



## **COLÉGIO PEDRO II**

Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura  
Especialização em Teorias e Práticas na Geografia Escolar

Saulo Aguiar Siqueira

## **PRÁTICAS DE GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA**

Rio de Janeiro, 2020

Saulo Aguiar Siqueira

## **PRÁTICAS DE GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA**

Monografia apresentada ao Programa de Especialização em Teorias e Práticas na Geografia Escolar, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Teorias e Práticas da Geografia Escolar.

Orientador: Professor Dr. Marcos Rodrigues Ornelas de Lima

Rio de Janeiro, 2020

**COLÉGIO PEDRO II**  
**PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA**  
**BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER**  
**CATALOGAÇÃO NA FONTE**

S618 Siqueira, Saulo Aguiar  
Práticas de gamificação para o ensino de Geografia / Saulo Aguiar Siqueira. - Rio de Janeiro: Colégio Pedro II, 2020.

56 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Teorias e Práticas da Geografia Escolar) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.

Orientador: Marcos Rodrigues Ornelas de Lima.

1. Geografia – Estudo e ensino. 2. Gamificação. 3. Práticas de ensino.  
I. Lima, Marcos Rodrigues Ornelas de. II. Colégio Pedro II. III Título.

CDD 910

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

Saulo Aguiar Siqueira

## **PRÁTICAS DE GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA**

Monografia apresentada ao Programa de Especialização em Teorias e Práticas na Geografia Escolar, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Teorias e Práticas da Geografia Escolar.

Aprovada em: 16 / 10 / 2020

Banca Examinadora

---

Professor. Dr. Marcos Rodrigues Ornelas de Lima (Orientador)  
Departamento de Geografia - Colégio Pedro II

---

Professor. Dr. Leonardo Freire Marino  
Programa de Pós-Graduação de Ensino em Educação Básica - PPGEB-UERJ

---

Professor. Ms. Pedro Bernardes Pinheiro  
Departamento de Geografia – Colégio Pedro II

*Aos meus pais, pela paciência.*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço os meus pais, Maria e Messias, pela dedicação e o amor que foi me dado ao longo da vida.

Agradeço meus irmãos e amigos que tornam meu mundo mais habitado.

Dedico este trabalho a uma grande amiga, Claudia Costa Sampaio (1958-2019).

Agradeço os meus professores de geografia de toda a vida que me ensinaram a amar esta ciência e a ler o mundo, especialmente aos desta especialização que se dedicaram ao longo de 2019, em baixo de sol, muita chuva e notícias sobre greve, não desistiram, com objetivo em dar maior qualidade aos ensinamentos e práticas desta disciplina. Ao Colégio Pedro II pela oportunidade.

Agradeço meu orientador Marcos Lima, pela atenção que foi me dada e pelas aulas da pós-graduação que mais pude aprimorar as minhas didáticas inovadoras em sala de aula. Se antes eu usava jogos, passei a usar mais ainda.

Agradeço a escola em que trabalho e aos meus diretores pela paciência em ouvir tanta gritaria na sala de aula durante os jogos, sabendo que era por uma boa causa.

Agradeço especialmente aos meus alunos que desde 2014 transformaram a sala de aula em uma festa do ensino e aprendizagem e tornaram este trabalho possível. A todos estes alunos que deram um show em cada atividade gamificada realizada em sala e que fizeram o Jogo de Cartas acontecer durante seis anos e a Copa de Geografia durante três anos, envolvendo mais de 1000 estudantes que aprenderam se divertindo.

Agradeço a Ele que me faz acreditar que tudo é possível, Deus.

*“Existem entre a festa e o jogo, naturalmente, as mais estreitas relações.”*

*(Johan Huizinga, 1872-1945)*

## RESUMO

SIQUEIRA, Saulo Aguiar. **Práticas da Gamificação para o Ensino de Geografia**. 2020. Monografia (Especialização) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Programa de Especialização em Teorias e Práticas da Geografia Escolar, Rio de Janeiro, 2020.

O presente trabalho propõe analisar e refletir sobre a importância do uso de práticas gamificadas para a educação em geral e mais precisamente para o ensino de geografia. A pesquisa traz diversas abordagens de especialistas em educação, geografia e da área de jogos a fim de elaborar o uso de práticas inovadoras para o ensino e aprendizagem, contrapondo algumas vezes o ensino tradicional. Posteriormente retomando a parte teórica, são apresentadas as respostas de vinte estudantes que participaram diretamente das práticas gamificadas realizadas em sala de aula, descrevendo as suas sensações e experiências vivenciadas ao longo dessas práticas. Os métodos utilizados nesta pesquisa foi uma ampla revisão bibliográfica sobre gamificação e atividades lúdicas, relacionando tais conceitos e teorias às respostas dadas pelos participantes da pesquisa, trazendo como resultado final a análise e reflexões sobre a importância do uso de tais práticas para o ensino e a aprendizagem.

**Palavras-chave:** Gamificação. Ensino. Geografia.

## ABSTRACT

SIQUEIRA, Saulo Aguiar. **Práticas da Gamificação para o Ensino de Geografia.** 2020. Monografia (Especialização) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Programa de Especialização em Teorias e Práticas da Geografia Escolar, Rio de Janeiro, 2020.

The present final paper proposes to analyze and reflect on the importance of using gamified practices for education in general and more precisely for teaching geography. The research brings several approaches from specialists in education, geography and games in order to elaborate the use of innovative practices for teaching and learning, sometimes contrasting traditional teaching. Subsequently returning to the theoretical part, the responses of twenty students who directly participated in the gamified practices carried out in the classroom are presented, describing their sensations and experiences during these practices. The methods used in this research was a wide bibliographic review on gamification and ludic activities, relating such concepts and theories to the answers given by the research participants, bringing as a final result the analysis and reflections on the importance of using such practices for teaching and learning.

**Keywords:** Gamification. Teaching. Geography.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>1.1. Problema e Justificativa da Pesquisa.....</b>	<b>13</b>
<b>1.2. Objetivos.....</b>	<b>14</b>
<b>1.3. Metodologia .....</b>	<b>14</b>
<b>2. TEORIAS DA GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA .....</b>	<b>15</b>
<b>2.1. Gamificação para a Educação.....</b>	<b>16</b>
<b>2.2. A Gamificação como Forma de Superar os Entraves do Ensino do tradicional.....</b>	<b>21</b>
<b>3. PRÁTICAS DA GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA .....</b>	<b>27</b>
<b>3.1. As Regras do Game .....</b>	<b>28</b>
<b>3.2. Jogo de Cartas: um game a ser utilizado para o aprimoramento de questões objetivas .....</b>	<b>29</b>
<b>3.3. Copa de Geografia: um game a ser utilizado para o aprimoramento de questões discursivas .....</b>	<b>35</b>
<b>4. A PESQUISA SOBRE O USO DA GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA .....</b>	<b>38</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>44</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>46</b>
<b>APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO DE PESQUISA .....</b>	<b>49</b>
<b>APÊNDICE B - RESPOSTA COMPLETA DOS ALUNOS NA ORDEM DAS QUESTÕES 4 E 5 DO QUESTIONÁRIO .....</b>	<b>50</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O ato de jogar está presente em nossas vidas desde a infância até as idades mais avançadas, seja uma simples brincadeira entre crianças até a um jogo de cartas em Las Vegas que envolve milhões de dólares. A palavra Jogo em si, derivada do latim *Jocum*, que significa “brincadeira”<sup>1</sup> pode ser definida como uma atividade no qual “diferentes indivíduos ou grupos de indivíduos se submetem a competições em que um conjunto de regras determina quem ganha ou perde”<sup>2</sup>. Este conjunto de regras na qual os humanos se submetem em prol de um objetivo comum que é a vitória, está presente na história da humanidade há milênios, onde se utilizam espaços ou materiais que estimulem a competição, como por exemplo, uma pista de corrida na Grécia Antiga, arco e flechas nas mãos dos indígenas da América pré-colombiana, crianças brincando de roda na idade moderna a smartphones conectados a diversos jogos online no mundo contemporâneo. Segundo um dos maiores historiadores sobre o tema, o jogo acompanha a cultura humana, “marcando-a desde mais distantes origens até a civilização em que nos encontramos é mais antigo que a própria cultura” (HUIZINGA, 1980, p. 3-4).

Neste contexto, talvez possamos dizer que a história da humanidade esteja repleta de jogos ou competições que envolveram o homem em sua busca pela vitória, pela luta ou representação de alguma coisa e isto, segundo Huizinga (1980, p. 14), é a função dos jogos em suas formas mais elevadas. O autor ressalta que “estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a representar uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa.” (HUIZINGA, 1980, p. 16-17). A luta pela vitória que levam vários indivíduos a jogarem e competirem torna o jogo algo viciante pelo simples fato de que vencer é bom e a derrota provoca o desejo pela revanche, pois “o jogo é algo prazeroso e cativante.” (HUIZINGA, 2010 *apud* MARTINS et al. 2014, p. 4).

Segundo Busarello (2016, p. 25) o cérebro humano tem a necessidade de viver as experiências oferecidas pelos jogos, como resolver enigmas e receber respostas, pois são estímulos que ativam a dopamina que é o neurotransmissor responsável pelo prazer. O jogo ainda leva o ser humano a aumentar a capacidade

---

<sup>1</sup> Segundo o Dicionário Latim Online: [dicionariodelatim.com.br](http://dicionariodelatim.com.br)

<sup>2</sup> De acordo com Michaelis Dicionário Brasileiro de Língua Portuguesa: [michaeles.uol.com.br](http://michaeles.uol.com.br)

de ultrapassar obstáculos, as dificuldades e o introduz no difícil caminho da vida, segundo Rogger Callois (1990 *apud* MARTINS et al. 2014, p. 4). Em outras palavras Busarello enfatiza outra reação psicológica vivida através desta atividade:

[...] em um jogo o indivíduo tem a oportunidade de vencer desafios e perder, mas não de forma permanente. Ou seja, o jogador sempre terá a oportunidade de refazer a tarefa, buscando seu êxito. Isso serve como motivador para uma busca constante de melhorias e maneiras novas para se encontrar soluções. (BUSARELLO, 2016, p. 25)

O historiador Huizinga traz ainda algumas teorias que demonstram a importância do ato de jogar e o motivo que o leva a querer realizar esta prática ao longo da vida:

Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá (...) Outras veem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. Teorias há, ainda, que o consideram uma ab-reação (...) ou realização do desejo. (HUIZINGA, 1980, p. 4)

Desafiador, cativante e ainda nos tornando mais hábeis, o jogo é antes de tudo um ato de envolvimento, pois muitas vezes quem joga não joga sozinho, e, estar junto com outros humanos jogando faz desta atividade parte integrante de nossa vida cotidiana, “tornando-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital para a sociedade (...) e como função cultural” (HUIZINGA, 2007 *apud* FAVA, 2016, p. 46).

Em toda a história dos jogos, imaginemos um grande quadro mostrando-a através de uma linha do tempo, desde os primórdios até a atualidade, com imagens das competições de acordo com a sua época. Em resumo, poderíamos visualizar alguns sujeitos com expressões de raiva, outros com alegria, alguns pulando e gritando e outros chorando. O ato de jogar tem um grande efeito, sendo comparado até a uma festa, onde predominam a alegria ou não, pois algumas festas podem ser sérias (HUIZINGA, 1980, p. 25).

O ato de jogar em si tomou uma proporção mundial e passou a integrar cada vez mais a vida na sociedade, principalmente no ocidente, com a fabricação em massa de jogos de cartas, tabuleiros e posteriormente com o avanço da tecnologia, a incorporação de modernos jogos eletrônicos e virtuais. O que então deveríamos esperar do século XXI? O século em que a tecnologia tomou proporções jamais

vistas, pois atualmente o jogo está presente na palma da mão, de sujeitos de várias idades e classes sociais, podendo ser jogado em qualquer hora e em conjunto com pessoas de quase todas as partes do planeta, frisando as exceções pelo o fato de uma expressiva parte da população mundial não ter possuir a smartphones ou redes móveis, limitando o acesso a determinados jogos. O jogo se globalizou de tal forma que não é incomum ouvir e ler no Brasil a palavra sendo pronunciada pela língua inglesa *game*. O ato de jogar ou utilizar *games* em contextos de não *games*, principalmente no ramo educacional, nas séries do ensino fundamental II e ensino médio, chama-se Gamificação que é o tema central deste trabalho.

Intimidade ligada à prática utilizada em sala de aula pelo pesquisador, a gamificação nas aulas de geografia dos 8º e 9º anos da Escola Municipal Panaro Figueira, localizada em Seropédica, estado do Rio de Janeiro, teve origem nos primeiros anos de experiências em sala de aula, entre 2014 e 2015, quando o pesquisador ficou surpreso ao observar os alunos cochilando em suas aulas, conversando durante a explicação do conteúdo, solicitando ida ao banheiro várias vezes ou jogando online em seus smartphones, e, foi neste detalhe dos alunos trazendo seus jogos online para o ambiente escolar e o pesquisador trazendo a memória de sua infância nos anos 90 que passava horas e horas jogando videogames que surgiu a ideia de transformar a aula de geografia em um *game*, e, a partir de 2015 que os jogos citados mais a frente nesta pesquisa tiveram origem e o professor passou a observar um grande ganho de ensino e aprendizagem em suas aulas.

