ISSN: 2358-8829

INSÍGNIAS GEOGRÁFICAS: A GAMIFICAÇÃO ENQUANTO PRÁTICA PEDAGÓGICA PARA UM ENSINO-APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVO EM GEOGRAFIA

Hérmison Bezerra da Silva [1]
Tales Augusto de Oliveira [2]
Hellyson David Gurgel Costa [3]

INTRODUÇÃO

O ensino de Geografia tem por objetivo promover a compreensão do espaço em que vivemos, promover reflexividade, criticidade e contribuir com a emancipação humana. Isso ocorre através de um ensino que estimule o estudante a refletir sobre a sua realidade e sobre o seu papel social. Portanto, faz-se fundamental refletir sobre o papel e as contribuições atuais do ensino de Geografia.

O ensino de Geografia na contemporaneidade enfrenta desafios complexos que se manifestam em diferentes dimensões do trabalho docente. Esses desafios não são isolados; ao contrário, articulam-se entre si e influenciam diretamente a qualidade da aprendizagem. A primeira dimensão diz respeito ao currículo, que muitas vezes apresenta conteúdos fragmentados, excessivamente conteudistas e distantes da realidade dos estudantes. Como observa Cavalcanti (2005), ainda persiste uma ênfase na memorização de conceitos e classificações, o que dificulta a construção de significados e a leitura crítica do espaço geográfico. Além disso, a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) introduziu novas competências e habilidades que exigem reorganização das práticas pedagógicas, demandando do professor maior capacidade de articulação entre conteúdos, escalas geográficas e problematizações do cotidiano.

A segunda dimensão refere-se aos desafios tecnológicos, cada vez mais presentes no contexto escolar. A expansão das tecnologias digitais trouxe novas possibilidades para

[1] Mestrando do Curso de Mestrado em Ensino do Programa de Pós-Graduação em Ensino (POSENSINO) – UERN/UFERSA/IFRN, profhermison@gmail.com;
[2] Doutorando do Curso de Doutorado em Ensino do Programa de Pós-Graduação em Ensino (POSENSINO) – UERN/UFERSA/IFRN, visitao1978@gmail.com;
[3] Mestrando do Curso de Mestrado em Ensino do Programa de Pós-Graduação em Ensino (POSENSINO) – UERN/UFERSA/IFRN, lsongurgel@gmail.com;

o ensino, mas também evidenciou desigualdades de acesso, limitações estruturais e esvaziamentos na formação docente. No ensino de Geografia, essa dimensão é particularmente relevante, pois envolve o uso de mapas digitais, sistemas de informação geográfica, plataformas interativas e recursos multimídia que podem enriquecer a aprendizagem, mas que nem sempre estão disponíveis ou dominados pelos professores.

A terceira dimensão diz respeito aos desafios técnico-práticos, relacionados ao cotidiano da sala de aula, às metodologias utilizadas e às condições reais de trabalho. Kaercher (2010) aponta que o ensino de Geografia ainda enfrenta práticas tradicionais que limitam a participação discente, reduzindo o potencial crítico da disciplina. Soma-se a isso a dificuldade de desenvolver atividades investigativas, projetos de campo, análises cartográficas e práticas colaborativas em contextos marcados por turmas numerosas, carga horária reduzida e demandas burocráticas.

Assim, compreender esses desafios nas dimensões curricular, tecnológica e técnico-prática é fundamental para refletir sobre a busca por práticas inovadoras no ensino de Geografia. Portanto, defendemos que integrar a gamificação ao ensino de Geografia pode favorecer a construção de habilidades de leitura, de escrita e de argumentação, além de ampliar a compreensão de conceitos fundamentais e conteúdo canônicos da ciência geográfica.

A gamificação crítica, proposta neste trabalho, emerge como uma resposta possível a esse conjunto de demandas, ao articular conteúdos geográficos, tecnologias acessíveis e estratégias participativas que promovem aprendizagem significativa.

Neste trabalho apresentaremos e discutiremos a aplicação de um produto educacional nomeado “Insígnias Geográficas”, desenvolvido e aplicado em quatro turmas de 2ª série do Ensino Médio na Escola Estadual de Educação Profissional Marwin, em Fortaleza – CE. O objetivo deste trabalho é analisar como a gamificação crítica pode contribuir para um ensino-aprendizagem significativo em Geografia, articulando teoria, prática e participação ativa dos estudantes.

