindo as transformações da biodiversidade local e do mundo (Brasil, p. 387, 2017).

2.2 Plano de Aula e Metodologia

O plano de aula para o conteúdo escolhido foi estruturado para abranger quatro sessões distintas, cada uma combinando uma abordagem teórica detalhada com suporte visual por meio de apresentações em slides. Deste modo, aulas lecionadas podem proporcionar uma compreensão aprofundada dos conceitos relacionados às placas tectônicas e ao relevo terrestre, são fundamentais compreender o estudo da geografia.

Sendo assim, a primeira aula foi dedicada à introdução às placas tectônicas, abordando a definição e classificação das placas tectônicas, incluindo placas litosféricas e tectônicas, e apresentando a teoria da tectônica de placas. Para facilitar a aprendizagem dos estudantes, a aula incluiu de uma exposição teórica detalhada acompanhada por slides ilustrativos que mostram os diferentes tipos de placas e suas interações. Foi utilizado um livro didático específico que contém exercícios de fixação relacionados a esse conteúdo. Após a exposição, os alunos realizarão esses exercícios para reforçar o aprendizado.

Na segunda aula, foi descrever para compreensão dos estudantes, os processos tectônicos, discutindo os mecanismos de movimento das placas, como divergência, convergência e transformações. Foram utilizados slides com diagramas e animações que ilustram a formação de montanhas, terremotos e vulcões, permitindo uma visualização dinâmica dos processos envolvidos. Já terceira aula abordou a formação do relevo terrestre, explorando a relação entre a tectônica de placas e a criação de características do relevo, como montanhas, vales e planaltos. A apresentação foi acompanhada por slides com imagens e mapas topográficos que demonstram as diversas formas de relevo e sua origem tectônica. Além disso, os discentes foram incentivados a trabalhar com exercícios práticos do livro, que foram corrigidos coletivamente com a ajuda do docente, permitindo a resolução de dúvidas e a discussão sobre os conceitos abordados.

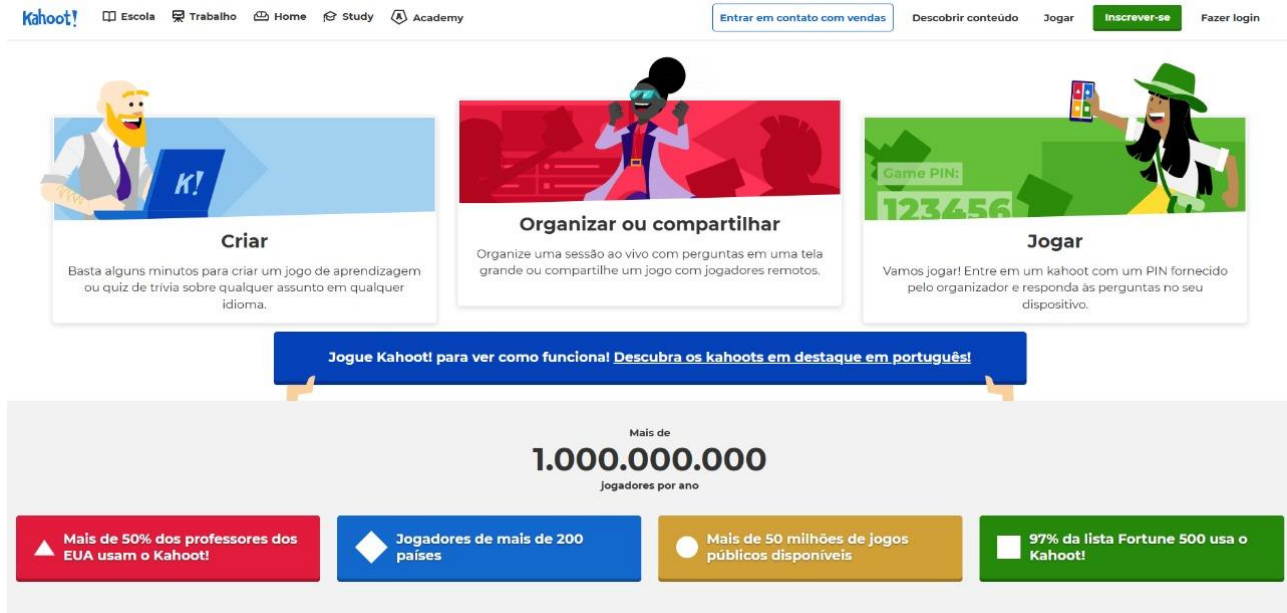
Na quarta e última aula realizou-se as aplicações práticas dos conceitos estudados, incluindo a análise de eventos sísmicos e vulcânicos, e na revisão dos principais pontos abordados. Os estudantes foram apresentados a estudos de caso por meio de slides, e discussão interativa para revisar e consolidar os conceitos-chave.

