



UNIVERSIDADE FEDERAL DA GRANDE DOURADOS

BRUNO HENRIQUE SANTOS SANTANA

“GEO GO”: UMA ESTRATÉGIA DIDÁTICA DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE GEOGRAFIA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Dourados

2025

BRUNO HENRIQUE SANTOS SANTANA

“GEO GO”: UMA ESTRATÉGIA DIDÁTICA DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE GEOGRAFIA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em Ensino de Geografia em Rede Nacional/Faculdade de Ciências Humanas/Universidade Federal da Grande Dourados (PROFGEO/ FCH/ UFGD) – Stricto Sensu – Mestrado Profissional, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ensino de Geografia.

Área de concentração: Material Pedagógico

Orientador: Prof.^a Dr.^a Camila Riboli Rampazzo

Dourados

2025

BRUNO HENRIQUE SANTOS SANTANA

**“GEO GO”: UMA ESTRATÉGIA DIDÁTICA DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE
GEOGRAFIA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Camila Riboli Rampazzo

Universidade Federal da Grande Dourados - UFGD

Orientadora

Prof. Dr. Alex Torres Domingues

Ensino de Geografia em Rede - PROFGEO UFGD

Examinador interno

Prof. Dr. Valdir Adilson Steinke

Universidade de Brasília (UnB)

Examinador externo

Ficha Catalográfica

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP).

S232" Santana, Bruno Henrique Santos
"GEO GO": UMA ESTRATÉGIA DIDÁTICA DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE
GEOGRAFIA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL [recurso eletrônico] / Bruno
Henrique Santos Santana. -- 2025.
Arquivo em formato pdf.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Camila Riboli Rampazzo.
Dissertação (Mestrado em Ensino de Geografia em Rede)-Universidade Federal da Grande
Dourados, 2025.
Disponível no Repositório Institucional da UFGD em:
<https://portal.ufgd.edu.br/setor/biblioteca/repositorio>

1. Gamificação. 2. Metodologias ativas. 3. Ensino de Geografia. 4. Ensino Fundamental. 5. "Geo
Go". I. Rampazzo, Prof.^a Dr.^a Camila Riboli. II. Título.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

©Direitos reservados. Permitido a reprodução parcial desde que citada a fonte.

AGRADECIMENTOS

Chegar até aqui foi uma jornada repleta de desafios, aprendizados e conquistas que só foram possíveis graças a pessoas especiais que fizeram parte do meu caminho. Este trabalho é mais do que um requisito acadêmico, é um pedaço da minha história, construída com amor, apoio e dedicação de quem sempre acreditou em mim.

Em primeiro lugar, agradeço a Deus, pela força e pela luz que me sustentaram em cada etapa. Nos momentos de cansaço e incerteza, foi na fé que encontrei coragem para seguir.

Ao meu pai, Aparecido Vieira de Santana, deixo toda minha gratidão e admiração. O senhor sempre foi o meu exemplo de esforço, honestidade e determinação. Tudo o que conquistei tem um pouco do seu jeito firme de me ensinar a nunca desistir.

À minha noiva, Maria Luiza Pereira Proença. Obrigado por estar ao meu lado com paciência e carinho. Você sempre esteve presente, torcendo e acreditando em mim. Essa vitória também é sua.

À minha orientadora, Prof.^a Camila Riboli Rampazzo, agradeço imensamente pela orientação generosa e pela confiança no meu trabalho. Sua escuta atenta, suas palavras de incentivo e sua sensibilidade foram fundamentais para que eu pudesse amadurecer academicamente e compreender a importância deste projeto para o ensino de Geografia.

Aos colegas da turma PROFGEO/UFGD 2024, em especial ao grupo G7 (Luciano, Dazzi, Marieli, Keila, Adriana e Elaine), minha eterna gratidão pela parceria, pelas risadas, pelas conversas e pela amizade que tornaram essa jornada muito mais leve e divertida.

Ao PROFGEO/UFGD, deixo o meu sincero reconhecimento. O programa transformou minha forma de pensar e ensinar Geografia. Cada disciplina, cada discussão e cada troca de experiências contribuíram para o meu crescimento pessoal e profissional.

Aos meus familiares, que sempre acreditaram em mim, mesmo quando a rotina se tornava pesada. Obrigado por compreenderem minhas ausências e celebrarem comigo cada pequena conquista.

Agradeço também à direção e coordenação da Escola Municipal Weimar Gonçalves Torres e a coordenação da Escola Municipal Neil Fioravanti, pelo apoio e pela confiança no

desenvolvimento do projeto dentro da escola. Sem essa parceria, muito do que foi realizado não seria possível.

Aos alunos participantes das escolas envolvidas, que acolheram a proposta com entusiasmo e curiosidade, o meu carinho e gratidão. Vocês deram vida ao *Geo Go* e mostraram que aprender pode ser algo leve, divertido e cheio de significado.

E não poderia deixar de mencionar meus ex-alunos do 7º ano de 2024 da escola Weimar, que foram a inspiração inicial deste trabalho. Cada sorriso, pergunta e descoberta de vocês me motivou a transformar o ensino de Geografia em algo mais próximo, dinâmico e envolvente.

A todos que, de alguma forma, contribuíram para que este sonho se tornasse realidade, deixo meu mais sincero muito obrigado. Este trabalho carrega um pouco de cada um de vocês e será para sempre uma lembrança do quanto é bonito aprender e crescer ao lado de pessoas que acreditam na educação.

RESUMO

Este trabalho apresenta uma proposta didática fundamentada nas metodologias ativas de ensino, com foco na aplicação da gamificação como recurso pedagógico para o ensino de Geografia no Ensino Fundamental. A proposta tem como produto principal o *Geo Go*, um jogo de cartas educativo que visa promover o aprendizado significativo por meio da ludicidade, da interação e da competição saudável. Inspirado em jogos de estratégia, o *Geo Go* foi desenvolvido com base em habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e contempla conteúdos da Geografia do Brasil. O jogo, em sua dinâmica, mobiliza conceitos fundamentais da disciplina — como região, território e paisagem — que permeiam a abordagem dos conteúdos, embora as cartas em si estejam centradas em aspectos da Geografia do Brasil. Dessa forma, o *Geo Go* contribui, sobretudo, para a compreensão de conteúdos do ensino de Geografia do Brasil, ao mesmo tempo em que estimula o protagonismo do estudante, a tomada de decisões e o raciocínio crítico, favorecendo o engajamento e a consolidação da aprendizagem.

Palavras-chave: Gamificação. Metodologias ativas. Ensino de Geografia. Ensino Fundamental. “Geo Go”.

ABSTRACT

Title: “GEO GO”: A GAMIFICATION-BASED TEACHING STRATEGY FOR GEOGRAPHY IN THE FINAL YEARS OF ELEMENTARY SCHOOL

This paper presents a didactic proposal based on active learning methodologies, focusing on the application of gamification as a pedagogical tool for teaching Geography in Elementary School. The main product of this proposal is *Geo Go*, an educational card game designed to promote meaningful learning through playfulness, interaction, and healthy competition. Inspired by strategy games, *Geo Go* was developed based on skills from the Brazilian National Common Curricular Base (BNCC) and covers content related to Brazilian Geography. In its dynamics, the game mobilizes fundamental concepts of the discipline — such as region, territory, and landscape — which permeate the approach to the contents, although the cards themselves are centered on aspects of Brazilian Geography. Thus, *Geo Go* contributes, above all, to the understanding of contents of Brazilian Geography teaching, while encouraging student protagonism, decision-making, and critical thinking, fostering engagement and knowledge consolidation.

Keywords: Gamification. Active learning methodologies. Geography teaching. Elementary School. “Geo Go”.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Estrutura de gamificação proposta por Kelvin Werbach	26
Figura 2 - Composição e distribuição dos elementos	34
Figura 3 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”	35
Figura 4 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”	36
Figura 5 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”	37
Figura 6 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”	38
Figura 7 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”	39
Figura 8 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”	40
Figura 9 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”	41
Figura 10 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”	42
Figura 11 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”	43
Figura 12 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”	44
Figura 13 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”	45
Figura 14 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”	46
Figura 15 - Manual de construção do Geo Go	47
Figura 16 - Fachada da Escola Municipal Weimar Gonçalves Torres.....	49
Figura 17 - Localização das escolas participantes dos testes do Geo Go.....	50
Figura 18 - Alunos participantes do primeiro teste do Geo Go.....	52
Figura 19 - Resultados da Avaliação Pedagógica do “Geo Go” pelos Estudantes	55
Figura 20 - Fachada da Escola Municipal Neil Fioravanti – CAIC	56
Figura 21 - Alunos participantes do segundo teste do Geo Go	58
Figura 22 - Ficha de Avaliação com base na tabela avaliativa	64

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. METODOLOGIA (sobre o Geo Go).....	13
3. ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA DA GAMIFICAÇÃO	16
3.1 Metodologias ativas no ensino	16
3.1.1 Metodologias ativas no ensino de Geografia	16
3.1.2 Os conteúdos de Geografia do Brasil no Currículo do componente curricular de Geografia.....	20
3.2 Gamificação	23
3.2.1 Jogos e seus elementos.....	24
3.2.2 Uso de Jogos não digitais na aprendizagem	27
3.2.3 Perspectivas e aplicabilidades do “Geo Go”	29
4. ETAPAS DA FERRAMENTA EDUCACIONAL “GEO GO”	30
4.1 O CANVA COMO ALTERNATIVA DE CRIAÇÃO E ADAPTAÇÃO	47
5. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	48
5.1 Primeiro teste.....	48
5.1.1 Preparação da Atividade.....	49
5.1.2 Organização dos Grupos	51
5.1.3 Início da Atividade	51
5.1.4 Desenvolvimento da Atividade	53
5.1.5 Avaliação da Atividade.....	53
5.2 Segunda aplicação	56
5.2.1 Preparação da atividade	56
5.2.2 Organização dos grupos.....	57
5.2.3 Início da atividade	57
5.2.4 Desenvolvimento da Atividade	59
5.2.5 Avaliação da Atividade.....	59
5.3 AVALIAÇÃO CONCLUSIVA DO GEO GO	60
6 GUIA PARA CRIAÇÃO DO JOGO “GEO GO” COM OUTRAS TEMÁTICAS DA GEOGRAFIA	65
6.1 Definição do Tema	65
6.2 Distribuição dos atributos	65
6.3 Criação das Cartas Especiais	66
6.4 Atribuição dos Valores dos Atributos	66

6.5 Criação Visual das Cartas	66
6.6 Elementos Gráficos de Cada Carta	67
6.7 Quantidade Ideal de Cartas	68
6.8 Preparação para Impressão.....	68
6.9 Conferência Final	68
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	69
REFERÊNCIAS	72

1. INTRODUÇÃO

A formação de professores de Geografia no Brasil, há pelo menos duas décadas, enfrenta desafios em relação a realidade em sala de aula. A exigência de homogeneidade nos conteúdos para todos os alunos e escolas do país, traduz a limitação dos livros didáticos e metodologias tradicionais que, muitas vezes, não atendem as especificidades regionais e culturais (Callai, 1996).

Com base nessa perspectiva, percebe-se que o espaço geográfico é um produto da ação humana, sendo fundamental que sua leitura vá além do aspecto visual, abrangendo os múltiplos elementos que o compõem.

Diante desse cenário, este trabalho tem como objetivo geral produzir e aplicar um material didático gamificado, denominado “Geo Go”, voltado ao ensino de Geografia no ensino fundamental. A proposta busca, por meio de uma dinâmica lúdica e interativa, promover o raciocínio geográfico, ampliar a compreensão de conceitos como relevo, clima, vegetação, população e economia, e incentivar a participação ativa, a cooperação e o engajamento dos estudantes durante o processo de aprendizagem.

Para isso, foram elencados os seguintes objetivos específicos:

- Compreender a Gamificação como metodologia de ensino e o ensino de Geografia;
- Propor o uso da gamificação como metodologia de ensino e o ensino de Geografia;
- Analisar a aplicação de atividades gamificadas que potencializam a compreensão dos conhecimentos geográficos para o 7º ano do Ensino Fundamental, por meio do jogo de cartas “Geo Go”.

A Geografia busca compreender a realidade a partir do seu objeto de estudo principal: o espaço produzido. Trata-se de um espaço territorializado, inserido no cotidiano das pessoas, que é moldado por suas ações, mas também por suas omissões. Esse espaço funciona como palco das práticas humanas, influenciando-as ao mesmo tempo em que é por elas influenciado, podendo facilitar, dificultar ou permitir determinadas ações.

Conforme Callai (2020, p5):

A Geografia compreende a realidade por meio do estudo do espaço construído, que é moldado pela ação ou inação humana. Esse espaço é palco e agente das práticas sociais, influenciando e sendo influenciado. A paisagem é a forma visível desse território em determinado tempo, porém sua leitura é seletiva, pois nossa percepção não capta tudo. Além disso, a paisagem não é apenas visual, mas envolve múltiplos elementos sensoriais que enriquecem sua interpretação (Callai, 2020).

Neste sentido, complementam Callai e Moraes (2017) ainda que, a formação cidadã, ou seja, aquela que transmite além do conteúdo, mas também promove ideais de pertencimento espacial e interpretação do mundo pelo aluno, somente tem efetividade quando há enfoque para o público: quem são, onde e como vivem, o contexto de suas vidas, idades e aspecto singulares que incluem consciência de grupo social.

Dessa forma, é essencial repensar as estratégias pedagógicas, a fim de estimular o interesse dos alunos e promover uma aprendizagem mais significativa.

Recentemente, as metodologias ativas de ensino têm ganhado espaço para transformar a experiência educacional. Essas abordagens colocam o estudante como protagonista do seu aprendizado, incentivando a participação ativa e o desenvolvimento de habilidades.

De acordo com Nogueira e Carneiro (2009), a prática educativa cidadã compromissada na formação da cidadania e democracia, precisa construir-se partindo do olhar crítico, analítico e problematizador que inclui a realidade de vida do aluno, formando relações amplas que possam ser vistas em perspectiva global e considerando as múltiplas relações e conexões em cada tema exposto.

A inadequação a essa construção, ainda, pode dificultar o direito do entender, compreender, analisar e explicar o espaço no qual o aluno vive e se constrói como sujeito e cidadão, tornando-o excluído dos espaços sociais e removendo-lhe o pertencimento como cidadão-pleno.

Dentre essas metodologias, a gamificação se destaca como um recurso inovador ao incorporar elementos de jogos no ensino tradicional nacional. Lucas e Sena (2024), conectam o uso de metodologias ativas, como a gamificação, na promoção do engajamento de alunos e aprofundamento da compreensão do ensino geográfico, uma vez que a participação ativa dos estudantes atua como força propulsora para a compreensão mais profunda dos conceitos e, o acréscimo dessa metodologia é capaz de melhorar a atratividade e interatividade, colaborando com a ideia proposta.

A gamificação consiste na utilização de mecânicas de jogos em atividades que estão fora do contexto de jogos, sendo capaz de explorar níveis de engajamento individuais em resoluções de problemas (Fadel et al., 2014). Essa abordagem favorece competências relacionadas a socialização, entretenimento, alívio de estresse e autoteste em relação a determinado conteúdo. Também contribui para o desenvolvimento cognitivo, articulando dois tipos de motivações: intrínsecas, vinculadas ao interesse espontâneo, prazer, curiosidade, desafio, cooperação e sentimento de pertencimento; e extrínsecas, que estão relacionadas a recompensas externas, como reconhecimento social, pontos, prêmios e classificações. (Zicherman; Cunningham, 2011).

Os jogos são parte de uma experiência narrativa do indivíduo, pois a construção emocional e sensorial é própria, sendo o desenvolvimento da narrativa dependente da ação ativa do sujeito para caminhar em resolutivo (Fadel et al., 2014). Em conjunto, a associação de jogos à educação pode favorecer o foco e a concentração, êxtase, clareza e resposta dos alunos em relação ao proposto pelo professor, melhorar e desenvolver habilidades, favorecer o crescimento emocional e aumentar a motivação (Csikszentmihalyi, 1990).

Portanto, é uma estratégia que se apropria de instrumentos dos jogos e, aplicada em conjunto aos métodos educacionais, pode favorecer o repasse de conteúdo aos alunos e auxiliar o professor ao repasse de conhecimento (Sande; Sande, 2018). A proposta visa tornar as aulas mais interativas, favorecendo a compreensão de conteúdos por meio da aplicação de elementos de jogos de cartas, do qual terá desafios e dinâmicas de competição.

Este trabalho foi desenvolvido com base em uma estrutura pedagógica que visa a integração entre a teoria geográfica e a prática lúdica. A ferramenta contempla conceitos da geografia do Brasil promovendo a interação entre os alunos e incentivando a construção coletiva do conhecimento. Assim, espera-se que a utilização desse recurso contribua para um ensino mais dinâmico e eficaz.

Ao longo deste trabalho, serão discutidas a estratégia pedagógica da gamificação e sua relação com metodologias ativas, bem como os principais elementos dos jogos aplicados ao ensino. Em seguida, serão detalhadas as etapas de desenvolvimento da ferramenta educacional e a análise dos resultados obtidos a partir de sua implementação.

A utilização de metodologias ativas tem ganhado destaque no meio educacional pois os professores buscam novas formas de atrair os estudantes e promover um aprendizado dinâmico e participativo. No entanto, muitos docentes ainda enfrentam dificuldades em implementar essas abordagens, seja por falta de uma formação adequada ou pelo medo de alterar práticas tradicionais. Neste contexto, a gamificação tem sido uma alternativa promissora pois, possibilita a inserção de elementos lúdicos e interativos no processo de ensino-aprendizagem.

Para Bacich e Moran (2018, p. 16) metodologias ativas em uma educação inovadora apontam a possibilidade de transformar aulas em experiências de aprendizagem mais vivas e significativas para os estudantes da cultura digital, cujas expectativas em relação ao ensino, a aprendizagem e ao próprio desenvolvimento e formação são diferentes do que expressavam as gerações anteriores.

Com isso, fica evidente que novas metodologias pedagógicas precisam ser utilizadas para que os estudantes possam fortalecer a conexão com o ambiente escolar e seus professores e, para

isso, é necessário que as gerações mais novas sejam ouvidas e seus hábitos sejam adotados como forma de inserção de suas realidades ao processo de ensino e aprendizagem.

Os conteúdos abordados serão referentes à Geografia do Brasil, sendo necessário adotar uma abordagem que valorize a interconexão entre os componentes do espaço geográfico, integrando aspectos como relevo, vegetação e hidrografia às dinâmicas econômicas, sociais e culturais. Desta forma, irá permitir que o estudante possa compreender o espaço como um sistema em constante transformação, resultado da interação entre elementos naturais e ações humanas.

