

ENSINO DE GEOGRAFIA NAS ESCOLAS COM JOGOS DIGITAIS

TEACHING GEOGRAPHY IN SCHOOLS WITH DIGITAL GAMES

SAMUEL SANTOS ARAUJO¹

RESUMO

Com a revolução tecnológica e o avanço da globalização, as informações, em sua maioria, são criadas e renovadas de formas simultâneas. Isso se projeta diretamente na maneira como as pessoas se relacionam em sociedade. Diante disso, a educação escolar deve ser pensada a partir da integração do mundo digital como parte do cotidiano da sociedade contemporânea. Neste processo, a Geografia, assim como as demais disciplinas têm um papel fundamental para a formação socioespacial e cidadã, podendo contribuir com o uso de metodologias de ensino que contemplem o trabalho com aparatos tecnológicos a exemplos dos jogos digitais. Desta forma, o objetivo deste artigo é compreender quais os benefícios dos jogos digitais como instrumento de aprendizagem no ensino de Geografia na educação. A pesquisa foi realizada pela abordagem qualitativa de análise de dados, na forma de Revisão Integrativa de Literatura (RIL), através de periódicos e artigos pesquisados, que buscaram solucionar os problemas de pesquisa por meio das referências teóricas investigadas. Assim, buscamos responder: quais são os benefícios dos jogos para a aprendizagem de Geografia nos anos finais do Ensino Fundamental? Os resultados da pesquisa revelam que as tecnologias digitais da informação e comunicação fazem parte da realidade educacional e os jogos digitais são ferramentas pedagógicas potenciais na aprendizagem de Geografia, oportunizando a construção de conhecimentos sobre os conceitos geográficos, aspectos físicos, políticos, sociais, culturais, ambientais e, conseqüentemente tornando as aulas mais prazerosas, por motivar a participação dos alunos.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino fundamental. Estratégias didáticas. Tecnologia

ABSTRACT

With the technological revolution and the advance of globalization, information, for the most part, is created and renewed simultaneously. This is projected directly into the way people relate to each other in society. Given this, school education must be thought of from the point of view of integrating the digital world as part of everyday life in contemporary society. In this process, Geography, as well as the other disciplines, have a fundamental role in the socio-spatial and citizenship formation, being able to contribute with the use of teaching methodologies that contemplate the work with technological devices to examples of digital games. of this article is to understand the benefits of digital games as a learning tool in the teaching of Geography in basic education. The research was carried out using a qualitative approach of data analysis, in the form of an Integrative Literature Review (RIL), through periodicals and researched articles, that sought to solve the research problems through the theoretical references investigated. Thus, we seek to answer: what are the benefits of games for learning Geography in the final years of Elementary School? The research results reveal that digital information and communication technologies are part of the educational reality and digital games are potential pedagogical tools in learning Geography, providing opportunities for building knowledge about geographic concepts, physical,

¹ Graduando em licenciatura em Geografia pela Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Campus IV.
E-mail: samuelsantos.bp@gmail.com

political, social, cultural, environment and, consequently, making classes more enjoyable by motivating student participation.

KEYWORDS: Elementary school. Didactic strategies. Technology.

1 INTRODUÇÃO

Os avanços das tecnologias digitais podem tornar o ensino significativo e motivador, pois são inúmeros os recursos disponíveis que podem ser utilizados de forma didática como: os jogos, vídeos, softwares, imagens, aplicativos. Esse fato oportuniza a exploração de novos caminhos para a prática educativa, gerando também conhecimentos tecnológicos.

Os indivíduos acompanham as transformações socioespaciais, transitam do ambiente físico para o digital e revolucionam a forma como pensam e agem politicamente, culturalmente e economicamente. A sociedade busca novos métodos que sejam capazes de amenizar os impactos das crises humanitárias, ampliando conhecimentos na área da tecnologia, aproximando as sociedades, reduzindo custos e cooperando para o desenvolvimento socioeconômico das nações.

Um exemplo de realização de práticas que possam contribuir para uma aprendizagem efetiva e significativa, neste caso no ensino de Geografia, é justamente o uso de jogos digitais como recursos didáticos para os trabalhos com temas que envolvem os aspectos econômicos, sociais e físicos dos fenômenos geográficos. Este recurso pode proporcionar maior oportunidade de contextualização cotidiana e habilidades em jogos diversos, bem como a realização de aulas interativas e lúdicas.

No campo escolar, a Geografia permite a geração de novas possibilidades de conhecimentos, pois interage com diversas áreas de conhecimento e por meio de interdisciplinaridade gera múltiplos saberes que visam à compreensão da realidade de forma crítica. Neste processo, a utilização de ferramentas metodológicas que fazem uso do lúdico pode facilitar a geração de novos conhecimentos e práticas educativas mais eficazes. Cada vez mais utilizado como recurso didático, o lúdico auxilia a realização de metodologias pedagógicas motivadoras e significativas.

A relevância da produção acadêmica sobre os jogos utilizados como recursos didáticos para o ensino de Geografia se faz para contribuir com o esclarecimento das

potencialidades e as formas de aplicação, auxiliando professores e gestores em sua capacitação com o recurso educativo e reflexão sobre a prática em sala de aula.

Diante disso, o objetivo geral deste trabalho foi compreender os benefícios do uso de jogos digitais para a aprendizagem de Geografia nos anos finais do Ensino Fundamental. Os objetivos específicos procuraram descrever o conceito de jogo digital e sua potencialidade como recurso didático; refletir sobre a aprendizagem de conteúdos geográficos por meio de jogos e discutir os possíveis benefícios que o uso dos jogos digitais pode levar a aprendizagem de Geografia nos anos finais do Ensino Fundamental.

A motivação para o estudo referente ao uso de jogos digitais, especificamente nos anos finais do Ensino Fundamental, se deu por entendermos que essa fase da educação é peculiar para o desenvolvimento de aprendizagens significativas e de motivação, já que se trata de uma importante transição na vida do estudante, por iniciar uma nova etapa em que ele se vê diante de um professor específico por disciplina, cada qual com suas características didáticas e metodológicas, bem como, maiores pressões e cobranças para sua progressão de aprendizagens.

Desta forma, buscamos desvendar na literatura e documentos norteadores da educação nacional brasileira, a potencialidade do uso de jogos como recurso educacional para a aprendizagem de Geografia nos anos finais do Ensino Fundamental, tendo como problema de pesquisa, o seguinte questionamento: quais são os benefícios dos jogos digitais para a aprendizagem de Geografia nos anos finais do Ensino Fundamental?

A principal motivação para o estudo desta temática se deu pelo contato com os pressupostos teóricos que afirmam as inovações no ensino, pois a transmissão do conhecimento em uma linguagem que não se comunica de forma assertiva é muitas das vezes ineficiente. Esse contato inicial ocorreu na graduação do curso de Geografia da Universidade da Bahia (UNEB), Campus IV, na cidade de Jacobina, especificamente no componente curricular Educação Ambiental, no qual a professora teve como proposta de ensino despertar a atenção dos alunos da turma, bem como o aprendizado.

A professora do referido componente curricular, solicitou que aplicássemos um seminário voltado à metodologia de ensino para auxiliar o professor (a) de Geografia na Educação Básica. Pensando em um meio de interação no intuito de trazer algo inovador para chamar a atenção e realizar a construção de conhecimentos, foi elaborado um jogo digital em formato de *quis* pelo *Power Point*, cuja temática foi sobre as “Fontes de

energias”. Cada página do slide contém uma pergunta em seu título com quatro opções de respostas e apenas uma correta.

Posteriormente também foram utilizados jogos digitais durante a regência de ensino do Estágio Supervisionado em Geografia do referido curso de licenciatura da UNEB, Campus IV, tanto no Ensino Fundamental, quanto no Médio (Figura 1). A partir de então, o interesse sobre este tema como instrumento de pesquisa ampliou ainda mais, cuja a intenção era a de poder contribuir para o ensino de Geografia nos diversos espaços educativos.



Figura 1: Jogo digital sobre Globalização. Fonte: Samuel Santos Araújo, 2021.

A figura 1 mostra um jogo digital realizado com alunos do Estágio Supervisionado, cujo tema central foi “Globalização”. A turma participou do jogo com muito entusiasmo e desenvolveu conhecimentos sobre o conteúdo trabalhado. Por conseguinte, compreendemos que a Geografia é importante para a formação crítica do educando, acerca do espaço natural, socioeconômico e político em que vive, assim como, as transformações que nele ocorrem e o estudo desta disciplina pode ficar mais interessante com a utilização de jogos no cotidiano escolar.