A escolha do conteúdo para o plano de aula é justificada pela sua relevância para a compreensão das dinâmicas geográficas, além de estar inserido no conteúdo programático dos estudantes do 6º ano. Sendo assim, o estudo das placas tectônicas e do relevo terrestre é essencial para entender os processos que moldam a superfície da Terra e a ocorrência de desastres naturais, bem como suas implicações para o meio ambiente e a sociedade. A abordagem teórica, apoiada por recursos visuais e exercícios de fixação com correção e esclarecimento de dúvidas pelo docente, visa garantir uma compreensão sólida e integrada dos conceitos complexos, facilitando sua aplicação prática.

2.3 Intervenção e Ferramentas Utilizadas

A plataforma digital *Kahoot* (Figura 01) é uma ferramenta inovadora que enriquece o processo de aprendizagem ao transformar o ensino tradicional em uma experiência interativa, envolvente e tecnológica. Este aplicativo utiliza *quizzes* dinâmicos para estimular a participação ativa dos alunos, permitindo que os professores criem questionários personalizados que cobrem uma ampla gama de tópicos e conteúdos educacionais. Os *quizzes* são realizados em tempo real e podem ser acessados por meio de dispositivos móveis, como *smartphones* e *tablets*, oferecendo uma interface intuitiva que facilita o uso tanto para docentes quanto para estudantes.

Figura 01 – Tela principal do Kahoot.



Fonte: Autores, 2024.

No contexto do ensino de Geografia, o *Kahoot* se destaca como uma ferramenta essencial para a aplicação prática dos conceitos discutidos em sala de aula. Após a exposição teórica de temas complexos, o *Kahoot* proporciona uma abordagem interativa que reforça e consolida o conhecimento adquirido pelos alunos. Através de quizzes e jogos, os alunos podem revisar e aplicar os conceitos aprendidos de forma lúdica e envolvente, o que facilita a retenção e a compreensão dos conteúdos.

Durante a implementação desta ferramenta, o *Kahoot* foi utilizado para criar jogos de perguntas e respostas relacionados aos temas das aulas. Essa abordagem teve como objetivo despertar o interesse dos alunos e facilitar a assimilação dos conceitos abordados. A interação promovida pelo *Kahoot* permitiu que os alunos participassem de maneira ativa e divertida, promovendo uma competição saudável e incentivando a revisão dos conteúdos de forma dinâmica.

A combinação das aulas teóricas com a ferramenta interativa proporcionou um ambiente de aprendizagem mais engajador e eficaz. A utilização do *Kahoot* não só melhorou o ambiente de ensino, tornando-o mais atraente e acessível, mas também ofereceu uma maneira prática e intuitiva para os professores tornarem suas aulas mais dinâmicas e envolventes. Em suma, o *Kahoot* demonstrou ser uma ferramenta eficaz para complementar o ensino tradicional, promovendo uma abordagem mais interativa e estimulante no processo de aprendizagem.

2.4 Período e Estrutura das Aulas

No desenvolvimento dos planos de aula, cada sessão foi projetada para tratar aspectos específicos do conteúdo relacionado ao tema em questão, empregando métodos pedagógicos que favorecessem a participação ativa dos estudantes e maior interação. O foco das aulas concentrou-se em dois tópicos principais: placas tectônicas e tipos de relevo. Sendo proposto como objetivo principal do estudo explorar a importância desses conceitos para a compreensão das dinâmicas terrestres e suas implicações no ambiente geológico.

A abordagem pedagógica adotada não se limitou à mera transmissão de conhecimento. Em vez disso, buscou-se promover um engajamento efetivo dos alunos por meio de atividades práticas e interativas. Estas

atividades foram concebidas para facilitar a retenção e a aplicação dos conceitos estudados. Ao integrar elementos interativos e participativos, o planejamento das aulas visou criar um ambiente de aprendizagem que não apenas transmitisse informações, mas também estimulasse a compreensão profunda e a aplicação prática dos conceitos sobre placas tectônicas e relevo.