Após as aulas teóricas, ministradas em sala de aula para estudantes 7º ano, o professor utilizará do jogo de cartas “Geo Go” para aprimorar o desenvolvimento dos conteúdos apresentados. Os estudantes serão dispostos em grupos e, cada partida será feita com supervisão do professor, para que siga as regras, possíveis dúvidas e erros, para que possam ser corrigidos.

A utilização do “Geo Go” servirá como uma ferramenta pedagógica para que haja um maior engajamento nos conteúdos de Geografia. Durante o ano letivo, o aluno terá contato com o conteúdo de Geografia do Brasil e, ao jogar, poderá fazer a correlação dos conteúdos vistos em sala de aula com os jogos, fazendo com que haja maior consolidação do conteúdo.

Desta maneira, a presente pesquisa busca unir fundamentação teórica e aplicação prática, utilizando a gamificação como recurso metodológico para potencializar o ensino de Geografia. Com isso, este estudo foi pensando como um jogo de cartas educativo que dialoga com a BNCC, onde integra conteúdos presentes nas habilidades e que promova um ambiente de aprendizagem dinâmico.

Ao apresentar a proposta, desenvolver o material, aplica-lo em contexto real e analisar seus resultados, pretende-se não apenas avaliar sua eficácia pedagógica, mas também contribuir com subsídios para que outros docentes possam implementar estratégias semelhantes em suas práticas de ensino.

Dessa maneira, este trabalho se propõe a articular as habilidades da BNCC e a aplicação prática, apresentando o desenvolvendo e analisando o uso do jogo de cartas geográficas, usando a gamificação como recurso pedagógico para o ensino de Geografia no 7º ano do Ensino Fundamental.

Espera-se que o uso do *Geo Go*, como recurso complementar às aulas tradicionais, contribua para potencializar o aprendizado, tornando o ensino de Geografia mais interativo e engajador, ao mesmo tempo em que favorece a consolidação do conhecimento geográfico e o desenvolvimento de competências cognitivas nos estudantes.

Além disso, a proposta apresenta relevância social ao estimular a participação ativa, a cooperação e o pensamento crítico, e relevância científica ao fornecer subsídios para que outros

docentes possam integrar elementos lúdicos e metodologias inovadoras em suas práticas pedagógicas.

O *Geo Go* foi criado de forma a garantir viabilidade prática para o docente, priorizando materiais de baixo custo e de fácil acesso, podendo ser confeccionado com ferramentas básicas, de modo que sua implementação na sala de aula não dependa de recursos sofisticados ou de alto investimento. Essa característica permite que o professor não apenas utilize o jogo de forma autônoma, mas também adapte e replique o material conforme a realidade de sua turma, tornando o recurso acessível para diferentes contextos escolares.

Além disso, o *Geo Go* foi pensado como um recurso flexível e colaborativo, possibilitando que os próprios alunos participem da elaboração das cartas e das atividades, caso o professor opte por essa abordagem. Essa participação ativa contribui para o engajamento dos estudantes, promovendo a apropriação do conhecimento geográfico e incentivando a criatividade e a autonomia no processo de aprendizagem.

2. METODOLOGIA

O desenvolvimento do material didático será dividido em três etapas centrais. Na primeira etapa será feito um levantamento bibliográfico sobre gamificação, metodologias ativas na educação e a utilização desses como ferramenta pedagógica. Neste momento, o foco será o conhecimento teórico e a projeção de melhores estratégias no desenvolvimento desse projeto.

A segunda etapa consistirá na elaboração do jogo denominado “Geo Go”. Serão desenvolvidos todos os componentes do jogo, incluindo as regras, design das cartas, explicação individual de cada carta e o seu modo de utilização.

A elaboração das cartas do “Geo Go” foi planejada com base em critérios pedagógicos e estéticos que facilitassem tanto a aprendizagem quanto a jogabilidade. Na prática, cada carta foi pensada para representar elementos da Geografia brasileira de forma acessível e visualmente atrativa.

As cartas geográficas foram organizadas a partir de atributos, levando em consideração os pontos “chaves” de cada localidade, como o relevo, clima, vegetação, economia, população e turismo. Já as cartas especiais foram desenhadas para adicionar dinâmica à partida, oferecendo vantagens estratégicas aos jogadores.

A identidade visual das cartas foi criada na plataforma Canva, levando em conta o uso de cores distintas: tons de verde para as cartas geográficas e tons de azul e amarelo para as cartas

especiais, permitindo uma fácil distinção entre as duas categorias. Cada elemento do design, desde a escolha das cores e tipografia até a organização dos atributos nas cartas, foi inspirado em jogos de cartas populares já conhecidos por estudantes entre 11 e 13 anos. Durante a fase de protótipo do “Geo Go”, foram considerados os comentários e sugestões desses estudantes, o que permitiu ajustes importantes para garantir maior clareza, atratividade visual e uma dinâmica de jogo mais envolvente.

A terceira etapa será dedicada a aplicação do “Geo Go” em turmas de 7º ano do Ensino Fundamental para fazer a coleta de dados a partir da experiência dos estudantes. Os dados coletados serão analisados para posterior avaliação sobre o impacto do jogo na aprendizagem dos estudantes, levando-se em conta o desenvolvimento das habilidades da ciência geográfica e atratividade para os estudantes.

Ao final da aplicação do jogo “Geo Go” com os estudantes, será aplicado um formulário online via Google Forms, com o objetivo de avaliar a experiência a partir da perspectiva dos estudantes.

O formulário foi estruturado com duas finalidades principais, sendo a avaliação do jogo “Geo Go” para o ensino e aprendizagem dos conteúdos de Geografia do Brasil e a conferência da percepção dos estudantes quanto à funcionalidade e do jogo como ferramenta pedagógica.

Para este, as perguntas estão organizadas em dois eixos:

O primeiro eixo refere-se à análise do processo de ensino e aprendizagem promovido pelo “Geo Go” durante sua aplicação em sala de aula. Já o segundo eixo está relacionado à avaliação das funcionalidades do jogo enquanto recurso didático de apoio ao trabalho docente.

Ao final do experimento e da coleta de dados, será analisada a eficácia do material para futuras melhorias e divulgação.

O jogo “Geo Go” é um projeto cuja proposta é usar a gamificação como forma de ensino, enquanto jogam, os estudantes podem usar as informações sobre a Geografia do Brasil, para competir entre si e aplicar seus conhecimentos geográficos para chegar à vitória.

O jogo é composto por: objetivo principal, número de jogadores e as cartas do jogo.

O objetivo principal do *Geo Go* é promover a aprendizagem dos conteúdos de Geografia do Brasil por meio de uma dinâmica lúdica e competitiva. O jogo estimula o raciocínio geográfico ao exigir que os estudantes utilizem os atributos presentes nas para fundamentar suas escolhas. A

cada rodada, os jogadores devem comparar os valores dos atributos selecionados e, com base nesse conhecimento, acumular pontos. O vencedor será aquele que, ao final da partida, obtiver a maior pontuação, resultado de uma combinação entre estratégia, compreensão dos conteúdos e tomada de decisão.

O jogo tem número mínimo de dois jogadores e máximo de 10 para que as disputas sejam mais equilibradas.

As cartas serão compostas da seguinte forma:

- Cartas de Geografia do Brasil (83 cartas): Representam aspectos físicos do Brasil, como relevo, clima, vegetação e formações naturais, e a representam elementos culturais, como economia, população, cultura.
- Cartas Especiais (25 cartas): Aumentam ou diminuem os pontos dos atributos de outras cartas, podendo beneficiar um jogador durante a partida.

Ao reunir todos os jogadores, as cartas devem ser embaralhadas e distribuídas igualmente entre os jogadores. Cada jogador deve ficar com sua pilha de cartas virada para baixo. O jogo é jogado em rodadas e os jogadores devem seguir a ordem definida no início.

Todos os jogadores devem seguir as regras da seguinte forma:

- Início da rodada: Em cada rodada, o jogador deverá escolher uma carta de seu monte, a colocar virada para cima e anunciar o atributo que será comparado. (por exemplo: Relevo)
- Comparação de cartas: O jogador a sua esquerda deve escolher uma carta e anunciar o atributo correspondente. O jogador com o maior valor naquele atributo vence a rodada.
- Uso de cartas especiais: As cartas especiais podem ser usadas a qualquer momento para aumentar os pontos de uma carta, desde que na vez do jogador que irá utilizá-la. Elas possuem efeitos limitados e devem ser usadas de forma estratégica pelo jogador.
- Final do jogo: O jogo termina após 10 rodadas. O vencedor é o jogador com o maior número de pontos.

3. ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA DA GAMIFICAÇÃO

3.1 Metodologias ativas no ensino

As metodologias ativas surgem a partir da observação de pesquisadores e educadores em relação a adaptação da educação ao mundo atual, com inclusão da tecnologia em conjunto ao ensino do pensamento crítico. Pelas palavras de Moran (2018), tais metodologias são estratégias de ensino que focam na participação efetiva dos estudantes na construção do processo aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida. E, de acordo com Filatro e Cavalcanti (2018), metodologias ativas são formadas por estratégias, técnicas, abordagens e perspectivas de aprendizagem individual e conjunta, envolvendo e engajando os estudantes.

Mesquita (2024) resume os princípios da metodologia ativa em: autonomia, reflexão, problematização da realidade, trabalho em equipe, inovação, professor e aluno. Bacich e Moran (2018) definem as metodologias ativas em alternativas pedagógicas que colocam o foco do processo de ensino e aprendizagem no aprendiz, envolvendo-o por meio da descoberta, investigação ou resolução de problemas.

Nesse sentido, a gamificação se insere como uma das formas de aplicação prática desses princípios, pois vai de acordo com o proposto ao estimular interações, resoluções de problemas e aplicação do conhecimento adquirido em sala de aula referente ao ensino da Geografia.

3.1.1 Metodologias ativas no ensino de Geografia

O mundo contemporâneo é marcado por intensas transformações, especialmente no que se refere à incorporação das tecnologias digitais no cotidiano social. No ambiente escolar, essas mudanças também se fazem presentes, uma vez que os estudantes chegam à escola com repertórios culturais, experiências e formas de interação significativamente distintas daquelas observadas em décadas anteriores. Nesse sentido, torna-se fundamental repensar as práticas pedagógicas, adotando abordagens educacionais contemporâneas e contextualizadas, que considerem as especificidades da realidade vivida pelos alunos e favoreçam processos de ensino e aprendizagem mais significativos.

Nas práticas da Geografia escolar, ainda é comum o distanciamento da realidade vivida do estudante e o ensino baseado na passividade, tendo se tornado uma disciplina baseada em decorar conceitos. Diesel, Baldez e Martins (2017) asseguram que o estudante deve assumir a posição central no processo de ensino-aprendizagem, deixando de ser mero receptor ou expectador para se

tornar cada vez mais autônomo e ativo na aquisição dos próprios saberes e de valores éticos.

Santos e Tadeu (2014) enfatizam a relevância de se ensinar Geografia para além da simples memorização de conteúdos, destacando que o conhecimento construído em sala de aula deve ser transformador e fundamentado em uma prática pedagógica reflexiva.

Segundo Cavalcanti (2003) o ensino de Geografia deve estar atrelado ao conhecimento prévio do estudante partindo de suas vivências. Essa abordagem possibilita uma construção do saber mais significativa, pois considera os referenciais já existentes no aluno e contextualiza os conteúdos geográficos em sua realidade cotidiana.

O processo de ensino aprendizagem supõe um determinado conteúdo e certos métodos. Porém, acima de tudo é fundamental que se considere que aprendizagem é um processo do aluno, e as ações que se sucedem devem necessariamente ser dirigidas à construção do conhecimento por esse sujeito ativo (Callai, 2000, p. 93).

A utilização das metodologias ativas no ensino de Geografia representa uma ruptura com o modelo tradicional de ensino, onde estimula o estudante a pensar criticamente e a assumir uma postura ativa em seu processo de aprendizagem. Essas metodologias são especialmente importantes para o ensino da Geografia, pois promovem um envolvimento dinâmico e significativo com os conteúdos, permitindo que os alunos compreendam de forma concreta os fenômenos espaciais e sociais que os cercam.

No ensino de Geografia, as metodologias ativas podem se materializar por meio de práticas como o uso de mapas interativos, estudos do meio, projetos colaborativos, jogos educativos que promovem o raciocínio geográfico. Tais estratégias tornam o conteúdo mais próximo da vivência do aluno, estimulando o pensamento crítico, a curiosidade e a aplicação do conhecimento em situações concretas.

De acordo com Santos (2015), as metodologias ativas de aprendizagem têm um papel fundamental na formação dos estudantes, pois oferecem oportunidades concretas de intervenção na realidade. Essa atuação pode ocorrer de forma individual, em colaboração com os professores ou em interação com os colegas.

Além disso, ao tornar as atividades atrativas e inovadoras, as metodologias ativas despertam o interesse pelo conhecimento geográfico e incentivam o desenvolvimento da autonomia, habilidades essenciais para a formação de cidadãos conscientes e preparados para intervir no mundo.

Leajanski (2023), buscou entender quais as possíveis metodologias ativas poderiam ser incrementadas ao ensino da Geografia, pensando no importante papel desta para a compreensão do espaço geográfico e a construção das relações entre os seres humanos, concluindo que há vasta necessidade da utilização de conceitos menos abstratos e, para isso, os professores precisam ser preparados para atuar nesse contexto.

Em sua pesquisa trouxe como exemplo de metodologias o desenvolvimento de projetos, a utilização da sala de aula invertida, o ensino híbrido, a gamificação, os estudos de caso, a aprendizagem baseada em problemas, seminários e discussões, pesquisa de campo e rotação por estações, concluindo que, após a implementação dessas ferramentas em sua prática, pode concluir maior interesse e participação por parte dos alunos, que se sentiram estimulados a usarem a criatividade e, com isso, houve melhora do aprendizado dos mesmos, reforçando a positividade do uso de metodologias ativas no ensino de Geografia.

Diversos estudos comprovam os benefícios dessas práticas, que promovem o protagonismo do estudante, o desenvolvimento da autonomia e uma aprendizagem mais significativa, entretanto, muitos professores, mesmo cientes do potencial pedagógico das metodologias ativas, continuam a adotar o modelo tradicional de ensino.

Essa escolha pode estar relacionada tanto à zona de conforto estabelecida pela rotina expositiva quanto à complexidade e às exigências que as metodologias ativas impõem ao planejamento docente. Além disso, a mudança de postura exigida pelo ensino ativo, que coloca o estudante como centro do processo, muitas vezes desafia concepções pedagógicas enraizadas, revelando a necessidade de formação continuada e de um suporte institucional que favoreça a inovação na prática educativa.

Santos (2021) avaliou as produções científicas e práticas docentes referentes ao uso de metodologias ativas no ensino da Geografia e, pode concluir que as metodologias ativas possuem papel importante para o ensino e aprendizagem, sendo um dos meios que possibilitam a interligação entre o teórico e prático, mesmo exigindo um pouco mais das instituições, como estrutura e materiais, do que normalmente métodos tradicionais exigiriam.

Pereira (2021), investigou o uso de metodologias ativas de aprendizagem como estratégias pedagógicas no ensino de Geografia e, pode concluir que apenas 50% dos professores aprenderam sobre o tema durante suas formações docentes e, ainda assim, os mesmos se referem com positividade ao uso de tais intervenções como ferramentas que possam favorecer a aprendizagem dos estudantes, demonstrando que os educadores reconhecem a importância das metodologias

ativas mesmo com a existência de lacunas ocorridas no sistema de ensino docente. É possível, ainda, questionar-se sobre os motivos pelos quais o tema é pouco abordado na formação docente, visto a positividade encontrada em todas as pesquisas em relação ao uso prático de metodologias ativas.

Ramos (2012), buscou entender a importância do uso de recursos didáticos para o ensino da Geografia no ensino fundamental nas séries finais, focando na visão de professores e suas experiências quanto à utilização de recursos didáticos em sala de aula. Ressalta que o professor é capaz de despertar o interesse do estudante, no entanto, é necessário que ele conheça os métodos adequados que lhe possibilitem atingir seus objetivos, ressaltando a importância da inclusão do tema durante a formação docente, exposto anteriormente por Pereira (2021) como insuficiente. Com a boa seleção dos recursos didáticos e a utilização destes de forma adequada, com objetivos específicos e base teórica conforme, Ramos (2012) diz que é possível instigar a participação dos estudantes e desenvolver o conhecimento de forma mais prazerosa, despertando interesse pela disciplina e maior participação nas aulas propostas.

Para Mesquita (2024), implementar metodologias ativas e recursos educacionais digitais no ensino da Geografia nos anos finais do Ensino Fundamental reflete ao professor sobre sua prática pedagógica e crescimento profissional, além de ser um desafio, pois há a necessidade de mudança de posicionamento e escape da zona de conforto por parte do professor e dos estudantes.

Em sua obra, Mesquita (2024) ainda reflete sobre o significado da educação, concluindo ser um processo contínuo de aprendizado e transformação e, a partir de sua vivência, expõe alternativas que puderam proporcionar maior dinâmica e significado ao ato de ensinar. Com isso, sua obra traduz, de forma muito carismática, diferentes metodologias ativas e recursos pedagógicos que podem ser utilizados no apoio à prática educativa do ensino de Geografia, possibilitando o estímulo ao protagonismo dos estudantes na caminhada pela construção do conhecimento geográfico e, permitindo simbólicas reflexões para o educador frente ao seu papel e relação com seus alunos.

Costa (2020), colocou em prática o uso de atividades fundamentadas pela metodologia ativa como recurso educacional, o que exigiu dos alunos visão investigativa, maior engajamento e criatividade e, obteve como resultado maior proatividade dos alunos, o que pode favorecer a aquisição de conhecimento para além do conteúdo proposto, havendo ganhos ainda nos processos de socialização, responsabilidade e trabalho em equipe, fortalecendo os achados dos demais autores.

Portanto, é conclusivo que a teoria se alia à prática tanto à implementação de recursos disponíveis pela metodologia ativa, quanto aos resultados obtidos com o uso da mesma.

3.1.2 Os conteúdos de Geografia do Brasil no Currículo do componente curricular de Geografia

Estudar Geografia oferece aos alunos uma oportunidade para compreender o mundo em que vivem. A disciplina possibilita o desenvolvimento do raciocínio geográfico, que envolve o pensamento espacial e a capacidade de analisar os fenômenos naturais e humanos que marcam o espaço geográfico. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) orienta que o ensino de Geografia esteja organizado em níveis crescentes de complexidade, garantindo que os estudantes dominem conceitos essenciais como espaço, território, lugar, região, natureza e paisagem.