### **1.1. Problema e Justificativa da Pesquisa**

O que é gamificação? O uso da gamificação favorece a aprendizagem? Qual a importância da gamificação nas aulas de geografia? Tentando responder estas questões, ressalta-se que a presente pesquisa visou trazer a relevância dos principais fundamentos da gamificação e a sua relação com os processos de ensino e aprendizagem nas aulas de geografia do ensino fundamental, no sentido que as escolas e professores da rede pública e privada, ao realizar a leitura, busquem aprimorar seus métodos de ensino e incorporem a gamificação em sua didática.

## **1.2. Objetivos**

O objetivo desta pesquisa procurou descrever, analisar e refletir sobre a importância da gamificação no âmbito da educação e especialmente para o ensino de geografia, através de uma revisão de literatura sobre estes temas e posteriormente apresentar uma atividade gamificada realizada nas aulas de geografia do ensino fundamental, suas etapas, objetivos e métodos utilizados, concluindo com as respostas dos participantes da pesquisa que são os alunos que jogaram as tais atividades gamificadas. Dentre os objetivos secundários, destaca-se: realizar um levantamento teórico sobre o tema gamificação e tentar expor seus primórdios e principais fundamentos segundo especialistas na área; Descrever as próprias práticas docentes utilizadas pelo pesquisador que incorporam o processo de gamificação em sala de aula; Analisar e refletir sobre as respostas dos estudantes participantes em forma, comentando e relacionando cada opinião ao processo de ensino aprendizagem;

## **1.3. Metodologia**

O método utilizado nesta pesquisa foi à apresentação das etapas e objetivos de duas atividades gamificadas que ocorreram durante três semanas entre os meses de novembro e dezembro de 2019, e, após estas atividades, os participantes destas atividades foram entrevistados utilizando um questionário contendo questões referentes às estas práticas realizadas. O questionário foi distribuído aos vinte participantes de forma aleatória, estudantes de ambos os sexos do 8º ano do ensino fundamental na faixa etária de 13 a 17 anos, contendo cinco questões no qual se procurou avaliar o engajamento destes nas atividades propostas.

## 2. TEORIAS DA GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA

Segundo a escritora e *design* instrucional Flora Alves (2015), o termo gamificação surge através de um programador de computadores, Nick Pelling em 2003. Nascido na Inglaterra, Nick funda a consultoria chamada “Conunda” 10 com o objetivo de promover a gamificação para produtos de consumo. Em 2007, uma empresa chamada Bunchball lança uma moderna plataforma gamificada que é a primeira a incorporar a mecânica de jogos com o uso de placar, pontos e distintivos para servir a propósitos de engajamento. Em 2010 o *game designer* Jesse Schell, ilustra como seria o mundo com a disseminação da gamificação para diversas categorias empresariais e, no mesmo ano, Jane McGonigal lança o livro *Reality is Broken*, obra repleta de exemplos de como os games podem gerar impacto positivo no mundo. De 2011 em diante este conceito começa a amadurecer no qual surgem relatórios e estatísticas sobre o tema para o mundo dos negócios e para a educação (ALVES, F., 2015, não paginado).

Os primeiros conceitos sobre gamificação o definem como “elementos dos *games* (mecânicas, estratégias, pensamentos) fora do contexto dos *games*” (WERBACH; HUNTER, 2012 *apud* FARDO, 2013, p. 1) ou “gamificar referia-se a transformar em jogo algo não visto como jogo.” (MARCZEWSKI 2012 *apud* FAVA, 2018, p. 56). O termo refere-se ainda a “aplicação do pensamento e de mecânicas de jogos como inclusão de elementos de competição, colaboração e pontuação em atividades não relacionadas ao contexto de *games*” (BUNCHBALL, 2010 *apud* FAVA, 2018, p. 56) ou “como o processo em que se aplicam elementos lúdicos em contextos não relacionados a jogos.” (DOMINGUES, 2018, p. 13).

Diante destas definições podemos entender a gamificação como um ato de transformar uma atividade na qual não tinha inicialmente a função de ser um jogo em um jogo propriamente dito. Citamos, por exemplo, as práticas que diversas empresas estão realizando, principalmente no setor de serviços, colocando os seus colaboradores a competirem pelo maior número de vendas durante o mês em prol de um bônus salarial, tornando o trabalho que é buscar clientes e alavancar as vendas de produtos em um jogo. Ressaltando que este tipo de prática gamificada utilizada no mercado de trabalho, objetiva o maior rendimento dos empregados afim de se buscar o maior lucro para as empresas, em outras palavras, visando o capital e não a educação dos colaboradores.

No ramo educacional também há diversos exemplos desta prática, como por exemplo, as olimpíadas de conhecimentos que ocorrem nas escolas, como observamos principalmente nos filmes e séries norte-americanas, onde os melhores alunos de uma instituição disputam com os melhores de outra, tentando acertar o maior número possível de perguntas. Importante ressaltar que diferente do ramo empresarial onde os ganhos de participação através da gamificação são formas de aumento do lucro e da exploração do trabalho, na educação o maior engajamento dos estudantes pode gerar um retorno importante para sua aprendizagem.

Neste capítulo será enfatizada a importância da gamificação para o ramo educacional e especificamente para o ensino de geografia.

## 2.1. Gamificação para a Educação

Os *games* eletrônicos estão cada vez mais trazendo efeitos de cores e movimentos, construídos com modernas tecnologias e enredos que prendem a atenção, levando principalmente crianças e adolescentes a passarem horas sentados olhando para um universo no qual passar de fases os levam a receberem novos benefícios, como melhorias nas armas ou nos carros e superando cada obstáculo como rochas e monstros, por exemplo, causando um *feedback*<sup>3</sup> imediato e gerando uma dose a de emoções ao avançar no jogo.

Consideremos que acordar um garoto de treze anos bem cedo após este passar boa parte da madrugada jogando online, obrigá-lo a ir à escola, ficar sentado durante horas ouvindo o professor ou a professora passarem o conteúdo de maneira oral, e, caso o docente tenha a voz branda e a turma esteja em silêncio, todos sentados ouvindo apenas o som do ventilador, a aprendizagem se torna bastante insustentável. Neste caso, a escola precisa vencer esta batalha, realizando atividades que explorem o mundo intenso destes adolescentes cheio de energia. Como? Aplicando a mecânica, a estética e o pensamento dos jogos eletrônicos ou jogos mais introspectivos e estratégicos, como um jogo de xadrez, por exemplo, para engajar os alunos, motivá-los com intuito de promover um melhor ensino-aprendizagem (KAPP, 2012 *apud* FAVA, 2018, p. 56). Neste sentido, “a Gamificação abrange a utilização de mecanismos e sistemáticas de jogos para a

---

<sup>3</sup> A palavra de origem inglesa significa dar resposta a um determinado pedido ou acontecimento (Dicionário Linguae 2020)

resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público” (BUSARELLO, 2016, p. 13).

Importante frisar a diferença entre os processos de ludificação e gamificação. Lima (2018, p. 107) lembra que utilizar elementos lúdicos voltados para o ensino não necessariamente representa um processo de gamificação, no qual o segundo envolve elementos encontrados nos *games*. Gamificação, segundo Fardo (2013 *apud* LIMA, 2018, p. 17), são “sistemas de *feedback* e recompensas, narrativas, conflito, cooperação, competição, objetos e regras claras, níveis, tentativa e erro, interação e principalmente diversão”. Isto resumidamente demonstra a diferença entre uma atividade lúdica de uma atividade gamificada, pois o lúdico representa a brincadeira em geral enquanto um *game* possui estes determinados elementos (FARDO, 2013, p. 2), e, a utilização destas estratégias de *game design* com o objetivo de tornar a realização de diversas atividades mais prazerosas e recompensadoras que vem se difundido nos últimos anos pelo campo educacional segundo Massarolo e Mesquita (2013, p. 39).

A utilização de narrativas de jogos eletrônicos entre os jovens possui um efeito bastante promissor para os próximos anos nas salas de aula. Segundo Marcelo Fardo (2013, p. 3) este fenômeno é emergente, pois as linguagens e metodologias dos *games* são bastante populares, eficazes nas resoluções de problemas e aceitas naturalmente pelas atuais gerações que cresceram interagindo com esse tipo de entretenimento e ressalta:

Atualmente, a gamificação encontra na educação formal uma área bastante fértil para a sua aplicação, pois lá ela encontra os indivíduos que carregam consigo muitas aprendizagens advindas das interações com os *games*. Encontra também uma área que necessita de novas estratégias para dar conta de indivíduos que cada vez estão mais inseridos no contexto das mídias e das tecnologias digitais e se mostram desinteressados pelos métodos passivos de ensino e aprendizagem utilizados na maioria das escolas (FARDO, 2013, p. 3).

Diante destas premissas, podemos afirmar que o ensino tradicional citado no primeiro capítulo frente aos ensinamentos inovadores, com o uso da gamificação, tem sido bastante aceito pelos adolescentes desta geração, pois os jovens já estão adaptados a utilizar a linguagem dos *games* (FARDO, 2013, p. 79). Salientando a importância do uso da gamificação para a educação diante ao atual quadro no qual os adolescentes desta geração digital estão expostos, podemos resumir que:

Mudar as formas de comunicação e de produção do conhecimento é fundamental para a educação de crianças e jovens que já estão imersos na comunicação digital e interativa fora do ambiente escolar. É diante desse cenário e destas constatações que advogamos a importância de práticas gamificadas na práxis pedagógica (...). Para que isso ocorra, porém, professores e educadores precisam entender sua lógica de concepção e funcionamento. E, pelo que se sabe até o momento, a única maneira possível para que isso aconteça é conhecendo a dinâmica dos jogos em ambientes virtuais. É preciso ter bem claro que uma atividade gamificada não é simplesmente uma atividade animada, lúdica ou de gincana. A gamificação pressupõe a presença dos elementos de *game*, com uma estrutura narrativa com começo, meio e fim, para manter o jogador dentro do círculo mágico e motivado a aprender mais e mais. (MARTINS et al. 2014, p. 9)

A importância desta prática em sala de aula tem sido ainda descrita com efeitos positivos (BUSARELLO, 2018, p. 124), pois potencializam as aprendizagens nas mais diversas áreas de conhecimento (FARDO, 2013, p. 2).

A busca pelo jogar envolve boa parte dos alunos presentes em sala, pois os elementos comuns aos jogos eletrônicos como as narrativas, a fantasia, a curiosidade pela fase seguinte, os mistérios, as metas, as regras, os feedbacks, os desafios, os estímulos e possibilidades do autocontrole, favorecem diversas experiências vividas pelo corpo discente (BUSARELLO, 2016, p. 120) de modo que ao se propor uma atividade gamificada bem planejada ou elaborada é grande a certeza da participação voluntária de boa parte destes estudantes.

No livro de Leffa e Pinto (2014) intitulado “Aprendizagem como Vício: o uso dos *games* em sala de aula” os autores descrevem os *games* como uma atividade de etapas a serem vencidas pelos alunos, dando-lhe pelo professor, expectativas e condições para que estes passem por cada uma das etapas, conquistando os desafios e recebendo suas recompensas apoiado pelo *feedback* que geralmente são os pontos na média. Estes autores traçaram como metas verticais e horizontais ao utilizar *games* em sala de aula, ressaltando que estes desafios:

Verticalmente, estão dispostos por ordem de dificuldade, indo do nível mais fácil ao mais difícil e obedecendo a algumas normas básicas. Se os desafios forem muito fáceis deixam de ser desafios e a atividade torna-se enfadonha para o aluno; se forem muito difíceis, o aluno desanima e desiste da atividade (...). Horizontalmente, a ideia de desafio pressupõe a existência do outro, que, em termos bem simples, pode ser visto como amigo ou adversário. Se for amigo, age em solidariedade, compartilhando saberes, habilidades e objetos, com base no princípio ancestral de que a união faz a força. Se for adversário, age em competição, tentando vencê-lo com os recursos que tem (LEFFA; PINTO, 2014, p. 368-369).

Sobre os elementos da gamificação que favorecem a participação voluntária dos alunos, Leffa e Pinto (2013) enfatiza também a presença dos princípios cognitivos que exploram a vontade dos alunos em quererem participar destas atividades, assim como os princípios externos que incentivam até mais desmotivados do corpo discente a frequentarem as aulas gamificadas, denominando de elementos intrínsecos e extrínsecos.

Os *games* possuem elementos intrínsecos, que fazem parte de sua essência, e elementos extrínsecos, que podem ser usados para dar a uma atividade de ensino a aparência de jogo. Entre os elementos intrínsecos destacam-se aqueles que fazem parte dos princípios do *feedback*, do fluxo e da superação. Entre os elementos extrínsecos, destaca-se principalmente o uso de incentivos externos como pontos, prêmios, taças e medalhas. O desafio ao incorporar elementos dos *games* no ensino é trazer para a sala de aula os elementos intrínsecos, que tornem a atividade interessante e que levem o aluno a jogar pelo prazer de aprender, não para a obtenção de troféus. O jogo bom é aquele que vicia, despertando no jogador o desejo de continuar jogando, às vezes a ponto de querer que o jogo não termine. O mesmo vale para a sala de aula: a aprendizagem boa é aquela que vicia, despertando no aluno o desejo de continuar estudando (LEFFA; PINTO, 2014, p. 372).

