

SEÇÃO ARTIGOS

**Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia:
uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ**

**Gamification of Learning in Geography Education:
an Experience in a Public School in Vila Cruzeiro, Rio de Janeiro, Brazil**

**La gamificación del aprendizaje en la enseñanza de la Geografía:
una experiencia en una escuela pública de Vila Cruzeiro, Río de Janeiro, Brasil**

DOI: <https://doi.org/10.22409/v1r3eq27>

 [Victor Aguiar Barbalho¹](#)

Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ),
Rio de Janeiro, Brasil
e-mail: victoraguiar654@gmail.com

 [Viktória Silvestre de Alcantara²](#)

Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ),
Rio de Janeiro, Brasil
e-mail: silvestre.vctr@gmail.com

Resumo

O presente artigo disserta sobre os resultados das aulas interativas de Geografia associadas ao uso de gamificação em uma escola pública municipal na Vila Cruzeiro/RJ. Elas foram planejadas e desenvolvidas por bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), ao longo do ano letivo de 2024, visando analisar como contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos. O objetivo geral inclui discutir as contribuições da gamificação para ampliar o envolvimento dos estudantes no aprendizado de Geografia. Para tanto, como objetivos específicos, descreve-se a atividade desenvolvida no colégio, avaliam-se mudanças na participação dos alunos antes e após a experiência e discutem-se as estratégias pedagógicas ao se utilizar esse recurso didático sob a ótica da teoria da aprendizagem significativa e do contexto territorial dos estudantes. A metodologia envolveu a observação prática dos alunos em sala de aula e a leitura de artigos científicos e livros relacionados à temática. Nas nossas avaliações do processo, percebemos que essas aulas promoveram maior participação dos alunos, estimularam habilidades de maior comunicação entre os discentes e ainda favoreceram a construção coletiva do conhecimento, proporcionando uma compreensão mais dinâmica dos conteúdos.

Palavras-chave

Metodologias Ativas; Motivação; Educação Básica; Práticas Pedagógicas.

¹ Professor licenciado em Geografia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Especialista em Ensino de Geografia e mestrando no Programa de Pós Graduação em Geografia da UFRJ (PPGG/UFRJ).

² Graduanda em Licenciatura em Geografia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e integrante do Laboratório de Estudos e Pesquisas em Educação Superior (LEPES) da Faculdade de Educação da UFRJ.

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Viktória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. **Ensaios de Geografia**. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

Ensaios de Geografia

Essays of Geography | POSGEO-UFF

Abstract

This article discusses the results of interactive Geography classes associated with the use of gamification in a municipal public school located in Vila Cruzeiro, Rio de Janeiro. These activities were planned and developed by scholarship students from the Institutional Program for Teaching Initiation Scholarships (PIBID) throughout the 2024 academic year, aiming to analyze how they contribute to the development of students' learning. The general objective is to discuss the contributions of gamification in increasing student engagement in Geography learning. To this end, the specific objectives include describing the activity developed in the school, evaluating changes in student participation before and after the experience, and discussing pedagogical strategies when using this teaching resource from the perspective of meaningful learning theory and the territorial context of the students. The methodology involved classroom observation of students and a review of scientific articles and books related to the theme. The results indicate that these classes promoted greater student participation, stimulated communication skills among students, and favored the collective construction of knowledge, providing a more dynamic understanding of the contents.

Keywords

Active Methodologies; Motivation; Basic Education; Pedagogical Practices.

Resumen

El presente artículo discute los resultados de clases interactivas de Geografía asociadas al uso de la gamificación en una escuela pública municipal ubicada en Vila Cruzeiro, en la ciudad de Río de Janeiro. Estas actividades fueron planificadas y desarrolladas por becarios del Programa Institucional de Becas de Iniciación a la Docencia (PIBID) a lo largo del año lectivo 2024, con el objetivo de analizar cómo contribuyen al desarrollo del aprendizaje de los estudiantes. El objetivo general consiste en discutir las contribuciones de la gamificación para ampliar la participación de los estudiantes en el aprendizaje de la Geografía. Para ello, como objetivos específicos, se describe la actividad desarrollada en la escuela, se evalúan los cambios en la participación de los alumnos antes y después de la experiencia y se discuten las estrategias pedagógicas al utilizar este recurso didáctico desde la perspectiva de la teoría del aprendizaje significativo y del contexto territorial de los estudiantes. La metodología incluyó la observación de los alumnos en el aula y la revisión de artículos científicos y libros relacionados con el tema. Los resultados indican que estas clases promovieron una mayor participación de los estudiantes, estimularon habilidades de comunicación entre los alumnos y favorecieron la construcción colectiva del conocimiento, proporcionando una comprensión más dinámica de los contenidos.

Palabras clave

Metodologías Activas; Motivación; Educación Básica; Prácticas Pedagógicas.

Introdução

O presente artigo resulta da atualização e revisão dos resultados de uma sequência de atividades propostas durante a regência do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID)³ no ano de 2024, associados aos alunos do curso de Licenciatura em

³ O PIBID busca proporcionar a inserção dos discentes dos cursos de licenciatura no cotidiano das escolas públicas de Educação Básica, contribuindo para o aperfeiçoamento da formação de docentes em nível superior. A agência de fomento a nível federal CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) concede cotas de bolsas às Instituições de Ensino Superior (IES), que realizam processos seletivos internos dos bolsistas participantes.

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. *Ensaios de Geografia*. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

Ensaios de Geografia

Essays of Geography | POSGEO-UFF

Geografia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). O local de atuação se situa em uma escola pública municipal na Vila Cruzeiro, Complexo da Penha, na cidade do Rio de Janeiro (RJ). A experiência surgiu a partir da necessidade de repensar práticas pedagógicas no ensino de Geografia, diante da falta de engajamento dos estudantes no cotidiano do estágio, as sucessivas interrupções das aulas pela dinâmica da violência no entorno do colégio, e do uso predominante de metodologias tradicionais em sala de aula.

Nesse contexto de fragmentação do tempo e do espaço escolar, imposta pelo cenário mencionado, a aprendizagem significativa e a gamificação surgem não apenas como escolhas metodológicas, mas também como estratégias de acolhimento e aproximação entre professores e alunos. No território em que a continuidade dos estudos é interrompida por confrontos, a proposta torna-se uma possibilidade para garantir que o tempo em sala de aula seja otimizado.

Diante de tal situação, o objetivo geral deste artigo é analisar contribuições da gamificação para um maior envolvimento dos alunos no aprendizado de Geografia. Os objetivos específicos são: 1) Descrever a proposta de atividade realizada no colégio; 2) Avaliar a mudança da participação dos estudantes nas aulas antes e depois da experiência com esse recurso didático; 3) Identificar as possibilidades pedagógicas para a implementação da gamificação em uma escola pública com interrupções frequentes das atividades escolares; 4) Fundamentar a teoria da aprendizagem significativa e o contexto territorial dos estudantes no processo do ensino.

Metodologicamente, o artigo adota uma abordagem qualitativa, fundamentada na observação participativa em sala de aula e na análise bibliográfica para a construção do referencial teórico, caracterizando-se como um relato de experiência pedagógica desenvolvido no âmbito do PIBID. De forma complementar, utiliza dados quantitativos para a caracterização socioespacial da Vila Cruzeiro e do perfil discente e docente da unidade escolar analisada.