Assim, a estratégia pedagógica adotada destacou-se por seu enfoque na participação ativa dos alunos e na aplicação prática dos conhecimentos adquiridos, proporcionando uma base sólida para a compreensão das dinâmicas da Terra e suas consequências no ambiente geológico.

2.5 Processo de ensino

O planejamento das aulas foi estruturado para maximizar a fixação do conteúdo por meio da integração da ferramenta digital *Kahoot*, que desempenhou um papel central no processo de aprendizagem. O *Kahoot* é uma plataforma educativa baseada em jogos, projetada para criar *quizzes* interativos e competitivos, desenvolvidos pelo professor. Esta ferramenta foi utilizada para complementar a instrução teórica com atividades práticas que promovem a revisão e consolidação dos conceitos estudados.

Durante as aulas, os alunos participaram ativamente de *quizzes* elaborados, que abordaram temas específicos como placas tectônicas e tipos de relevo. A aplicação do *Kahoot* proporcionou uma abordagem envolvente e motivadora para a revisão dos conteúdos, permitindo que os alunos interagissem com o material de maneira dinâmica. Esse método não apenas facilitou a retenção dos conceitos abordados, mas também fomentou um ambiente de aprendizagem colaborativo e competitivo. A inclusão do *Kahoot* no plano de aula visou reforçar a compreensão dos tópicos e aumentar o engajamento dos alunos por meio de uma experiência de aprendizagem mais prática e estimulante.

2.6 Processamento de dados

A pesquisa foi conduzida em estrita conformidade com as diretrizes estabelecidas pela Resolução 510/2016 (Brasil, 2016), que regula as práticas éticas em pesquisas envolvendo seres humanos no Brasil. Este regulamento assegura que todas as etapas do estudo sejam realizadas com o máximo respeito pelos direitos e bem-estar dos participantes. No âmbito desta pesquisa, todos os estudantes foram convidados a participar de forma voluntária, sendo devidamente informados sobre os objetivos e a natureza do estudo. Além disso, foram esclarecidos sobre os possíveis riscos e benefícios associados à sua participação, garantindo uma compreensão completa antes do consentimento.

Para assegurar a integridade e a ética do processo, foi garantido aos participantes que suas identidades seriam mantidas em absoluto sigilo. A confidencialidade dos dados coletados foi rigorosamente preservada, com todas as informações pessoais sendo protegidas contra acesso não autorizado. O compromisso com o anonimato dos participantes foi uma prioridade, assegurando que suas informações individuais não fossem divulgadas ou associadas aos resultados da pesquisa.

A transparência na comunicação e o cumprimento das normas éticas foram fundamentais para o respeito aos direitos dos participantes e para a validade dos resultados obtidos. Essas medidas não apenas asseguraram o alinhamento com as exigências legais e éticas, mas também promoveram a confiança dos participantes no processo investigativo, essencial para a obtenção de dados precisos e relevantes.

3. Resultados e Discussão

A avaliação da eficácia das aulas foi conduzida por meio de duas abordagens principais: observação direta do engajamento dos estudantes e análise dos resultados obtidos nos *quizzes* realizados na plataforma *Kahoot*. A participação ativa dos alunos durante as atividades e seu desempenho foram utilizados como

indicadores diretos da compreensão dos conceitos abordados nas aulas, conforme ilustrado na Figura 02. A análise dos resultados dos *quizzes* permitiu avaliar o nível de assimilação dos conteúdos e a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos.

Adicionalmente, foi realizado um processo sistemático de coleta de *feedback* dos alunos de modo coletivo, com o objetivo de obter uma visão mais aprofundada sobre a percepção deles em relação à metodologia adotada. Este *feedback* incluiu no momento da finalização da aula perguntas abertas pela docente, os quais foram empregados para diagnosticar a eficácia das atividades interativas e a influência destas sobre o processo de aprendizagem.

Figura 02 – Desenvolvimento da gamificação em sala



Fonte: Autores, 2024.