A pesquisa utilizou a abordagem qualitativa de análise de dados, desenvolvida na forma de Revisão Integrativa de Literatura (RIL) e possibilitou a elaboração de vários estudos científicos já publicados sobre o tema em questão. A adoção desta metodologia proporciona ao pesquisador o apadrinhamento de algumas etapas para que novos conhecimentos sejam gerados. De acordo com Yin (2010), trata-se de um método que contribui para que os pesquisadores possam reter as principais características de um evento, fenômeno ou assunto estudado.

Desta forma, as literaturas utilizadas foram extraídas da base do Google Acadêmico (scholar.google.com.br), do portal de periódicos da Coordenação de

Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e de revistas científicas da área de geografia e ensino. A pesquisa foi realizada com dados de 2016 a 2022 para construir um conhecimento atual sobre o uso dos jogos digitais, ou seja, visando explorar com mais ênfase trabalhos de pesquisa realizados recentemente, portanto, as produções de até seis anos atrás contemplam os requisitos da atualidade buscada para este trabalho.

As palavras-chave para encontrar textos referentes ao tema da pesquisa foram: anos finais do Ensino Fundamental; aprendizagem de Geografia; jogos para a aprendizagem de Geografia; lúdico na educação; conceitos geográficos; recurso pedagógico. Foram excluídos os registros em língua inglesa, espanhola e os arquivos duplicados que não atenderam a pergunta e/ou o tema da pesquisa. Os títulos pesquisados estavam de acordo com a pergunta norteadora da pesquisa. Já os títulos restantes permaneceram considerados elegíveis e foram lidos na íntegra.

O artigo está organizado em quatro partes, a primeira elucidando o conceito de jogos digitais como recurso didático; a segunda parte apresenta os recursos e as novas tecnologias como os jogos digitais como meio e ferramenta auxiliar no ensino de geografia com o objetivo de facilitar o entendimento do assunto através de aulas expositivas e dinâmicas. Na terceira parte, visando a fornecer uma visão sistêmica das abordagens anteriores, abrange a revisão integrativa de literatura sobre o uso de jogos digitais no ensino de geografia nos anos finais do ensino fundamental e na última parte são exibidos e argumentados os resultados obtidos com a pesquisa, discutindo os benefícios bem como, as características dos jogos para a aprendizagem e aplicação do conhecimento de Geografia.

Portanto, consideramos que esta pesquisa poderá contribuir com a reflexão sobre o uso do jogo digital como recurso didático de aprendizagem, pois a interação do estudante com o processo de ensino através de um mecanismo digital pode gerar interesse na matéria e por consequência maior índice de aproveitamento e retenção. Assim, a pesquisa é dedicada a gestores escolares, docentes, pais e interessados em geral para que possa servir de aporte para as reflexões sobre a potencialidade dos jogos no ensino de Geografia.

2. OS JOGOS DIGITAIS COMO RECURSOS DIDÁTICOS

A humanidade vive momentos ímpares na história das revoluções tecnológicas, pois está ocorrendo um progresso com muita velocidade, ao mesmo tempo com desenvolvimento de instrumentos que estão influenciando e transformando o espaço e o tempo das relações sociais de forma contínua. Estas revoluções são produtos da inovação que possui na tecnologia o ponto de partida, de interligação e flexibilização para conexão da informação.

Santos (2017, p.33) afirma que a partir do domínio das tecnologias da informação e comunicação (TIC) iniciou-se um novo período civilizatório, denominado “sociedade da informação”, marcada pelas transformações no modo de executar tarefas e se relacionar a partir da tecnologia. A capacidade do uso das tecnologias digitais de rápido processamento, compatibilidade entre os sistemas e armazenamento gerou maior dinâmica e fluidez para a informação e comunicação entre os diversos grupos sociais.

A evolução da tecnologia acontece de forma tão rápida que é quase impossível acompanhar as mudanças e as inovações que surgem a todo o momento. A inteligência humana busca constantes soluções, produtos e equipamentos mais eficazes que tornem o ensino da geografia mais fácil e viabilize a aquisição do conhecimento. Nesse contexto, observamos que são inúmeros recursos disponíveis em meios digitais, bem como, diversificados tipos de informações que são criadas e recriadas quase que instantaneamente, de forma que é a percepção e capacidade crítica humana que pode dar significado aos recursos e explorar seu potencial para a educação e a ciência, como exemplo dessa diversidade de recursos.

[...] várias são as ferramentas disponíveis, tal como a internet, as linguagens de programação e edição como Java script, os sistemas de informações geográficas e suas funcionalidades, as ferramentas fotogramétricas (softwares de edição, mecanismos de coleta de fotografias aéreas, etc.), as metodologias de quantificação e inventariação dos recursos naturais [...] Sendo assim, a junção das valências da percepção humana e do aparato tecnológico poderá contribuir para a democratização da ciência e da educação acompanhando a velocidade do desenvolvimento de novas tecnologias da comunicação e da informação (SILVA, 2017, p. 36).

O uso de jogos digitais constitui um importante elemento para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem de Geografia, permitindo ir além de simples exposição mecânica dos conteúdos em sala de aula ao possibilitar a compreensão de uma realidade, além de contribuir para enriquecer a disciplina de geografia e dinamizar o trabalho do professor.

Podemos dizer que as ideias geográficas, em coexistência com outras ciências, desenvolveram-se a partir dos conhecimentos práticos da

exploração da terra e das observações dos viajantes ao lado da sistematização de pensadores, filósofos e matemáticos (ANDRADE, 1987 p. 41).

O uso de jogos digitais nas aulas de Geografia permite a todos nós realizarmos análises sobre o espaço geográfico por meio das nossas vivências e experiências, possibilitando o confronto entre a teoria da sala de aula e ajudando a compreender os conceitos fundamentais desta ciência e disciplina escolar. No entendimento de Silva (2017), a educação, como parte integrante da vida e desenvolvimento do homem, acompanha as transformações vivenciadas pela sociedade, de forma que na contemporaneidade, não podemos ignorar os notáveis avanços tecnológicos e seus impactos sobre o comportamento humano.

Na Educação Básica, atualmente os estudantes demandam propostas diferentes de aprendizado por estarem em contato com maior número de informações e recursos. As aulas em formato expositivo podem então tornarem-se menos maçantes se o professor puder fazer uso de tecnologias em sala, estimulando o protagonismo e a participação ativa dos alunos para a resolução de problemas e também a contextualização prática do que está ocorrendo (OLIVEIRA, 2014).

Dentre os recursos tecnológicos com potencial para o uso didático, os jogos digitais se destacam como ferramentas auxiliares que utilizam tecnologia para aplicação e interação na construção e mobilização de conhecimentos e saberes com dados de informações que venham a estimular as pessoas ao entretenimento e à aprendizagem. Nas aulas, os jogos digitais podem ser utilizados presencialmente ou remotamente: após a elaboração da sequência didática, no ato da aplicação, o docente deverá utilizar um computador para execução de determinado jogo escolhido e o uso do recurso *SMART TV/Projetor* para visualização, bem como intermediar os estudantes para execução e o desenrolar do jogo com os conteúdos de Geografia, com comandos no teclado e no *mouse*.

Lemos Filho e Brizzi (2018, p. 11) afirmam que os jogos digitais já fazem parte do cotidiano dos estudantes, sendo conceituado como um subconjunto com brincadeiras e diversões, mas com uma estrutura baseada diversos elementos, tais como “[...] regras, metas, resultados e *feedbacks*, conflitos, competições, desafios, oposições, interações e enredo”. Os alunos já vivenciam diariamente o uso de jogos digitais, isso se torna algo natural. Todos os dias são como uma necessidade de pegar o aparelho celular/computador, abrir determinado jogo e executá-lo, ao mesmo tempo em que realiza os desafios do mesmo, alcança os resultados, tornando-se uma grande diversão.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o Ensino Fundamental define os jogos e brincadeiras como atividades voluntárias realizadas com limite de tempo e espaço, que sejam prazerosas para os envolvidos e cujas regras podem ser alteradas e modificadas antes do início da atividade, mas durante ela, todos devem obedecê-las. Ainda completa, afirmando que as brincadeiras e jogos não possuem um conjunto de regras e formas de jogar imutáveis, mas são recriados e adaptados a depender da época, cultura e país onde elas são praticadas. Todavia a BNCC reconhece que algumas brincadeiras são altamente difundidas em redes de sociabilização informais, e podem ser denominadas de populares (BRASIL, 2022).

