

GAMIFICAÇÃO E COMPETÊNCIAS

DIGITAIS NAS AULAS DE GEOGRAFIA
NA EDUCAÇÃO BÁSICA

ESTRATÉGIAS PARA O DESENVOLVIMENTO
DE HABILIDADES DA BNCC



ELIAS LEANDRO DE LIMA JÚNIOR



**GAMIFICAÇÃO
E COMPETÊNCIAS**
DIGITAIS NAS AULAS DE GEOGRAFIA
NA EDUCAÇÃO BÁSICA

**ESTRATÉGIAS PARA O DESENVOLVIMENTO
DE HABILIDADES DA BNCC**

ELIAS LEANDRO DE LIMA JÚNIOR

SOBRE O AUTOR



Elias Leandro

Elias Leandro de Lima Júnior é Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação, graduado em Pedagogia e Geografia, especialista em Gestão e Coordenação Pedagógica e Geografia do Brasil. Professor da rede municipal de ensino, atua na educação básica com dedicação à formação integral dos estudantes e ao desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras e socialmente comprometidas.

Filho de pais analfabetos e egresso da escola pública, construiu sua trajetória acadêmica e profissional a partir da superação de significativas adversidades sociais, econômicas e pessoais, reafirmando, em sua própria história, o poder transformador da educação. Sua atuação docente e sua produção intelectual são orientadas pela defesa de uma educação pública de qualidade, inclusiva, crítica e humanizadora.

Na condição de educador, dedica-se à construção de práticas pedagógicas comprometidas com a equidade, à inclusão e a excelência do ensino, articulando sua experiência de vida à sua formação acadêmica. Sua atuação é orientada pela compreensão de que a educação pública constitui um dos principais instrumentos de democratização de oportunidades, desenvolvimento de potencialidades e transformação de realidades.





Todos os direitos desta edição
reservados para: Editora Maciço.

Copyright © do autor. Este é um livro publicado em acesso aberto, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

Editor-chefe:

Me. Edilson Silva Castro

Editora-Chefe Adjunta:

Ma. Julyanne Lages de Carvalho Castro

Editor Executivo:

Me. Allysson Barbosa Fernandes

Projeto Gráfico:

Welington Silva

Revisão de texto:

O Autor



Conselho Editorial

- | | |
|---|--|
| Dr. Christian Moreira de Souza | Dr. Marcio de Carvalho Leal |
| Dr. Daniel de Jesus Pereira | Dr. Marcio Veimar Cordeiro Viana Filho |
| Dr. Daniel González González | Dr. Marcos Antônio da Silva |
| Dr. Domingos Sávio Farias de Albuquerque Júnior | Dr. Marcos Vinicius de Freitas Reis |
| Dr. Edilmar Cardoso Ribeiro | Dr. Tiago Seixas Themudo |
| Dr. Everaldo dos Santos Mendes | Dr. Tomás Jesús Campoy Aranda |
| Dr. Fabio Antonio da Silva Arruda | Dr. Wagner Lima Amaral |
| Dr. Fernando Gentil de Souza | Dra. Alanna Oliveira Pereira Carvalho |
| Dr. Francisco Mirtiel Frankson Moura Castro | Dra. Bruna Germana Nunes Mota |
| Dr. Iago França Lopes | Dra. Clélia Peretti |
| Dr. Joaquim Pedro Ribeiro Vasconcelos | Dra. Hilda Teixeira Souto Santana |
| Dr. José Cláudio Alves de Oliveira | Dra. Ivana Leila Carvalho Fernandes |
| Dr. José Felipe Oliveira da Silva | Dra. Juliana Zantut Nutti |
| Dr. José Régis de Paiva | Dra. Ligia Maria Carvalho Sousa |
| Dr. Manoel Bernardino de Santana Filho | Dra. Romilda Rodrigues do Nascimento |

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Lima Júnior, Elias Leandro de

Gamificação e competências digitais nas aulas de geografia na educação básica [livro eletrônico]: estratégias para o desenvolvimento de habilidades da BNCC / Elias Leandro de Lima Júnior. -- Baturité, CE: Grupo Educacional Korban, 2026.

PDF

Bibliografia

ISBN 978-65-83825-07-0

1. BNCC - Base Nacional Comum Curricular
 2. Competências digitais
 3. Cultura digital
 4. Gamificação
 5. Geografia - Estudo e ensino
- I. Título.

26-352793.0

CDD-371.33

Índices para catálogo sistemático:

1. Gamificação : Tecnologia educacional 371.33
Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9380

LISTA DE QUADROS



Quadro 1 - Comparativo de Contribuições Teóricas sobre Gamificação, Competências Digitais e Ensino de Geografia.....	51
--	----

LISTA DE SIGLAS



BNCC – Base Nacional Comum Curricular

TDIC – Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

EaD – Educação a Distância

TIC – Tecnologias da Informação e Comunicação

TCF – Trabalho de Conclusão Final

RESUMO



O presente estudo tem como tema a gamificação e seu potencial para o desenvolvimento de competências digitais no ensino de Geografia na Educação Básica. O objetivo foi analisar como a gamificação pode ser utilizada como estratégia pedagógica para favorecer o desenvolvimento das competências digitais previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), promovendo aprendizagens mais significativas e contextualizadas. Para isso, realizou-se uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, fundamentada em obras publicadas entre 2010 e 2025, com foco em estudos que relacionam práticas pedagógicas gamificadas, cultura digital e inovação no ensino geográfico. Os dados analisados evidenciam que a gamificação, quando inserida com intencionalidade didática, amplia o engajamento dos estudantes, fortalece o protagonismo discente e contribui para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à autonomia, à colaboração e à resolução de problemas. Observou-se ainda que a aplicação efetiva da gamificação depende de fatores como planejamento pedagógico, formação docente continuada e condições estruturais das instituições escolares. No contexto da Geografia, a utilização de jogos digitais, mapas interativos e desafios territoriais permite abordar conteúdos curriculares por meio de experiências mais envolventes e conectadas ao cotidiano dos estudantes. Conclui-se que a gamificação, integrada a um projeto educativo comprometido com a equidade e a inovação, constitui uma abordagem promissora para a formação crítica de sujeitos na cultura digital.

Palavras-chave: Gamificação. Competências Digitais. Geografia Escolar.

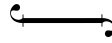
ABSTRACT



This study addresses the theme of gamification and its potential for developing digital competencies in Geography teaching within Basic Education. The objective was to analyze how gamification can be used as a pedagogical strategy to foster the development of digital competencies established by the Base Nacional Comum Curricular (BNCC), promoting more meaningful and contextualized learning. Qualitative bibliographic research was conducted, based on works published between 2010 and 2025, focusing on studies that relate gamified pedagogical practices, digital culture, and innovation in Geography education. The data analyzed reveal that gamification, when applied with pedagogical intent, enhances student engagement, strengthens student protagonism, and contributes to the development of skills related to autonomy, collaboration, and problem-solving. The findings also show that the effective implementation of gamification depends on factors such as pedagogical planning, ongoing teacher training, and the structural conditions of educational institutions. In the context of Geography, the use of digital games, interactive maps, and territorial challenges allows for curricular content to be addressed through more engaging experiences connected to students' daily lives. It is concluded that gamification, when integrated into an educational project committed to equity and innovation, represents a promising approach for the critical development of learners in the digital culture.

Keywords: Gamification. Digital Competencies. Geography Teaching.

sumário



Pág. 11 / Cap. 01
Introdução

Pág. 15 / Cap. 02
Metodologia

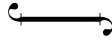
Pág. 18 / Cap. 03
**Fundamentos da Gamificação e das
Competências Digitais na Educação**

Pág. 31 / Cap. 04
**Aplicação da Gamificação e seus
Impactos na Prática Docente**

Pág. 51 / Cap. 05
Resultados e Discussões

Pág. 56 / Cap. 6
Considerações Finais

INTRODUÇÃO



A vontade de dissertar acerca do tema ‘Gamificação e Competências Digitais nas Aulas de Geografia na Educação Básica: Estratégias para o Desenvolvimento de Habilidades da BNCC’ emerge da necessidade de repensar práticas pedagógicas frente às demandas contemporâneas da educação. Embora a sociedade atual esteja fortemente marcada pela presença de tecnologias digitais em praticamente todos os âmbitos da vida, a integração efetiva desses recursos no ambiente escolar ainda enfrenta diversos desafios, sobretudo no que se refere ao desenvolvimento das competências digitais previstas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) nas diferentes áreas do conhecimento.

Particularmente no ensino de Geografia, observa-se uma defasagem entre o potencial das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e o uso que efetivamente se faz delas para o desenvolvimento de habilidades críticas, investigativas e colaborativas. Muitas práticas pedagógicas ainda permanecem ancoradas em métodos tradicionais de transmissão de conteúdo, dificultando a construção de uma aprendizagem significativa e contextualizada, como preconiza a BNCC (Brasil, 2018).

Dentro desse cenário, a gamificação surge como uma estratégia capaz de tornar as aulas de Geografia mais interativas, dinâmicas e alinhadas às exigências do mundo digital. Conforme salientam Werbach e Hunter (2012), a gamificação, quando aplicada com intencionalidade pedagógica, não se limita à inserção de elementos lúdicos nas atividades escolares, mas favorece a construção de ambientes motivadores que promovem a autonomia, a colaboração e o pensamento crítico dos estudantes. No entanto, a realidade aponta que grande parte dos professores da Educação Básica ainda encontra dificuldades em integrar práticas gamificadas ao ensino regular, seja pela falta de formação específica, pela ausência de in-

fraestrutura adequada, ou pela resistência a novas abordagens didáticas, como indicam Moreira e Schlemmer (2020).

Dados da pesquisa TIC Educação 2023 (Cetic.br, 2024) mostram que apenas 38% das escolas públicas brasileiras utilizam jogos digitais em atividades pedagógicas de forma estruturada, o que evidencia a lacuna existente entre a presença de tecnologias no ambiente escolar e a utilização consciente e planejada desses recursos para a promoção de competências digitais. A própria BNCC reconhece, ao definir as competências gerais da educação básica, que o domínio das tecnologias digitais de informação e comunicação não pode ser restrito a habilidades instrumentais, mas deve integrar práticas que envolvam resolução de problemas, pensamento computacional, criatividade e responsabilidade social.

Por essa razão, investigar o uso da gamificação como estratégia para o desenvolvimento de competências digitais nas aulas de Geografia se torna um campo de estudo extremamente relevante. Trata-se de compreender de que forma práticas gamificadas podem ser planejadas e implementadas para não apenas aumentar o engajamento dos alunos, mas também para potencializar habilidades que são essenciais à formação de cidadãos críticos e participativos no mundo contemporâneo.

Assim, ao abordar essa temática, a pesquisa busca contribuir para o fortalecimento de práticas pedagógicas inovadoras, alinhadas tanto às necessidades formativas dos estudantes quanto às diretrizes curriculares nacionais, apontando caminhos para a construção de uma educação mais conectada, equitativa e significativa.

Deste modo, tendo como foco central a articulação entre inovação pedagógica e desenvolvimento de habilidades digitais, a presente pesquisa tem como tema Gamificação e Competências Digitais nas Aulas de Geografia na Educação Básica: Estratégias para o Desenvolvimento de Habilidades da BNCC. Como problema de pesquisa, parte-se da seguinte questão: como a gamificação pode ser incorporada ao ambiente escolar como estratégia para o desenvolvimento das competências digitais previstas na BNCC, especialmente nas aulas de Geografia na Educação Básica?

A busca pela edificação do presente estudo surgiu da necessidade de discutir acerca da integração de práticas pedagógicas inovadoras às demandas contemporâneas da educação, especialmente no que diz respeito às competências digitais previstas pela BNCC. Nesse sentido, entende-se que, em um cenário marcado por avanços tecnológicos rápidos e por mudanças nas formas de acesso à informação, é fundamental que a escola acompanhe esse movimento, oferecendo aos alunos não apenas conteúdo, mas habilidades que os preparem para a vida em sociedade e para o mercado de trabalho. Como destacam Moreira e Schlemmer (2020), as competências digitais devem ser compreendidas não apenas como domínio técnico, mas como uma forma crítica e reflexiva de atuação no ambiente digital, exigindo abordagens pedagógicas que mobilizem múltiplas linguagens e interações significativas.