Para subsidiar este trabalho, realizamos uma revisão bibliográfica que considerou: a) contribuições de autores da área do saber geográfico, como Kaercher (2010) e Cavalcanti (2005); b) autores que pesquisam e discutem sobre metodologias ativas, como Bacich e Moran (2018) e Cunha *et al* (2024); c) autores que discutem sobre gamificação no ensino, a exemplo de Kapp (2012) e Fardo (2013).

ISSN: 2358-8829

METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como um relato de experiência de natureza qualitativa, com caráter descritivo e interpretativo, desenvolvido a partir da elaboração, aplicação e análise de um produto educacional fundamentado nos pressupostos das metodologias ativas e da gamificação no ensino de Geografia. A opção pela abordagem qualitativa justifica-se pela busca de compreender os processos de participação, engajamento e aprendizagem dos estudantes durante a implementação da proposta pedagógica, considerando os significados construídos pelos sujeitos envolvidos no contexto da prática docente.

O percurso metodológico foi organizado em quatro etapas articuladas entre si: pesquisa bibliográfica, desenvolvimento do produto educacional, aplicação no contexto escolar e análise dos dados produzidos.

1. Pesquisa bibliográfica

A primeira etapa consistiu na realização de uma pesquisa bibliográfica com o objetivo de construir o referencial teórico que fundamentasse a proposta educativa. Inicialmente, foram revisados estudos clássicos da área do ensino de Geografia, especialmente os trabalhos de Kaercher (2010) e Cavalcanti (2005), que discutem o papel da Geografia escolar na formação crítica dos estudantes e defendem a necessidade de práticas pedagógicas que promovam a compreensão do espaço geográfico para além da simples memorização de conteúdos e fatos.

Em seguida, foram analisadas as produções voltadas às metodologias ativas, com destaque para Bacich e Moran (2018) e Cunha *et al.* (2024), cujas contribuições permitem compreender os fundamentos teóricos dessas abordagens e suas implicações para a construção de processos de ensino centrados no protagonismo estudantil. Por fim, foram examinados alguns estudos sobre gamificação no ensino, especialmente os trabalhos de Kapp (2012) e Fardo (2013), os quais fornecem subsídios para a elaboração de estratégias capazes de incorporar elementos dos jogos em contextos educativos, favorecendo o engajamento e a participação dos estudantes nas atividades de aprendizagem.

2. Desenvolvimento do produto educacional

ISSN: 2358-8829

A segunda etapa correspondeu à elaboração do produto educacional denominado Insígnias Geográficas, concebido como uma intervenção pedagógica pautada nos princípios da gamificação aplicada ao ensino de Geografia. O projeto teve como principal objetivo ampliar o envolvimento dos estudantes com os conteúdos trabalhados em sala de aula por meio da utilização de elementos típicos dos jogos, tais como missões, desafios, progressão de etapas e recompensas simbólicas.

A estrutura da proposta foi organizada em atividades sequenciais que mobilizaram habilidades de leitura, escrita, argumentação e resolução de problemas relacionados aos conteúdos geográficos estudados. Como elemento central da gamificação, foram criadas doze insígnias colecionáveis, cada uma com sua descrição e identidade visual própria.

Foi elaborado um sistema de recompensas para valorizar o desempenho acadêmico dos estudantes. Assim, o recebimento das insígnias estava condicionado à realização satisfatória de desafios específicos, à produção de textos argumentativos e à resolução de situações-problema relacionadas aos temas abordados nas aulas. Dessa forma, buscou-se evitar que a gamificação se restringisse à distribuição de recompensas, priorizando sua utilização como estratégia para estimular a participação ativa e a construção do conhecimento geográfico.

3. Aplicação no contexto escolar

A terceira etapa consistiu na implementação do projeto na Escola Estadual de Educação Profissional Marwin, envolvendo quatro turmas da 2ª série do Ensino Médio. A aplicação ocorreu durante as aulas de Geografia e contemplou atividades individuais e coletivas, debates, resolução de desafios, discussões temáticas e produções textuais.

Inicialmente, foi realizado o lançamento oficial do projeto junto às turmas, momento em que foram apresentados os objetivos da proposta, as regras de participação, os critérios de obtenção das insígnias e o funcionamento geral das atividades. Posteriormente, os estudantes foram convidados a aderir ao projeto de forma voluntária, sem qualquer obrigatoriedade ou prejuízo acadêmico para aqueles que optassem por não participar.