Vale salientar que o lúdico é necessário para o ser humano em qualquer fase da vida. Na infância a criança pode desenvolver algumas capacidades como atenção, memória e imaginação, habilidades motoras como: agilidade, coordenação e equilíbrio, assim como o raciocínio geográfico. O brincar é favorável ao desenvolvimento, permitindo a interação, socialização de quem participa do jogo, o que propicia facilidades por meio do seu aprendizado acerca da Geografia. Propicia aos estudantes do fundamental I e II elementos reconhecidos como fundamentais à sua vida (RODRIGUES; ROSIN, 2007).

Conforme o Documento Curricular Referencial da Bahia (DCRB), a Geografia visa desenvolver competências e temáticas que possam contribuir na construção e interação dos profissionais da instituição escolar, ajudando a cumprir com êxito o currículo escolar, auxiliando na compreensão, aplicação de dados de informações do Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola e na obtenção de informações, no contexto social e geográfico da criança ou adolescente.

Atualmente a ludicidade é uma prática pedagógica na qual exercita o desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo e social da criança, essencialmente por se tratar de uma prática que permite a interação e socialização com outros grupos, induzindo sucessivamente a curiosidade, autonomia, raciocínio, criatividade, porque a brincadeira garante uma aprendizagem prazerosa e alegre (FRIEDMANN, 1996).

A brincadeira incrementa o ambiente para que o educador possa fazer uso do lúdico como facilitador da aprendizagem, tornando possível identificar a identidade e despertar a autonomia. Um ambiente lotado de recompensas, estímulos, diversão e alegria desenvolvem muitas habilidades, sendo um ambiente transformador. Santos (2019) acrescentam que:

É importante ressaltar que aprender se divertindo e interagindo com os outros colegas torna a aprendizagem mais agradável, e nessa tarefa os jogos podem ser um recurso a mais nas aulas de Geografia e os professores podem levá-lo como algo que motive aos alunos a estudar (SANTOS, 2019, p.32).

Mediante a brincadeira, os alunos podem se relacionar com demais indivíduos, desvendam o mundo, aprendem e se desenvolvem com saúde e qualidade, tendo diretamente sensibilidade, criatividade e a interação estimuladas. Para o ensino de Geografia, a gamificação – conceito que utiliza a realidade social virtual do *game* na sintetização de conceitos e conteúdos, tornando a aprendizagem mais dinâmica, rompendo com padrões do ensino por memorização. Segundo Lemos, Filho e Brizzi (2018):

As estratégias utilizadas por meio da gamificação podem contribuir para potencializar o desenvolvimento de habilidades e competências, e por isso, os jogos digitais podem ser interessantes para a interpretação e análise da temática trabalhada, pois partirá de um desafio e se tornará um processo de construção do conhecimento de forma lúdica (LEMON FILHO; BRIZZI, 2018, p.13).

Esse processo de gamificação surge então como algo inovador de análise e aplicação de estratégias visando a uma melhora da aprendizagem daqueles que estejam de certo modo envolvidos nesse processo, que pressupõe voluntariedade. Nesse sentido, Baldissera (2021) afirma que:

A gamificação (ou *gamification*, em inglês) é a aplicação das estratégias dos jogos nas atividades do dia a dia, com o objetivo de aumentar o engajamento dos participantes. Ela se baseia no *game thinking*, conceito que abrange a integração da gamificação com outros saberes do meio corporativo e do design. Todo jogo tem um objetivo que precisa ser cumprido e, para isso, os jogadores precisam superar obstáculos. A psicologia por trás da gamificação revela que a conquista e a superação movem o ser humano. Com o uso das novas tecnologias, é possível estimular o aprendizado, motivar comportamentos e criar uma sensação de recompensa. A competição está no cerne do processo, por isso é comum vermos em empresas gamificadas o reconhecimento público dos colaboradores que têm o melhor desempenho. Para que a gamificação traga os melhores resultados possíveis, a participação precisa ser voluntária, ou seja, todos os jogadores precisam conhecer as regras e os objetivos da tarefa (BALDISSERA, 2012).

O ensino potencializa competências e habilidades para a análise de fatos e fenômenos do cotidiano, tornando a temática trabalhada próxima da realidade do educando e a aprendizagem significativa. O brincar, os jogos e as atividades lúdicas exercem função didática, cabendo ao docente explorar todos os recursos, funcionalidades e possibilidades de sua inserção para a aprendizagem. Neste sentido, Oliveira (2014) destaca que a utilização de jogos em suas aulas, permite que o docente

rompa com um modelo pedagógico tradicional de memorização dos conteúdos, proporcionando aos alunos, com os jogos, o desenvolvimento do raciocínio lógico, a identificação e correção de erros, bem como, a troca de saberes entre os mesmos, tornando-os autores de seu conhecimento ao desenvolverem a autonomia, poder de deliberação e autoconfiança.

Os usos de jogos digitais não são apenas para completar a carga horária de professores que ainda não tem formação específica, preencher os horários vagos após as aulas das outras disciplinas ou cumprir com a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (BRASIL, 1996), que estabeleceu as diretrizes e bases da educação nacional, determinando um total de duzentos dias letivos, por um período de oito anos, o que resulta em, pelo menos, quatro horas diárias de trabalho escolar letivo.

No contexto do ambiente da escola, segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 2001) as atividades com jogos digitais estão relacionadas à construção da cidadania emancipadora, auxiliando os alunos a se relacionarem com seus pares. Nessa direção, Machado (1995) considera que o professor é um mediador do conhecimento e pode promover ações educativas que ajudem no desenvolvimento de aspectos motores, físicos, culturais, sociais e psicológicos dos alunos. Conforme Cunha (1996), a capacidade de ensinar conhecimentos específicos pode ser unida ao ensino de normas e valores, atributos essenciais na formação de alunos. Todos esses ensinamentos podem ser desenvolvidos durante as aulas de geografia em atividades que englobam jogos digitais.

Desta forma, pensando no uso dos jogos digitais em sala de aulas, especificamente no ensino de Geografia nos anos finais do Ensino Fundamental, foi necessário analisar as dificuldades enfrentadas pelos estudantes na construção da aprendizagem para que sejam planejadas e novas práticas pedagógicas que tornem o ensino mais significativo e motivador.

3. O ENSINO DE GEOGRAFIA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

A Geografia é uma ciência que estuda a relação da natureza com a sociedade e nesse processo, é possível compreender o mundo em que vive e o espaço que se modifica, ao longo do tempo, as pessoas que transformam a paisagem, criando novos territórios e regiões, construindo, assim, uma sociedade melhor.

O ensino de Geografia nos anos finais do Ensino Fundamental possui diversos objetivos, dentre eles podemos citar: a formação cidadã, através da análise: compreensão crítica e ativa do espaço geográfico em que o aluno se insere, auxiliando-o a se localizar no mundo, compreender diversos aspectos do local em que está inserido, além da compreensão da relação entre o homem e a sociedade (SILVA, TELES, 2020).

É de suma importância que as instituições, nesse período ofereçam aos seus profissionais condições necessárias e suficientes para que eles possam exercer com excelência o seu papel de educador e formador de pessoas. A liderança dos professores é crucial para as escolas, pois são eles que conduzem os seus alunos a um futuro de sucesso. Eles estão inseridos em um contexto de mudanças e por isso precisam sempre estar se atualizando por meio de cursos, seminários, palestras e outras formas de conhecimento a fim de serem hábeis em lidar com os seus alunos (FERREIRA, 2008).

Vale salientar que o ambiente escolar tem se modificado em decorrência do fenômeno da globalização, sendo assim, os avanços da tecnologia tornaram o acesso à informação mais rápido e podem proporcionar condições de aprofundamento no ensino de geografia nos anos finais do Ensino Fundamental. Tornar a escola atualizada diante destas mudanças é de primordial e proporciona o trabalho dos professores ser mais complexo e repleto de desafios. a escola está sempre em processo de construção e desconstrução de conceitos, níveis de ensino, matrizes pedagógicas. e todos esses processos são permeados pelas interações sociais entre alunos e professores. (ALMEIDA, 2012).