Portanto, os resultados indicam que a gamificação, quando aplicada de maneira estratégica, contribui de forma assertiva, facilitando a compreensão permitindo a colaboração dos estudantes também, como mostra a (Figura 03), não apenas facilitando a fixação do conteúdo, mas criando um ambiente de aprendizado bem mais inclusivo e favorável. Esses achados sugerem que a integração de metodologias ativas e tecnológicas, devem ser usadas na prática para o ensino de Geografia.

Figura 03 – Interface do Kahoot em Sala de Aula

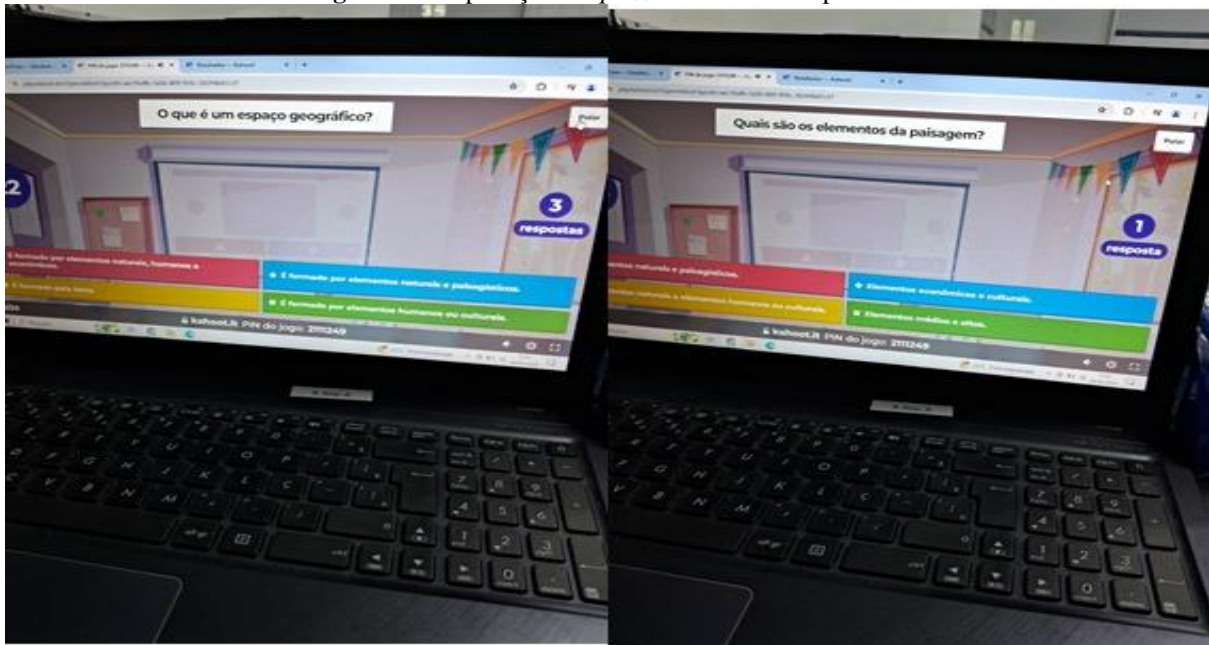


O processo de avaliação foi meticulosamente estruturado para medir a eficácia do plano de aula e a compreensão dos alunos em relação aos conceitos de placas tectônicas e relevo, conforme ilustrado na Figura 04. A avaliação foi projetada para refletir o desenvolvimento da aprendizagem ao longo das quatro aulas ministradas, proporcionando uma visão abrangente do progresso dos alunos.

Durante as aulas, foram realizadas avaliações informais de forma contínua, utilizando quizzes e atividades práticas que foram, em grande parte, integradas ao aplicativo Kahoot. Esta abordagem permitiu uma análise dinâmica e em tempo real da compreensão dos alunos, facilitando o monitoramento constante do progresso individual e coletivo. Os quizzes realizados através do Kahoot não apenas proporcionaram uma forma interativa de revisão dos conteúdos, mas também serviram como ferramentas para avaliar o entendimento dos conceitos discutidos.

Além disso, essas avaliações contínuas permitiram ajustes oportunos na abordagem pedagógica, com base no desempenho dos alunos e nas necessidades identificadas durante as atividades. O uso do Kahoot como recurso principal contribuiu para uma experiência de aprendizagem mais envolvente e eficaz, possibilitando uma adaptação ágil do plano de ensino para maximizar a retenção e aplicação dos conceitos por parte dos alunos.