No 7º ano do Ensino Fundamental, os conteúdos de Geografia concentram-se no estudo da formação territorial do Brasil, bem como na análise de sua dinâmica sociocultural, econômica e política. Abordam-se, nesse contexto, temas como a ocupação do território, os diferentes tipos de clima, relevo e vegetação, além da caracterização das regiões geográficas brasileiras e seus contrastes físico-humanos. Também são discutidos aspectos relacionados à distribuição da população, aos fluxos migratórios internos, ao processo de urbanização e industrialização e à relevância do setor agropecuário na economia nacional.

Esses conteúdos encontram correspondência nas cartas elaboradas no material didático “*Geo Go*”, tais como a carta “Floresta Amazônica”, que permite explorar questões relacionadas aos biomas brasileiros e a diversidade, ou a carta “Brasília”, que favorece a discussão sobre a organização político administrativo do Brasil. Desse modo, o jogo propõe-se como ferramenta lúdica e pedagógica que contribui para o desenvolvimento de habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como a análise da organização do espaço geográfico e a compreensão das transformações territoriais do Brasil, proporcionando uma abordagem ativa e significativa dos conteúdos curriculares.

Contudo a organização curricular da Geografia na BNCC evidencia uma perspectiva que tende a reduzir conceitos fundamentais do campo a formulações técnicas e descontextualizadas. Essa simplificação produz um esvaziamento conceitual que compromete a profundidade epistemológica necessária para o desenvolvimento do raciocínio geográfico pelos estudantes.

De acordo com Girotto (2021), esse processo não ocorre de forma ingênua, pois o conceito de raciocínio geográfico expresso na BNCC pouco dialoga com a epistemologia da geografia, revelando a adoção de uma racionalidade instrumental que desloca debates teóricos, históricos e

críticos que são estruturantes da área. Com isso, noções como território, paisagem, região e escala acabam tratadas de maneira superficial, afastando o ensino da compreensão das contradições, conflitos e desigualdades que atravessam a produção do espaço brasileiro.

Neste cenário, iniciativas pedagógicas como o “Geo Go” podem fortalecer uma leitura mais crítica do território brasileiro, ao promover experiências que mobilizam o raciocínio geográfico. A estrutura do jogo, que articula, regiões e dinâmicas físico-humanas em forma de atributos, favorece análises comparativas, relações escalares e interpretações espaciais que ultrapassam uma abordagem tecnicista.

Esse entendimento alerta para projetos curriculares marcados por “racionalidade técnico-instrumental”, o “Geo Go” propõe uma atividade que reintroduz complexidade ao ensino de Geografia e estimula os estudantes a reconhecerem processos, contrastes e tensões socioespaciais.

Nesse contexto, ao reconhecer o valor pedagógico do jogo para a formação crítica dos estudantes, torna-se fundamental articular essa proposta às orientações curriculares vigentes, especialmente às habilidades previstas na BNCC.

As habilidades da BNCC organizam os conteúdos essenciais que também orientam a proposta do jogo “Geo Go”, baseando-se nos seguintes princípios:

- EF07GE01: Avaliar, por meio de exemplos extraídos dos meios de comunicação, ideias e estereótipos acerca das paisagens e da formação territorial do Brasil.
- EF07GE02: Analisar a influência dos fluxos econômicos e populacionais na formação socioeconômica e territorial do Brasil, compreendendo os conflitos e as tensões históricas e contemporâneas.
- EF07GE09: Interpretar e elaborar mapas temáticos e históricos, inclusive utilizando tecnologias digitais, como informações demográficas e econômicas do Brasil (cartogramas), identificando padrões especiais, regionalizações e analogias espaciais.
- EF07GE11: Caracterizar dinâmicas dos componentes físicos-naturais no território nacional, bem como sua distribuição e biodiversidade (Florestas Tropicais, Cerrados, Caatingas, Campos Sulinos e Matas de Araucária).

A habilidade EF07GE01 propõe que os estudantes avaliem ideias e estereótipos sobre as paisagens e a formação territorial do Brasil, com base em exemplos extraídos dos meios de comunicação. O “Geo Go” contribui para esse objetivo ao apresentar cartas temáticas que

representam diferentes paisagens e regiões do território brasileiro. Por meio da interação com as cartas e a leitura que surgem a cada rodada, os estudantes são incentivados a refletir criticamente sobre representações midiáticas, questionando visões simplificadas ou preconceituosas e desenvolvendo uma compreensão mais ampla e contextualizada da realidade territorial brasileira.

A habilidade EF07GE02 propõe que os estudantes analisem a influência dos fluxos econômicos e populacionais na formação socioeconômica e territorial do Brasil, compreendendo os conflitos e tensões históricas e contemporâneas. O “*Geo Go*” aborda temas relacionados à dinâmica populacional, econômica e territorial, estimulando os alunos a refletirem de maneira interativa e contextualizada sobre como esses fatores influenciam o país.

Na habilidade EF07GE09 da BNCC destaca a importância dos estudantes a interpretarem e elaborarem mapas temáticos e históricos, com informações demográficas e econômicas do Brasil, como cartogramas, para identificar padrões espaciais, regionalizações e analogias espaciais. Nesse contexto, o “*Geo Go*” incentiva o uso do pensamento espacial e a interpretação de mapas, elementos fundamentais para a compreensão da geografia do Brasil. O jogo pode incluir atividades que envolvam a localização, a regionalização e a análise espacial, promovendo assim uma aprendizagem ativa e significativa dessas competências.

Por fim, a habilidade EF07GE11 enfatiza a necessidade de caracterizar as dinâmicas dos componentes físico-naturais no território nacional, incluindo sua distribuição e biodiversidade, como as Florestas Tropicais, Cerrados, Caatingas. Os conteúdos relacionados à vegetação, biomas e componentes naturais do Brasil são amplamente trabalhados no “*Geo Go*”, que contribui para a identificação e valorização da diversidade ambiental do país, reforçando a consciência socioambiental dos estudantes.

Nesse sentido, é fundamental que o ensino de Geografia proporcione aos alunos condições para desenvolver uma compreensão crítica sobre o espaço geográfico e suas dinâmicas. Para isso, é preciso que os alunos ampliem seus conhecimentos sobre o uso do espaço em diferentes situações geográficas regidas por normas e leis historicamente instituídas, compreendendo a transformação do espaço em território usado – espaço da ação concreta e das relações desiguais de poder, considerando também o espaço virtual proporcionado pela rede mundial de computadores e das geotecnologias (Brasil, 2017, p. 381). Essa abordagem contribui para a formação de sujeitos capazes de interpretar e intervir na realidade de forma ética e consciente.

Além disso, a BNCC ressalta que os alunos devem ser estimulados a pensar espacialmente para desenvolver o raciocínio geográfico, que “[...] compreender aspectos fundamentais da

realidade: a localização e a distribuição dos fatos e fenômenos na superfície terrestre, o ordenamento territorial, as conexões existentes entre componentes físico-naturais e as ações antrópicas" (Brasil, 2017, p.359).

Nesse sentido, o jogo “*Geo Go*” surge como uma ferramenta pedagógica que pode contribuir para o desenvolvimento dos objetivos propostos pela BNCC para as turmas do 7º ano. Ao proporcionar uma experiência lúdica, interativa e baseada em conteúdos geográficos do Brasil, o “*Geo Go*” estimula o pensamento espacial e o raciocínio geográfico, tornando a aprendizagem mais atraente e significativa. Através do jogo, os alunos podem explorar conceitos de localização, território, região, além de analisar questões socioeconômicas e ambientais.

3.2 Gamificação

A gamificação baseia-se na aplicação do pensamento e das dinâmicas dos jogos em contextos que não são, originalmente, voltados ao ato de jogar, utilizando suas mecânicas e estratégias para promover engajamento e participação. De acordo com Vianna et al. (2013, 9.15) consideram que gamificação abrange a utilização de mecanismos de jogos para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público.

Gamificação, ou *gamification* em inglês, é o termo utilizado para descrever a aplicação de estratégias e elementos típicos dos jogos em atividades do cotidiano, com o objetivo de torná-las mais atrativas, dinâmicas e interativas. Essa abordagem busca despertar o interesse das pessoas por meio de incentivos, recompensas e da sensação de progresso. O termo tem origem norte-americana e foi criado por Nick Pelling, que é considerado o responsável por introduzi-lo em 2002.

O termo gamificação ou “gamification” no termo inglês, possui várias definições por autores diferentes, utilizada principalmente na era da tecnologia e das metodologias ativas, surgindo em 2002, com Nick Pelling, britânico, possuía como formação programador e game design, no mesmo ano ele desenvolveu a palavra gamificação e este termo foi adotado em 2010, ou seja, 8 anos depois. No entanto é em 2010 que o termo Gamification ganha força com o significado que hoje lhe é atribuído (Burke, 2014; Zichermann, 2013).

Gamificação tem como princípio despertar emoções positivas e explorar aptidões, atreladas a recompensas. Sua utilização contribui para a criação de um ambiente ímpar, com eficácia na retenção da atenção do indivíduo. Um exemplo é que, no processo de aprendizagem, a gamificação contribui tanto para a motivação como para o desenvolvimento cognitivo do estudante (Busarello, 2016, p. 16). Essa estratégia envolve a criação de desafios, sistemas de recompensas, feedbacks imediatos e missões, tornando o aprendizado mais atrativo para os alunos.

Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos (gamificação) estão cada vez mais presentes na escola e são estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida real (Bacich; Moran, 2018, p. 193). Os estudantes por serem nativos digitais, a gamificação será um elemento de fácil aceitação na abordagem dos conteúdos de geográficos.

A gamificação fomenta a participação ativa dos alunos, cria um mais ambiente dinâmico. Além de favorecer a autonomia e o protagonismo dos estudantes no processo de aprendizagem, tornando-os mais engajados e motivados a superar desafios. Por meio de elementos como pontuação, níveis e recompensas, a gamificação transforma conteúdos muitas vezes considerados difíceis em experiências divertidas e significativas, especialmente nas aulas de Geografia, onde é possível relacionar conceitos a situações reais do cotidiano.

A gamificação é uma ferramenta que vem sendo cada vez mais utilizada para incentivar a motivação e o engajamento dos estudantes na busca por objetivos específicos. No contexto educacional, essa abordagem possibilita que o estudante se divirta enquanto aprende, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais atrativo e dinâmico tanto para estudantes quanto para professores. Ao promover uma experiência lúdica e interativa, a gamificação contribui para manter o interesse dos estudantes, favorecendo uma participação mais ativa e um maior envolvimento com os conteúdos trabalhados em sala de aula.

3.2.1 Jogos e seus elementos

Quando se trata da gamificação como metodologia, é preciso compreender as estruturas que compõem os jogos e os diferenciam de outras formas de interação lúdica, como brinquedos ou brincadeiras. Esta diferença é essencial para evitar a utilização errônea desta metodologia. Tonéis (2017, p.41) afirma que “A gamificação corresponde ao uso de mecanismos de jogos aplicados em situações que não correspondem a jogos”, ou seja, para solucionar problemas práticos ou ainda despertar engajamento entre um público específico pode-se utilizar elementos dos games” (Tonéis, 2017).

A gamificação se baseia na utilização de elementos de jogos em contextos não lúdicos, como forma de engajar e influenciar comportamentos. Para que essa aplicação seja eficaz, é necessário compreender os elementos estruturais dos jogos. Werbach (2012) apresenta em três categorias os elementos que devem compor um jogo para que a gamificação seja usada da forma com o objetivo metodológico principais: dinâmicas, mecânicas e componentes.

As dinâmicas são os aspectos mais abstratos e emocionais da experiência de jogo. Elas representam os grandes temas que permeiam a jornada do jogador, como o senso de progresso, o sentimento de pertencimento, a competição, o reconhecimento e a superação de desafios. As dinâmicas dizem respeito ao "porquê" da experiência e estão intimamente ligadas às motivações dos jogadores.

As mecânicas se referem às estruturas que operam no sistema do jogo. Envolvem as regras, os objetivos, os níveis de dificuldade, os desafios, as recompensas e o sistema de feedback. Esses elementos organizam o funcionamento interno da experiência gamificada, respondendo ao "como" o jogo acontece. É por meio das mecânicas que se promove o engajamento e se orienta o comportamento do aprendiz.

Por fim, os componentes são os elementos mais visíveis da gamificação. Estão relacionados ao "o quê" pode ser percebido e manipulado pelo jogador. Entre os exemplos estão os pontos, distintivos, rankings, barras de progresso, missões, avatares e conquistas. São esses recursos que tangibilizam a experiência e reforçam as dinâmicas e mecânicas estabelecidas no sistema.

Esses elementos propostos por Werbach estão estruturados como na Figura 1 a seguir:

Figura 1 - Estrutura de gamificação proposta por Kelvin Werbach



Fonte: Adaptado de Werbach e Hunter (2012, p.82).

Os jogos apresentam elementos que promovem o envolvimento dos participantes, incluindo regras, metas, desafios gradativos e um alto nível de interatividade. Esses elementos são essenciais para a estruturação de materiais didáticos gamificados, proporcionando uma experiência educacional estimulante e eficaz. No contexto educacional, sua utilização torna o aprendizado mais dinâmico, ao incentivar a resolução de problemas. Assim, ao integrar características dos jogos ao ensino, é possível criar um ambiente mais atrativo e favorável à construção do conhecimento.

Para alcançar sua efetividade, a gamificação exige mais do que a simples inserção de recompensas ou desafios em atividades de ensino. Trata-se de um processo que demanda planejamento estratégico e intencional, considerando o comportamento e as emoções dos participantes, suas motivações intrínsecas e extrínsecas, bem como a natureza do conhecimento a

ser promovido. Dessa forma, o educador pode elaborar experiências de aprendizagem mais significativas e eficazes, integrando elementos lúdicos aos objetivos pedagógicos de maneira coerente e estruturada.

Os estudantes ao jogar, são permitidos a serem desafiados a acionar conceitos vistos durante as aulas de Geografia, utilizando informações e raciocínios geográficos que lhes permitem compreender e justificar suas escolhas. Ao comparar atributos presentes nas cartas, como clima, relevo, população ou industrialização, os estudantes não apenas identificam informações, mas estabelecem relações entre fenômenos naturais e sociais, aplicando de forma prática os conteúdos previamente discutidos em sala de aula.

O acionamento do conhecimento geográfico ocorre em diferentes momentos do jogo. Primeiramente, no ato da comparação entre cartas, quando o aluno precisa avaliar qual atributo apresenta maior valor ou relevância, exercitando a interpretação de indicadores e características regionais. Em seguida, no processo de tomada de decisão, em que a escolha de uma carta exige fundamentação baseada no raciocínio geográfico, evidenciando a compreensão sobre a diversidade territorial do Brasil. Por fim, ao descrever a carta vencedora entre os participantes, há a oportunidade de consolidar o conhecimento, uma vez que os estudantes discutem e justificam suas posições.

Dessa forma, o *Geo Go* não configura apenas uma atividade recreativa ou lúdica, mas uma estratégia pedagógica estruturada, em que os elementos dos jogos se alinham diretamente aos objetivos de aprendizagem. O jogo cria situações que demandam a mobilização constante dos conteúdos geográficos, possibilitando que os estudantes não apenas memorizem informações, mas construam significados, desenvolvam habilidades analíticas e fortaleçam a compreensão crítica da realidade brasileira.

3.2.2 Uso de Jogos não digitais na aprendizagem

Os jogos não digitais configuram um repertório pedagógico para o ensino de Geografia. Sua relevância não reside apenas aos recursos digitais, mas, sobretudo em suas propriedades didáticas, capazes de estimular a aprendizagem ativa, a cooperação e a construção coletiva do conhecimento. Desta forma, retomar a discussão teórica sobre esses jogos significa valorizá-los como instrumentos de mediação pedagógica, em que regras, materiais físicos e interações entre alunos e professores assumem papel central na aprendizagem.

Do ponto de vista teórico, a abordagem proposta por Moraes; Soares (2023) contribui para sustentar o uso dos jogos analógicos na educação.

É justamente por considerarmos essa característica atribuída por Piaget ao jogo de regras, que o jogo se torna tão interessante para a nossa proposta, uma vez que a função lúdica é, naturalmente, motivadora para o sujeito e pode levá-lo à busca pelo novo, pela aprendizagem, pelo conhecimento. (Moraes; Soares, 2023, p. 43).

Quando aplicados à Geografia, tais jogos funcionam como micromundos simbólicos em que representações espaciais, como mapas, escalas e fronteiras, que podem ser manipuladas pelos estudantes, favorecendo a compreensão de conteúdos complexos de forma acessível.

Além disso, jogos não digitais apresentam vantagens importantes em contextos educacionais marcados pela limitação de infraestrutura tecnológica, já que se trata de recursos de baixo custo, replicáveis e de fácil adaptação. Essa característica amplia seu potencial inclusivo, permitindo que diferentes realidades escolares se beneficiem da ludicidade como ferramenta de ensino.

Também cabe destacar que tais jogos contribuem para aproximar o conteúdo escolar dos contextos culturais dos alunos, podendo dialogar com práticas locais, brincadeiras tradicionais e representações territoriais próprias da comunidade.

Apesar dessa contribuição, é preciso reconhecer os desafios. Todo jogo didático envolve simplificação da realidade, o que exige do professor mediação crítica para evitar naturalizações de processos geográficos complexos. Outro ponto é a necessidade de formação docente, visto que a efetividade do jogo depende da capacidade do professor de conectar a experiência lúdica aos conteúdos curriculares.

Da mesma forma, a avaliação da aprendizagem durante atividades lúdicas continua sendo um campo pouco explorado, demandando instrumentos que capturem não apenas o desempenho no jogo, mas também os processos cognitivos e socioafetivos envolvidos.

Ao considerar os estudos existentes sobre jogos não digitais aplicados ao ensino de Geografia, significa revalorizar práticas que, embora tradicionais, mantêm elevada atualidade pedagógica. Mais do que uma alternativa aos recursos digitais, esses jogos constituem ferramentas potentes para a visualização e manipulação de conceitos espaciais, para o desenvolvimento do pensamento crítico e para a promoção da inclusão escolar. Reforçar esse debate implica não apenas

reconhecer sua relevância histórica, mas também atualizar suas possibilidades diante das demandas contemporâneas da educação geográfica.

3.2.3 Perspectivas e aplicabilidades do “Geo Go”

Utilizar um jogo qualquer para explicar um conceito não se enquadra, atualmente, no entendimento dos pesquisadores sobre gamificação. Ela não envolve necessariamente a participação em um jogo, mas aproveitam dos jogos, os elementos que produzem os benefícios (Murr; Ferrari, 2020).

Nesse contexto, o “*Geo Go*” se apresenta como um recurso didático estruturado para o ensino de Geografia, cujo objetivo principal é a consolidação de conteúdos já abordados, permitindo aos estudantes revisar e aplicar conceitos de forma lúdica e interativa.