Ao longo da execução da proposta, os participantes foram desafiados a desenvolver diferentes tarefas relacionadas aos conteúdos curriculares de Geografia, sendo incentivados a mobilizar conhecimentos conceituais, habilidades de análise e capacidades argumentativas para a obtenção das recompensas previstas. Tal dinâmica

buscou promover um ambiente de aprendizagem mais participativo, no qual os estudantes assumissem papel ativo na construção do próprio conhecimento.

4. Análise dos dados produzidos

A quarta etapa envolveu a análise dos dados da pesquisa. As informações foram obtidas por meio da observação participante realizada pelo professor-pesquisador[1], dos registros produzidos durante as aulas e das atividades desenvolvidas pelos estudantes ao longo da intervenção pedagógica.

A análise dos dados seguiu uma abordagem qualitativa e interpretativa, buscando identificar evidências relacionadas aos efeitos da gamificação no contexto investigado. Para esse processo, foram estabelecidas categorias analíticas previamente definidas a partir dos objetivos da pesquisa e do referencial teórico adotado, contemplando aspectos como engajamento, participação, compreensão conceitual dos conteúdos geográficos e desenvolvimento de habilidades relacionadas à argumentação, à reflexão crítica e à resolução de problemas.

A interpretação dos resultados foi realizada mediante articulação entre os dados empíricos produzidos durante a experiência e as contribuições teóricas sobre ensino de Geografia, metodologias ativas e gamificação, possibilitando compreender as potencialidades e os limites da proposta desenvolvida no contexto escolar investigado.

REFERENCIAL TEÓRICO

Entendemos a Geografia Escolar como uma disciplina que possui a função estratégica da construção da aprendizagem fundamentada na realidade vivenciada, no cotidiano do estudante, buscando diversos apontamentos e reflexões por este. Cavalcanti (2005) aponta alguns questionamentos que são levantados para se refletir sobre a aprendizagem da Geografia Escolar:

> O que é a Geografia escolar na atualidade? Como ela se realiza? Como o professor a constrói? Quem são os alunos da Geografia? Como são esses alunos? Como praticam a Geografia do dia a dia? Como aprendem Geografia na escola? Que significados têm para os alunos aprender Geografia? Que dificuldades eles têm para aprender os conteúdos trabalhados nessa disciplina? (Cavalcanti, 2005. p.66)

ISSN: 2358-8829

A partir dessas reflexões podemos inferir que os problemas da desvalorização ou descrédito na Geografia Escolar não estão necessariamente em seus conteúdos, mas, sim na compreensão do conhecimento geográfico e na metodologia empregada em sala de aula. O problema do ensino é muito mais metodológico do que conteudístico. Para tanto Kaercher (2010) nos aponta com enfâse:

> Insisto: os nossos maiores problemas não são de conteúdo, mas sim da falta de clareza, para nós mesmos, professores de Geografia, do papel da nossa ciência. Ou a geografia se torna útil para os "não geógrafos" (nossos alunos em especial), ou ela tende a desaparecer! Ou vai continuar diluída com mera "ocupação" dos alunos com informações diversas. Uma espécie de "programa de variedades" que fala todos os lugares e povos diversos e distantes. Só que sem cores e sons, Chatice, portanto (Kaercher, 2010. p. 230).

A Geografia Escolar não pode ser feita apenas de descrições de lugares, de mapas e de nomes de países e capitais, muito menos pela fragmentação do espaço no qual o aluno está inserido. No mesmo sentido, parafraseando Callai (2001), a Geografia deve fazer o aluno perceber o seu espaço e sentir-se como participante deste, assim fazê-lo sentir que está totalmente dentre do objeto que está estudando e não fora, deslocado ou ausente. A Geografia Escolar configura-se, portanto, como um saber essencial para a compreensão do mundo contemporâneo, por estabelecer ampla ligação com outros campos do conhecimento e por ser capaz de desenvolver, no âmbito da escola, uma perspectiva transdisciplinar.

Nesse sentido, a escola tem um papel fundamental na melhoria do ensino de geografia enquanto instituição escolar que detém os meios pelos quais o ensino é concretizado. A escola agrega atores sociais que exercem uma prática de transformação social, mas que não a identificam e às vezes nem percebem que são capazes disso. É como se dar aula fosse o único comprometimento que se tem com a escola ou com a sociedade. Sabemos também que falar desse tipo de assunto e dessa forma não condiz com o quadro de horas de trabalho e a carga de disciplinas que o professor da contemporaneidade tem de enfrentar, mas é preciso uma prática de ruptura com esse modelo.