Os professores de Geografia que trabalham nos anos finais do Ensino Fundamental, neste contexto, necessitam pensar de forma holística e mediar o conhecimento para o aluno, o qual é o sujeito no processo de formação. Para Cavalcanti (1988):

O aluno é o sujeito ativo de seu processo de formação e de desenvolvimento intelectual, afetivo e social; o professor tem o papel de mediador do processo de formação do aluno; a mediação própria do trabalho do professor é a de favorecer/propiciar a inter-relação (encontro/confronto) entre sujeito (aluno) e o objeto de seu conhecimento (conteúdo escolar); nessa mediação, o saber do aluno é uma dimensão importante do seu processo de conhecimento. (CAVALCANTI, 1988, p. 198 - 199).

Conforme apontado pela autora nesta relação professor e aluno, a escola tem o compromisso de ir além da simples transmissão do conhecimento sistematizado de Geografia. Eles precisam desempenhar com destreza o seu papel de líder e conduzir a instituição ao excelente desempenho no ensino (NESSLER, 2013).

Sabemos que os professores de Geografia que utilizam jogos digitais na sala de aula encontram no seu cotidiano uma variedade de dificuldades que não podem ser resolvidas por técnicas e métodos pedagógicos ineficientes. Neste contexto, é preciso inovar na forma de ensinar no ambiente escolar. Devido à falta de estrutura de muitas escolas, se faz necessária a adoção de mecanismos e métodos estratégicos para novas formas de ensinar Geografia.

Os professores de Geografia, neste contexto, ficam na responsabilidade de fornecer os instrumentos cognitivos e interpessoais para que os seus alunos possam ser eficazes no bom andamento do processo de aprendizagem e transmissão do conhecimento por meio das atividades com jogos digitais nos anos finais do Ensino Fundamental. A partir das atividades lúdicas o aluno internaliza o conhecimento por meio da interação com os demais (COUTINHO; OLIVEIRA, 2013).

A equipe pedagógica é o espelho de seus professores de Geografia dos anos finais do Ensino Fundamental. Para toda equipe, especificamente os professores devem ter conhecimentos pedagógicos diversos e seguirem conceitos teóricos e sensibilização de aspectos sociais no ambiente escolar, assim como as diversas características de estudantes que encontram ao longo de sua jornada como educador. Segundo Franco (2012):

[...] o ensino, atividade característica do professor, é uma prática social complexa, carregada de conflitos de valor e que exige opções éticas e políticas. Ser professor requer saberes e conhecimentos científicos, pedagógicos, educacionais, sensibilidade da experiência, indagação teórica e criatividade para fazer frente às situações únicas, ambíguas, incertas, conflitivas e, por vezes, violentas, das situações de ensino, nos contextos escolares e não escolares. É da natureza da atividade docente proceder à mediação reflexiva e crítica entre as transformações sociais concretas e a formação humana dos alunos, questionando os modos de pensar, sentir, agir e de produzir e distribuir conhecimentos na sociedade (FRANCO, 2012, p. 15).

Com base no enunciado consideramos que os professores de Geografia, nos anos finais do Ensino Fundamental, devem desenvolver habilidades e competências para utilizarem as atividades com jogos digitais. Eles poderão agir com seriedade, pois está sob a sua responsabilidade o futuro dos seus alunos que começa com bom ensino nas escolas. A liderança dos professores é crucial para as escolas, pois são eles que conduzem os seus alunos a um futuro de sucesso. Eles estão inseridos em um contexto de mudanças e por isso precisam sempre estar se atualizando por meio de cursos, seminários, palestras e outras formas de conhecimento a fim de serem hábeis em lidar

com os seus alunos. Além de dominar as rotinas pedagógicas inerentes a sua função, não pode esquecer que a sua atuação deve ser humana (FERREIRA, 2008).

No entendimento de Taffarel (2009), os professores de Geografia, nos anos finais do Ensino Fundamental, enfrentam os problemas que persistem no trato com o conteúdo e nas barreiras para sua legitimação no currículo escolar, a saber: a persistência do dualismo corpo-mente, a banalização do conhecimento da cultura, a deficiente teoria pedagógica construída como categorias da prática.

Todavia, a ensino com a utilização de jogos digitais é um desafio para os professores, pois esta é uma prática social que se apresenta em um ambiente que agora é globalizado. Mas, é uma realidade que nem todas as instituições escolares têm disponíveis em seus espaços recursos suficientes para a utilização de uso de tecnologia. Santos (2019) menciona como foi feito o trabalho com jogos em sua pesquisa, na produção do jogo, o qual:

[...] seria previamente produzido pelo pesquisador e posteriormente, em encontros de Atividades Complementares (AC) com os professores participantes, seriam feitas as adequações e ajustes necessários para que fossem aperfeiçoados para a prática docente, com as devidas concordâncias dos pares, para serem aplicados após a finalização. No entanto, em meio a recessos e paralisações, os jogos foram produzidos e os professores se apropriaram horas antes da aplicação, o que não deslegitimou a qualidade do produto e a sua funcionalidade (SANTOS, 2019, p.20).

Com base no enunciado e nos desafios da prática docente é possível reconhecer que a pedagogia mostra-se como uma reflexão e teoria da educação capaz de dar conta da complexidade, globalidade, conflitividade e especificidade de determinada prática social que é a educação (SOUZA, 1987).

As atribuições dos professores de Geografia como mediadores no processo de ensino e aprendizagem nas escolas, nos anos finais do Ensino Fundamental, por meio de atividades com jogos digitais, é um desafio para estes profissionais. Mas, apesar das dificuldades, procuram exercer a sua função com destreza dentro de um sistema educacional deficiente e desprovido das ferramentas necessárias para uma educação de excelência. Nesse sentido, a metodologia do ensino com a utilização de jogos digitais, se dá no âmbito de uma escola que pretende ser democrática, universal, gratuita, obrigatória, laica e unitária, resultado de um projeto coletivo e adequado em relação aos seus equipamentos materiais e espaços físicos (PIMENTA, 1990).

Nos anos finais do Ensino Fundamental, uma das mais importantes funções dentro das escolas é a dos professores de Geografia que, segundo Spricigo (2012), gerem, guiam, norteiam, encaminham, examinam os vários aspectos do ensino junto

com os alunos. Eles zelam pela formação dos alunos e utilizam os jogos digitais para ministrar as suas aulas e têm o papel de organizar, planejar, executar as atividades no ambiente escolar (FREITAS; OLIVEIRA, 2009).

Destarte, os professores de Geografia, nos anos finais do Ensino Fundamental, procuram compreender as necessidades dos alunos quanto a sua formação e trabalham diretamente com os estudantes, por meio da utilização de jogos digitais, ajudando-os em seu desenvolvimento pessoal em parceria com eles, para que se possa compreender as necessidades destes e agir de maneira adequada dentro da sala de aula (BAGNARA, 2016).

Nesse contexto, a formação do professor numa abordagem do ensino reflexivo de Geografia ajuda o discente a compreender com maior facilidade todo o conhecimento aplicado por ele. A discussão crítica dos conteúdos de geografia pelos colegas, em sala de aula, elucidar melhor os assuntos abordados e conduzir o grupo para a análise de ideais e sugestões que ampliem o conhecimento, tanto para o professor quanto para o estudante. Sendo assim, é relevante e necessário o processo de desenvolvimento da formação do professor de geografia, pois com o novo ritmo educacional, podem ser criados novos meios de ensino com a utilização de jogos digitais (FACCI, 2004, p.41).

Desta forma, ao entendermos que a Geografia se faz em todos os espaços e com todos os tipos de povos e culturas, é necessária uma discussão pluralizada, em que as vivências e saberes sejam discutidos de forma aberta, visando desconstruir estereótipos, conhecer suas riquezas culturais, naturais e analisar o seu desenvolvimento a partir da historicidade. Assim, estudar Geografia é transitar pela nossa própria história e construção identitária, quer sejam elas advindas de processos históricos de atualidades que estejam ligadas ao nosso cotidiano.

