



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS GEOGRÁFICAS
LICENCIATURA EM GEOGRAFIA

LUÍZA ANDRADE FARIAS DE OLIVEIRA

**GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE GEOGRAFIA: O POTENCIAL
DIDÁTICO-PEDAGÓGICO DO JOGO DIGITAL FREE FIRE**

RECIFE

2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO ACADÊMICO DE RECIFE

GEOGRAFIA LICENCIATURA

LUÍZA ANDRADE FARIAS DE OLIVEIRA

**GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE GEOGRAFIA: O POTENCIAL
DIDÁTICO-PEDAGÓGICO DO JOGO DIGITAL FREE FIRE**

TCC apresentado ao Curso de Geografia
Licenciatura da Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico de Recife,
como requisito para a obtenção do título de
Licenciada em Geografia.

Orientador(a): Prof^a Dr^a Ana Caroline
Damasceno Souza de Sá

RECIFE

2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Oliveira, Luíza Andrade Farias de.

Gamificação no ensino de geografia: o potencial didático pedagógico do jogo digital Free Fire / Luíza Andrade Farias de Oliveira. - Recife, 2024.
84 : il., tab.

Orientador(a): Ana Caroline Damasceno Souza de Sá

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Geografia - Licenciatura, 2024.

Inclui referências, apêndices, anexos.

1. Gamificação. 2. Metodologias ativas. 3. Jogos digitais. I. Sá, Ana Caroline Damasceno Souza de. (Orientação). II. Título.

370 CDD (22.ed.)

LUÍZA ANDRADE FARIAS DE OLIVEIRA

**GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE GEOGRAFIA: O POTENCIAL
DIDÁTICO PEDAGÓGICO DO JOGO DIGITAL FREE FIRE**

TCC apresentado ao Curso de Geografia
Licenciatura da Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico de
Recife, como requisito para a obtenção do
título de Licenciada em Geografia.

Aprovado em: 17/10/2024.

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dr^ª. Ana Caroline Damasceno Souza de Sá (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^º. Dr. Fredson Pereira da Silva (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^º. Dr. Pedro Paulo Pinto Maia Filho (Examinador Externo)
Universidade Federal do Vale do São Francisco

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, o que sempre me escutou nos meus silêncios mais assustadores, e me encorajou quando não havia mais espaço para a coragem.

Em especial, agradeço à face mais física de Deus que possuo na Terra: minha mãe, que nunca deixou de acreditar em mim e nos meus estudos; ao meu pai, um homem de honra que nunca me deixou faltar nada; e à minha avó Rosilda, que me ensinou a ser, como ela, uma força da natureza.

Agradeço também aos meus irmãos, Luana, Romário, Lívia, Letícia, Ricardo e Laura que, mesmo que eu quisesse, nunca me deixaram sozinha.

Dedico esse parágrafo ao meu meigo sobrinho, Gael, ou como costume chamá-lo meu “príncipe”. Sem dúvida, é um amor que me devora e, com certeza, sem pensar em nada, Deus fez minha vida e a entregou a ele, como diz Djavan em seus versos.

Aos meus amigos que embarcaram na minha vida desde o ensino fundamental, eles são, sem dúvida, as minhas pessoas. Cada risada e cada desafio compartilhado moldaram quem sou hoje. Não posso esquecer dos meus amigos que conheci na UFPE, que trouxeram leveza ao meu caminhar acadêmico e transformaram momentos difíceis em memórias inesquecíveis. Obrigada por estarem ao meu lado nessa jornada.

Não posso deixar de manifestar meus agradecimentos a todos que contribuíram para o meu percurso acadêmico, desde professores e familiares até pessoas que não possuem nomes, mas rostos memoráveis. Para todos eles, meus sinceros agradecimentos.

Também gostaria de reconhecer minha própria determinação por nunca ter desistido de meus objetivos e dos meus estudos. Mesmo nos momentos de maior fragilidade, consegui seguir em frente.

Por fim, expresso minha sincera gratidão à minha orientadora, a professora Dra. Ana Caroline. Seu apoio e solidariedade, me inspira a ser uma educadora mais empática para meus futuros alunos. Agradeço por ter embarcado nessa trajetória comigo.

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua própria produção ou a sua construção”

(Freire, 1996)

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo compreender o potencial didático-pedagógico do jogo digital Free Fire como ferramenta metodológica no ensino de Geografia. A metodologia adotada foi de abordagem qualitativa, na qual foram selecionadas referências para a fundamentação teórica e elaborados dois questionários: um para docente regente de geografia de uma escola de campo escolhida e outro para os discentes do 1º ano do ensino médio dessa mesma instituição. O intuito foi analisar a visão do docente de geografia e dos estudantes do primeiro ano do ensino médio sobre o uso do Free Fire como um recurso didático na disciplina de geografia. Além disso, foi realizada uma análise no jogo eletrônico Free Fire, com o objetivo de entender suas características geográficas. Os resultados obtidos compreenderam que o jogo, publicado pela empresa Garena, possui características geográficas, como aspectos geomorfológicos, tipos de solos, vegetação, noção de território, zonas de interesse, navegação, orientação e representações espaciais e de escalas, que podem ser utilizados como ferramenta metodológica no ensino de geografia. Por fim, os dados coletados nos questionários revelaram percepções valiosas sobre a interação dos jogos digitais e aprendizado, evidenciando tanto o entusiasmo do público-alvo da pesquisa, quanto suas dúvidas e incertezas dos alunos e da professora em relação à eficácia dessa abordagem.

Palavras-chave: Gamificação; Metodologias ativas; Jogos digitais.

ABSTRACT

The present research aims to understand the didactic pedagogical potential of the digital game Free Fire as a methodological tool in Geography teaching. The methodology adopted was a qualitative approach, in which references were selected for the theoretical foundation and two questionnaires were prepared: one for the geography teacher at a chosen country school and another for students in the 1st year of high school at that same institution. The objective was to analyze the views of geography teachers and first-year high school students on the use of Free Fire as a teaching resource in the geography subject. Furthermore, an analysis was carried out on the Free Fire electronic game, with the aim of understanding its geographical characteristics. The results obtained understand that the game, published by the company Garena, has geographical characteristics, such as geomorphological aspects, types of soil, vegetation, notion of territory, areas of interest, navigation, orientation and spatial representations and scales, which can be used as methodological tool in teaching geography. Finally, the data found in the questionnaires revealed valuable insights into the interaction of digital and learning games, highlighting both the curiosity of the research target audience and the doubts and uncertainties of the students and the teacher regarding the effectiveness of this approach.

Keywords: Gamification; Active methodologies; Digital games.

LISTA DE FIGURAS

Figura - 01 Localização espacial da instituição EREM Padre Nécio Rodrigues.....	21
Figura - 02 Campo de futebol da instituição.....	23
Figura - 03 Modos do Jogo digital Free Fire.....	28
Figura - 04 Mapa Bermuda do jogo Free Fire.....	29
Figura - 05 Cidade de Plantation.....	30
Figura - 06 Mapa Purgatório do jogo Free Fire.....	31
Figura - 07 Mapa Purgatório e cidade de Bled.....	32
Figura - 08 Mapa Kalahari do jogo Free Fire.....	32
Figura - 09 Meme sobre o jogo Free Fire.....	34
Figura - 10 Área segura.....	34
Figura - 11 Legendas presente no mapa.....	35
Figura - 12 Pontos de orientação presente no jogo.....	36

LISTA DE QUADROS

Quadro 1– Questionário feito à professora de Geografia.....	18
Quadro 2- Questionário feito aos discentes do 1º ano.....	19
Quadro 3- Resposta do professor sobre a terceira pergunta.....	34
Quadro 4- Resposta do professor sobre a quarta pergunta.....	34
Quadro 5- Resposta do professor sobre a quinta pergunta.....	35
Quadro 6- Resposta do professor sobre a sexta pergunta.....	35
Quadro 7- Resposta do professor sobre a sétima pergunta.....	35
Quadro 8- Resposta do professor sobre a oitava pergunta.....	35
Quadro 9- Resposta do professor sobre a nona pergunta.....	36
Quadro 10- Respostas mais relevantes da décima questão do questionário dos alunos.....	42
Quadro 11- Respostas mais relevantes da décima segunda questão do questionário dos alunos.....	44

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 01- Quantos anos você tem?.....	38
Gráfico 02- Você gosta da disciplina de Geografia?.....	39
Gráfico 03 - Para você, qual é a função dos jogos digitais?.....	40
Gráfico 04 - Com qual frequência você joga o jogo digital Free Fire?.....	41
Gráfico 05 - Sua escola já trabalhou com a gamificação?.....	43
Gráfico 06 - Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?.....	45

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
2 OBJETIVOS.....	16
2.1 Objetivo Geral.....	16
2.2 Objetivos Específicos.....	16
3 METODOLOGIA.....	17
3.1 FERRAMENTA UTILIZADA PARA COLETA DE DADOS.....	18
3.2 ANÁLISE DE DADOS.....	20
4- A ESCOLA EREM PADRE NÉRCIO RODRIGUES.....	21
5 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	24
5.1 GAMIFICAÇÃO.....;	25
5.2 JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO.....	26
5.3 O JOGO DIGITAL FREE FIRE.....	27
5.4 CARACTERÍSTICAS GEOGRÁFICAS ENCONTRADAS NO FREE FIRE.....	28
6 RESULTADOS.....	37
6.1 QUESTIONÁRIO COM O PROFESSOR.....	37
6.2 QUESTIONÁRIO DOS ALUNOS.....	42
7 CONCLUSÃO.....	51
REFERÊNCIAS.....	53
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO REALIZADO COM A PROFESSORA REGENTE DE GEOGRAFIA DA INSTITUIÇÃO EREM PADRE NÉRCIO RODRIGUES.....	56
APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO REALIZADO COM OS ESTUDANTES DO 1º ANO DA INSTITUIÇÃO EREM PADRE NÉRCIO RODRIGUES.....	57

1 INTRODUÇÃO

A desmotivação dos alunos no processo de ensino e aprendizagem das disciplinas que compõem a Educação Básica vem se constituindo em um dos principais desafios dos professores e das instituições escolares na atualidade (Cavalcanti et al. 2016). Essa desmotivação, no ensino de geografia vem sendo presente pela falta de uso de recursos metodológicos que motive os discentes, visto que nas escolas brasileiras, “o ensino de Geografia mantém, ainda, uma prática tradicional, tanto no ensino fundamental quanto no médio. Para a maioria dos alunos, a aprendizagem da Geografia na escola se reduz somente à memorização, sem fazer referência às experiências socioespaciais” (Bomfim 2006, p. 107). Segundo Moran (2003), as bases pedagógicas e as estruturas organizacionais que sustentam a escola atual também precisam ser modificadas. Com isso, o uso de ferramentas tecnológicas vem crescendo, como é o caso do uso da gamificação. Segundo Deterding et al (2011), a gamificação ocorre quando aplica-se elementos de jogos em atividades de não jogo. Assim a gamificação da educação é aplicada através de elementos de jogos em atividades didáticas no processo de ensino pelos professores a fim de tornar o ensino mais motivador.

Entretanto, existem algumas causas que contribuem para um ensino tradicional e pouco atrativo para os alunos. A formação do professor - que é o agente executor responsável pela elaboração de estratégias pedagógicas- é uma delas. A criação do plano de aula deve ser uma ação docente autônoma, competente e criativa. Logo a formação inicial e continuada do docente, deve integrar conhecimentos transdisciplinares e experiências em contextos criativos, apoiando a constituição de práticas pedagógicas a partir da gamificação nos processos de ensino e de aprendizagem em sala de aula.

Além disso, Alves e Torres (2017), mencionam o cumprimento da matriz curricular, como outro obstáculo que impede uma maior interação do ensino formal com os jogos digitais, uma vez que, as escolas delimitam as disciplinas para um determinado tempo específico para que o conteúdo seja ministrado e que possam atender exclusivamente as demandas relacionadas a vestibulares e ao ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio). Dessa forma, ao priorizar a demanda da grade curricular, restringe um curto período de tempo para as metodologias ativas,

contribuindo assim para um plano didático retrógrado que impossibilita o docente a trazer dinamismo à sala de aula.