Além disso, as transformações sociais e tecnológicas contemporâneas têm exigido mudanças significativas nos processos de ensino e aprendizagem, impulsionando a adoção de práticas pedagógicas que promovam maior participação dos estudantes na construção do conhecimento.

ISSN: 2358-8829

Neste contexto, considerar o conhecimento prévio do aluno e sua história pessoal é a chave para termos uma aprendizagem realmente significativa. Assim como diz o pesquisador norte-americano David Paul Ausubel (1918 – 2008), famoso por ter proposto o conceito de Aprendizagem Significativa, quanto mais sabemos mais aprendemos. Ausubel (1968) na abertura de seu livro denominado Psicologia Educacional afirma que o fator isolado mais importante que tem forte influencia no aprendizado é aquilo que o estudante já conhece, portanto o conhecimento que este tem de sua realidade.

Para que se alcance aprendizados realmente significativos pelos estudantes, é preciso, portanto, estabelecer práticas e metodologias ou situações de ensino onde ocorra a interação entre um conhecimento prévio e um novo conhecimento, bem como o planejamento de uma situação potencialmente significativa para que o estudante sinta que o que está aprendendo possui uso social.

Nesse contexto, as metodologias ativas emergem como importantes estratégias educacionais, pois deslocam o foco do ensino centrado excessivamente no professor para uma aprendizagem protagonizada pelo estudante, incentivando a autonomia, a colaboração e o desenvolvimento do pensamento crítico.

Segundo Bacich e Moran (2018), as metodologias ativas constituem um conjunto de abordagens que colocam o aluno no centro do processo educativo, tornando-o sujeito ativo da aprendizagem por meio da resolução de problemas, investigação, experimentação e trabalho colaborativo.

Para os autores, aprender de forma ativa significa envolver-se cognitivamente com os conteúdos, relacionando-os a situações reais e significativas. Dessa maneira, o professor assume o papel de mediador, organizando experiências que favoreçam a construção do conhecimento e o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI.

No ensino de Geografia, a adoção de metodologias ativas apresenta grande potencial para tornar os conteúdos mais significativos e contextualizados. Compreendemos que a disciplina apresenta grandes possibilidades didáticas e demanda a compreensão de fenômenos espaciais, relações socioambientais e processos territoriais que, muitas vezes, são percebidos pelos alunos como conceitos abstratos quando trabalhados apenas por meio da exposição verbal ou da memorização.

Nesse sentido, entre as metodologias ativas aplicáveis ao ensino de Geografia, a gamificação tem se destacado como uma alternativa capaz de aumentar o engajamento e

ISSN: 2358-8829

a motivação dos estudantes. De acordo com Kapp (2012), a gamificação consiste na utilização de elementos e mecânicas dos jogos em contextos que não são jogos, com o objetivo de estimular comportamentos, promover a participação e potencializar a aprendizagem. Esses elementos podem incluir desafios, recompensas, níveis, missões, pontuações, feedback imediato e narrativas que tornam o processo educativo mais dinâmico e atraente.

Entendemos que na perspectiva do ensino, a gamificação favorece a aprendizagem ao criar ambientes que estimulam a curiosidade, a cooperação e a superação de desafios. Fardo (2013) argumenta que a aplicação de elementos de jogos na educação contribui para o fortalecimento do interesse dos estudantes pelas atividades escolares, uma vez que proporciona experiências interativas e significativas. Além disso, o feedback constante permite que os alunos acompanhem seu progresso e reflitam sobre suas estratégias de aprendizagem, fortalecendo a autonomia e o protagonismo estudantil.

Por meio de jogos, desafios geográficos, missões temáticas e atividades mediadas por tecnologias digitais, os estudantes podem ser incentivados a analisar mapas, interpretar fenômenos territoriais, compreender relações ambientais e resolver problemas relacionados ao espaço geográfico. Essa abordagem favorece não apenas a assimilação de conceitos, mas também o desenvolvimento de habilidades como interpretação, análise espacial, colaboração e tomada de decisões.

Portanto, entendemos e defendemos que a integração da gamificação ao ensino de Geografia configura-se como uma estratégia pedagógica inovadora, capaz de potencializar os princípios das metodologias ativas defendidos por Bacich e Moran (2018). Ao favorecer o engajamento, a participação e a construção colaborativa do conhecimento, essa abordagem contribui para uma aprendizagem mais significativa, crítica e conectada às demandas do ensino contemporâneo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A implementação do projeto Insígnias Geográficas evidenciou contribuições significativas para o engajamento dos estudantes e para sua participação nas atividades. Ao longo do desenvolvimento da proposta, observou-se que a incorporação de elementos da gamificação, especialmente o sistema de desafios, missões e recompensas simbólicas

ISSN: 2358-8829

representadas pelas insígnias, promoveu maior interesse dos alunos pelas atividades propostas em sala de aula.

Desde o lançamento do projeto, a adesão voluntária dos estudantes revelou um primeiro aspecto relevante da experiência: a participação não foi motivada por imposição institucional ou por mecanismos de avaliação formal, mas pelo interesse gerado pela proposta. Esse aspecto reforça uma das premissas centrais da gamificação educacional, que consiste na criação de experiências capazes de mobilizar a motivação intrínseca dos participantes (Kapp, 2012; Fardo, 2013).

Durante o acompanhamento das atividades, verificamos que os estudantes passaram a demonstrar maior disposição para realizar leituras, participar de debates e elaborar produções textuais, mesmo em situações que tradicionalmente apresentavam baixa adesão.

Outro resultado observado relaciona-se ao desenvolvimento das habilidades de argumentação e reflexão crítica. Como os critérios para a obtenção das insígnias estavam vinculados à resolução de problemas geográficos e à produção textual, os estudantes precisavam mobilizar conceitos, elaborar interpretações e justificar seus posicionamentos. Nesse sentido, a proposta ultrapassou a lógica da simples recompensa por participação, frequentemente criticada em algumas aplicações superficiais da gamificação, aproximando-se de uma perspectiva em que os elementos lúdicos funcionam como mediadores da aprendizagem e não como um fim em si mesmos.

Os registros realizados durante a observação participante também indicaram um aumento das interações entre os estudantes. As discussões geradas em torno dos desafios propostos favoreceram momentos de colaboração e troca de conhecimentos, contribuindo para a construção coletiva do saber geográfico.

Tal resultado converge com as reflexões de Bacich e Moran (2018), segundo os quais as metodologias ativas promovem aprendizagens mais significativas ao inserir os estudantes em situações que exigem participação, tomada de decisões e construção colaborativa de soluções.

Sob a perspectiva do ensino de Geografia, observou-se que a gamificação possibilitou uma aproximação mais efetiva entre os conteúdos curriculares e as experiências dos estudantes. Ao serem convidados a resolver problemas e desafios relacionados a fenômenos geográficos, os participantes demonstraram maior capacidade de estabelecer relações entre os conceitos estudados e situações observadas em seu

ISSN: 2358-8829

cotidiano. Esse aspecto é particularmente relevante, uma vez que autores como Cavalcanti (2005) defende que o ensino de Geografia deve favorecer a compreensão crítica do espaço geográfico e das relações que nele se estabelecem, superando práticas baseadas exclusivamente na memorização de informações.

Os dados também permitem refletir sobre os limites e desafios da utilização da gamificação no contexto escolar. Embora o sistema de recompensas tenha se mostrado eficiente para despertar o interesse inicial dos estudantes, observou-se que a manutenção do engajamento ao longo do projeto esteve diretamente relacionada à qualidade dos desafios propostos e à percepção de significado das atividades.

Isso demonstra que a simples inserção de elementos lúdicos não garante, por si só, uma aprendizagem significativa. Conforme apontam os estudos sobre metodologias ativas, a centralidade do processo educativo deve permanecer na construção do conhecimento e no protagonismo dos estudantes, evitando que a dinâmica gamificada se reduza a mecanismos de competição ou acúmulo de recompensas (Cunha *et al.*, 2024).

Outro aspecto relevante foi a valorização do reconhecimento simbólico proporcionado pelas insígnias. Em muitos casos, os estudantes demonstraram satisfação não apenas pelo recebimento da recompensa, mas pelo reconhecimento de seu esforço e participação.

Tal observação sugere que o sistema de insígnias funcionou como um elemento de validação das conquistas individuais, contribuindo para fortalecer o sentimento de pertencimento ao projeto e a autoestima acadêmica dos participantes.

A experiência realizada permite afirmar que a gamificação, quando articulada aos pressupostos das metodologias ativas, apresenta potencial para enriquecer o ensino de Geografia. Os resultados observados apontam para avanços no engajamento, na participação, na argumentação e na mobilização de conceitos geográficos, corroborando a ideia de que os estudantes aprendem de forma mais significativa quando assumem papel ativo na reflexão e na construção do conhecimento.

Entretanto, a experiência também evidencia que o sucesso de propostas dessa natureza depende de um planejamento pedagógico consistente, da definição clara dos objetivos de aprendizagem e da elaboração de desafios capazes de mobilizar competências cognitivas complexas, que são obstáculos concretos à prática docente na realidade escolar vivenciada na maioria das escolas atualmente.

ISSN: 2358-8829

Por fim, destacamos que o projeto Insígnias Geográficas demonstrou que a gamificação pode constituir uma estratégia pedagógica relevante para o ensino de Geografia, não por substituir outras metodologias, mas por potencializar práticas que valorizem a autonomia, o protagonismo estudantil e a aprendizagem significativa.

A experiência, portanto, reforçou a necessidade de ampliar investigações sobre o tema, especialmente aquelas voltadas para a análise dos impactos da gamificação no desenvolvimento do raciocínio geográfico e na formação crítica dos estudantes da Educação Básica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados observados ao longo da experiência indicam que a gamificação pode contribuir significativamente para o fortalecimento do engajamento estudantil, favorecendo a participação nas atividades escolares e ampliando o interesse pelos conhecimentos geográficos.

A experiência evidenciou que o potencial educativo da gamificação está menos associado ao caráter lúdico das recompensas e mais à qualidade pedagógica das propostas desenvolvidas. Nesse sentido, as insígnias não funcionaram apenas como premiações, mas como instrumentos de reconhecimento do percurso formativo dos estudantes, valorizando o esforço intelectual, a participação e a produção de conhecimentos.

Entretanto, os resultados também indicam que a adoção da gamificação no contexto escolar exige planejamento cuidadoso, intencionalidade e criatividade pedagógica. A criação de desafios significativos, alinhados aos objetivos de aprendizagem e às especificidades dos conteúdos geográficos, mostrou-se fundamental para a manutenção do interesse dos estudantes ao longo do projeto.

Como desdobramento desta experiência, vislumbramos a ampliação do projeto para outras séries e componentes curriculares, possibilitando investigações comparativas sobre os impactos da gamificação em diferentes contextos de ensino.

Além disso, futuras pesquisas poderão explorar aspectos ainda não aprofundados neste estudo, como a percepção dos estudantes sobre sua própria aprendizagem, os efeitos da gamificação no desempenho acadêmico de longo prazo e a integração de outras disciplinas e recursos digitais ao sistema de insígnias.

Por fim, acreditamos que o projeto Insígnias Geográficas oferece contribuições relevantes para o campo do ensino de Geografia e para o debate sobre metodologias ativas na Educação Básica ao demonstrar que práticas gamificadas podem favorecer o engajamento, a autonomia e a construção de conhecimentos geográficos.

Palavras-chave: Ensino de Geografia; Práticas Pedagógicas; Metodologias Ativas; Gamificação; Aprendizagem Significativa.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, D.P. (1968) **Educational Psychology**: Cognitive View. New York: Holt, Rinehart and Winston, Inc.

BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018

CALLAI, Helena Copetti. **A Geografia e a escola**: muda a Geografia? Muda o ensino? **Terra Livre**. São Paulo, n.16, p. 133-152, 2001.

CAVALCANTI, Lana de Souza. Ensino de Geografia e Diversidade – construção de conhecimentos geográficos escolares e atribuição de significados pelos diversos sujeitos do processo de ensino. In CASTELLAR, Sônia (org.). **Educação Geográfica** – teorias e práticas docentes. São Paulo: Ed. Contexto. 2005, p. 66-78.

CUNHA, M. B. D. et al. **Metodologias ativas**: em busca de uma caracterização e definição. **Educação em Revista**, v. 40, 2024.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013.

KAERCHER, N. A. O ensino de Geografia no Brasil. Porto Alegre: Mediação, 2010.

KAPP, K. M. **The Gamification of Learning and Instruction**: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.