Nesse cenário, a gamificação surge como um recurso promissor, ao transformar atividades educativas em experiências mais dinâmicas e interativas. Werbach e Hunter (2012) afirmam que a gamificação aplicada à educação permite a criação de contextos motivadores, nos quais os estudantes se engajam de forma ativa na construção do conhecimento, desde que os elementos dos jogos sejam integrados com intencionalidade pedagógica. No entanto, percebe-se ainda que a ausência de formação docente adequada, a limitação de recursos tecnológicos e a falta de planejamento pedagógico intencional ainda dificultam a efetiva aplicação dessas práticas nas escolas públicas e privadas. Selwyn (2017) reforça que a simples inserção de tecnologias no ambiente escolar não é suficiente para promover inovação, sendo necessário um trabalho consciente e crítico que considere as desigualdades estruturais e os desafios institucionais.

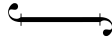
Pensando nisso, este projeto se insere no campo da educação com o objetivo de contribuir para uma compreensão mais aprofundada sobre como estratégias gamificadas podem ser usadas para promover o desenvolvimento das competências digitais desde os anos iniciais da formação escolar, apoiando tanto o trabalho docente quanto o processo de aprendizagem. Com

isso, entende-se que este estudo se justifica devido a sua importância no meio educacional.

O objetivo geral da pesquisa é analisar como a gamificação pode ser utilizada como estratégia pedagógica para favorecer o desenvolvimento das competências digitais previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), promovendo aprendizagens mais significativas e contextualizadas. Para isso, estabelecem-se como objetivos específicos: mapear práticas gamificadas aplicadas em escolas da Educação Básica que dialoguem com as competências digitais da BNCC; identificar os efeitos da gamificação no engajamento e na aprendizagem dos alunos em relação às habilidades digitais nas aulas de Geografia; e identificar os principais desafios e possibilidades enfrentados pelos educadores na implementação de estratégias gamificadas com foco nas competências digitais nas aulas de Geografia. Assim, realizou-se uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, fundamentada em obras publicadas entre 2010 e 2025, com foco em estudos que relacionam práticas pedagógicas gamificadas, cultura digital e inovação no ensino geográfico.

A estrutura dessa pesquisa contempla uma seção de Fundamentação Teórica, que discute a Base Nacional Comum Curricular e as competências digitais nas aulas de Geografia na Educação Básica, além de aprofundar a discussão sobre a gamificação no processo de ensino-aprendizagem. Em seguida, o Desenvolvimento da Pesquisa apresenta as interfaces entre a gamificação e o desenvolvimento das competências digitais. Por fim, a seção de Resultados e Conclusões reúne os principais achados e reflexões a partir da análise teórica realizada.

METODOLOGIA



2

Esta pesquisa foi conduzida por meio de uma abordagem qualitativa e de natureza bibliográfica, com o objetivo de investigar, a partir da literatura existente, como a gamificação pode contribuir para o desenvolvimento das competências digitais previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no âmbito da Educação Básica. A opção pela pesquisa bibliográfica justifica-se pela necessidade de sistematizar e analisar criticamente o conhecimento já produzido sobre o tema, a fim de compreender suas potencialidades e limites no contexto educacional brasileiro.

De acordo com Gil (2019), a pesquisa bibliográfica caracteriza-se pelo exame de publicações científicas que tratam diretamente do problema investigado, permitindo ao pesquisador construir um referencial sólido e dialogar com diferentes perspectivas teóricas. Para Lakatos e Marconi (2010), esse tipo de estudo é fundamental para levantar contribuições relevantes já consolidadas, identificar lacunas no conhecimento e sustentar novas interpretações sobre os fenômenos analisados.

Assim, o corpus da pesquisa foi composto por livros, artigos científicos, teses e dissertações publicadas nos últimos dez anos, de 2015 a 2025, selecionados em bases como Google Acadêmico e Oasisbr, a partir de descritores como: gamificação na educação, competências digitais, tecnologias educacionais, BNCC e inovação pedagógica. O critério de inclusão das fontes se deu pela relevância acadêmica, rigor metodológico e relação direta com o objeto de estudo. Foram priorizadas obras que abordem a gamificação e as competências digitais no contexto educacional a partir de uma perspectiva crítica, com foco na mediação pedagógica e na formação dos estudantes para a cultura digital. Os textos selecionados apresentaram fundamentação teórica consistente, articulada a práticas escolares que promovam o protagonismo discente, a aprendi-

zagem significativa e a apropriação crítica das tecnologias digitais no Ensino Médio.

Por outro lado, o estudo recorreu à BNCC (Brasil, 2018) como documento oficial orientador da educação básica brasileira, identificando as competências gerais e específicas que dialogam com o uso de tecnologias digitais e com propostas pedagógicas baseadas na resolução de problemas, na colaboração e no pensamento computacional.

Além dos critérios já apresentados, é importante destacar que a análise dos materiais coletados seguiu os princípios da leitura analítica e interpretativa, conforme orientações de Severino (2016), com ênfase na identificação dos conceitos-chave, das abordagens metodológicas e dos resultados das experiências descritas pelos autores. Esse processo buscará evidenciar como a gamificação tem sido discutida como prática educativa e de que maneira ela se articula às competências digitais descritas na BNCC, especialmente no que se refere ao uso ético e criativo das tecnologias, à resolução de problemas e ao desenvolvimento da autonomia dos estudantes.

A pesquisa foi estruturada em etapas que envolvem: a definição dos objetivos, a seleção dos descritores, o levantamento das fontes, a organização dos materiais em fichamentos temáticos e a construção de categorias de análise. Essas categorias foram elaboradas a partir da recorrência de temas identificados nos textos, como a motivação estudantil, a personalização da aprendizagem, a mediação docente e a relação entre os jogos e os objetivos de aprendizagem propostos pela BNCC.

Ademais, para garantir a consistência e a profundidade da investigação, foi adotada uma postura crítica diante das abordagens tecnicistas ou instrumentalizadas do uso das tecnologias educacionais. A análise buscou valorizar práticas que promovam o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e culturais, evitando leituras reducionistas da gamificação como simples motivação extrínseca ou repetição de mecânicas de jogos.

Assim, salienta-se que a metodologia adotada foi essencial para fundamentar as discussões teóricas e apresentar, com

base em evidências, caminhos viáveis para a integração significativa da gamificação no ensino de Geografia, considerando o papel da escola na formação de sujeitos capazes de atuar criticamente em uma sociedade digital.

FUNDAMENTOS DA GAMIFICAÇÃO E DAS COMPETÊNCIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

3



Neste capítulo, discutiu-se o primeiro objetivo específico da pesquisa, que consistiu em mapear práticas gamificadas aplicadas em escolas da Educação Básica que dialoguem com as competências digitais da BNCC. A análise concentrou-se em identificar como essas práticas têm sido organizadas no cotidiano escolar, especialmente nas aulas de Geografia, e de que forma elas se articulam às demandas formativas previstas no documento oficial. Ao destacar experiências concretas, fundamentos teóricos e evidências empíricas, o capítulo ofereceu uma leitura crítica das potencialidades da gamificação como recurso pedagógico comprometido com o desenvolvimento de habilidades digitais e com a promoção de uma aprendizagem mais interativa, contextualizada e alinhada às exigências contemporâneas da educação.

A construção de práticas pedagógicas sustentadas na cultura digital exige que se compreenda, de forma profunda, os fundamentos da gamificação e o papel das competências digitais no desenvolvimento profissional docente. Ao integrar essas dimensões, a escola amplia seu repertório metodológico e se aproxima das formas contemporâneas de ensinar e aprender. Nesse processo, a gamificação não se limita a estratégias de engajamento: ela se configura como um meio para consolidar competências essenciais na atuação de professores em ambientes educacionais mediados por tecnologia. Dois referenciais teóricos oferecem contribuições relevantes para essa compreensão: Lautert, Pires e Behar (2023) e Moreira e Schlemmer (2020).

Para Lautert, Pires e Behar (2023), a gamificação deve ser entendida como uma prática pedagógica orientada por objetivos for-

mativos e baseada na lógica dos jogos. Essa abordagem favorece o desenvolvimento de competências digitais docentes ao promover um ambiente de aprendizagem interativo, desafiador e colaborativo.

As autoras destacam que a “[...] integração das Tecnologias Digitais (TD) no contexto educacional vem exigindo dos professores uma reestruturação abrangente que vai além da mera reorganização das salas de aula. Nesse sentido, torna-se necessário repensar os métodos pedagógicos convencionais a fim de viabilizar a integração de atividades mediadas por esses recursos” (Lautert, Pires & Behar, 2023, p. 387). Dessa forma, a gamificação atua não apenas como estratégia motivacional, mas como ferramenta de formação crítica.

Um dos pontos centrais destacados no estudo é a capacidade da gamificação de romper com a linearidade das formações tradicionais. Ao integrar trilhas, desafios, feedbacks e recompensas, essa prática instiga a autonomia e a reflexão dos professores em processo de formação. As autoras argumentam que o ambiente gamificado “o processo de gamificação exige que o docente defina objetivos claros em relação à sua função e selecione materiais apropriados, levando em conta os elementos de jogos para estimular a aprendizagem (Lautert, Pires & Behar, 2023, p.387). Nesse cenário, o docente deixa de ser mero receptor de informações para se tornar autor de suas experiências formativas.

Outro aspecto abordado por Lautert, Pires e Behar (2023) é a articulação entre gamificação e mediação pedagógica. O sucesso das práticas gamificadas depende da intencionalidade do formador, da clareza dos objetivos e da conexão entre os desafios propostos e os contextos de atuação dos professores.

Como afirmam as autoras, a gamificação é “como a incorporação de elementos lúdicos em contextos que originalmente não estão relacionados ao entretenimento, com o objetivo de estimular, envolver e aprimorar a experiência do usuário em diversas situações, abrangendo atividades de treinamento e ensino” (Lautert, Pires & Behar, 2023, p. 387). Esse entendimento reforça que a gamificação deve ser acompanhada de um projeto formativo coerente, que valorize o conhecimento prévio dos professores e estimule a

construção coletiva do saber.

A gamificação, quando bem articulada ao desenvolvimento de competências digitais, permite o fortalecimento de comunidades de aprendizagem docente. Ao propor atividades cooperativas, como fóruns de discussão, missões em grupo e compartilhamento de produções, ela amplia os espaços de interação e favorece a criação de redes de apoio profissional. Essa característica é especialmente relevante para a formação continuada, que demanda formatos mais flexíveis e dialógicos. A gamificação, assim, transforma-se em uma linguagem pedagógica adequada à cultura digital e às exigências da prática docente contemporânea.

Já Moreira e Schlemmer (2020) oferecem uma perspectiva complementar ao discutir as competências digitais como parte integrante do desenvolvimento profissional de professores. As autoras compreendem que tais competências não se reduzem ao domínio técnico de ferramentas, mas envolvem dimensões éticas, pedagógicas, comunicacionais e críticas. Para as autoras, “a Educação Digital é compreendida, então, por processos de ensino e de aprendizagem que se constituem no coengendramento com diferentes Tecnologias Digitais (TD), que podem ou não estar interligadas por redes de comunicação” (Moreira & Schlemmer, 2020, p. 23).

Tal proposta se estrutura em cinco dimensões: informacional, comunicacional, pedagógica, ética e crítica. A gamificação, nesse escopo, aparece como uma prática pedagógica que pode mobilizar essas dimensões de forma integrada. Ao propor atividades baseadas em desafios, resolução de problemas, narrativas e cooperação, os jogos digitais promovem a experimentação de práticas que requerem curadoria de conteúdo, interação significativa e reflexão sobre o uso da tecnologia no processo educativo. Como reforçam as autoras,

A Educação Digital não se resume ao uso de hardwares, softwares e redes de comunicação na educação, nem tão pouco se restringe ao desenvolvimento do pensamento computacional. A Educação Digital é sim, entendida como um movimento entre atores humanos e não humanos que coexistem e estão em comunicação direta, não mediada pela representação, em que nada se passa com um que não afete o outro (Moreira & Schlemmer, 2020, p. 23).

As autoras também destacam a importância de que a formação docente ocorra em ambientes que favoreçam a autoria e o pensamento crítico. A gamificação, ao oferecer estrutura para a criação de percursos personalizados e desafios contextualizados, contribui para a construção da autonomia profissional. Nesse sentido, a prática gamificada estimula o professor a assumir a liderança de seu próprio processo formativo, criando soluções pedagógicas inovadoras alinhadas às necessidades dos estudantes e às demandas sociais da escola.