Para relatar essa experiência, o artigo estará dividido em 4 seções. A primeira seção, de abordagem teórico-conceitual, fará uma análise de revisão bibliográfica em artigos científicos atuais e livros dissertando sobre o conceito de gamificação e da aprendizagem significativa. A segunda seção, fará uma breve caracterização e levantamento de dados sobre o Complexo da Penha e da Vila Cruzeiro, associadas também com alguns números que descrevem o espaço escolar, incluindo o público discente. Afinal, o espaço geográfico e a realidade cotidiana dos

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. **Ensaios de Geografia**. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

Ensaio de Geografia

Essays of Geography | POSGEO-UFF

alunos importam quando se pensa em intencionalidade do ensino e propostas de aprendizagem inovadoras. A terceira seção fará uma descrição detalhada sobre a proposta da atividade que foi utilizada no ensino de Geografia, citando desde as motivações e as dificuldades que existiam na estrutura física da escola para propor metodologias não tradicionais. A quarta e última seção, será reservada para as considerações finais e referências bibliográficas.

A Técnica da Gamificação: Por que utilizamos?

Uma primeira indagação que pode guiar a nossa discussão inicial é a seguinte: Por que inovar as metodologias em sala de aula? Qual o sentido de utilizar a gamificação com os alunos em uma escola pública municipal? Para responder essas perguntas, é necessário notar que o professor com visão humanista, querendo transformar a sociedade, seu meio, encontra formas de interagir com os estudantes, em que ambos aprendem juntos, e a troca de experiência se torna enriquecedora e dialógica (Ferreira, 2022).

Entendemos o ambiente escolar como um meio de socialização, de educação horizontal, em que o professor e o aluno aprendem nesse processo. Paulo Freire, em seu livro “Pedagogia da Autonomia”, já dissertava que:

O necessário é que, subordinado, embora, à prática “bancária”, o educando mantenha vivo em si o gosto da rebeldia que, aguçando sua curiosidade e estimulando sua capacidade de arriscar-se, de aventurar-se, de certa forma o “imuniza” contra o poder apassivador do “bancarismo” (Freire, 1996, p.14).

Nesse sentido, utilizar técnicas inovadoras podem contribuir para que o aluno possa assumir seu próprio protagonismo. A gamificação, no contexto educacional, baseia-se na incorporação de elementos dos jogos ao processo de ensino-aprendizagem, sem necessariamente utilizar jogos digitais completos (Gomes, 2025). Com isso, podemos observar que a gamificação pode ser associada com o uso da tecnologia, mas também podendo não fazer o uso dela, fato esse que foi o caso da experiência que será descrita neste artigo. Quispe e Vilca (2023), ao fazerem um levantamento em dezenas de artigos sobre o uso do recurso da gamificação, no processo de ensino e aprendizagem, também corroboram com essa ideia:

Nas investigações analisadas, constatou-se que a maior porcentagem utilizou tecnologia nas experiências de gamificação; mas também houve estudos em que, apesar de não a utilizarem, empregaram a narrativa como eixo moderador, bem como outros elementos dos jogos, e assim obtiveram resultados favoráveis na motivação e aprendizagem (Quispe; Vilca, 2023 p.7, tradução nossa).

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. *Ensaio de Geografia*. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

Esse artifício é uma ferramenta poderosa e interessante para professores usarem como recurso de ensino e aprendizagem e que contribui para superar práticas de ensino centradas na transmissão unilateral de conteúdos. Elementos como metas claras, feedbacks imediatos e recompensas simbólicas auxiliam os estudantes a acompanhar seu próprio progresso, o que pode contribuir para o desenvolvimento da autonomia e da autorregulação da aprendizagem (Gomes, 2025). Diversos estudos têm apontado que a gamificação apresenta múltiplos benefícios no contexto educacional, especialmente no que diz respeito à motivação e à participação dos alunos. Nesse sentido, Lacerda *et al.* (2025) destacam que:

A gamificação, ao criar uma experiência de aprendizado envolvente, pode auxiliar na redução da evasão escolar, no aumento da motivação e no estímulo à aprendizagem autônoma, aspectos fundamentais para o sucesso educacional no cenário contemporâneo. Além disso, ao promover a colaboração, a competição saudável e a tomada de decisões, a gamificação também favorece o desenvolvimento de competências socioemocionais, que são essenciais para a formação de cidadãos críticos e preparados para os desafios do século XXI (LACERDA *et al.*, 2025, p.4).

No que tange a questão das competências socioemocionais e o uso da gamificação, Muller (2025) destaca que o educador passa a ter um papel importante enquanto mediador dessas atividades, sendo o responsável por gerenciar as emoções da turma, intervir nos desentendimentos e criar um ambiente seguro onde o erro e a derrota sejam compreendidos como etapas naturais da aprendizagem. Corroborando com esse pensamento, Oliveira *et al.* (2021) disserta que a gamificação expõe o aluno a situações nas quais ele precisa aprender a lidar consigo mesmo, com os próprios limites e com o outro, mobilizando diretamente habilidades como a autorregulação emocional, o autoconhecimento, a consciência social e a empatia. O manejo adequado desses episódios de tensão pelo professor não apenas protege o andamento da aula, mas gera uma reflexão indispensável para outros docentes que pretendem replicar essas atividades. Isso serve para a experiência que iremos descrever posteriormente neste artigo. Afinal, trabalhar essas competências ao longo do processo educacional garante uma formação mais colaborativa, desmistificando também a ideia de que a gamificação serve apenas para o entretenimento ou o estímulo competitivo entre os alunos.

A gamificação também pode atuar como um recurso pedagógico capaz de minimizar a evasão do interesse e favorecer a permanência dos alunos nas atividades propostas (Gomes, 2025), principalmente no Ensino Fundamental II, etapa escolar em que é comum os desafios

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. *Ensaios de Geografia*. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

relacionados ao engajamento discente. A inclusão de recursos lúdicos, como músicas, poesias, maquetes e jogos, é sugerida como uma forma de tornar o aprendizado mais dinâmico e acessível (Silva, 2025). Estando de acordo com essa linha de pensamento, pensamos que a gamificação poderia trazer uma experiência positiva em turmas do 9º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública situada na Vila Cruzeiro -RJ. Esse ano escolar foi escolhido pois era o segmento do qual nós professores estagiários acompanhamos na instituição. Isso aconteceu por uma questão de organização dos nossos horários, uma vez que essas turmas em específico coincidiram melhor com nosso tempo disponível de dedicação ao estágio.

Dessa forma, o uso desse recurso pode promover uma inovação no ambiente escolar. Frequentemente, a dimensão inovadora atribuída à gamificação na produção científica está associada ao uso de tecnologias digitais, especialmente à introdução das TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) nas salas de aula. No entanto, assim como demonstra Siqueira (2019), somente o uso de recursos tecnológicos não são suficientes para inovar na educação. É preciso estar acompanhado de uma mudança de mentalidade pedagógica. Isso pode ser feito mediante novas abordagens metodológicas, novos formatos de ensino e interação entre professor e aluno (Siqueira, 2019). Nesse sentido, a inovação defendida neste artigo está relacionada à transformação das práticas de ensino em relação ao modelo tradicional de aula, não dependendo necessariamente da utilização de recursos tecnológicos.

Curvo *et al.* (2023) complementam essa ideia ao sustentarem a teoria de que para trabalhar a gamificação de forma inovadora no ambiente escolar, os profissionais precisam principalmente desenvolver nos estudantes habilidades e competências que são fundamentais. Algumas dessas capacidades incluem a possibilidade de aprender rapidamente, trabalhar em equipe, colaborar, ter iniciativa, inovação, criatividade, senso crítico, resolver problemas e tomar decisões baseadas em informações incompletas (Curvo *et al.*, 2023).

