

Gamificação como Metodologia Ativa no Ensino de Geografia

Yuri de Lira Lucas
Carla Cristina Reinaldo Gimenes de Sena

Como citar: LUCAS, Yuri de Lira; SENA, Carla Cristina Reinaldo Gimenes de. Gamificação como metodologia ativa no ensino de geografia. *In:* GARCIA, Daniela Nogueira de Moraes; CARDOSO, Gabriela Pedroso; COSTA, Yngrid Karolline Mendonça; CASTILHO, Isabelle (org.).

Tecnologias na educação: explorando potenciais e conectando saberes.

Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2024. p

47-62. DOI: <https://doi.org/10.36311/2024.978-65-5954-513-1.p47-62>



All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Sin derivados 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Yuri de Lira LUCAS⁴

Carla Cristina Reinaldo Gimenes de SENA⁵

Introdução

Na paisagem da educação contemporânea, o ensino da Geografia se destaca como um domínio intrincado e estimulante, clamando por abordagens pedagógicas inovadoras que potencializem o aprendizado. Dentro desse cenário, as metodologias ativas, entre elas a gamificação, surgem como promissoras ferramentas para promover o engajamento dos alunos e aprofundar a compreensão dos conceitos geográficos.

A educação geográfica, embasada em décadas de pesquisa e práticas, é reconhecida por sua importância no desenvolvimento cognitivo e cidadania informada. Com o advento das tecnologias e mudanças sociais, o desafio de manter a relevância e eficácia do ensino geográfico tem se intensificado. Surge, então, a necessidade de explorar estratégias inovadoras para captar o interesse dos estudantes e estimular sua participação ativa.

Nesse contexto amplo, a gamificação emerge como uma abordagem promissora para revigorar o ensino de Geografia. Combinando elementos

⁴ Especialista em Computação Aplicada à Educação e Tecnologias Educacionais pela Universidade de São Paulo / campus de São Carlos / Mestrando em Geografia / Instituto de Geociências e Ciências Exatas / Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP / campus de Rio Claro / SP / Brasil / E-mail: yuri.lucas@unesp.br

⁵ Doutora em Geografia pela Universidade de São Paulo / USP / Vice-diretora e Professora na Faculdade de Ciências, Tecnologia e Educação / Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP / Campus de Ourinhos / SP / Brasil / E-mail: carla.sena@unesp.br

de jogos com práticas educacionais, a gamificação oferece uma alternativa envolvente para disseminar os princípios geográficos, ancorada na capacidade dos jogos de motivar, desafiar e recompensar os alunos.

O cerne desta pesquisa reside na investigação das metodologias ativas, com ênfase na gamificação, aplicadas ao ensino de Geografia. Especificamente, examinamos como essa abordagem inovadora pode promover o engajamento dos alunos e aprofundar a compreensão dos conceitos geográficos. Em um ambiente educacional que exige adaptação constante, compreender o impacto da gamificação pode trazer *insights* valiosos para moldar o futuro do ensino geográfico.

Este estudo tem como objetivo primordial avaliar o impacto da gamificação no ensino de Geografia. Pretendemos analisar como a implementação dessa estratégia pedagógica pode influenciar o engajamento dos alunos e a compreensão dos conceitos geográficos. Ao aprofundar-nos nos efeitos da gamificação, buscamos oferecer contribuições tangíveis para a prática educacional e, potencialmente, inspirar transformações no paradigma de ensino da Geografia.

Revisão da literatura

Metodologias Ativas no Ensino de Geografia

Imagine-se adentrando no emocionante mundo do ensino de Geografia sob a perspectiva das metodologias ativas. Neste capítulo, mergulharemos nas águas profundas das estratégias educacionais contemporâneas, explorando os horizontes abertos por pesquisadores e educadores. Neves e Pereira (2023) nos conduzem a uma jornada pela *Metodologia Ativa para a Inclusão Escolar no Ensino de Geografia*, indicando como a aplicação destas metodologias pode forjar ambientes inclusivos e inspiradores. Em um momento em que a inclusão é um alicerce da educação, a sinergia entre métodos ativos e diversidade torna-se uma arma poderosa no arsenal do ensino.