Para possibilitar reflexões e ações acerca dessa temática com a metodologia sociointeracionista na perspectiva Vygotskyana conhecida e, que está vinculada ao desenvolvimento humano bem como o contexto cultural em que o indivíduo está inserido recebendo a influência do ambiente, os desafios do ensino da disciplina de geografia é estimular e desenvolver nos alunos o raciocínio espacial e geográfico é um dos maiores, portanto, nessa etapa o foco do planejamento deve estar em materiais e trabalhos que auxiliem o estudante a analisar e compreender o espaço em que vive. Para tal, a prática de ensino de geografia deve chamar a atenção do aluno para o conteúdo

programático e a aplicação deste em seu cotidiano, de modo que o mesmo transforme o ambiente que vive (MACÊDO, SILVA, MELO, 2015).

Sobre o ensino de Geografia nesta fase da vida, a BNCC afirma que:

Nessa fase final do Ensino Fundamental, pretende-se garantir a continuidade e a progressão das aprendizagens do Ensino Fundamental – Anos Iniciais em níveis crescentes de complexidade da compreensão conceitual a respeito da produção do espaço. Para tanto, é preciso que os alunos ampliem seus conhecimentos sobre o uso do espaço em diferentes situações geográficas regidas por normas e leis historicamente instituídas, compreendendo a transformação do espaço em território usado – espaço da ação concreta e das relações desiguais de poder, considerando também o espaço virtual proporcionado pela rede mundial de computadores e das geotecnologias (BRASIL, 2018, p. 381).

Conforme o enunciado, nessa etapa do ensino, o aluno deve aprender a aprimorar seu conhecimento na linguagem geográfica para que ele possa se localizar no mundo, logo, o conteúdo programático deve enfatizar atividades que estimulem a aplicação do conhecimento e referenciais geográficos, através do emprego eficiente de territórios, regiões, mapas, conceitos de paisagem e lugares, de modo que o aluno possa trabalhar sua linguagem geográfica, para que desenvolva a capacidade de compreensão e relação espacial de fenômenos e fatos no meio em que vive (MACÊDO, SILVA, MELO, 2015).

Porém, o ensino de Geografia e a leitura geográfica não podem se restringir apenas ao uso de mapas, pois filmes, imagens, pinturas, textos jornalísticos, multissemióticos e demais ferramentas digitais como os jogos, podem levar ao conhecimento de um determinado local, e de alguns fenômenos que lá ocorrem. Essa variedade na apresentação de conteúdos geográficos é importante, pois engrandece a compreensão das diferentes formas de como o mundo se apresenta, ampliando a capacidade de análise espacial.

Diversos são os temas trabalhados na Geografia, de forma que nos anos finais do Ensino Fundamental trabalha-se didaticamente, conforme a proposta curricular são abordados conteúdos como: as corporações e organismos internacionais e do Brasil na ordem econômica mundial; as transformações do espaço na sociedade urbano-industrial na América Latina; Cartografia: anamorfose, croquis e mapas temáticos da América e África; Identidades e interculturalidades regionais: Estados Unidos da América, América espanhola e portuguesa e África, que podem ser trabalhados através de leitura de material escrito, produção e interpretação de imagens e mapas e trabalhos de campo (BRASIL, 2018).

No processo de ensino e aprendizagem da Geografia esses conteúdos podem ser desenvolvidos de maneira dinâmica com a utilização de jogos digitais, e nessas aulas é importante a participação dos alunos – não é possível desenvolver jogos digitais sem que os alunos os pratiquem. Dessa forma, a participação dos alunos é essencial e para que isso ocorra o professor deve encontrar maneiras que motivem os alunos a construir suas identidades, baseando-se nos modelos educacionais da escola e da família (RODRIGUES, 2020). Dessa forma, os jogos digitais cumprem o seu papel no processo de formação da cidadania do aluno, uma vez que ensinam regras e valores.

Os alunos que participam e realizam as aulas com jogos digitais são sujeitos em formação, descobrindo suas diferenças, socioculturais, religiosas, econômicas, e todos esses fatores influenciam na sua criação e desenvolvimento como sujeitos, e conseqüentemente suas identidades e formas de apreender o mundo. É necessário que os professores valorizem as características de cada aluno, respeitando-os e auxiliando-os na construção de suas identidades (KISHIMOTO, 2010).

Os jogos digitais nas aulas de Geografia trazem como benefício para os alunos uma vivência motora saudável. São também uma forma de difundir a cultura nas escolas, pois estes jogos são encontrados em diferentes grupos sociais, fazendo parte da vida do aluno que brinca na aula de Geografia (FREIRE; SCAGLIA, 2003). Desse modo, para que os jogos digitais nas aulas de Geografia tenham resultado positivo, consideramos que os professores devem planejar suas aulas atentando para as seguintes metas:

- Criar um ambiente respeitando as características presentes nos fundamentos conceituais do jogo;
- Não desprezar a cultura lúdica dos alunos;
- Criar situações de desafio, instigando os alunos com perguntas;
- Mediar o conhecimento e as trocas de informações, descentralizando a aula;
- Permitir a tomada de consciência das ações desencadeadas no jogo;
- Dar maior ênfase na compreensão da lógica do jogo e nos conhecimentos possibilitados por ele e não na execução de gestos técnicos, pois as técnicas são ensinadas por meio da tática, ou seja, a necessidade da técnica surge em decorrência das situações geradas pelo jogo; portanto, são as situações-problema que precisam de uma ação técnica para a solução de uma necessidade essencial do jogo;
- Possibilitar que a atividade satisfaça as necessidades essenciais dos alunos, como agir, criar, interagir, interpretar, comunicar-se, expressar-se e avaliar-se;

- Ser um facilitador da aprendizagem significativa e oportunizar a aproximação gradativa de pensamento e ação na tomada de decisões rápidas;
- Mediar a construção das ações e pensamentos para gerar possibilidades de respostas das mais variadas e criativas possíveis na solução de problemas de corpo inteiro, cognitivo, afetivo, social e motor de todos os alunos envolvidos nas aulas.

Nesse contexto, os documentos norteadores da educação nacional, como a Base Nacional Comum Curricular (2018) recomendam que as tecnologias digitais sirvam de aporte como recurso didático e comunicacional, facilitando o processo de aprendizagem do aluno nos conceitos de Geografia: espaço geográfico, tempo, lugar, paisagem e território entre outros conceitos e categorias de análise da ciência geográfica e da geografia escolar para obtenção dos recursos auxiliares como meios de ensino para a aprendizagem do docente nas aulas de Geografia. Para o sucesso da pesquisa foi necessária a realização da revisão integrativa sintetizada de artigos (literatura) sobre o uso de jogos digitais no ensino de geografia nos anos finais do Ensino Fundamental.

4 REVISÃO INTEGRATIVA DE LITERATURA SOBRE O USO DE JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE GEOGRAFIA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Buscando compreender os benefícios dos jogos digitais no ensino de Geografia nos anos iniciais do Ensino Fundamental, realizamos a Revisão Integrativa de Literatura (RIL), a qual possibilitou a elaboração de uma síntese de vários estudos científicos já publicados sobre o tema de pesquisa, conforme comentado anteriormente referente aos anos finais do Ensino Fundamental.

Por conseguinte, inicialmente obtivemos o resultado de 8 artigos encontrados entre os repositórios. Após a seleção por critérios de exclusão, restaram 12 artigos, dos quais, 9 foram selecionados para a análise após a leitura completa. O quadro a seguir (Quadro 1) apresenta as principais características dos trabalhos selecionados para a análise.