A bibliografia atual sobre a gamificação apesar de demonstrar os inúmeros benefícios que essa prática pode trazer ao ensino, também frisa sobre os desafios que ainda persistem sobre a implementação dessa prática. Entre eles estão: a falta de infraestrutura tecnológica, materiais pedagógicos e tempo para planejamento pelos professores, especialmente em escolas públicas (Gomes, 2025). Além da resistência de educadores em utilizar esse método (Lacerda *et al.*

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. *Ensaios de Geografia*. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

2024). Portanto, é necessária a busca em superar os desafios existentes para que os alunos possam desfrutar dos benefícios.

A Teoria da Aprendizagem Significativa e o contexto espacial

Para a elaboração da sequência de atividades em sala de aula, considerando todo o contexto espacial que os alunos e a escola se inserem, utilizamos como princípio pedagógico a Teoria da Aprendizagem Significativa, proposta pelo psicólogo educacional David Ausubel (1980), em seu livro “Psicologia Educacional” escrito em parceria com Joseph Novak e Helen Hanesian. Ele demonstra que o processo de aquisição de novos conhecimentos no contexto escolar ocorre por meio de uma interação entre informações inéditas e as estruturas de conhecimento preexistentes na mente do aluno. Para que essa forma de aprendizado se concretize, é fundamental que o conteúdo pedagógico seja significativo e que o estudante manifeste uma disposição para relacionar os novos saberes ao seu acervo mental.

Ao contrário da aprendizagem mecânica, na qual a informação é armazenada de forma isolada e literal, tornando-se vulnerável ao esquecimento rápido, a aprendizagem significativa se baseia no que o autor vai denominar como “subsunçores”. Esses subsunçores são conhecimentos pré-existentes presentes na estrutura cognitiva, que servem de base para a fixação e organização de novos dados, permitindo que o conhecimento seja assimilado de forma duradoura. A essência dessa perspectiva pedagógica está na valorização do repertório e vivência individual do educando, conforme explica o autor:

Segue-se, desde a própria natureza dos incrementos à estrutura psicológica do conhecimento ao processo de assimilação, que a estrutura cognitiva existente - tanto o conteúdo substantivo da estrutura de conhecimento de um indivíduo quanto suas propriedades organizacionais principais num campo de conhecimentos particular num determinado momento - é o principal fator que influencia a aprendizagem significativa e a retenção no mesmo campo. O material logicamente significativo (conteúdo do assunto no contexto da aprendizagem escolar) é sempre, e só pode ser, aprendido em relação a um conteúdo previamente assimilado de conceitos relevantes, princípios num aprendiz particular, e informação que torna possível a emergência de novos significados e aumenta a sua organização e retenção (Ausubel *et al.* 1980, p. 137).

Dessa forma, a prática docente sob a vertente ausubeliana exige que o educador atue como um facilitador, identificando os conhecimentos prévios do discente para transformá-los em pontos de partida para a construção de novos significados. É importante destacar que o território em que os alunos residem não é apenas um cenário, mas o principal “subsunçor” de

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. *Ensaio de Geografia*. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

suas vivências. Ribeiro (2013), ao analisar a aprendizagem em comunidades com UPP (Unidade de Polícia Pacificadora), destaca que a escola não opera de forma isolada, mas faz parte de um contexto espacial com características específicas que devem ser consideradas em toda análise do processo de ensino-aprendizagem.

Essa ideia se relaciona com o conceito de "Efeito Vizinhança" discutido na perspectiva de Christovão (2009) que destaca como as relações entre indivíduos em um espaço delimitado podem impactar de maneira direta ou indireta seus pensamentos, conhecimentos, atitudes e formas de perceber o mundo. Defendemos, portanto, que parte do conhecimento pré-existente (nesse caso, os subsunçores) dos alunos, deriva de sua interação com o espaço em que vivem, incluindo a própria escola; diante disso o conteúdo para se tornar significativo, deve sempre considerar essas especificidades espaciais (Ribeiro, 2023; Christovão, 2009).

Alinhada à gamificação, a aprendizagem significativa pode ser capaz de ultrapassar a parte lúdica e divertida do engajamento do aluno para estabelecer um processo de aquisição de conhecimento que seja, de fato, substancial. Apesar da gamificação atuar como um bom incentivador da participação do aluno, ela corre o risco de se reduzir a uma aprendizagem mecânica se não houver um estímulo real nos subsunçores, isto é, os conhecimentos pré-existentes presentes na estrutura cognitiva do aluno.

O verdadeiro potencial pedagógico, principalmente considerando o contexto da Vila Cruzeiro, não reside no jogo por si só, mas na capacidade de utilizar essa dinâmica para mobilizar o que o David Ausubel define como o fator isolado mais importante para a aprendizagem: aquilo que o aprendiz já conhece (Ausubel *et al.*, 1980).

Caracterização do Complexo da Penha e da Vila Cruzeiro

A escola em que a experiência pedagógica foi desenvolvida tem como recorte territorial a favela da Vila Cruzeiro, que se encontra inserida no Complexo da Penha. Sendo este um dos maiores conjuntos de favelas da cidade do Rio de Janeiro, localizado no bairro da Penha, na Zona Norte da cidade. O complexo ocupa uma área de aproximadamente 580 mil metros quadrados e abriga uma população estimada em 100 mil habitantes (Schueler, 2024). Sua dimensão territorial e demográfica o coloca entre os principais polos de ocupação popular da capital fluminense.

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. **Ensaios de Geografia**. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

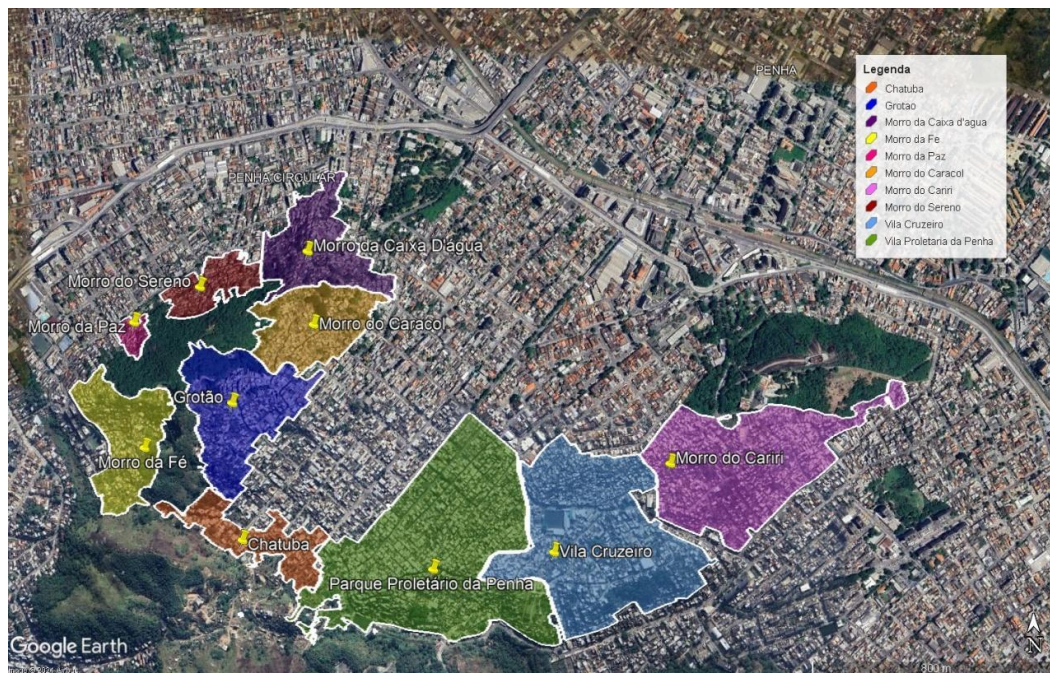
ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

Além da Vila Cruzeiro, sua divisão territorial é composta por outras 9 favelas: o Morro da Fé, Morro da Paz, Morro do Sereno, Caixa d'Água, Caracol, Chatuba, Grotão e Parque Proletário (Data Rio, 2019), conforme visto na Figura 1:

Figura 1 – Mapa de divisão territorial do Complexo da Penha, Rio de Janeiro (2024)



Fonte: Rio de Janeiro (2019; Data Rio). Limites favela. **Elaboração:** Os autores (2024).