Assim, Moreira e Schlemmer (2020) defendem que as competências digitais devem ser construídas de forma situada e colaborativa, respeitando os contextos e valorizando o saber docente. A gamificação, ao integrar experiências lúdicas e interativas ao processo de formação, promove condições para que os professores aprendam com os pares, testem novas metodologias e compartilhem práticas. Assim, ela se revela não apenas como uma técnica de ensino, mas como um instrumento de transformação profissional, capaz de reposicionar o professor no centro da inovação educacional.

Com isso, compreende-se que, tanto Lautert, Pires e Behar (2023) quanto Moreira e Schlemmer (2020), evidenciam que a gamificação, quando alinhada ao desenvolvimento de competências digitais, ultrapassa o campo da motivação e atua como eixo estruturante de uma formação docente mais crítica, criativa e colaborativa. Essa prática amplia as possibilidades de mediação pedagógica e favorece a construção de trajetórias profissionais conectadas às realidades da cultura digital.

3.1. A Gamificação como Estratégia Pedagógica: Conceitos e Abordagens

A utilização da gamificação no campo educacional tem ganhado notoriedade como uma estratégia capaz de reconfigurar práticas de ensino e aprendizagem em diversos níveis de ensino. Essa abordagem se ancora na lógica dos jogos, incorporando elementos como desafios, recompensas, rankings e narrativas com o

objetivo de engajar os estudantes em processos mais dinâmicos e significativos. A proposta vai além da ludicidade: trata-se de transformar a experiência de aprender por meio de estratégias interativas que estimulam a motivação, o protagonismo e o envolvimento contínuo dos alunos.

No estudo realizado por Dantas, Farias e Leite (2021), a gamificação é compreendida como um recurso que contribui não apenas para a motivação, mas também para a construção de vínculos entre os estudantes e os conteúdos escolares. As autoras defendem que, ao integrar elementos típicos dos jogos ao ambiente educacional, é possível “engajar os alunos em vários ambientes e aspectos. No contexto da Educação, a atividade gamificada motiva e engaja os estudantes, contribuindo com os objetivos de aprendizagem” (Dantas, Farias & Leite, 2021, p. 5). Essa mobilização dos estudantes em torno da aprendizagem revela a potência transformadora dessa prática.

Com base nas observações das autoras, a gamificação se destaca como uma resposta às dificuldades enfrentadas pelos professores no contexto do ensino remoto, sobretudo durante a pandemia da COVID-19. Ao propor metodologias que promovam interatividade e engajamento em ambientes virtuais, a gamificação mostrou-se eficaz para reduzir a evasão, aumentar a assiduidade e qualificar o processo formativo. Além disso, “na busca pelos benefícios da gamificação intensificou-se, aspectos como engajamento, motivação e criatividade passaram a ser cada vez mais frequente nas experiências com jogos” (Dantas, Farias & Leite, 2021, p. 4).

Outro aspecto ressaltado no estudo é a versatilidade da gamificação, que permite adaptações conforme os objetivos de aprendizagem, o perfil dos alunos e a realidade das escolas. As autoras destacam que professores que utilizam essa estratégia com intencionalidade relatam maior adesão às atividades propostas, além de ganhos na aprendizagem. Essa constatação reforça a ideia de que a gamificação, para além de uma moda pedagógica, constitui-se como um recurso com fundamentos teóricos e metodológicos consistentes, capaz de impactar positivamente o cotidiano escolar.

As autoras também enfatizam a importância de que a gamificação seja acompanhada de mediação docente qualificada. A simples inserção de jogos ou desafios não garante aprendizagem: é necessário que o professor compreenda o propósito da atividade, estabeleça objetivos claros e acompanhe os processos dos estudantes. Nesse sentido, as autoras afirmam que “a gamificação potencializa o aprender do estudante e que ele mesmo reconhece essa potencialização, pois essa ferramenta envolve características de algo rotineiro e que eles fazem nas horas de lazer, alimentando a competitividade inerente do ser humano” (Dantas, Farias & Leite, 2021, p. 11).

As autoras ainda observam que, ao se apropriar das práticas gamificadas, o professor amplia seu repertório metodológico e reconfigura sua atuação pedagógica, passando a mediar o conhecimento por meio de estratégias mais dialogadas, criativas e participativas. Essa transformação pedagógica exige, no entanto, formação continuada e suporte institucional, especialmente no que se refere ao domínio de recursos tecnológicos e à capacidade de planejar sequências didáticas gamificadas. Assim, a gamificação não é uma solução pontual, mas parte de um processo mais amplo de inovação pedagógica.

Deste modo, salienta-se que as contribuições de Dantas, Farias e Leite (2021) apontam que a gamificação, quando integrada ao planejamento pedagógico com clareza de propósitos, contribui significativamente para a construção de um ambiente de aprendizagem mais engajado, colaborativo e centrado no estudante. A experiência relatada pelas autoras evidencia que, mesmo em contextos de adversidade como o ensino remoto, é possível mobilizar o interesse e favorecer o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais por meio de práticas inovadoras. A gamificação, nesse cenário, reafirma seu papel como estratégia pedagógica relevante e alinhada às demandas contemporâneas da educação.

3.2. As Competências Digitais na BNCC e sua Relevância nas Aulas de Geografia

A inserção das tecnologias digitais no ensino de Geografia na Educação Básica encontra respaldo institucional na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que estabelece competências gerais e específicas para a formação de estudantes capazes de compreender o mundo contemporâneo de forma crítica e contextualizada. A partir desse documento orientador, é possível refletir sobre os sentidos e os limites da integração das tecnologias nos processos pedagógicos da área, considerando as demandas formativas que recaem sobre os docentes e os desafios impostos pelas desigualdades estruturais do sistema educacional brasileiro. Para avançar nesse debate, contribuições teóricas como as de Selwyn (2017) e a análise recente de Contarato, Bastos, Germano e Barrozo (2024) oferecem, no decorrer deste estudo, importantes fundamentos para pensar a relação entre política curricular, competência digital e prática docente em Geografia.

A BNCC, publicada pelo Ministério da Educação (Brasil, 2018), apresenta a competência digital como uma das dez competências gerais a serem desenvolvidas ao longo da Educação Básica. Esse eixo formativo propõe que os estudantes façam uso crítico, reflexivo e ético das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) em seus processos de aprendizagem. No caso da Geografia, a presença dessa diretriz amplia o horizonte didático da área, pois envolve o trabalho com diferentes linguagens e representações espaciais, articulando mapas digitais, imagens de satélite, gráficos e bancos de dados geográficos em práticas investigativas significativas.

De acordo com a BNCC (Brasil, 2018), os componentes curriculares das Ciências Humanas devem favorecer a compreensão das relações entre o ser humano e o espaço, o que implica utilizar tecnologias para analisar fenômenos territoriais. Na Geografia, as TDIC contribuem para o desenvolvimento de habilidades como a leitura e produção de mapas, o uso de sistemas de georreferenciamento e a interpretação de informações cartográficas. Essas ferramentas

permitem que o estudante construa uma visão mais complexa e atualizada sobre o território, o lugar e as dinâmicas sociais e naturais que os constituem.

Ao longo do Ensino Fundamental, a BNCC (Brasil, 2018) orienta que o ensino de Geografia inclua o desenvolvimento de capacidades como o reconhecimento de paisagens, a leitura crítica do espaço urbano e rural, e a análise das redes de interdependência global. Nesse processo, a tecnologia se configura como suporte para uma aprendizagem ativa e contextualizada. Como afirma o documento: “utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais na construção do conhecimento geográfico amplia a capacidade dos estudantes de interpretar, representar e transformar os espaços em que vivem” (Brasil, 2018, p. 402).

As orientações da BNCC (Brasil, 2018) indicam que a tecnologia não deve ser tratada como acessório, mas como recurso estruturante do processo educativo. Tal ponto implica em reconfigurar práticas pedagógicas, repensar objetivos e conteúdos e adotar estratégias que incorporem as TDIC de forma coerente aos projetos formativos da escola. No ensino de Geografia, isso significa propor situações de aprendizagem que envolvam a construção de mapas digitais, a análise de plataformas de dados espaciais e a produção de narrativas cartográficas autorais.

Ao integrar a cultura digital às práticas pedagógicas, a BNCC (Brasil, 2018) amplia as possibilidades de leitura de mundo e de ação crítica dos estudantes, especialmente nas aulas de Geografia. A compreensão do espaço como construção social mediada por relações de poder exige, segundo esse documento, o uso de ferramentas que permitam investigar, representar e debater essas dinâmicas. Nesse sentido, o componente curricular ganha densidade ao dialogar com a vida cotidiana, as questões socioambientais e os desafios da cidadania contemporânea.

A BNCC (Brasil, 2018) também destaca o papel do professor como mediador do uso das tecnologias em sala de aula. Cabe ao docente selecionar recursos, orientar os alunos na leitura crítica de informações geográficas e garantir que o uso das TDIC contribua

efetivamente para o desenvolvimento das competências específicas da área. Esse papel requer formação continuada, apoio institucional e condições materiais adequadas, sem as quais o potencial das tecnologias permanece subutilizado no cotidiano escolar.

A proposta curricular expressa pela BNCC (Brasil, 2018) encontra respaldo em teorias que problematizam o uso das tecnologias no campo educacional, como as reflexões de Selwyn (2017). Assim, ao investigar os sentidos sociais e políticos da tecnologia na educação, o autor supracitado adverte que a simples presença de dispositivos digitais não garante transformação pedagógica. Para o autor, é preciso questionar como, por que e para quem essas tecnologias estão sendo utilizadas, evitando discursos que naturalizam sua incorporação sem avaliar os efeitos sobre o currículo e as práticas docentes.

Segundo Selwyn (2017), a educação digital deve ser compreendida como prática cultural e política, e não como questão exclusivamente técnica. Isso implica considerar que o uso das tecnologias nas aulas de Geografia não se limita ao domínio de ferramentas, mas envolve escolhas pedagógicas que expressam concepções de conhecimento, de ensino e de sociedade. O autor também compreende que a simples inserção de tecnologias nas escolas não garante mudanças significativas. Para que tenham relevância, é preciso que estejam orientadas por objetivos educacionais bem definidos e façam sentido no contexto das práticas formativas.

Ao discutir os limites da cultura digital escolar, Selwyn (2017) argumenta que as desigualdades sociais tendem a se reproduzir no acesso e no uso das tecnologias. No caso do ensino de Geografia, isso significa que práticas inovadoras com TDIC só são possíveis quando as escolas contam com estrutura adequada e quando os professores são devidamente preparados para promover aprendizagens significativas. De modo contrário, a presença das tecnologias pode acentuar a exclusão, ao invés de democratizar o conhecimento.

Selwyn (2017) observa que, muitas vezes, o discurso em torno da inovação tecnológica acaba ocultando mecanismos de controle e uniformização curricular. Quando as plataformas digitais são utilizadas de maneira acrítica, há o risco de reproduzir modelos rígi-

dos de ensino, o que compromete tanto a autonomia dos professores quanto a participação ativa dos estudantes. No caso do ensino de Geografia, esse cenário é ainda mais sensível, já que a disciplina demanda práticas pedagógicas que acolham a pluralidade de olhares e a contextualização dos saberes espaciais.

A inserção das tecnologias digitais, segundo Selwyn (2017), deve ser acompanhada de processos de formação crítica e colaborativa. Os professores precisam atuar como curadores e mediadores, capazes de selecionar conteúdos, adaptar metodologias e favorecer a construção coletiva do saber. O ensino de Geografia, nessa perspectiva, torna-se campo privilegiado para explorar o uso das TDIC como linguagem investigativa e ferramenta de leitura territorial.

O autor propõe que a relação entre tecnologias e ensino não se restrinja ao consumo de conteúdos, mas estimule a produção, a análise e a intervenção dos estudantes sobre os fenômenos espaciais. Selwyn (2017) entende que o uso das tecnologias no campo educacional precisa estar a serviço da ampliação de oportunidades e do fortalecimento da participação dos sujeitos. Para ele, essas ferramentas só têm sentido quando contribuem para superar desigualdades, e não quando reforçam exclusões já existentes. Na prática pedagógica, isso exige um currículo vivo, sensível aos contextos e às demandas reais dos sujeitos escolares.

A crítica formulada por Selwyn (2017) contribui para tensionar as propostas da BNCC (Brasil, 2018), alertando para os riscos de um uso superficial das tecnologias em sala de aula. O ensino de Geografia, ao incorporar essas reflexões, pode desenvolver estratégias mais coerentes com os princípios da cidadania digital, da leitura crítica de mundo e da valorização das experiências dos estudantes como ponto de partida para a construção do conhecimento.