Diante de tal contexto, é necessário buscar recursos que auxiliem o trabalho docente, articulando aspectos que relacione teoria, prática e a inserção do lúdico. Para tanto, a utilização de jogos tem se mostrado uma alternativa para promover a motivação e o engajamento dos alunos dentro e fora da sala de aula. Visto que, o ato de jogar está inserido nas mais diversas relações sociais, como a política, o trabalho, e até mesmo a natureza (Huizinga, 2010). Com base nessas questões, a gamificação é uma realidade cada vez mais comum no dia a dia dos estudantes que estão cada vez mais imersos no mundo dos games. Para Oliveira, Neto e Teixeira (2014):

Cada jogo carrega em si um aprendizado intrínseco, sem o qual o jogador não seria capaz de avançar nas fases do jogo e chegar ao prêmio final. De forma análoga, assim deveria ser o processo educativo: cada aluno buscando conhecimento como um fim em si mesmo, de forma lúdica e em permanente motivação (Oliveira; Neto; Teixeira, 2014).

De acordo com esses autores, os jogos educativos utilizam uma abordagem lúdica, ao mesmo tempo que transmitem conceitos didáticos, podendo assim ser utilizados como uma estratégia valiosa para aprendizagem de conteúdos geográficos, como a cartografia e as dinâmicas de paisagem, nas instituições de ensino. Além disso, os jogos também colaboram com a capacidade dos estudantes de aprender a lidar com a vitória e a derrota, promovendo o desenvolvimento social e crescimento emocional do aluno.

Desta forma, um dos jogos que se destaca para ser empregado nas aulas de Geografia, é o jogo digital Free Fire da empresa Garena. Considerando que, para o jogador progredir e vencer em diversos jogos eletroeletrônicos, as ações tomadas não podem ser arbitrárias, sendo muitas vezes indispensável variadas habilidades estratégicas para ganhar. O jogo que ilustra essa ideia é o Free Fire, jogo digital de sobrevivência com mais de 1,3 bilhão de instalações e mundialmente conhecido, principalmente entre os adolescentes. A habilidade de leitura de mapas, noção de território, dinâmica paisagista e o conhecimento cartográfico, é crucial para a

comunicação com os membros de equipe, além de localizá-los, diante das coordenadas geográficas, é possível localizar recursos e seus oponentes pelo mapa.

Além disso, os jogos eletrônicos levam os estudantes a um mundo novo, o qual pode facilmente ser adaptado para o ensino, facilitando a compreensão dos estudantes e estimulando uma nova forma de aprendizado. Essa abordagem une algo cotidiano do aluno, por meio de seus aparelhos eletrônicos, com a Geografia Escolar, podendo então gerar uma melhor compreensão do conteúdo apresentado em sala de aula.

Desse modo, para combater a desmotivação e a falta de interesses dos alunos, é necessário um plano didático menos tradicional no ensino básico de geografia e que se aproxime do cotidiano do aluno, considerando que, Ferreira e Castrogiovanni (2015), discutem em sua obra que os alunos frequentemente não conseguem conectar conteúdos trabalhados em sala de aula com suas próprias vivências, o que, por sua vez, dificulta o engajamento em sala de aula e o aprendizado do conteúdo. Nesse sentido, o uso de jogos eletrônicos, como o Free Fire, traz essa aproximação visto que a tecnologia está presente no dia a dia dos alunos. Sendo possível ajudar a criar um ambiente educativo mais chamativo e dinâmico.

Sendo assim, o foco dessa pesquisa é aproximar a gamificação na educação dos estudantes do 1º ano do ensino médio como uma estratégia de ensino e de tornar a disciplina de geografia mais atrativa na visão dos estudantes, trazendo uma ferramenta do cotidiano dos alunos para sala de aula.

Dessa maneira, a presente pesquisa possui a seguinte problemática: como a gamificação, enquanto metodologia ativa, pode ser utilizada como estratégia didático-pedagógica no processo de ensino-aprendizagem em geografia?

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Tendo em vista a necessidade de um plano de ensino moderno, esta monografia tem como objetivo geral, compreender o potencial didático-pedagógico do jogo digital Free Fire como uma ferramenta de gamificação no aprendizado de geografia.

2.2 Objetivos Específicos

- Entender as funcionalidades e características do jogo eletrônico Free Fire;
- Discutir as características geográficas oferecidas pelo jogo Free Fire;
- Investigar a visão do docente de geografia e dos estudantes do ensino médio sobre o uso do Free Fire como uma ferramenta metodológica no ensino de geografia.

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa tem como natureza a pesquisa aplicada visto que tem como ênfase gerar conhecimentos para aplicações práticas dirigidas à solução da problemática em questão. E para desenvolver esta pesquisa, foi adotada a abordagem de investigação qualitativa onde, o ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave (Prodanov, 2013, p. 70). Desse modo, apesar dos diferentes enfoques que existem, nesse tipo de pesquisa, há características em comum, tais como abordar uma realidade, compreendê-la e descrevê-la por meio da explicação dos fenômenos. Portanto, estuda-se “[...] como as pessoas constroem o mundo à sua volta, o que estão fazendo ou o que está lhes acontecendo em termos que tenham sentido e que ofereçam uma visão rica”. (Flick, 2009, p.8).

Do ponto de vista dos objetivos, possui uma abordagem exploratória, pois tem como finalidade “proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito. Na maioria dos casos, essas pesquisas envolvem levantamento bibliográfico”. (GIL, 2002, p. 41).

Quanto aos procedimentos técnicos possui uma abordagem bibliográfica, ou seja, elaborada a partir de materiais já publicados, tendo como objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa. Portanto, com a finalidade de embasar a pesquisa, inicialmente, foi efetuado uma revisão bibliográfica sobre a temática Gamificação, Jogos Digitais na Educação e o jogo digital Free Fire utilizando fontes como artigos científicos, dissertações e teses disponíveis em acervos universitários e plataformas digitais.

Além disso, dentre as necessidades e métodos para compreender e explicar os fenômenos sociais e seu conteúdo por meio da pesquisa qualitativa. Tardif (2014) identifica três fatores que influenciam a condução da pesquisa na área de educação científica: examinar informações de indivíduos ou grupos, examinar conversa e comunicação e procurar informações ou sinais semelhantes de informação ou interação. Nesse sentido, o presente estudo permeia os aspectos da pesquisa.

Assim, com a visão expressa por Tardif (2014) de que o pesquisador entende as necessidades de pesquisa da Universidade, é recomendado a entrada em campo como uma importante decisão de estudo para o autor/pesquisador ampliar o escopo da pesquisa. Dessa forma, é de suma importância reconhecer que os sujeitos dessa investigação possuem seus próprios conhecimentos e suas próprias perspectivas sobre as práticas. Sendo assim, para realização dessa pesquisa também foram realizados dois questionários, um com a docente de geografia da rede básica de ensino e o outro com os estudantes do 1º ano do ensino médio, com a finalidade de ampliar os conhecimentos da autora sobre a problemática em questão.

3.1 FERRAMENTA UTILIZADA PARA COLETA DE DADOS

Para compreender os aspectos geográficos presentes no jogo Free Fire, foi necessária a utilização do jogo digital. Para investigar a visão do docente de geografia e dos estudantes do ensino médio sobre o uso do Free Fire como uma ferramenta metodológica no ensino de geografia, foram produzidos dois questionários semiestruturados, um destinado a professora regente de geografia da EREM Padre Nécio Rodrigues (Quadro 01) e o outro aos discentes do 1º ano do ensino médio (Quadro 02).

Quadro 1– Questionário feito a professora de Geografia

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">1- Qual a sua idade?2- Quantos anos você trabalha na EREM Padre Nécio Rodrigues como professora de Geografia?3- Quanto ao ensino de Geografia, você utiliza métodos lúdicos para poder ensinar os seus alunos? Se sim, quais?4- Você já teve algum contato com quaisquer tipos de jogos digitais fora da sala de aula? se sim, quais? |
|--|

- 5- Você já utilizou a gamificação como metodologia em classe? se sim, como foi o comportamento dos estudantes?
- 6- Você conhece, jogou ou ouviu falar do jogo Free Fire?
- 7- Você já ouviu os alunos comentando ou até mesmo jogando o jogo Free Fire?
- 8- De acordo com sua experiência em sala de aula, as turmas dos 1º anos são turmas participativas?
- 9- Você acredita que há uma boa estrutura na escola e o apoio da gestão para implementação da gamificação?

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

Quadro 2- Questionário feito aos discentes do 1º ano

- 1- Quantos anos você tem?
- 2- Gênero?
- 3- Em qual série você está?
- 4- Você gosta da disciplina de Geografia?
- 5- Para você, qual a função dos jogos digitais?
- 6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?
- 7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?
- 8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?
- 9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?
- 10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?
- 11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

Os questionários foram produzidos na plataforma do Google Formulários, disponíveis para indivíduos que possuam cadastro gratuito do e-mail (Gmail) na companhia Google. A plataforma possui, como função principal, criar questionários com a finalidade de pesquisar e coletar dados. A ferramenta se destaca pelo seu fácil manuseio, pois não é necessário baixar nenhum aplicativo, os usuários podem acessar e responder aos questionários diretamente pelo navegador de smartphones e computadores. Dessa forma, os questionários foram encaminhados para o público alvo, professor e discentes do 1º ano do ensino médio e era possível apenas uma resposta por cada usuário.

De acordo com Mota (2019), as tecnologias digitais são ótimas aliadas nesse processo de realizar atividades diversas, pois são acessíveis, práticas e dinâmicas. O Google Formulário, por ser bastante intuitivo, pode ser empregado para tornar o processo de pesquisa dos acadêmicos mais prático.

Após a coleta de dados dos formulários, os resultados encontrados foram analisados com base nos objetivos da presente pesquisa e de estudos pertinentes na literatura, oferecendo informações sobre o tema investigado.

3.2 ANÁLISE DE DADOS

Para realizar a análise dos dados coletados, a partir dos questionários dos alunos e professora, foi feito um *dataset* de gráficos com o resultado das pesquisas do público-alvo. Dessa forma, a criação dos gráficos também serviu para facilitar o entendimento, podendo assim, realizar comparações de dados e fazer uma leitura mais detalhada da visão dos discentes e docente no uso do jogo Free Fire como um recurso para o ensino de Geografia.

4- A ESCOLA EREM PADRE NÉRCIO RODRIGUES

A escola escolhida para a atuação da presente pesquisa foi a Escola de Referência em Ensino Médio Padre Nércio Rodrigues, situada na rua Uriel de Holanda S/N, no bairro de Linha do Tiro, na zona norte do Recife-PE. A instituição pública de referência atende estudantes do ensino médio integral no horário de 07:30 as 17:00 horas.

Figura 1: Localização espacial da instituição EREM Padre Nércio Rodrigues.



Fonte: Google Earth, 2024

Tabela 01- ESTRUTURA FÍSICA DA ESCOLA

Sala de aula	9
Auditório	1
Quadra poliesportiva	1
Campo de futebol	1
Biblioteca	1
Secretária	1

Sala de coordenação	1
Sala de direção	1
Sala dos professores	1
Sala de Apoio Pedagógico	1
Sala de educadora de apoio	1
Sala de Estudos de Línguas (NEL)	1
Cozinha	1
Sala de depósito de alimentos	1
Estacionamento	1
Laboratório de Bioquímica	1
Laboratório de Informática	1
Sala de Informática	1
Refeitório	1
Banheiro dos funcionários e professores	2
Banheiro para estudantes	2

Fonte: Elaborada pela autora, 2024

A mesma tem amplas salas que comportam em média 35 a 45 alunos, entretanto não há uma acomodação muito confortável. As salas, não são bem iluminadas, nem tampouco ventiladas, o que causa inquietação nos alunos, e mesmo tendo chegado ar condicionado e feito a instalação -que segundo a professora regente, demorou cerca de um ano para instalação, visto que não foi enviado verba para instalação-, os ares-condicionados não estão funcionando por causa de problemas na fiação elétrica.

Apesar desse impasse, o colégio mantém uma boa estrutura física, bem dividida e áreas abertas com belas jardinagens. Ademais, a escola trabalha com atividades pedagógicas diversas no campo, como feira de profissões, jogos internos, semana do meio ambiente, experimentos, halloween, palestras, entre outras. Portanto, projetos como esses, demandam uma apresentação dos alunos para toda a escola. Dessa forma, os alunos são selecionados, principalmente pelos professores responsáveis, de acordo com seu protagonismo, empenho e dedicação apresentado ao decorrer do tema abordado em sala de aula. Sendo assim, é necessário utilizar todas as estruturas oferecidas pela escola, então um bom ambiente de trabalho motiva ainda mais os docentes e discentes para realizar essas atividades.