De acordo com dados disponibilizados pela Prefeitura Municipal do Rio de Janeiro, o Complexo da Penha possui uma rede educacional composta por dez instituições que atendem, em sua maioria, às etapas iniciais da Educação Básica (Rio de Janeiro, 2025). A distribuição dessas unidades tem como característica a predominância da rede municipal.

A Educação Infantil é atendida por quatro instituições: três creches municipais e um espaço de desenvolvimento infantil⁴, todos mantidos pela Prefeitura. Para o Ensino Fundamental, existem cinco escolas municipais e um CIEP (Centro Integrado de Educação

⁴ Os EDIs (Espaços de Desenvolvimento Infantil) são unidades escolares construídas pela Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro para atender, em um só lugar, modalidades de creche e pré-escola.

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. *Ensaios de Geografia*. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

Pública) que, embora vinculado ao Governo do estado, oferece apenas Educação Infantil em sua estrutura (Rio de Janeiro, 2025).

Esta distribuição demonstra uma concentração de vagas na esfera municipal, com a prefeitura assumindo a maior parte da oferta educacional no complexo. Nota-se a ausência completa de escolas de Ensino Médio, o que obriga os jovens a buscar continuidade dos estudos em outras localidades após concluírem o ensino fundamental. O único estadual CIEP existente no complexo limita-se a atender os Anos Iniciais da Educação Básica, seguindo o padrão das demais unidades.

Este cenário educacional se desenvolve em um lugar conflagrado pela recorrência de conflitos armados decorrentes da guerra às drogas, que impactam direta e indiretamente o cotidiano das escolas e dos moradores que residem na favela. Esse fator geográfico foi fundamental para que nós, enquanto professores estagiários do PIBID, pensássemos uma forma diferenciada de metodologia que pudesse ser mais efetiva nas aprendizagens desses estudantes, que vinham sofrendo recorrentemente com a suspensão das aulas.

Nesse contexto, os indicadores do primeiro semestre de 2024 confirmam que a Zona Norte, região onde a Vila Cruzeiro está localizada, permanece como a zona mais impactada pela violência armada na metrópole carioca. Conforme os dados do relatório do 1º semestre de 2024 do Instituto Fogo Cruzado e do relatório “Educação Sob Cerco: as escolas do Grande Rio impactadas pela violência armada” (2025), a área não apenas lidera em volume de confrontos, mas também protagoniza uma disparidade regional e educacional com outras áreas da cidade, conforme descrito a seguir:

Entre as seis regiões que compõem o Grande Rio, a Zona Norte concentrou 39% do total de tiroteios, 30,5% dos mortos e 31% dos feridos mapeados no ano. [...] Essa desigualdade é imposta aos estudantes de acordo com a região onde moram, sendo observada em outros dados do relatório: enquanto 30% das escolas da Zona Sul da capital, registraram ao menos um episódio de violência armada aguda na sua vizinhança, a porcentagem chega 65% das escolas na Zona Norte (Instituto Fogo Cruzado, 2024; 2025).

A disparidade em questão revela que a insegurança no Rio de Janeiro não se distribui de forma aleatória. Obedece a uma lógica que penaliza as periferias e favelas da Zona Norte. O controle territorial exercido por grupos armados, sejam facções ou milícias, redefine o espaço público e subverte a função social da escola. A presença de grupos armados não é o único fator de risco; a seletividade das operações policiais influencia a configuração desses territórios.

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. *Ensaio de Geografia*. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

Enquanto na Zona Sul o funcionamento das instituições é majoritariamente preservado, na Zona Norte, a rotina de aproximadamente 510 unidades de ensino é ditada pela dinâmica dos confrontos, além do trajeto casa-escola e o próprio ambiente de sala de aula serem atravessados por fronteiras invisíveis do controle armado, o que acaba por transformar o direito à educação em uma variável dependente da estabilidade territorial do momento.

Algumas Características da Escola

Como mencionado anteriormente, a área de estudo em questão compreende uma unidade escolar contemplada pelo PIBID, vinculado ao Núcleo de Geografia (UFRJ). A inserção e atuação dos bolsistas na referida instituição ocorreu no período compreendido entre novembro de 2022 e abril de 2024. Como etapa inicial das atividades e com o intuito de conhecer o espaço educativo, as primeiras movimentações do nosso grupo consistiram na elaboração e aplicação de um censo escolar junto ao corpo discente, instrumento este de grande importância para a identificação das características sociais e educacionais dos alunos.

A partir do Censo PIBID, verificou-se que a escola possuía um total de 386 alunos, distribuídos em 12 turmas. Para a composição dos dados quantitativos e qualitativos, foi realizada a tabulação de 248 respostas, abrangendo discentes das turmas 1601, 1701, 1702, 1703, 1704, 1705, 1801, 1802, 1803, 1804, 1901, 1902 e 1903, conforme pode ser visto na Figura 2.

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. *Ensaio de Geografia*. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

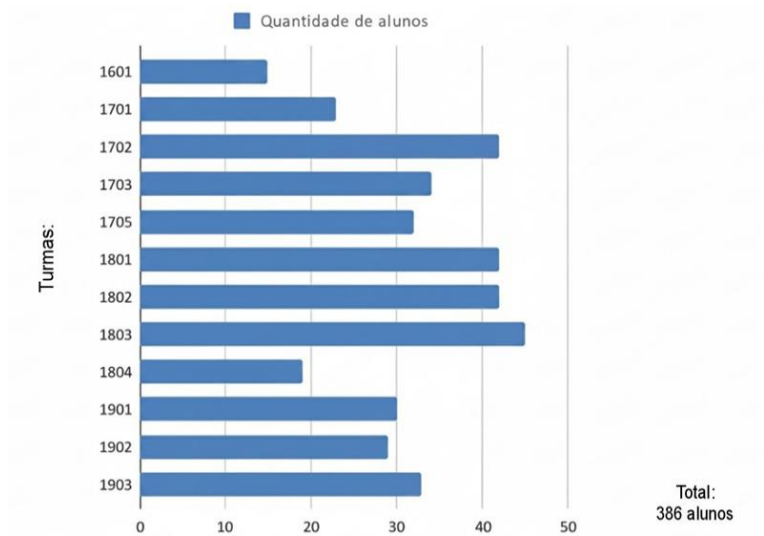
Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

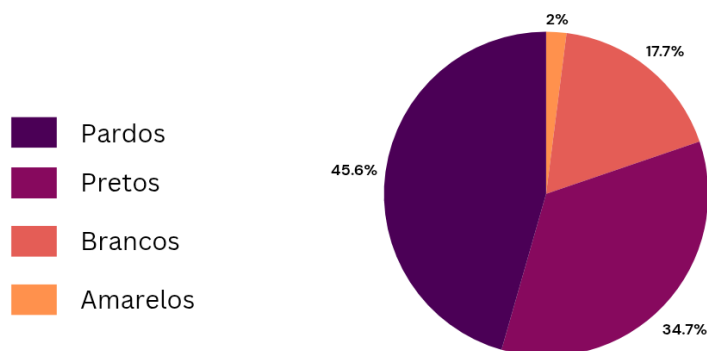
Figura 2 – Quantidade de alunos em cada turma da escola pesquisada (2023)



Fonte: Censo PIBID – Geografia (2023). **Elaboração:** Os autores (2025).

Para atender a quantidade de alunos, a escola dispõe de um corpo docente composto por 16 professores, que atuam no suporte pedagógico e na mediação dos processos de ensino e aprendizagem na unidade. A produção de dados do Censo PIBID também permitiu que fizéssemos a construção de um panorama sobre a diversidade étnico-racial da escola, conforme demonstrado na Figura 3. Os resultados indicam a predominância de alunos que se autodeclararam pardos (45,6%) e pretos (34,7%), seguidos por brancos (17,7%) e uma minoria de amarelos (2%).

Figura 3 – Distribuição Étnico-Racial em uma escola municipal na Vila Cruzeiro (2023)



Fonte: Censo PIBID – Geografia (2023). **Elaboração:** Os autores (2025).

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. *Ensaio de Geografia*. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

Ensaio de Geografia

Essays of Geography | POSGEO-UFF

A interpretação dos dados que produzimos tornam claras a presença majoritária de alunos pretos e pardos. Tal fato não deve ser dissociado das dinâmicas territoriais da Vila Cruzeiro. A composição étnico-racial vista aqui reflete quão seletiva é a vulnerabilidade socioespacial, além de reafirmar a permanência do racismo, sobretudo, por a escola estar inserida em um contexto no qual a rotina pedagógica é atravessada, de maneira frequente, por ações de segurança pública e confrontos armados. Nesse cenário, o uso de recursos como o da gamificação e aprendizagem significativa tornam-se estratégias capazes de aproximar professores e alunos. Ou como diria Freire (1974) em seu livro “Pedagogo Oprimido”, uma forma de generosidade pedagógica.

Na medida em que o professor de Geografia se preocupa em conectar o currículo à realidade de um corpo discente que enfrenta desigualdades impostas pelo espaço onde vivem, o ensino de geografia passa a fazer sentido como ferramenta de leitura do mundo. Transformar a sala de aula em um ambiente de comunicação horizontal e participação coletiva, traz uma previsibilidade e um protagonismo que muitas vezes são negados a esses estudantes nos espaços públicos externos ao colégio.

Sustentamos que, no território o qual o Estado se manifesta de forma coercitiva, a utilização de metodologias ativas que encorajam a construção coletiva do conhecimento podem ajudar a reduzir a falta de engajamento discente e fortalecer o vínculo dos alunos com a escola. A seguir, uma colagem de fotos de dois grafites internos representando a instituição, que dado o contexto espacial do entorno, de ampla vulnerabilidade e conflitos, não iremos mencionar o nome.

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. *Ensaio de Geografia*. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

Ensaio de Geografia

Essays of Geography | POSGEO-UFF

Figura 4 – Colagem de fotos da instituição pesquisada (2023)



Fonte: Os autores (2023).

Para que o ensino de Geografia seja significativo, é preciso, antes de tudo, conhecer e refletir acerca da realidade dos estudantes. Na escola pesquisada, como mencionado, os dados do Censo PIBID revelaram um corpo discente majoritariamente autodeclarado pardo e preto. Dessa forma, a própria identidade visual interna do colégio já reflete uma tentativa de acolher e valorizar essa situação: os muros e paredes de toda a instituição são grafitados com imagens de diversas figuras históricas e intelectuais negros. Durante nossas vivências no projeto, membros da direção e da comunidade escolar nos relataram que essa escolha artística tem um propósito pedagógico e social: atuar como um recurso direto para reafirmar a identidade e resgatar a autoestima dos alunos. A intenção é criar um ambiente de representatividade, onde esses jovens possam se enxergar naquelas trajetórias de sucesso e acreditar que também são capazes de alcançar grandes feitos, fortalecendo-os frente à vulnerabilidade socioespacial e ao racismo estrutural que vivenciam diariamente.

Ao pensar o ensino de Geografia para essa realidade, buscamos amparo nos pressupostos da aprendizagem significativa. Conforme discutido por Teixeira (2024) apoiada nas ideias de Moran (2012), o aluno tem um potencial aumentado de aquisição do conhecimento quando se sente motivado e se transforma em um sujeito ativo do seu processo educativo. É

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. *Ensaio de Geografia*. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

justamente por isso que a gamificação foi escolhida para a nossa intervenção. Ou seja, como uma ferramenta capaz de contornar a desmotivação e devolver aos jovens o protagonismo que a vulnerabilidade socioespacial muitas vezes lhes tira.

Macedo (2022) corrobora essa escolha ao explicar que a inserção de desafios converte a abordagem tradicional da Geografia em uma vivência muito mais interativa. Para além do entretenimento, o jogo prova ser um recurso importante para abordar temas da disciplina como o espaço geográfico, o território e as interações socioespaciais de maneira que motive e engaje o aluno inserido em um contexto mais vulnerável. Além disso, nota-se que a partir de regras claras e desafios colaborativos, o jogo ajuda a transformar a sala de aula, permitindo que os estudantes se apropriem do conhecimento geográfico, seja para refletir sobre as dinâmicas territoriais da Vila Cruzeiro ou para compreender conflitos geopolíticos globais. A seguir, a descrição do *game* e da experiência vivida no âmbito escolar.

O desenvolvimento da atividade: a Gamificação fazendo parte da Sala de Aula

Durante a nossa experiência fazendo parte do PIBID, acompanhamos semanalmente as três turmas do 9º ano do Ensino Fundamental, momento em que foi possível observar um aspecto recorrente: a falta de engajamento da maioria dos discentes com as matérias e metodologias tradicionais de ensino. A escola possui infraestruturas básicas como carteiras, ares-condicionados na maioria das salas de aula e um quadro branco, mas não possuía recursos tecnológicos suficientes como projetores, notebooks e televisões para interação do professor e alunos. Apesar dessas limitações iniciais, sentimos a necessidade de explorar atividades com o uso de gamificação com essas turmas para avaliar uma possível melhora de engajamento. Como demonstra Araújo e Carvalho (2023):

No contexto escolar, a gamificação pode contribuir na perspectiva do docente à medida que o ajuda a enxergar outras maneiras de construir e adaptar suas metodologias, uma vez que esse profissional passa a levar mais em conta o público para o qual ele deseja aplicar sua gamificação; desse modo, o professor pode ser flexível caso seja necessário mudar algo em suas atividades ou pode simplesmente ficar atento às diversas formas de aprendizagem dos seus participantes, já que é necessário estabelecer um objetivo a ser alcançado por todos e desenhar um trajeto que deverá ser realizado até sua conclusão. Além disso, o professor deverá relacionar a apresentação de um determinado conteúdo no decorrer do percurso de elaboração ao desenvolvimento das

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. *Ensaios de Geografia*. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

Ensaios de Geografia

Essays of Geography | POSGEO-UFF

atividades e da narrativa, visando incentivar os alunos a solucionarem sozinhos (Araújo & Carvalho, 2023, p.3).

O tema trabalhado foi definido em conjunto com o professor regente, que participou do planejamento e do desenvolvimento da proposta pedagógica. A atuação prática da dinâmica foi realizada pelos professores estagiários e os alunos. Nesse sentido, foram abordados dois conflitos armados ainda não solucionados no cenário internacional: a Guerra entre Rússia e Ucrânia e, na aula seguinte, o conflito entre Israel e Palestina. Esses conteúdos são escolhidos porque esses embates continuam sendo frequentemente noticiados em portais jornalísticos, configurando-se como assuntos de grande evidência midiática. Dessa forma, tornam-se relevantes para serem debatidos no contexto escolar. Além disso, essas temáticas favorecem a discussão com base em exemplos do dia a dia dos estudantes, que vivenciam uma realidade marcada pela presença de tensões territoriais no espaço urbano.