Quadro 1 – Sistematização das características dos artigos selecionados

Autor (es)	Ano	Título	Objetivo	Tipo	Resultado
MOURA, Gisélia A. Mendes CAMPOS, Margarida de Cássia	2016	O uso de jogos pedagógicos para o ensino dos conceitos geográficos.	Demonstrar a importância da ludicidade no processo ensino-aprendizagem, para isso, foram trabalhados jogos pedagógicos voltados para o ensino de conceitos geográficos.	Dissertação	O trabalho mostrou-se eficiente e motivador, pois aliou a teoria com a prática, favoreceu a socialização, atenção e concentração dos educandos.
FLORENTINA, Raiane	2017	Reflexões sobre o uso de jogos no ensino da cartografia temática na disciplina de Geografia no Ensino Fundamental II.	Refletir sobre a experiência com jogos na disciplina de Geografia no Ensino Fundamental II, explorando suas possibilidades enquanto recurso didático sobre a Cartografia Temática no ambiente escolar.	Artigo	Diante das críticas e contribuições dos professores responsáveis pelas turmas e dos estudantes com opiniões e sugestões, foi possível adequar as propostas dos jogos e as suas sequências didáticas.
LEMOS FILHO, Alex José; BRIZZI Raphael Rodrigues	2018	A utilização do jogo <i>Kahoot</i> no ensino de Geografia.	Avaliar a utilização do jogo <i>Kahoot</i> no ensino da geografia como facilitador da aprendizagem de conteúdos complexos	Artigo	Quando os alunos não compreendem o funcionamento do jogo, tendem a ficarem desestimulados com a atividade.
SOUZA, Layanne A. de; BARROS, Juliana Ramalho	2019	Os jogos como possibilidade para o ensino dos conteúdos do clima.	Apresentar reflexões sobre as potencialidades dos jogos para o ensino dos conteúdos de clima, na Geografia.	Artigo	A relação dos conteúdos de clima e tempo com as divindades proporcionou dinamicidade ao enredo e a interdisciplinaridade dos conhecimentos.
RIBEIRO, Roselma Lopes	2020	A disciplina de Geografia e o uso de jogos pedagógicos enquanto recurso metodológico de ensino: uma experiência com 9ºano e PG IV	Abordar a utilização de jogos pedagógicos enquanto recurso metodológico no ensino de Geografia.	Artigo	Os jogos proporcionam aos estudantes um aprendizado lúdico e motivador com fulcro no desenvolvimento de habilidades cognitivas como observação, interação e participação nas atividades propostas.
MA, Sara Pimenta <i>et al</i>	2021	Uma proposta para o ensino de geografia	Apresentar uma proposta de ensino para a Geografia Física que assume	Artigo	A articulação teórica realizada entre as Sequências Didáticas, a Trajetória Hipotética

		inspirada em jogos RPG.	as simulações advindas das tecnologias digitais como meio para ofertar aos alunos experiências próximas ao trabalho de campo, realizado fora do ambiente escolar.		de Aprendizagem e o RPG se configura um ambiente de aprendizagem para conteúdo da disciplina geografia
--	--	-------------------------	---	--	--

Fonte: Dados extraídos e adaptados de: Moura e Campos (2016); Florentina (2017); Siqueira (2019); Souza e Barros (2019); Ribeiro (2020) e Lima *et al* (2021).

Conforme o Quadro 1, dos trabalhos selecionados, um é uma dissertação de mestrado e os demais são artigos de revistas da área de ensino e tecnologia aplicada aos processos educacionais. Moura e Campos (2016) realizaram um trabalho com 35 alunos do 6º ano do Ensino Fundamental – Anos Finais, objetivando superar a desmotivação destes alunos durante o ensino de Geografia. Os autores constataram que os docentes devem adaptar os jogos para atender objetivos previamente planejados, pois, o jogo sem finalidade pedagógica não leva benefícios significativos para a aprendizagem.

Moura e Campos (2016) usaram diversos jogos físicos e digitais para trabalhar conceitos geográficos como a paisagem e pontos cardeais. Dentre os jogos online, estavam: Caça-palavras e jogo online sobre elementos da paisagem, sobre os pontos cardeais, a rosa dos ventos, meridianos e paralelos, batalha naval, jogos dos continentes e oceanos, jogo mapa-múndi, jogo do sistema solar – Mapas e Planetas. Com as atividades envolvendo os jogos em sala de aula, os autores notaram maior motivação dos alunos, porém, sentiram dificuldades pelo elevado número de alunos na sala e a indisciplina. Apesar das dificuldades afirmam que os resultados positivos foram notáveis, estimulando a maior participação e verificando um número maior de alunos que compreenderam os conceitos trabalhados.

As atividades envolvendo jogos na disciplina Geografia, também foram investigadas por Ribeiro (2020) que realizou um trabalho com alunos do 9º ano do Ensino Fundamental. A intervenção prática foi iniciada com uma aula expositiva sobre o mapa-múndi e o mapa político da Europa para a compreensão de conceitos do clima, relevo, vegetação e hidrografia, e, também, aspectos demográficos e sociais. Foi, então, realizada a intervenção com os jogos bingo geográfico e caça-palavras (que podem ser encontrados, também, em versão online). Ribeiro (2020, p. 3089) afirma que os resultados na aprendizagem, motivação e participação e protagonismo dos alunos foram positivos: “[...] houve uma participação excelente dos estudantes na realização dos jogos, obtendo bons resultados quanto à aprendizagem do conteúdo proposto”. Portanto, consideramos que as pesquisas demonstram que a partir do uso dos jogos digitais como recursos didáticos é possível chamar a atenção dos estudantes, despertando sua curiosidade sobre o tema estudado, o que favorece o alcance de melhor resultado no desempenho escolar e desenvolvimento do aluno.

Florentino (2017) apresentou os resultados de sua intervenção prática utilizando jogos como recursos didáticos para a aprendizagem na disciplina Geografia nos anos finais do Ensino Fundamental. A autora afirma que com os jogos é possível, tanto fixar

quanto aprender novos conceitos geográficos, sendo os alunos motivados pelos desafios científicos planejados para o jogo. A intervenção foi realizada com jogos de tabuleiro, jogos da memória, dominó e quebra-cabeças para o ensino de cartografia. Com isso, é notório, que são jogos que podem ser jogados tanto na sala de aula, presencialmente, quanto de modo remoto, virtualmente, o que contribui para maior ampliação de tempos e espaços de aprendizagem.

Souza e Barros (2019) focaram suas reflexões no potencial dos jogos de interpretação de papéis (RPG) para a aprendizagem dos conteúdos do clima na disciplina de Geografia. As autoras criaram um livro jogo de RPG cuja característica principal é que o desenrolar da história depende de ações dos jogadores: O RPG, também conhecido como jogo de interpretação de papéis, é considerado um tipo de jogo com características narrativas, nas quais os jogadores vivenciam e fazem parte do enredo e, dessa forma, contribuem para os desdobramentos da história.

O livro-jogo construído pelas autoras recebeu o título de “A saga do clima: aventura entre os deuses”, em que: “Cada fase do livro-jogo possui uma competência mitológica relacionada às divindades relacionadas às intempéries atmosféricas e elementos e fatores do clima” (SOUZA; BARROS, 2019, p.304). Interessante notar que os jogos digitais permitem que haja o estímulo ao protagonismo do aluno e a contextualização à realidade em que a comunidade escolar está inserida, já que os jogos do estilo RPG permitem a exploração da imaginação na criação de histórias interligadas aos objetivos pedagógicos docentes.

Lima *et al* (2021), também, se debruçaram na reflexão crítica sobre o uso dos jogos de RPG para a otimização da aprendizagem de Geografia nos anos finais do Ensino Fundamental. Os autores criaram o jogo de RPG “Trilha da Floresta”, explicando que a motivação e prazer na atividade depende do entusiasmo e motivação docente, pois é somente a partir da empolgação do professor que o aluno se sentirá despertado em curiosidade para saber do que se trata a atividade e participar.

O jogo “Trilha da Floresta” contemplou os conceitos: Araucária, Pontos Cardeais e depressão, lago, nascente, margem, planície e morro. Com o jogo foi possível notar que os alunos desenvolveram senso de trabalho em equipe e cooperação, bem como, maior avaliação de suas próprias atitudes. A dinâmica do jogo ocorreu com a mediação docente como o “mestre” do jogo, com aporte de slides de apresentação que auxiliavam na imaginação dos alunos. O resultado do trabalho de Lima *et al* (2017) demonstrou que enquanto eram estudados conceitos da geografia, o jogo acontecia e os

alunos tinham oportunidade de relatar experiências pessoais: “M: Quem conhece ou já viu uma Araucária? PJ1: Eu já vi indo para Curitiba. PJ2: No sítio de meu avô tem umas 3, mestre” (LIMA *et al*, 2021, p. 7).

As pesquisas analisadas revelam que com os jogos é possível favorecer a mobilidade e comunicação, o conhecimento de regras e hierarquia, valores, o trabalho em equipe, facilitar a aquisição de novos conhecimentos por meio do estímulo da imaginação. De acordo com Moura e Campos (2016), o uso didático dos jogos pode oportunizar a abordagem de temas transversais, experimentar situações problemas e desafios, explorar as potencialidades e identificar as limitações, bem como, estimular o desenvolvimento emocional, cognitivo, físico e psíquico.