As análises desenvolvidas por Contarato, Bastos, Germano e Barrozo (2024) aprofundam o debate sobre as condições concretas da integração das tecnologias digitais às práticas pedagógicas de Geografia, com base nas diretrizes da BNCC (Brasil, 2018). O estudo, fundamentado em experiências reais de escolas públicas, evidencia que a aplicação das competências digitais propostas no currículo

nacional depende de múltiplos fatores estruturais, didáticos e formativos. Entre os principais desafios apontados pelos autores está a limitação na formação docente, que dificulta a apropriação crítica das TDIC no cotidiano da sala de aula.

A pesquisa desenvolvida por Contarato, Bastos, Germano e Barrozo (2024) revela que muitos professores não se sentem suficientemente preparados para utilizar as tecnologias como mediação da aprendizagem geográfica. A ausência de programas de formação continuada voltados especificamente para as práticas com TDIC torna recorrente o uso superficial de recursos digitais. Como afirmam Contarato, Bastos, Germano & Barrozo, 2024, p. 2):

Nutrir uma necessidade crescente da atualização do ensino com o mundo que se desenha-se para os alunos em sala de aula, em um mundo vivo e dinâmico, compreender suas relações e complexidades é sempre um desafio, as tecnologias fazem parte do problema, solução e aprofundam nosso debate no ensino.

Esse cenário limita o potencial das tecnologias para promover aprendizagens significativas e críticas.

Os autores também apontam que, mesmo em instituições com acesso razoável a equipamentos digitais, o uso pedagógico das tecnologias enfrenta entraves relacionados à organização curricular e ao tempo escolar. A estrutura rígida do planejamento anual e a sobrecarga de conteúdos dificultam a inserção de atividades investigativas mediadas por TDIC. Segundo os autores, a Geografia, por lidar com fenômenos territoriais e temas complexos, exige abordagens metodológicas que favoreçam a exploração de dados, imagens, mapas e análises espaciais. Essa abordagem, no entanto, exige apoio institucional contínuo e condições de trabalho adequadas para o docente.

Uma das contribuições mais relevantes da investigação diz respeito ao vínculo entre o território vivido e o uso das tecnologias digitais na Geografia escolar. Contarato, Bastos, Germano e Barrozo (2024) argumentam que o desenvolvimento de competências digitais deve estar ancorado em práticas que valorizem os contextos locais dos estudantes. Os autores enfatizam que:

As linguagens nesse contexto amplificam a utilização da cartografia nas aulas de Geografia, nas quais a linguagem cartográfica pode servir como ferramenta fundamental para a compreensão dos conceitos geográficos, promovendo assim o aprimoramento do pensamento espacial e do raciocínio geográfico. Ao analisar essas informações, fica evidente que as linguagens, especialmente a cartográfica, desempenham um protagonismo na BNCC (Contarato, Bastos, Germano & Barrozo, 2024, p.05)

Essa perspectiva reforça o papel da Geografia como disciplina formativa e sensível às realidades sociais. Além da valorização do território, o estudo propõe que o ensino de Geografia utilize as TDIC como linguagem para a produção de conhecimento. Isso inclui desde a construção de mapas digitais até a criação de projetos multimídia com dados espaciais, promovendo a autoria estudantil e o protagonismo na leitura crítica do espaço. Ao alinhar essas práticas às orientações da BNCC (Brasil, 2018), os autores demonstram que as tecnologias não devem ser apenas ferramentas de acesso à informação, mas instrumentos de análise e expressão geográfica.

Outro ponto destacado por Contarato, Bastos, Germano e Barrozo (2024) é a importância de práticas interdisciplinares que conectem a Geografia com outras áreas do conhecimento por meio das tecnologias digitais. A análise de dados ambientais, urbanos ou populacionais pode dialogar com conteúdo de Ciências, Matemática e História, promovendo uma visão ampliada e crítica do mundo. Para os autores, essa articulação depende do engajamento dos professores e da construção de redes colaborativas no ambiente escolar, nas quais o uso das TDIC se torne um meio integrador entre saberes diversos.

Por outro lado, os autores defendem que a implementação das competências digitais previstas na BNCC (Brasil, 2018) requer um esforço coletivo que envolva professores, gestores, comunidade escolar e políticas públicas. Para Contarato, Bastos, Germano e Barrozo (2024, p.06):

As reflexões teóricas acerca das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) nos contextos educacionais podem contribuir no ensino de Geografia na medida em que reconfiguram as linguagens e as práticas comunicacionais da sociedade, rompendo limites espaço-temporais existentes no ensino escolar.

Assim, entende-se que a leitura conjunta da BNCC (Brasil, 2018), das reflexões de Selwyn (2017) e da análise empírica de Contarato, Bastos, Germano e Barrozo (2024) permite compreender que a integração das tecnologias digitais ao ensino de Geografia vai muito além da adoção de ferramentas. O que está em jogo é a construção de uma cultura pedagógica que reconheça o valor das TDIC como mediadoras da leitura crítica do espaço e da ação transformadora sobre ele. A formação docente, o currículo e a infraestrutura escolar devem estar alinhados para garantir a efetividade das propostas e o fortalecimento das competências digitais de forma justa e significativa.

Deste modo, ao cruzar os fundamentos normativos da BNCC, as contribuições teóricas internacionais e a realidade das escolas brasileiras, evidencia-se que o uso das tecnologias nas aulas de Geografia deve ser pensado como prática sociocultural, situada e crítica. Essa abordagem exige planejamento, apoio institucional e sensibilidade pedagógica para articular território, linguagem digital e cidadania. Nesse sentido, a Geografia pode assumir papel estratégico na construção de uma educação comprometida com a transformação social e com o direito de todos ao conhecimento geográfico mediado pelas tecnologias.

APLICAÇÕES DA GAMIFICAÇÃO E SEUS IMPACTOS NA PRÁTICA DOCENTE

4



Neste capítulo, discutiram-se os dois últimos objetivos específicos da pesquisa: identificar os efeitos da gamificação no engajamento e na aprendizagem dos alunos em relação às habilidades digitais nas aulas de Geografia e identificar os principais desafios e possibilidades enfrentados pelos educadores na implementação de estratégias gamificadas com foco nas competências digitais.

A análise evidenciou como a inserção de elementos lúdicos e tecnológicos nas práticas pedagógicas tem potencial para transformar a participação dos estudantes, favorecer o desenvolvimento de habilidades previstas na BNCC e estimular uma postura mais investigativa. Ao mesmo tempo, foram analisadas as dificuldades enfrentadas pelos docentes, como a carência de formação e a limitação de recursos, que impactam diretamente a aplicação dessas abordagens no cotidiano escolar.

A incorporação da gamificação como recurso pedagógico nas práticas docentes tem se mostrado eficaz para tornar o ensino mais atrativo e participativo, especialmente em contextos que exigem inovação metodológica. No estudo realizado por Dantas, Farias e Leite (2021), as autoras relatam experiências desenvolvidas durante o ensino remoto, demonstrando que a gamificação pode ser aplicada de modo simples, mas com efeitos significativos sobre o envolvimento dos estudantes e a reorganização das práticas docentes. A inserção de desafios, recompensas e rankings motivacionais possibilitou a ressignificação das aulas e promoveu maior adesão dos alunos às atividades propostas.

As autoras destacam que, ao aplicar a gamificação, os professores se deparam com a necessidade de planejar aulas mais di-

nâmicas e de refletir sobre os objetivos pedagógicos de forma mais crítica. Segundo elas, “Quando se trata de ensinar é indiscutível que as atualidades tecnológicas vêm destacando-se como uma ferramenta que pode nos ajudar a chegar a uma educação apropriada para atuais tempos e gerações, especialmente, no que se refere a aplicação de novas tecnologias educacionais” (Dantas, Farias & Leite, 2021, p. 3). Essa prática ativa estimula não apenas a participação discente, mas também o desenvolvimento profissional do professor, que passa a atuar com maior intencionalidade didática.

O uso da gamificação, conforme relatado no estudo de Dantas, Farias e Leite (2021), também promove mudanças na organização do tempo e do espaço da aula. Ao estruturar o conteúdo em forma de missões ou etapas de jogos, o professor reorganiza o percurso formativo, distribuindo o conhecimento em tarefas menores, mais interativas e colaborativas. Essa estruturação favorece tanto o acompanhamento do progresso dos alunos quanto a adaptação da prática conforme o retorno que cada atividade proporciona. Trata-se, portanto, de uma metodologia que potencializa a avaliação formativa e o feedback contínuo.

Outro impacto observado por Dantas, Farias e Leite (2021) refere-se à relação entre professor e estudante. A prática gamificada fortalece a interação, pois exige do docente uma escuta ativa e uma postura de facilitador da aprendizagem. Os jogos, segundo as autoras, criam situações de cooperação, resolução de problemas e tomada de decisão, exigindo que o professor acompanhe de perto o percurso de cada aluno. Como afirmam as autoras:

A gamificação mesmo ascendente nos dias atuais, ainda se encontra em estágio experimental nos espaços educacionais. Um motivo que reforça esta concepção experimental é a divergência entre os autores com relação ao planejamento e execução da gamificação em qualquer campo (Dantas, Farias & Leite, 2021, p. 4).

Além disso, para Dantas, Farias e Leite (2021), a aplicação da gamificação contribui para a valorização das competências socioemocionais, como persistência, colaboração e autonomia. A estrutura dos jogos favorece a experimentação, o erro como parte do processo e a superação de desafios, promovendo uma aprendizagem mais ativa. As autoras apontam que essa abordagem fortalece o vínculo dos alunos com o conhecimento e permite a construção de uma rotina de estudos mais leve e participativa, mesmo em contextos adversos como o ensino remoto.

Dantas, Farias e Leite (2021) citam ainda que a experiência analisada tenha se dado em um cenário de emergência, as autoras defendem que a gamificação pode ser incorporada à prática docente de forma contínua, como parte de uma abordagem metodológica mais ampla e estruturada. Para isso, enfatizam a importância da formação docente e da familiarização com os princípios da gamificação.

Para as autoras, o uso intencional e bem estruturado dos recursos digitais tem o potencial de enriquecer os processos de aprendizagem e promover mudanças nas dinâmicas pedagógicas. No entanto, elas ressaltam que esse avanço só ocorre quando há uma reflexão crítica e fundamentada por parte dos educadores sobre os sentidos e os impactos dessas tecnologias no cotidiano escolar.

Com isso, a aplicação da gamificação amplia o repertório didático dos professores e estimula uma visão mais criativa e conectada às demandas da contemporaneidade. Assim, a partir da leitura do estudo apresentado por Dantas, Farias e Leite (2021), conclui-se que a gamificação impacta a prática docente não apenas pela motivação que gera nos estudantes, mas também pelas transformações que promove no planejamento, na mediação e na avaliação. A experiência relatada ilustra como a combinação entre intencionalidade pedagógica e ludicidade pode contribuir para a construção de aprendizagens mais significativas e contextualizadas.

4.1. Práticas Gamificadas nas Aulas de Geografia: Experiências e Resultados

A introdução de elementos da gamificação no ensino de Geografia tem se destacado como uma alternativa metodológica promissora para dinamizar o processo de ensino e aprendizagem e estimular o engajamento dos estudantes. Essa abordagem propõe a aplicação de princípios do design de jogos em ambientes educacionais, com o objetivo de promover a motivação, a participação ativa e a construção significativa de conhecimentos. Ao considerar a complexidade dos conteúdos geográficos e a necessidade de desenvolver competências cognitivas, analíticas e críticas, a gamificação surge como estratégia potencial para transformar a experiência escolar e valorizar a mediação docente por meio de recursos interativos, desafios e sistemas de feedback contínuo.

A obra de Kevin Werbach e Dan Hunter (2012) estabelece fundamentos teóricos sólidos sobre a gamificação como abordagem transformadora, aplicável a diferentes contextos, inclusive o educacional. Os autores defendem que o pensamento de jogo pode ser mobilizado para redesenhar experiências de aprendizagem, tornando-as mais significativas e envolventes.

Ao utilizar mecânicas como pontos, níveis, rankings e recompensas simbólicas, é possível criar ambientes que estimulem a autonomia, a colaboração e o pensamento estratégico dos participantes. Os autores compreendem a gamificação como a incorporação de componentes e estratégias próprios dos jogos em ambientes que não pertencem originalmente ao universo lúdico. No contexto educacional, essa proposta exige que tais elementos sejam redimensionados de acordo com metas formativas, buscando engajar os estudantes de maneira significativa no processo de aprendizagem.