Lembrando que ao utilizar a gamificação deve-se tomar cautela, pois, “se por um lado pode auxiliar na motivação do aluno que por alguma razão se encontra entediado na tarefa educacional, por outro lado pode prejudicar os níveis motivacionais do aluno que já está motivado para tal atividade” (BUSARELLO, 2018, p. 120). Neste sentido, conforme citado, a gamificação traz consigo elementos intrínsecos no qual os indivíduos jogam para ganhar e deve o professor ter a consciência de averiguar cada etapa do processo e avançar ou retornar cada fase de acordo com o andamento do ensino e aprendizagem, estando esta atividade sujeita a aspectos positivos e negativos.

O autor João Mattar traz em seu capítulo Gamificação em Educação: revisão de literatura disposto no livro Gamificação em Debate dos organizadores Santaella, Nesteriuk e Fava (2018) alguns destes aspectos para o da gamificação no âmbito da educação.

**Quadro 1 - Aspectos Positivos e Negativos da Gamificação**

<b>Aspectos Positivos</b>	<b>Aspectos Negativos</b>
<b>A competição melhora a aprendizagem, a motivação e o envolvimento.</b>	A competição tem o risco de diminuir a motivação e a diversão, causando sentimentos negativos pela perda da competição, interferindo também na dinâmica dos grupos.
<b>Os alunos enxergam o sistema gamificado como muito prazeroso, encorajador e desafiador.</b>	Os alunos sem reputação ou com pouca reputação por não participarem tão ativamente quanto os outros podem se sentirem desmotivados para responder ou elaborar questões, por medo de não estarem no mesmo nível daqueles com maior reputação.
<b>A competição também tem o potencial de compensar a falta de habilidades em algumas atividades.</b>	Nem todo mundo é motivado da mesma maneira pela gamificação, pois as motivações podem variar de um para o outro.
<b>A gamificação facilita o debate entre os alunos e promove compensações por responder a questões dos colegas.</b>	Alunos com exatamente o número de pontos necessários para passar na disciplina eram menos motivados.

Fonte: BARRETO et al. 2016 *apud* MATTAR, 2018, p. 154.

Diante do quadro exposto neste subtítulo, ainda que avaliando os aspectos positivos e negativos, podemos refletir sobre o caráter bastante divertido e prazeroso que a gamificação traz consigo acima de tudo, principalmente para a faixa etária descrito neste trabalho que são o adolescente do ensino fundamental. O ato de jogar presente antes mesmo de existir a cultura (HUIZINGA, 1980) é algo extremamente divertido e a diversão é um elemento muito importante quando se fala em ensino e aprendizagem escolar. Estar na escola com os amigos, aprendendo e ao mesmo tempo se divertindo, leva os alunos a perceberem que estão participando da

construção de algo e construindo jogando. Busarello (2016, p. 39) define a “gamificação como uma teoria pedagógica contemporânea” e isto tem levado não somente a diversas escolas pelo Brasil e pelo mundo, principalmente as escolas dos Estados Unidos e Europa, a adotarem as práticas gamificadas com intuito de atrair mais os alunos. “O apelo por levar os seres humanos a aprenderem a resolver problemas relacionados à motivação, tem levado a gamificação a se transformar em uma panaceia que se emprega para remediar dificuldade, não somente em áreas como a educação, como também na administração e marketing” (MEDEIROS; CRUZ, 2018, p. 72). Dada à importância desta prática inovadora em sala de aula, poderíamos analisar o seu uso no lugar do ensino tradicional e principalmente para o ensino de geografia que é um dos temas deste trabalho.

## **2.2. A Gamificação como Forma de Superar os Entraves do Ensino do tradicional**

O conceito de gamificação visto como a utilização de um *game* em algo que não tenha função de *game*, vem aparecendo em diversos trabalhos acadêmicos voltados para a educação nos últimos anos e ao que tudo indica, haverá um crescimento desta prática em salas de aula nas próximas décadas do século XXI, pois estamos vivendo um período em que crianças e adolescentes estão mergulhados em jogos virtuais. Em contrapartida o ensino tradicional vem sido retratado de forma bastante negativa por uma parte da comunidade acadêmica.

Professores não se conformam com o descaso e o despreparo de seus alunos; crianças e jovens não suportam mais passar horas e horas presos em um espaço limitado com uma chuva de informações desconectadas de sua realidade e sem um sentido que lhes agregue valor. Essa escola está naturalmente contra a sua vontade, criando uma insatisfação nos jovens e nas crianças, que não compreendem mais a sua importância na formação deles (MARTINS et al. 2014, p. 2).

Libâneo (2015, p. 82) chama atenção para a transmissão da matéria aos alunos, a realização de exercícios repetitivos e a memorização onde o professor passa a matéria, os alunos escutam, respondem o interrogatório do professor para reproduzir o que está no livro didático, os alunos praticam o que foi transmitido em exercícios de classe ou tarefas de casa e decoram tudo para a prova, definindo estas práticas como o ensino tradicional praticado até os dias atuais na maioria das

escolas e ainda o chama de “forma peculiar e empobrecida de ensino” (LIBÂNEO, 2015, p. 83).

No entanto, é preciso perceber que enquanto o mundo do lado de fora da escola está fervilhando em informações, barulho e agitação, ainda hoje se espera uma escola com salas de aula paradas, silenciosas, com carteiras enfileiradas, de preferência sem que haja comunicação entre os alunos durante as aulas (MARTINS, 2013, p. 162).

A escola é um artefato criado para disciplinar os alunos. Mas, os sujeitos da escola podem superar esses limites. Leffa e Pinto (2014, p. 359) chama a escola a tentar capitalizar sobre tudo quanto o aluno já saiba e desse modo, atendê-lo melhor em seus interesses e necessidades. A inquietude dos estudantes ou apatia pelo ensino talvez seja confirmado pelo fato anteriormente mencionado, a distância entre a escola e o mundo destes jovens.

O aluno vem para a escola com um conhecimento cada vez maior sobre o mundo que o cerca e que lhe interessa, marcado pela enorme expansão das relações interpessoais; um mundo que não só fica cada vez mais distante da escola, mas que muitas vezes não é valorizado por ela, levando à apatia dos alunos (MENEZES, 2010 *apud* LEFFA; PINTO, 2014, p. 359).

Segundo Libâneo (2015, p. 84), o trabalho docente não pode ficar restrito às paredes da sala de aula e sim se deve preocupar com a prática de vida cotidiana dos estudantes fora da escola, pois isto que influencia poderosamente nas condições de ensino e aprendizagem. O ensino e aprendizagem escolar deve-se atentar ao fato que no mundo atual os conhecimentos abordados em sala de aula não devem descer apenas pelo via de mão única, ignorando o fato que muitas vezes estão presentes em classe, alunos que sabem mais do que o professor, pelo menos nos conteúdos que afetam o seu dia a dia, como afirmam Leffa e Pinto (2014, p. 359).

O mundo em constantes mudanças e os alunos absorvendo milhares de informações diariamente através das notícias e atualidades da televisão e internet como os tópicos do *twitter*, centenas a milhares de fotos e vídeos do *Facebook* e *Instagram*, documentários sobre os planetas, climas da terra, culturas de diversos países, receitas culinárias, industrialização e mudanças climáticas (...) tudo que é assistido pelos adolescentes deste século em mais ou menos duas horas por dia, não caberiam em três tempos de aula na escola.

A geografia como uma ciência que aborda uma grande gama de conteúdos da atualidade, necessita despertar o seu ensino e inová-lo diante do turbilhão de culturas sobre o mundo que os alunos diariamente estão tendo conhecimento pelo mundo virtual.

Aos professores de Geografia interessa seus alunos, seu comportamento de jovens pertencentes à sociedade contemporânea, brasileira (...). Ou seja, é relevante entender mais amplamente a cultura do jovem no contexto brasileiro contemporâneo, e destacar daí elementos do que se poderia chamar de cultura geográfica de jovens escolares, entendendo por essa expressão os hábitos, comportamentos, inter-relacionamentos, rotinas, gostos, práticas especiais de conjunto de jovens em idade escolar. (CAVALCANTI, 2011, p. 37-38)

Segundo a mesma autora, nesta sociedade contemporânea “as práticas cotidianas dos adolescentes são complexas, multiculturais, interculturais, organizadas em fluxos e redes, midiáticas e informatizadas” (CAVALCANTI, 2011, p. 20) e neste sentido cabe aos professores de geografia e a comunidade acadêmica em geral tornar as aulas e os conteúdos “algo interessante, novo, surpreendente, colorido, grande e desafiador.” (SELBACH, 2010, p. 16).

O que fazer então? Como reconfigurar as aulas de geografia para uma didática atual de acordo com os preceitos levantados sobre o empobrecido ensino tradicional? A solução apontada neste trabalho é adequar a aprendizagem dos conteúdos aos motivos que levem os alunos a quererem aprender ou interesses da faixa etária atendida (LIBÂNEO, 2008 *apud* CAVALCANTI, 2011, p. 46), como é o caso dos estudantes do ensino fundamental, na faixa etária de 11 a 15 anos. Como levar estes indivíduos “dominarem os conhecimentos básicos e suas habilidades, ao mesmo tempo desenvolvendo suas capacidades físicas e intelectuais, tendo em vista a equipá-los a enfrentar os desafios da vida prática”? (LIBÂNEO, 2015, p. 48).

O professor deverá então incluir uma prática inovadora que englobe o cotidiano destes estudantes dentro de sala de aula em pleno século XXI dentro de quatro pilares, segundo a dissertação de Marcelo Fardo.

Para que a educação esteja de acordo com os anseios globais para o século XXI, recomenda-se que esteja baseada em quatro pilares: aprender a conhecer, que implica aprender a aprender, ou seja, saber navegar no oceano de informações disponíveis nas redes de informações e ter a capacidade de, em determinados momentos, inverter o papel do aluno e do professor (uma vez que os alunos também carregam conhecimentos); aprender a fazer, que significa não apenas ensinar habilidades e competências, mas sim tornar a pessoa apta a enfrentar as situações que a vida lhe impõe; aprender a conviver, no sentido de compreender e aceitar a

diferença do outro, realizar projetos em equipes e gerenciar possíveis conflitos socioculturais; e aprender a ser, no sentido de buscar as potencialidades, o senso crítico e a autonomia de cada indivíduo, na intenção de alcançar sempre um posicionamento mais crítico e autônomo. (DELORS, 2001 *apud* FARDO, 2013, p. 26-27)

Os quatro pilares abordados: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser nos levam a pensar em uma atividade que envolva os alunos a entenderem os conteúdos, realizando uma atividade em sala junto com os outros e buscando suas potencialidades. Neste sentido, há de se pensar na utilização de novas metodologias e/ou práticas inovadoras, como a inserção de games em contextos de não games, no caso a aula, e assim retornamos o pensamento do uso da gamificação, desta vez, enfatizando sua importância nas aulas de geografia.

Desta maneira, a utilização da gamificação nas aulas de geografia torna-se bastante promissor no atual século, pois acompanha o universo da contemporaneidade e do excesso de informações e energia destes estudantes. Os jogos para o ensino de geografia funcionam em vários sentidos, não somente na admissão de novos conteúdos.

Os jogos e as brincadeiras são situações de aprendizagem que propiciam a interação entre alunos e entre alunos e professor, estimulam a cooperação, contribuam também para o processo contínuo de descentração, auxiliando na superação do egocentrismo (...), ao mesmo tempo em que ajudam na formação de conceitos. A utilização dessas atividades possibilita a inclusão dos alunos que tem dificuldade de aprendizagem, pois eles terão de pensar, analisar possibilidades de ação e criar estratégias, o que contribui para melhorar o raciocínio. Os jogos e brincadeiras são entendidos como uma situação em que se tem de tomar decisões e cooperar com os outros jogadores. Nesse momento, espera-se desenvolver situação de aprendizagem voltada para as atitudes, ficada na formação cidadã e no respeito ao próximo. (CASTELLAR; VILHENA, 2010, p. 44-45)

Nesta concepção, podemos refletir sobre como o uso de um jogo pode se tornar um importante aliado para o processo de ensino de geografia, pois auxilia o aluno a assimilar melhor os conteúdos, melhorando seu raciocínio e ainda promovendo a interação entre os indivíduos que na busca por vencer os desafios, ajudam uns os outros ou trocam informações entre eles.