No entanto, além de sua função de fixação de conteúdos, o “*Geo Go*” pode ser explorado sob diferentes perspectivas pedagógicas. Primeiramente, o jogo pode ser utilizado no início de uma unidade temática, funcionando como um recurso introdutório para despertar a curiosidade dos alunos e apresentar conceitos, dados e informações geográficas básicas. Nessa abordagem, as cartas desempenham um papel estratégico ao fornecer informações ou dados sobre regiões, criando um ambiente motivador para o início da aprendizagem.

Além disso, o “*Geo Go*” oferece flexibilidade para ser aplicado em diversos momentos do processo de ensino-aprendizagem. Durante a abordagem dos conteúdos, o jogo pode ser utilizado como atividade intermediária, promovendo desafios e comparações entre regiões ou aspectos específicos do território brasileiro.

Ao final das unidades, o “*Geo Go*” cumpre sua função principal de revisão, consolidando o conhecimento e permitindo aos estudantes avaliar seu próprio desempenho por meio de interação direta com os colegas. Essa multiplicidade de aplicações demonstra que a gamificação não se limita à mera revisão, mas atua como instrumento de mediação pedagógica em diferentes fases do ensino.

Outro aspecto relevante é a possibilidade de diversificar o uso das cartas de acordo com os objetivos pedagógicos. Um exemplo prático consiste em selecionar cartas correspondentes a cada região do Brasil, promovendo comparações entre o Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste e Sul. Essa abordagem permite que os alunos identifiquem diferenças e semelhanças entre as regiões em termos por meios dos atributos, estimulando a análise crítica e o raciocínio geográfico.

Além disso, o uso estratégico das cartas possibilita atividades colaborativas e competitivas, nas quais os estudantes precisam aplicar os conhecimentos adquiridos para resolver desafios, tomando decisões que envolvem planejamento e estratégia.

Desta forma, o “*Geo Go*” apresenta múltiplas aplicabilidades no ensino de Geografia. Sua utilização pode variar desde atividades iniciais de exploração, passando por desafios intermediários, até momentos de revisão e fixação dos conteúdos.

4. ETAPAS DA FERRAMENTA EDUCACIONAL “GEO GO”

O desenvolvimento do material didático “Geo Go” foi elaborado com base nos princípios da gamificação no uso escolar, adotando uma abordagem composta pelas seguintes etapas: (I) identificação e seleção dos conteúdos geográficos a serem abordados, (II) concepção e planejamento das dinâmicas de jogo, (III) criação das cartas e estabelecimento do sistema de regras, (IV) implementação de duas aplicação com alunos do Ensino Fundamental, (V) coleta e análise de feedbacks, visando o aprimoramento contínuo do material e (VI) propor métrica avaliativa para professores.

O “Geo Go” foi formulado com base em conceitos-chave da Geografia brasileira, contendo elementos da paisagem natural e a transformação do espaço. O jogo será formulado para o formato de cartas, onde cada uma possui suas particularidades em formas de atributos, que permitem com que o jogo funcione na modalidade de batalha, fazendo com que também seja estimulado o raciocínio lógico em cada ato do jogo.

De acordo com Kishimoto (2013), jogos são vistos como recreação desde a antiguidade greco-romana, sendo utilizados como forma de relaxamento necessário pós atividades que exigiam esforço físico, intelectual e escolar. Nesse sentido, o “Geo Go” se torna uma ferramenta em potencial para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem.

Busarello (2016) cita que a criação de um ambiente ímpar, com a eficácia na retenção da atenção do indivíduo, contribui para o desenvolvimento cognitivo do estudante. E a aplicação do “Geo Go” transforma a experiência de aprendizagem, proporcionando aos estudantes um momento em que eles possam aprender de forma ativa, sem a pressão das avaliações tradicionais.

O *Geo Go* configura-se como um recurso didático que possibilita a aplicação da metodologia ativa da gamificação no ensino de Geografia. Seu objetivo é incentivar os estudantes a

se envolverem ativamente com o conteúdo, uma vez que permite a exploração de diferentes cartas e estratégias, impulsionando o desenvolvimento do protagonismo discente. Nesse sentido, a utilização do jogo evidencia a relevância de integrar recursos lúdicos e inovadores às práticas pedagógicas, reforçando a importância de introduzir novas estratégias de ensino que favoreçam a participação e o engajamento dos alunos.

O jogo de cartas, ao realizar a associação de diferentes temas geográficos, fortalece o desenvolvimento do pensamento geográfico. Para Franco (2018), o jogo é um instrumento valioso no aprendizado da criança, porém, devem ser muito bem preparados e pensados, sempre utilizados com objetivos definidos. Com esse tipo de recurso lúdico, o ambiente de ensino se torna muito mais atraente, além de servir de motivação, pois são estímulos para o desenvolvimento da criança.

Com cartas que abordam os aspectos naturais e culturais, os estudantes serão incentivados a correlacionar vários elementos abordados ao longo de suas construções do conhecimento geográfico, além da interdisciplinaridade com demais disciplinas, sendo possível obter uma visão mais ampla do território brasileiro e o que o compõe. Esse jogo em forma de exercício fortalece e muito no aprendizado da Geografia, uma vez que é exibido ao estudante uma compreensão ampla de diversos fatores que constituem a paisagem.

Segundo Frigotto (2008, p. 43) o caráter necessário do trabalho interdisciplinar na produção e na socialização do conhecimento, tanto no campo das ciências sociais quanto no campo educativo, não decorre de uma arbitrariedade racional e abstrata, mas da própria maneira como o ser humano se produz enquanto ser social, sendo ao mesmo tempo sujeito e objeto do conhecimento social.

A interdisciplinaridade no *Geo Go* se concretiza na medida em que as cartas não se restringem apenas aos conceitos da Geografia, mas abrem espaço para conexões com outras áreas do conhecimento. Ao trabalhar elementos naturais, como relevo, clima e vegetação, o jogo dialoga com a disciplina de ciências, no estudo dos biomas. Já quando explora elementos culturais, como populacionais e econômicos, permite uma articulação com a disciplina de História, já que é discutido todo processo histórico da formação do território brasileiro. Dessa forma, o estudante não vê os conteúdos de forma isolada, mas em constante relação, construindo uma compreensão integrada do território brasileiro. Assim, a interdisciplinaridade se manifesta por meio da correlação entre os atributos das cartas e os conteúdos de diferentes disciplinas, reforçando o caráter global e contextualizado do aprendizado.

De forma geral, o “Geo Go” apresenta uma proposta didática diferente que alia a gamificação, metodologias ativas e a interdisciplinaridade no mesmo lugar. Por meio dos jogos, os

estudantes não apenas acionam os conhecimentos geográficos, mas aprimoram suas habilidades na questão da análise e ao processo de tomada de decisões. O uso de jogos já é uma realidade na educação, e ao trazer essa estratégia pedagógica para o ensino de Geografia, transforma a sala de aula em um lugar de aprendizagem ativa e confortável, tanto para os estudantes, quanto aos estudantes.

Segundo Cunha, Barraqui e Freitas (2017), o uso da gamificação fora do mundo dos jogos é responsável pela influencia de comportamentos de forma significativa e motivadora, conduzindo a interação dos indivíduos que estão inseridos nesta cultura de jogos. Com isto, foi notado que práticas pedagógicas que utilizavam da gamificação obtiveram conduta mais agradável e eficaz, aumentando a velocidade do processo de mudança de comportamentos e a aquisição dos novos conhecimentos.

Ainda de acordo com o exposto acima, Teixeira (2024) demonstra em sua pesquisa que conectando diferentes perspectivas e abordagens com a gamificação no ensino da geografia foi observado que o aprendizado se tornou inovador e eficaz para a promoção do engajamento dos estudantes e na facilitação da compreensão de assuntos mais complexos.

As cartas que compõem o material didático “*Geo Go*” foram pensadas com base em critérios pedagógicos que aliam conteúdo geográfico, linguagem acessível e elementos visuais atrativos. Cada carta apresenta atributos específicos relacionados à geografia do Brasil, estimulando uma conexão de conteúdos. A representação gráfica das cartas também cumpre um papel fundamental, pois contribui para a clareza das informações, o engajamento visual e a valorização estética do recurso didático.

A definição dos valores atribuídos aos atributos das cartas do *Geo Go* foi organizada a partir de uma escala de 0 a 10, construída com base em critérios geográficos objetivos e alinhados às características do território brasileiro. Para os atributos físicos, consideraram-se elementos mensuráveis: o relevo foi avaliado pela diversidade de formas, altitude e presença de serras ou planaltos; o clima, pela variabilidade regional e relevância ambiental ou turística; a vegetação, pela densidade, grau de preservação e importância ecológica; enquanto a extensão territorial correspondeu diretamente ao tamanho da área analisada.

As formações naturais foram classificadas segundo processos geológicos, climáticos e biológicos que caracterizam a paisagem. No âmbito humano e econômico, os valores seguiram indicadores reconhecidos: economia (PIB ou importância produtiva), população (quantidade de habitantes), turismo (fluxo e atratividade), agronegócio (peso na produção agropecuária) e industrialização (presença de indústrias e nível de desenvolvimento urbano). Dessa forma, a escala

numérica sintetiza informações reais de maneira didática, garantindo coerência metodológica e contribuindo para o caráter educativo do jogo.

As temáticas de cada carta foram organizadas de acordo com as cinco regiões oficiais estabelecidas pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), assegurando representatividade territorial e diversidade de conteúdos dentro do jogo.

A distribuição seguiu critérios proporcionais às características geográficas, sociais e econômicas de cada região, resultando em um conjunto de 19 cartas para a Região Norte, 25 para a Região Nordeste, 14 para o Centro-Oeste, 12 para a Região Sul e 13 para a Região Sudeste. Essa divisão possibilitou contemplar distintas paisagens, dinâmicas ambientais e especificidades regionais, fortalecendo o caráter formativo do material.

Desse modo, a seleção das temáticas não apenas garante equilíbrio quantitativo, mas também assegura que o *Geo Go* represente, de forma integrada, a complexidade e a diversidade do território brasileiro. Cada carta, ao refletir elementos próprios de sua região, contribui para a construção de um recurso didático capaz de articular conhecimento geográfico, contextualização espacial e aprendizagem significativa, em consonância com os princípios pedagógicos que orientam o projeto.

O modelo de carta do jogo didático “*Geo Go*”, representado na Figura 2, apresenta dimensões padronizadas de 66 mm x 88 mm, seguindo um padrão já utilizado em jogos de cartas já existentes. Cada carta é composta por um título, uma imagem representativa do local geográfico abordado, e um conjunto de 2 atributos. Esses atributos são acompanhados por valores numéricos que expressam a relevância ou a intensidade de cada aspecto no contexto da localidade retratada. A imagem escolhida visa estimular o reconhecimento visual e a contextualização espacial, favorecendo a assimilação de conteúdos geográficos por meio da associação entre texto e figura.

Além desses elementos, cada carta possui uma descrição explicativa que apresenta informações sobre a localidade retratada, incluindo sua localização geográfica no território brasileiro, o estado ao qual pertence, além de aspectos demográficos, econômicos, culturais e ambientais característicos. Essa descrição busca contextualizar o espaço representado na carta, oferecendo ao jogador um panorama geral sobre a região ou fenômeno abordado. Dessa forma, a carta contribui para a ampliação do conhecimento geográfico por meio da associação entre dados espaciais, sociais e culturais, reforçando a proposta pedagógica do jogo

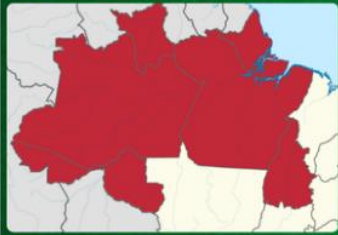
Figura 2 - Composição e distribuição dos elementos



Fonte: Autoria própria (2025).

A seguir, apresenta-se a representação visual do conjunto de cartas que compõe o jogo “Geo Go”.

Figura 3 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”

Catálogo Visual das Cartas do Jogo Geo Go					
Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição
SERRA DO MAR  Relevo 9 ★★★★★★ Formações Naturais 8 ★★★★★★ Serra do Mar é uma cadeia montanhosa do relevo brasileiro que se estende por aproximadamente 1,5 mil quilômetros ao longo do litoral leste/sul, indo desde o estado do Rio de Janeiro até o norte do estado do Rio Grande do Sul.	Carta: Serra do Mar Localização: Litoral Sudeste do Brasil, atravessando os estados de São Paulo, Rio de Janeiro, Paraná e Santa Catarina. Funcionalidade: Cadeia montanhosa com grande importância ecológica e ambiental. Abriga extensas áreas de Mata Atlântica e protege ecossistemas costeiros. Atua como barreira climática que influencia as chuvas na região. Objetivo: Representar um dos principais relevos do Brasil, valorizando aspectos como biodiversidade, conservação ambiental e influência climática regional.	CHAPADA DOS VEADEIROS  Relevo 8 ★★★★★★ Turismo 8 ★★★★★★ O Parque Nacional da Chapada dos Veadeiros fica no estado de Goiás. É conhecido pelos deslumbrantes desfiladeiros. O rio Preto possui quedas de água, com mais de 100 metros de altura.	Carta: Chapada dos Veadeiros Localização: Estado de Goiás, na região Centro-Oeste do Brasil, abrangendo o Parque Nacional da Chapada dos Veadeiros. Funcionalidade: Região de planaltos com formações rochosas antigas, rica em nascentes, cachoeiras e biodiversidade típica do Cerrado. É um importante polo de conservação ambiental e turismo ecológico. Objetivo: Representar os aspectos naturais do Cerrado brasileiro, destacando paisagens únicas, áreas de proteção ambiental e o turismo sustentável.	MATA ATLÂNTICA  Clima 7 ★★★★★★ Vegetação 9 ★★★★★★ Um dos biomas mais ricos em biodiversidade, abrigando milhares de espécies de plantas e animais. Devido ao intenso desmatamento ao longo dos séculos, restam hoje apenas fragmentos dessa vegetação nativa.	Carta: Mata Atlântica Localização: Estende-se ao longo da costa leste do Brasil, desde o Rio Grande do Norte até o Rio Grande do Sul, abrangendo áreas de diversos estados, como Bahia, Espírito Santo, São Paulo e Paraná. Funcionalidade: Bioma originalmente denso e úmido, com altíssima biodiversidade e elevado grau de endemismo. Apesar da degradação histórica, ainda possui áreas importantes de conservação, abrigando espécies únicas e prestando serviços ecossistêmicos vitais. Objetivo: Ressaltar a importância ecológica e histórica de um dos biomas mais ameaçados do país, promovendo reflexões sobre preservação ambiental e uso racional dos recursos naturais.
PANTANAL  Vegetação 10 ★★★★★★ Extensão Territorial 8 ★★★★★★ O Pantanal é a maior planície alagável do mundo, localizada nos estados de Mato Grosso e Mato Grosso do Sul, no Brasil. É um bioma rico em biodiversidade, com fauna e flora adaptadas às cheias sazonais dos rios.	Carta: Pantanal Localização: Centro-Oeste do Brasil, nos estados de Mato Grosso e Mato Grosso do Sul, com áreas que se estendem à Bolívia e ao Paraguai. Funcionalidade: Maior planície alagável do planeta, abriga uma riquíssima biodiversidade e ecossistemas únicos adaptados ao regime de cheias e secas. É fundamental para a regulação hídrica e a conservação ambiental do Brasil. Objetivo: Valorizar a importância ambiental do bioma e seu papel na manutenção da fauna, flora e dos ciclos naturais. Destaca aspectos culturais e econômicos regionais, como o ecoturismo e a pecuária extensiva.	LENÇÓIS MARANHENSES  Clima 7 ★★★★★★ Turismo 9 ★★★★★★ Parque Nacional dos Lençóis Maranhenses é uma área protegida na costa atlântica norte do Brasil. É conhecido pela sua vasta paisagem desértica de grandes dunas de areia branca e pelas lagoas sazonais de água da chuva.	Carta: Lençóis Maranhenses Localização: Estado do Maranhão, na região Nordeste do Brasil, abrangendo o Parque Nacional dos Lençóis Maranhenses. Funcionalidade: Área de dunas extensas com lagoas de água doce formadas por chuvas sazonais. É um dos cenários naturais mais impressionantes do Brasil, combinando deserto e água em um ecossistema único. Objetivo: Valorizar os fenômenos naturais singulares do território brasileiro, além de destacar o potencial turístico e a preservação ambiental da região.	REGIÃO NORTE  Extensão Territorial 10 ★★★★★★ Vegetação 9 ★★★★★★ A Região Norte ocupa uma área correspondendo a 45,27% do Brasil, sendo a maior região brasileira em extensão territorial. Nesta região situam-se os estados mais extensos do Brasil, Amazonas e Pará, respectivamente.	Carta: Região Norte Localização: Compreende os estados do Acre, Amapá, Amazonas, Pará, Rondônia, Roraima, Tocantins e o estado do Maranhão (em parte), localizada na porção norte do Brasil. Funcionalidade: Região de grande importância ambiental, com a maior parte da Floresta Amazônica, além de ser rica em recursos hídricos e minerais. A região apresenta grande diversidade cultural, étnica e é um dos pilares da biodiversidade global. Objetivo: Representar as riquezas naturais e culturais da maior região do Brasil, focando na importância da Amazônia para o equilíbrio ecológico do planeta e a necessidade de preservação de seus recursos.
RIO SÃO FRANCISCO  Economia 6 ★★★★★★ Agronegócio 7 ★★★★★★ O rio São Francisco é um curso de água inteiramente em território brasileiro, sendo o quarto maior rio do Brasil e da América do Sul. Localizado na região Sudeste, Nordeste e Centro-Oeste.	Carta: Rio São Francisco Localização: Nasce na Serra da Canastra (MG) e percorre os estados de Minas Gerais, Bahia, Pernambuco, Alagoas e Sergipe, desaguardo no Oceano Atlântico. Funcionalidade: Um dos principais rios do Brasil, o São Francisco é fundamental para o abastecimento de água, agricultura, produção de energia e navegação, especialmente no semiárido nordestino. Objetivo: Representar a importância dos recursos hídricos no desenvolvimento regional e na integração entre diferentes regiões brasileiras, especialmente entre o Sudeste e o Nordeste.	REGIÃO SUDESTE  Economia 10 ★★★★★★ População 10 ★★★★★★ É a região mais desenvolvida do país, responsável por 55,2% do PIB brasileiro. Nele estão a maior densidade populacional. É a mais importante região industrial, comercial e financeira do país.	Carta: Região Sudeste Localização: Compreende os estados de São Paulo, Rio de Janeiro, Minas Gerais e Espírito Santo. Funcionalidade: Região mais populosa e economicamente desenvolvida do Brasil, com forte presença industrial, grande urbanização, polos tecnológicos, centros financeiros e uma diversidade de paisagens naturais e culturais. Objetivo: Representar o coração econômico e demográfico do Brasil, evidenciando como a concentração populacional, o dinamismo industrial e a infraestrutura avançada moldam o espaço geográfico e influenciam decisões em escala nacional.	SERRA GAÚCHA  Relevo 7 ★★★★★★ Clima 7 ★★★★★★ A Serra Gaúcha, é um acidente geográfico no nordeste do estado do Rio Grande do Sul, no Brasil. Apresenta características socioculturais específicas, como influência alemã e italiana, grande produção de uvas e vinho e indústria turística.	Carta: Serra Gaúcha Localização: Região sul do Brasil, no estado do Rio Grande do Sul, abrangendo cidades como Gramado, Canela, Bento Gonçalves e Caxias do Sul. Funcionalidade: Região montanhosa conhecida por seu relevo acidentado, clima temperado e uma forte influência cultural europeia, especialmente da imigração alemã e italiana. A Serra Gaúcha é também um importante destino turístico, famoso por suas vinícolas, festivais e belezas naturais. Objetivo: Representar a diversidade cultural e natural de uma região que combina a geografia montanhosa com uma intensa atividade turística e econômica.
Instituição de Ensino: 	Curso: Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede 	Orientador: Profª Dra. Camila Riboli Rampazzo 	Elaboração e Organização: Bruno Henrique Santos Santana		