Ao aproximar os conceitos da Geografia à realidade do aluno ampliam-se as possibilidades de intervenção pedagógica e efetivação de conhecimentos significativos. Concordamos com Gonçalves (2017), quando afirma que o uso de jogos transporta o professor para a realidade do educando, fato que o torna uma ferramenta potencial de aprendizagem, com possibilidades para a exploração de diversos conceitos.

Desta forma, os jogos são atrativos por sua interface dinâmica e recursos que permitem a interatividade do usuário com os elementos do jogo, e, por vezes, com outros jogadores. Para o docente, os aspectos que envolvem os jogos, também, podem ser atrativos e potencializar sua metodologia didática. Nesse sentido, os aspectos visuais e interatividade do jogo *Kahoot*, por exemplo, permite ao docente aliar a exposição de conceitos à imagens, facilitando a aprendizagem, pois comprova alguma coisa [...] para o engajamento do aluno quando se é proposta uma atividade em que o discente precisa interagir em grupo para pontuar e obter êxito na atividade, desenvolvendo habilidades cognitivas de raciocínio lógico (SOUZA; BARROS, 2016, p. 21).

Vale salientar que para que haja sucesso na inserção de jogos para a aprendizagem de Geografia, o docente deve ter plena familiaridade com os recursos do jogo, de forma a ser capaz de sanar dúvidas e auxiliar para que aprendam as funções do recurso, pois, do contrário, os alunos poderão perder o interesse no jogo, o que torna a aula desinteressante (LEMOS FILHO; BRIZZI, 2018).

Os jogos do estilo RPG usados nas aulas de Geografia despertam a curiosidade dos alunos e motivam para um aprendizado interdisciplinar que une os conceitos da Geografia física, como a análise da paisagem, dos aspectos do relevo e hidrografia contidos nos gráficos, bem como, aspectos sociais e políticos que podem ser explorados

pela interatividade do jogo com a mediação e planejamento docente (SOUZA; BARROS, 2019; LIMA, 2021).

Com a análise dos trabalhos selecionados ficou evidente que o planejamento docente e sua atitude perante o uso dos jogos são fatores determinantes para que haja empolgação dos alunos e melhora na aprendizagem, além da ampliação das possibilidades de abordagens com temas transversais contemporâneos e integração de conhecimentos interdisciplinares que tornam o aprendizado mais motivador e significativo.

Com a interação do jogo é possível inovar as práticas pedagógicas em sala de aula, trabalhando os conceitos sistematizados pelo currículo de forma lúdica e motivadora, tornando o ensino mais significativo para o aluno, o que impacta em otimização na aquisição do conhecimento, desenvolvimento cognitivo, social e afetivo.

Os jogos digitais são ferramentas auxiliares que contribuem no aprendizado dos alunos dos anos finais do Ensino Fundamental e, no contexto atual do século XXI, tal ferramenta tem potencialidade de ser um dos instrumentos no processo avaliativo do aluno, pois, por meio dos jogos digitais, os estudantes poderão aprender se divertindo. Nesse contexto, há uma gamificação de possibilidades do desenvolvimento cognitivo e aprendizagem como: inspiração, condições, autonomia, interatividade, reflexão, percepção cognitiva, exploração de conteúdo, prazer nas realizações das atividades, desempenho, estimulação na construção de novos conhecimentos tanto do professor quanto do aluno.

A partir das adversidades e dificuldades durante o jogo, cria-se interesse de competitividade saudável, entre os alunos, e cognitivo, para eles chegarem a determinados níveis de conhecimentos/saberes, dentro de um mundo em transformação, em que novas atividades como jogos digitais são considerados como uma arte nos anos finais do ensino fundamental.

As tecnologias de informação e comunicação estão inseridas neste processo de ensino. A Geografia é uma ciência que possibilita novos saberes nessas novas realidades como: a geografia dos meios de inovação; a geografia da internet, geografia da comunicação, geografia das ferramentas e dos jogos digitais. Esses novos desafios da perspectiva geográfica são caminhos de transformações e melhorias deste estudo, admitindo a busca de informações como necessidades no propósito de responder às novas questões que surgirão aos novos ramos da ciência geográfica que preza em buscar e também a entender as realidades sociais presentes e futuras.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo geral da pesquisa foi abordar de que forma a utilização de jogos digitais pode influenciar ou auxiliar a aprendizagem da Geografia, tendo como foco os anos finais do Ensino Fundamental. Para tanto, foi abordado o contexto da inserção das novas tecnologias na educação, passando pelo processo de aderência de aparelhos como computador, projetor e *SMART-TV* como suporte para atender às novas demandas de uso de jogos ou recurso didático digital para a formação dos alunos. Percebemos que as tecnologias levaram a educação a uma nova reflexão em que o aluno passou a fazer parte ativamente do processo de ensino e aprendizagem e a missão do professor passou a ser atuante como um mediador do conhecimento.

Nessa ótica, pela dinâmica dos jogos é possível explorar diversos conceitos da Geografia, como a interação entre jogadores. O trabalho pedagógico reúne, então, conceitos da Geografia física e política, bem como, temas transversais contemporâneos, tornando o ensino interdisciplinar e contextualizado à realidade por meio da elaboração de uma síntese de vários estudos científicos já publicados.

Foi de extrema relevância para o sucesso e a realização da pesquisa a Revisão Integrativa de Literatura (RIL). Esse método possibilitou a elaboração de uma sintetização de diversos estudos científicos já publicados sobre o tema desta pesquisa. O objetivo da pesquisa foi alcançado a partir da compreensão de que os jogos digitais, como recursos didáticos para a aprendizagem de Geografia nos anos finais do Ensino Fundamental são capazes de tornar o ensino motivador, por meio da ludicidade e da mediação docente, convocando o aluno para responder a problemas e desafios, o que desperta a sua curiosidade e interesse em participar da atividade planejada.

6. REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P.N. **Educação Lúdica: prazer de estudar, técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo: Loyola, 2003.
- ALMEIDA, Cristina Maria Matte De. **Desafios Da Gestão Escolar**, 2012.
- ANDRADE, M. C. de. **Geografia, Ciência da Sociedade: uma introdução à Análise do Pensamento Geográfico.** São Paulo Atlas, 1987.p.41.
- BAGNARA, Ivan Carlos; BUGONE, Ana Claudia; DALABETHA, Andiará. **O orientador educacional e seus desafios no contexto escolar**, 2016.
- BAHIA. Governo do Estado. Secretaria de Educação. **Documento Curricular Referencial da Bahia.** Etapa do Ensino Médio. Versão final, Salvador, 2022.
- BALDISSERA, Olívia. **O que é gamificação e como ela aumenta o engajamento?** 2021. Disponível em: <https://posdigital.pucpr.br/blog/gamificacao-engajamento>. Acesso em: 22 dez. 2022.
- BITTENCOURT, A. L.; NUNES, M. J. S.; NOIA, A. C. **Normas técnicas para elaboração de trabalhos acadêmicos.** Ilhéus - BA. 2016.
- BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília:. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>. Acesso em set. 2022.
- BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em 10 dez. 2021.
- BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília:. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>. Acesso em set. 2022.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais.** Brasília: DF, 2001.
- CAVALCANTI, Lana de Souza. Cotidiano, Mediação Pedagógica e Formação de Conceitos: uma contribuição de Vygotsky ao Ensino de Geografia. Campinas, 1988. **Cad. Cedes**, Campinas, vol. 25, n. 66, p. 185-207, maio/ago. 2005, Disponível em <http://www.cedes.unicamp.br>. Acesso em: 06 jul 2012.
- COUTINHO, Jamile Serra; OLIVEIRA, Vinicius. **Qual a importância da mediação no processo de aprendizagem?**, 2013.
- CUNHA. M. I. **O bom professor e sua prática.** 6ª ed. Campinas: Papirus, 1996.
- FACCI, Marilda Gonçalves Dias. **Valorização ou Esvaziamento do Trabalho do Professor?: um Estudo Crítico-comparativo da Teoria do Professor Reflexivo, do Construtivismo e da Psicologia Vigotskiana.** 1ªed. Editora Autores Associados, 2004.