De acordo com Adriana Carvalho em seu trabalho intitulado “O Jogo Didático nas Aulas de História e Geografia” (2014) a autora ratifica a ideia de que a utilização de jogos nas aulas de geografia mobiliza a curiosidade dos alunos e promove o

desejo pelo aprender, favorecendo a construção de conhecimentos e assimilação de conteúdos, tudo isto num ambiente prazeroso, onde alunos conseguem relacionar os aspectos cognitivos e até compreendem complexos conteúdos. O jogo pode levar ainda os alunos até os mais desorganizados e desmotivados a participarem do processo, pois esta prática abandona as raízes tradicionais de uma aula e levam “até os mais preguiçosos até a busca por aprender” (BORRALHO, 2014 *apud* CARVALHO, 2014, 30). Em sua obra, Carvalho (2017, p. 31) ainda cita a participação ativa dos alunos neste tipo de aula gamificada, pois os que faltavam desmotivados com suas notas na média, passam a frequentar após vencer o jogo e passa a se libertar dos sentimentos negativos que pairavam sobre ele.

A gamificação nos leva a refletir sobre a utilização desta didática mais inovadora para as aulas de geografia frente as aulas tradicionais, porém, a realidade é que nem sempre podemos levar um brinquedo, um tabuleiro, peças coloridas, projeção de jogos educativos, bolas, mapas exóticos (...) tudo quanto um professor imaginou ou não, quando se falou desta atividade diferente em sala de aula. Pensando nisso, Fardo (2013 *apud* MARTINS et al. 2014, p. 4) lembra que isto não será um problema, pois “a própria sala de aula pode ser equiparada a um jogo”, mesmo quando o professor não possui nenhum material em mãos, transformar qualquer coisa em um game é a proposta da gamificação, pois o principal o docente tem em sala, as interações humanas e a vontade de aprender.

Em outras palavras, precisamos não só levar para a sala de aula *games*, dispositivos, *softwares* e aplicativos que estão no dia a dia dos jovens para recriar o processo ensino-aprendizagem, como também ressignificar nossas práticas a partir de interações que estão dando certo e, principalmente, estão despertando interesse e promovendo aprendizagens em quem os utiliza. (MARTINS et al. 2014, p. 4)

Neste sentido o professor é o grande construtor do *game*. Segundo Miller (2008 *apud* CARVALHO, 2017, p. 31) poderá ser chamado de o *game master* ou mestre do jogo, cabendo-lhe desenvolver e conduzir atividades à sua concretização.

Este *game maáster* do jogo e professor de geografia deverá ater-se a cinco etapas antes de sua realização. Segundo os escritores Wendy Hsin-Yuan Huang e Dilip Soman (2013 *apud* CARVALHO, 2017, p. 31), a primeira etapa é quando o professor deverá conhecer os seus alunos ou os jogadores e o contexto em que

vivem faixa etária e o que mais gostam de fazer, deste modo conseguirá estruturar desafios credíveis e motivadores; na segunda etapa o professor deverá estabelecer os objetivos que se pretende com a atividade e isto pode passar pela compreensão de um conceito ou processo; a terceira etapa funciona como um ponto de auto avaliação do que já sabem e das dificuldades que ainda têm; na quarta etapa o professor deverá estabelecer um conjunto de recursos que ajudem os alunos a superar as dificuldades deletadas e enfim a quinta etapa é a concretização do jogo, dando importância aos ensinamentos que serão trabalhados na atividade e a cooperação entre os colegas.

Todas estas etapas prontas, ainda que não haja recursos físicos, a não ser o quadro, carteiras, canetas, cadernos e principalmente a presença humana dos estudantes e do professor, estamos prontos para dar a largada nas aulas de geografia. Refletindo tudo quanto foi dito sobre a importância desta prática inovadora em sala de aula e para as aulas de geografia frente ao contexto cultural no qual os alunos estão inseridos no século XXI, entraremos na próxima seção, trazendo informações sobre dois games realizadas em sala de aula. O jogo que não era para ser jogo vai começar.

### 3. PRÁTICAS DA GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA

O que se ensina, quando se ensina geografia? [...] Ensina a observar a realidade e a compreendê-la com a contribuição dos conteúdos geográficos (CAVALCANTI, 2012, p. 136)

Podemos defender o uso de práticas didáticas que auxiliam os alunos a entenderem os conteúdos relacionados aos problemas do mundo atual, com ênfase nos processos que estes estão diariamente integrados e conectados.

Não estariam os *games* eletrônicos facilmente interligados aos conteúdos geográficos, por exemplo, como o ensino sobre diferentes culturas? Refletiremos sobre uma garota de treze anos, deitada em sua cama, em uma casa qualquer localizada nos Estados Unidos jogando um jogo de cartas online, por exemplo, com outros três adolescentes, um da França, outra do Brasil e outro da Austrália, sendo o jogo em si. No mesmo pensamento, poderíamos citar também um jogo no mundo real, como uma partida de futebol em um campo de uma praça localizada no bairro da Lagoa, na cidade do Rio de Janeiro, onde um garoto morador da cidade poderia convidar outros garotos, turistas estrangeiros, a jogarem bola e, sem haver comunicação oral entre eles devido aos diferentes idiomas, bastou-se jogar a bola no chão que todos começam a correr imediatamente pelo campo. O jogo tem este poder de unir os mesmos signos ou elementos culturais em prol de um objetivo em comum e isto poderia ser alargado para as salas de aula, nas aulas de geografia.

Ensinar a observar a realidade e a compreendê-la é um fundamento essencial para o ensino de geografia, como também entender o comportamento dos jovens pertencentes à sociedade contemporânea, brasileira (CAVALCANTI, 2011, p. 37) é um fundamento essencial para o professor de geografia. Os nossos adolescentes estão jogando ou estão pensando em jogar em boa parte do dia e entender isto poderia levar um professor a pensar em trazer os *games* para a sala de aula, contribuindo para a melhora no raciocínio geográfico e integração dos alunos (CASTELLAR; VILHENA, 2010, p. 44) e levando ao mesmo tempo os professores a adotarem novas e diferentes formas de trabalhar e ensinar (CAVALCANTI, 2012, p. 129).

Ao utilizar exemplos do jogo eletrônico Uno e uma partida de futebol, este trabalho pretendeu adiantar os motivos que levaram as duas práticas gamificadas utilizadas nestas pesquisas: o Jogo de Cartas e a Copa de Geografia.

### 3.1. As Regras do *Game*

As práticas gamificadas a serem realizadas em sala não se definem como práticas livres e soltas, e sim, há elementos essenciais a serem seguidos segundo alguns especialistas sobre o tema. Como qualquer outra atividade escolar, “o trabalho com jogos deve ter uma sequência lógica, uma organização de objetivos, público-alvo, materiais, adaptações, tempo, espaço, dinâmica, papel do adulto, proximidade aos conteúdos, avaliação da proposta e continuidade” segundo Macedo (2000 *apud* CASTELLAR; VILHENA, 2010, p. 47). Poderíamos ainda identificar quatro características e quatro elementos essenciais na mecânica e sistemática ao utilizar a gamificação:

1. A Meta do jogo é o motivo para a realização daquela atividade pelo indivíduo. Seria o propósito designado para tal atividade, o qual o jogador deve perseguir constantemente. Deve servir como orientação para a atividade e não um fim específico. A meta ultrapassa o conceito de conclusão de tarefas, diferente de um objetivo, por exemplo;
2. As Regras têm a função de determinar a forma como o indivíduo deve se comportar e agir para cumprir os desafios do ambiente narrativo. As regras favorecem a liberação da criatividade e do pensamento estratégico, uma vez que buscam ajustar o nível de complexidade do sujeito às atividades a serem realizadas;
3. O Sistema de Feedbacks é por onde o jogador se orienta sobre sua posição referente aos elementos que regulam a interação dentro do jogo;
4. A Participação Voluntária estabelece que só haja a real interação entre sujeito e jogo quando o primeiro está disposto a se relacionar com os elementos do segundo. Para isso, o indivíduo deve aceitar a meta, as regras e o sistema de feedbacks propostos pelo jogo (VIANNA et al, 2013 *apud* BUSARELLO; FADEL; ULBRICHT, 2014, p. 24-25).

O docente deve compreender acima de tudo que a gamificação, como o próprio nome lembra, seria transpor o *game* para a sala de aula, no qual os alunos e o professor devem ter com o controle nas mãos. Trazer uma atividade gamificada para sala de aula é “utilizar um conjunto de elementos comumente encontrados na maioria dos *games* (...) com o intuito de gerar níveis semelhantes de envolvimento e dedicação daqueles que os *games* normalmente conseguem gerar” (FARDO, 2013, p. 66). Introduzir um método que vise romper com o “abismo que muitas vezes se apresenta entre os jovens e as escolas, entre os aprendizes e o conhecimento, entre a diversão e o trabalho é uma das principais propostas da gamificação” (FARDO, 2013, p. 95).

### 3.2. Jogo de Cartas: um *game* a ser utilizado para o aprimoramento de questões objetivas

O Jogo de Cartas, atividade realizada em meados de novembro e início de dezembro de 2019 nas aulas de geografia da turma 801 da Escola Municipal Panaro Figueira, localizada no município de Seropédica<sup>4</sup>, estado do Rio de Janeiro é uma das atividades gamificadas escolhida neste trabalho. Ressaltando que a comunidade escolar, especialmente os alunos desta turma são oriundos dos municípios de Seropédica e Nova Iguaçu, pertencentes às classes baixas (com exceções) sendo pela observação do pesquisador, que a maioria detém modernos smartphones e jogam online com outros membros da turma. Então para esta comunidade escolar, o uso da gamificação despertou bastante interesse, visto que os alunos já lidavam com as mecânicas e estéticas dos *games* utilizados em sala de aula.

A história do Jogo de Cartas se mistura com a do autor desta pesquisa que passou boa parte de sua infância e adolescência jogando baralho e *games* eletrônicos assim como os alunos desta geração, o que auxiliou muito na linguagem com os alunos adolescentes e na abertura destes diante a proposta desta didática inovadora que até então nesta escola não se tinha ouvido falar. Seguindo a lógica apresentada por Alves, Minho e Diniz (2014) onde definem etapas, ações e orientações metodológicas a serem seguidas pelo professor ao criar uma atividade gamificada, segue a tabela abaixo:

**Quadro 2 - Como criar uma estratégia educacional gamificada**

Etapas	Orientação Metodológica
<b>1. INTERAJA COM OS GAMES</b>	É fundamental que o professor interaja com os jogos em diferentes plataformas (web, consoles, PC, dispositivos móveis etc) para vivenciar a lógica dos <i>games</i> e compreender as diferentes mecânicas.

<sup>4</sup> Segundo o último levantamento do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB-2017), o município de Seropédica obteve notas abaixo da meta prevista pelo Ministério da Educação, sendo um dos municípios com maior taxa de reprovação do estado do Rio de Janeiro, indicando o fluxo de 20 alunos aprovados para cada 100 alunos (Fonte: QEdU.org.br. Dados do IDEB/Inep 2017).

- 
- 2. CONHEÇA SEU PÚBLICO** Analise as características do seu público, sua faixa etária, seus hábitos e rotina.
  - 3. DEFINA O ESCOPO** Defina quais as áreas de conhecimento estarão envolvidos, o tema que será abordado, as competências que serão desenvolvidas, os conteúdos que estarão associados, as atitudes e comportamentos que serão potencializados.
  - 4. DEFINA A MISSÃO/OBJETIVO** Defina qual a missão da estratégia gamificada analise se ela é clara, alcançável e mensurável. Verifique se a missão está aderente as competências que serão desenvolvidas e ao tema proposto.
  - 5. DESENVOLVA A NARRATIVA DO JOGO** Reflita sobre qual história se quer contar. Analise se a narrativa está aderente ao tema e ao contexto. Verifique se a metáfora faz sentido para os jogadores e para o objetivo da estratégia. Reflita se a história tem o potencial de engajar o seu publico. Pense na estética que se quer utilizar e se ela reforça e consolida a história.
  - 6. DEFINA O AMBIENTE** Defina se o seu publico vai participar de casa ou de algum ambiente específico; se será utilizado o ambiente da sala de aula, ambiente digital ou ambos. Identifique a interface principal com o jogador.
  - 7. DEFINA AS TAREFAS MECÂNICAS** Estabeleça a duração da estratégia educacional gamificada e a frequência com que seu publico interagirá. Defina as mecânicas e verifique se as tarefas potencializam o desenvolvimento das competências e estão aderentes à narrativa. Crie regras para cada tarefa.
  - 8. DEFINA O SISTEMA DE PONTUAÇÃO** Verifique se a pontuação está equilibrada, justa e diversificada. Defina as recompensas e como será feito o ranking (local, periodicidade de exposição)
  - 9. DEFINA OS RECURSOS** Planeje minuciosamente a agenda da estratégia definindo os recursos necessários a cada dia. Analise qual o seu envolvimento em cada tarefa (se a pontuação será automática ou se precisara analisar as tarefas)

Seguindo etapas, o Jogo de Cartas foi elaborado da seguinte maneira:

- 1) Ocorreu ao longo do ano de 2019 quando coube ao autor conhecer cada um de seus alunos, como as características da personalidade, faixa etária e hábitos nas aulas;
- 2) O pesquisador buscou unir os conhecimentos curriculares do 8º ano do ensino fundamental para quarto bimestre do ano letivo, encerrando o ano letivo com uma atividade gamificada;
- 3) Foram avaliados alguns dos maiores problemas na vida acadêmica dos estudantes que sempre aparecem em várias reclamações: as avaliações. Então os alunos optaram em realizar uma atividade que envolva questões objetivas no qual eles tem maiores dificuldade, relacionando este problema aos conteúdos estudados ao longo do ano;
- 4) O pesquisador definiu a missão do *game* com os alunos que receberem a orientação de juntarem em grupos, no total de três grandes grupos e cada grupo deveria acertar a maior quantidade de acertos nas respostas objetivas projetadas ao quadro, sendo o vencedor o grupo com maior número de acertos;
- 5) Coube ao pesquisador explicar aos alunos os fundamentos deste jogo denominado Jogo de Cartas, explicando-lhes que esta game representa a cultura de uma grande parcela dos norte-americanos, assim como em várias outras culturas espalhadas pela América Latina. A metáfora do Jogo de Cartas envolvia levar os jogadores a estarem engendrados na cultura do jogar cartas de baralho;
- 6) O pesquisador colocou luzes coloridas na sala de aula e ainda uma caixa de som contendo músicas pop internacionais e nacionais trazendo a memória dos alunos um grande cassino ou um jogo eletrônico com várias cores piscando na tela do computador ou TV e musica que eles gostam;
- 7) A sala de aula foi à escolha do professor e dos alunos a ser o ambiente gamificado, onde o professor viu a necessidade de transformar este espaço com cores e movimentos que lembram a estética dos *games*, colocando várias luzes coloridas e girando de acordo com diversas músicas que foram tocadas ao longo da atividade, tudo com intuito de levar os estudantes a diferenciar bem uma aula tradicional de uma aula em forma de *game*.