Fonte: Autoria Própria (2025)

Figura 4 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”

Catálogo Visual das Cartas do Jogo Geo Go					
Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição
RIO GRANDE DO SUL  Agronegócio 9 Industrialização 7 Rio Grande do Sul é o estado mais a sul do Brasil e faz fronteira com a Argentina e o Uruguai. A região vinícola do Vale dos Vinhedos e inclui cidades turísticas de estilo alemão como Gramado e Canela, famosas pelas paisagens naturais	Carta: Rio Grande do Sul Localização: Extremo sul do Brasil, fazendo fronteira com Uruguai, Argentina e os estados de Santa Catarina e o Oceano Atlântico. Funcionalidade: Estado de grande diversidade cultural, histórica e geográfica, com forte presença da agropecuária, produção vinícola, industrialização e tradições regionais. Seu território inclui áreas como a Campanha Gaúcha, a Serra Gaúcha e o litoral sul. Objetivo: Representar a integração entre tradição e desenvolvimento, destacando o papel do Rio Grande do Sul na produção agrícola, na cultura gaúcha e na economia regional.	RIO PARANÁ  Economia 6 Relevo 6 O rio Paraná é o principal curso de água formador da Bacia do rio Prata. É considerado, em sua extensão total até a foz do Estuário da Prata, o oitavo maior rio do mundo em extensão e o maior da América do Sul depois do Amazonas.	Carta: Rio Paraná Localização: Nasce na confluência dos rios Paranaíba e Grande, na divisa entre Minas Gerais, São Paulo e Mato Grosso do Sul, atravessando estados do sul e sudeste do Brasil e seguindo até o Paraguai e Argentina. Funcionalidade: É o segundo maior rio da América do Sul em extensão, fundamental para a navegação, irrigação, geração de energia hidrelétrica (como na Usina de Itaipu) e abastecimento de diversas regiões. Objetivo: Representar a importância estratégica e econômica do Rio Paraná como via de transporte, fonte de energia e recurso hídrico vital para a integração regional e o desenvolvimento sustentável.	MINAS GERAIS  Economia 9 Relevo 8 Conhecido por sua rica história, cultura diversificada e paisagens naturais. É o segundo estado mais populoso do Brasil e um importante centro econômico, com destaque para a indústria e a extração de recursos minerais	Carta: Minas Gerais Localização: Região Sudeste do Brasil, fazendo fronteira com São Paulo, Rio de Janeiro, Espírito Santo, Bahia, Goiás, Mato Grosso do Sul e Distrito Federal. Funcionalidade: Estado historicamente ligado à mineração, com forte presença na agropecuária, indústria e cultura brasileira. Destaca-se também por sua diversidade de relevo, com serras, montanhas e vales. Objetivo: Representar a conexão entre história, economia e paisagens naturais, simbolizando a força cultural e produtiva de um dos maiores estados brasileiros.
MATO GROSSO DO SUL  Agronegócio 9 Extensão 8 O estado de Mato Grosso do Sul está localizado no sul da região Centro-Oeste do Brasil. A principal área econômica do estado de Mato Grosso do Sul é a do planalto da Bacia do Paraná, com seus solos florestais e de terra roxa.	Carta: Mato Grosso do Sul Localização: Região Centro-Oeste do Brasil, fazendo fronteira com Bolívia, Paraguai e os estados de Mato Grosso, Goiás, Minas Gerais, São Paulo e Paraná. Funcionalidade: Estado conhecido por sua forte produção agropecuária, biodiversidade do Pantanal e presença de comunidades indígenas. Possui cidades importantes como Campo Grande e Dourados, além de grande relevância no ecoturismo. Objetivo: Representar um território de rica biodiversidade e força no agronegócio, destacando sua importância para a economia nacional e preservação de áreas naturais como o Pantanal.	REGIÃO CENTRO-OESTE  Agronegócio 9 Extensão 9 O Centro-Oeste do Brasil possui uma área que corresponde a 18,86 % do território nacional. Sua posição central é a única que permite ligação de fronteira com todas as outras regiões brasileiras, a agricultura comercial é praticada em larga escala.	Carta: Região Centro-Oeste Localização: Compreende os estados de Goiás, Mato Grosso, Mato Grosso do Sul e o Distrito Federal, localizada na parte central do Brasil. Funcionalidade: Região marcada pela presença do Cerrado, do Pantanal e da capital federal, Brasília. Tem papel estratégico na política, na produção agropecuária e na conservação de ecossistemas. Objetivo: Representar o equilíbrio entre a expansão agrícola, a biodiversidade e a organização político-administrativa do Brasil, destacando a diversidade de paisagens e funções territoriais.	ILHA DE MARAJÓ  Clima 9 Fauna 7 Naturais 7 A Ilha do Marajó é uma ilha costeira do tipo fluviomarítima situada na Área de Proteção Ambiental do arquipélago do Marajó, no estado do Pará, na região norte do Brasil. Sendo considerada a maior ilha fluviomarítima do planeta	Carta: Ilha de Marajó Localização: Estado do Pará, na Região Norte do Brasil, situada na foz do Rio Amazonas, entre o Oceano Atlântico e o Rio Tocantins. Funcionalidade: Considerada a maior ilha fluviomarítima do mundo, a Ilha de Marajó é rica em biodiversidade, com áreas de campos naturais, florestas e manguezais. É também um centro de cultura ribeirinha e de atividades agropecuárias. Objetivo: Valorizar a singularidade ecológica e cultural da ilha, ressaltando seu papel na conservação ambiental, no turismo ecológico e na produção tradicional local.
FLORESTA AMAZÔNICA  Vegetação 10 Clima 8 A floresta amazônica é considerada a maior floresta tropical do mundo e concentra enorme biodiversidade. Além disso, ela faz parte do bioma Amazônia, o maior dos seis biomas brasileiros.	Carta: Floresta Amazônica Localização: Predomina na Região Norte do Brasil, especialmente nos estados do Amazonas, Acre, Rondônia, Roraima, Amapá e Pará, estendendo-se também por outros países da América do Sul. Funcionalidade: Maior floresta tropical do mundo, a Amazônia é essencial para o equilíbrio climático global, abriga milhões de espécies e culturas tradicionais, e desempenha papel vital na regulação dos ciclos da água e do carbono. Objetivo: Destacar a grandiosidade ecológica da Floresta Amazônica, reforçando sua relevância como patrimônio natural do Brasil e do planeta, além de promover a consciência sobre sua preservação.	SÃO PAULO  População 10 Industrialização 10 É a maior cidade do Brasil e um importante centro econômico e cultural da América Latina. Fundada em 1554, a cidade é conhecida pela sua diversidade, vida noturna agitada, e extensa oferta cultural.	Carta: São Paulo Localização: Capital do estado de São Paulo, localizada na Região Sudeste do Brasil. Funcionalidade: Maior cidade do Brasil e da América do Sul, é um dos principais centros financeiros, comerciais, culturais e tecnológicos do hemisfério sul. Sua importância se estende ao cenário global. Objetivo: Destacar a influência da metrópole como símbolo do desenvolvimento urbano, diversidade populacional e poder de inovação, sendo um epicentro estratégico do território brasileiro.	BELO HORIZONTE  População 8 Industrialização 9 Belo Horizonte é a capital do estado de Minas Gerais, no sudeste do Brasil. Rodeada de montanhas, a cidade é conhecida pelo enorme Estádio Mineirão. Construído em 1963, o estádio alberga também o Museu Brasileiro do Futebol.	Carta: Belo Horizonte Localização: Capital do estado de Minas Gerais, situada na Região Sudeste do Brasil. Funcionalidade: Importante centro urbano, político, econômico e cultural, Belo Horizonte combina urbanização planejada com uma rica vida cultural e proximidade de áreas naturais como a Serra do Curral. Objetivo: Destacar a importância de Belo Horizonte como um centro estratégico para o desenvolvimento econômico e social de Minas Gerais, sendo um polo de serviços, inovação e infraestrutura regional, com forte influência no comércio, cultura e política do Brasil.

Figura 5 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”

Catálogo Visual das Cartas do Jogo Geo Go					
Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição
RECIFE  Turismo 9★★★★★★★★★ População 8★★★★★★★★★ Recife é um município brasileiro, capital do estado de Pernambuco, localizado na Região Nordeste do país. Com área territorial de aproximadamente 218 km², é formado por uma planície aluvial, tendo as ilhas, penínsulas e manguezais como suas principais características geográficas.	Carta: Recife Localização: Capital do estado de Pernambuco, situada na Região Nordeste do Brasil, na costa do Oceano Atlântico. Funcionalidade: Recife é um dos principais centros econômicos e culturais do Nordeste, com forte presença histórica, industrial, turística e portuária. Destaca-se também por suas pontes, rios e rica cena artística. Objetivo: Representar a diversidade econômica, histórica e cultural da cidade, evidenciando seu papel estratégico na conexão entre o passado colonial e o dinamismo urbano do presente.	CHAPADA DIAMANTINA  Relevo 8★★★★★★★★★ Formações Naturais 9★★★★★★★★★ A Chapada Diamantina é uma região de serras, situada no centro do estado da Bahia, parte de uma vasta cordilheira conhecida por Cadeia do Espinhaço. Nela nascem quase todos os rios das bacias do Paraguaçu, do Jacuípe e do Rio das Contas.	Carta: Chapada Diamantina Localização: Região central do estado da Bahia, abrangendo diversos municípios como Lençóis, Palmeiras, Mucugê e Andaraí, na Região Nordeste do Brasil. Funcionalidade: A Chapada Diamantina abriga um importante parque nacional, com formações rochosas únicas, cavernas, cachoeiras e biodiversidade. É um relevante polo ecoturístico e área de conservação ambiental. Objetivo: Valorizar a riqueza natural e geológica da região, destacando sua relevância ecológica, potencial turístico e contribuição para a preservação dos biomas do semiárido nordestino.	MARANHÃO  Vegetação 8★★★★★★★★★ Clima 7★★★★★★★★★ Estado no nordeste brasileiro, é formado em parte pela Floresta Amazônica e pelas praias ao longo do Oceano Atlântico. Próximo à cidade de Barreirinhas, grandes dunas de areia branca criam paisagens que lembram um deserto no Parque Nacional Lençóis Maranhenses.	Carta: Maranhão Localização: Estado localizado na Região Nordeste do Brasil, fazendo divisa com o Pará, Tocantins, Piauí e o Oceano Atlântico. Funcionalidade: O Maranhão abriga ecossistemas diversos como manguezais, cerrados e trechos da Amazônia, além dos icônicos Lençóis Maranhenses. É um estado com forte presença no agronegócio, portos estratégicos e rica herança cultural. Objetivo: Representar a importância ecológica, econômica e cultural do Maranhão, enfatizando sua biodiversidade e potencial logístico e turístico.
BRASÍLIA  População 9★★★★★★★★★ Economia 9★★★★★★★★★ Brasília, inaugurada como capital do Brasil em 1960, é uma cidade planejada que se distingue pela sua arquitetura branca e moderna, essencialmente concebida por Oscar Niemeyer. "Localiza-se no Planalto Central, no Centro-Oeste do Brasil."	Carta: Brasília Localização: Distrito Federal, situada na Região Centro-Oeste do Brasil. Funcionalidade: Brasília é a sede dos Três Poderes da República (Executivo, Legislativo e Judiciário), planejada para promover a integração nacional. Destaca-se pela arquitetura de Oscar Niemeyer, urbanismo de Lúcio Costa e por ser Patrimônio Cultural da Humanidade. Objetivo: Representar o papel central de Brasília na organização político administrativa do Brasil, simbolizando a modernização do país, a ocupação do interior e a construção de uma identidade nacional planejada.	REGIÃO NORDESTE  Clima 8★★★★★★★★★ População 9★★★★★★★★★ É a região brasileira que possui o maior número de estados. Em função de suas diferentes características físicas, a região é dividida em quatro sub-regiões: meio-norte, sertão, agreste e zona da mata, tendo níveis muito variados de desenvolvimento humano ao longo de suas zonas geográficas.	Carta: Região Nordeste Localização: Situada no extremo oriental do Brasil, a Região Nordeste é composta por nove estados: Maranhão, Piauí, Ceará, Rio Grande do Norte, Paraíba, Pernambuco, Alagoas, Sergipe e Bahia. Funcionalidade: É uma das regiões mais diversas do país, com rica herança cultural, diferentes paisagens naturais e grande importância histórica, sendo a porta de entrada da colonização portuguesa. Objetivo: Representar a diversidade física, humana e econômica do Nordeste, destacando seu papel histórico, cultural e estratégico no desenvolvimento do Brasil.	RORAIMA  Extensão Territorial 8★★★★★★★★★ Vegetação 8★★★★★★★★★ O menos populoso do país, com uma população de 652 mil habitantes. Apresenta a menor densidade demográfica, com 2,33 hab/km². Sua economia, baseada no setor terciário. Seu PIB é o menor do país, com seus R\$ 14,252 bilhões, representando 0,15% da economia brasileira.	Carta: Roraima Localização: Estado mais ao norte do Brasil, pertencente à Região Norte, faz fronteira com a Venezuela e a Guiana, além dos estados do Amazonas e Pará. Funcionalidade: Roraima é caracterizado por paisagens de savana, montanhas como o Monte Roraima (ponto turístico e geológico), áreas de floresta amazônica e grande presença indígena. Sua economia é baseada na agropecuária, extrativismo e mineração. Objetivo: Destacar a singularidade geográfica, cultural e ambiental de Roraima, promovendo seu papel estratégico na fronteira norte do Brasil e na preservação de áreas naturais e indígenas.
PORTO ALEGRE  Industrialização 8★★★★★★★★★ Relevo 7★★★★★★★★★ Porto Alegre é a capital do estado do Rio Grande do Sul, no sul do Brasil. Na praça principal, a Praça Marechal Deodoro, encontra-se a Catedral Metropolitana, de estilo neobarroco, com murais religiosos no exterior. O Palácio Piratini, de estilo neoclássico, é a sede do governo estadual.	Carta: Porto Alegre Localização: Capital do estado do Rio Grande do Sul, situada na Região Sul do Brasil, às margens do Lago Guaíba. Funcionalidade: Porto Alegre é um importante centro político, econômico e cultural do sul do país. Possui forte presença nos setores de serviços, indústria e educação, além de ser marcada por intensa vida cultural e histórica. Objetivo: Representar a influência estratégica de Porto Alegre no desenvolvimento regional do Sul, evidenciando seu papel como centro urbano articulador de economia, cultura e inovação.	RIO DE JANEIRO  Industrialização 9★★★★★★★★★ Formações Naturais 10★★★★★★★★★ É uma grande cidade brasileira à beira-mar, famosa pelas praias de Copacabana e Ipanema, pela estátua de 38 metros de altura do Cristo Redentor, no topo do Corcovado, e pelo Pão de Açúcar, um pico de granito com teleféricos até seu cume.	Carta: Rio de Janeiro Localização: Estado localizado na Região Sudeste do Brasil, com capital homônima situada entre o mar e a serra, na costa atlântica brasileira. Funcionalidade: Representa um dos centros mais dinâmicos do Brasil, reunindo grande diversidade cultural, forte atividade econômica, papel histórico no desenvolvimento nacional e relevância na produção industrial, no setor de serviços e no turismo internacional. Objetivo: Evidenciar a importância estratégica do estado como polo turístico e cultural, além de sua participação no desenvolvimento econômico brasileiro, oferecendo vantagens em diferentes atributos do jogo.	ESPÍRITO SANTO  Economia 7★★★★★★★★★ Industrialização 7★★★★★★★★★ É conhecido por suas praias tropicais e áreas naturais montanhosas preservadas. Fundada em 1551, Vitória, capital e cidade portuária, tem um pequeno centro da era colonial. Cerca de 40% do território do estado encontra-se em uma faixa de planície.	Carta: Espírito Santo Localização: Estado da Região Sudeste do Brasil, localizado entre o Rio de Janeiro, Minas Gerais, Bahia e o Oceano Atlântico. Funcionalidade: Possui litoral extenso, serras no interior e economia diversificada com destaque para o setor portuário, extrativismo mineral, agricultura e indústria. É também conhecido por sua cultura capixaba e belezas naturais como as Montanhas Capixabas. Objetivo: Representar a integração entre desenvolvimento econômico, natureza e logística portuária no contexto nacional.