Werbach e Hunter (2012) ressaltam ainda que a motivação é um dos principais ganhos da gamificação, especialmente quando ela está ligada a metas claras, desafios progressivos e mecanismos de feedback imediato. No contexto escolar, isso permite que os estudantes acompanhem seu próprio desempenho, se sintam estimulados a su-

perar obstáculos e desenvolvam senso de pertencimento.

Werbach e Hunter (2012) defendem ainda que o êxito da gamificação depende da capacidade de reconhecer os fatores que motivam os indivíduos e de organizar a proposta de modo a fortalecer essas motivações. Essa perspectiva se mostra especialmente relevante no ensino de Geografia, já que o engajamento dos estudantes é essencial para a construção de aprendizagens que façam sentido e dialoguem com a realidade em que estão inseridos.

Outro aspecto importante apresentado pelos autores está relacionado ao uso da narrativa como ferramenta pedagógica. A estrutura de jogos oferece roteiros, missões e metas que podem ser adaptadas para abordar temas complexos da Geografia, como urbanização, conflitos ambientais ou dinâmicas populacionais. Essa lógica narrativa permite que o estudante se posicione como protagonista no processo investigativo, enfrentando desafios que simulam situações reais.

Segundo os autores, uma narrativa bem estruturada contribui para a criação de uma experiência significativa, em que todos os elementos se articulam de forma coerente com os objetivos propostos. No campo educacional, isso implica aproximar o conteúdo das vivências dos estudantes, favorecendo uma aprendizagem mais contextualizada, envolvente e duradoura.

Essa perspectiva amplia as possibilidades de intervenção didática e fortalece a intencionalidade pedagógica do uso da gamificação. Nesse sentido, Werbach e Hunter (2012) também discutem a importância da personalização das experiências de aprendizagem por meio da gamificação. Cada estudante tem um ritmo, um interesse e o conteúdo.

Para os autores, a gamificação, quando bem estruturada, oferece múltiplos caminhos para a resolução de problemas, respeitando essas diferenças individuais. No ensino de Geografia, isso se traduz na possibilidade de os alunos explorarem diferentes ferramentas, como quizzes, mapas interativos, simulações e desafios territoriais, que podem ser acessados conforme suas preferências e níveis de habilidade.

De acordo com Werbach e Hunter (2012), a eficácia da gamificação está diretamente ligada à capacidade de reconhecer a diversidade dos sujeitos envolvidos, oferecendo formas de participação que façam sentido para cada um. Essa compreensão reforça a importância de a escola se constituir como um espaço aberto à pluralidade de aprendizagens, em que diferentes trajetórias, ritmos e interesses sejam acolhidos. Ao valorizar essa multiplicidade, a gamificação fortalece práticas pedagógicas mais inclusivas e sensíveis às necessidades reais dos estudantes.

Outro elemento abordado pelos autores é o potencial formativo da competição saudável, desde que mediada por valores pedagógicos. A inserção de rankings e sistemas de pontuação pode estimular o desempenho, mas não deve ser associada a punições ou constrangimentos. Em vez disso, deve promover a autorreflexão, o espírito de superação e a cooperação entre os pares.

No caso da Geografia, desafios em grupo sobre temas como clima, relevo ou questões socioambientais podem ser trabalhados com metas colaborativas, em que o sucesso coletivo prevaleça sobre a lógica da competição individual. Essa abordagem, segundo Werbach e Hunter (2012), cria ambientes mais inclusivos e eticamente sustentáveis.

Por outro lado, Werbach e Hunter (2012) defendem que a gamificação no ensino não deve ser vista como modismo ou solução mágica, mas como parte de um projeto pedagógico fundamentado. A implementação exige planejamento, clareza de objetivos e coerência com os princípios da área de conhecimento.

No caso da Geografia, de acordo com os autores, torna-se necessário garantir que os conteúdos abordados nos jogos estejam alinhados com os componentes curriculares e que favoreçam o desenvolvimento de habilidades de leitura crítica do espaço. A gamificação, nessa perspectiva, é um meio para potencializar a aprendizagem e não um fim em si mesma.

Em contrapartida, salienta-se ainda que as práticas gamificadas no ensino de Geografia vêm se consolidando como alternativas metodológicas que dialogam com os desafios da contempora-

neidade e com os interesses das novas gerações. Segundo a análise realizada por Barbosa, Silva e Souza (2020), o mundo atual exige abordagens didáticas que acompanhem não apenas os avanços tecnológicos, mas também as mudanças nos modos de sociabilidade dos estudantes. Diante disso, a gamificação se apresenta como um recurso estratégico para tornar o processo de aprendizagem mais significativo, especialmente em uma disciplina que demanda dinamismo e interpretação crítica do espaço.

Os autores destacam que a gamificação, apesar de ser um conceito recente no campo educacional, já vem sendo aplicada com sucesso em contextos escolares que buscam promover maior engajamento discente. Ainda em fase de consolidação teórica, a gamificação consiste na utilização de elementos característicos dos jogos em ambientes não lúdicos, favorecendo, no caso das aulas de Geografia, uma aprendizagem ativa e contextualizada. A ideia é fazer com que o conteúdo escolar dialogue com o cotidiano dos alunos, transformando-os em protagonistas do processo de construção do conhecimento.

Nesse cenário, a Geografia se afasta do ensino tradicional baseado na memorização de acidentes geográficos e se aproxima de uma abordagem mais integrada e crítica. Os autores citam que, muitas vezes, a disciplina é ensinada de forma dissociada da realidade dos estudantes, o que contribui para o desinteresse e para uma visão fragmentada do espaço. A proposta gamificada, ao contrário, incentiva o estudante a se perceber como sujeito inserido em um território vivo e dinâmico, reconhecendo os conceitos geográficos em sua trajetória diária.

Barbosa, Silva e Souza (2020) argumentam que a experiência espacial dos alunos deve ser valorizada em sala de aula. Ao deslocarem-se da casa para a escola, por exemplo, os estudantes entram em contato direto com diferentes paisagens, que podem ser analisadas sob a ótica geográfica. Essa vivência, quando articulada pedagogicamente, contribui para a construção de um saber significativo, enraizado nas práticas sociais. A gamificação, nesse contexto, funciona como mediadora entre o conhecimento escolar

e as experiências do aluno no espaço urbano.

Para os autores, os conceitos geográficos — como território, paisagem, lugar e região — são fundamentais para o desenvolvimento do pensamento crítico e da formação cidadã. No entanto, esses conceitos só adquirem sentido para o estudante quando são apresentados de forma viva e acessível. É nesse ponto que a gamificação atua como estratégia facilitadora: ao organizar desafios, percursos, missões e recompensas, a prática pedagógica se torna mais interativa, possibilitando uma aprendizagem que não apenas informa, mas transforma.

As experiências analisadas por Barbosa, Silva e Souza (2020) mostram que os resultados da gamificação no ensino de Geografia vão além da motivação momentânea. Elas revelam mudanças importantes na postura dos estudantes frente ao conteúdo, no fortalecimento do trabalho em grupo e na ressignificação da escola como espaço de descoberta. Assim, ao integrar os jogos ao planejamento didático, o professor deixa de ser apenas transmissor de informações e passa a ser um mediador atento aos sentidos que os alunos atribuem ao saber geográfico.

Já as contribuições de Carneiro e Backes (2021) oferecem um olhar diretamente voltado para a prática pedagógica da gamificação no contexto da disciplina de Geografia, com base em experiências desenvolvidas em escolas públicas brasileiras. Os autores analisam a aplicação de jogos digitais e mecânicas lúdicas como forma de ampliar o interesse dos estudantes e promover aprendizagens mais duradouras.

O estudo de Carneiro e Backes (2021) parte do reconhecimento de que a Geografia, por sua natureza investigativa, se beneficia de abordagens metodológicas que rompam com a lógica tradicional e estimulem o protagonismo discente em atividades que envolvem desafios, tomada de decisão e interpretação de dados.

Carneiro e Backes (2021) sustentam que a gamificação favorece o envolvimento dos estudantes por meio de uma linguagem mais próxima das práticas culturais juvenis, especialmente quando associada a temáticas geográficas de interesse coletivo. Os autores destacam que “os

elementos de jogos utilizados – narrativa, regras e sistema de feedback – dizem respeito, principalmente, à experiência do jogador quando este interage em um determinado contexto” (Carneiro & Backes, 2021, p.3). A partir desse entendimento, a Geografia passa a ser ensinada não apenas por meio da exposição de conteúdos, mas por meio da resolução ativa de problemas reais e simulados.

Os autores argumentam também que o uso da gamificação na Geografia escolar possibilita trabalhar conceitos espaciais complexos, como escala, lugar, paisagem, território e rede, de maneira mais acessível e concreta. Ao propor jogos com mapas, cartas geográficas, infográficos e sistemas de pontuação, o professor cria situações que exigem leitura crítica, análise comparativa e argumentação.

Como afirmam os autores, “os estudantes, na condição de jogadores, determinam o fluxo dessa narrativa, criando novas formas de explorar os conhecimentos tanto na sala de aula como em contextos extraclasse” (Carneiro & Backes, 2021, p. 3). Essa abordagem metodológica reforça a importância de práticas didáticas contextualizadas, criativas e intencionalmente estruturadas.

Outro aspecto abordado por Carneiro e Backes (2021) refere-se à diversidade de formatos e níveis de complexidade das atividades gamificadas. Os autores relatam experiências com jogos de tabuleiro adaptados, plataformas digitais e desafios geográficos interativos, todos alinhados aos objetivos formativos da BNCC (Brasil, 2018). A flexibilidade metodológica é destacada como uma vantagem da gamificação, já que permite adequar as propostas às realidades das turmas e às condições materiais da escola. Com isso, amplia-se o acesso e a participação dos estudantes em propostas inovadoras.

A pesquisa também chama atenção para a importância da avaliação contínua nos processos gamificados. Para Carneiro e Backes (2021), o feedback constante, associado a desafios progressivos, contribui para o desenvolvimento da autonomia dos estudantes e para a construção de uma aprendizagem mais sólida. A Geografia, segundo os autores, ao ser trabalhada com essa lógica, favorece o aprofundamento dos conceitos e a capacidade de interpretação crítica dos fenômenos socioespaciais. O processo de ava-

liação torna-se parte da própria dinâmica do jogo, com indicadores de avanço e oportunidades para revisão de estratégias.

Os autores enfatizam ainda que a gamificação pode fortalecer o vínculo entre escola e comunidade, quando os jogos abordam temas locais, como problemas ambientais urbanos, acesso à moradia ou mobilidade. Nesse sentido, os estudantes são convidados a refletir sobre suas realidades e a propor soluções a partir do conhecimento geográfico construído em aula. Para Carneiro e Backes (2021, p.22), “[...] práticas gamificadas se configuram como uma forma de potencializar a ação dos estudantes, aproximar o conhecimento científico do cotidiano, manter o engajamento deles e despertar cada vez mais a curiosidade em relação às temáticas exploradas em aula”.

Carneiro e Backes (2021) ressaltam ainda que a formação docente é condição essencial para o sucesso das práticas gamificadas. Para os autores, os professores precisam compreender os fundamentos pedagógicos da gamificação, dominar as ferramentas disponíveis e planejar suas aulas com clareza e propósito. Quando esse processo é conduzido de forma articulada ao currículo e à realidade dos estudantes, os resultados são expressivos, tanto em termos de participação quanto de aprendizagem. A Geografia, enquanto campo de leitura e intervenção no espaço, mostra-se especialmente propícia ao desenvolvimento de jogos com intencionalidade crítica e compromisso formativo.

Por outro lado, a pesquisa realizada por Anacelto e Silva (2021) analisa os impactos da gamificação como estratégia pedagógica no ensino de Geografia durante o período de ensino remoto emergencial. Os autores partem da constatação de que a pandemia de COVID-19¹ intensificou o uso das TDIC, exigindo dos docentes a adoção de metodologias alternativas capazes de manter o vínculo pedagógico com os estudantes e favorecer a aprendizagem em condições adversas. Nesse contexto, a gamificação foi mobilizada

¹ A COVID-19 foi uma doença infecciosa causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, identificada pela primeira vez em dezembro de 2019 na cidade de Wuhan, na China. O nome COVID-19 é uma sigla em inglês para Coronavírus Disease 2019 (Doença por Coronavírus 2019). Ela se espalhou rapidamente por todo o mundo, levando a uma pandemia global declarada oficialmente pela Organização Mundial da Saúde (OMS) em 11 de março de 2020.

como resposta à desmotivação, ao cansaço e à evasão escolar, propondo dinâmicas mais interativas, sensíveis ao contexto digital.