- 8) Foi estabelecido o tempo de três semanas consecutivas que foram realizados os *games* e o sistema de pontuação, seguindo a lógica do grupo vencedor, ser o que tiver o maior número de pontos acumulados ao longo das três semanas de jogos.

O Jogo de Cartas consistia em dividir a turma 801 em três grupos, sendo que cada grupo ficou entre 10 a 15 jogadores. Cada grupo nomeou livremente um líder. O professor então definiu as regras de pontuação do *game*. Cada dia do *game*, divididos em três quartas-feiras, em três semanas consecutivas, seriam projetadas 10 questões objetivas ao quadro e as questões seriam sobre os conteúdos abordados ao longo do ano letivo. As questões seguiriam a seguinte ordem: Questões 1, 2, 3 e 4 seriam questões verdes ou questões nível fáceis. Questões 5, 6 e 7 seriam questões amarelas ou questões nível médio; Questões 8 e 9 seriam questões vermelhas ou questões nível difíceis. Questão 10 seria a questão preta ou questão nível, segundo os alunos, “impossível”.

Cada grupo deveria enviar um aluno a frente, diante ao quadro, para ler a questão e respondê-la utilizando uma carta de baralho. As cartas de baralho contendo as cartas AS, 2, 3 e 4 ficavam mais próximas ao quadro onde foram projetadas as questões de múltipla escolha, tendo cada questão quatro opções de respostas que em vez de apresentarem tradicionalmente as letras A, B, C e D, apareciam com AS, 2, 3 e 4 para facilitar a escolha dos alunos. Quando a questão era projetada, os três grupos ficavam confinados ao fundo da sala e uns de cada vez iam a frente responder a questão. Era dado um tempo aos alunos e cada um escolhia uma carta do baralho sobre a mesa. Ao final o professor perguntava se estavam todos certos da resposta e logo depois eles viravam as cartas e mostravam suas respostas, neste momento a reação dos grupos eram a gritaria ou a raiva se algum tivesse errado, porém, para descontrair o momento, o professor acendia todas as luzes e ligava a música, a todos voltavam a dançar. Era uma festa como dizia Huizinga (1980).

Cada dia que se passava aparecia mais alunos, até os faltosos surgiam devido a fama que o *game* ganhou. Alunos de outras salas queriam assistir e até os outros professores ficaram curiosos pela atividade tão comentada. As músicas que eram tocadas entre as questões foram músicas pop norte-americanas ou músicas

pop brasileiras de modo que todos cantavam juntos, mostrando ao mesmo tempo com efeito de festa em forma de aprendizado, pois a partir disto o professor pode aproveitar o gancho e exemplificar o conceito de globalização, tão importante para o ensino de geografia, pois todos estavam cantando e dançando músicas de outros países e na mesma lógica, estavam jogando um *game* que lembrava muito os jogos eletrônicos jogados pelos smartphones com pessoas online dispersas pelo mundo inteiro. A escolha das músicas tocadas durante o jogo foi feita pelos próprios alunos que pediram ao professor para tocar e que geralmente foram as músicas mais famosas do ano de 2019. A última semana do *game* foi marcada pela presença da emoção causada tipicamente pelo estado de *game*, como cita Marcelo Fardo (2013, p. 44)

(...) jogos tipicamente envolvem emoções. Desde o triunfo da vitória até a agonia da derrota, normalmente uma vasta quantidade de emoções entram nesse processo. A emoção, ou talvez estado, que mais frequentemente observamos é o prazer de jogar, que aqui chamamos de diversão. Mas, às vezes, a frustração, a raiva, e até a tristeza podem fazer parte dos jogos. (FARDO, 2013, p. 44)

Os alunos jogaram com mais vontade do que nunca e no último dia foi a audiência máxima, pela primeira vez no ano, todos os alunos estavam presentes, 100% da turma. Os alunos de outras salas espiando pela porta, todo mundo queria saber quem seria o grupo vencedor. Alguns alunos disseram que passaram horas estudando na semana anterior e a mãe ficou até assustada, pois nunca viu o filho estudar tanto.

Faltando apenas uma questão, no último dia de *game*, os líderes dos grupos apostos diante o quadro, inclusive uma líder estava se tremendo e ao final, após ser dita a resposta correta pelo professor, a alegria de um grupo tomou conta dos ares da escola. O sinal de saída foi alarmado e tanto o grupo vencedor como os grupos que ficaram em segundo e terceiro lugares descerem a rampa da escola gritando, pulando de alegria, pois acima de tudo a escola se transformou em algo legal, divertido e emocionante.

**Figura 1** - Atividade: Jogo de Cartas. Realizada em Novembro de 2019



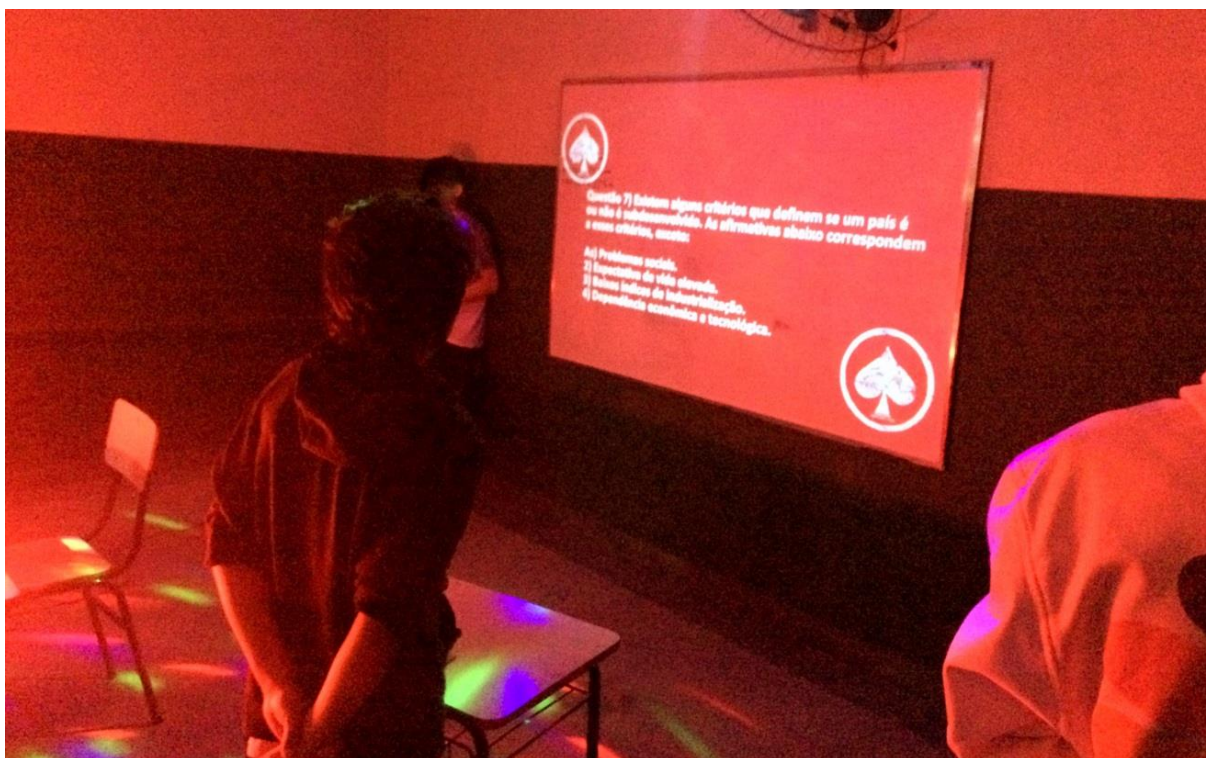
Fonte: O autor, 2019.

**Figura 2** - Atividade: Jogo de Cartas. Realizada em Novembro de 2019



Fonte: O autor, 2019.

**Figura 3** - Atividade: Jogo de Cartas. Realizada em Novembro de 2019



Fonte: O autor, 2019.

### **3.3. Copa de Geografia: um game a ser utilizado para o aprimoramento de questões discursivas**

A Copa de Geografia foi um game concomitante ao Jogo de Cartas, pois enquanto o jogo de cartas era realizado em sala de aula e em três aulas seguidas, a Copa de Geografia era realizada na quadra e no horário de saída. Ressaltando que esta atividade também utilizou as dez etapas das estratégias gamificadas de Minho, Alves e Diniz (2014), tendo as seguintes diferenças:

- A narrativa deste jogo consistia na própria cultura histórica do futebol pelo continente americano e assim como jogo de cartas, jogar futebol também é uma grande paixão dos povos americanos, especialmente na América Latina, o que levou os alunos a quererem muito participar.
- O ambiente escolhido para realização dos jogos foi a quadra esportiva da escola, interligando a Copa de Geografia a metáfora de um jogo de futebol de verdade, com seleções, torneios, quadras de final, semifinal e final.
- O sistema de pontuação consistia em levar os trios de alunos a sua seleção para a semifinal e final, onde foi prometido dar de presente ao terceiro lugar

2.0 pontos na média, ao segundo lugar 3.0 na média e a seleção vencedora 4.0 pontos na média.

A Copa era um *game* que consistia em grupos de três alunos que respondiam em conjuntos diversas questões discursivas. No pré-jogo os grupos foram escolhidos entre os próprios participantes, tendo a regra era a formação de trios. Cada trio de jogadores se autodenominava com o nome de um país do continente americano. Ao todo foram formados oito países ou oito trios de participantes. Neste momento foi realizado um sorteio no qual definiu as quadras dos jogos, quem disputaria com quem, quais grupos se enfrentariam. Ao tocar o sinal de saída, os jogadores já sabendo as datas dos jogos, os trios já se dirigiam para a quadra da escola para o jogo. Na quadra esportiva da escola os grupos ficavam em lados opostos e o professor pronto para dizer em voz alta a questão.

Os jogadores, três de cada lado, deveria manter em mãos um pedaço de papel de caneta para colocar a resposta. O professor então ordenava a todos os presentes na quadra que fizessem silêncio e então era lida em voz alta a questão pelo professor. Cada seleção tinha entre 2 a 4 minutos para colocar a resposta no papel, sendo as perguntas sobre o conteúdo de geografia referente as características físicas e humanas dos determinados conteúdos programáticos que estavam em jogo. Exemplo, de um lado três jogadores representando a seleção dos Estados Unidos e do outro lado três jogadores representando a Colômbia, logo, o professor fazia duas questões, uma sobre os Estados Unidos e outra sobre a Colômbia. Os grupos respondiam e o professor dizia logo em seguida se acertaram ou erraram. Em caso de empate era feito uma terceira questão por sorteio, essa terceira questão era retirada por um jogador de dentro de um saquinho. Em caso de empate era feito a quarta questão e assim em diante, até um trio de jogadores vencerem. Quem vencia passava para a fase seguinte e jogava com a outra seleção que venceu outro jogo. As seleções foram vencendo ou perdendo até que duas seleções chegaram a final e uma saiu vitoriosa, ganhando os três alunos 4.0 pontos na média.