Instituição de Ensino:



Curso: Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede



Orientador:

Profª Dra. Camila Riboli Rampazzo

Elaboração e Organização:

Bruno Henrique Santos Santana

Fonte: Autoria Própria (2025)

Figura 6 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”

Catálogo Visual das Cartas do Jogo Geo Go					
Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição
BAHIA  Economia 8 Turismo 9 Estado da região Sudeste do Brasil, é conhecido por suas praias tropicais e áreas naturais montanhosas preservadas. Fundada em 1551, Vitória, capital e cidade portuária, tem um pequeno centro da era colonial. Cerca de 40% do território do estado encontra-se em uma faixa de planície	Carta: Bahia Localização: Estado localizado na Região Nordeste do Brasil, limitado pelo Oceano Atlântico a leste e fazendo fronteira com oito outros estados brasileiros. Funcionalidade: A Bahia é o maior estado do Nordeste e um dos mais ricos em diversidade cultural, histórica e natural. Possui um litoral extenso, áreas de Caatinga, Cerrado e Mata Atlântica, além de forte presença na agropecuária, turismo e produção industrial. Objetivo: Destacar a Bahia como um estado de grande relevância econômica, histórica e ambiental, símbolo da pluralidade cultural brasileira.	RIO NEGRO  Vegetação 9 Extensão Territorial 8 O rio Negro é o maior afluente da margem esquerda do rio Amazonas, na Amazônia, na América do Sul. É o sétimo maior rio do mundo em volume de água. Tem sua origem entre as bacias do rio Orinoco e Amazônica.	Carta: Rio Negro Localização: Localizado na Região Norte do Brasil, atravessa o estado do Amazonas e deságua no Rio Solimões, formando o Encontro das Águas em Manaus. Funcionalidade: Representa um dos maiores rios de águas negras do mundo, essencial para o equilíbrio ambiental da Amazônia e para a vida das comunidades ribeirinhas. Sua relevância está ligada à biodiversidade, ao transporte fluvial e ao potencial turístico da região. Objetivo: Destacar a importância do Rio Negro como elemento natural que integra ecossistemas e culturas locais, evidenciando sua contribuição para a compreensão da geografia física e humana da Amazônia.	PALMAS  Extensão Territorial 7 Agronegócio 7 Palmas é um município brasileiro, capital e também a maior cidade do estado do Tocantins. A cidade foi fundada em 20 de maio de 1989, sete meses e meio após a criação do Tocantins pela Constituição de 1988, sendo assim, a capital mais jovem do Brasil.	Carta: Palmas Localização: Capital do estado do Tocantins, localizada na Região Norte do Brasil, às margens do Rio Tocantins. Funcionalidade: Representa a capital mais jovem do país, planejada e inaugurada em 1989, simbolizando a expansão urbana moderna no interior do Brasil. Combina infraestrutura organizada, áreas verdes e proximidade de belezas naturais, como a Serra do Lajeado e a Ilha do Bananal. Objetivo: Destacar o papel de Palmas como cidade planejada que alia modernidade e contato com a natureza, valorizando o crescimento urbano sustentável em uma região estratégica para a integração nacional.
SERRA DA MANTIQUEIRA  Relevo 8 Formações Naturais 8 É uma cadeia montanhosa que se estende por três estados do Brasil: São Paulo, Minas Gerais e Rio de Janeiro. Existem diversas unidades de conservação, como a área de proteção ambiental Serra da Mantiqueira, o Parque Nacional do Itatiaia e Campos do Jordão.	Carta: Serra da Mantiqueira Localização: Cadeia montanhosa localizada no Sudeste do Brasil, abrangendo partes dos estados de São Paulo, Minas Gerais e Rio de Janeiro. Funcionalidade: A Serra da Mantiqueira é conhecida por suas altitudes elevadas, clima ameno, fontes de água mineral, biodiversidade rica e cidades turísticas como Campos do Jordão e Monte Verde. Possui importância ambiental, turística e hídrica. Objetivo: Valorizar a Serra da Mantiqueira como uma área estratégica para o ecoturismo, conservação ambiental e abastecimento hídrico do Sudeste.	PARQUE NACIONAL DO JAÚ  Clima 8 Formações Naturais 9 O Parque Nacional do Jaú é uma unidade de conservação brasileira de proteção integral da natureza localizada no estado do Amazonas, com território distribuído pelos municípios de Barcelos e Novo Airão, em plena floresta Amazônica.	Carta: Parque Nacional do Jaú Localização: Situado no estado do Amazonas, na bacia do Rio Negro, abrangendo os municípios de Novo Airão, Barcelos e Manaus. Funcionalidade: Representa uma das maiores áreas protegidas de floresta tropical úmida do mundo, reconhecida como Patrimônio Natural da Humanidade pela UNESCO. É um espaço fundamental para a conservação da biodiversidade amazônica, com rios, igarapés, espécies endêmicas e comunidades tradicionais que convivem em equilíbrio com a natureza.. Objetivo: Ressaltar o papel do parque na preservação ambiental, na manutenção dos ecossistemas amazônicos e no fortalecimento da identidade natural do Brasil, promovendo reflexões sobre sustentabilidade e conservação.	ACRE  Clima 7 Vegetação 8 Acre é um estado do Brasil. É conhecido pela quantidade de árvores-da-borracha e castanhas-do-Brasil. Na fronteira com o Peru, o Parque Nacional da Serra do Divisor possui montanhas elevadas e várias quedas de água, além de diversas espécies animais, como tatus-gigantes, tapires e aves raras.	Carta: Acre Localização: Estado localizado na Região Norte do Brasil, na fronteira com Peru e Bolívia. Funcionalidade: Representa um território de grande relevância histórica e ambiental, conhecido pela luta dos povos da floresta, como Chico Mendes, e pela preservação da Amazônia. O estado é marcado pela forte presença de seringais, biodiversidade e pela integração cultural com países vizinhos. Objetivo: Destacar o Acre como símbolo de resistência ambiental e valorização da floresta, ressaltando sua importância para a compreensão da geografia humana e física da Amazônia e sua contribuição para a identidade nacional.
MONTE RORAIMA  Relevo 9 Clima 7 O monte Roraima é um monte localizado na América do Sul, na tríplice fronteira entre Brasil, Venezuela e Guiana. Constitui um tepui, um tipo de monte em formato de mesa bastante característico do planalto das Guianas.	Carta: Monte Roraima Localização: Localizado na tríplice fronteira entre Brasil (estado de Roraima), Venezuela e Guiana, dentro do Parque Nacional do Monte Roraima. Funcionalidade: Representa uma das formações geológicas mais antigas do planeta, com paisagens únicas e grande valor ambiental e turístico. Além de sua imponência natural, destaca-se como símbolo de preservação ambiental e diversidade biológica, atraindo pesquisadores e visitantes do mundo todo. Objetivo: Ressaltar a importância do Monte Roraima como patrimônio natural brasileiro, conectando elementos de relevo, biodiversidade e turismo ecológico, o que amplia suas possibilidades de uso estratégico no jogo.	BELÉM  População 8 Economia 7 Belém, capital do estado do Pará, é uma cidade portuária. Junto à Baía do Guajará, o bairro da Cidade Velha à beira-rio preserva a arquitetura colonial portuguesa, das igrejas e casas com azulejos coloridos a uma fortificação do século XVII conhecida como Forte do Castelo.	Carta: Belém Localização: Capital do estado do Pará, situada na Região Norte do Brasil, próxima à foz do Rio Amazonas. Funcionalidade: Representa uma das cidades mais antigas da Amazônia, importante centro histórico, econômico e cultural da região. É marcada pela diversidade gastronômica, pela forte ligação com os rios e pelo destaque em manifestações culturais como o Círio de Nazaré, além de atuar como porta de entrada para a floresta amazônica. Objetivo: Evidenciar o papel estratégico de Belém como centro urbano que conecta a Amazônia ao restante do Brasil e ao mundo, valorizando aspectos de economia, população, turismo e cultura regional.	FORTALEZA  Turismo 9 População 9 Fortaleza é a capital do estado do Ceará. A cidade é conhecida por suas praias, com falésias vermelhas, palmeiras, dunas e lagoas. As tradições folclóricas da cidade podem ser vistas em apresentações de dança no Teatro José de Alencar inaugurado em 1910.	Carta: Fortaleza Localização: Capital do estado do Ceará, situada no litoral da Região Nordeste do Brasil, banhada pelo Oceano Atlântico. Funcionalidade: Representa uma das principais metrópoles do Nordeste, destacando-se por suas praias famosas, como a Praia do Futuro, além de seu papel como centro econômico, cultural e turístico da região. É também referência em manifestações culturais, como o forró e o artesanato, e possui grande influência no turismo nacional e internacional. Objetivo: Ressaltar a relevância de Fortaleza como cidade litorânea que combina economia, cultura e turismo, servindo como exemplo do potencial nordestino para o desenvolvimento regional e a projeção do Brasil no cenário turístico.

Figura 7 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”

Catálogo Visual das Cartas do Jogo Geo Go					
Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição
RIO PARNAÍBA  Economia 6 ★★★★★★★ Extensão Territorial 6 ★★★★★★★ O rio Parnaíba, também conhecido como Velho Mange, é um curso de água que divide politicamente os estados do Maranhão e do Piauí. É o maior rio genuinamente nordestino sendo navegável em toda sua extensão.	Carta: Rio Parnaíba Localização: Principal rio da Região Nordeste do Brasil, nasce na Serra da Ibiapaba, no Piauí, e deságua no Oceano Atlântico, na divisa entre os estados do Maranhão e Piauí. Funcionalidade: Representa um dos rios mais importantes do Nordeste, fundamental para abastecimento, agricultura, pesca e manutenção de ecossistemas locais. Sua bacia hidrográfica influencia diretamente o desenvolvimento das cidades e comunidades ribeirinhas. Objetivo: Destacar o papel estratégico do Rio Parnaíba na geografia física e humana da região, evidenciando sua importância econômica, ambiental e social para o Nordeste.	MATO GROSSO  Extensão Territorial 9 ★★★★★★★ Agronegócio 9 ★★★★★★★ Mato Grosso, um grande estado no centro-oeste brasileiro, é coberto na maioria pela floresta tropical amazônica, as zonas húmidas e as planícies da savana. A capital, Cuiabá, é um centro de viagens que remonta à corrida ao ouro do século XVIII.	Carta: Mato Grosso Localização: Estado localizado na Região Centro-Oeste do Brasil, fazendo divisa com Rondônia, Amazonas, Pará, Tocantins, Goiás e Bolívia. Funcionalidade: Representa um dos maiores estados do país, com grande diversidade territorial, incluindo o Pantanal, o Cerrado e a Amazônia. Destaca-se pela relevância no agronegócio, produção de grãos, pecuária e também por suas belezas naturais e áreas de preservação ambiental. Objetivo: Evidenciar a importância de Mato Grosso como polo econômico e ambiental do Brasil, destacando seu papel estratégico na produção agrícola e na conservação de ecossistemas.	PARQUE NACIONAL DAS EMAS  Clima 7 ★★★★★★★ Formações Naturais 8 ★★★★★★★ O Parque Nacional das Emas é uma unidade de conservação brasileira de proteção integral à natureza localizada na região sudoeste do estado de Goiás. O Parque Nacional tem como objetivo a preservação de ecossistemas naturais de grande relevância ecológica e beleza cênica.	Carta: Parque Nacional das Emas Localização: Localizado nos estados de Goiás e Mato Grosso do Sul, na Região Centro-Oeste do Brasil. Funcionalidade: Representa uma das maiores áreas de preservação do Cerrado brasileiro, com grande diversidade de fauna e flora, incluindo espécies ameaçadas de extinção. Destaca-se pela importância ecológica, proteção dos recursos hídricos e potencial para turismo ecológico e científico. Objetivo: Evidenciar a importância do Parque Nacional das Emas para a conservação ambiental e para o estudo da biodiversidade do Cerrado, reforçando seu papel estratégico na preservação de ecossistemas únicos do Centro-Oeste.
VALE DO SÃO FRANCISCO  Agronegócio 8 ★★★★★★★ Relevo 6 ★★★★★★★ O Vale do São Francisco é uma região no Nordeste do Brasil, conhecida por sua produção de frutas irrigadas, especialmente uvas e mangas, e também por sua produção de vinhos com Indicação de Procedência, os estados de Pernambuco e Bahia os que mais se destacam na produção.	Carta: Vale do São Francisco Localização: Região Nordeste do Brasil, abrangendo partes dos estados de Minas Gerais, Bahia, Pernambuco, Alagoas e Sergipe, ao longo do Rio São Francisco. Funcionalidade: Representa uma das regiões mais importantes para a agricultura irrigada e o desenvolvimento econômico do semiárido nordestino. Destaca-se pela produção de frutas, cana-de-açúcar e energia hidroelétrica, além de seu papel cultural e histórico na ocupação do interior nordestino. Objetivo: Evidenciar a importância do Vale do São Francisco para a economia regional e nacional, mostrando como a geografia influencia a produção agrícola, a energia e a vida das populações locais.	RIO ARAGUAIA  Formações Naturais 8 ★★★★★★★ Clima 7 ★★★★★★★ O rio Araguaia é um curso de água que banha os estados de Goiás, Mato Grosso, Tocantins e Pará, no Brasil. Nasce nos altiplanos que dividem os estados de Goiás e Mato Grosso: a nascente do rio se encontra na Serra do Caiapó	Carta: Rio Araguaia Localização: Principal rio do Centro-Oeste do Brasil, atravessa os estados de Goiás, Mato Grosso e Tocantins, sendo afluente do Rio Tocantins. Funcionalidade: Representa um dos rios mais importantes da região, fundamental para o abastecimento de água, pesca, transporte e atividades turísticas. O Araguaia também é conhecido pelas suas praias fluviais, como a Ilha do Bananal, e pela biodiversidade em suas margens e áreas alagáveis. Objetivo: Destacar a importância do Rio Araguaia para a economia, ecossistemas e lazer da região, evidenciando como a geografia influencia o desenvolvimento humano e ambiental no Centro-Oeste.	GOIÂNIA  População 8 ★★★★★★★ Economia 8 ★★★★★★★ Goiânia é um município brasileiro, capital do estado de Goiás. Fica a 209 km de Brasília, a capital do Brasil. Com uma área de aproximadamente 728,296 km², possui uma geografia contínua, com poucos morros e baixadas, caracterizada por ser uma região do Planalto Central do Brasil.	Carta: Goiânia Localização: Capital do estado de Goiás, Região Centro-Oeste do Brasil. Funcionalidade: Representa um dos principais centros urbanos planejados do Brasil, com infraestrutura moderna, áreas verdes e forte atividade econômica e cultural. Destaca-se pelo desenvolvimento industrial, comércio e eventos culturais, sendo referência em qualidade de vida e organização urbana na região. Objetivo: Ressaltar a importância estratégica de Goiânia como polo econômico, cultural e administrativo do Centro-Oeste, mostrando seu papel no desenvolvimento regional e na integração com outras cidades e estados.
SERRA DA CAPIVARA  Turismo 8 ★★★★★★★ Relevo 8 ★★★★★★★ O Parque Nacional Serra da Capivara é uma unidade de conservação brasileira de proteção integral à natureza que ocupa parte dos municípios de São Raimundo Nonato, João Costa, Brejo do Piauí e Coronel José Dias, todos localizados no estado do Piauí.	Carta: Serra da Capivara Localização: Estado do Piauí, Região Nordeste do Brasil, próximo à cidade de São Raimundo Nonato. Funcionalidade: Representa um dos sítios arqueológicos mais importantes do mundo, com vestígios de ocupação humana que datam de mais de 50 mil anos. Destaca-se pela riqueza em pinturas rupestres e pela preservação da história e cultura pré-histórica da América. Objetivo: Ressaltar a relevância cultural e histórica da Serra da Capivara, incentivando o reconhecimento do patrimônio arqueológico brasileiro e sua importância científica e turística.	CHAPADA DOS GUIMARÃES  Relevo 8 ★★★★★★★ Turismo 8 ★★★★★★★ É uma área localizada no estado do Mato Grosso, sendo um dos principais destinos turísticos da região. Abriga uma importante parcela da biodiversidade desse bioma, além de ser o local onde nascem rios que alimentam o Pantanal e outras áreas do território nacional.	Carta: Chapada dos Guimarães Localização: Estado de Mato Grosso, Região Centro-Oeste do Brasil, próximo à capital Cuiabá. Funcionalidade: Representa um dos principais destinos turísticos e naturais do Centro-Oeste, conhecido por suas formações rochosas, cachoeiras, cavernas e biodiversidade do Cerrado. Destaca-se pelo potencial ecológico, geológico e pela importância na conservação de espécies nativas. Objetivo: Ressaltar a relevância da Chapada dos Guimarães como patrimônio natural e ponto turístico, evidenciando sua importância para o lazer, a pesquisa científica e a valorização ambiental do estado de Mato Grosso.	REGIÃO SUL  Industrialização 8 ★★★★★★★ Relevo 7 ★★★★★★★ A Região Sul do Brasil é a menor em extensão territorial do país. Seu relevo é ocupado, em sua grande parte, por duas divisões do planalto Brasileiro: o planalto Atlântico (ou Serras e Planaltos do Leste e do Sudeste) e o Meridional. Está subordinada à Região Centro-Sul do Brasil.	Carta: Região Sul Localização: Abrange os estados do Paraná, Santa Catarina e Rio Grande do Sul, na porção meridional do Brasil. Funcionalidade: Representa uma das regiões mais desenvolvidas economicamente do país, com forte presença industrial, agrícola e agropecuária. Destaca-se pelo clima subtropical, diversidade cultural, cidades bem estruturadas e belas paisagens naturais, como a Serra Gaúcha e o litoral catarinense. Objetivo: Evidenciar a importância estratégica da Região Sul no contexto econômico, social e ambiental do Brasil, mostrando como diferentes aspectos geográficos e culturais influenciam seu desenvolvimento.