A viagem continua com Pont e Ferenhof (2020), que desvelam os mistérios de *O Uso de Metodologia Ativa no Processo de Ensino/Aprendizagem nas Aulas de Geografia*. Em meio a essa exploração, eles indicam a importân-

cia da dinâmica no ensino geográfico, destacando a participação ativa dos estudantes em projetos e atividades práticas como força propulsora para a compreensão mais profunda dos conceitos. A próxima parada nos leva ao trabalho de Pereira, Kuenzer e Teixeira (2019), uma trilha que nos guia pelas *Metodologias Ativas nas Aulas de Geografia no Ensino Médio como Estímulo ao Protagonismo Juvenil*. Nesta expedição, testemunhamos como as metodologias ativas podem empoderar os estudantes a se tornarem protagonistas ativos em seu próprio processo de aprendizagem, destacando a busca por autonomia e engajamento estudantil como forças motrizes no coração dessas abordagens.

Avançando pelo terreno pedagógico, encontramos Vazes, Vilas Boas e Silva Melo (2022) explorando a emocionante jornada do *IDH Divertido: Aplicando Metodologias Ativas no Ensino de Geografia*. Através dessa investigação, desvendamos como abordagens lúdicas são tecidas nas estruturas do aprendizado geográfico, transformando-o em uma jornada atraente e interativa.

À medida que as estratégias ganham vida, entendemos que o despertar do interesse dos alunos pode se traduzir em uma absorção mais profunda dos conteúdos. Por fim, a exploração culmina nas reflexões de Costa, Lima e Felício (2020) sobre as *Metodologias Ativas no Ensino de Geografia*. Em um território onde a dinâmica e a participação são protagonistas, esses pesquisadores desvendam as diferentes facetas desses métodos, desde a aprendizagem baseada em problemas até projetos práticos, destacando sua capacidade de incentivar o pensamento crítico e a colaboração entre os estudantes.

Nossa jornada revela uma constelação de abordagens, todas convergindo para um único ponto de luz: as metodologias ativas estão transformando o ensino de Geografia em um palco de descobertas emocionantes. Juntos, esses estudos revelam um campo de pesquisa dinâmico e relevante, em que a participação ativa dos alunos, a imersão em práticas concretas e a inserção de estratégias lúdicas emergem como pilares cruciais. O cenário educacional do século XXI está sendo moldado por essas inovações, e a amalgamação das metodologias ativas com o ensino de Geografia lança um farol sobre a importância de uma educação diversificada e estimulante

Gamificação como Estratégia no Ensino de Geografia

Se nos propomos a trabalhar com metodologias ativas, tratar dos jogos nessa perspectiva é fundamental e, neste ponto, iremos adentrar o empolgante universo da gamificação aplicada ao ensino de Geografia, uma abordagem pedagógica que tem conquistado crescente atenção de educadores e pesquisadores. A seleção de artigos proposta para esse texto versa sobre as potencialidades e impactos dessa estratégia inovadora, particularmente em cenários desafiadores, como contexto do ensino remoto durante o isolamento social provocado pela pandemia de covid-19.

Lima (2021) nos guia pelo panorama da gamificação durante situações adversas. Em seu estudo *O Jogo, a Gamificação e o Lúdico no Ensino de Geografia durante a Pandemia da COVID-19*, o autor explora como elementos lúdicos e abordagens de jogos podem manter o interesse e a motivação dos alunos em alta, mesmo em tempos de distanciamento social e ensino remoto.

Sena e Jordão (2021) contribuem para esse panorama com o artigo *O Uso do Minecraft no Ensino de Cartografia*, publicado na revista *Ciência Geográfica*. Eles exploram o potencial do jogo *Minecraft* como ferramenta para o ensino de cartografia, demonstrando como a ambientação virtual do jogo pode ser usada para simular situações geográficas, permitindo que os alunos pratiquem habilidades de análise e interpretação de mapas de maneira interativa e imersiva.

De Lima Anacelto e da Silva (2021) expandem essa discussão ao explorar *A Gamificação no Processo de Ensino-Aprendizagem de Geografia no Contexto do Ensino Remoto*. Eles nos conduzem a uma jornada onde a gamificação emerge como uma poderosa ferramenta para transformar o aprendizado em uma experiência dinâmica e envolvente, mesmo quando a sala de aula tradicional é substituída por ambientes virtuais.