Durante os jogos da Copa de Geografia era de se esperar que a quadra da escola ficasse cheia de outros alunos de várias turmas, até porque era na quadra esportiva, local de recreação dos estudantes e ainda estava ocorrendo um jogo com

as mesmas lógicas, sistemas e mecânicas de uma Copa do Mundo de Futebol da FIFA, só não havia bola, nem dribles e sim questões de geografia. Neste sentido os alunos estudando para vencer os jogos, obtiveram maior rendimento na avaliação do quarto bimestre e mais uma vez a atividade gamificada se apresentou como uma didática inovadora para o ensino de geografia e ensino em geral, sendo que a Copa não utilizou nenhum outro recurso extra, somente a presença dos alunos e professor e um pedaço de papel e caneta, tendo muito mais fácil o planejamento da etapa 10 neste sentido, mostrando que podemos, com muita criatividade transformar várias atividades escolares em *games*.

**Figura 4** - Tabela da Copa de Geografia 2019, utilizado pelo pesquisador com objetivo de mostrar aos alunos



Fonte: O autor, 2019.

#### 4. A PESQUISA SOBRE O USO DA GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA

As análises das atividades gamificadas apresentadas anteriormente, foram feitas através das respostas dadas pelos estudantes participantes através de um questionário (em anexo) entregue a eles ao término de tais práticas realizadas na escola: o Jogo de Cartas e a Copa de Geografia.

Todos os alunos responderam<sup>5</sup> as questões descritas abaixo de acordo com suas experiências vividas em tais atividades na sala de aula, no qual, será possível abrir uma reflexão sobre a importância da gamificação para a educação geográfica em conjunto com as respostas dadas por estes adolescentes, que em todo caso, talvez possam ou não ser as mesmas respostas de muitos outros adolescentes de várias partes do Brasil ou do mundo.

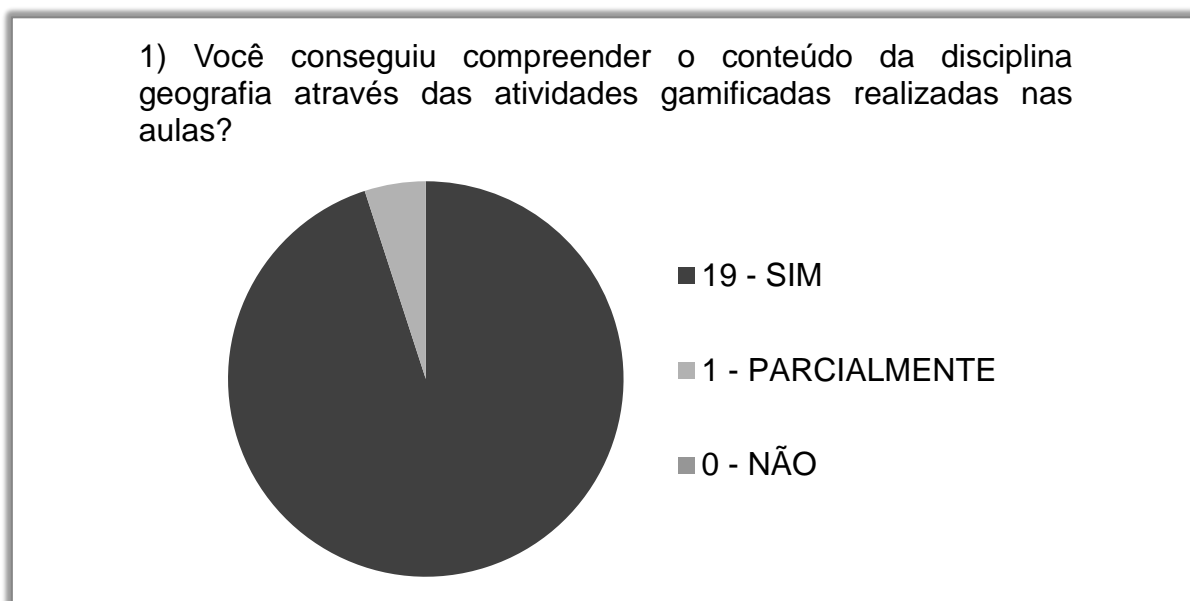
Importante frisar que os participantes foram alertados sobre o conteúdo das respostas, no qual o pesquisador deu a entender que todos estes deveriam responder o que realmente acharam das atividades gamificadas realizadas em sala de aula e as respostas deveriam sinceras para dar maior veracidade a pesquisa.

De acordo com a questão número um do questionário que dizia: “Você conseguiu compreender o conteúdo da disciplina geografia através das atividades gamificadas realizadas nas aulas?” As respostas foram:

---

<sup>5</sup> A participação dos adolescentes nestas atividades gamificadas e as suas respostas seguiram as normas e procedimentos das resoluções 466 e 510 do Conselho Nacional de Saúde e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa do Colégio Pedro II. Neste sentido, as descrições das respostas dadas seguem o artigo IV disposto na resolução 466 onde se garante a manutenção do sigilo e privacidade dos participantes, deste modo, as identidades dos estudantes aparecerão ao lado de suas respostas somente pelas letras correspondentes as iniciais de seus nomes e sobrenomes.

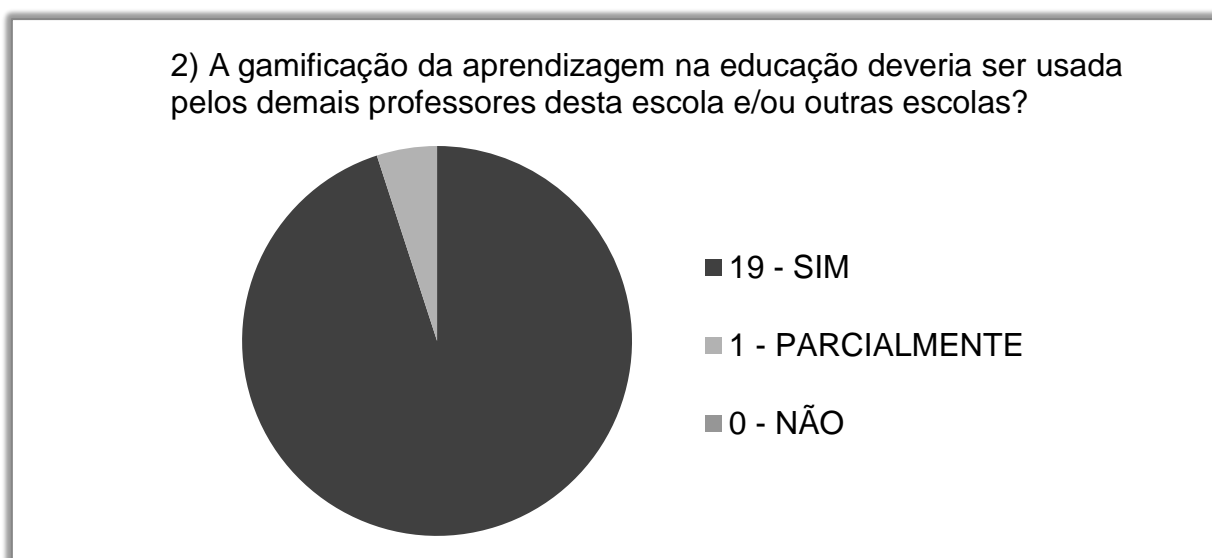
**Gráfico 1** - Apresentação das respostas dos participantes, segundo a 1ª pergunta do questionário



Fonte: O autor, 2020.

De acordo com a questão número dois do questionário que dizia: “A gamificação da aprendizagem na educação deveria ser usada pelos demais professores desta escola e/ou outras escolas?” As respostas foram:

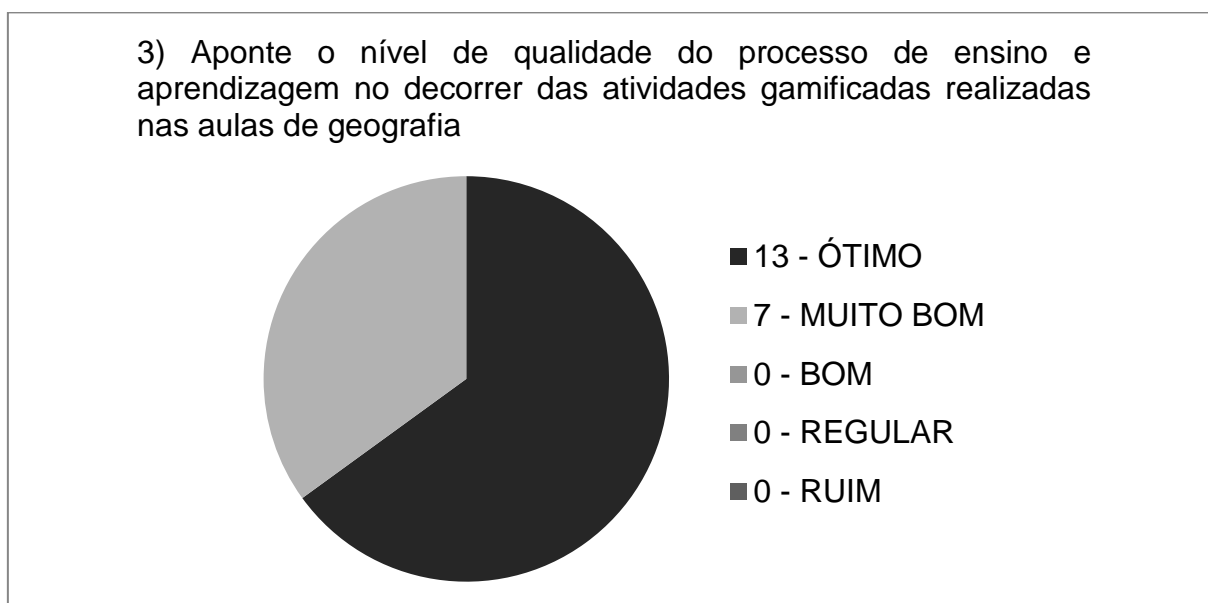
**Gráfico 2** - Apresentação das respostas dos participantes, segundo a 2ª pergunta do questionário



Fonte: O autor, 2020.

De acordo com a questão número três do questionário que dizia: “Aponte o nível de qualidade do processo de ensino e aprendizagem no decorrer das atividades gamificadas realizadas nas aulas de geografia.” As respostas foram as seguintes:

**Gráfico 3** - Apresentação das respostas dos participantes, segundo a 3ª pergunta do questionário



Fonte: O autor, 2020.

Nesta primeira parte do questionário, claramente se observa a satisfação dos estudantes frente às atividades realizadas. Os participantes em sua maioria relataram que aprender os conteúdos de geografia se tornou algo mais fácil e divertido desta forma. Na questão dois os estudantes optaram pelo sim, para que outros professores também adotem a prática da gamificação em suas aulas, pois segundo um deles, “tornam as aulas mais prazerosas e dar mais vontade de ir para a escola” (Participante DA).

As questões subjetivas do questionário foram respondidas na seguinte maneira. De acordo com a questão número 4 do questionário que dizia: “Elabore um texto citando as suas experiências vividas nas atividades gamificadas, citando, por exemplo, o que você aprendeu? Você entendeu estes conteúdos através das atividades gamificadas? De que maneira as atividades gamificadas têm contribuído para o processo de ensino e aprendizagem nas aulas de geografia?”.

Realizando uma análise e reflexão sobre as respostas dos participantes, torna-se importante frisar a dedicação que estes estiveram durante o processo de ensino e aprendizagem de geografia, no qual, a maioria iniciou pelo verbo “aprendi” e logo depois citaram o que aprenderam propriamente ditos: “Eu aprendi a diferença na economia entre os países e também sobre a América Latina através do jogo de cartas e sim eu entendi todo o conteúdo.” (Participante AC); “Eu aprendi coisas que realmente vou levar para o resto da vida, como os continentes, a guerra fria, globalização etc” (Participante BP); e destaque para a resposta do participante FS que respondeu: “Eu aprendi muito mais geografia com as gincanas e também meu interesse por geografia aumentou muito através das aulas gamificadas.”.

Os participantes também responderam sobre a maneira como as atividades realizadas em sala contribuíram para eles aprenderem os conteúdos de geografia e a resposta abaixo merece destaque:

A atividade nos faz aprender de uma forma que faça a gente querer aprender cada vez mais. A gincana ajudou bastante para entender as matérias que eu tinha dificuldade (Participante AC).

Esta fala corrobora toda a ideia explicitada nos textos anteriores sobre o uso do *game* transformar a aula em um evento cativante e prazeroso de modo que os alunos gostam de ir para a escola quando há uma atividade inovadora, oposta ao ensino tradicional. O querer vencer, competir e a jogar, ato presente na humanidade antes mesmo da própria cultura segundo Huizinga (1980, p. 3) fez uma participante responder: “nas aulas de geografia os jogos me ajudaram a entender muito melhor a matéria, pois, de fato, todos têm um espírito competitivo, portanto estudei bastante para conseguir ganhar os jogos e isso fez com que eu aprendesse a matéria e não apenas decorar” (Participante AH).

Outros participantes também enfatizaram a busca pela vitória e o ato de competir que os ajudou muito a realizar as tarefas, a estudarem e entenderem os conteúdos, aspectos claramente positivos seguindo a lógica da tabela 1. Eis as respostas: “Acho que tudo que seja uma competição (como foi o jogo de cartas) você quer ganhar, isso me motivou muito a estudar e trabalhar em equipe” (Participante BP). “Eu acho que a gamificação ajuda muito na aprendizagem porque os alunos ficam mais focados tentando ganhar e o conteúdo se torna muito mais interessante.” (Participante ME). “As matérias são bem mais fáceis de entender pois

eu estudei muito para poder vencer o outro time e isso me fez aprender a matéria.” (Participante KM).

