

# GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: APLICAÇÃO DO JOGO LABIRINTO GEOGRÁFICO EM TURMAS DO ENSINO FUNDAMENTAL II

Ana Karlany Silva de Sena <sup>1</sup>  
Jean Claude de Souza Gomes <sup>2</sup>

## RESUMO:

O presente trabalho, tem como objetivo central apresentar o resultado de uma ação pedagógica com recurso didático no universo da tecnologia digital e da gamificação para alunos do 9 ano do ensino fundamental II. Sabe-se que na atualidade, com o avanço das novas tecnologias e distanciamento social ocasionado pela pandemia, tornou-se primordial buscar estratégias inovadoras que fortaleçam o processo de ensino e aprendizagem dos educandos. E com o crescente uso dos *smartphones*, tornou-se um desafio para o professor elaborar estratégias metodológicas que fujam do ensino tradicionalista, e que sejam atrativas aos alunos. Destarte, buscamos apresentar a proposta do jogo digital labirinto geográfico, inspirado no game PACMAN criado no dia 22 de maio de 1980, e que até hoje prende a atenção de crianças, jovens e adultos. Para construção da pesquisa, foi adotada em primeiro momento uma pesquisa de cunho bibliográfico, em seguida pretendendo-se alcançar o objetivo central realizou-se um estudo de caso em uma escola da rede pública de Natal -RN, com uma turma de 9 ano, composta por 40 alunos. Para aplicação do game, foi feito no primeiro momento uma aula expositiva e dialogada, com uso de vídeos e Power Point, e ao final cada aluno usando seu smartphone, tablet ou computador, recebeu um link de acesso via WhatsApp, para entrar no jogo. A atividade proporcionou maior interação entre os alunos, maior absorção de conhecimento e desempenho nas avaliações escritas.

**Palavras-chave:** Gamificação; Geografia; Tecnologia.

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho, tem como objetivo central apresentar uma proposta de ação pedagógica com recurso didático no universo da tecnologia digital e da gamificação para alunos do 9 ano do ensino fundamental II. Sabe-se que na atualidade, com o avanço das novas tecnologias e distanciamento social ocasionado pela pandemia, tornou-se primordial buscar estratégias inovadoras que fortaleçam o processo de ensino e aprendizagem dos educandos.

---

<sup>1</sup> Mestranda Interdisciplinar em Estudos Latino-Americanos da Universidade Federal da Integração – UNILA, [karlanyds@gmail.com](mailto:karlanyds@gmail.com);

<sup>2</sup> Mestre em Estudos Urbanos e Regionais da Universidade Federal do Rio Grande do Norte- UNILA, [jeanclaude.14@hotmail.com](mailto:jeanclaude.14@hotmail.com).

E com o crescente uso dos *smartphones*, tornou-se um desafio para o professor elaborar estratégias metodológicas que fujam do ensino tradicionalista e, que sejam atrativas aos alunos. Destarte, nossa atividade busca apresentar a proposta do jogo labirinto do conhecimento, inspirado no game PACMAN criado no dia 22 de maio de 1980 e, até hoje prende a atenção de crianças, jovens e adultos.

**Figura 01-** Game do PACMAN



**Fonte:** Impulsiona, 2022.

A disciplina escolhida para aplicação do jogo foi a de Geografia, onde será abordado o conteúdo de Matriz Energética do Brasil. Na versão original do *Game* o objetivo é procurar melhores caminhos para não ser devorado pelos inimigos. Em nossa proposta o educando, terá uma pergunta chave sobre o tema estudado, onde este devesse caminhar até a resposta correta para não ser devorado pelo oponente.

## **METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)**

Trata-se de uma pesquisa de cunho qualitativo, onde realizou-se uma fundamentação teórico metodológica baseada em pesquisa bibliográfica em artigos digitais, livros e obras que fizessem menção a temática estudada. Em seguida foi realizado um estudo de caso, em uma turma do 9º ano do colégio Nossa Senhora dos Prazeres, localizada no município de Goianinha região metropolitana de Natal-RN, com um total de 21 alunos. Pretende-se com esta pesquisa enfatizar a importância do uso de jogos didáticos como recurso que contribui na consolidação e motivação em aprender Geografia por parte do aluno.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

O processo de ensino na era atual tem sido cada vez mais desafiador principalmente com o avanço das novas tecnologias e, do crescente fluxo de informações, além do despertar do educando para o uso das ferramentas tecnológicas desde cedo. Destarte:

os jogos e as brincadeiras são situações de aprendizagem que propiciam a interação entre alunos e entre alunos e professor, estimulam a cooperação, contribuem também para o processo contínuo de descontração, auxiliando na superação do egocentrismo infantil, ao mesmo tempo em que ajudam na formação de conceitos. Isso significa que eles atuam no campo cognitivo, afetivo, psicomotor e atitudinal. (CASTELLAR; VILHENA, 2010, p.44)