Macedo (2022) aprofunda nossa compreensão sobre a aplicação pedagógica dos elementos de jogos. Sua pesquisa, intitulada *A Gamificação como Recurso Didático no Ensino de Geografia*, evidencia como a gamificação pode transcender o mero entretenimento, sendo moldada como uma estratégia didática eficaz para tornar o ensino de Geografia mais interativo,

envolvente e focado na resolução de problemas geográficos.

O enfoque de Alves (2022) se concentra em uma área específica da disciplina geográfica - a cartografia. Em *Cartografia Gamificada: Conectivismo e Gamificação no Ensino-Aprendizagem de Geografia nos Anos Finais*, o autor desvenda como a gamificação pode ser habilmente aplicada à complexa temática da cartografia, alavancando elementos de jogos para aprimorar a compreensão dos alunos sobre a representação cartográfica.

Ao concluir este mergulho nas abordagens gamificadas para o ensino de Geografia, fica claro que essa metodologia é muito mais do que uma tendência passageira. Ela se revela como um catalisador de engajamento, potencializando a interatividade, a contextualização e o aprofundamento dos conceitos geográficos. Independentemente das circunstâncias de ensino, a gamificação desponta como uma via para tornar o aprendizado de Geografia não apenas informativo, mas também altamente envolvente e estimulante. Este conjunto de artigos oferece um convite para explorar essa prática como uma ferramenta transformadora, impulsionando uma abordagem educacional que promove habilidades cognitivas críticas e prepara os alunos para os desafios do mundo contemporâneo.

Estudos de Caso e Práticas Avaliativas

Este capítulo o convida a explorar, com entusiasmo, o dinâmico e envolvente cenário das metodologias ativas aplicadas ao ensino de Geografia, com um olhar particularmente atento à gamificação como uma abordagem verdadeiramente transformadora. Os estudos meticulosamente selecionados oferecem um panorama multifacetado das práticas pedagógicas inovadoras que têm revolucionado a maneira como a Geografia é aprendida, ao incorporar de forma perspicaz elementos lúdicos e interativos.

O trabalho de Ribeiro *et al.* (2021) coloca uma experiência singular, em que a gamificação é empregada como metodologia ativa de avaliação no ensino de Geografia, utilizando o intrigante meio do fanzine. Além de explorar a avaliação de conhecimento dos alunos, esse estudo destaca como essa abordagem criativa não apenas avalia, mas também estimula a participação ativa e a criatividade dos estudantes.

De Belizario (2020), por meio de um estudo de caso instigante, o

qual investigou a aplicação do trabalho de campo gamificado no ensino geográfico, emerge uma visão clara de como a abordagem lúdica não apenas enriquece a experiência prática, mas também aprofunda a compreensão dos alunos sobre os intrincados conceitos da Geografia.

Lunarti (2020), no uso do lúdico como metodologia ativa para o ensino de Geografia, com base em práticas pedagógicas, revela como a gamificação injeta dinamismo ao processo de aprendizado, resultando em um maior envolvimento dos alunos e uma assimilação de conteúdos mais eficaz.

O estudo de Monte Júnior e Santos (2021) introduz uma abordagem especialmente relevante em tempos de ensino remoto, explorando metodologias ativas no ensino de Geografia durante o Ensino Remoto Emergencial (ERE). Através do prisma da gamificação adaptada para esse cenário, os autores destacam como essa abordagem mantém os alunos não apenas motivados, mas também ativamente engajados mesmo à distância.

Por fim, a análise abrangente de Leajanski (2023) explora as vastas possibilidades das metodologias ativas no ensino de Geografia. Investigando diferentes estratégias de gamificação, o autor nos leva a compreender como essas abordagens inovadoras podem, não somente aprofundar o entendimento dos alunos sobre os conceitos geográficos, mas também desencadear uma nova era de aprendizado interativo e apaixonante. Juntos, esses estudos pintam um retrato vivo das metodologias ativas no contexto da Geografia, convidando-nos a explorar o potencial revolucionário dessas abordagens para moldar a próxima geração de aprendizes geográficos.