Instituição de Ensino:



Curso: Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede



Orientador:

Profª Dra. Camila Riboli Rampazzo

Elaboração e Organização:

Bruno Henrique Santos Santana

Fonte: Autoria Própria (2025)

Figura 8 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”

Catálogo Visual das Cartas do Jogo Geo Go					
Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição
FLORESTA DE ARAUCÁRIAS Vegetação 8 ★★★★★★★★ Clima 6 ★★★★★★★★ A Floresta de Araucárias é um ecossistema da Mata Atlântica, característico do sul do Brasil. Essa floresta se destaca por seu clima frio e adaptação a geadas, com árvores que podem atingir até 50 metros de altura. Berço de biodiversidade, com espécies endêmicas.	Carta: Floresta de Araucárias Localização: Predominantemente nos estados do Paraná, Santa Catarina e Rio Grande do Sul, na Região Sul do Brasil. Funcionalidade: Representa um ecossistema típico do Sul, caracterizado pela presença da araucária (Pinheiro-do-Paraná) e grande diversidade de fauna e flora. Destaca-se pela importância ambiental, preservação de espécies nativas e influência na economia local, especialmente no manejo sustentável de madeira e sementes. Objetivo: Ressaltar a relevância da Floresta de Araucárias para a conservação ambiental e manutenção da biodiversidade, além de seu valor cultural e histórico para as comunidades locais.	PARANÁ Economia 8 ★★★★★★★★ Agronegócio 8 ★★★★★★★★ O Paraná é um estado da Região Sul do Brasil, com capital em Curitiba, uma das cidades mais organizadas do país. Possui relevo variado, com planaltos, serras e áreas de mata atlântica, além de um clima subtropical com estações bem definidas.	Carta: Paraná Localização: Estado localizado na Região Sul do Brasil, fazendo divisa com São Paulo, Santa Catarina, Mato Grosso do Sul e Paraguai, além do litoral atlântico. Funcionalidade: Representa um estado com forte desenvolvimento econômico, industrial e agrícola. Destaca-se pela diversidade territorial, com áreas de planalto, serras e litoral, além de abrigar importantes atrativos turísticos, como as Cataratas do Iguaçu e o Parque Nacional do Iguaçu. Objetivo: Evidenciar a importância do Paraná como polo de produção, turismo e desenvolvimento regional, destacando sua contribuição para a economia nacional e para a preservação ambiental.	AMAPÁ Extensão Territorial 7 ★★★★★★★★ Vegetação 8 ★★★★★★★★ Amapá é um estado no norte do Brasil que faz fronteira com o Suriname, a Guiana Francesa e o Oceano Atlântico. A floresta amazônica abrange uma grande parte da sua área e o rio Oiapoque faz parte da sua fronteira a norte.	Carta: Amapá Localização: Estado localizado na Região Norte do Brasil, fazendo fronteira com o Pará, Suriname e Guiana Francesa, banhado pelo Oceano Atlântico. Funcionalidade: Representa um estado rico em biodiversidade, com extensas áreas de floresta amazônica, rios navegáveis e importantes reservas ambientais, como o Parque Nacional do Tumucumaque. Destaca-se pela economia baseada em extrativismo, agricultura e pesca, além do potencial turístico ligado à natureza e à cultura local. Objetivo: Ressaltar a importância do Amapá para a conservação ambiental, para o desenvolvimento sustentável e para a integração cultural e econômica da Região Norte.
CURITIBA População 8 ★★★★★★★★ Industrialização 8 ★★★★★★★★ Curitiba é a capital do estado do Paraná. A Torre Panorâmica, que tem um observatório, destaca-se na silhueta da cidade. Conhecida como centro cultural, o abriga vários espaços para apresentações, como a Ópera de Arame, uma estrutura de aço tubular com telhado transparente.	Carta: Curitiba Localização: Capital do estado do Paraná, Região Sul do Brasil. Funcionalidade: Representa uma das cidades mais planejadas e organizadas do Brasil, reconhecida por sua infraestrutura urbana, transporte público eficiente e políticas ambientais inovadoras. Destaca-se pela economia diversificada, setor de serviços desenvolvido e pela valorização de áreas verdes e qualidade de vida. Objetivo: Evidenciar Curitiba como exemplo de desenvolvimento urbano sustentável, destacando sua importância econômica, cultural e ambiental na Região Sul.	SERRA DO RIO DO RASTRO Relevo 9 ★★★★★★★★ Formações Naturais 9 ★★★★★★★★ A serra do Rio do Rastro é uma das serras de Santa Catarina. É cortada pela rodovia SC-390. Com muitas matas e cachoeiras, é um dos cartões-postais do estado. Localiza-se no município de Lauro Müller, a mais de 1421 metros de altitude.	Carta: Serra do Rio do Rastro Localização: Estado de Santa Catarina, Região Sul do Brasil, próxima à cidade de Lauro Müller. Funcionalidade: Representa um dos trechos mais impressionantes de estrada do Brasil, conhecido pelas curvas sinuosas, altitude elevada e vistas panorâmicas. Destaca-se pelo potencial turístico, pelas paisagens de montanha e pela importância na economia local, atraindo visitantes para o ecoturismo e aventura. Objetivo: Ressaltar a relevância da Serra do Rio do Rastro como patrimônio natural e ponto turístico de destaque, evidenciando sua beleza cênica e impacto no turismo regional.	AMAZONAS Extensão Territorial 10 ★★★★★★★★ Vegetação 10 ★★★★★★★★ Amazonas é um enorme estado do Brasil, coberto pela floresta Amazônica. A capital, Manaus, é um porto fluvial com pontos de referência do ciclo da borracha de finais do século XIX. A cidade marca o "Encontro das Águas", onde o rio Negro e o rio Solimões se juntam para formar o rio Amazonas.	Carta: Amazonas Localização: Estado localizado na Região Norte do Brasil, fazendo fronteira com Roraima, Pará, Acre, Rondônia e com países vizinhos como Colômbia, Peru e Venezuela. Funcionalidade: Representa o maior estado do Brasil em extensão territorial, com vastas áreas de floresta amazônica, rios navegáveis, biodiversidade única e importância estratégica para o meio ambiente global. Destaca-se pelo potencial econômico ligado à mineração, extrativismo e turismo ecológico. Objetivo: Evidenciar a importância do Amazonas na preservação da biodiversidade, na manutenção de recursos hídricos e florestais, além de seu papel central na geografia e economia da Região Norte.
CATARATAS DO IGUAÇU Formações Naturais 10 ★★★★★★★★ Turismo 10 ★★★★★★★★ As Cataratas do Iguaçu são um conjunto de cerca de 275 quedas d'água no rio Iguaçu, localizadas na fronteira entre o Brasil e a Argentina. O lado argentino possui cerca de 80% das quedas, enquanto o lado brasileiro conta com 20%, mas oferece as vistas mais impressionantes.	Carta: Cataratas do Iguaçu Localização: Localizadas na fronteira entre o estado do Paraná, Brasil, e a província de Misiones, Argentina, dentro do Parque Nacional do Iguaçu. Funcionalidade: Representa uma das maiores e mais impressionantes quedas d'água do mundo, com enorme importância turística, ecológica e ambiental. Destaca-se pela biodiversidade do parque, pelo valor paisagístico e pelo papel na conservação de espécies da Mata Atlântica e do Cerrado. Objetivo: Ressaltar a relevância das Cataratas do Iguaçu como patrimônio natural e ponto turístico de destaque internacional, promovendo a valorização da geografia física e do turismo ecológico brasileiro.	LITORAL CATARINENSE Turismo 9 ★★★★★★★★ Vegetação 8 ★★★★★★★★ O Litoral Catarinense é conhecido por suas paisagens exuberantes, com praias, morros e áreas de Mata Atlântica preservada. A região se destaca pelo forte turismo, especialmente em cidades como Florianópolis, Balneário Camboriú e Bombinhas.	Carta: Litoral Catarinense Localização: Estado de Santa Catarina, Região Sul do Brasil, abrangendo cidades como Florianópolis, Balneário Camboriú, Joinville e Laguna. Funcionalidade: Representa uma das regiões mais belas do país, conhecida por suas praias, dunas, ilhas e belezas naturais. Destaca-se pelo turismo intenso, pela pesca, esportes náuticos e pelo desenvolvimento urbano costeiro sustentável em algumas cidades. Objetivo: Evidenciar a importância do litoral catarinense como polo turístico e econômico, valorizando sua diversidade ambiental, cultural e o impacto do turismo na região.	RONDÔNIA Agronegócio 7 ★★★★★★★★ Vegetação 7 ★★★★★★★★ É um estado localizado na região Norte, conhecido por sua rica biodiversidade. É um estado de expansão da fronteira agrícola e possui economia baseada na agropecuária, com destaque para a produção de leite e carne bovina, e também na exploração de recursos naturais como madeira e minérios.	Carta: Rondônia Localização: Estado localizado na Região Norte do Brasil, fazendo fronteira com Acre, Amazonas, Mato Grosso e Bolívia. Funcionalidade: Representa um estado de grande importância econômica e ambiental, com presença de áreas de floresta amazônica, rios navegáveis e atividades voltadas ao agronegócio, pecuária e extração de madeira. Destaca-se pelo crescimento urbano recente e pelo papel estratégico na integração do Norte com o Centro-Oeste. Objetivo: Ressaltar a relevância de Rondônia na economia regional e nacional, bem como sua contribuição para a preservação ambiental e a ocupação sustentável da Amazônia.
Instituição de Ensino:		Curso: Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede		Orientador: Profª Dra. Camila Riboli Rampazzo	
				Elaboração e Organização: Bruno Henrique Santos Santana	

Fonte: Autoria Própria (2025)

Figura 9 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”

Catálogo Visual das Cartas do Jogo Geo Go					
Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição
	Carta: Tocantins Localização: Estado localizado na Região Norte do Brasil, fazendo divisa com Goiás, Bahia, Maranhão, Pará e Piauí. Funcionalidade: Representa um estado jovem, criado em 1988, com forte potencial econômico em agricultura, pecuária, mineração e produção de energia, além de possuir áreas de cerrado preservado e belezas naturais, como o Jalapão. Destaca-se também pelo planejamento urbano das cidades, principalmente Palmas, sua capital. Objetivo: Evidenciar a importância do Tocantins para o desenvolvimento econômico e ambiental da Região Norte, destacando seu papel estratégico na integração regional e na preservação de ecossistemas do Cerrado.		Carta: Paraíba Localização: Estado localizado na Região Nordeste do Brasil, fazendo divisa com Rio Grande do Norte, Ceará, Pernambuco e o Oceano Atlântico. Funcionalidade: Representa uma região com forte diversidade cultural, histórica e econômica, destacando-se pelo turismo em cidades litorâneas como João Pessoa, pela agricultura irrigada e pela presença de eventos culturais e folclóricos tradicionais. Objetivo: Evidenciar a importância da Paraíba no contexto econômico, cultural e turístico do Nordeste, mostrando como o estado combina desenvolvimento urbano, história e preservação ambiental.		Carta: Rio Grande do Norte Localização: Estado localizado na Região Nordeste do Brasil, fazendo divisa com Ceará, Paraíba e o Oceano Atlântico. Funcionalidade: Representa uma região conhecida por suas praias, dunas e belezas naturais, além de forte presença cultural, com festas tradicionais e produção de sal e frutas irrigadas. Destaca-se também pelo turismo e pelo papel estratégico na geração de energia eólica. Objetivo: Ressaltar a importância do Rio Grande do Norte no turismo, na economia e na preservação ambiental da região Nordeste, mostrando como seus recursos naturais e culturais influenciam o desenvolvimento local.
	Carta: Alagoas Localização: Estado localizado na Região Nordeste do Brasil, fazendo divisa com Pernambuco, Sergipe e Bahia, com litoral banhado pelo Oceano Atlântico. Funcionalidade: Representa uma das regiões mais ricas em belezas naturais do Nordeste, com praias famosas como Maragogi, rios importantes como o São Francisco e forte presença cultural, incluindo música, artesanato e festas tradicionais. Destaca-se também pelo setor agrícola e turismo. Objetivo: Evidenciar a relevância de Alagoas no contexto turístico, cultural e econômico da Região Nordeste, mostrando sua importância na valorização do litoral e na produção agrícola regional.		Carta: Pernambuco Localização: Estado localizado na Região Nordeste do Brasil, fazendo divisa com Paraíba, Ceará, Alagoas, Bahia e o Oceano Atlântico. Funcionalidade: Representa um estado com grande relevância histórica, cultural e econômica, com destaque para o turismo em Recife e Olinda, a produção agrícola como o frevo e o maracatu. Possui forte infraestrutura urbana e portuária, contribuindo para o desenvolvimento regional. Objetivo: Ressaltar a importância de Pernambuco no contexto histórico, econômico e cultural do Nordeste, evidenciando sua influência no turismo, na economia e na preservação do patrimônio cultural.		Carta: Amazonas Localização: Estado localizado na Região Nordeste do Brasil, fazendo divisa com Alagoas, Bahia e o Oceano Atlântico. Funcionalidade: Representa a menor unidade federativa do Brasil, com destaque para seu litoral, rios importantes como o São Francisco e atividades econômicas voltadas à agricultura, pesca e indústria. Possui rica cultura local e tradições folclóricas expressivas. Objetivo: Evidenciar a importância de Sergipe no contexto econômico, cultural e ambiental do Nordeste, destacando seu papel na preservação ambiental, no desenvolvimento regional e na valorização das tradições culturais.
	Carta: Ceará Localização: Estado localizado na Região Nordeste do Brasil, fazendo divisa com Piauí, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte, com litoral banhado pelo Oceano Atlântico. Funcionalidade: Representa uma das regiões mais importantes do Nordeste, com destaque para o turismo, principalmente praias como Jericoacoara e Canoa Quebrada, além da agricultura irrigada no interior, produção de energia e forte identidade cultural, como o forró e festas populares. Objetivo: Ressaltar a importância do Ceará no desenvolvimento econômico, cultural e turístico da região, evidenciando sua diversidade geográfica e potencial produtivo.		Carta: Piauí Localização: Estado localizado na Região Nordeste do Brasil, fazendo divisa com Maranhão, Ceará, Pernambuco, Bahia e Tocantins, com litoral banhado pelo Oceano Atlântico. Funcionalidade: Representa uma região com forte diversidade natural e cultural, incluindo o Parque Nacional da Serra da Capivara, rios importantes como o Parnaíba, e atividades econômicas voltadas à agricultura e pecuária. Destaca-se também pelo patrimônio histórico e manifestações culturais locais. Objetivo: Evidenciar a relevância do Piauí no contexto ambiental, histórico e econômico do Nordeste, mostrando sua importância na preservação de ecossistemas e na valorização do turismo cultural e natural.		Carta: Distrito Federal Localização: Região Centro-Oeste do Brasil, totalmente cercada pelo estado de Goiás, abrigando a capital nacional, Brasília. Funcionalidade: Representa o centro político e administrativo do Brasil, com grande importância para a governança, planejamento urbano e desenvolvimento econômico. Destaca-se pela arquitetura moderna de Brasília, áreas verdes planejadas e concentração de instituições governamentais. Objetivo: Ressaltar a relevância do Distrito Federal como polo político, administrativo e urbano do país, evidenciando sua influência na gestão nacional e na integração regional.

Instituição de Ensino:



Curso: Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede



Orientador:

Profª Dra. Camila Riboli Rampazzo

Elaboração e Organização:

Bruno Henrique Santos Santana

Figura 10 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”

Catálogo Visual das Cartas do Jogo Geo Go					
Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição
	Carta: Goiás Localização: Estado situado na Região Centro-Oeste do Brasil, fazendo divisa com Minas Gerais, Bahia, Tocantins, Mato Grosso, Mato Grosso do Sul e o Distrito Federal. Funcionalidade: Representa um dos principais centros do agronegócio brasileiro, com destaque para a produção de grãos, pecuária e mineração. Além disso, possui relevância cultural e histórica, com cidades coloniais como Goiás Velho, e áreas naturais importantes, como a Chapada dos Veadeiros. Objetivo: Enfatizar a importância econômica, cultural e ambiental de Goiás, mostrando sua contribuição para o desenvolvimento do Centro-Oeste e seu papel na integração entre diferentes regiões do Brasil.		Carta: Santa Catarina Localização: Região Sul do Brasil, fazendo divisa com Paraná, Rio Grande do Sul, Argentina e o Oceano Atlântico. Funcionalidade: Santa Catarina combina forte desenvolvimento industrial, especialmente nos setores têxtil, cerâmico e metalúrgico, com atividades agrícolas e de pecuária de destaque, além de ser um polo turístico nacional e internacional. Seu litoral é famoso por praias movimentadas e belezas naturais, enquanto o interior preserva tradições culturais marcantes de colonização europeia. Objetivo: Evidenciar o equilíbrio entre economia diversificada, qualidade de vida e atratividade turística, mostrando como Santa Catarina representa uma síntese entre desenvolvimento econômico, preservação cultural e exploração sustentável de seus recursos naturais.		Carta: Manaus Localização: Capital do estado do Amazonas, situada no coração da Floresta Amazônica, às margens do Rio Negro. Funcionalidade: Manaus é um dos principais centros urbanos da Amazônia, reunindo grande importância econômica, histórica e cultural. Abriga o Polo Industrial de Manaus, com destaque para a Zona Franca, além de ser ponto estratégico para pesquisas científicas e conservação ambiental. É também conhecida pelo encontro das águas do Rio Negro e Solimões e por seu patrimônio histórico, como o Teatro Amazonas. Objetivo: Evidenciar o papel de Manaus como motor econômico e centro cultural da região Norte, além de mostrar sua relevância para a preservação ambiental e para a integração da Amazônia ao restante do Brasil.
	Carta: Rio de Janeiro Localização: Capital do estado do Rio de Janeiro, situada na Região Sudeste do Brasil, às margens do Oceano Atlântico e aos pés do Maciço da Tijuca. Funcionalidade: Representa um dos maiores polos turísticos e culturais do país, conhecida por suas paisagens naturais marcantes, como o Pão de Açúcar e o Cristo Redentor, além de praias mundialmente famosas, como Copacabana e Ipanema. Também é centro econômico relevante, com destaque para o setor de serviços, turismo e indústrias criativas. Objetivo: Destacar a cidade do Rio de Janeiro como ícone nacional e internacional, tanto por sua beleza natural quanto por sua importância econômica, cultural e turística, reforçando seu papel simbólico na identidade brasileira.		Carta: Rio Branco Localização: Capital do estado do Acre, situada na Região Norte do Brasil, às margens do rio Acre. Funcionalidade: Rio Branco é o centro político, econômico e cultural do Acre, concentrando serviços públicos, comércio, educação e saúde. Sua importância também está ligada à integração regional, servindo como porta de entrada para a Amazônia Ocidental e conectando o estado com países vizinhos, como o Peru e a Bolívia. Objetivo: Destacar o papel de Rio Branco como núcleo de organização e modernização do Acre, enfatizando sua relevância na administração pública, no desenvolvimento urbano e na promoção de atividades econômicas que fortalecem a região amazônica.		Carta: Macapá Localização: Capital do estado do Amapá, situada na margem esquerda do Rio Amazonas, próxima à Linha do Equador. Funcionalidade: Macapá destaca-se por sua posição geográfica única, sendo a única capital brasileira cortada pela Linha do Equador, simbolizada pelo Monumento Marco Zero. É um centro regional de serviços, comércio e administração, além de abrigar o Porto de Santana, que tem importância estratégica na exportação de minérios. A cidade também preserva elementos históricos, como a Fortaleza de São José de Macapá. Objetivo: Destacar Macapá como cidade de valor geopolítico e cultural, representando a integração entre a Amazônia e o mundo, bem como a importância da Linha do Equador como símbolo de identidade e atrativo turístico.
	Carta: São Paulo Localização: Região Sudeste do Brasil, fazendo divisa com Rio de Janeiro, Minas Gerais, Paraná e Mato Grosso do Sul, além do Oceano Atlântico. Funcionalidade: É o estado mais populoso e economicamente desenvolvido do país, com forte presença da indústria, do agronegócio e do setor de serviços. Seu território abriga centros urbanos de grande porte, como a capital São Paulo e Campinas, além de áreas de produção agrícola importantes, como cana-de-açúcar, café, laranja e soja. Objetivo: Demonstrar a relevância do estado de São Paulo como motor econômico e cultural do Brasil, destacando sua influência no cenário nacional em aspectos como economia, população, urbanização, tecnologia e infraestrutura.		Carta: Maceió Localização: Capital do estado de Alagoas, localizada no litoral nordestino do Brasil, banhada pelo Oceano Atlântico. Funcionalidade: Maceió é um polo turístico de grande destaque, conhecida por suas praias de águas claras, lagoas e piscinas naturais. Além disso, é o centro administrativo e econômico de Alagoas, reunindo comércio, serviços e indústrias ligadas ao turismo, à cana-de-açúcar e ao setor pesqueiro. Objetivo: Enfatizar a relevância de Maceió como destino turístico nacional e internacional, destacando sua contribuição para a economia local e para a valorização do patrimônio cultural nordestino.		Carta: Salvador Localização: Capital do estado da Bahia, situada no litoral nordestino, voltada para a Baía de Todos-os-Santos. Funcionalidade: Salvador é uma das cidades mais antigas do Brasil e foi a primeira capital do país, destacando-se por seu patrimônio histórico, cultural e religioso. O centro histórico, conhecido como Pelourinho, é Patrimônio da Humanidade pela UNESCO. Além disso, a cidade é um dos principais polos turísticos do Brasil, reconhecida por sua música, culinária, festas populares. É também um importante centro econômico regional, com atividades ligadas ao porto, comércio e indústria. Objetivo: Valorizar Salvador como marco da identidade cultural brasileira, ressaltando sua relevância histórica e sua força como destino turístico e econômico no Nordeste.