Figura 04 – Aplicação do *quiz* sobre relevos e placas tectônicas



Fonte: Autores, 2024.

Avaliação Continuada (Prova): Ao final do período de instrução, foi aplicada uma prova formal que cobriu todos os conceitos discutidos nas aulas, incluindo placas tectônicas e relevo. Esta prova consistiu em questões objetivas e discursivas, projetadas para avaliar tanto o conhecimento factual quanto a capacidade dos alunos de aplicar os conceitos aprendidos.

Os resultados das provas finais foram bastante positivos e demonstraram a eficácia do plano de aula implementado. Os alunos das turmas 6º A e 6º B obtiveram notas significativamente altas, refletindo uma sólida compreensão dos temas abordados. A Turma do 6º A, os alunos apresentaram um desempenho notável, com a maioria obtendo notas acima da média esperada para o ano escolar. Este resultado indicou uma

assimilação eficiente dos conceitos e um avanço significativo no entendimento do conteúdo de Geografia. Da mesma forma, os alunos da turma 6º B também alcançaram excelentes resultados, com notas elevadas que corroboraram a eficácia do plano de aula e da abordagem pedagógica adotada.

A análise dos resultados das provas finais confirmou que a metodologia adotada, que combinou aulas teóricas com o uso do Kahoot para uma aprendizagem interativa, foi bem-sucedida em promover um desenvolvimento significativo na compreensão dos conceitos geográficos pelos alunos. A utilização de avaliações contínuas e uma prova formal ajudou a consolidar o aprendizado e evidenciar a eficácia da intervenção educativa aplicada.

4. Conclusão

As atividades propostas foram todas realizadas de forma integrar, durante o desenvolvimento da ação de intervenção foi possível vivenciar o que significa um campo de ação pedagógica, ficando perceptível a grande demonstração de interesse pelos alunos, alcançando assim o objetivo propostos, tornando o processo de ensino e aprendizagem interessantes, evidenciado por uma participação engajada.

A gamificação demonstrou como esperado o despertar do interesse para a participação, que não somente revelou importante para aplicação em si, mas sim, por proporcionar para eles um método de ensino no qual os alunos poderiam demonstrar suas potencialidades, criticidades e resolução dos desafios proporcionados pelos jogos, sendo os autores ativos do conhecimento.

Desta forma, contribuiu para uma compreensão mais aprofundada dos conteúdos abordados, facilitando a assimilação dos conceitos relacionados às placas tectônicas e ao relevo, mas também estimulou uma competição saudável, além disso, os discentes foram capazes de desenvolver habilidades fundamentais para a análise e aplicação, refletindo um aprimoramento em suas capacidades críticas e práticas dentro da disciplina. O envolvimento de todos os alunos foi de suma importância para que pudéssemos alcançar os objetivos e enriquecer a experiência educacional de forma mais significativa.

5. Agradecimentos

Presto aqui meus sinceros agradecemos a comunidade escolar pela recepção e por proporcionar a oportunidade de realizar esta intervenção, mais ainda aos alunos do 6º ano A e 6º ano B, os quais prontamente aceitaram participar da ação demonstrando o interesse a gratidão pelo momento dinâmico e descontraído cuja participação ativa destes foi de suma importância para o sucesso das atividades propostas. Agradeço também a minha rede de pesquisa por aceitar participar desta atividade e oferecer o suporte necessário para que tudo desse certo. Agradeço aos meus orientadores pela parceria e ensinamentos ofertados e mais ainda agradeço a Deus por nos capacitar e permitir que tudo desse certo e com ótimo desempenho.

6. Referências

Brasil. (2017). **Base Nacional Comum Curricular – Educação é a Base**. Ministério da Educação. Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 7 de agosto de 2024.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE. (2023). **Perfil dos municípios brasileiros**. Disponível em <https://www.ibge.gov.br>. Acesso em 29 de agosto de 2024.

Leite, J. P. A., Sá, L. N. de, & Rocha Filho, G. B. da. (2020). A importância do ensino da geografia em sala de aula: Um olhar sobre a valorização da prática docente e a aprendizagem. **COINTER**

PDVL, Recife, 1-15. DOI: <https://doi.org/10.31692/2526-7701.VCOINTERPDVAgro.0012>. Disponível em <https://cointer.institutoidv.org/smart/2020/pdvl/uploads/1624.pdf>. Acesso em 7 de agosto de 2024.