Uma indagação que surgiu, seria como explorar esses conflitos em sala de aula, sem que pareça algo muito distante e fora da realidade para os alunos? Inicialmente, como estratégia de avaliação diagnóstica, os discentes foram questionados se já haviam vivenciado diretamente alguma situação de guerra ou se eram capazes de mencionar conflitos armados atualmente em curso no mundo.

Ao vivenciarem uma realidade de guerra urbana, os alunos mencionaram os conflitos armados entre traficantes e policiais que acontecem devido às disputas pelo domínio de território na Vila Cruzeiro e contaram suas histórias vivenciando essa realidade. Essa indagação e debate inicial corrobora com o que Ausubel *et al.* (1980) chamava de ativação dos subsunçores, explorando o conhecimento prévio dos estudantes, como relatado na seção sobre Aprendizagem Significativa.

Levando em consideração essa realidade cotidiana em escala local, situamos depois os alunos em escalas globais mencionando que os países também disputavam territórios entre si, sendo trabalhado o conceito de território na perspectiva de Souza (1995), que, em uma primeira aproximação, o define como “fundamentalmente, um espaço definido e delimitado por e a partir relações de poder”. A professora Iná Elias de Castro, referência na Geografia Política brasileira, disserta que o recurso de pensar a escala na pesquisa em geografia permite analisar o fenômeno a partir da medida de sua significância ou seja, da extensão que lhe dá sentido (Castro, 2014).

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. **Ensaios de Geografia**. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

Ensaios de Geografia

Essays of Geography | POSGEO-UFF

Ela menciona a questão de se trabalhar com “o jogo de escalas”, isto é, duas ou mais escalas diferentes para entender determinado fenômeno. Essa articulação para a autora de fenômenos em diferentes escalas que se correlacionam é um desafio, mas muito pertinente para o entendimento do espaço, não sendo nenhuma escala hierárquica ou mais importante que a outra. Ambas se complementam.

Nesse sentido, utilizando-se dessa ideia para o desenvolvimento da atividade em sala de aula, utilizou-se o “jogo de escalas” como estratégia para favorecer a compreensão dos conflitos internacionais pelos estudantes. O conceito de território, desenvolvido por Souza (1995), serviu como elemento mediador nesse processo, ao permitir compreender o espaço como objeto de disputas que envolve o controle e o exercício do poder por diferentes agentes, gerando competição por recursos econômicos e áreas de influência. Partindo das experiências relatadas pelos alunos acerca dos conflitos na Vila Cruzeiro, discutiu-se como as disputas entre facções criminosas e forças de segurança envolvem o controle de territórios e a afirmação de relações de poder sobre áreas. A partir dessa realidade local, ampliou-se a análise para a escala internacional, destacando que os conflitos entre Estados, embora possuam dinâmicas geopolíticas e atores distintos, também expressam disputas territoriais. Sendo assim, o conceito de território constituiu uma “ponte” entre as vivências dos estudantes e a compreensão dos conflitos armados em escala global.

Giroto e Santos (2011), ao escreverem um artigo sobre as estratégias didáticas para a retomada do diálogo entre o ensino de Geografia e a Geopolítica, acrescentam que os conhecimentos geopolíticos não servem apenas para a leitura de fenômenos mundiais. O aluno deve compreender que as relações entre o poder e o território estão presentes cotidianamente.

Dessa forma, estariam contribuindo para o entendimento dos conflitos entre grupos rivais por um território com interesse econômico associado, assim como as relações no interior da escola e dos diferentes territórios que nela existem (Giroto; Santos; 2011). Ainda com os mesmos autores, é relatado que a utilização de jogos, sejam eles tradicionais ou eletrônicos, seria também uma excelente oportunidade de construir situações didáticas para a retomada do diálogo entre geopolítica e geografia na educação básica (Giroto; Santos; 2011)

Apesar de haver um prévio discernimento das guerras interestatais mencionadas, os discentes não possuíam conhecimento de que se tratavam de guerras marcadas e motivadas

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. *Ensaios de Geografia*. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

Ensaios de Geografia

Essays of Geography | POSGEO-UFF

fundamentalmente por questões espaciais, embora não exclusivamente. Em ambas as aulas sobre as duas guerras nas três turmas do 9º ano do Ensino Fundamental, foram planejadas aulas teóricas de no máximo 40 minutos, que os ajudariam a responder às perguntas posteriores do *game*. A parte prática foi organizada para acontecer logo em seguida da aula teórica inicial. Ou seja, em um intervalo de tempo de 1 hora e 40 minutos, foi reservado 40 minutos para uma introdução ao assunto, e 1 hora para a organização e realização do jogo. Por isso, na explicação, ressaltamos que a atenção aos detalhes da exposição poderia ajudá-los na atividade, o que favoreceu a concentração dos estudantes nesse momento inicial da explicação.

O jogo se tratava de um campeonato entre grupos formados nas turmas que responderam ao *Quiz* de 20 perguntas relacionadas às guerras. Na primeira semana sobre a Guerra Rússia e Ucrânia, e na semana seguinte sobre a Guerra Israel e Palestina. Cada grupo precisava criar um nome para participar da atividade. Isso possibilitou a identificação e a valorização desses discentes na motivação com o jogo que ocorreu duas vezes em cada turma. As perguntas do *Quiz* poderiam somar valores diferentes na média final da pontuação de cada grupo dependendo da dificuldade de resolução. As “perguntas desafio” triplicam a pontuação dos discentes na atividade, pois eram consideradas mais difíceis pelos professores estagiários. Foram introduzidas 5 dessas perguntas mais desafiadoras. No que tange a pontuação dos grupos, cada resposta correta somaria 1 ponto na média do jogo, sendo as respostas corretas das perguntas desafios somando mais 3 pontos na média final. Ao final das 20 perguntas, o grupo que obtivesse a maior pontuação era o vencedor do *game*, com um total máximo que poderia ser acumulado de 30 pontos. Observe a exemplificação da Figura 5:

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. **Ensaios de Geografia**. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544

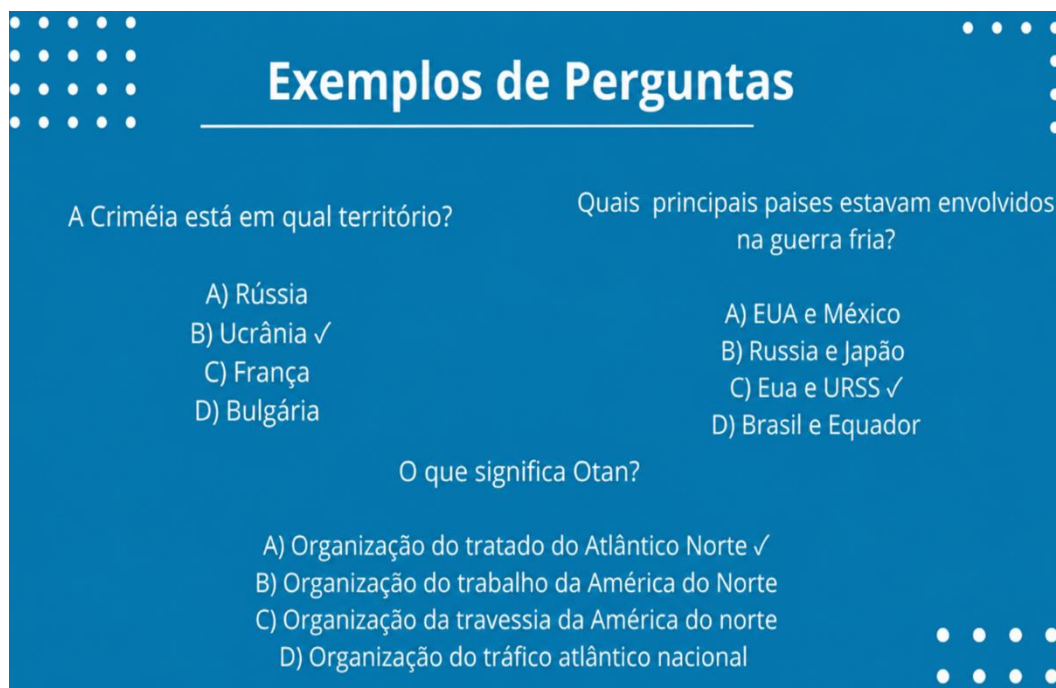


Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

Ensaio de Geografia

Essays of Geography | POSGEO-UFF

Figura 5 – Exemplo de perguntas realizadas durante a atividade com os estudantes pesquisados (2024)