FERREIRA, M. C. Motivação no Trabalho sem Trabalho de Motivação. **Tribuna da Imprensa**, Rio de Janeiro, 23 jul. 2008. Disponível em: <http://www.ergopublic.com.br/arquivos/1258144893.85-arquivo.pdf> Acesso em: 22 Mar. 2018.

FLORENTINO, R. **Reflexões sobre o uso de jogos no ensino da cartografia temática na disciplina de Geografia no Ensino Fundamental II**. Bol. geogr., Maringá, v. 35, n. 3, p. 152-153, 2017.

FRANCO, Maria Amélia do R. S. **Pedagogia e prática docente**. São Paulo: Cortez, 2012.

FREITAS, Andréia Cristina Santos; OLIVEIRA, Hugo S. Lima De. **A orientação educacional nas escolas atualmente**, 2009.

FREIRE, J. B.; SCAGLIA, A. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2003.

GALVÃO, T. F.; PANSANI, T. S. A.; HARRAD, D. Principais itens para relatar Revisões sistemáticas e Meta-análises: A recomendação PRISMA. **Epidemiologia e Serviços de Saúde [online]**. 2015, v. 24, n. 2 [Acessado em: 21 set. 2021], pp. 335-342. Disponível em: <https://doi.org/10.5123/S1679-49742015000200017>

GONÇALVES, P. Z. **Bem vindo a los Santos: a Geografia em Grand Theft Auto V e sua aplicabilidade na educação**. Dissertação.80f. (Globalização, Políticas Públicas, Reordenamento Territorial). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2017.

JÚNIOR, A. J. V.; MELLO, D. A. A.; GOBARA, S. T. Pesquisas em Tecnologias Educacionais em um Programa de Pós-graduação em Educação. **Roteiro**, v. 45, 2020. Disponível em: <https://portalperiodicos.unoesc.edu.br/roteiro/article/view/21476/14257>.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. In Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – **Perspectivas Atuais**. Belo Horizonte, 2010. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>>. Acesso em 10 dez. 2021.

LEMOS FILHO, A. J.; BRIZZI, R. R. A utilização do jogo Kahoot no ensino de Geografia. **Repositório IFRJ**, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ifrj.edu.br/xmlui/bitstream/handle/20.500.12083/124/ALEX%20JOS%20C3%89%20LEMOS%20FILHO%20-%20TCC%20Final%20-%20IFRJ-CAC-TDAE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 25 abr. 2022.

LIMA, S. P.; PINHEIRO, M. G. C.; CARVALHO, D. F. **O uso das tecnologias digitais no ensino de Geografia: inventário de práticas publicadas entre 1999-2020 em periódicos da área de ensino**. Revista Ensino de Geografia (Recife) V. 4, No. 2, 2021.

LIMA, S. P. *et al.* **Uma proposta para o ensino de geografia inspirada em jogos RPG**. Research, Society and Development, v. 10, n.6, 2021.

MACHADO, A. A. Interação: um problema educacional. In: DE LUCCA, E. **Psicologia educacional na sala de aula**. Jundiaí: Litearte, 1995.

MACÊDO, H. C. SILVA, R. O.; MELO, J. A. B. **O uso das TIC'S na aprendizagem de conceitos cartográficos e geográficos no Ensino Fundamental.** Revista de Ensino de Geografia, Uberlândia, v. 6, n. 10, p. 88-105, jan./jun. 2015.

MALUF, A. C. M. **Brincar: prazer e aprendizado.** Petrópolis, RJ, Vozes, 2003.

MOURA, G. A. M.; CAMPOS, M.C. **O uso de jogos pedagógicos para o ensino dos conceitos geográficos.** Cadernos PDE, Paraná, vol.1, 2016.

NESLLER, Nadia Cristina. **O gestor escolar e os desafios enfrentados na função de direção,** 2013.

OLIVEIRA, S. J. **O uso das tecnologias nos anos finais do Ensino Fundamental e médio nas disciplinas de História e Geografia.** Medianeira: Universidade Federal do Paraná, 2014.

PORTO, I. M. R.; VLACH, V. R. F. (Orgs.). **Aprendizagens em Construção.** Ensino de Geografia, diversidade e cidadania. São Luís:, p. 2015.

PARO, V. H. **Gestão escolar: democracia e qualidade de ensino.** São Paulo: Ática, 2013.

PIMENTA, Selma Garrido. **Revendo o ensino de 2- grau: propondo a formação de professores.** São Paulo, Cortez, 1990.

RIBEIRO, R. L. **A disciplina de Geografia e o uso de jogos pedagógicos enquanto recurso metodológico de ensino: uma experiência com 9 anos e PG IV.** Diversitas Journal, Santana do Ipanema/AL. vol.5, n. 4, p.3081-3089, out./dez.2020.

RODRIGUES, E.; ROSIN, S. M. **Infância e práticas educativas.** Paraná: Eduem, 2007.

RODRIGUES, J. S. B. Construção da identidade e autonomia na educação infantil mediada pela escola e família. **Revista RENOVE,** Camaçari, v.1, nº 1, 2020. Disponível em: <<https://revistas.uneb.br/index.php/campusxix/article/view/3380/7535>>. Acesso em 12 dez. 2021.

SANTANA, W. M. A.; QUEIROZ, A. P. T.; QUEIROZ, A. P. T.. **A utilização de Tecnologia no ensino de Geografia: VI Congresso Internacional de Licenciaturas,** 2019.

SANTOS, N. F. *et al.* **O uso das geotecnologias no ensino de geografia.** XII Congresso Nacional de Educação, Paraná, 2015.

SANTOS, I. O. **Novas metodologias para a representação Geoespacial e valorização dos elementos da Geodiversidade: integração de Geotecnologias, recursos online e realidade aumentada.** Tese. 268f. (Doutora em Geociências). Recife – PE: Universidade Federal de Pernambuco, 2017.

SANTOS, M. **Por Uma Geografia Nova.** São Paulo: Edusp, 2002.

SANTOS, Adelman Ferreira. **O uso de Jogos didáticos para o ensino de geografia: contribuições ao processo de ensino e aprendizagem.** Jacobina – BA. 2019.

- SILVA, G. T. F. **Ludicidade como ferramenta didática:** construir e promover o ensino e aprendizagem. Revista Pensar Acadêmico, [s.n], p. 167-181, 2017.
- SILVA, Rosana Cristina Ferreira. **Gestão Educacional.** Editora Prominas, 2009.
- SILVA, F. R. **O uso do Google Earth e Google Maps no ensino de Geografia.** São João Del Rei: Universidade Federal de São João Del Rei, 2019.
- SILVA, F. A. S.; TELES, G. A. **O que ensinar e aprender com a geografia nos anos finais do Ensino Fundamental:** análise de uma coletânea de livros didáticos. VII Conedu, Maceió – AL, p. 01-12, 2020.
- SILVA, Bárbara Luiza Guimarães de Oliveira Da. **O papel do orientador educacional.** Universidade de Brasília faculdade de educação, 2015.
- SIQUEIRA, B. **O ensino de Geografia Física e os jogos digitais:** trabalhando susceptibilidade, vulnerabilidade e resiliência frente aos desastres naturais. Terras Didática, Campinas-SP, v. 15, n.12, p.1-12, 2019.
- SOUZA, L. A.; BARROS, Juliana Ramalho. **Os jogos como possibilidade para o ensino dos conteúdos do clima. Para Onde!?,** Porto Alegre, v.12n.2, p.299-306, 2019.
- SOUZA, M. T.; SILVA, M. D.; CARVALHO, R. Revisão integrativa: o que é e como fazer. **Einstein** (São Paulo), v. 8, n. 1, p. 102-106, 2010. Disponível em: https://www.scielo.br/pdf/eins/v8n1/pt_1679-4508-eins-8-1-0102.pdf. Acesso em: 22 out. 2021
- SOUZA, João Francisco de. **Uma pedagogia da revolução.** São Paulo, Cortez/Autores Associados, 1987.
- SPRICIGO, Fabrício. **O orientador educacional: atuação, formação profissional e dilemas enfrentados pelo Pedagogo Escolar com o fim das habilitações em Pedagogia,** 2012.
- TAFFAREL, C. N. Z. **Cultura corporal e os dualismos necessários a ordem do capital.** Boletim Germinal - on-line, n. 9 2009. Disponível em: Acesso em: 20 de janeiro de 2018.