Lima, J. C. R. de. (2022). O ensino da geografia nas séries finais do ensino fundamental, processo de aprendizagem na pandemia: Um estudo bibliográfico. **UFAL**, Delmiro Gouveia, 1-54. Disponível em <https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/123456789/8593/1/O%20ensino%20da%20Geografia%20nas%20s%C3%A9ries%20finais%20do%20ensino%20fundamental%2C%20processo%20de%20aprendizagem%20na%20pandemia%20um%20estudo%20bibliogr%C3%A1fico.pdf>. Acesso em 7 de agosto de 2024.

Ogawa, A. N., et al. (2015). Análise sobre a gamificação em ambientes educacionais. **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, 13(2). DOI: <https://doi.org/10.22456/1679-1916.61453>. Disponível em <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/61453>. Acesso em 24 de julho de 2024.

Paz, M. F. da. (2018). História e gamificação: Reflexões e aplicabilidade de lúdicos no ensino de história. **Universidade Federal do Paraná**. Disponível em <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/699958/2/Hist%C3%B3ria%20e%20Gamifica%C3%A7%C3%A3o%20Reflex%C3%B5es%20e%20aplicabilidade%20de%20ludicos%20no%20ensino%20de%20Historia.pdf>. Acesso em 10 de julho de 2024.

Ramos, M. G. da S. (2012). A importância dos recursos didáticos para o ensino da geografia no ensino fundamental nas séries finais. **UnB/UAB**, Brasília, 1-45. Disponível em https://bdm.unb.br/bitstream/10483/5101/1/2012_MartaGoncalvesdaSilvaRamos.pdf. Acesso em 7 de agosto de 2024.

Ulbricht, V. R., & Fadel, L. M. (2014). Educação gamificada: Valorizando os aspectos sociais. In L. M. Fadel (Ed.), **Gamificação na educação** (pp. 6-10). São Paulo: Pimenta Cultural. Disponível em http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf. Acesso em 24 de agosto de 2024.

Leite, J. P. A. (2020). A Importância do Ensino da Geografia em Sala de Aula: Um Olhar Sobre a Valorização da Prática Docente e a Aprendizagem. **COINTER**, 1-15. <https://doi.org/10.31692/2358-9728>.

Macêdo, J. P. d. (2016). A Contribuição da Geografia na Formação do Sujeito Crítico no Ensino Fundamental da Unidade Escolar Deusdeth Vitório Dias, Em Várzea Branca. **CONEDU**, 1-11. https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2016/TRABALHO_EV056_MD1_SA2_ID12127_17082016221950.pdf

Oliveira, V. M. d., Araújo, J. C. d., & Silva, M. V. d. (2020). Formação Docente em Geografia Sob a Ótica do Estado do Conhecimento. **Revista Ensino de Geografia**, 1, 1-16.

Ramos, M. G. d. S. (2012). **A Importância dos Recursos Didáticos para o Ensino da Geografia no Ensino Fundamental nas Séries Finais**. UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA, 1-45.
https://bdm.unb.br/bitstream/10483/5101/1/2012_MartaGoncalvesdaSilvaRamos.pdf

Santos, L. A. d. (2014). *O Processo Ensino-Aprendizagem de Geografia: Análise das metodologias aplicadas pelos professores do Ensino Médio no Centro de Ensino Antonio Corrêa na cidade de Esperantinópolis ? MA. AGB*, 1-12.
https://www.cbg2014.agb.org.br/resources/anais/1/1404105578_ARQUIVO_ARTIGOCBG2014LIGIERIAALVESDOSSANTOS.pdf

Brasil. Ministério da Educação. (2006). **Orientações curriculares para o ensino médio: Ciências humanas e suas tecnologias**. Brasília, DF: Ministério da Educação. Recuperado de http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_03_internet.pdf (Acesso em 20 de novembro de 2018).

Callai, H. C. (2003). O ensino de geografia: Recortes espaciais para análise. In A. C. Castrogiovanni et al. (Orgs.), **Geografia em sala de aula: Práticas e reflexões** (4a ed., pp. 57-63). Porto Alegre: UFRGS.