Figura 02: Campo de futebol da instituição



Fonte: Autora, 2024

Por fim, além de um espaçoso Auditório, e dois laboratórios, o que mais chama atenção é a presença de um campo de futebol (figura 2) e uma quadra poliesportiva. Todavia, mesmo sendo um ponto positivo, segundo o gestor, é necessário ainda mais verbas para a manutenção dos dois, visto que, em relação ao campo, é necessário aparar a grama para que não surjam reclamações. Entretanto, segundo relato dos alunos, mesmo quando o tamanho da grama fique grande, isso

não os impede de jogar, inclusive, já foi presenciado os mesmos cortando para realizar umas partidas de futebol.

5 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Ao longo do século XIX, com a Revolução Industrial, a sociedade vem passando por um período de grandes mudanças, especialmente tecnológicas. A tecnologia avançou, invadindo gerações de alunos e professores. Dentre as possíveis tensões que emergem na Educação no contexto digital, estão os novos arranjos necessários para a relação profícua entre professores e estudantes. De acordo com Prensky (2012), há um choque entre professores criados em uma geração pré-digital, educados nos estilos herdados de séculos passados e, estudantes criados no mundo digital dos computadores, videogames e internet, o que caracteriza a “brecha digital”.

Sendo assim, o professor é um profissional que deve constantemente estar em um processo de desenvolvimento pessoal (D’Ambrósio, 1999) e acadêmico (Ponte, 1994). Por isso, é preciso que sua formação docente possa promover um desenvolvimento profissional em busca de atingir a qualidade do ensino e, conseqüentemente, a aprendizagem dos alunos.

Além disso, as pesquisas de Prado e Martins (1998), Valente (1999) e Almeida (2000, 2003) também discutem a formação docente para o uso de computadores na escola. Ainda nas primeiras experiências de formação de professores para o uso pedagógico das tecnologias, já se ressalta a importância do desenvolvimento de metodologias que colaborassem para mudanças pautadas na prática pedagógica do professor. Os autores também destacaram a relevância de promover a independência dos educadores, de modo que possam adquirir habilidades para solucionar desafios, refletir e fazer escolhas.

Adicionalmente, ao optar por implementar a ferramenta tecnológica, gamificação, como recurso didático no ensino da rede básica de geografia, é fundamental que o professor esteja receptivo a novas experiências, surpresas e situações inesperadas. Almeida (2003) discute que a formação de professores tem muito a ganhar ao se utilizar de ambientes digitais de interação e aprendizagem. Para o autor, esses ambientes proporcionam um processo educativo interativo e colaborativo que favorece a produção de conhecimento individual e coletivo. Além

disso, contribuem para a formação de professores ao permitir a realização de projetos que integram diferentes tecnologias e metodologias, na prática educativa e na gestão escolar.

5.1 GAMIFICAÇÃO

Nas últimas duas décadas um fenômeno cultural chamado de gamificação se desenvolveu como um desdobramento da influência dos jogos na sociedade contemporânea e vem sendo utilizado na educação (Figueiredo et al, 2015).

O termo “gamificação” foi cunhado pela primeira vez em 2002 por Nick Pelling, programador de computadores e pesquisador britânico, mas só ganhou popularidade oito anos depois, mais precisamente, a partir de uma apresentação realizada por Jane McGonigal, famosa game designer norte-americana e autora do livro, *A realidade em jogo: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*, que tem sido considerado uma espécie de bíblia da gamificação (Vianna, 2013).

Adiante a isso, a gamificação corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico com frequência cada vez maior, esse conjunto de técnicas tem sido aplicada por entidades de diversos segmentos com alternativa às abordagens tradicionais. Com a finalidade de agilizar seus processos de aprendizado ou de treinamento e a torna mais agradáveis tarefas consideradas tediosas e repetitivas. Assim, aumentando a produtividade de games dedicados a criar jogos com princípios variados como a educação (Vianna, 2013).

Segundo Cavalcanti (1988), O aluno é o sujeito ativo de seu processo de formação e de desenvolvimento intelectual, afetivo e social; o professor tem o papel de mediador do processo de formação do aluno; a mediação própria do trabalho do professor é a de favorecer/propiciar a inter-relação (encontro/confronto) entre sujeito (aluno) e o objeto de seu conhecimento (conteúdo escolar); nessa mediação, o saber do aluno é uma dimensão importante do seu processo de conhecimento (processo de ensino-aprendizagem).

Sendo assim, é necessário criar e aplicar metodologias que estimulem o aluno para uma melhor aprendizagem. No ensino da Geografia precisamos de aplicações de métodos atrativos para que o ensino se torne motivador, e quando o assunto são

jogos torna-se indispensável o conhecimento e a eficácia com que ele será utilizado não apenas como uma distração ou passatempo. O jogo é um estimulante para a melhor concepção dos conteúdos aplicados de maneira que o aluno se torne o sujeito ativo nessa formação do saber (Cavalcanti, 1988).

5.2 JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Percebe-se que há uma dicotomia entre o ensino dos conteúdos geográficos sem a transposição didática de sua raiz como ciência, ou seja, na contemporaneidade do ensino da geografia, têm-se uma dificuldade entre os professores ao fazer o uso dos conceitos básicos da disciplina, sendo eles: espaço, território, paisagem, lugar e região. O que ocorre, portanto, é que não há um enfoque para o ensino desses conceitos nas salas de aula da educação básica, ao mesmo tempo em que são utilizados para a associação de diferentes conteúdos que serão estudados na disciplina (Trindade, 2017).

Os jogos e a ludicidade, a muito tempo são apresentados como ferramentas úteis ao aprendizado, sendo discutido em trabalhos de psicologia da aprendizagem e de educação (Sena et al, 2016). Segundo Huizinga (2019), o próprio conceito de ludicidade desenvolveu-se do jogo (Ludus, em latim), pois as principais características do jogo são a construção do chamado círculo mágico e a aceitação das regras. De acordo com Freitas e Salvi (1999), a utilização dos vários jogos como ferramenta no ensino aprendizagem é possível porque a Geografia permite esse recurso para que o aluno assimile os conteúdos aplicados, sejam em diferentes espaços, no bairro de sua cidade ou países. Os jogos alterados ou substituídos por outros.

De acordo com Castro e Gonçalves (2018), a gamificação beneficia o desenvolvimento de habilidades como criatividade, controle das emoções, resolução de problemas, além de permitir que o aluno avance em seu próprio ritmo por meio de feedback ou imediato e constante. Esse feedback fornece ao aluno informações para ver se realizou as ações com sucesso, além de ajudar a mudar as estratégias para atingir os objetivos.

Os jogos digitais também pode ser utilizado para aproximar o contexto social dos alunos a disciplina pois, de acordo com Santos (2012, p. 108), “ao

resgatar o lugar que o aluno mora, suas vivências, suas relações com o espaço e com a sociedade, a Geografia torna-se mais próxima, pois pode ultrapassar a teoria trazida nos livros”. Essa conexão entre o aluno e a geografia não facilita apenas o processo de ensino como também contribui para um bom relacionamento entre o professor e aluno.

Logo, a prática educacional com os jogos eletrônicos se apresenta positiva para a educação, levando assim a necessidade do conhecimento dos professores com as possibilidades que os jogos proporcionam para assim, produzir planos de aulas que utilizam dos mesmos na educação. Com a utilização de um jogo que esteja já presente no cotidiano dos estudantes, seja pelo fato do estudante jogar ou ter interesse, influencia diretamente na interatividade do processo de ensino aprendizagem, produzindo assim um ensino significativo (Sousa et al., 2016).

5.3 O JOGO DIGITAL FREE FIRE

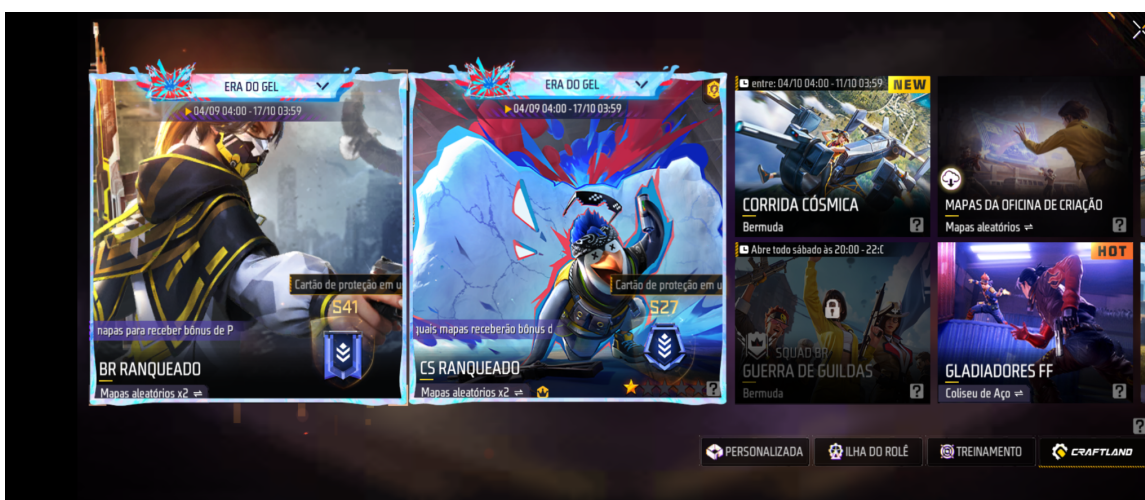
O jogo digital Free Fire, cuja tradução é “fogo livre”, é um jogo desenvolvido pela, 111dots Studios, uma pequena empresa do Vietnã. Entretanto, o jogo foi adquirido na fase beta pela empresa Garena e publicado em 2017. O jogo, que pode ser jogado de forma individual, em dupla ou em equipe de 4 jogadores, se destaca por sua jogabilidade rápida e por sua acessibilidade, visto que se trata de um jogo que tem como plataforma principal, o *Mobile*, ou seja, pode ser jogado em dispositivos móveis, como o celular. Esse fator fortifica a democratização do acesso aos jogos, não é atoa que o jogo possui mais de 1,3 bilhão de instalações, e ganhou o título de jogo mais baixado para dispositivos móveis em todo o mundo em 2022, de acordo com os dados apresentados pelo Sensor Tower.

O Free Fire pertence ao gênero Battle Royale, em português significa “batalha real”. Nesse estilo de jogo, centenas de jogadores são lançados no mapa em busca de recursos, com o principal objetivo de sobreviver até o final. Assim, o jogador ou a equipe que for o último a sobreviver vence a partida.

Em jogos de Battle Royale convencionais, os jogadores geralmente controlam personagens genéricos sem uma história específica. No entanto, no Free Fire, cada jogador pode escolher um personagem que tem uma história e nome único. Inclusive o jogo tem parcerias com artistas e celebridades, que tem personagens inspirados

neles dentro do jogo. Além disso, cada personagem possui habilidades especiais que podem influenciar significativamente a estratégia e a dinâmica do jogo, adicionando uma camada extra de profundidade e personalização à experiência do jogo.

Figura 03: Modos do Jogo digital Free Fire



Fonte: Print de tela da autora, 2024

A diversão no Free Fire é ilimitada. Além de possuir uma forte comunicação, que pode acontecer tanto por meio de chat quanto por voz, utilizando o microfone, o jogo também é diverso e possui variados mapas e diferentes modos. Os jogadores podem escolher desde os modos mais leves, como o modo Clássico, até o modo BR Ranqueado para quem é mais competitivo.

Além disso, o jogo também permite que você crie, no jargão dos jogadores, uma “salinha”, que consiste em criar uma partida com seus amigos ou convidados. Ademais, ele oferece modos temporários para variar e diversificar caso o jogador fique cansado dos modos fixos.

5.4 CARACTERÍSTICAS GEOGRÁFICAS ENCONTRADAS NO FREE FIRE

Embora "Free Fire" seja um jogo de battle royale, ele incorpora elementos geográficos, proporcionando oportunidades para explorar conceitos relacionados à cartografia, território, vegetação e características geomorfológicas. A primeira coisa

que chama atenção no jogo, são os cenários e estrutura dos mapas. O jogo possui três principais mapas, cujos nomes são: Bermuda (figura 04), Purgatório e Kalahari.