Identificação das lacunas de conhecimento existentes

Os estudos de caso e práticas avaliativas analisados apresentam, de maneira robusta, que a gamificação exerce um impacto substancial no contexto do ensino de Geografia. Além de fomentar o engajamento dos alunos, ela abre portas para experiências de aprendizado prático, cativante e com significado.

Todavia, apesar de indicarem que a gamificação é uma estratégia promissora no ensino de Geografia, há uma carência de pesquisas que investiguem em detalhes os fatores que influenciam sua eficácia. Questões como a adequação da gamificação a diferentes faixas etárias, perfis de alunos e con-

textos educacionais ainda precisam ser exploradas de maneira mais abrangente.

A exploração das diferentes seções deste capítulo proporcionou uma ampliação da compreensão sobre o uso da gamificação como estratégia no ensino de Geografia. No entanto, essa análise também revelou algumas lacunas de conhecimento que merecem atenção por parte da comunidade educacional e dos pesquisadores.

Metodologia

Para realizar esta pesquisa, foram selecionadas três palavras-chave relevantes: “Gamificação”, “Metodologia Ativa” e “Ensino de Geografia”. O período de análise foi definido entre os anos de 2010 a 2023, com o objetivo de abranger estudos recentes sobre o tema. Inicialmente, a busca foi conduzida no Google Acadêmico, porém, nenhum artigo relevante foi encontrado com a combinação das três palavras-chave. Diante disso, uma segunda pesquisa foi realizada com foco nas palavras-chave mais específicas “Ensino de Geografia” e “Metodologias Ativas”, resultando na descoberta de dez artigos relevantes.

Dentre os artigos selecionados, foi realizada uma análise bibliográfica que abrangeu estudos, pesquisas e práticas pedagógicas que exploram a aplicação de metodologias ativas no ensino de geografia. Diversas abordagens foram identificadas, tais como aprendizagem baseada em projetos, ensino híbrido e sala de aula invertida, com o propósito de promover uma aprendizagem mais significativa e envolvente dos estudantes nessa disciplina.

Os resultados obtidos da análise indicam que o uso de metodologias ativas no ensino de geografia pode ser uma estratégia eficaz para aumentar o interesse dos alunos, desenvolver habilidades de resolução de problemas, estimular a colaboração em equipe e aprimorar a compreensão dos conceitos geográficos. Os artigos selecionados também enfatizam a importância da integração de tecnologias educacionais como ferramentas facilitadoras das metodologias ativas.

Durante o estágio de busca e seleção de referências, foi realizado um levantamento por meio de diferentes plataformas acadêmicas, incluindo o Google Acadêmico, Scielo e a plataforma de Periódicos. No Google Aca-

dêmico, foram identificados cinco artigos potencialmente relevantes para a pesquisa. No entanto, é relevante mencionar que um desses artigos não pôde ser utilizado devido a restrições de acesso ao arquivo.

É importante ressaltar que a busca não obteve resultados na base de dados do Scielo e Busca Integrada USP. No entanto, a pesquisa nos Periódicos e Atenas Periódicos levou à identificação de 9 artigos, dos quais 2 foram escolhidos após critérios de seleção, devido à similaridade com os artigos encontrados no Google Acadêmico.

Este estudo tem como propósito oferecer uma visão sobre o uso da gamificação como metodologia ativa na educação, empregando uma abordagem bibliográfica para identificar pesquisas e conhecimentos existentes na área. Os resultados obtidos a partir da análise dos artigos selecionados serão discutidos, destacando tendências, perspectivas e lacunas de pesquisa, fornecendo subsídios para pesquisadores e educadores interessados em explorar o potencial da gamificação como estratégia de ensino no contexto do ensino de geografia.

É crucial reconhecer que a busca por fontes acadêmicas confiáveis e relevantes é um aspecto fundamental do processo de construção deste capítulo de livro, visando assegurar a fundamentação sólida e consistente das informações apresentadas.