Portanto, como estratégias faz-se necessário elaborar métodos de ensino que busquem a fuga do ensino tradicional e, que valorizem o uso das TIC,s no processo de ensino e aprendizagem. Nossa atividade de intervenção, baseia-se no universo da gamificação que segundo (FADEL et.al., 2014, p.15) “tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo”. Buscou-se então, apropriar-se desse universo para criação de um jogo didático, para disciplina de geografia como o intuito de alcançar, maior absorção de conhecimento, fixação de conteúdo e, interesse por parte do educando.

os jogos favorecem o domínio das habilidades de comunicação, nas suas várias formas, facilitando a autoexpressão. Encorajam o desenvolvimento intelectual por meio do exercício da atenção, e pelo uso progressivo de processos mentais mais complexos, como comparação e discriminação. (GIOCA, 2001, p. 22).

Atualmente, chamar a atenção do aluno para o conteúdo das disciplinas, usando apenas métodos tradicionais, tem sido desafiador. Principalmente no universo, em que, crianças, adolescentes e jovens, tem tido contato bem mais rápido com celulares, tablets e computadores,

dependendo quase que 100% desses equipamentos para diversas atividades do seu dia a dia, incluindo os estudos.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo realizado, foi feito no primeiro momento uma aula expositiva e dialogada, com uso de vídeos e Power Point, e ao final cada aluno usando seu smartphone, tablet ou computador, recebeu um link de acesso via WhatsApp, para entrar no game.

**Figura 02-** Jogo Labirinto do Conhecimento



Fonte: Elaboração própria, 2022.

O jogo foi composto, por perguntas direcionadas ao conteúdo ministrado na aula, onde o aluno terá a oportunidade de usá-lo como uma ferramenta de revisão em sua própria casa, pretende-se com o game criar uma estratégia que possa atrair a atenção do aluno para o conteúdo, levando em consideração esse novo contexto, onde a presença da tecnologia tem sido marcante. Em suma, espera-se que com o jogo que o educando possa melhorar seu rendimento, interagir em equipe, aprender sobre a matriz energética brasileira, e se apropria de recursos como o celular em seu processo de aprendizagem.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação do jogo foi um grande aliado para absorção do conteúdo ministrado, percebeu-se que o aluno conseguiu abstrair toda a matéria lecionada. Notou-se maior atenção e interação da turma, porém ocorreram situações de dispersão e competitividade exacerbada. Com relação ao uso dos equipamentos nenhum aluno apresentou dificuldade, todos possuíam smartphone.

Porém a rede de *wi-fi* da escola apresentou estabilidade e em alguns momentos da dinâmica o jogo ficava fora do ar, gerando uma dispersão na turma. Notou-se também que alguns aproveitavam a atividade para acessar outras redes sociais que fugia da proposta da atividade. Por isso, foi importante o papel da mediação do professor na execução da avaliação.

Em suma, apesar dessas dificuldades a atividade foi de grande importância para o processo de aprendizagem do educando, muitos pediram novos jogos e que as aulas tivessem outros momentos como esse. E na avaliação escrita percebeu-se maior domínio de conteúdo pela turma. Depreende-se que os jogos didáticos podem ser fortes aliados na prática docente do professor, visto que incentiva o aluno a aprender de forma lúdica, sendo também uma ferramenta inovadora de avaliação rompendo com as velhas práticas de aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 1997. p. 224.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. A Gamificação e a Sistemática de Jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: Luciane Maria Fadel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista e Tarcísio Vanzin. (Org.). Gamificação na educação. 1ed. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, v. 1, p. 11-37.

CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. **Ensino de geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010. p. 161.

GIOCA, Maria Inez. **O jogo e a aprendizagem na criança de 0 a 6 anos**. 2001. 69 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia) - Curso de Pedagogia do Centro de Ciências Humanas e Educação, Universidade da Amazônia, Amazonas, 2001. Disponível em: [http://www.saosebastiao.sp.gov.br/ef/pages/cultura/jogos\\_e\\_brincadeiras/brincadeiras\\_populares/Leitura/o%20jogo%20e%20a%20aprendizagem.pdf](http://www.saosebastiao.sp.gov.br/ef/pages/cultura/jogos_e_brincadeiras/brincadeiras_populares/Leitura/o%20jogo%20e%20a%20aprendizagem.pdf) Acesso em: 28 jun. 2022.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

TOLOMEI, BIANCA VARGAS. **A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação**. EAD EM FOCO, v. 7, p. 145-156, 2017.

VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Angela. **A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia**. Revista Percurso, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009.

VESENTINI, José William. **Repensando a geografia escolar para o século XXI**. São Paulo: Plêiade, 2009. p. 160.