Anacelto e Silva (2021) relatam a experiência de aplicação de jogos pedagógicos digitais em turmas do ensino fundamental, com foco em conteúdos relacionados à cartografia, ao espaço urbano e às paisagens naturais. A utilização de plataformas como o *Kahoot* e o *Google Forms* foi estruturada com elementos típicos de jogos: pontuação, tempo, desafios progressivos e rankings. Segundo os autores, “a aplicação da Gamificação no contexto de ensino remoto, por meio dos ambientes virtuais de aprendizagens, trata-se de uma estratégia de ensino que estimula positivamente os estudantes à participação ativa na construção do conhecimento.” (Anacelto & Silva, 2021, p. 335). Essa adaptação metodológica favoreceu a manutenção do vínculo educativo mesmo à distância.

No desenvolvimento das atividades, observou-se que a gamificação facilitou a organização dos conteúdos em etapas claras, com objetivos específicos e retorno imediato sobre o desempenho dos estudantes. Esse formato favoreceu tanto a gestão do tempo quanto a sistematização das aprendizagens. Para os autores, “a Gamificação permitiu aproximar e amplificar as relações e interações entre os alunos e com o professor, de forma personalizada” (Anacelto & Silva, 2021, p. 336).

Essa lógica promoveu um ambiente de aprendizagem mais acessível, autônomo e inclusivo, mesmo diante das limitações tecnológicas enfrentadas pelas escolas públicas.

Por outro lado, os autores destacam ainda que a ludicidade não comprometeu a seriedade dos temas abordados. Pelo contrário, ao tratar de questões como desigualdade urbana, uso do solo e impactos ambientais, os jogos permitiram que os estudantes refletissem criticamente sobre suas próprias realidades. O ensino da Geografia, nesse caso, se deu por meio da problematização do território e da atuação investigativa dos alunos, que passaram a enxergar os conteúdos como parte de seu cotidiano. A combinação entre narrativa e desafio foi apontada como um dos fatores que mais contribuíram para o engajamento.

Anacelto e Silva (2021) também observaram ganhos em termos de cooperação entre os estudantes, mesmo no ambiente remoto. Com isso, eles mostram que:

Nesse sentido, apesar de os estudantes terem destacado as dificuldades de aprendizagem no modelo de ensino remoto, considera-se que quando se associa o uso de metodologias ativas, com as tecnologias acessíveis aos estudantes e adotando uma abordagem de ensino personalizada possibilita-se desenvolver um ensino a partir das necessidades de cada estudante visando a aprendizagem ativa e significativa aos discentes (Anacelto e Silva, 2021, p.335).

Apesar dos avanços observados, os autores também indicam limitações. A primeira refere-se à desigualdade de acesso às tecnologias, que impediu parte dos estudantes de participar plenamente das atividades gamificadas. A segunda está ligada ao tempo de planejamento exigido para a elaboração de jogos coerentes com os conteúdos curriculares.

Para Anacelto e Silva (2021, p.335), é necessário que as redes de ensino reconheçam o esforço docente e ofereçam suporte técnico e pedagógico. Como reforçam: “a aplicação da Gamificação no contexto de ensino remoto, por meio dos ambientes virtuais de aprendizagens, trata-se de uma estratégia de ensino que estimula positivamente os estudantes à participação ativa na construção do conhecimento”.

Com isso, os autores afirmam que o uso da gamificação durante o ensino remoto trouxe lições valiosas para o ensino presencial. A experiência demonstrou que é possível promover aprendizagens significativas mesmo em condições adversas, desde que haja escuta, planejamento e abertura para práticas inovadoras. No ensino de Geografia, as metodologias gamificadas mostraram-se eficazes para articular conteúdo, experiência e criticidade. A continuidade dessas práticas no retorno presencial pode representar um avanço na qualidade da educação, desde que sejam incorporadas de forma consciente e alinhada às diretrizes curriculares.

Assim, salienta-se que as contribuições de Werbach e Hunter (2012), Carneiro e Backes (2021), e Anacelto e Silva (2021) demonstram que a gamificação, quando utilizada de forma crítica e intencional, pode potencializar o ensino de Geografia por meio de

experiências mais envolventes, contextualizadas e colaborativas.

Os autores convergem na defesa de uma prática pedagógica que ultrapasse a lógica da memorização e da transmissão vertical de conteúdos, valorizando o protagonismo estudantil, a resolução de problemas territoriais e a construção ativa do conhecimento. Ao articular narrativa, desafio, ludicidade e reflexão, a gamificação se mostra capaz de transformar a relação dos estudantes com os conteúdos geográficos, ampliando sua motivação e desenvolvendo habilidades espaciais e analíticas.

A análise dos diferentes referenciais evidencia, porém, que a eficácia da gamificação depende diretamente do planejamento docente, da formação continuada e das condições estruturais oferecidas pelas instituições escolares. Os limites impostos pela desigualdade de acesso às Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) e a ausência de apoio institucional comprometem a sustentabilidade dessas práticas, especialmente na escola pública.

Ainda assim, os estudos revisados indicam que a Geografia possui características epistemológicas e metodológicas que favorecem a aplicação da gamificação como estratégia formativa. Com isso, a disciplina se fortalece como espaço de experimentação pedagógica e de construção de uma educação crítica, democrática e sintonizada com as demandas do século XXI.

4.2. Desafios e Possibilidades de Implementação da Gamificação com Foco nas Competências Digitais nas Aulas de Geografia

A relação entre gamificação e o desenvolvimento de competências digitais docentes tem despertado crescente atenção na literatura educacional contemporânea, especialmente diante das transformações provocadas pela cultura digital no ambiente escolar. A aplicação de elementos de jogos no contexto pedagógico ultrapassa o mero uso de recursos lúdicos, configurando-se como prática intencional que promove a articulação entre engajamento, experimentação e formação crítica. Ao considerar as demandas por inovação didática e protagonismo docente na mediação com

as TDIC, diferentes estudos têm evidenciado como a gamificação contribui para a construção de saberes profissionais ancorados em metodologias interativas, colaborativas e centradas no estudante.

Ferreira et al. (2025), propõe em seu estudo uma análise detalhada sobre a inserção da gamificação em experiências formativas voltadas à Educação a Distância (EaD), enfocando o desenvolvimento de competências digitais em docentes e tutores. Para os autores, a adoção de estratégias gamificadas em ambientes virtuais amplia o potencial de engajamento e qualificação pedagógica, promovendo um modelo ativo de ensino e aprendizagem. Como afirmam:

Com o avanço das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), novas abordagens pedagógicas têm sido incorporadas à prática tutorial, destacando-se, entre elas, a gamificação como uma ferramenta inovadora e potente para o engajamento e a aprendizagem significativa” (Ferreira et al., 2025, p.20941).

Esse posicionamento destaca a intencionalidade da proposta como mediadora de aprendizagens digitais. Os autores argumentam que o uso de mecânicas de jogos em ambientes educacionais online favorece a internalização de práticas digitais relevantes para a atuação pedagógica. Entre os elementos utilizados estão rankings, trilhas de aprendizagem, missões formativas e *feedbacks* instantâneos, todos voltados para a autonomia do estudante e a mediação do tutor.

Ferreira *et al.* (2025) defendem também que essas dinâmicas contribuem diretamente para o desenvolvimento de competências como organização da informação, colaboração em rede, autoria digital e fluência tecnológica. Tais competências, por sua vez, refletem-se na postura docente e na prática pedagógica crítica em ambientes mediados por tecnologia.

No trabalho analisado, os pesquisadores destacam que a gamificação na EaD rompe com a passividade frequentemente associada ao ensino remoto, ao propor desafios que exigem reflexão, ação e avaliação constante. O estudante deixa de ser receptor e passa a atuar como protagonista, enquanto o docente assume o papel de articulador das experiências. Segundo os autores, “a gamificação na tutoria da EaD permite ao estudante assumir um papel mais ativo no processo de aprendizagem, favorecendo o protagonismo estudantil” (Ferreira *et al.*, 2025, p. 20942).

Outro ponto importante trazido pelo estudo desses autores refere-se à relação entre gamificação e autonomia profissional docente. A participação em ambientes gamificados, segundo os autores, estimula o professor a refletir sobre sua própria prática, experimentando novas formas de planejamento, acompanhamento e avaliação. Ferreira et al. (2025) identificam que os tutores que atuaram com recursos gamificados desenvolveram competências relacionadas à criatividade pedagógica, à solução de problemas e à avaliação formativa, o que revela o caráter formativo da proposta não apenas para os estudantes, mas também para os educadores.

Os autores observam ainda que o sucesso da gamificação no desenvolvimento de competências digitais depende da clareza dos objetivos formativos, da adequação das ferramentas utilizadas e do envolvimento dos participantes no processo. Eles alertam para os riscos de uma apropriação superficial da metodologia, reduzida à aplicação de jogos descontextualizados. Como pontuam: “a gamificação precisa estar integrada ao currículo e às metodologias do curso, de forma a criar um ambiente de aprendizagem significativo e colaborativo” (Ferreira *et al.*, 2025, p. 20942). Essa preocupação evidencia a necessidade de fundamentação pedagógica consistente.

Com isso, o estudo dos autores supracitados conclui que a gamificação pode ser um caminho potente para a formação docente digital, desde que implementada com planejamento e sustentação teórica. As experiências relatadas demonstram que, ao vivenciarem processos gamificados como participantes ativos, os professores passam a incorporar elementos desse modelo em suas próprias práticas. Isso fortalece a cultura digital na escola e contribui para a construção de ambientes de aprendizagem mais democráticos, interativos e alinhados às demandas contemporâneas.

Por outro lado, Lautert, Pires e Behar (2023) analisam de modo aprofundado como a gamificação de práticas pedagógicas contribui para o fortalecimento das competências digitais docentes. O estudo propõe que a gamificação, mais do que uma técnica, representa uma abordagem metodológica que favorece a transformação das práticas formativas. As autoras sustentam que “ao integrar elementos lúdicos e desafiadores, a gamificação motivou os educadores a repensar suas estratégias, a fim de promover uma aprendizagem mais significativa para os alunos” (Lautert, Pires & Behar, 2023, p. 5). Essa perspectiva articula gamificação, autonomia

profissional e inovação educativa.

A análise proposta por Lautert, Pires e Behar (2023) parte da compreensão de que as competências digitais docentes não se limitam ao uso técnico das tecnologias, mas envolvem uma postura crítica, criativa e situada diante das exigências da cultura digital. As autoras investigam como a gamificação de práticas formativas pode impulsionar o desenvolvimento dessas competências ao transformar os modos de ensinar e aprender. Para elas, a gamificação, quando articulada a objetivos pedagógicos claros, contribui para a reconstrução da identidade docente, favorecendo processos de reflexão, experimentação e inovação didática.

Segundo Lautert, Pires e Behar (2023), a estrutura dos jogos favorece a organização de trilhas formativas, a definição de metas e o acompanhamento contínuo da aprendizagem, criando ambientes em que o docente é desafiado a tomar decisões, resolver problemas e colaborar com os pares. As atividades gamificadas analisadas envolvem quizzes, fóruns com pontuação, desafios colaborativos e missões didáticas, sempre vinculadas ao desenvolvimento de competências como curadoria digital, comunicação em rede, autoria e avaliação formativa.

As autoras argumentam que a gamificação proporciona um ambiente de aprendizagem afetivo e motivador, no qual os docentes se sentem mais seguros para experimentar novas metodologias e explorar recursos digitais. A combinação entre ludicidade, desafio e cooperação fortalece o engajamento, ao mesmo tempo em que estimula o desenvolvimento de competências alinhadas ao uso crítico das TDIC.

Como afirmam, “as práticas construídas demonstraram que sujeitos passaram a identificar, selecionar e desenvolver MEDs² de forma holística, criando novas estratégias pedagógicas. Tal abordagem indica a eficácia da gamificação como estratégia para o desenvolvimento de CDD³” (Lautert, Pires & Behar, 2023, p. 10).

Outro aspecto importante destacado por Lautert, Pires e Behar (2023) refere-se ao papel da mediação pedagógica nos processos formativos gamificados. As autoras sustentam que o sucesso da abordagem depende da atuação intencional de tutores ou formadores, que devem orientar os desafios, propor *feedbacks* constantes e articular os conteúdos com os contextos reais da docência. Essa mediação qualifi-

² Materiais Educacionais Digitais
³ Competências Digitais Docentes

cada favorece a ressignificação dos recursos digitais como instrumentos de autoria, análise e intervenção, distanciando-se de uma visão tecnicista e fragmentada da tecnologia educacional.