Figura 11 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”

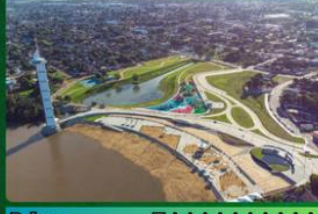
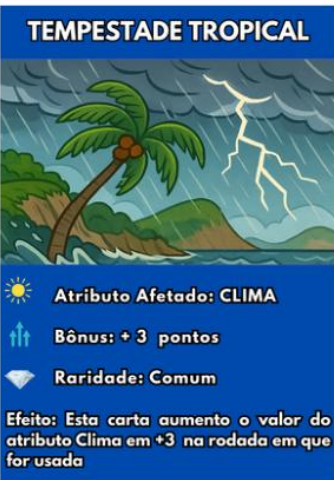
Catálogo Visual das Cartas do Jogo Geo Go					
Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição
VITÓRIA  Industrialização 7★★★★★★★★ Relevo 6★★★★★★★★ Vitória, capital do Espírito Santo, é conhecida como a “Cidade Ilha”, devido à sua localização em um arquipélago o uma porção continental. Fundada em 1551, a cidade possui um rico patrimônio histórico e cultural, com destaque para suas paisagens naturais, praias e a intensa atividade portuária.	Carta: Vitória Localização: Capital do estado do Espírito Santo, situada em uma ilha costeira na região Sudeste do Brasil. Funcionalidade: Vitória se destaca por sua localização estratégica no litoral, abrigando um dos portos mais importantes do país para exportação de minério de ferro e outros produtos. A cidade combina áreas urbanas modernas com belezas naturais, incluindo praias e ilhas que atraem turismo. Também é um centro de serviços, comércio e educação, além de ser referência em qualidade de vida dentro da região Sudeste. Objetivo: Ressaltar Vitória como uma capital que une desenvolvimento econômico e qualidade ambiental, mostrando sua importância tanto na logística portuária nacional quanto no turismo e bem-estar urbano.	CUIABÁ  Clima 8★★★★★★★★ Extensão Territorial 8★★★★★★★★ Cuiabá, capital do estado do Mato Grosso, é conhecida como a “Cidade Verde” devido à sua proximidade com o Pantanal e a Chapada dos Guimarães, além da grande quantidade de rios e córregos que a cercam. Fundado em 1719 por bandeirantes paulistas em busca de ouro	Carta: Cuiabá Localização: Capital do estado de Mato Grosso, situada na Região Centro-Oeste do Brasil, próxima ao Pantanal e à Chapada dos Guimarães. Funcionalidade: Cuiabá é o principal centro administrativo, econômico e cultural de Mato Grosso, destacando-se pelo agronegócio, comércio, serviços e atividades turísticas ligadas à natureza, como o Pantanal e a Chapada dos Guimarães. A cidade também desempenha papel estratégico na integração do Centro-Oeste com a Amazônia e o Pantanal. Objetivo: Ressaltar a relevância de Cuiabá como polo de desenvolvimento econômico, político e turístico, evidenciando sua importância regional e sua conexão com os ecossistemas naturais da região.	NATAL  Turismo 9★★★★★★★★ Clima 7★★★★★★★★ É conhecida como a “Cidade do Sol” devido ao seu clima ensolarado e praias deslumbrantes. É um destino turístico popular, oferecendo aos visitantes paisagens diversas como dunas, lagoas, e praias extensas. Além disso, a cidade possui um rico patrimônio histórico e cultural	Carta: Natal Localização: Capital do estado do Rio Grande do Norte, situada no litoral nordestino, banhada pelo Oceano Atlântico. Funcionalidade: Natal é conhecida por suas praias, dunas e turismo de lazer, além de abrigar atividades econômicas ligadas ao comércio, serviços e produção de sal. Destaca-se também pelo patrimônio histórico, como o Forte dos Reis Magos, e pelo potencial em energia eólica na região. Objetivo: Evidenciar a importância de Natal como polo turístico e econômico do Rio Grande do Norte, destacando sua relevância natural, cultural e estratégica no Nordeste.
SÃO LUIS  Vegetação 8★★★★★★★★ Turismo 8★★★★★★★★ É uma cidade rica em história e cultura, fundada pelos franceses em 1612 e colonizada pelos portugueses. Conhecida como a “Cidade dos Azulejos”, devido à sua arquitetura colonial revestida por azulejos portugueses. São Luís preserva um centro histórico tombado como Patrimônio Cultural da Humanidade.	Carta: São Luís Localização: Capital do estado do Maranhão, situada na Ilha de São Luís, banhada pelo Oceano Atlântico, na Região Nordeste do Brasil. Funcionalidade: São Luís é um importante centro histórico e cultural, conhecida por seu patrimônio arquitetônico colonial, incluindo azulejos portugueses em prédios históricos. Destaca-se pelo turismo, cultura popular, como o bumba-meu-boi, além de atividades econômicas voltadas ao porto, comércio e indústria. Objetivo: Valorizar São Luís como cidade histórica e cultural, evidenciando sua relevância no turismo, preservação do patrimônio e na economia regional do Nordeste.	JOÃO PESSOA  População 8★★★★★★★★ Turismo 8★★★★★★★★ É conhecida como a cidade onde o sol nasce primeiro, devido à sua localização no ponto mais oriental das Américas. É famoso por suas praias e se destaca pela arquitetura colonial, centro histórico preservado e pelo artesanato local, especialmente as rendas produzidas por mulheres	Carta: João Pessoa Localização: Capital do estado do Acre, situada na Região Norte do Brasil, às margens do rio Acre. Funcionalidade: João Pessoa é conhecida por suas praias, áreas verdes e patrimônio histórico, incluindo o centro colonial com igrejas e edifícios preservados. Destaca-se também pelo turismo, comércio, serviços e atividades culturais, como festivais e manifestações folclóricas. Objetivo: Evidenciar a importância de João Pessoa como polo turístico, cultural e econômico da Paraíba, valorizando sua riqueza natural e histórica e seu papel no desenvolvimento do Nordeste.	PORTO VELHO  Vegetação 7★★★★★★★★ Economia 6★★★★★★★★ É conhecida por ser a única capital brasileira que faz fronteira com outro país, a Bolívia, e por sua história ligada à construção da Estrada de Ferro. O clima predominante é o tropical superúmido, com características de transição entre o semiúmido e o equatorial.	Carta: Porto Velho Localização: Capital do estado de Rondônia, situada na Região Norte do Brasil, às margens do Rio Madeira. Funcionalidade: Porto Velho é o principal centro administrativo, econômico e logístico de Rondônia, com destaque para atividades portuárias, comércio, serviços e exploração de recursos naturais. A cidade também serve como polo de integração da Região Norte, conectando o estado a outras regiões do país e a países vizinhos. Objetivo: Ressaltar a relevância de Porto Velho como centro estratégico de desenvolvimento econômico, transporte e integração regional na Amazônia brasileira.
CAMPO GRANDE  Agronegócio 9★★★★★★★★ Economia 8★★★★★★★★ Campo Grande é a capital do estado do Mato Grosso do Sul, localizada na região Centro-Oeste do Brasil. Com uma população de aproximadamente 900 mil habitantes, é a cidade mais populosa do estado e ocupa uma área de 8.096,05 km², sendo a quarta maior capital brasileira em extensão territorial.	Carta: Campo Grande Localização: Capital do estado de Mato Grosso do Sul, situada na Região Centro-Oeste do Brasil. Funcionalidade: Campo Grande é o principal centro político, econômico e cultural do estado, destacando-se pelo agronegócio, comércio, serviços e atividades industriais. A cidade também possui diversidade cultural e infraestrutura urbana bem desenvolvida, servindo como hub de conexão entre o Centro-Oeste e outras regiões do Brasil. Objetivo: Evidenciar a importância de Campo Grande como polo regional de desenvolvimento econômico, político e cultural, mostrando seu papel estratégico na integração do Centro-Oeste e no fortalecimento do agronegócio.	TERESINA  População 7★★★★★★★★ Agronegócio 7★★★★★★★★ É conhecida como a “Cidade Verde” por suas ruas arborizadas e é a única capital do Nordeste que não está no litoral. Teresina se destaca pela sua economia baseada no setor terciário, com forte atuação na administração pública, comércio e serviços	Carta: Teresina Localização: Capital do estado do Piauí, situada na Região Nordeste do Brasil, próxima à divisa com o Maranhão, às margens dos rios Parnaíba e Poti. Funcionalidade: Teresina é o principal centro administrativo, econômico e cultural do Piauí, destacando-se pelo comércio, serviços, indústria leve e pela produção agrícola no entorno urbano. A cidade também atua como polo educacional e de saúde para a região. Objetivo: Ressaltar a relevância de Teresina como centro estratégico do Piauí, evidenciando seu papel no desenvolvimento econômico, administrativo e cultural da região Nordeste.	BOA VISTA  Relevo 7★★★★★★★★ Extensão Territorial 7★★★★★★★★ Boa Vista é a capital do estado do Roraima, localizada na região Norte do Brasil. É a única capital brasileira situada totalmente ao norte da linha do Equador. A cidade é conhecida por ser planejada, com um traçado radial que converge para a Praça do Centro Cívico.	Carta: Boa Vista Localização: Capital do estado de Roraima, situada na Região Norte do Brasil, às margens do Rio Branco, próximo à fronteira com a Venezuela. Funcionalidade: Boa Vista é o principal centro administrativo, econômico e cultural de Roraima, destacando-se pelo comércio, serviços, atividades agropecuárias e integração regional com países vizinhos. A cidade também possui planejamento urbano diferenciado, sendo a única capital brasileira totalmente situada no hemisfério norte. Objetivo: Evidenciar a importância de Boa Vista como polo estratégico para o desenvolvimento econômico, cultural e administrativo do estado de Roraima, reforçando seu papel na integração regional e internacional.
Instituição de Ensino: 		Curso: Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede 		Orientador: Profª Dra. Camila Riboli Rampazzo 	
Elaboração e Organização: Bruno Henrique Santos Santana					

Figura 12 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”

Catálogo Visual das Cartas do Jogo Geo Go					
Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição
 FLORIANÓPOLIS Turismo 9 ★★★★★★ Relevo 7 ★★★★★★ É conhecida também por Floripa, é a capital do estado de Santa Catarina. É famosa por suas belas praias, paisagens naturais. A cidade oferece uma mistura de modernidade e natureza, com opções para todos os gostos, desde praias para surf até áreas de tranquilidade para famílias.	Carta: Florianópolis Localização: Capital do estado de Santa Catarina, situada em uma ilha no litoral sul do Brasil, banhada pelo Oceano Atlântico. Funcionalidade: Florianópolis é conhecida por suas praias, lagoas e qualidade de vida, sendo um importante polo turístico, tecnológico e universitário da Região Sul. Destaca-se também pelo setor de serviços, comércio e preservação ambiental em áreas costeiras e de dunas. Objetivo: Ressaltar a relevância de Florianópolis como cidade turística e econômica, evidenciando sua importância no desenvolvimento regional e na valorização da natureza e cultura local.	 CALOR DO CERRADO Atributo Afetado: VEGETAÇÃO Bônus: + 2 pontos Raridade: Comum Efeito: Esta carta aumento o valor do atributo Vegetação em +2 na rodada em que for usada.	Carta: Calor do Cerrado Funcionalidade: Esta carta aumenta o valor do atributo vegetação em 2 pontos.	 ENCANTO DO PANTANAL Atributo Afetado: FORMAÇÕES NATURAIS Bônus: + 3 pontos Raridade: Comum Efeito: Esta carta aumento o valor do atributo Beleza Natural em +3 na rodada em que for usada.	Carta: Encanto do Pantanal Funcionalidade: Esta carta aumenta o valor do atributo Formações Naturais em 3 pontos.
 ARACAJU Economia 7 ★★★★★★ População 7 ★★★★★★ É conhecida por sua beleza natural, o atmosfera acolhedora. Fundada como uma cidade planejada em 1855, hoje é o principal centro político e econômico do estado, com uma população de mais de 602 mil habitantes. Possui um clima quente e úmido, característico do Nordeste brasileiro.	Carta: Aracaju Localização: Capital do estado de Sergipe, situada no litoral nordestino do Brasil, banhada pelo Oceano Atlântico. Funcionalidade: Aracaju se destaca pelo planejamento urbano, qualidade de vida, turismo em praias e atividades econômicas ligadas ao comércio, serviços e pesca. A cidade também preserva patrimônio histórico e cultural, com festas tradicionais e eventos culturais. Objetivo: Evidenciar a importância de Aracaju como polo turístico, econômico e cultural de Sergipe, destacando sua relevância na valorização do litoral nordestino e no desenvolvimento regional.	 RIQUEZAS SUBTERRÂNEAS Atributo Afetado: ECONOMIA Bônus: + 5 pontos Raridade: Rara Efeito: Esta carta aumento o valor do atributo Economia em +5 na rodada em que for usada.	Carta: Riquezas Subterrâneas Funcionalidade: Esta carta aumenta o valor do atributo economia em 5 pontos.	 SERRA ESCARPADA Atributo Afetado: RELEVO Bônus: + 2 pontos Raridade: Comum Efeito: Esta carta aumento o valor do atributo Relevo em +2 na rodada em que for usada.	Carta: Serra Escarpada Funcionalidade: Esta carta aumenta o valor do atributo Relevo em 2 pontos.
 TEMPESTADE TROPICAL Atributo Afetado: CLIMA Bônus: + 3 pontos Raridade: Comum Efeito: Esta carta aumento o valor do atributo Clima em +3 na rodada em que for usada	Carta: Tempestade Tropical Funcionalidade: Esta carta aumenta o valor do atributo clima de 3 pontos.	 GRANDE TERRITÓRIO Atributo Afetado: EXTENSÃO TERRITORIAL Bônus: + 6 pontos Raridade: Rara Efeito: Esta carta aumento o valor do atributo Extensão Territorial em +6 na rodada em que for usada.	Carta: Grande Território Funcionalidade: Esta carta aumenta o valor do atributo Extensão Territorial em 6 pontos.	 SEMIÁRIDO Atributo Afetado: CLIMA Bônus: + 6 pontos Raridade: Rara Efeito: Esta carta aumento o valor do atributo Clima em +2 na rodada em que for usada.	Carta: Semiárido Funcionalidade: Esta carta aumenta o valor do atributo Clima em 6 pontos.

Instituição de Ensino: 

Curso: Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede 

Orientador: Profª Dra. Camila Riboli Rampazzo 

Elaboração e Organização: Bruno Henrique Santos Santana

Figura 13 - Apresentação visual das cartas do "Geo Go"

Catálogo Visual das Cartas do Jogo Geo Go					
Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição
	Carta: Crescimento do Agro Funcionalidade: Esta carta aumenta o valor do atributo Agronegócio em 3 pontos.		Carta: Engenheiros do Agro Funcionalidade: Esta carta aumenta o valor do atributo agronegócio em 5 pontos.		Carta: Horizonte Global Funcionalidade: Esta carta aumenta o valor do atributo extensão territorial em 3 pontos.
	Carta: Efeito Metropolitano Funcionalidade: Esta carta aumenta o valor do atributo Industrialização em 2 pontos.		Carta: Manto de Chuva Funcionalidade: Esta carta aumenta o valor do atributo vegetação em 4 pontos.		Carta: Fronteira Verde Funcionalidade: Esta carta aumenta o valor do atributo extensão territorial em 3 pontos.
	Carta: Crescimento Urbano Funcionalidade: Esta carta aumenta o valor do atributo população de 4 pontos.		Carta: Escudo de Pedra Funcionalidade: Esta carta aumenta o valor do atributo Relevo em 5 pontos.		Carta: Turbulência Aérea Funcionalidade: Esta carta diminui o valor do atributo Turismo em 3 pontos.
Atributo Afetado: AGRONEGÓCIO Bônus: + 3 pontos Raridade: Comum Efeito: Esta carta aumento o valor do atributo Agronegócio em +3 na rodada em que for usada.	Atributo Afetado: AGRONEGÓCIO Bônus: + 5 pontos Raridade: Rara Efeito: Esta carta aumento o valor do atributo Agronegócio em +5 na rodada em que for usada.	Atributo Afetado: EXTENSÃO TERRITORIAL Bônus: + 3 pontos Raridade: Comum Efeito: Esta carta aumento o valor do atributo Extensão Territorial em +3 na rodada em que for usada.	Atributo Afetado: INDUSTRIALIZAÇÃO Bônus: + 2 pontos Raridade: Comum Efeito: Esta carta aumento o valor do atributo Industrialização em +2 na rodada em que for usada.	Atributo Afetado: VEGETAÇÃO Bônus: + 4 pontos Raridade: Rara Efeito: Esta carta aumento o valor do atributo Vegetação em +4 na rodada em que for usada.	Atributo Afetado: EXTENSÃO TERRITORIAL Bônus: + 3 pontos Raridade: Comum Efeito: Esta carta aumento o valor do atributo Extensão Territorial em +3 na rodada em que for usada.
Atributo Afetado: POPULAÇÃO Bônus: + 4 pontos Raridade: Rara Efeito: Esta carta aumento o valor do atributo População em +4 na rodada em que for usada.	Atributo Afetado: RELEVO Bônus: + 5 pontos Raridade: Rara Efeito: Esta carta aumento o valor do atributo Relevo em +5 na rodada em que for usada.	Efeito: -3 pontos em Turismo Cancelamentos de voos e fechamento de aeroportos afastam turistas Efeito: Esta carta diminui o valor do atributo Turismo em -3 na rodada em que for usada.			
Instituição de Ensino: 	Curso: Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede 	Orientador: Profª Dra. Camila Riboli Rampazzo 	Elaboração e Organização: Bruno Henrique Santos Santana		

Fonte: Autoria Própria (2025)

Figura 14 - Apresentação visual das cartas do “Geo Go”

Catálogo Visual das Cartas do Jogo Geo Go					
Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição	