

## O USO DE VÍDEOS E JOGOS NO PIBID NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO SOBRE OS FATORES INTERNOS DA TERRA NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Dâmares Pereira de Melo<sup>1</sup>  
Ione Maria Marques Santos<sup>2</sup>  
Francisco Kennedy Silva dos Santos<sup>3</sup>  
Priscylla Karoline de Menezes<sup>4</sup>

### RESUMO

A ciência geográfica, dentro do contexto de ensino, requer estratégias pedagógicas que estimulem a curiosidade e engajamento dos estudantes, trazendo conexões com o contexto atual na educação. Nesse sentido, o uso de tecnologias digitais e seus recursos têm se revelado um caminho frutífero para favorecer a aproximação dos alunos aos conteúdos dispostos pelo professor em sala de aula, dando ênfase em sua participação e colaborando para uma aprendizagem mais significativa. O presente trabalho tem como objetivo relatar e analisar uma experiência didática realizada no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), na qual foram utilizados vídeos educativos e o jogo digital *Kahoot* como estratégias pedagógicas para o ensino dos fatores internos da Terra na aula de Geografia. A pesquisa fundamenta-se na exploração de artigos e pesquisas relacionadas ao uso de tecnologias digitais voltadas ao ensino. Consiste em um trabalho de natureza descritiva, especificamente um relato de experiência. A proposta foi aplicada com uma turma do primeiro ano do Ensino Médio, situada no Recife - PE. Os vídeos e o jogo foram utilizados como elementos motivadores para introduzir conteúdos de processos geodinâmicos como terremotos, vulcanismo e tectonismo, promovendo uma abordagem interativa e contextualizada. A metodologia adotada combinou momentos expositivos, análise coletiva dos vídeos, discussões em grupo e, por fim, aplicação do *Kahoot* como ferramenta avaliativa e interativa. Os resultados indicam que o uso de tecnologias digitais contribuiu para maior envolvimento dos alunos. Observou-se melhor compreensão dos processos geodinâmicos internos, evidenciada pelas respostas obtidas dentro do jogo desenvolvido na plataforma do *kahoot*. Além disso, os alunos refletiram sobre os riscos naturais com maior pensamento crítico. Dessa forma, conclui-se que o uso de recursos midiáticos e lúdicos fortalece a mediação docente, promove uma aprendizagem mais integrativa e contribui para a transformação das práticas pedagógicas no Ensino de Geografia escolar.

**Palavras-chave:** Tecnologias digitais, Ensino de Geografia, *Kahoot*, Processos Geodinâmicos.

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Pernambuco- UFPE, [damares.melo@ufpe.br](mailto:damares.melo@ufpe.br);

<sup>2</sup> Graduado pelo Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Pernambuco- UFPE, [ione.marques@ufpe.br](mailto:ione.marques@ufpe.br)

<sup>3</sup> Doutor em Educação pela Universidade Federal do Ceará - UFC, [francisco.kennedy@ufpe.br](mailto:francisco.kennedy@ufpe.br) ;

<sup>4</sup> Professor orientador: Doutora em Geografia pela Universidade Federal de Goiás UFG, [priscylla.menezes@ufpe.br](mailto:priscylla.menezes@ufpe.br) .



## INTRODUÇÃO

A construção de um conhecimento de qualidade e de fácil acesso na educação tem sido pauta constante de debates dentro e fora da academia. Diante da era globalizada ao qual vivemos, integrar metodologias que abracem as novas demandas educacionais vem se tornando essencial para diminuir o hiato existente entre o conteúdo e o aprendizado. A sociedade de décadas atrás não é a mesma da contemporânea e, em consequência, o espaço e a cultura escolar também se transformaram ao longo dos anos, exigindo práticas que atravessam as singularidades e pluralidades de cada indivíduo.

A vista disso, o uso de tecnologias na educação tem se mostrado promissor nesse sentido. Por meio desse método é possível desenvolver uma geografia crítica e paralela ao espaço de vivência cotidiana dos alunos. Com o objetivo de vislumbrar o impacto do uso de vídeos e jogos digitais como aliados na construção do ensino de Geografia, especialmente sobre os fatores internos da terra, esta pesquisa nasceu a partir das práticas realizadas no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Além disso, esse estudo se baseia em uma abordagem qualitativa, de cunho exploratório, estruturada em momentos de embasamento teórico e aplicação prática.

Para cada etapa de ensino é necessário um saber pedagógico diverso e alinhado com cada fase. O ambiente de pesquisa selecionado foi uma escola pública de referência do estado, em uma turma de ensino médio com conteúdo voltado para geografia física. As necessidades observadas anteriores à prática eram da falta de atenção na ficção dos conteúdos abordados em sala, sintoma bastante frequente no contexto atual da educação, muito disso se deve ao uso excessivo de aparelho eletrônico, mídias sociais e informações geradas a todo o momento.

Foi com base nesse panorama que se buscou integrar as práticas cotidianas dos alunos, fora do ambiente escolar, como método para resultados positivos na aprendizagem. Diante disso, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) apresenta aparatos favoráveis ao uso das tecnologias no campo educacional, para formação de sujeitos mais críticos e autônomos:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018, p. 9).



Ao utilizar de recursos audiovisuais durante a aula, fica perceptível um maior aproveitamento no processo de entendimento dos conteúdos. A visualização do que antes era aprendido de forma teórica ganha cor, movimento e clareza do que foi abordado. Nesse contexto, a gamificação complementa esse estudo na busca pelo conhecimento pleno e contínuo do aluno. As regras estabelecidas e a competitividade trazidos aos jogos provocam o engajamento e a motivação que o professor busca alcançar dentro da sala de aula.

Em suma, esta pesquisa visa analisar dados e fatos através de um relato de experiência, abordando ideias importantes a serem trazidas para discussão na educação atual e globalizada. Ao indicar o impacto do uso de jogos e vídeos no ensino de Geografia, esse estudo almeja evidenciar como a tecnologia afeta diretamente na qualidade e percepção de inclusão dos alunos da atualidade.

## METODOLOGIA

O desenvolvimento desta pesquisa é de natureza qualitativa, tendo como objetivo principal compreender as possibilidades e necessidades do uso de vídeos e jogos na construção do conhecimento sobre os fatores internos da terra no ensino de Geografia. O estudo foi realizado no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), em uma das escolas parceiras do programa, a Escola de Referência em Ensino Médio Professor Trajano de Mendonça, localizada no bairro de Jardim São Paulo, Recife- PE. A atividade computou cerca de 35 alunos do primeiro ano do Ensino Médio, sendo previamente planejada junto a coordenação da escola e professor supervisor do programa.

Quanto aos seus interesses, esse estudo é de caráter exploratório, trazendo uma etapa inicial de investigação sobre o impacto de como o uso dessas tecnologias no âmbito educacional tem afetado o desenvolvimento e engajamento dos alunos dentro da sala de aula. O procedimento técnico utilizado foi o bibliográfico, contemplando a primeira parte da pesquisa com o levantamento de artigos e documentos referentes à temática. Em seguida, foi desenvolvida a parte prática aplicada em sala de aula, trazendo uma análise do efeito dessa metodologia no processo de construção de aprendizagem.

Nesse contexto, o uso de tecnologias digitais e recursos audiovisuais foi introduzida como estratégia pedagógica para uma compreensão mais completa e acessível dos fatores internos da terra e suas características. A etapa prática da pesquisa foi realizada em um tempo de 2 horas/aulas consecutivas, com 50 minutos cada. De início, foi realizada uma introdução e revisão expositiva do conteúdo, com o suporte de slides contendo imagens e animações que

facilitam um maior entendimento dos conceitos trabalhados. Em seguida, foi exibido um vídeo de um dos maiores tsunamis que atingiu o Japão, no ano de 2011, exemplificando de forma concreta as consequências das dinâmicas dos processos internos da terra, trazendo uma relação entre o conteúdo didático e situações cotidianas reais através de reportagens e Mídias digitais.

Para a segunda parte da aula, foi aplicado um jogo de quiz interativo elaborado na plataforma do *Kahoot* (figura 1), contendo nove perguntas de múltipla escolha relacionadas ao assunto anteriormente trabalhado. O jogo permitia o ganho de pontuações mais elevadas tanto para os alunos que responderam de forma correta as perguntas quanto para aqueles que acertavam em menor tempo, elevando o nível de competitividade entre os alunos.

Figura 1: Prática jogo quiz no *Kahoot*



Fonte:  
2025.

**LOGIAS  
E**

Autores,  
**1. TECNO  
DIGITAIS**

## RECURSOS AUDIOVISUAIS NO ENSINO DE GEOGRAFIA

As tecnologias digitais no âmbito educacional têm sido cada vez mais frequentes e recorrentes entre os professores em suas práticas docentes. Esse recurso pedagógico atrelado a elementos já existentes no cotidiano do aluno, como o recurso audiovisual, estimula a aproximação e afinidade entre o conteúdo escolar e a realidade fora das dependências acadêmicas, acrescentando um aprendizado mais acessível e palpável do aluno. No Ensino de Geografia, ciência que estuda as dinâmicas do espaço terrestre e suas características, usando





com frequência reproduções visuais, essa competência se torna ainda mais servil, pois através de mídias como vídeos e filmes facilitam esse e a representação dos fenômenos trabalhados em sala de aula de maneira mais didática e compreensível.

A história do cinema não começa na contemporaneidade, mas reflete um passado de práticas históricas e muito antigas, como o “teatro de sombras”. Evoluindo com o tempo para estudos e tecnologias, nasceram criações determinantes, como a criação do cinematóscópio de William Dickson, em 1889, e, brevemente após a criação do cinematógrafo de Léon Bouly, em 1892. Diante de algumas dificuldades financeiras do cientista Bouly para custear e avançar com sua pesquisa, os irmãos Lumière (1895) fazem a patente do cinematógrafo, dando continuidade e ampliando ainda mais sua escala de projeções em sessões públicas, inicialmente pequenas. Todo esse processo trouxe um marco irrefutável para a história do recurso audiovisual, tendo influência até os dias atuais.

Entender a dinâmica da sociedade e as suas mudanças ao longo do tempo e necessidades atuais, é essencial para que o professor consiga ter mais clareza das metodologias que serão mais adequadas em cada planejamento de aula, tendo um maior proveito no entendimento dos conteúdos trabalhos em sala de aula, de forma crítica, assertiva e arrematada, aproximando-se ao aluno e as vivências que ele já carrega do seu cotidiano. Nesse contexto, a educação é provocada a se reinventar e andar junto as mudanças da sociedade, como destaca Andrade (2021, p.5), ao afirmar que:

A educação ao longo da história teve que acompanhar as mudanças ocorridas na sociedade, se adequar e adaptar-se às novas ideias e tecnologias. E também levar em consideração que o corpo social vive em constante mudança e a educação deve acompanhar essas transformações buscando cada dia mais se desenvolver, inserindo novos métodos e possibilidades, para poder assim, melhorar o processo de ensino/aprendizagem.

A proposta de identificar possíveis êxitos na contemplação do conteúdo trabalhado em sala de aula, mediante a implantação dessa metodologia, surgiu e foi amadurecida in loco pelos alunos. Entender a Ciência Geográfica exige algumas habilidades e adaptações didáticas que facilitem o aprendizado, como ressaltado por Oliveira (2012, p.6) em sua pesquisa: “Os professores de Geografia assim como muitos outros profissionais da educação tem o constante desafio de desenvolver um trabalho educativo que resulte em uma aprendizagem significativa para os alunos.”



A partir desse pensamento, a exposição do conteúdo “fatores internos da terra” foi exemplificada através da apresentação de um vídeo que demonstra essas dinâmicas, tanto em seu meio natural, através de animações e fotografias, quanto em exemplos já vistos no cotidiano do aluno acessados em reportagens e postagens disponíveis em sites e redes sociais. Vesentini (2008, p.44), constata em seu livro “Por uma Geografia Crítica na escola” a eficácia na aprendizagem quando se tem a aproximação do ambiente não formal de vivência do aluno e o espaço de formação escolar, ao afirmar que:

E outro elemento importantíssimo é a realidade social do aluno, os seus interesses existenciais... Não se trata nem de partir do nada, nem de simplesmente aplicar no ensino o saber científico; deve haver uma relação dialética entre esse saber e a realidade do aluno — daí o professor não ser um mero reproduutor, mas um criador.

Essa abordagem permitiu relacionar os processos internos da Terra às suas consequências no espaço geográfico, confirmando a relevância das tecnologias digitais como recurso para tornar o entendimento mais acessível e significativo.

Em um mundo globalizado e hiperconectado, as formas de comunicação através de recursos audiovisuais tornaram-se naturais e parte da rotina da população contemporânea, abrangendo todas as faixas etárias. Essa dinâmica se aplica também ao meio acadêmico em todas as etapas de ensino, desde a educação básica até o ensino superior. Entender esse caminho e trabalhar em cima das possibilidades que ele apresenta é estar à frente das necessidades do âmbito educacional, que busca constantemente inovar por meio de metodologias diversificadas e eficazes, entre as quais os recursos audiovisuais se mostram como um importante instrumento de mediação desse conhecimento.

Dessa forma, incorporar recursos tecnológicos ligados ao audiovisual de forma adaptada aos conteúdos trabalhados dentro da sala de aula na Geografia, não se trata apenas de trazer engajamento para as aulas, mas conversar com o vocabulário do aluno da atualidade. Através das imagens processadas durante um vídeo ou animação, é possível extrair de forma mais robusta e integrada o conteúdo antes já trabalhado em sala de aula. Como destaca Moran (2000, p.34):

A força da linguagem audiovisual está no fato de ela conseguir dizer muito mais do que captamos, de ela chegar simultaneamente por muitos mais caminhos do que conscientemente percebemos e de encontrar dentro de nós uma repercussão em imagens básicas, centrais, simbólicas, arquetípicas, com as quais nos identificamos ou que se relacionam conosco de alguma forma.



Assim, esse recurso evidencia o papel de protagonismo que ele carrega, possibilitando diversas formas de trabalhar a ludicidade, a criatividade e interpretação do espaço geográfico ao qual pertencemos.

## 2. GAMIFICAÇÃO E JOGOS DIGITAIS NA MEDIAÇÃO DO CONHECIMENTO GEOGRÁFICO

A gamificação é um conceito relativamente novo dentro do campo da educação, surgido em meados dos anos 2000, é uma metodologia inovadora que abraça as demandas e singularidades da educação contemporânea. O ensino de Geografia se beneficia diretamente com essa prática, pois permite um acesso maior entre o conteúdo e os estudantes de forma mais direta, gerando o engajamento e a motivação necessária dentro da sala de aula, dando um significado maior para o aprendizado.

Essa metodologia não é exclusiva ao campo da educação, trata-se de uma abordagem que atravessa diversas áreas, como o mundo corporativo, financeiro e social como um todo, sendo um conceito que tem como foco principal trabalhar em gerar engajamento e a motivação dos participantes. Segundo Gioca *et al.* (2001, p. 22), “Os jogos favorecem o domínio das habilidades de comunicação, nas suas várias formas, facilitando a autoexpressão.” No ambiente acadêmico, embora o foco seja o envolvimento dos alunos, a consequência dessa dinâmica é o aprendizado.

As regras que introduzem cada abordagem, desafios e recompensas trazem a atmosfera de jogos para o ambiente educacional, aproximando o cotidiano e experiências extraescolares dos alunos ao ambiente de formação acadêmica. Diante disso, foi exposto um desafio para os alunos participarem de um jogo de perguntas e respostas correspondentes ao conteúdo antes trabalhado em sala. A resposta foi positiva, pois o sentimento de competição foi automaticamente ativado, o que fez com que os alunos, mesmo os mais tímidos, se esforçassem para entrar na “brincadeira”. Segundo Sousa *et al* (2016, p. 243)., essa metodologia reforça a importância de buscarmos sempre atualizar nossa prática docente:

A utilização dos jogos digitais no ensino possibilita o desenvolvimento de aulas mais dinâmicas e interativas, uma vez que a tecnologia está presente no cotidiano dos alunos e, por este motivo, se faz pertinente levá-la para sala de aula, contribuindo também para a prática do professor, que precisa sempre renovar suas estratégias, objetivando contribuir positivamente para o processo de ensino e aprendizagem.



Os jogos digitais têm contribuído de maneira expressiva dentro da comunidade escolar que temos atualmente. No campo da Geografia, essa mediação entre o ensino tradicional de aulas expositivas e as práticas gamificadas tem fornecido um efeito positivo, correspondendo diretamente às necessidades da era digital em que os alunos estão inseridos.

Conforme destacam Silva *et al.* (2014, p. 145), “um dos grandes desafios é como fazer com que os games e o uso de tecnologia potencializem o aprendizado e não fiquem restritos ao seu aspecto de entretenimento”. Essa problemática enfatiza a importância do uso pedagógico que utiliza os jogos de forma intencional, sendo capaz de trazer o aluno para além do simples “brincar”, transformando esse recurso em uma ferramenta de conhecimento estratégico geográfico.

Em suma, o que todo educador procura ao utilizar variadas formas de passar o conteúdo que agregue valor em sua prática didática é buscar sempre se reinventar e adaptar a linguagem e às singularidades dos alunos. Nesse cenário, a gamificação tem se mostrado como uma estratégia que responde a esse desafio. Ogawa *et al.* (2015, p. 9) afirma em sua pesquisa que, “no ambiente educacional, a gamificação permite que o estudante se divirta enquanto aprende, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais engajador, motivador e atraente para estudantes e professores”. Esse cenário reforça e analisa de forma crítica e positiva as novas formas de ensinar, aprender e fazer pesquisa de maneira contínua no processo de formação docente.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados dessa pesquisa apontam um crescimento positivo no engajamento e na atenção dos alunos ao conteúdo trabalhado. A utilização de metodologias que unam o mundo imaginário e o real do estudante, por meio de imagens em movimentos e da aplicação de regras de jogos, se mostrou um método de aprendizagem eficaz e significativo. Essa junção entre os recursos de vídeo e práticas gamificadas possibilitou transmitir os conceitos de fatores internos da terra de forma mais acessível, tornando o processo de ensino mais favorável à participação discente.

Durante as aulas expositivas e tradicionais, a implementação do recurso audiovisual que demonstrava as consequências das dinâmicas que ocorrem no interior da terra foi de fundamental importância para firmar o raciocínio dos alunos e compreender a dimensão desses processos. Dessa forma, essa perspectiva possibilitou entender de forma mais clara



como os fatores influenciam no cotidiano, moldes de relevo e impactos sociais grandiosos, reduzindo o hiato entre o conteúdo e o aprendizado. Além disso, situou os alunos da importância de entender a ciência geográfica e o papel que ela ocupa no mundo na construção de políticas públicas e reflexões críticas sobre a gestão do espaço de forma justa.

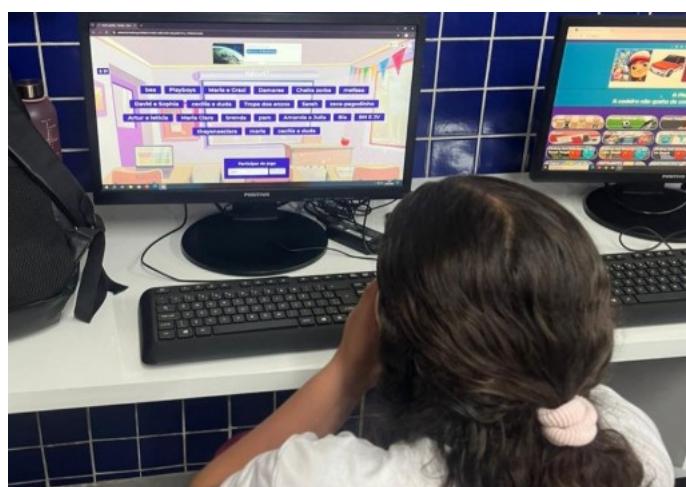
A segunda etapa da aula enfatizou, na prática, a importância de o professor estar em conjunto com as necessidades atuais que o contexto educacional demanda. A inserção do jogo do *Kahoot* (figura 2 e 3) retratou um momento de descontração e fechamento ideal dos conhecimentos exibidos na aula expositiva. Os alunos demonstraram grande interesse, mesmo os mais contidos, competindo de forma ativa, estimulando o raciocínio rápido e a escolha correta do conteúdo abordado em sala.

Figura 2: Prática jogo *Kahoot*



Fonte: Autores, 2025.

Figura 3: Prática jogo *Kahoot*



Fonte: Autores, 2025.



Durante essa segunda etapa, foi necessário o uso dos computadores da sala de informática, previamente agendada em conjunto com a coordenação escolar, para a prática do jogo. Essa escolha se deu em virtude da lei recente nº 15.100/2025, aprovada em 13 de janeiro do mesmo ano, proibindo o uso de smartphones e outros aparelhos eletrônicos em ambientes educacionais. A sala de informática possui estruturas favoráveis a aplicação do jogo de forma satisfatória, como boas condições de estrutura, climatizada e computadores com acesso a internet. A atividade aconteceu de forma individual, tendo como resultado um pódio com três alunos vencedores, classificados em ordem crescente conforme o número de acertos das perguntas e o tempo de resposta.

Os resultados obtidos nas duas etapas da aula apresentaram um saldo positivo, conseguindo trazer da melhor forma o aluno como protagonista do seu próprio processo de aprendizado. Ao final do jogo na plataforma do *kahoot*, foi computado uma quantidade expressiva de desempenho, acima de 80% de acertos nas questões dispostas no quiz. Esse resultado revela a eficácia de um ambiente de ensino integrado com as metodologias tradicionais e recursos tecnologias de forma mais acessível para o aluno.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Portanto, conclui-se que esta pesquisa foi de fundamental contribuição para o meio acadêmico, uma vez que se mostrou de grande importância para construção da formação docente de qualidade e continuada, buscando o constante aprimoramento e inovação da prática pedagógica.

Desse modo, entendemos que o relato de experiência foi construído através de observações, leituras e práticas que contribuíram para um ensino acessível aos conteúdos de fatores internos da terra no Ensino de Geografia escolar. Desenvolver estratégias que facilitem esse aprendizado também é exercitar novas formas de contínua reinvenção, tanto como profissional quanto para o aluno.

Agregar tecnologias no ensino permitiu aproximar e diminuir distâncias antes estabelecidas na educação. Através da gamificação e dos recursos audiovisuais, foi possível abraçar e adaptar aulas para uma quantidade mais expressiva de alunos, que demandam de abordagens personalizadas. Essa inclusão reflete uma era globalizada e integrada às tecnologias na comunidade escolar.



X Encontro Nacional das Licenciaturas

IX Seminário Nacional do PIBID

Portanto, se faz necessário professores que compreendam a importância dessas práticas e da busca constante por metodologias ativas que aproximem o aluno no interesse pela descoberta do mundo. Afinal, a geografia é a ciência que estuda as dinâmicas sociais e naturais nas quais a sociedade está inserida. Como afirma Rubens Alves (1994, p.70): “A tarefa primordial do professor: Seduzir o aluno para que ele deseje e, desejando, aprenda.”

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Antônio da Silva. **A importância da formação continuada em tecnologias digitais e recursos audiovisuais para o ensino de língua inglesa** (Trabalho de Conclusão de Curso, Licenciatura em Letras — Inglês). Universidade Federal da Paraíba, Mamanguape, 2021. Disponível em: [https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/26273?locale=pt\\_BR](https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/26273?locale=pt_BR). Acesso em: 01 de setembro de 2024

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 14 de outubro de 2025.

BRASIL. Lei n. 15.100, de 13 de janeiro de 2025. Dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da

educação básica. **Diário Oficial da União**, Seção 1, Brasília, 14 jan. 2025. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2025/lei-15100-13-janeiro-2025-796892-publicacaooriginal-174094-pl.html>. Acesso em: 14 de outubro de 2025.

FADEL, Luciane Maria; ULRICHT, Vânia Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (orgs.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300 p. Disponível em: [https://www.pimentacultural.com/wp-content/uploads/2024/05/eBook\\_Gamificacao-Educacao.pdf](https://www.pimentacultural.com/wp-content/uploads/2024/05/eBook_Gamificacao-Educacao.pdf). Acesso em: 26 de setembro de 2025.

GIOCA, Maria Inês. **O jogo e a aprendizagem na criança de 0 a 6 anos** (Notas de aula / Trabalho de Conclusão de Curso). Faculdade Unida de Campinas (FACUNICAMPS), Goiânia, 2022. Disponível em: [https://www.docsity.com/pt/o-jogo-e-a-aprendizagem-na-crianca-de-0-a-6-anos/9165766\\_Docsity](https://www.docsity.com/pt/o-jogo-e-a-aprendizagem-na-crianca-de-0-a-6-anos/9165766_Docsity). Acesso em: 5 de setembro de 2025.

OLIVEIRA, Anízia Conceição Cabral de Assunção. **Competências didático-pedagógicas para o ensino de Geografia e os desafios à prática docente**. Trabalho disponível em repositório da Universidade de Sergipe (UFS), 13 p. UFS: Aracaju, s.d. Disponível em: <https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/10180/11/10.pdf>. Acesso em: 03 de setembro de 2025.



MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** São Paulo: Papirus Editora, [s.d.]. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?id=i7uhwQM\\_PyEC&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?id=i7uhwQM_PyEC&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false). Acesso em: 14 de setembro de 2025.

OGAWA, Aline Nunes; MAGALHÃES, Gabriel Galdino; KLOCK, Ana Carolina Tomé; GASPARINI, Isabela. Análise sobre a gamificação em ambientes educacionais. RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 13, n. 2, 2015. DOI: 10.22456/1679-1916.61453. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/61453>. Acesso em: 19 de outubro de 2025.

SOUZA, Jéssika Míirla Farias; MELO, Josandra Araújo Barreto; ALMEIDA, Juliana Nóbrega. Utilização de jogos digitais para trabalhar o conceito de sustentabilidade nas aulas de Geografia. em Geografia Revista Brasileira de Educação, Campinas, v. 6, n. 12, p. 234-245, jan. 2017. Disponível em: <https://www.revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/article/view/300>. Acesso em: 20 de setembro de 2025.

VESENTINI, José William. **Para uma geografia crítica na escola.** São Paulo: Ática, série Fundamentos, 1992. Disponível em: <https://biblioteca.unicid.edu.br/pergamenweb/vinculos/000031/0000314f.pdf>. Acesso em: 10 de outubro de 2025.

ALVES, Rubem. **A alegria de ensinar.** Brasília: Instituto UFC Virtual, 1994. Disponível em: [https://www.virtual.ufc.br/CursoUCA/modulo\\_3/6994779-Rubem-Alves-A-Alegria-de-Ensinar.pdf](https://www.virtual.ufc.br/CursoUCA/modulo_3/6994779-Rubem-Alves-A-Alegria-de-Ensinar.pdf). Acesso em: 15 de outubro de 2025.