As pesquisadoras também apontam que a gamificação potencializa a construção de comunidades de prática entre os professores. A lógica do jogo, ao favorecer a colaboração, a troca de experiências e o reconhecimento mútuo, contribui para a formação de redes de aprendizagem profissional sustentáveis. Essa dinâmica valoriza o saber docente, legitima os conhecimentos construídos na experiência e estimula a continuidade da formação.

Para as autoras,

É necessário o reconhecimento do paradigma educacional subjacente, de forma a criar ambientes de aprendizagem desafiadores que integrem conhecimentos e fomentem a colaboração em projetos inovadores. Essas competências são essenciais para promover a autonomia, interação e cooperação dos educandos, contribuindo assim para a construção do conhecimento de forma significativa e relevante” (Lautert, Pires & Behar, 2023, p. 3).

Lautert, Pires e Behar (2023) também discutem a importância do feedback na gamificação. A resposta imediata, estruturada e construtiva sobre o desempenho contribui para que o docente identifique suas fortalezas e fragilidades, refletindo continuamente sobre seu processo de aprendizagem. Ao mesmo tempo, os elementos lúdicos reduzem o medo do erro, criando um ambiente mais receptivo à experimentação. Essa lógica é coerente com os princípios da formação docente contemporânea, que valoriza a avaliação processual e o desenvolvimento contínuo das competências digitais.

Com isso, as autoras reforçam que a gamificação não é um fim em si, mas uma abordagem metodológica potente quando vinculada a um projeto formativo crítico e emancipador. Segundo as autoras, a proposta exige planejamento, alinhamento curricular e coerência pedagógica. A experiência analisada demonstra que, ao vivenciar atividades gamificadas, os professores ampliam sua compreensão sobre o uso das TDIC e se sentem mais preparados para criar ambientes de aprendizagem ativos, conectados e colaborativos. Essa transformação da prática docente está diretamente relacionada ao fortalecimento de uma cultura digital crítica na escola.

Por outro lado, Moreira e Schlemmer (2020) analisam as competências digitais na formação docente a partir da perspectiva da cultura digital e da inovação educacional. Para as autoras, o de-

envolvimento dessas competências deve considerar não apenas a dimensão técnica, mas também aspectos éticos, críticos, colaborativos e reflexivos. A proposta apresentada está ancorada na ideia de que a docência contemporânea exige habilidades que ultrapassem o domínio de ferramentas, abrangendo a curadoria de informações, a mediação interativa e o engajamento em redes de aprendizagem. Nessa perspectiva, o trabalho com gamificação surge como uma prática articuladora, capaz de impulsionar a autonomia, a criatividade e o protagonismo profissional.

Segundo Moreira e Schlemmer (2020), a cultura digital reconfigura os tempos e espaços de aprendizagem, o que demanda do professor um reposicionamento epistemológico. As competências digitais não são entendidas como um conjunto fixo de saberes, mas como um campo em permanente reconstrução, vinculado às práticas sociais e às tecnologias emergentes. As autoras afirmam que “a evolução tecnológica digital tem assumido um papel determinante no reconfigurar dos ecossistemas e ambientes educacionais e, portanto, ignorar essas tecnologias é descuidar o seu potencial para propiciar a inovação, transformação e modernização” (Moreira & Schlemmer, 2020, p.353).

Com isso, as autoras propõem um modelo de formação docente por competências, baseado em cinco dimensões: informacional, comunicacional, pedagógica, ética e crítica. A gamificação é citada como uma das metodologias capazes de integrar essas dimensões de maneira prática e envolvente, ao colocar o docente em situações de aprendizagem ativa. Por meio de desafios, missões, trajetórias e processos avaliativos lúdicos, os professores vivenciam experiências formativas coerentes com os ambientes digitais em que atuam.

Como enfatizam,

Sendo a educação digital em rede, um processo que se caracteriza pela conectividade, rapidez, fluidez, apropriação de recursos abertos e de mídias sociais é necessário desencadear processos educativos destinados a melhorar e a desenvolver a qualidade profissional dos professores que, claramente, neste momento, foram apanhados de surpresa (Moreira & Schlemmer, 2020, p. 28).

Esse ponto reforça a ideia de que os processos formativos devem refletir os mesmos princípios que se deseja ver aplicados nas práticas escolares. Outro ponto de destaque no estudo está relacionado à autonomia docente frente às tecnologias. Para Moreira e Schlemmer (2020), formar professores digitalmente competentes significa garantir

condições para que façam escolhas informadas, avaliem criticamente os recursos disponíveis e sejam capazes de adaptar metodologias às realidades de seus estudantes. A gamificação, nesse contexto, é vista como um dispositivo de ampliação da agência docente, pois coloca o professor no centro do processo de inovação.

Como afirmam,

Essa nova compreensão possibilita pensar/desenhar diferentes contextos investigativos, de desenvolvimento e formação, os quais instigam a inventividade no âmbito do ensinar e o aprender, enquanto percursos que se coengendram num habitar e co-habitar cada vez mais atópico, em contextos híbridos” (Moreira & Chlemmer, 2020, p.26).

As autoras também problematizam a formação docente tradicional, baseada em modelos transmissivos e descontextualizados, que não dialogam com os desafios impostos pela cultura digital. Defendem uma mudança de paradigma, em que o conhecimento seja construído colaborativamente e em rede. A gamificação, ao propor interações horizontais e lógicas de participação, representa uma ruptura com o modelo verticalizado de ensino. Essa ruptura, no entanto, requer planejamento, mediação qualificada e suporte institucional, sem os quais as práticas inovadoras correm o risco de se converter em ações pontuais e sem continuidade.

No entendimento de Moreira e Schlemmer (2020), o desenvolvimento de competências digitais na formação docente está vinculado ao fortalecimento da identidade profissional na cultura digital. Isso significa integrar tecnologias ao fazer pedagógico de maneira crítica, sensível e criativa, a partir de uma leitura profunda dos contextos escolares. A gamificação, ao favorecer o protagonismo e a construção coletiva do conhecimento, torna-se uma aliada estratégica nesse processo.

Assim, as autoras apontam que as competências digitais docentes não se constroem isoladamente, mas em comunidades de aprendizagem, espaços de formação contínua e processos de acompanhamento reflexivo. A gamificação, quando inserida nesse horizonte, fortalece vínculos, estimula a colaboração e potencializa a aprendizagem situada. O professor, ao se apropriar criticamente das tecnologias, amplia suas possibilidades de ação, contribuindo para uma escola mais democrática, inovadora e significativa. Essa concepção insere a gamificação como parte estruturante da formação para o exercício da docência na contemporaneidade.

Assim, essa análise conjunta dos estudos de Ferreira et al. (2025), Lautert, Pires e Behar (2023), e Moreira e Schlemmer (2020) revela que a gamificação, quando aplicada com intencionalidade pedagógica, favorece não apenas o engajamento, mas a formação crítica e contínua do docente na cultura digital. As experiências formativas analisadas demonstram que a utilização de elementos de jogos cria ambientes propícios ao desenvolvimento de competências como autoria, colaboração, pensamento estratégico, curadoria de conteúdos e avaliação reflexiva. Em todos os estudos, a gamificação aparece como eixo integrador de práticas inovadoras que promovem o protagonismo profissional e rompem com modelos formativos tradicionais, centrados na transmissão unidirecional de saberes.

Ao mesmo tempo, entende-se que os autores ressaltam que o êxito da gamificação na formação docente depende da mediação qualificada, do planejamento coerente com os objetivos educacionais e da valorização das experiências e saberes dos professores. Quando inserida em propostas formativas sustentadas por princípios críticos e emancipatórios, a gamificação deixa de ser recurso pontual e se transforma em metodologia estruturante para o desenvolvimento de competências digitais contextualizadas e significativas. Nessa perspectiva, a docência se fortalece como prática autoral e colaborativa, e a escola se reposiciona como espaço vivo de experimentação pedagógica, capaz de dialogar com os desafios contemporâneos por meio de abordagens criativas, éticas e transformadoras.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

5



A diversidade de perspectivas teóricas analisadas nesta pesquisa permite compreender a gamificação como uma abordagem multifacetada, cujas aplicações na Educação Básica se estendem para além do simples uso de recursos lúdicos. Os estudos de Werbach e Hunter (2012) oferecem uma base conceitual sólida ao situarem a gamificação como uma estratégia que se apoia em elementos estruturais dos jogos, como narrativa, pontuação e desafios progressivos, mas sempre vinculados a objetivos significativos de aprendizagem.

Para organizar as contribuições dos principais autores analisados, apresenta-se a seguir um quadro comparativo que sintetiza o foco de cada obra e os principais conceitos destacados, permitindo visualizar de forma integrada as abordagens que sustentam a discussão proposta neste trabalho:

Quadro 1 - Comparativo de Contribuições Teóricas sobre Gamificação, Competências Digitais e Ensino de Geografia

Autores	Foco da Contribuição	Destaques Conceituais
Werbach & Hunter (2012)	Fundamentos teóricos da gamificação e motivação educacional	Narrativa, desafios, feedback e personalização da experiência
Carneiro & Backes (2021)	Gamificação aplicada à Geografia e engajamento estudantil	Mapas, infográficos e jogos como mediação do conteúdo geográfico
Anacleto & Silva (2021)	Gamificação no ensino remoto e inclusão digital	Acessibilidade, narrativa e cooperação no ensino remoto
Barbosa, B. G. S., Silva, J. A. & Souza, M. F. de (2020)	Aplicações da gamificação no ensino de Geografia em contextos escolares	A gamificação como estratégia para promover engajamento, autoria e aprendizagem significativa; articulação entre vivências cotidianas e conceitos geográficos; crítica ao ensino tradicional e valorização do espaço vivido
Ferreira et al. (2025)	Gamificação na EaD e	Ambientes gamificados para autoria,

Autores	Foco da Contribuição	Destques Conceituais
	desenvolvimento de competências digitais docentes	rede e avaliação formativa
Lautert, Pires & Behar (2023)	Formação docente com foco em autoria e mediação crítica	Trilhas formativas, engajamento e comunidades de prática
Moreira & Schlemmer (2020)	Modelo de competências digitais com enfoque ético e crítico	Dimensões informacional, comunicacional, ética, pedagógica e crítica integradas à prática gamificada
Selwyn (2017)	Crítica sociopolítica à tecnologia na educação	Reflexão crítica sobre desigualdades e padronização curricular na cultura digital escolar
Contarato, Bastos, Germano & Barrozo (2024)	Integração das TDIC à Geografia com base na BNCC	Vínculo entre território vivido, prática docente e TDIC na formação geográfica
Dantas, Farias & Leite (2021)	Aplicação da gamificação no ensino remoto com foco em engajamento	Estratégias digitais para engajamento, motivação e valorização da mediação docente
Brasil (2018)	Marco normativo sobre competências digitais na Educação Básica	Competências digitais como eixo transversal na BNCC com foco em criticidade, criatividade e colaboração
Gil (2019)	Fundamentação teórico-metodológica da pesquisa bibliográfica	Classificação e estrutura da pesquisa científica com foco em análise teórica e construção de referencial
Lakatos & Marconi (2010)	Metodologia científica e critérios de pesquisa acadêmica	Definições de pesquisa bibliográfica, critérios de seleção e organização de dados teóricos

A contribuição desses autores evidencia que a motivação dos estudantes está ligada à clareza dos objetivos, à progressividade dos desafios e à presença constante de feedback, o que favorece a autonomia e a persistência. A lógica do jogo, ao ser incorporada às práticas pedagógicas, transforma a aula em um espaço de experimentação e tomada de decisão, características essenciais ao ensino da Geografia.

Barbosa, Silva e Souza (2020) ampliam a compreensão sobre a gamificação ao destacar que sua aplicação no contexto educacional ultrapassa a simples inserção de jogos em sala de aula. Para os autores, gamificar implica repensar a lógica do processo de ensino-aprendizagem, incorporando dimensões como

o afeto, a experiência e os sentidos construídos pelos estudantes ao longo de suas vivências. Essa abordagem valoriza a trajetória dos sujeitos, promovendo práticas mais conectadas ao cotidiano e às realidades locais.