Figura 04- Mapa Bermuda do jogo Free Fire



Fonte: Garena, 2024

Bermuda foi o primeiro mapa, criado ainda pelo seu desenvolvedor 111 dots Studio, o mapa foi inspirado nas misteriosas ilhas da região do Caribe, onde diversos casos de desaparecimento de embarcações e aviões acontecem misteriosamente.

Assim como o Kalahari e o Purgatório, o mapa Bermuda é extenso, entretanto é mais plano que os demais e possui mais construções industriais como fábricas e silos, onde é utilizado de esconderijos entre os jogadores. O cenário de Bermuda apresenta características físicas distintas, destacando-se como um bioma temperado, e a utilização da paisagem e falta de recursos minerais se fazem

presentes. Assim, evidenciando uma área desenvolvida e com índice de degradação ambiental e alteração humana.

Figura 05- Cidade de Plantation



Fonte: Print de tela da autora, 2024

A “cidade” de Plantation (Figura 5), situada no mapa Bermuda, possui aspectos físicos que favorecem a agricultura, incluindo sua geologia, tipo de solo e geomorfologia propícia para a plantação de grãos, por exemplo. O local também é representado por plantações, celeiros e cercas, indicando uma área de produção agrícola. Com o cenário composto por represas, plataformas de exportação e maquinário inativo é possível relacionar a cidade a mecanização do campo e refletir sobre a dinâmica do setor agroindustrial.

Em 2020, a Garena anunciou e introduziu o mapa Bermuda Remasterizado. Ele contém quatro novas cidades: Academy, Fisherman Creek, Hydrapower e Yagami Garden. O novo design traz texturas e cores vivas, oferecendo uma nova experiência para os usuários.

Figura 06- Mapa Purgatório do jogo Free Fire



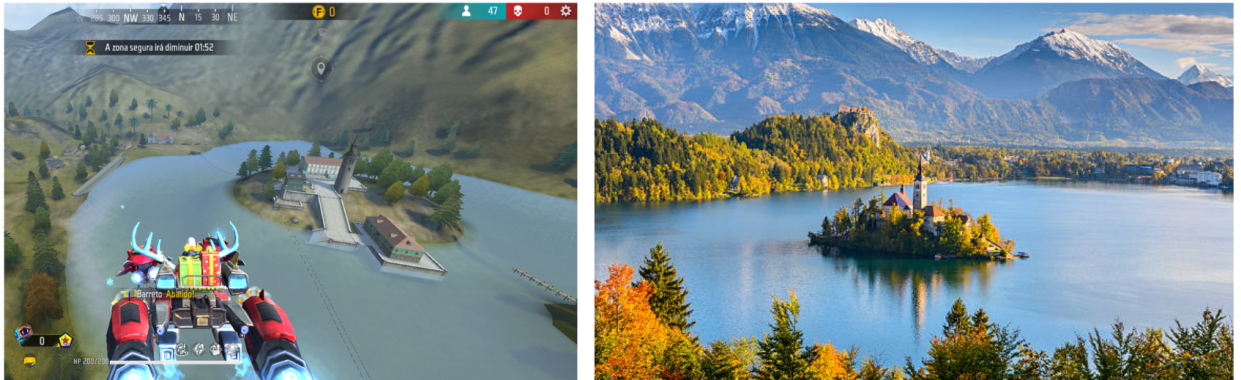
Fonte: Garena, 2024

O mapa Purgatório (Figura 6), segundo mapa e desenvolvido pela Garena, é o mais extenso do Free Fire e possui uma rica variabilidade topográfica, repleta de obstáculos como montanhas e morros. Essas características acabam trazendo opiniões divergentes entre os jogadores. Aqueles que gostam de partidas rápidas costumam não apreciar o mapa, enquanto outros gostam dele por acreditar que ele oferece uma gama de possibilidades estratégicas e táticas.

Além disso, é indispensável salientar a cidade de Brasília - capital do Brasil-, localizada no centro do mapa, que homenageia o Brasil e reflete a grande presença do público brasileiro no jogo. Brasília não é a única a ser representada, o jogo também possui uma representação inspirada em Bled, cidade com um lago natural localizado sobre rochas carbonáticas no noroeste da Eslovênia (Andric et al., 2009).

Para Couto et al. (2018), muitas paisagens e lugares reais que são representados em cenários de jogos digitais mostram-se úteis para apreciação e compreensão de diferentes aspectos do espaço geográfico, demonstrando potencial de estudo por meio das representações virtuais dos cenários, bem como da significação dos elementos culturais e naturais que foram representados.

Figura 07- Mapa Purgatório e cidade de Bled



Fonte: Alberto Loyo, 2016

A Garena retrata fielmente suas condições físicas, visto que a cidade de Moathouse é cercada por cadeias de montanhas. Essas formações montanhosas são semelhantes às que cercam o Rio Sava da cidade de Bled, proporcionando uma representação muito fiel ao ambiente natural.

Figura 08- Mapa Kalahari do jogo Free Fire



Fonte: Garena, 2024

O terceiro mapa abordado é o Kalahari (Figura 08), um dos mais recente junto com o bermuda remasterizado, seu nome e design foram inspirados no terceiro maior deserto africano e um dos dez maiores do mundo, o Kalahari. Apesar de sua grandeza no mundo real, no jogo, Kalahari é o menor dos três mapas.

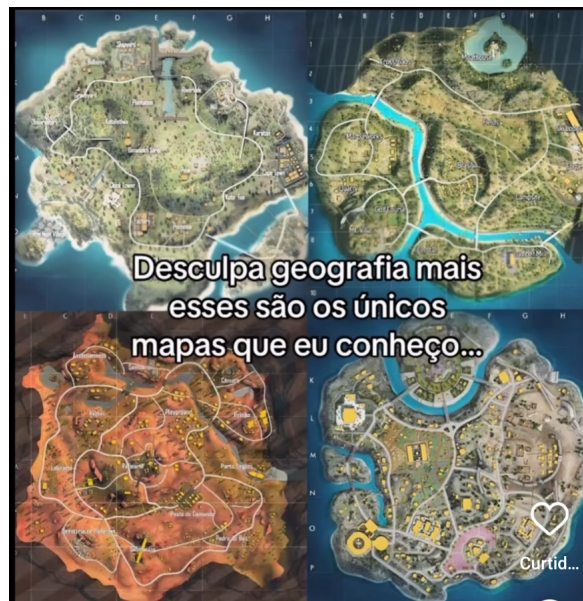
Os locais representados possuem temáticas clássicas de um deserto, incluindo o Cemitério de Elefantes, estruturas de guerra abandonadas, como Assentamento e o Submarino, que exemplificam bem esse tipo de ambientação. Além disso, contém a presença do setor industrial no deserto, o que desafia o estereótipo de que esse bioma não é produtivo. Essa realidade pode ser utilizada nas aulas de geografia para ilustrar temas como a regionalização e as diferenças regionais, mostrando que mesmo em ambientes aparentemente áridos é possível estabelecer atividades econômicas.

Outro aspecto geográfico crucial para os jogadores é o conhecimento sólido de território, já que, em Free Fire, o jogador e sua equipe precisam dominá-lo para poder explorar os recursos e se manter vivo na partida. Para Claude Raffestin, um dos pioneiros da abordagem de território:

É essencial compreender bem que o espaço é anterior ao território. O território se forma a partir do espaço, é o resultado de uma ação conduzida por um ator sintagmático (ator que realiza um programa) em qualquer nível. Ao se apropriar de um espaço, concreta ou abstratamente [...] o ator “territorializa” o espaço. (RAFFESTIN, 1993, p. 143).

Raffestin afirma ainda que a construção do território revela relações marcadas pelo poder. Diante de tal contexto, dominar um espaço do mapa e, de certa forma, alterá-lo para que beneficie o jogador caracteriza a criação de território, visto que, de acordo com a análise do autor, agora aquele espaço, dessa vez, alterado, possui um “representante”, passando assim a ser um território. Portanto, pode-se afirmar que o jogador que dominar os mapas do Free Fire, suas cidades e os recursos que cada um oferece terá maiores chances de sucesso na partida, podendo assim alcançar a vitória. Essa noção de conhecimento e domínio dos mapas (figura 09) também desperta um sentimento de pertencimento, fazendo com que muitos usuários desenvolvam um local preferido para explorar dentro do jogo.

Figura 09- Meme sobre o jogo Free Fire



Fonte: Instagram, 2024.

A criação e o design desses mapas também refletem princípios cartográficos, como a representação de divergentes características geográficas e a organização espacial. Para obter mais chances de chegar a vitória, é fundamental possuir a habilidade de leitura de mapas e o conhecimento cartográfico. Isso permite a facilidade na comunicação com os membros de equipe no planejamento estratégico de suas rotas e na identificação das áreas seguras (figura 10).

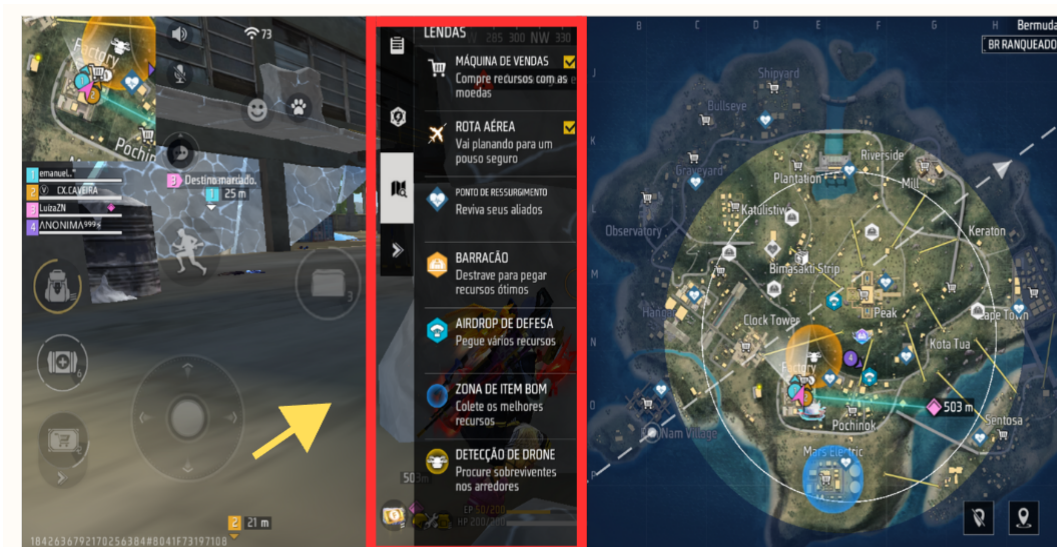
Figura 10- Área segura



Fonte: Print de tela da autora, 2024

Com o objetivo de movimentar a partida e não torná-las longas, o jogo delimita, com um círculo, áreas seguras no mapa. Ao longo da partida essas zonas são diminuídas, e quem estiver fora da zona acaba perdendo a vida, como se estivesse sendo atacado. Assim, se o jogador permanecer fora da zona segura por um longo tempo é eliminado. Além disso, tais habilidades cartográficas também auxiliam na identificação dos jogadores adversários, dos parceiros de equipe e dos recursos no mapa (Figura 11).

Figura 11- Legendas presente no mapa



Fonte: Print de tela da autora, 2024

O jogo também possui representação em escala reduzida de um ambiente maior, o que é um princípio cartográfico, sendo assim, o jogador precisa possuir habilidade de percepção espacial para se orientar nos mapas. O que se assemelha à habilidade de interpretar a localização e a distância em mapas tradicionais.

Além disso, o jogo possui elementos de navegação como os pontos de orientação, cardeais e colaterais (Figura 12), que são muito utilizados quando um jogador quer passar a localização de um adversário para outro membro da equipe, além de usar para localizar recursos..

Figura 12- Pontos de orientação presente no jogo



Fonte: Garena e editada pela autora, 2024

Dessa forma, o cenário dos mapas abordam características geográficas, proporcionando oportunidades para explorar conceitos relacionados à cartografia- como a mecânica de navegação do jogo-, território, vegetação e características geomorfológicas. Essas ferramentas podem ser utilizadas para ensinar e analisar conteúdos da disciplina, como regionalização, território, paisagem, leitura de mapas, compreensão espacial e planejamento estratégico.