Elaboração: Os autores (2024)

Durante a atividade, cada grupo poderia utilizar duas vezes o “momento revisão”, no qual os professores revisaram o conteúdo a um grupo específico relacionando com a pergunta do *Quiz*, no intuito que pudessem ter maiores chances de responder corretamente. Esse momento foi crucial para que os estudantes obtivessem mais efetividade de aprender o conteúdo, além de permitir um diálogo entre professor e aluno de uma maneira diferenciada.

Todos os grupos nas três turmas utilizaram a revisão como estratégia para ganhar o *game* e isso possibilitou com que o professor ampliasse a possibilidade de inserir mais informações tanto da Guerra Rússia e Ucrânia em um primeiro momento, quanto da Guerra Israel e Palestina posteriormente. Informações essas que não foram exploradas de uma maneira mais detalhada na explicação teórica inicial e que tiveram a oportunidade de ser aprofundadas com essa dinâmica. A seguir, uma fotografia que representa essa situação (Figura 6):

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. *Ensaio de Geografia*. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

Ensaio de Geografia

Essays of Geography | POSGEO-UFF

Figura 6 – Consulta aos mapas e revisão da explicação durante a atividade de gamificação
(2024)



Fonte: Os autores (2024)

Ao final, o grupo ganhador de cada turma - levando em consideração a média final com a soma dos acertos das perguntas em cada aula -, foi recompensado com “caixas de bombom” e 1,0 ponto extra na média dos alunos. Os pontos extras foram possibilitados pela parceria com o professor regente das turmas na escola municipal. Aos alunos que não atingiram a pontuação para serem os vencedores do *Quiz*, também recompensamos pela participação e engajamento na atividade, com 0,5 ponto extra na média final e também com outros tipos de guloseimas, previamente autorizadas pela direção escolar da instituição. Pensamos que seria interessante no intuito de sintetizar as informações relatadas sobre a atividade, introduzir a Figura 7, da qual apresenta de uma maneira sistematizada, a configuração do *game*.

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. *Ensaio de Geografia*. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

Ensaios de Geografia

Essays of Geography | POSGEO-UFF

Figura 7 – Resumo esquemático da organização do Quiz de perguntas



Aspecto	Descrição
Organização dos Grupos	Formação de equipes compostas por 5 a 6 participantes; Disputa baseada na soma total de pontos obtidos.
Quantidade de Perguntas	Total de 20 questões aplicadas.
Dificuldade das Questões	15 questões de nível fácil a média dificuldade (75%). 5 questões desafio (consideradas de alta dificuldade - 25%).
Pontuação por Questão	+1 ponto por acerto em questões de fácil a média complexidade. +3 pontos por acerto em questões de nível desafio.
Pontuação Máxima Possível	30 pontos.
Base de Elaboração	Conteúdo originado da apresentação teórica inicial realizada pelo professor sobre o tema.
Duração da Atividade	Tempo total estimado: 1 hora e 40 minutos (1h 40 min). Ou equivalente a dois períodos de 50 minutos cada.
Divisão do Tempo	40 minutos: Apresentação teórica expositiva pelo professor (introdução ao tema). 1 hora: Realização da atividade prática com o <i>game</i> e as equipes.
Momento revisão	Os alunos tinham direito a 2 pedidos de ajuda com a explicação do professor para conseguir resolver a questão.

Elaboração: Os autores (2026)

Considerações Finais

Após a descrição da atividade na seção anterior e a análise minuciosa levando em consideração a observação empírica da participação e o engajamento dos alunos nas três turmas de 9º ano do colégio, é possível fazer algumas considerações finais. A primeira delas é que a experiência foi bastante positiva e promoveu mudanças significativas no ritmo das aulas e no interesse pela aprendizagem nas classes do 9º ano do Ensino Fundamental. Esses alunos vinham apresentando uma certa apatia em relação às aulas ministradas somente com os modelos “tradicionais” de ensino. Observou-se que eram feitas muitas “cópias” nas respostas de atividades propostas entre os estudantes em sala de aula nas semanas e meses anteriores às atividades de gamificação, do qual não havia o interesse pelo senso crítico ou em aprender de forma efetiva determinado conteúdo. Na questão da interação e participação, os alunos obtiveram um avanço expressivo no seu processo de ensino e aprendizagem ao introduzir essa metodologia simples e inovadora. A concentração dos discentes e o engajamento participativo

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. *Ensaios de Geografia*. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

Ensaios de Geografia

Essays of Geography | POSGEO-UFF

aumentaram. É interessante notar que as três turmas em que aplicamos a atividade tiveram participações muito similares. Ou seja, o mesmo crescimento do interesse em aprender o conteúdo e ganhar o game por parte dos alunos.

Durante a atividade, se observou também aspectos sentimentais positivos estimulados nos estudantes como a felicidade e a euforia, ao ter uma opção respondida corretamente no jogo. Também foram observados aspectos sentimentais negativos nos discentes, como a ansiedade e raiva ao não pontuar no *game* em determinadas “rodadas” de perguntas. Houve um momento, na turma 1901, em que tivemos que mediar um possível desentendimento grave entre os alunos por esses sentimentos estarem mais “aflorados”. Por isso, reiteramos a importância em trabalhar os aspectos psicológicos e as competências das habilidades socioemocionais dos alunos durante a atividade, conforme mencionado na seção deste artigo “A Técnica da Gamificação: Por que utilizamos?”. Apesar disso, como os discentes foram divididos em grupos, foi estimulado também o trabalho em equipe e a cooperação entre os estudantes.

A experiência demonstra o potencial da gamificação como uma estratégia pedagógica viável no ensino de Geografia, sendo capaz de tornar o aprendizado mais dinâmico e interessante, ainda que com poucos recursos tecnológicos disponíveis. Assim, sugere-se ampliar e aprofundar o uso dessas práticas no contexto educacional, bem como a escrita de mais artigos entre os pesquisadores da Geografia Escolar relatando outras experiências, tanto positivas como negativas, no uso desse artifício em sala de aula. Por fim, reiteramos a importância do PIBID em nossa formação, proporcionando um espaço de reflexão sobre as metodologias de ensino e também com a oportunidade de aprimoramento prático docente através desse programa, fundamental para os alunos de licenciatura em nosso país.

Referências

ARAÚJO, J. F. S.; CARVALHO, L. S. Gamificação com narrativas no processo de ensino-aprendizagem. **Interfaces** - Revista de Extensão da UFMG, Belo Horizonte, v.11, n.2, p. 1-324, jul./dez., 2023. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistainterfaces/article/view/38179>>. Acesso em: 2 nov. 2025.