Análise dos resultados

O estudo realizado por Ribeiro *et al.* (2021) sobre a aplicação do fanzine⁶ como metodologia ativa no ensino de Geografia destaca a relevância dessa abordagem na promoção do engajamento dos alunos e na estimulação da criatividade. Ao envolver os estudantes na criação e desenvolvimento de fanzines que exploram conceitos geográficos, os autores ressaltam como essa prática não apenas permite uma aprendizagem mais participativa, mas também oferece uma plataforma para a expressão individual e a construção de conhecimento.

⁶ *Fanzine*, em linhas gerais, é uma revista de publicação independente, sem fins lucrativos, produzida por entusiastas de determinada cultura (fãs) e que tem como público-alvo os fãs do mesmo conteúdo. Surgiu na década de 1930, de forma impressa e, atualmente, também pode ser encontrada em meios digitais.

A pesquisa aponta, porém, que o sucesso do uso do fanzine como ferramenta pedagógica requer orientação pedagógica eficaz. Garantir que os fanzines transmitam de maneira precisa e aprofundada os conteúdos geográficos é fundamental para alcançar os objetivos educacionais desejados. Isso implica em orientar os alunos na seleção e organização dos elementos presentes nos fanzines, bem como em proporcionar *feedback* construtivo para aprimorar a qualidade dos trabalhos produzidos.

O estudo de Lunarti (2020), que explora a integração da ludicidade como metodologia ativa no ensino de Geografia na educação básica, ressalta a importância de equilibrar a abordagem lúdica com os objetivos conceituais. Embora a introdução de atividades lúdicas tenha demonstrado um aumento significativo no interesse e na participação dos alunos, é vital garantir que essas atividades estejam alinhadas com os conteúdos curriculares. A pesquisa enfatiza que a escolha das atividades deve ser feita de forma estratégica para que a ludicidade não se sobreponha à aprendizagem substantiva. Além disso, o estudo destaca que a formação dos educadores é essencial para o sucesso dessa abordagem. Os professores devem ser capazes de adaptar as metodologias lúdicas ao currículo e às características específicas dos alunos, bem como avaliar a eficácia das atividades em termos de aquisição de conhecimento e habilidades geográficas.

A pesquisa conduzida por Lima (2021) sobre a gamificação no ensino de Geografia durante a pandemia da covid-19 ressalta a adaptação necessária dessa estratégia para o ambiente de ensino remoto. A abordagem de gamificação, que envolve a incorporação de elementos de jogos na educação, revelou-se promissora para manter o engajamento dos alunos em um cenário desafiador e virtual. No entanto, a pesquisa destaca que essa adaptação requer um planejamento cuidadoso, como a seleção de plataformas virtuais e a criação de atividades gamificadas que se alinhem com os objetivos educacionais. Além disso, a pesquisa enfatiza a importância de compreender as preferências dos alunos e suas características de aprendizado para otimizar a aplicação da gamificação. Considerações sobre a motivação intrínseca dos alunos, as dinâmicas do grupo e a qualidade da implementação são aspectos fundamentais para maximizar os benefícios dessa abordagem no ensino de Geografia durante circunstâncias desafiadoras.

Discussão

A discussão sobre a gamificação e outras metodologias ativas no ensino de Geografia revela uma compreensão mais profunda das vantagens, desafios e interações entre essas abordagens pedagógicas. A gamificação, em particular, tem ganhado destaque como uma estratégia transformadora que transcende a mera transmissão de informações, envolvendo os alunos em um processo de aprendizado ativo e imersivo. Sua aplicação no ensino de Geografia apresenta várias razões convincentes para ser considerada.

A gamificação é importante no contexto do ensino de Geografia, especialmente devido à sua capacidade de atrair e manter a atenção dos alunos por meio da introdução de elementos lúdicos e mecânicas de jogos. Além disso, ela pode aumentar a motivação intrínseca dos alunos, incentivando-os a se esforçar mais, persistir em desafios e se envolver de maneira mais ativa com os conceitos geográficos.

Uma aplicação eficaz da gamificação pode envolver a criação de jogos que abordam questões geográficas, como desafios de resolução de problemas, simulações de fenômenos naturais ou mesmo questões sociais. Esses jogos podem ser integrados ao currículo de maneira a permitir a exploração e aprofundamento dos conteúdos de forma interativa com vistas à uma competição saudável entre os alunos, incentivando a participação e o empenho em busca de melhores resultados.

No entanto, ao implementar esta abordagem e outras metodologias ativas, é importante considerar possíveis desafios e defeitos que podem surgir. Por exemplo, a introdução de elementos lúdicos pode distrair os alunos do foco principal do aprendizado, tornando-se um fim em si mesmo. Portanto, é crucial manter um equilíbrio entre a diversão e o conteúdo acadêmico, assegurando que os objetivos educacionais sejam cumpridos. Além disso, a gamificação pode não ser igualmente eficaz para todos os educandos. Alunos com diferentes níveis de motivação, habilidades e preferências podem responder de maneira variada às estratégias de gamificação, o que requer uma adaptação cuidadosa.

Uma abordagem interessante é a combinação de diferentes metodologias ativas, como a gamificação, a ludicidade e até mesmo o uso de fanzines.

Essas abordagens podem trabalhar em conjunto para criar uma experiência de aprendizado rica e holística. Por exemplo, a gamificação pode ser incorporada como um componente interativo dentro de uma abordagem lúdica mais ampla. Os alunos podem criar fanzines como parte de um projeto de gamificação, no qual precisam transmitir conceitos geográficos de forma criativa e envolvente. Essa sinergia pode resultar em um ambiente de aprendizado altamente motivador e produtivo.

Em última análise, a aplicação bem-sucedida de gamificação e outras metodologias ativas no ensino de Geografia requer planejamento cuidadoso, compreensão das necessidades dos alunos e flexibilidade para ajustar as estratégias conforme necessário. Quando implementadas de maneira eficaz, essas abordagens têm o potencial de não apenas aprimorar o domínio dos conceitos geográficos, mas também cultivar habilidades cognitivas, competências colaborativas e um maior senso de engajamento com o mundo ao redor.

Considerações finais

O exame minucioso e detalhado dos estudos sobre metodologias ativas no ensino de Geografia, especialmente com uma ênfase na gamificação, proporciona uma visão rica e diversificada das práticas educacionais contemporâneas. Através dessa análise crítica, torna-se evidente que as metodologias ativas estão gradualmente se consolidando como uma abordagem indispensável para abordar os desafios inerentes ao ensino moderno. No entanto, esse reconhecimento também vem acompanhado de uma ressalva importante: a necessidade de uma avaliação equilibrada e criteriosa de seus benefícios e limitações.

A incorporação de fanzines no processo de ensino, como explorado por Ribeiro *et al.* (2021) e Neves & Pereira (2023), não apenas permite uma manifestação criativa por parte dos alunos, mas também revela sua capacidade de interpretar conceitos geográficos de maneiras únicas. Entretanto, a eficácia dessa abordagem está intrinsecamente ligada a uma orientação pedagógica sólida, que alinhe habilmente as atividades dos alunos com os objetivos educacionais estabelecidos. No mesmo contexto, a introdução de elementos lúdicos, como investigada por Lunarti (2020), emerge como uma ferramenta eficaz para aumentar o engajamento dos estudantes, mas a sua

aplicação bem-sucedida requer um equilíbrio delicado entre a abordagem divertida e a precisão conceitual.

A gamificação, que foi central nos estudos de Lima (2021), De Lima Anancelto e Da Silva (2021), e Macedo (2022), surge como uma abordagem de destaque, especialmente em vista do aumento do ensino remoto impulsionado pela pandemia. A capacidade da gamificação de se adaptar a esse cenário ressalta sua versatilidade e potencial para manter os alunos engajados em ambientes virtuais. Contudo, é crucial reconhecer que esse método exige um entendimento profundo das preferências dos alunos e das ferramentas tecnológicas disponíveis para ser implementado de maneira eficiente.

No entanto, é inegável a existência de lacunas de conhecimento que merecem maior atenção. A ausência de investigações aprofundadas sobre a eficácia da gamificação em diferentes faixas etárias e contextos educacionais, bem como a falta de um padrão sólido para avaliar seus resultados, destacam a importância de uma abordagem colaborativa e ampla na pesquisa educacional.

Finalizando, as estratégias de gamificação e outras metodologias ativas estão efetivamente redesenhando o cenário do ensino de Geografia, oferecendo abordagens mais envolventes e eficazes. No entanto, para aproveitar todo o potencial dessas abordagens, os educadores devem ser conscientes dos desafios inerentes e adaptá-las com consideração às suas configurações educacionais específicas.

O impacto positivo dessas estratégias na motivação dos alunos, na compreensão aprofundada de conceitos geográficos e no desenvolvimento de habilidades essenciais é inegável, estabelecendo-as como verdadeiros impulsionadores da transformação educacional. Nesse mergulho profundo, educadores e pesquisadores podem plenamente explorar o vasto potencial das metodologias ativas para moldar uma experiência educacional significativa e enriquecedora para os alunos, preparando-os de maneira abrangente para os desafios do mundo contemporâneo.

Referências

ALVES, M.R.S. **CARTOGRAFIA GAMIFICADA**: conectivismo e gamificação no ensino aprendizagem de geografia nos anos finais. 2022. 73 f. Monografia (Especialização) - Curso de Instituto Federal do Espírito Santo, Informática na Educação, Vitória, 2022. Disponível em:<https://re->

positorio.ifes.edu.br/bitstream/handle/123456789/3182/TCC_CONECTIVISMO_GAMIFICA%3%87%83O_GEOGRAFIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 10 ago. 2023.

ANACELTO, T.L.; DA SILVA, M.E.G. A gamificação no processo de ensino-aprendizagem de Geografia no contexto do ensino remoto. *In: Anais do Encontro Regional de Ensino de Geografia*, 2021, p. 327-336.

BELIZARIO, W.S. O TRABALHO DE CAMPO COMO METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE GEOGRAFIA. **Revista Capim Dourado: Diálogos em Extensão**, Palmas, v. 3, n. 3, p. 166-184, set. 2020. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/capimdourado/article/view/9982/18945>. Acesso em: 18 jul. 2023.

CORREA, E.S.; SHINAIGGER, T.R. Smartphone como alicerce de metodologias ativas no ensino e aprendizagem da geografia. **Educationis**, [S.L.], v. 8, n. 2, p. 19-28, 27 abr. 2020. Companhia Brasileira de Produção Científica. <http://dx.doi.org/10.6008/cbpc2318-3047.2020.002.0003>. Disponível em: <https://www.sustenere.co/index.php/educationis/article/view/CBPC2318-3047.2020.002.0003>. Acesso em: 17 jul. 2023.

COSTA, R.S; LIMA, E.F; FELICIO, C.M. METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, [S.L.], v. 10, n. 20, p. 580-590, 31 dez. 2020. Disponível em: <https://www.revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/article/view/995>. Acesso em: 18 jul. 2023.

ANACELTO, T.L; SILVA, M.E.G. A gamificação no processo de ensino-aprendizagem de Geografia no contexto do ensino remoto. *In: Anais do Encontro Regional de Ensino de Geografia*, 2021, p. 327-336.

LEAJANSKI, A.D. As possibilidades das metodologias ativas no ensino de Geografia. **Metodologias e Aprendizado**, [S.L.], v. 6, p. 155-164, 2 jan. 2023. Instituto Federal Catarinense. <http://dx.doi.org/10.21166/metapre.v6i.3061>. Disponível em: <https://publicacoes.ifc.edu.br/index.php/meta-pre/article/view/3061>. Acesso em: 25 jul. 2023.

LIMA, J. A. P. . O JOGO, A GAMIFICAÇÃO E O LÚDICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA DURANTE A PANDEMIA DA COVID-19. **UÁQUIRI - Revista do Programa de Pós Graduação em Geografia da Universidade Federal do Acre**, [S. l.], v. 3, n. 1, p. 10, 2021. DOI: 10.47418/uaquiri.vol3.n1.2021.5136. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/Uaquiri/article/view/5136>. Acesso em: 12 ago. 2023.