Assim, apesar de "Free Fire" ser considerado um jogo de entretenimento, ele possui características e elementos da Geografia que trazem à tona conceitos importantes sobre a representação e uso de mapas. Essa abordagem lúdica, ao ser inserida em um contexto educacional, é possível ajudar no ensino e aprendizado da disciplina de Geografia, permitindo que os alunos desenvolvam essas habilidades geográficas de maneira interativa e envolvente.

6 RESULTADOS

Para alcançar os objetivos desta pesquisa, foi fundamental estabelecer uma conexão com os grupos envolvidos neste trabalho, os professores e os alunos. Para isso, foram elaborados dois questionários, um para o professor e o outro para os discentes. Os questionários apresentam uma abordagem semiestruturada, tendo tanto questões abertas quanto fechadas.

6.1 QUESTIONÁRIO COM O PROFESSOR

Foi realizado um questionário online com nove (9) questões, através da plataforma Google Formulário, para a docente de Geografia com a finalidade de coletar informações para o andamento deste Trabalho de Conclusão de Curso. A professora, que se mostrou solícita e atenciosa com a presente pesquisa, respondeu presencialmente junto a mim, o que facilitou conhecê-la melhor e permitiu que eu a auxiliasse, caso fosse preciso.

Um passo importante era saber sua idade, pois, segundo Prensky (2012), há um choque entre professores criados em uma geração pré-digital, educados nos estilos herdados de séculos passados e, estudantes criados no mundo digital dos computadores, videogames e internet. Assim, a primeira pergunta do questionário foi sobre sua idade, e a resposta obtida foi 43 anos. Dando continuidade, o questionamento seguinte foi para saber quanto tempo a professora atuava na instituição EREM Padre Nércio Rodrigues, e a resposta foi que ela estava na instituição há 7 anos. Em seguida foi feito os seguintes questionamentos:

3- Quanto ao ensino de Geografia, você utiliza métodos lúdicos para poder ensinar os seus alunos? Se sim, quais?

Quadro 3- Resposta do professor sobre a terceira pergunta.

PROFESSORA	⇒ Sim, utilizo jogos, bingos, mapas interativos e vídeos.
------------	---

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

4- Você já teve algum contato com quaisquer tipos de jogos digitais fora da sala de aula? se sim, quais?

Quadro 4- Resposta do professor sobre a quarta pergunta.

PROFESSORA	⇒ Tive, mas tinha mais joguinhos de celular, não recordo os nomes.
------------	--

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

A pergunta de número três foi elaborada com o intuito de poder identificar a metodologia aplicada em sala de aula pela professora. Enquanto, a pergunta número quatro foi analisar se a docente possui contato com jogos digitais ou se é algo distante do seu cotidiano.

5- Você já utilizou a gamificação como metodologia em classe? se sim, como foi o comportamento dos estudantes?

Quadro 5- Resposta do professor sobre a quinta pergunta.

PROFESSORA	⇒ Sim, quando possível, que não é sempre, faço uso do wordwall e kahoot. Os estudantes receberam muito bem a metodologia, foi algo que dinamizou mais as aulas.
------------	---

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

Diante de tal resposta, é importante destacar a relevância da aplicação de metodologias ativas, como a gamificação em sala de aula. Os jogos eletrônicos não são apenas, de acordo com Ramos (2008), algo que faz parte do meio no qual o sujeito se desenvolve e aprende. Mas principalmente uma ferramenta que fixa a atenção dos alunos e os tornam mais participativos em aula. Dessa forma, sendo um elemento facilitador no ensino aprendizagem.

6- Você conhece, jogou ou ouviu falar do jogo Free Fire?

Quadro 6- Resposta do professor sobre a sexta pergunta.

PROFESSORA	⇒ Sim, conheço, mas nunca joguei.
------------	-----------------------------------

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

7- Você já ouviu os alunos comentando ou até mesmo jogando o jogo Free Fire?

Quadro 7- Resposta do professor sobre a sétima pergunta.

PROFESSORA	⇒ Sim, algumas vezes.
------------	-----------------------

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

As perguntas seis e sete do questionário tiveram como finalidade compreender a relação da docente com o jogo digital Free Fire, além de investigar como ela percebe a interação dos discentes com o jogo. Essas questões buscam explorar não apenas o conhecimento da professora sobre o jogo, mas também sua percepção no impacto que ele pode causar no engajamento com os alunos. Assim, essa análise é fundamental para entender a potencialidade do uso de jogos digitais no ambiente educacional.

8- De acordo com sua experiência em sala de aula, as turmas dos 1º anos são turmas participativas?

Quadro 8- Resposta do professor sobre a oitava pergunta.

PROFESSORA	⇒ Sim, apesar de existir uma luta diária com a falta de atenção dos alunos, o que com os alunos dessas turmas não é diferente, por outro lado, eu também vejo uma participação ativa da parte deles. O maior "inimigo" para alguns professores hoje, na visão deles, é o celular, inclusive ficam jogando, até mesmo o Free Fire, mas temos que utilizar isso a nosso favor. Eu
------------	---

	utilizo muitas atividades em forma de vídeo, no instagram da escola mesmo, você pode ver, os estudantes fazendo vídeos, até mesmo tik tok. Então, é aquele ditado, se não pode com eles junte-se a eles.
--	--

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

Ao analisar em conjunto as respostas da quinta e oitava pergunta é possível entender a importância de criar uma sala de aula que aproxime e reflita o dia a dia do estudante, como é o caso dos jogos. A aproximação desse recurso, como ferramenta metodológica ao ensino, pode proporcionar uma aproximação e interação entre professor e aluno, e entre os próprios alunos, fundamental para o desenvolvimento não só dos alunos, mas também dos professores (Pereira et al., 2011, p. 42). Dessa forma, é fundamental abranger um ensino que conecte o conteúdo de sala de aula com o cotidiano dos alunos para uma aula mais rica e dinâmica.

9- Você acredita que há uma boa estrutura na escola e o apoio da gestão para implementação da gamificação?

Quadro 9- Resposta do professor sobre a nona pergunta.

PROFESSORA	⇒ Quanto a questão da estrutura, apesar de não ser uma realidade de todas as escolas, creio que a nossa escola possua uma boa estrutura para a aplicação de jogos digitais, visto que tem rede wi-fi, uma sala de computadores, e projetores. E falando da parte da gestão... Já trabalhei em escolas que não obtive tamanha liberdade e apoio. Aqui eu tenho o apoio da equipe escolar, o gestor é super participativo.
------------	--

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

Com a resposta obtida, é encorajador ter a ciência que o corpo escolar da instituição na qual a docente atua oferece apoio aos professores, considerando que ensinar Geografia se torna um desafio ainda maior em uma escola que se afasta do cotidiano no qual os alunos estão inseridos.

Diante das informações trazidas no questionário, foi possível notar que a professora regente apesar dos desafios apresentados tenta inserir a gamificação em algum momento na sala de aula. Ademais, a professora diz sempre utilizar de aparelhos eletrônicos, como notebook, projetor e mapas. Assim, mesmo não fazendo o uso constante de jogos digitais a docente tenta inserir a metodologia ativa em muitos momentos de suas aulas, com a finalidade de tornar a aula mais convidativa e com uma maior facilidade de compreensão da disciplina.

A geografia, quando comparadas às outras disciplinas, parece ter um conteúdo não tão interessante ao estudante devido a várias problemáticas como a falta de professores formados na área e as dificuldades que a escola impõe a realização de aulas práticas. Essas limitações acabam dificultando a contextualização da teoria à prática, fazendo com que a geografia pareça homogênea, transparente e sem brilho (Castrogiovanni, 2009). Dessa forma, trazer algo que é do cotidiano dos estudantes cria um espaço para a turma expor suas experiências vividas, tornando a aula mais fluida e faz com que os estudantes criem uma identidade com a disciplina.

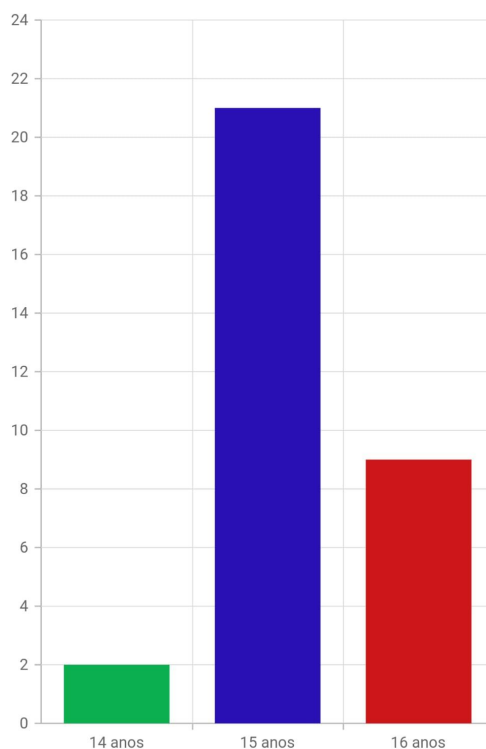
Isso é exemplo do ensino crítico, que é o contrário do que define Paulo Freire (2005, p. 53), “educação bancária”, onde o docente observa o aluno como um ser sem conhecimento algum, onde ele pode apenas despejar todo seu saber. Para o educador- educando, dialógico, problematizador, o conteúdo programático da educação não é uma doação ou uma imposição- um conjunto de informes a ser depositado nos educandos, mas a revolução organizada, sistematizada e acrescentada ao povo, daqueles elementos que este lhe entregou de forma desestruturada.

6.2 QUESTIONÁRIO DOS ALUNOS

Para os discentes do 1º ano do ensino médio, foi realizado um questionário online com treze (13) questões, através da plataforma Google Formulário. O questionário teve como objetivo coletar as impressões dos estudantes sobre o uso da gamificação como uma ferramenta metodológica no ensino de geografia e seu conhecimento sobre o jogo digital Free Fire.

Com o intuito de conhecer melhor os estudantes e de facilitar a comparação de dados, as primeiras perguntas do questionário abordaram a idade dos estudantes, o gênero com o qual se identificam e a série em que estão. Dessa maneira, após o período de coleta de dados verificou-se a participação de 32 estudantes da EREM Padre Nércio Rodrigues, todos do 1º ano do ensino médio e com idades (Gráfico 01) entre 14 a 17 anos.

Gráfico 01- Quantos anos você tem?

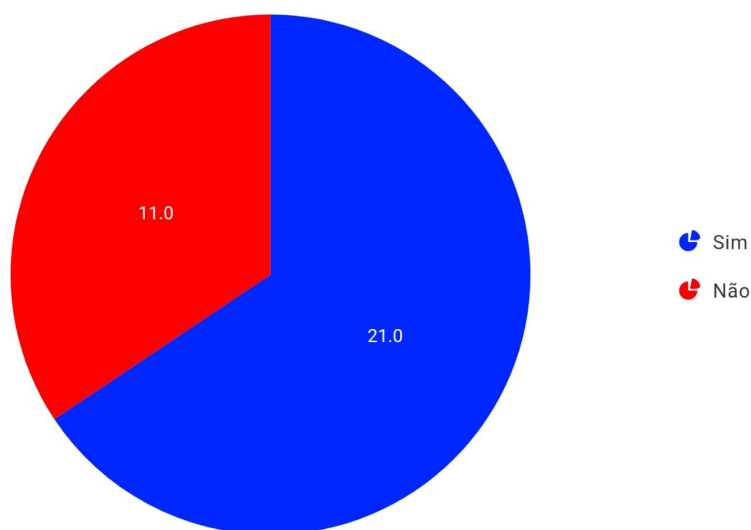


Fonte: Autora, 2024

Sendo assim, responderam ao questionário dois alunos com 14 anos, vinte e um alunos de 15 anos e 9 alunos de 16 anos. Dentre os alunos entrevistados, 43,7% se identificam como gênero masculino e 56,2% como gênero feminino.

Prosseguindo com o questionário, a próxima pergunta (Gráfico 02) buscou identificar o grau de afinidade dos discentes com a disciplina.

Gráfico 02- Você gosta da disciplina de Geografia?



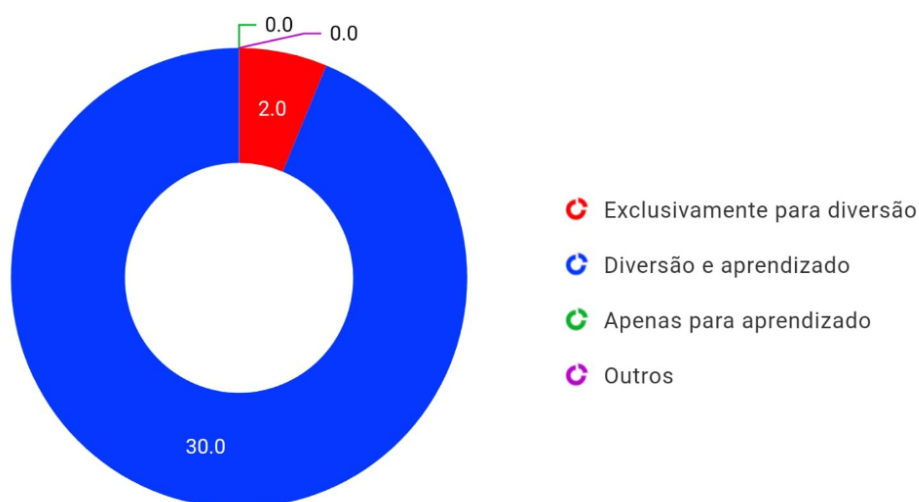
Fonte: Autora, 2024

De acordo com os dados obtidos na quarta pergunta, verificou-se que 21 dos estudantes têm afinidade com a disciplina, enquanto 11 não a apreciam. Este resultado indica que, apesar do estilo tradicional de ensino, existe uma grande parte dos estudantes que admite gostar da disciplina. Dessa maneira, isso facilita a implementação da gamificação em sala de aula, podendo assim, aumentar a quantidade de admiradores da matéria. Visto que, o lúdico potencializa a predisposição do estudante para o aprendizado.

Em seguida, a quinta pergunta (Gráfico 03) questionava a opinião dos discentes quanto à função dos jogos digitais. Para responder a esta pergunta foi colocado 4 opções de respostas: I- Exclusivamente para diversão; II- Pode ser

utilizado para diversão e aprendizado; III- Exclusivamente para aprendizado ou IV- Outros, onde foi criado um espaço aberto para que os estudantes pudessem expressar suas respostas de maneira particular.

Gráfico 03 - Para você, qual é a função dos jogos digitais?



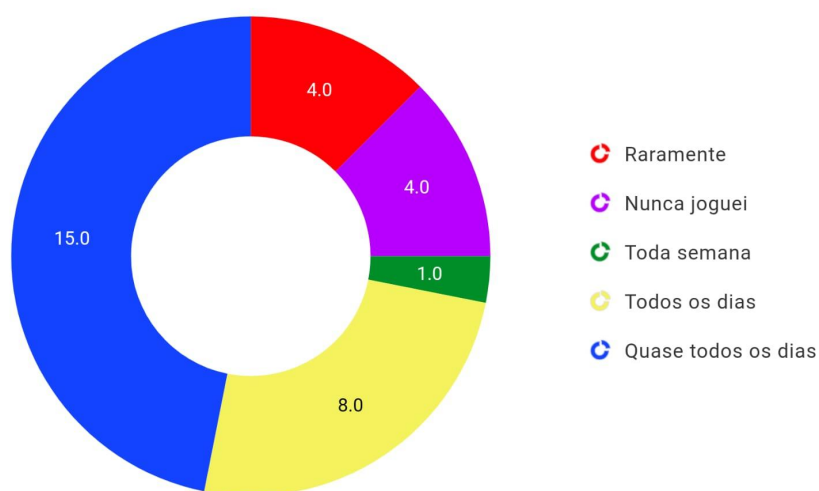
Fonte: Autora, 2024

Conforme apresentado no Gráfico 03, apenas 2 alunos responderam que a função dos jogos digitais é exclusivamente para diversão, enquanto os 30 alunos restantes acreditam que os jogos digitais podem ser utilizados tanto para diversão quanto para aprendizado. Isso reforça a ideia de que a utilização dos jogos em sala de aula torna o ambiente escolar mais dinâmico, contribuindo positivamente para o processo de ensino-aprendizagem.

A sexta questão do questionamento, indagou se os alunos tinham o conhecimento do jogo digital Free Fire e qual a opinião deles sobre o jogo. Essa questão foi unânime, todos afirmaram ter conhecimento sobre o jogo. E quanto às opiniões dos alunos sobre o jogo, há exemplo de: “o jogo é muito bom para distrair a mente”, “ele é viciante, interessante e divertido de jogar”, “acho um jogo muito legal, apesar de existir melhores”, “é um jogo divertido de jogar com minhas amigas”, “acho legal”.

Na sétima pergunta (Gráfico 04), foi questionado a frequência que os estudantes jogam o Free Fire. Para responder essa questão, foram elaboradas cinco opções de resposta: I- Todos os dias; II- Quase todos os dias; III- Toda semana; IV- Raramente; V- Nunca joguei.

Gráfico 04 - Com qual frequência você joga o jogo digital Free Fire?



Fonte: Autora, 2024

Como é possível observar no gráfico 06, de trinta e dois alunos apenas quatro nunca jogaram o Free Fire. Assim é notório que a jogatina faz parte da maioria dos alunos, não é à toa que o Free Fire carrega com si o título do jogo para dispositivo móvel mais baixado em 2022, e como ele faz parte do cotidiano de muitos deles, é um dado positivo para sua implementação em sala de aula.

Continuando com a busca da percepção dos estudantes quanto a gamificação como um recurso metodológico, a oitava pergunta buscou saber se eles gostariam de aprender a disciplina de Geografia jogando, trinta (30) estudantes responderam que sim, enquanto apenas dois (2) responderam que não.

Com a finalidade de afunilar a questão, a pergunta que prosseguiu foi a seguinte: “Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo digital Free Fire?”, os resultados mostraram que vinte e oito (28) alunos responderam que sim, enquanto quatro (4) não.

Ambas as perguntas foram formuladas com o intuito de serem analisadas em conjunto. É notório que dois estudantes que afirmaram que gostaria de aprender jogando, dizem que não querem aprender geografia jogando o Free Fire.

Essa comparação é de suma importância, pois o presente trabalho tem como objetivo principal apresentar o potencial didático da gamificação, em especial do jogo Free Fire. Contudo, é importante destacar que o presente estudo não tem como objetivo impor o jogo Free Fire como a única ferramenta de gamificação. A gamificação é ampla e pode ser explorada de diversas maneiras.

Seguindo a análise da aplicação dos games no processo educacional, a décima questão foi a seguinte, “Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?”. Esta questão foi formulada de maneira aberta, permitindo que os estudantes respondessem livremente de acordo com suas experiências. Dessa maneira, alguns estudantes se mostraram mais dedicados a responder a questão do que outros. Como resultado, algumas respostas se mostraram mais relevantes para a pesquisa (Quadro 09).

Quadro 10- Respostas mais relevantes da décima questão do questionário dos alunos

Estudante (nº 2): “ Sim, no Minecraft é importante lembrar as coordenadas, saber sobre montanhas, cavernas, planícies e depressões.”;

Estudante (nº 6): “ Sim, eu tive melhoria de raciocínio na maioria dos jogos que já joguei.”;

Estudante (nº 7): “ Sim, já utilizei na biologia, órgãos de animais e etc..”;

Estudante (nº 8): “ Não, não aprendo.”;

Estudante (nº 12): “ Muitas coisas, principalmente ganhar e perder.”;

Estudante (nº 21): “Sim, já aprendi a resolver fração”.

Estudante (nº 24): “ Sim, já aprendi sobre ciências com o jogo do corpo humano”;

Estudante (nº 26): “ Sim, aprendi a cozinhar..”;

Estudante (nº 30): “Sim, já aprendi a fazer operações matemáticas, a ter raciocínio

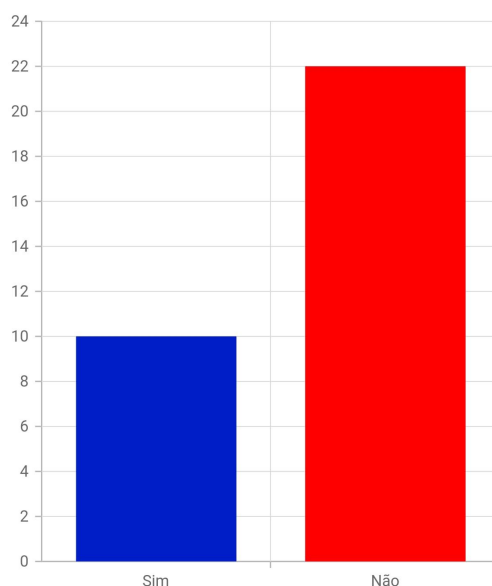
lógico e a me comunicar melhor..”;

Fonte: Autora, 2024

Essa pergunta foi elaborada com o intuito de fazer os próprios estudantes avaliarem se o jogo é uma ferramenta também de aprendizado. Embora trinta alunos tenham respondido na quinta pergunta que a função dos jogos digitais é tanto de diversão quanto aprendizado, muitos deles não souberam apontar um aprendizado específico que tiveram com algum jogo. Isso é interessante, pois demonstra que muitos podem acabar aprendendo algo sem perceber ou, ao contrário, deixando de aprender um conteúdo por desconhecimento da sua existência.

A décima primeira pergunta (Gráfico 05) procurou investigar, através das respostas dos alunos, se a escola fazia o uso da gamificação. Para isso, a pergunta foi a seguinte: “Sua escola já trabalhou com a gamificação?”.

Gráfico 05 - Sua escola já trabalhou com a gamificação?



Fonte: Autora, 2024

De acordo com as respostas obtidas 22 dos alunos, afirmam que não, enquanto 10 afirmaram que sim. Sendo possível identificar que a gamificação está sendo pouco inserida, se alinhando com a resposta da docente regente de geografia na quinta pergunta de seu questionário: “você já utilizou a gamificação como metodologia em classe? se sim, como foi o comportamento dos estudantes?”. Ela relata que tenta inserir a gamificação mesmo que seja em poucos momentos de suas aulas. Os jogos podem permitir [...] no contexto escolar criar um espaço rico de compartilhamento, discussão e análise, que também permite imprimir uma visão mais crítica (Ramos, 2015, p.215). Assim, é de suma importância que a escola enxergue os jogos como uma oportunidade para auxiliar no ensino e de aproximar os alunos da sala de aula.

A décima segunda questão foi: “Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?”. Essa pergunta procurou estimular os estudantes a pensar em possíveis formas para a ingressão da gamificação em sala de aula, com a finalidade de aproximá-los com a temática trabalhada nesta pesquisa. No entanto, como a resposta exigia um esforço de formulação maior, não houve muitos alunos dedicados a responder a questão de forma produzida. Como resultado, as respostas mais relevantes foram (Quadro 10):

Quadro 11- Respostas mais relevantes da décima segunda questão do questionário dos alunos

Estudante (nº 2): “ Sim, uma forma divertida e bem eficaz, um jogo online que trabalhe com localização e coisas do tipo.”;

Estudante (nº 4): “ Sim, utilizando os jogos certos e as didáticas corretas, dá para fazer um bom uso e um ótimo aprendizado”;

Estudante (nº 6): “ É possível, pois, é só escolher os jogos certos e indicados para isso, e também seria legal por ser algo novo e também daria um pouco certo porque na minha escola tem informática.”;

Estudante (nº 7): “ Sim, com jogos educativos e criativos que prendam a atenção do estudante.”;

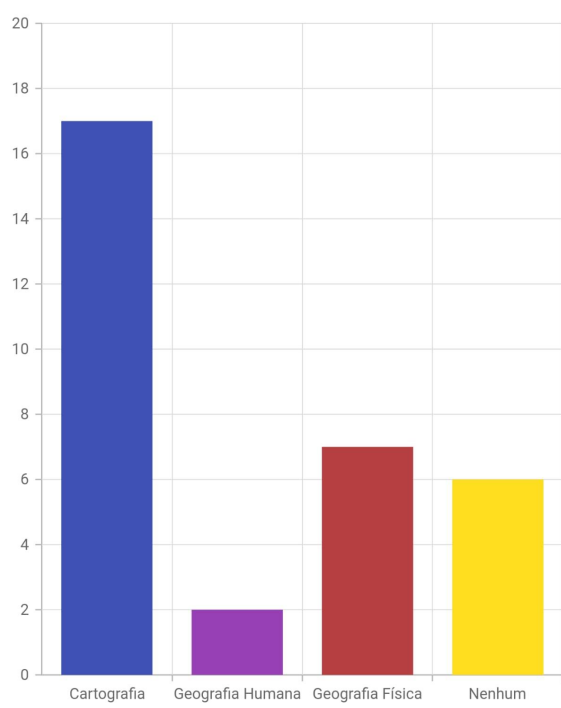
Estudante (nº 12): “ Sim, só é preciso saber como usar. Acho que de uma forma descontraída e interativa com os alunos, muitas vezes ficamos com tédio da rotina, creio que utilizar jogos seria um diferencial.”;

Estudante (nº 27): “ Sim, acredito que existem muitos jogos que os professores podem utilizar. A forma poderia ser levar a gente para a sala de computadores e aplicando o jogo com a turma.”;

Fonte: Autora, 2024

Como última questão do formulário tivemos a seguinte pergunta: “Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?” Para responder esta pergunta foi apresentado 4 opções de respostas: I- Cartografia; II- Geografia Humana; III- Geografia física; IV- Outros, que consiste em uma opção aberta para o estudante ficar livre para trazer outra resposta. Assim, foi obtido os seguintes resultados:

Gráfico 06 - Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?