AUSUBEL, D.; NOVAK, J.; HANESIAN, H. **Psicologia educacional**. Trad. Eva Nick *et al.* 2. ed. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. **Ensaios de Geografia**. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026.

Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

CASTRO, I. E. Escala e pesquisa na geografia. Problema ou solução?. **Espaço Aberto**, Rio de Janeiro, Brasil, v. 4, n. 1, p. 87–100, 2014. DOI: 10.36403/espacoaberto.2014.2435. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/EspacoAberto/article/view/2435>. Acesso em: 13 jun. 2026.

CHRISTOVÃO, A. C. **A vizinhança importa**: desigualdades e educação no Morro do Cantagalo. 2009. 128 p. Dissertação (Mestrado em Planejamento Urbano e Regional) - Programa de Pós-Graduação em Planejamento Urbano e Regional, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: https://observatoriodasmetropoles.net.br/arquivos/biblioteca/abook_file/a_vizinhanca_importa_desigualdades_educacao_morro_do_cantagalo.pdf>. Acesso em: 4 jun.2025

CURVO, E. F.; MELLO, G. J.; LEÃO, M. F. A Gamificação como prática de ensino inovadora: um olhar para as teorias epistemológicas. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, [S. l.], v. 15, n. 6, p. 4972–4994, 2023. Disponível em: <https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/1301>>. Acesso em: 10 mar. 2026.

FERREIRA, A. B. M. **O pensamento de Paulo Freire e o protagonismo juvenil nas escolas integrais de Pernambuco**. Campina Grande: Realize Editora, 2022. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/88118>>. Acesso em: 7 jan. 2025.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1974.

GIROTTO, E. D.; SANTOS, D. A. A Geopolítica e o Ensino de Geografia: propostas para a retomada diálogo. **Geografia Ensino & Pesquisa**, [S. l.], v. 15, n. 3, p. 139–153, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/geografia/article/view/7351>>. Acesso em: 10 mar. 2026.

GOMES, E. Gamificação como estratégia pedagógica: análise das percepções docentes no ensino fundamental II. **Revista Tópicos**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 28, p. 1-22, 2025. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/gamificacao-como-estrategia-pedagogica-analise-das-percepcoes-docentes-no-ensino-fundamental-ii>>. Acesso em: 10 dez. 2025.

INSTITUTO FOGO CRUZADO. Relatório semestral: **Grande Rio teve 1346 tiroteios em 2024**. Rio de Janeiro: IFC, 2024. Disponível em: <https://fogocruzado.org.br/rio-de-janeiro/relatorio-semestral-grande-rio-teve-1-346-tiroteios-em-2024/>>. Acesso: 23 dez 2025

INSTITUTO FOGO CRUZADO; UNICEF; GENI-UFF; CERES-IESP. **Educação Sob Cerco: as escolas do Grande Rio impactadas pela violência armada**. Rio de Janeiro, 2025. Disponível em: <https://fogocruzado.org.br/relatorios/educacao-sob-cerco/>>. Acesso em: 23 dez 2025

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. **Ensaios de Geografia**. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026. Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

LACERDA, A. G.; GOMES, M. das G. G.; SILVA, A. P. S. da; SANTOS, C. A. da S.; BARBOSA, D. S.; GOUVEIA, E. A. L. dos S.; SILVA, J. K. da; SOUSA, L. A. dos S.; RODRIGUES, S. R. M. Gamificação e aprendizagem significativa: projetos interativos no ensino fundamental. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, [S. l.], v. 17, n. 4, p. e8080, 2025. DOI: 10.55905/cuadv17n4-105. Disponível em: <<https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/8080>>. Acesso em: 3 jan. 2026.

MACEDO, E. S. de. A gamificação como recurso didático no ensino de geografia: Gamification as a didactic resource for teaching geography. **Brazilian Journal of Development**, [S. l.], v. 8, n. 9, p. 60626–60646, 2022. Disponível em: <<https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/51709>>. Acesso em: 16 mar. 2026.

MORAN, J. M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2012

MULLER, V. **Gamificação na Educação: o uso de quizzes para o desenvolvimento de competências socioemocionais e cognitivas no ensino fundamental**. 2025. Trabalho de Conclusão Final (Master of Science in Emergent Technologies in Education) – MUST University, Boca Raton, Florida - USA, 2025

OLIVEIRA, T. A. A.; GUEDES, K. C.; GUEDES, K. C.; OLIVEIRA, K. G. A gamificação e o desenvolvimento de competências socioemocionais em sala de aula. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 10, n. 7, p. e45110716799, 2021. DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v10i7.16799>.

QUISPE, M. C. H.; VILCA, C. S. V. Efeitos da gamificação na motivação e aprendizagem. **Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación**, v. 7, n. 29, p. 1399-1410, 2023. Disponível em: <<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1023>> Acesso em: 16 jun. 2025.

RIBEIRO, E.. Impactos educacionais nas Unidades de Polícia Pacificadora: Explorando os efeitos sobre os fluxos docentes. In: **Revista Intratextos**, 2013, vol 4, no1, p. 27-52. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/intratextos/article/view/8561>>. Acesso em: 23 set 2025.

RIO DE JANEIRO. Data Rio. **Limite favelas 2019**. 2019. Disponível em: <<https://www.data.rio/datasets/limite-favelas-2019/about>>. Acesso em: 3 set. 2024.

RIO DE JANEIRO. Prefeitura Rio. **Unidades escolares**. 2025. Disponível em: <<https://educacao.prefeitura.rio/unidades-escolares/>>. Acesso: 23 dez. 2025.

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. **Ensaio de Geografia**. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026. Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons

Ensaios de Geografia

Essays of Geography | POSGEO-UFF

SCHUELER, P. **No Complexo da Penha, o exemplo da agroecologia urbana.** EPSJV/Fiocruz, 19 fev. 2024. Reportagem. Disponível em: <<https://www.epsjv.fiocruz.br/noticias/reportagem/no-complexo-da-penha-o-exemplo-da-agroecologia-urbana>>. Acesso em: 8 jan. 2026

SILVA, D. L. Educação geográfica: compreendendo o mundo na Geografia escolar. **Ensaios de Geografia**, Niterói, Brasil, v. 12, n. 25, p. e122505, 2025. Disponível: <https://periodicos.uff.br/ensaios_posgeo/article/view/64008>. Acesso em: 4 dez. 2026.

SIQUEIRA, L. C. C. **Gamificação:** experiências pedagógicas inovadoras no chão da escola. Dissertação (Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais) - Instituto Metrópole Digital, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2019.

SOUZA, M. J. L. O território: sobre espaço de poder, autonomia e desenvolvimento. In: CASTRO, I. E. de; GOMES, P. C. da C.; CORRÊA, R. L. (orgs.). **Geografia: conceitos e temas.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1995.

TEIXEIRA, W R. **Gamificação no ensino de Geografia:** estratégias para engajamento e aprendizagem. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Geografia) - Centro de Educação Aberta e a Distância, Universidade Federal de Ouro Preto, Salinas, 2024.

AO CITAR ESTE TRABALHO, UTILIZAR A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BARBALHO, Victor Aguiar; ALCANTARA, Victória Silvestre de. Gamificação da aprendizagem no Ensino de Geografia: uma experiência em uma escola pública na Vila Cruzeiro/RJ. **Ensaios de Geografia**. Niterói, vol. 13, nº 26, e132611, 2026. Submissão em: 23/01/2026. Aceito em: 11/07/2026.

ISSN: 2316-8544



Este trabalho está licenciado com uma licença Creative Commons