No ensino de Geografia, essa perspectiva se mostra particularmente potente, já que a aprendizagem geográfica exige leitura crítica do território e interpretação do espaço vivido. Segundo os autores, ao adotar a gamificação como proposta metodológica, o professor estimula a autonomia dos estudantes e favorece a autoria na construção do conhecimento. Esse movimento desloca o foco da simples memorização para a elaboração ativa de significados, promovendo uma prática pedagógica mais sensível, contextualizada e coerente com a natureza dinâmica da ciência geográfica.

A experiência de Carneiro e Backes (2021) contribui para esse debate ao apresentar práticas gamificadas aplicadas à Geografia em escolas públicas brasileiras. Os autores destacam que a linguagem dos jogos digitais aproxima o conteúdo escolar da experiência cotidiana dos alunos, sobretudo quando os temas envolvem questões locais, como mobilidade urbana, paisagem e meio ambiente.

Os autores argumentam que o uso de mapas, cartas geográficas e plataformas interativas contribui para o desenvolvimento do raciocínio espacial e da argumentação crítica. O caráter investigativo da Geografia se fortalece quando articulado a jogos que desafiam os estudantes a analisar dados, formular hipóteses e propor soluções, promovendo um protagonismo autêntico.

Anaelto e Silva (2021) reforçam essa perspectiva ao analisarem a aplicação da gamificação no ensino remoto emergencial. A experiência descrita mostra que mesmo em contextos adversos, como o isolamento social, é possível manter o vínculo educativo e promover aprendizagens significativas com o uso intencional de jogos digitais.

Os autores relatam que plataformas como o Kahoot e o Google Forms, quando organizadas em forma de desafios com pontuação e rankings, favoreceram a organização do tempo, a clareza dos objetivos e o engajamento dos estudantes. A estrutura gamificada

promoveu um ambiente mais leve e estimulante, sem comprometer a seriedade dos conteúdos geográficos.

Ferreira *et al.* (2025) deslocam a análise para a formação docente, investigando como a gamificação pode atuar como mediadora no desenvolvimento de competências digitais em ambientes de Educação a Distância. Os autores defendem que a experiência gamificada permite que os professores vivenciem, de maneira ativa, práticas formativas baseadas na resolução de problemas, na curadoria de conteúdos e na colaboração em rede.

Essa proposta rompe com a passividade tradicional da EaD ao posicionar o docente como sujeito da própria aprendizagem, em um processo que valoriza o feedback contínuo, a construção de trajetórias personalizadas e o planejamento reflexivo. O estudo mostra que, ao atuarem como participantes de experiências gamificadas, os professores passam a incorporar esses elementos em suas práticas pedagógicas.

As contribuições de Lautert, Pires e Behar (2023) também se inserem nesse campo ao enfatizarem que a gamificação pode ser estruturada como uma abordagem formativa para o desenvolvimento de competências digitais docentes. Para as autoras, o uso de trilhas, missões e fóruns gamificados favorece a autonomia, o pensamento estratégico e a coautoria, elementos essenciais à docência crítica na cultura digital.

As autoras defendem que os percursos gamificados criam ambientes motivadores, nos quais os docentes se sentem mais seguros para experimentar novas metodologias. O jogo, nesse contexto, torna-se linguagem de formação, rompendo com a linearidade das formações tradicionais e promovendo comunidades de aprendizagem colaborativas.

Moreira e Schlemmer (2020) agregam a esse debate uma proposta estruturada em cinco dimensões de competência digital: informacional, comunicacional, pedagógica, ética e crítica. A gamificação é inserida como uma estratégia integradora dessas dimensões, ao favorecer a aprendizagem experiencial e o engajamento em redes de troca e reflexão.

As autoras sustentam que o trabalho com jogos digitais exige do professor não apenas domínio técnico, mas sensibilidade para adaptar os recursos ao contexto, criatividade para formular desafios e compromisso ético com a inclusão e o diálogo. A gamificação, nesse sentido, se torna expressão de uma docência ativa e situada.

Em diálogo com Selwyn (2017), que alerta para os riscos da incorporação acrítica das tecnologias na educação, todos os estudos analisados reforçam a importância do planejamento pedagógico intencional e da mediação docente. A gamificação só cumpre seu papel formativo quando é articulada a objetivos curriculares, metodologias reflexivas e práticas contextualizadas.

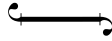
Os dados teóricos analisados também convergem ao apontar que a formação docente é condição indispensável para a implementação bem-sucedida da gamificação na Educação Básica. Sem formação continuada, infraestrutura adequada e valorização profissional, a prática gamificada corre o risco de ser reduzida a modismo ou a técnica descontextualizada.

Assim, a análise conjunta dos autores evidencia que a gamificação representa uma linguagem pedagógica compatível com a cultura digital, desde que orientada por princípios éticos, críticos e formativos. A Geografia, com seu caráter interdisciplinar e investigativo, se mostra campo fértil para essas experiências, especialmente quando vinculada ao território e à vida dos estudantes.

A pluralidade dos referenciais também contribui para ampliar a compreensão de que a gamificação, mais do que recurso tecnológico, é uma prática metodológica com potência para transformar o ensino. Quando associada à mediação docente e às demandas reais da escola pública, ela se converte em ferramenta de justiça educacional e de fortalecimento das competências previstas pela BNCC.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

6



O presente estudo teve como objetivo analisar o uso da gamificação como estratégia pedagógica para o desenvolvimento das competências digitais previstas na Base Nacional Comum Curricular no contexto das aulas de Geografia na Educação Básica. Ao longo do estudo, foi possível compreender que a inserção de elementos do jogo no processo educativo amplia as possibilidades de engajamento dos estudantes e favorece práticas mais interativas, desafiadoras e alinhadas às exigências formativas do mundo contemporâneo.

As competências digitais, compreendidas como um conjunto de habilidades que envolvem o uso crítico, ético e criativo das tecnologias, exigem da escola posturas metodológicas que transcendam a simples exposição de conteúdo. Nesse cenário, a gamificação se mostrou como um caminho viável para reorganizar o ensino de forma mais próxima às linguagens juvenis e às práticas culturais da era digital, sem abrir mão da intencionalidade pedagógica e do compromisso com a aprendizagem significativa.

Durante a análise das contribuições teóricas, identificaram-se diferentes perspectivas sobre o potencial da gamificação para tornar as aulas de Geografia mais atrativas e efetivas. A organização de tarefas em trilhas, missões e desafios, por exemplo, favorece a construção de um percurso de aprendizagem baseado na autonomia, no protagonismo e na resolução de problemas. Esses aspectos colaboram diretamente para o desenvolvimento das competências indicadas na BNCC, especialmente aquelas relacionadas à colaboração, à análise crítica e à experimentação.

Ao se considerar o contexto das escolas públicas brasileiras, torna-se evidente que o uso da gamificação requer condições estruturais adequadas, como acesso a dispositivos, conectividade e tempo de planejamento. Entretanto, mesmo diante das limitações, a pesquisa mostrou que é possível adotar práticas gamificadas com

criatividade e intencionalidade, desde que haja apoio institucional e abertura para novas metodologias. O uso da gamificação não se restringe ao digital; ele pode ser articulado a recursos simples, desde que os objetivos de aprendizagem estejam bem definidos.

Outro ponto observado refere-se à importância da mediação docente no uso da gamificação. A presença de tecnologias ou de elementos de jogo por si só não garante inovação. É a ação pedagógica consciente, o planejamento das atividades e o acompanhamento do processo dos alunos que transformam a prática gamificada em uma estratégia de formação. A atuação do professor como mediador, facilitador e articulador do conhecimento é condição essencial para que a gamificação não se torne apenas uma prática superficial ou voltada à competição.

A pesquisa também permitiu perceber que a gamificação pode fortalecer o vínculo entre os estudantes e os conteúdos escolares, quando estes são trabalhados de forma contextualizada e conectados com as realidades locais. No ensino de Geografia, isso se revela com ainda mais clareza, uma vez que a disciplina lida diretamente com temas do cotidiano, com o território vivido e com as transformações espaciais. O uso de mapas interativos, jogos de simulação e desafios colaborativos pode enriquecer a leitura do espaço e ampliar o repertório cultural dos alunos.

A análise realizada ao longo do trabalho indicou ainda que a escola, para acompanhar as mudanças da sociedade digital, precisa incorporar práticas pedagógicas inovadoras sem perder de vista sua função social. A gamificação, nesse horizonte, aparece como uma linguagem compatível com as demandas do século XXI, contribuindo para a formação de sujeitos críticos, autônomos e criativos. Seu uso planejado pode colaborar para a democratização do acesso ao conhecimento, desde que inserido em um projeto pedagógico comprometido com a equidade e com a qualidade da educação.

Dessa forma, conclui-se que a gamificação nas aulas de Geografia representa uma estratégia potente para desenvolver as competências digitais na Educação Básica. Quando utilizada com responsabilidade, planejamento e compromisso formativo, essa

abordagem favorece a aprendizagem ativa, a valorização do território e a construção de saberes conectados à vida. A continuidade dessa discussão exige o fortalecimento da formação docente, o investimento em infraestrutura e o reconhecimento de que inovar na educação é também uma forma de garantir o direito ao conhecimento de forma justa, ética e significativa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



Anacelto, T. de L., & Silva, M. E. G. da. (2021). A gamificação no processo de ensino-aprendizagem de Geografia no contexto do ensino remoto. *Revista EREJ - Encontro Regional de Ensino de Geografia*, 5(1), 1–13. Recuperado de <https://ocs.ige.unicamp.br/ojs/ereg/article/view/3687>

Barbosa, B. G. S., Silva, J. A. da, & Souza, M. F. de. (2020). A realidade gamificada no ensino de Geografia. *Anais do VII Congresso Nacional de Educação – CONEDU*. Realize Editora. <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/67819>

Brasil. Ministério da Educação. (2018). Base Nacional Comum Curricular. MEC. <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Carneiro, E. L., & Backes, L. (2021). Gamificação como prática pedagógica na disciplina de Geografia. *Cadernos de Pesquisa*, 28(4), 369–392. <https://cajapio.ufma.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/view/13976>

Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), & Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br). (2024). Pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nas escolas brasileiras: TIC Educação 2023 [Relatório]. <https://cetic.br/pt/pesquisa/educacao/>

Contarato, O. U. T., Bastos, D. M., Germano, N. L., & Barrozo, B. S. (2024). As tecnologias digitais no ensino da Geografia escolar a partir da BNCC: Possibilidades e limites. *Anais do 9º Congresso Brasileiro de Geógrafos*. Associação dos Geógrafos Brasileiros. https://www.cbg2024.agb.org.br/resources/anais/9/cbg2024/1727745642_ARQUIVO_6fabe92942ebbf6c7131d3acad0fba13.pdf

Dantas, A. M. da S., Farias, M. S. de, & Leite, K. L. de F. (2021). O uso da gamificação na educação: Contribuições para o processo de ensino

e aprendizagem no contexto do ensino remoto. Anais do Congresso Nacional de Educação – CONEDU, 7(1), 1–13. Recuperado de https://mail.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2021/TRABALHO_EV150_MD1_SA119_ID3707_17082021153148.pdf

Ferreira, J. M., Rodrigues, P. D. R., Barbosa, A. L. C., Costa, A. R., & Oliveira, V. R. (2025). Tutoring and gamification: Innovative experiences for student engagement in distance education. *Aracê*, 7(4), 20936–20955. <https://doi.org/10.56238/arev7n4-306>

Gil, A. C. (2019). Métodos e técnicas de pesquisa social (7ª ed.). Atlas.
Lakatos, E. M., & Marconi, M. A. (2010). Fundamentos de metodologia científica (7ª ed.). Atlas.

Lautert, C., Pires, C. C. K., & Behar, P. A. (2023). Gamificação de práticas pedagógicas: uma estratégia para potencializar o desenvolvimento de competências digitais docentes. *Renote – Revista Novas Tecnologias na Educação*, 21(1), e141564. <https://doi.org/10.22456/1679-1916.141564>

Moreira, J. A., & Schlemmer, E. (2020). Por um novo conceito e paradigma de educação digital onlife. *Revista UFG*, 18(2), 4-34. DOI: <https://doi.org/10.5216/revufg.v20.63438>

Selwyn, N. (2017). *Education and technology: Key issues and debates* (2nd ed.). Bloomsbury Academic.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.



Todos os direitos desta edição reservados para: Editora Maciço.



GAMIFICAÇÃO E COMPETÊNCIAS DIGITAIS NAS AULAS DE GEOGRAFIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

ESTRATÉGIAS PARA O DESENVOLVIMENTO
DE HABILIDADES DA BNCC