



LIMIAR

HENRIQUE, Pedro; CARSTEN, Thiago;
HECK, Christian;

Instituto Federal Catarinense - *campus* Rio do Sul
Curso Técnico em Informática para a Internet Integrado ao Ensino Médio, 3º
ano

Resumo: Jogos eletrônicos só crescem em popularidade após a virada do milênio, sendo a indústria mais lucrativa, superando música e até mesmo filmes, muitos jovens têm jogos como sua mídia mais consumida. A natureza interativa e imersiva de jogos é capaz de ser uma experiência educacional.

Palavras-chave: Geografia, jogo, história

INTRODUÇÃO

Desde muito tempo a evasão escolar consiste em uma grande barreira e desafio dentro do campo da educação. Segundo Silva (2024) o abandono do estudo proveniente do desinteresse do indivíduo representa 23,5% dos casos entre jovens de 19 a 24 anos, sendo 9 milhões o número total de jovens que não possuem o ensino médio completo devido a esse e outros motivos. Isso reflete negativamente de forma direta a vida do estudante envolvido, e reforça como se deve repensar nas estratégias metodológicas para as adaptar às necessidades atuais. Matérias escolares mais difíceis também consistem em um forte agravante quando se trata de desistências por desinteresse. Geografia se encontra dentro do ranking junto de outras matérias devido a falta de interesse que a mesma desperta nos alunos, sendo encontrada em quinto lugar dentro dessa lista.

Segundo SILVA (2016):

“O docente necessita buscar novas metodologias e recursos de ensino para a sala de aula, deixando de trabalhar apenas



com o livro didático e com assuntos que não têm relação com o cotidiano e com a realidade dos educandos”

Assim visando diminuir a evasão escolar devido ao desinteresse, esse trabalho se propõe a desenvolver um jogo educativo para gamificar aulas de geografia, a fim de tornar o conteúdo mais interessante e envolvente para os estudantes. A escolha de um jogo para a resolução de tal problema se deve a popularidade de tal mídia, jogos eletrônicos se beneficiam de um crescimento em popularidade desde o início dos anos 2000, se tornando a indústria que mais movimenta dinheiro, superando a indústria de música e filmes. Além disso, os jogos ocupam o espaço da forma de mídia mais consumida pelas pessoas da faixa etária escolar.

REVISÃO DA LITERATURA

Evasão escolar consiste no ato de abandonar sua instituição de ensino antes de acabar com o seu período letivo, existem diversas causas para esse acontecimento, e dentre elas estão: desistência, transferência, exclusão ou abandono. Dentro da área de desinteresse uma das matérias que mais causam a evasão devido ao mesmo é a geografia, Jonatas (2016) Destaca que dentre as principais situações que acontecem dentro das escolas um dos mais comuns consiste no desinteresse dos alunos em aulas de geografia. Além disso aponta que essa prática prejudica principalmente o aprendizado do aluno, uma vez que, ao não prestar atenção na aula, os mesmos buscam qualquer outra atividade, pouco se importando com a presença do professor em sala, muito menos com o conteúdo perdido.

Logo, se faz pertinente pensar e adotar estratégias de ensino que busquem firmar o interesse dos estudantes, fazendo os mesmos aprenderem de forma leve e eficiente assim como aponta Maria, Ribeiro, Pereira, Aparecido (2015):



“Dessa forma, percebe-se que trabalhar com geografia, assim como qualquer outra área de conhecimento, exige formação e metodologia que desperte no aluno o gosto pelo estudo. Caso contrário poderá não chegar ao objetivo desejado.”

Dito isso, o uso de uma metodologia diferenciada como gamificação para o aprendizado consiste em uma ótima opção para cumprir esse objetivo. A gamificação segundo Amarante (2017):

“Consiste no uso de elementos, estratégias e pensamentos dos jogos fora do contexto de um game, um exemplo é o crescente interesse na sua utilização em processos de capacitação, qualificação e treinamentos corporativos.”

Reforçando essa ideia Ferreira (2021) aponta que métodos gamificados auxiliam na criação de atividades que apoiem o professor a fim de melhorar seus métodos de aprendizagem. Usando estratégias corretas o docente poderá atingir os alunos e colocá-los em uma nova experiência

MATERIAIS E MÉTODOS

A nossa pesquisa, de caráter exploratório, descritivo e quantitativo. Teve como início um levantamento de informações sobre desenvolvimento de jogos educacionais, geografia e a dificuldade de alunos em compreender matérias de humanas como história e geografia.

Logo após isso, antes de testar fisicamente serão realizados testes de uma versão inicial de desenvolvimento para avaliar e melhorar o funcionamento do sistema. Neste projeto serão usados: Um software de desenvolvimento ainda a ser escolhido, computadores e softwares de pixelart.

RESULTADOS E DISCUSSÕES



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fazer as considerações finais finais sobre os resultados objetivos e resumir aqui se os objetivos do projeto foram alcançados. Escrever de acordo com o seu ponto de vista sobre a realização do trabalho. Apresentar também as dificuldades encontradas e propostas de futuros trabalhos e melhorias.

REFERÊNCIAS

-ABANDONO escolar atinge recorde histórico entre crianças e adolescente do Ensino Fundamental, [S. l.], 22 de março de 2025. Disponível em:

<https://www.cartacapital.com.br/educacao/abandono-escolar-atinge-recorde-historico-entre-criancas-e-adolescentes-do-ensino-fundamental-mostra-ibge/>

Acesso em: 17 mar. 2025

-SILVA, Marcos Jonatas Damasceno Da et al.. O desinteresse dos alunos nas aulas de geografia. Anais III CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2016. Disponível em:

<<https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/21515>>. Acesso em: 18/03/2025 14:06

-DA CONCEIÇÃO SILVA, Maroni Maria et al. Dificuldades de aprendizagem no ensino de geografia no 7º ano da UE Florisa Silva em Canto do Buriti-PI. **PESQUISAR-Revista de Estudos e Pesquisas em Ensino de Geografia**, v. 2, n. 3, p. 77-96, 2015.

-FARIA, Alexandre Ferreira de. Gamificação na educação. 2021.



INSTITUTO FEDERAL

Catarinense

Campus Rio do Sul



-DA SILVA, Marcos Jonatas Damasceno. O desinteresse dos alunos nas aulas de Geografia: Estudo de caso de uma escola privada em Belém–PA. 2016.