Fonte: Autora, 2024.

O gráfico 06 ilustra os resultados obtidos: dezessete alunos marcaram a opção "cartografia", enquanto sete optaram por "Geografia Física". Seis alunos

afirmaram que não é possível aprender nenhum conteúdo de Geografia com o jogo Free Fire, e dois marcaram a opção "Geografia Humana". Dessa forma, os resultados obtidos mostram que, embora a maioria dos alunos, dezessete, reconheçam aspectos cartográficos no jogo digital Free Fire. Existem divergências de opiniões e visões limitadas sobre a temática trabalhada neste trabalho de conclusão de curso.

Por fim, os dados obtidos revelaram compreensões importantes e valiosas sobre a percepção dos estudantes na ligação dos jogos digitais e o aprendizado, evidenciando tanto seus entusiasmos, quanto suas dúvidas e desconhecimentos sobre a eficácia dessa abordagem.

Além disso, a realização deste questionário sobre as impressões dos estudantes em relação ao uso da gamificação como uma ferramenta metodológica no ensino de geografia e seu conhecimento sobre o jogo digital Free Fire foi concluída, proporcionando uma análise da compreensão dos estudantes do 1º ano do ensino médio a respeito do tema abordado.

Essas informações foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho e servirão como base para futuras pesquisas de estratégias de gamificação em sala de aula. A esperança é que, com a implementação de métodos inovadores, como a gamificação, seja possível aumentar o interesse dos alunos na disciplina de geografia e que os motive a uma educação crítica e de qualidade.

7 CONCLUSÃO

A emergência em um processo de ensino-aprendizagem na geografia que adote uma abordagem metodológica de ensino mais atrativa para os estudantes da rede básica, foi crescendo gradativamente com a desmotivação dos estudantes na disciplina. Esse cenário representa um desafio para os professores da área. Considerando que o sistema escolar conserva heranças e paradigmas ultrapassados, o ensino de geografia acaba sendo afetado pela falta de recursos metodológicos que motive os discentes.

Assim, analisando em especial o jogo que foi abordado na presente pesquisa, ficou evidente que o jogo digital Free Fire, com mais de 1,3 bilhão de downloads, possui diversas características geográficas que podem ser exploradas e trabalhadas em sala de aula de forma introdutória nas turmas do 1º ano do ensino médio e aprimorada para outras séries.

O game, não se limita apenas a diversão, seus mapas detalhados possuem aspectos geomorfológicos, solos, vegetação, noção de território, zonas de interesse, navegação, orientação e representações espaciais e de escalas comprova que o jogo pode ser utilizado para ensinar conceitos e elementos geográficos.

Além disso, o game se adequa a habilidade específica (EM13CHS106GE05PE) da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) do 1º ano do ensino médio, que consiste em, analisar os fatores que influenciaram na criação e no desenvolvimento cartográfico, entendendo os processos que envolvem a elaboração dos mapas e sua linguagem, relacionando a constituição do conhecimento humano e sua adaptação aos fenômenos naturais.

Além da habilidade específica (EM13CHS103GE02PE), que consistem em, distinguir análises sobre o espaço por meio de conceitos geográficos fundamentais que compreendem as estruturas territoriais e regionais, subsidiando o diagnóstico das paisagens naturais e humanizadas, promovendo a reflexão e a constituição de argumentações científicas próprias da Geografia.

Dessa maneira, tendo em vista a necessidade de um plano de ensino mais atrativo e trazendo o jogo Free Fire como um recurso viável, o presente trabalho atingiu seus dois primeiros objetivos específicos: descrever as funcionalidade e características do jogo eletrônico Free Fire e entender seus aspectos geográficos.

O terceiro e último objetivo específico, consistiu em, investigar a visão do docente de geografia e dos estudantes do 1º ano do ensino médio sobre o uso do jogo eletrônico Free Fire como uma ferramenta metodológica no ensino de geografia. Esse objetivo foi alcançado, pois foi possível analisar que o público-alvo da pesquisa possui uma visão positiva, visto que possuem o conhecimento da gamificação, e do jogo apresentado neste trabalho. No entanto, a missão de inserir o jogo se revela desafiadora, na escola de campo, uma vez que a instituição não tem o hábito de inserir a gamificação em sala de aula.

Em suma, a pergunta que motivou essa pesquisa foi devidamente respondida, proporcionando um entendimento mais amplo sobre a gamificação em sala de aula. Os dados coletados e as análises realizadas tanto no jogo, quanto nos resultados dos questionários, contribuíram significativamente para o avanço do conhecimento na área do ensino de geografia. A atual pesquisa fornece informações valiosas e podem orientar futuras investigações e intervenções, incluindo a identificação das dificuldades para implementação da gamificação.

Além disso, a presente monografia buscou enfrentar a necessidade de um plano de ensino mais convidativo para o aluno, cumprindo assim com seu objetivo central de compreender o potencial didático-pedagógico do jogo digital Free Fire como um recurso da gamificação no aprendizado de geografia.

A pesquisa também contribuiu para aproximar o público-alvo com a gamificação, ajudando a quebrar o estigma que associa os jogos eletrônicos como algo negativo no processo de ensino-aprendizagem e mostrar o potencial educativo positivo dos jogos. E além de possuir um valor didático, os jogos também ajudam os estudantes a desenvolver habilidades para lidar com a vitória e a derrota, promovendo o desenvolvimento social e o crescimento emocional do aluno.

REFERÊNCIAS

- ALVES, L. R. et al. Gamificação: diálogos com a educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 97 p. (Gamificação na educação)
- ANDRIČ, M. et al. A multi-proxy Late-glacial palaeoenvironmental record from Lake Bled, Slovenia. *Hydrobiologia*, v. 631, p. 121-141, 2009.
- BOMFIM, Natanael Reis. A imagem da Geografia e do ensino da Geografia pelos professores das séries iniciais. *Revista Estudos Geográficos*. Rio Claro, junho, 2006.
- Castro TC, Gonçalves, LS. Informática em Enfermagem: uma proposta de curso baseada em competências. *Rev Saude Dig Tec Educ[Internet]*. 2017 [cited 2017 Apr 20]. Available from: <<http://periodicos.ufc.br/resdite/article/view/19592/97430>> Acesso em: 20 de Set. 2024.
- CASTROGIOVANNI, A. C. et al. Movimentos no ensinar Geografia: rompendo rotações. Porto Alegre: Evangraf, 2015. Disponível em : <<https://nepegeo.paginas.ufsc.br/files/2016/10/Movimentos-para-ensinar-Geografia.pdf>> . Acesso em: 16 de Set. 2024.
- CAVALCANTI, Lana de Souza. Cotidiano, Mediação Pedagógica e Formação de Conceitos: uma contribuição de Vygotsky ao Ensino de Geografia. Campinas, 1988. *Cad. Cedes, Campinas*, vol. 25, n. 66, p.185-207, maio/ago. 2005
- COUTO, L. C. O.; AREDA L. D. de; TRAVASSOS, L. E. P.; LAUDARES, S. Lugares e paisagens virtuais: uma aproximação conceitual e metodológica de representações geográficas em jogos digitais. *Revista GEOgrafias*, v. 26, n. 2, p. 103-124, 2018.
- DETERDING, S. DIXON, D. KHALED, R. NACKE, L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. In: *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*. ACM, p. 9-15, 2011.
- “Google Earth.” *Earth.google.com*.** Disponível em : <<https://earth.google.com/web/search/EREM+Padre+N%c3%a9rcio+Rodrigues+-+Rua+Uriel+de+Holanda+-+Linha+do+Tiro,+Recife+->> . Acesso em: 15 agosto.2024.
- FREITAS, Eliana Sermidi de, e SALVI, Rosana Figueiredo. A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia. 2004. Disponível em:<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf>. Acesso em: 03 de Set. de 2024.
- FIGUEIREDO, M., PAZ, T. JUNQUEIRA, E. Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil. *Anais dos workshop do IV congresso brasileiro de informática na educação*, 2015.
- FLICK, Uwe. *Qualidade na pesquisa qualitativa*. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido: O Diálogo começa na busca do Conteúdo Programático**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005, 42.

FREIRE, Paulo. ***Pedagogia Da Autonomia : Saberes Necessários À Prática Educativa***. Rio De Janeiro ; São Paulo, Paz & Terra, 2014. Disponível em: <[Pedagogia-da-Autonomia-Paulo-Freire.pdf](#)> Acesso em: 13 jul. 2024.

GIL, Antônio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo, v. 5, n. 61, p. 57-58, 2007.

HUIZINGA, J. Homo Ludens - vom Ursprung der Kultur im Spiel. [S.I.]: 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LOYO, Alberto. Vista panorâmica do Lago de Sangrou do Monte Osojnica, Eslovênia . 2016. [Fotografia]. Disponível em: <<https://www.istockphoto.com/br/foto/vista-panorC3%Amica-do-lago-de-sangrou-do-monte->>. Acesso em: 26 de Set. 2024.

MORAN, J. M. C. **Gestão Inovadora com Tecnologias**. [S.I.]: Gestão Educacional e Tecnologia. São Paulo: Avercamp, 2003.

MORAN, J. (2015). Mudando a educação com metodologias ativas. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca FotoPROEX/UEPG.

MOTA J.S. (2019) Utilização do google forms na pesquisa acadêmica. Revista Humanidades e Inovação 6(12):372-380. Acesso em: 09 de Ago. 2024. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/article/view/1106>

Moura, Felipe (@felippemoura_). *Vídeo sem título*. Instagram, 17 out. 2023. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/DBPWftxS1jK/?igsh=Mm5kNDRveGlxeHlp>. Acesso em: 22 out. 2024.

OLIVEIRA, A.; NETO, C. S. S.; TEIXEIRA, M. M. Um ambiente de autoria de jogos sérios pelo usuário final aplicados à educação. In: III Congresso Brasileiro de Informática na Educação, XXV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. [S.I.: s.n.], 2014.

PEREIRA, F.I.F.; ARAUJO, S.L.; HOLANDA, V.C.C. As novas formas de se ensinar e aprender geografia: os jogos eletrônicos como ferramenta metodológica no ensino de geografia. Geosaberes, Fortaleza, v. 2, n. 3, p. 34-47, 2011.

PONTE, J. O professor de Matemática: um balanço de dez anos de investigação. Quadrante; 2, p.79-114, 1994.

PRADO, M. E. B. B.; MARTINS, M. C. A Formação do Professor: Estratégias de Intervenção no Processo de Reconstrução da Prática Pedagógica. In: IV Congresso Ibero-Americano de Informática na Educação. Actas... Brasília, 1998.
PRENSKY, Marc. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: SENAC São Paulo, 2012.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. Metodologia do Trabalho Científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013. Disponível em : <<https://www.feevale.br/Comum/midias/0163c988-1f5d-496f-b118-a6e009a7a2f9/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>> . Acesso em: 10 de Set. 2024.

RAFFESTIN, Claude. Por uma geografia do poder. Tradução de Maria Cecília França. São Paulo: Ática, 1993.

RAMOS, D. K. A Escola Frente ao Fenômeno dos Jogos Eletrônicos: aspectos morais e éticos. Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 6, n. 2, 2008.

RAMOS, D.K. Jogos Eletrônicos e Aprendizagem: aspectos motivacionais na percepção de jovens jogadores. Revista Nupem, Campo Mourão, v.12, n. 7, p. 209-225, 2015.

SANTOS, C. A gamificação e o ensino de sociologia: elementos para uma reflexão, Revista Espaço Acadêmico, 2021.

Secretaria de Educação de Pernambuco. *Organizador Curricular de Geografia*. 2023. Disponível em: https://portal.educacao.pe.gov.br/wp-content/uploads/2023/08/Organizador_Curricular_FBG_Geografia.pdf. Acesso em: 22 Set. 2024.

SENA, S.SCHMIEGELOW, S. S.; PRADO, G. M. B. C. SOUSA, R. P. L. e FIALHO, F. A. P. Aprendizagem baseada em jogos digitais: a contribuição dos jogos epistêmicos na geração de novos conhecimentos. Novas tecnologias na educação, 2016.

TARDIF, Maurice. Saberes docentes e formação profissional. 17 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

TRINDADE, G. A.et al. Geografia e ensino: dimensões teóricas e práticas para a sala de aula Ilhéus: Editus, 2017. 246p.

VIANNA, Y. et al. Gamification Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos, 2013. Disponível em: < <https://acervo-digital.espm.br/E-BOOKS/2020/365430.pdf> >. Acesso em: 15 de Set. 2024.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO REALIZADO COM A PROFESSORA REGENTE DE GEOGRAFIA DA INSTITUIÇÃO EREM PADRE NÉRCIO RODRIGUES

1- Qual sua idade?

43 anos.

2- Quantos anos você trabalha na EREM Padre Nércio Rodrigues como professora de Geografia?

Trabalho na Padre Nércio há 7 anos.

3- Quanto ao ensino de Geografia, você utiliza métodos lúdicos para poder ensinar os seus alunos? Se sim, quais?

Sim, utilizo jogos, bingos, mapas interativos...

4- Você já teve algum contato com quaisquer tipos de jogos digitais fora da sala de aula? se sim, quais?

Quando possível faço uso do wordwall, kahoot...

5- Você já utilizou a gamificação como metodologia em classe? se sim, como foi o comportamento dos estudantes?

Foi bem recebida pelos estudantes, dinamizou mais as aulas.

6- Você conhece, jogou ou ouviu falar do jogo Free Fire?

Conheço, mas não joguei.

7- Você já ouviu os alunos comentando ou até mesmo jogando o jogo Free Fire?

Sim, algumas vezes.

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO REALIZADO COM OS ESTUDANTES DO 1º ANO DA INSTITUIÇÃO EREM PADRE NÉRCIO RODRIGUES

ESTUDANTE Nº 1

1- Quantos anos você tem?

16 anos.

2- Gênero?

Feminino.

3- Em qual série você está?

1º ano

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Sim.

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Pode ser utilizado para diversão e aprendizado.

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

Sim, é muito bom para distrair a mente.

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Quase todos os dias.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Sim.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Não, não aprendi nada.

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Não.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

Sim, não sei como.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Geografia Física.

ESTUDANTE Nº 2

1- Quantos anos você tem?

16 anos.

2- Gênero?

Masculino.

3- Em qual série você está?

1º ano

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Sim.

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Pode ser utilizado para diversão e aprendizado

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

Sim, acho um jogo bom mas tem melhores.

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Raramente.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Sim.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Sim, no Minecraft é importante lembrar as coordenadas, saber sobre montanhas, cavernas, planícies e depressões.

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Não.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

Sim, uma forma divertida e bem eficaz, um jogo online que trabalhe com localização e coisas do tipo.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Cartografia.

ESTUDANTE Nº3

1- Quantos anos você tem?

15 anos.

2- Gênero?

Feminino.

3- Em qual série você está?

1º ano.

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Sim.

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Pode ser utilizado para diversão e aprendizado.

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

Sim, acho legal.

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Raramente.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Sim.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Não.

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Sim.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

Sim, escolhendo bons jogos.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Geografia Física.

ESTUDANTE Nº4

1- Quantos anos você tem?

16 anos.

2- Gênero?

Femino.

3- Em qual série você está?

1º ano

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Sim.

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Pode ser utilizado para diversão e aprendizado.

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

Sim, acho legal.

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Raramente.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Não.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Sim, muitas coisas.

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Sim.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

Sim, utilizando os jogos certos e as didáticas corretas, dá para fazer um bom uso e um ótimo aprendizado.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Cartografia.

ESTUDANTE Nº5

1- Quantos anos você tem?

15 anos.

2- Gênero?

Feminino.

3- Em qual série você está?

1º ano

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Sim.

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Pode ser utilizado para diversão e aprendizado

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

Sim, não jogo mas acho bem legal.

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Nunca joguei.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Sim.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Sim, a ganhar e a perder.

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Não.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

Sim, como não sei.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Geografia Física.

ESTUDANTE Nº6

1- Quantos anos você tem?

16 anos.

2- Gênero?

Feminino.

3- Em qual série você está?

1º ano

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Sim.

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Pode ser utilizado para diversão e aprendizado

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

Sim. É um jogo bom, tanto para diversão ou para passar o tempo.

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Quase todos os dias.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Não.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Sim, eu tive melhoria de raciocínio na maioria dos jogos que já joguei

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Não.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

É possível, pois, é só escolher os jogos certos e indicados para isso, e também seria legal por ser algo novo e também daria um pouco certo porque na minha escola tem informática.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Cartografia.

ESTUDANTE Nº7

1- Quantos anos você tem?

15 anos.

2- Gênero?

Masculino.

3- Em qual série você está?

1º ano

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Sim.

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Pode ser utilizado para diversão e aprendizado

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

Conheço e não gosto do jogo.

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Nunca joguei.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Não.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Sim, já utilizei na biologia, órgãos de animais e etc.

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Não.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

Sim, com jogos educativos e criativos que prendam a atenção do estudante.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Geografia Física.

ESTUDANTE Nº8

1- Quantos anos você tem?

16 anos.

2- Gênero?

Feminino.

3- Em qual série você está?

1º ano.

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Sim.

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Pode ser utilizado para diversão e aprendizado

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

Conheço, é legal.

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Quase todos os dias.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Sim.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Não, não aprendo.

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Sim.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

Acho que não.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Nenhum.

ESTUDANTE Nº9

1- Quantos anos você tem?

14 anos.

2- Gênero?

Feminino.

3- Em qual série você está?

1º ano

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Sim.

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Pode ser utilizado para diversão e aprendizado

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

Sim, ele é viciante interessante e divertido de jogar.

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Todos os dias.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Sim.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Acho que sim, mas não sei dizer.

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Não.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

Sim, com organização e boas ideias de jogo para jogar.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Geografia Física.

ESTUDANTE Nº10

1- Quantos anos você tem?

16 anos.

2- Gênero?

Feminino.

3- Em qual série você está?

1º ano.

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Não.

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Pode ser utilizado para diversão e aprendizado

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

Sim. O jogo é muito divertido e interativo.

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Quase todos os dias.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Sim.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Não.

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Não.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

Sim. Acredito que com muitos jogos interessantes para utilizar na sala de aula.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Cartografia.

ESTUDANTE Nº11

1- Quantos anos você tem?

15 anos.

2- Gênero?

Masculino.

3- Em qual série você está?

1º ano.

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Não

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Pode ser utilizado para diversão e aprendizado

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

Sim, conheço.

A minha opinião é positiva, é um jogo muito legal.

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Todos os dias.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Sim.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Sim, já aprendi sobre coordenadas e sobre sentidos também.

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Não.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

Sim seria muito massa.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Cartografia.

ESTUDANTE Nº12

1- Quantos anos você tem?

15 anos.

2- Gênero?

Feminino.

3- Em qual série você está?

1º ano

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Sim.

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Pode ser utilizado para diversão e aprendizado

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

conheço, acho divertido jogar com minhas amigas.

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Quase todos os dias.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Sim.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Muitas coisas, principalmente ganhar e perder.

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Não.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

Sim, só é preciso saber como usar. Acho que de uma forma descontraída e interativa com os alunos, muitas vezes ficamos com tédio da rotina, creio que utilizar jogos seria um diferencial.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Cartografia.

ESTUDANTE Nº13

1- Quantos anos você tem?

15 anos.

2- Gênero?

Masculino.

3- Em qual série você está?

1º ano

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Não.

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Pode ser utilizado para diversão e aprendizado

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

Sim, um bom jogo.

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Todos os dias.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Sim.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Sim, aprendi a ter raciocínio lógico.

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Não.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

Sim. De forma que os estudantes possam aprender se divertindo com um jogo legal.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Cartografia.

ESTUDANTE Nº14

1- Quantos anos você tem?

15 anos.

2- Gênero?

Feminino.

3- Em qual série você está?

1º ano

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Não.

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Pode ser utilizado para diversão e aprendizado

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

Sim, conheço o jogo com meus amigos.

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Quase todos os dias.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Sim.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Sim, a me divertir, a ganhar e perder e a conteúdos de matemática.

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Não.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

Sim, com um jogo maneira que possa ter conteúdos da disciplina nele.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Cartografia.

ESTUDANTE Nº15

1- Quantos anos você tem?

15 anos.

2- Gênero?

Masculino.

3- Em qual série você está?

1º ano

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Sim.

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Pode ser utilizado para diversão e aprendizado

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

Sim, acho divertido e competitivo.

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Quase todos os dias.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Sim.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Sim, a ser competitivo e a alcançar minhas metas.

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Sim.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

Sim, não sei.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Cartografia.

ESTUDANTE Nº16

1- Quantos anos você tem?

14 anos.

2- Gênero?

Feminino.

3- Em qual série você está?

1º ano

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Sim.

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Pode ser utilizado para diversão e aprendizado

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

Sim, acho legal

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Quase todos os dias.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Sim.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Sim.

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Sim.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

Sim, de uma forma descontraída.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Geografia Humana.

ESTUDANTE Nº17

1- Quantos anos você tem?

15 anos.

2- Gênero?

Feminino.

3- Em qual série você está?

1º ano

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Não.

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Pode ser utilizado para diversão e aprendizado

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

Sim, acho legal.

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Quase todos os dias.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Sim.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Não.

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Não.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

Sim, não sei.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Geografia Humana.

ESTUDANTE Nº18

1- Quantos anos você tem?

16 anos.

2- Gênero?

Feminino.

3- Em qual série você está?

1º ano

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Sim.

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Pode ser utilizado para diversão e aprendizado

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

Sim, jogo e gosto bastante.

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Quase todos os dias.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Sim.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Sim, a me localizar.

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Não.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

Sim, acho que seria legal.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Cartografia.

ESTUDANTE Nº19

1- Quantos anos você tem?

15 anos.

2- Gênero?

Masculino.

3- Em qual série você está?

1º ano

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Sim.

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Pode ser utilizado para diversão e aprendizado

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

Sim. Gosto do jogo, é muito divertido jogar com os amigos.

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Quase todos os dias.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Sim.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Sim, aprendi sobre vencer desafios.

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Não.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

Não sei como seria, mas acredito que daria certo.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Cartografia.

ESTUDANTE Nº20

1- Quantos anos você tem?

15 anos.

2- Gênero?

Feminino.

3- Em qual série você está?

1º ano

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Não.

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Exclusivamente para diversão.

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

Sim, um jogo bacana.

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Quase todos os dias.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Sim.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Não.

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Não.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

Sim, de uma forma interativa.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Cartografia.

ESTUDANTE Nº21

1- Quantos anos você tem?

15 anos.

2- Gênero?

Masculino.

3- Em qual série você está?

1º ano

4- Você gosta da disciplina de Geografia?

Sim.

5- Para você, qual a função dos jogos digitais?

Pode ser utilizado para diversão e aprendizado

6- Você conhece o jogo digital Free Fire? Qual sua opinião sobre ele?

Sim, um jogo competitivo.

7- Com que frequência você joga o jogo digital Free Fire ?

Quase todos os dias.

8- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia jogando?

Sim.

9- Você gostaria de aprender a disciplina de Geografia com o jogo Free Fire ?

Sim.

10- Fazendo o uso de jogos você aprendeu algo? Se sim, o que?

Sim, já aprendi a resolver fração.

11- Sua escola já trabalhou com gamificação?

Não.

12- Na sua opinião, você acredita que é possível a escola utilizar jogos digitais para ensinar os estudantes? De que forma seria?

Sim, de uma forma que primeiro fosse apresentado o jogo para a turma e depois pudéssemos explorar o jogo.

13- Na sua opinião, qual conteúdo da disciplina de geografia é possível aprender com o jogo Free Fire?

Cartografia.