LUNARTI, E.A.P. **ESTUDO DO LÚDICO ENQUANTO METODOLOGIA ATIVA PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA E FORMAÇÃO INTEGRAL**. 2020. 155 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação Profissional e Tecnológica, Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal Goiano, Morrinhos, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/handle/prefix/1467>. Acesso em: 17 jul. 2023.

MACEDO, E.S. A gamificação como recurso didático no ensino de geografia. **Brazilian Journal Of Development**, [S.L.], v. 8, n. 9, p. 60626-60646, 2 set. 2022. South Florida Publishing LLC. <http://dx.doi.org/10.34117/bjdv8n9-016>. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/51709>. Acesso em: 10 ago. 2023.

MONTE JÚNIOR, T.A.; SANTOS, F.K.S. Metodologias ativas no Ensino Remoto Emergencial (ERE) em Geografia. **Revista Ensino de Geografia (Recife)**, [S.L.], v. 4, n. 3, p. 337, 19 nov. 2021. Universidade Federal de Pernambuco. <http://dx.doi.org/10.51359/2594-9616.2021.252081>. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/ensinodegeografia/article/view/252081/39924>. Acesso em: 17 jul. 2023.

NEVES, P. D. M.; PEREIRA, H. O. S.. METODOLOGIA ATIVA PARA A INCLUSÃO ESCOLAR NO ENSINO DE GEOGRAFIA. **Vigilância do Desenvolvimento Infantil Típico e Neurodiverso: conceitualização e processos inclusivos**, [S.L.], p. 187-205, 2023. Editora Científica Digital. <http://dx.doi.org/10.37885/230312447>. Disponível em: <https://www.editoracientifica.com.br/artigos/metodologia-ativa-para-a-inclusao-escolar-no-ensino-de-geografia>. Acesso em: 17 jul. 2023.

PEREIRA, A. M. de O.; KUENZER, A. Z.; TEIXEIRA, A. C. Metodologias ativas nas aulas de Geografia no Ensino Médio como estímulo ao protagonismo juvenil. **Educação**, [S. l.], v. 44, p. e73/ 1–23, 2019. DOI: 10.5902/1984644429807. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reveducacao/article/view/29807>. Acesso em: 17 jul. 2023.

PONT, J.E.S.F; FERENHOF, H.A. O USO DE METODOLOGIA ATIVA NO PROCESSO DE ENSINO/APRENDIZAGEM NAS AULAS DE GEOGRAFIA. **Criar Educação**, [S.L.], v. 9, n. 3, p. 68, 3 dez. 2020. Fundação Educacional de Criciúma- FUCRI. <http://dx.doi.org/10.18616/ce.v9i3.5140>. Disponível em: <https://www.periodicos.unesc.net/ojs/index.php/criaredu/article/view/5140>. Acesso em: 17 jul. 2023.

RIBEIRO, S. M. de O. .; COSTA, C. H. .; DAMASCENO, A. C. de S.; SILVA, S. A. da. Fanzine: uma metodologia ativa como prática avaliativa no ensino de geografia – um relato de experiência. **Revista de Instrumen-**

tos, Modelos e Políticas em Avaliação Educacional, [S. l.], v. 2, n. 3, p. e021018, 2021. DOI: 10.51281/impa.e021018. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/impa/article/view/6451>. Acesso em: 16 jul. 2023.

SENA, C.C.R.G.; JORDÃO, B.G.F. O USO DO MINECRAFT NO ENSINO DE CARTOGRAFIA. **Ciência Geográfica**, Bauru, v. 5, n. 1, p. 1911-1928, jul. 2021. Disponível em: https://www.agbbauru.org.br/publicacoes/revista/anoXXV_5/agb_xxv_5_web/agb_xxv_5-14.pdf. Acesso em: 22 ago. 2023.

VAZES, R. de P.; VILAS BOAS, S. A.; SILVA MELO, T. IDH DIVER-TIDO: APLICANDO METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA. **Revista Nova Paideia - Revista Interdisciplinar em Educação e Pesquisa**, [S. l.], v. 4, n. 3, p. 719 - 729, 2022. DOI: 10.36732/riep.vi.198. Disponível em: <https://ojs.novapaideia.org/index.php/RIEP/article/view/198>. Acesso em: 17 jul. 2023.