Alguns participantes realçaram a ideia presente nos textos de Marcelo Fardo (2013) no qual o autor aborda a questão das interações feitas entre os indivíduos em prol de se unirem para vencer, sendo importante ressaltar mais uma vez a fala da autora:

Os jogos e as brincadeiras são situações de aprendizagem que propiciam a interação entre alunos e entre alunos e professor estimula a cooperação, contribuam também para o processo contínuo de descentração, auxiliando na superação do egocentrismo (...), ao mesmo tempo em que ajudam na formação de conceitos. A utilização dessas atividades possibilita a inclusão dos alunos que tem dificuldade de aprendizagem, pois eles terão de pensar, analisar possibilidades de ação e criar estratégias, o que contribui para melhorar o raciocínio. Os jogos e brincadeiras são entendidos como uma situação em que se tem de tomar decisões e cooperar com os outros jogadores. Nesse momento, espera-se desenvolver situação de aprendizagem voltada para as atitudes, ficada na formação cidadã e no respeito ao próximo. (CASTELLAR; VILHENA, 2010, p. 44-45)

E para a última questão número 5 do questionário que dizia: “Em sua opinião, as atividades gamificadas deveriam ser usadas mais vezes nas aulas de geografia? Se a resposta for SIM, mencione os motivos. Se a resposta for NÃO, mencione algum problema ou limitação ocasionados pelas atividades gamificadas que o levaram a esta resposta”. Nenhum participante optou pela resposta “não” observando que as atividades propostas não ocasionaram nenhum problema ou limitação para estes participantes. Logo algumas das respostas foram as seguintes: “Sim, porque no mesmo tempo que aprendemos também nos divertimos e aprendemos a como jogar em grupo, mas com tudo isso queremos aprender mais. É uma forma divertida de estuda que faz os alunos se interessar cada vez mais na matéria” (Participante AC). “Sim, deveria. Os jogos deixam as aulas muito mais divertidas e fáceis de aprender, ficar olhando para o quadro e copiar não nos faz aprender absolutamente nada, com as atividades gamificadas fica muito mais fácil de entender geografia e qualquer outra matéria, além de que faz todos ficarem ansiosos para começar a aula, o que é muito raro” (Participante AH).

Salientamos mais uma vez a ênfase que os alunos deram ao aprendizado e as formas diferentes ou não usuais de ensino que eles tanto elogiaram, como por exemplo: o ensino divertido, interessante, facilitador e incentivador citados pelos participantes. Alguns participantes elogiaram bastante as atividades realizadas em

sala, sempre trazendo à tona a ideia que as aulas *games* “são mais legais” e deixam os estudantes com mais vontade de frequentarem as aulas e a estudarem para vencer os jogos. As atividades gamificadas além de ser uma didática inovadora para o ensino de geografia e outras disciplinas, ainda tem como um complemento essencial, conforme já citado, a interação humana, e, isto torna o jogo ainda mais participativo, pois os indivíduos desta faixa etária, adolescentes entre 11 a 17 anos, segundo diversos estudos na área da psicologia, tem a necessidade de pertencer e ser aceito pelo grupo. Neste sentido até mesmo os estudantes mais tímidos ou quietos passaram a interagir mais uns com os outros, mesmo ganhando ou vencendo durante os jogos, todos se uniam em prol da vitória, sendo interessante dizer que antes dos jogos alguns grupos davam as mãos e gritavam palavras de ordem dizendo que iriam vencer, e, quando chegava o momento de um aluno responder uma questão do *game* e este acertava, todos do grupo pulavam em cima dele para um abraço coletivo ou o levantavam pelos braços. Da mesma maneira, quando um aluno errava a resposta do *game*, o grupo agia de modo parecido, mesmo com tom de tristeza todos se abraçavam coletivamente com intuito de consolar o amigo que errou.

O mais importante em realizar tais atividades foi alcançado que é ter levado o ensino e aprendizagem de geografia a outro patamar jamais visto, segundo o relato destes participantes. Muitos disseram que estudam juntos desde o primário e nunca observaram todos os alunos estudando em casa de domingo a sábado, antes da entrada na escola e durante o recreio, tudo para vencer o *game*. Quando citaram todos os alunos, importante frisar que literalmente todos até os faltavam bastante as aulas ou fazem bagunça em sala.

Unir o ator de jogar e competir ao ensino trouxe um fermento bastante promissor para o ensino de geografia e deu certo, conforme observamos nas respostas dos participantes.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho tentou explorar a importância do uso de didáticas envolvendo mecânicas e enredos dos *games* em sala de aula e neste sentido, trouxe reflexões sobre o ensino tradicional na educação e especificamente seus impactos no ensino de geografia e, posteriormente, levou a se pensar sobre a importância do uso das práticas gamificadas em sala de aula, expondo o trabalho de diversos autores do campo da educação e por fim, enfatizando toda a teoria, foram apresentadas as respostas da pesquisa realizada com adolescentes, estudantes que participarem de tais práticas, onde se tentou comprovar a sua eficácia e o grande ganho para o ensino e aprendizagem.

Jogar é bom e nós como seres humanos gostamos de competir. Huizinga (1980) revela em seus estudos que o jogo é uma das realidades humanas mais primitivas, onde o autor esmiúça que os rituais, as linguagens, a poesia, as expressões, as artes do pensamento e do discurso, os tribunais e as guerras, a cultura humana em geral gerou a ideia do jogar (ALBORNOZ, 2009, p. 76). Neste sentido o pensamento de jogos talvez esteja presente em boa parte de nossas vidas, desde o ato de jogar diretamente, como uma partida de xadrez ou futebol até a um ato indireto, como competir com um colega de trabalho em busca de alcançar um melhor cargo na empresa. Levar uma competição, refletindo que tal prática pode ser algo inato do ser humano para dentro de sala de aula, talvez resolva alguns ou muitos problemas de ensino e aprendizado para a escola.

O tradicional ensino não vem funcionando com tanta eficácia como tem demonstrado em vários estudos, e, para o ensino de geografia que se propõe a estudar as transformações físicas e humanas do planeta terra, isso se torna mais forte. Para os professores de geografia que adoram utilizar didáticas inovadoras com intuito de aprimorar o seu ensino, este trabalho se propôs trazer reflexões sobre o uso da gamificação em suas aulas.

Utilizar as temáticas e mecânicas de *games* é mais ou menos dar continuidade ao prazer e a diversão que muitos adolescentes vivem diariamente jogando seus joguinhos no *videogame* e smartphone para dentro de sala de aula. O jovem estudante que foi obrigado pelos seus responsáveis a desligar o *videogame* ou smartphone e ir para a escola, ao saber que ficará sentado durante horas, inerte, olhando para o relógio, contando as horas para ir embora, aonde ir ao banheiro e

beber água talvez seja o breve banho de sol de um prisioneiro, torna o ensino muitas vezes insustentável. A mistura do ato de jogar com o ensino, talvez seja uma boa escolha quando os professores estiverem observando seus alunos desinteressados.

Este trabalho se propôs a refletir sobre a importância da gamificação para a educação em geral e para o ensino de geografia, encerrando trazendo as respostas de vinte estudantes que vivenciaram experiências gamificadas. A leitura de tais respostas da pesquisa enfatiza ainda mais as sensações que tais práticas levam para dentro de sala de aula. Importante pensar que não foram opiniões de apenas vinte estudantes de tal escola residentes em tal região e sim, respostas de adolescentes em geral que podem ser muito parecidas com as de vários outros espalhados pelo Brasil.

Este trabalho conclui ressaltando a importância da gamificação para o ensino e convida a todos os professores e demais leitores que ao realizar a sua leitura, analise e reflita sobre todas as citações expostas neste texto. Estamos caminhando para a terceira década do século XXI, observando que a tecnologia está cada vez mais enraizando em nossas vidas. A educação a distância nos cursos de ensino superior tem recebido a cada ano mais alunos, e, a ideia deste tipo de ensino começa a crescer na mente dos mal entendidos da pedagogia, visto que a pouco tempo, diversos responsáveis pelo Brasil tentaram na justiça dar educação aos seus filhos em casa, talvez utilizando o professor mais virtual que conhecemos, *google*. Ao questionarmos os alunos nas escolas, talvez vamos ouvir as mesmas respostas: pra que vir a escola?

A gamificação, assim como outras didáticas novas tem ajudado neste impacto causado pela tecnologia. Os alunos ao saber que haverá tal prática divertida em sala de aula e prazerosa, caminham para a escola com mais vontade de estar lá e estudar. Esta é a proposta a ser refletida e que recebamos os nossos estudantes com mais alegria e diversão, pois deste modo, podemos observar claramente que o lecionar, estar dentro de sala se torna mais agradável para os dois lados, docentes e discentes.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBORNOZ, Suzana Guerra. Jogo e Trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi. **Cadernos de Psicologia Social do Trabalho**, São Paulo, v. 12, n. 1, p. 75-92, 2009. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cpst/v12n1/a07v12n1.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2020.

ALVES, Flora. **Como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. 2ª Edição. São Paulo: DVS Editora, 2015. Não paginado. E-Book Kindle.

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio. (org). **Gamificação na Educação**. 1ª edição. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 74-97. Disponível em: [http://www.pgcl.uaenf.br/arquivos/gamificacao\\_na\\_educacao\\_011120181605.pdf](http://www.pgcl.uaenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf). Acesso em: 10 jan. 2020.

BUSARELLO, Raul Inácio; FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas. A Gamificação e a Sistemática de Jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas. BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio. (org). **Gamificação na Educação**. 1ª edição. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 12-37. Disponível em: [http://www.pgcl.uaenf.br/arquivos/gamificacao\\_na\\_educacao\\_011120181605.pdf](http://www.pgcl.uaenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf). Acesso em: 10 jan. 2020.

BUSARELLO, Raul Inácio. Fundamentos da gamificação na geração e na mediação do conhecimento. In: SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabrício. **Gamificação em Debate**. 1ª edição. São Paulo: Blucher, 2018. p. 115-126.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. 1ª edição. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

CARVALHO, Adriana. O jogo didático nas aulas de História e Geografia. **Revista de Educação Geográfica**, Porto, v. 1, n. 2, p. 25-36, 2017. Disponível em: <http://ojs.letras.up.pt/index.php/GETUP/article/view/2896>. Acesso em 18 Jan. 2020.

CASTELLAR, Sonia; VILHENA, Jerusa. **Ensino de Geografia**. 2ª edição. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **A Geografia Escolar e a Cidade: ensaios sobre o ensino de geografia para a vida urbana cotidiana**. 1ª edição. Campinas, SP: Papyrus, 2016.

CAVALCANTI, Lana de Souza. Jovens Escolares e Suas Práticas Espaciais Cotidianas: o que tem isso a ver com as tarefas de ensinar geografia? In: CALLAI, Helena Copetti (org). **Educação Geográfica: reflexão e práticas**. 1ª edição. Ijuí, RS: Unijui, 2011, p. 76-86.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **O ensino de Geografia na escola**. 1ª edição. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

DOMINGUES, Delmar. O Sentido da Gamificação. *In: SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio. Gamificação em Debate*. 1º edição. São Paulo: Blucher, 2018. p. 11-20;

FARDO, Marcelo Luís. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem**. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013.

FARDO, Marcelo Luís. A Gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, p. 01-09, 2013.

FAVA, Fabrício Mário Maia. **Fluke: repensando a gamificação para a aprendizagem criativa**. 2016. Tese (Doutorado em Comunicação) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016.

FOUCHER, Michel. Lecionar a geografia apesar de tudo. *In: VESENTINI, José William (org). Geografia e Ensino: textos críticos*. 4º edição. Campinas, SP: Papirus, 1995.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 1º edição. São Paulo: Perspectiva, 1980.

LEFFA, Vilson J; PINTO, Candida Martins. Aprendizagem como Vício: o uso dos games em sala de aula. **Revista (Con)Textos Linguísticos**. Vitória, v. 8, n. 10, p. 358-378, 2014.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 2º Edição. São Paulo: Cortez, 2013.

LIMA, Marcos Rodrigues Ornelas de. **A Geografia dos/nos Jogos Eletrônicos**. 2018. Tese (Doutorado em Geografia) – Instituto de Geografia, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

MARTINS, Tatiane M. de O; FILHO, Jesse Nery; SANTOS, Frank Vieira; PONTES, Ewerton Carneiro. A Gamificação dos conteúdos escolares: uma experiência a partir da diversidade cultural brasileira. *In: SEMINÁRIO DE JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO*, 10, 2014, Salvador. **Anais [...]** Salvador: UNEB, 2014. p. 01-10. Disponível em: <https://docplayer.com.br/9423846-A-gamificacao-de-conteudos-escolares-uma-experiencia-a-partir-da-diversidade-cultural-brasileira.html>. Acesso em 13 de Janeiro de 2020.

MARTINS, Tatiane. A metamorfose do modo de ser e de estar no mundo atual e as reais mudanças na sala de aula presencial. **Revista Educação On-line PUC-Rio**. Rio de Janeiro, nº 12, p. 150-166, 2013. Disponível em: [https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/2\\_1609/21609.PDF](https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/2_1609/21609.PDF). Acesso em 13 de janeiro de 2020.

MASSAROLO, J. C; MESQUITA, D. Narrativa transmídia e a educação: panorama e perspectivas. **Revista Ensino Superior Unicamp**, Campinas, SP, p. 34-42, 2013.

Disponível em: [https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/edicoes/edicoes/ed09\\_abril2013/NMES\\_3.pdf](https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/edicoes/edicoes/ed09_abril2013/NMES_3.pdf). Acesso em 16 de Janeiro de 2020.

MEDEIROS, Fábio; CRUZ, Dulce Márcia. Narrativa e gamificação, ou com quantos pontos se faz uma boa história. *In*: SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio. **Gamificação em Debate**. São Paulo, SP: Blucher, 2018. p. 67-82.

SELBACH, Simone. **Geografia e Didática**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

**APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO DE PESQUISA**

## INSTRUMENTO DE COLETA - QUESTIONÁRIO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: TEORIAS E PRÁTICAS DA GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA

Aluno Participante: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_ Série: \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

Escolha apenas uma opção nas questões 1, 2 e 3 e assinale-a com um X

1) Você conseguiu compreender o conteúdo da disciplina geografia através das atividades gamificadas realizadas nas aulas?

(  ) SIM                      (  ) NÃO                      (  ) PARCIALMENTE

2) A gamificação da aprendizagem na educação deveria ser usada pelos demais professores desta escola e/ou outras escolas?

(  ) SIM                      (  ) NÃO                      (  ) PARCIALMENTE

3) Aponte o nível de qualidade do processo de ensino e aprendizagem no decorrer das atividades gamificadas realizadas nas aulas de geografia.

(  ) ÓTIMO      (  ) MUITO BOM      (  ) BOM      (  ) REGULAR      (  ) RUIM

Responda as questões 4 e 5 em primeira pessoa, colocando as suas opiniões sobre as atividades gamificadas realizadas nas aulas de geografia.

4) Elabore um texto citando as suas experiências vividas nas atividades gamificadas, citando por exemplo: o que você aprendeu? Você entendeu estes conteúdos através das atividades gamificadas? De que maneira as atividades gamificadas têm contribuído para o processo de ensino e aprendizagem nas aulas de geografia?

5) Na sua opinião, as atividades gamificadas deveriam ser usadas mais vezes nas aulas de geografia? Se a resposta for SIM, mencione os motivos. Se a resposta for NÃO, mencione algum problema ou limitação ocasionados pelas atividades gamificadas que o levaram a esta resposta.

## **APENDICE B - RESPOSTA COMPLETA DOS ALUNOS NA ORDEM DAS QUESTÕES 4 E 5 DO QUESTIONÁRIO**

- **Participante 1) AC**

“Eu aprendi a diferença na economia entre os países e também sobre a América Latina através do jogo de cartas e sim eu entendi todo o conteúdo. A atividade nos faz aprender de uma forma que faça a gente querer aprender cada vez mais. A gincana ajudou bastante para entender as matérias que eu tinha dificuldade.”

“Sim, porque no mesmo tempo que aprendemos, também nos divertimos e aprendemos a como jogar em grupo, mas com tudo isso queremos aprender mais. É uma forma divertida de estudar que faz os alunos se interessar cada vez mais na matéria.”

- **Participante 2) AH**

“Eu aprendi inúmeras coisas através dos jogos de geografia, como utilizar bem seu dinheiro e também como ser um líder de uma equipe, organizando-a de maneira com a qual podemos vencer a competição. Isso eu levarei para a vida toda, aprendi diversas coisas com os jogos. Nas aulas de geografia os jogos me ajudaram a entender muito melhor a matéria, pois, de fato, todos têm um espírito competitivo, portanto estudei bastante para conseguir ganhar os jogos e isso fez com que eu aprendesse a matéria e não apenas decorar.”

“Sim, deveria. Os jogos deixam as aulas muito mais divertidas e fáceis de se aprender, ficar olhando para o quadro e copiar não nos faz aprender absolutamente nada, com as atividades gamificadas fica muito mais fácil de entender geografia e qualquer outra matéria, além de que faz todos ficarem ansiosos para começar a aula, o que é muito raro.”

- **Participante 3) BP**

“Eu aprendi coisas que realmente vou levar para o resto da vida, como os continentes, a guerra fria, globalização etc. Aprendi tudo que uma aluna do 8º ano deve saber sobre a geografia e um pouquinho mais. Acho que tudo que seja uma competição (como foi o jogo de cartas) você quer ganhar, isso me motivou muito a estudar e trabalhar em equipe.”

“Sim. Porque esse tipo de aula é diferente e tudo que é diferente nós queremos saber mais, não fica aquela coisa monótona de sempre.”

- **Participante 4) CQ**

“Eu aprendi sobre os países da América Anglo-saxônica e também sobre outros conteúdos sobre as Américas. Sim, eu entendi esses conteúdos. A maneira que essas atividades têm contribuído no processo de aprendizagem nas aulas, por exemplo, envolvendo todos os alunos na aprendizagem pois é uma forma criativa e divertida de se aprender testando os conhecimentos de todos, incentivando todos a participarem das atividades.”

“Sim, pois estamos sempre aprendendo de formas ferentes e além disso, todos os alunos aprendem a ter uma relação melhor com o professor, sempre mantendo o respeito mas nunca sendo muito formal, para a aula não ficar chata. As aulas gamificadas ficam sempre mais legais usando por exemplo as gincanas etc.”

- **Participante 5) DA**

“Eu aprendi sobre a América do norte na gincana. Isso também porque eu queria muito ganhar e com isso eu me desliguei de tudo e estudei mais do que eu acostumava. Eu entendi a matéria graças a essas atividades. Essas atividades têm contribuído muito porque é algo que envolve os alunos. Eu aprendi a trabalhar mais em equipe, a ter mais empatia e etc. E eu aprendi muito mais sobre geografia pois eu estudava para ganhar gincana.”

“Sim deveriam. Porque é algo muito legal que acaba fortalecendo algumas amizades, aproximando as pessoas uma das outras e também porque é uma maneira superinovadora de aprender geografia”

- **Participante 6) FS**

“Eu aprendi muito mais geografia com as gincanas e também meu interesse por geografia aumentou muito através das aulas gamificadas.”

“Sim, as atividades gamificadas devem ser usadas mais vezes, eu acho que os alunos se interessam mais pela matéria pelas gincanas.”

- **Participante 7) KC**

“Eu aprendi que com muito esforço a gente consegue o que realmente quer, mais as vezes com o mínimo de esforço a gente também consegue o que quer.”

“Sim, porquê os adolescentes prestam mais atenção em aulas assim.”

- **Participante 8) KO**

“Eu aprendi sobre a América ao todo no jogo de cartas, copa de geografia e a money. E isso nos aprendemos a trabalhar em grupo. Sim, eu entendi os conteúdos através das atividades gamificadas pois contribuiu para estar os intelectos dos alunos em conjunto.”

“Sim, pois a turma ao todo se interessa, se une, sempre ajudando uns os outros. E mesmo quando uma errava uma questão, todos vão se apoiando e aconselhando uns os outros. E com isso aprendemos a liderar e administrar um grupo.”

- **Participante 9) KM**

“Com a gamificação aprendi várias coisas ao longo do ano. As matérias são bem mais fáceis de entender pois eu estudei muito para poder vencer o outro time e isso me fez aprender a matéria.”

“Sim. Porque os alunos não querem ficar só sentado numa cadeira dura e escutar o professor falar, os alunos querem é mais diversão e a gamificação traz isso ao mesmo tempo explicando a matéria.”

- **Participante 10) LS**

“A experiência de participar das atividades gamificadas é ótima, eu aprendi muitas coisas de forma mais fácil . As atividades gamificadas me ajuda bastante a entender a geografia de forma mais clara e fácil.”

“Sim. Porque é uma forma de prender a atenção dos alunos e os alunos podem aprender bastante coisas de forma mais legal e interessante, por que as vezes é chato ficar apenas escrevendo a matéria, também é legal brincar, mas brincar com a matéria.”

- **Participante 11) LJ**

“Ambas atividades me ensinaram bastante. Elas me ensinaram a trabalhar em equipe, a ser competitivo, a confiar mais em si mesmo e consegui aprender tudo com essas atividades pelo interesse que elas propõem nos alunos que é bem melhor que ficar só sentando na carteira olhando para o quadro.”

“Sim. Porque essas aulas gamificadas causam mais interesse nos alunos e ajudam ainda mais na compreensão da matéria e também ajuda na saúde mental do aluno porque ele aprende a ser mais confiante e também a questionar as vezes o professor.”

- **Participante 12) LC**

“Aprendi o conteúdo com mais facilidade no jogo de cartas sobre a América. O conteúdo ficou mais fácil para todos os alunos e até mesmo para os que tem dificuldade em entender a matéria.”

“Sim, porque os alunos se interessam mais nas aulas. Os alunos gostam mais de brincadeiras. Eles aprendem a matéria, se tornam melhores pessoas pois as gincanas são ideias sobre a vida. Então as atividades gamificadas é excelente para os que querem alguma coisa na vida.”

- **Participante 13) ME**

“A gincana que eu mais gostei foi o jogo de cartas. Eu aprendi sobre a América sem eu entender tudo. Eu acho que a gamificação ajuda muito na aprendizagem porque os alunos ficam mais focados tentando ganhar e o conteúdo se torna muito mais interessante.”

“Sim, entendi todo o conteúdo de maneira muito mais fácil, fora que é muito divertido ter uma aula diferente das outras. Eu ficava a semana toda esperando a aula de geografia para estudar e ganhar as gincanas.”

- **Participante 14) ML**

“Graças aos jogos aprendi sobre a América Latina, sobre a economia de cada país, como funciona o IDH e o PIB, aprendi sobre o clima. As atividades gamificadas despertam mais interesse nos alunos e mais vontade de aprender sobre as matérias. Afinal, só ganha quem souber, até porque os jogos exigem o entendimento para executar.”

“Sim, até porque serviu de incentivo para os alunos quererem aprender a matéria e de uma forma menos cansativa e mais emocionante. Os jogos são um modo de descontração nas aulas, sem contar que dão mais vontade de aprender e entender a matéria.”

- **Participante 15) MM**

“Aprendi com o jogo de cartas o conteúdo sobre a América. Sim, eu entendi esses conteúdos através dos jogos e isto incentiva os alunos a querer entender a matéria.”

“Sim, porque os alunos querem estudar mais para ganhar e isso incentiva o aprendizado de uma forma menos exaustiva.”

- **Participante 16) NV**

“Eu amei participa das gincanas o que eu mais gostei foi o jogo de cartas amei eu aprendi mais no jogo de cartas eu aprendi sobre América Latina, eu entendi mais com as atividades e mais fácil de aprender.”

“Na minha opinião aprender com jogos e mais fácil e divertido de aprender ai você acaba entendendo melhor por isso eu acho que deveria ser usada mais vezes.”

- **Participante 17) NF**

“Essas atividades gamificadas me ajudaram muito em geografia me ajudou eu entender a matéria com mais facilidade,por este motivo eu consegui tirar notas ótimas em geografia também consegui entender bastante sobre globalização que sempre foi uma coisa que eu tive muita dúvida.”

“Sim. Porque elas ajudam muito entender a matéria com mais facilidade.”

- **Participante 18) RO**

“A parte que eu mais gostei da gincana foi o jogo de cartas que ensinou os alunos estudarem muito mais e fora que ensinou lições importantes da vida com se você quer alguma coisa você tem que correr atrás e fora que é muito divertido acho que foi uma das melhores aulas que eu já tive. A gincana é muito legal fora que ensina matemática, história etc e a oportunidade de você ver que existem vários tipos de ensino e o ensino divertido também dá certo. Então a gincana é muito legal e foi a melhor série oitavo ano foi inesquecível por causa da gincana.”

“Sim, porque foi muito divertido e fora que a gente aprende muito mais rápido. Eu acho que outras pessoas tinham que ter aula de geografia assim. É muito mais interessante e fora que a gincana ensina muitas coisas importantes. Eu acho que todas as escolas tinha que ter gincana.”

- **Participante 19) SL**

(observação, o participante optou por apenas responder a questão 5)

“Sim, porque eu tenho mais facilidade pra entender a matéria.”

- **Participante 20) VS**

“A minha experiência foi incrível, foi uma das melhores aulas que eu já tive, porque não é só copiar é divertido o que torna mais interessante, fora as emoções que eu tive. As atividades me ensinaram como trabalhar em grupo, além de aprender a matéria, as atividades me ajudaram a aprender mais, pois despertavam mais interesse, foi realmente uma experiência incrível.”

“Sim, porque desperta mais interesse, a aula fica tão interessante tão divertida. As aulas gamificadas me ajudaram bastante em relação ao interesse, me ajudou a entender a matéria melhor.”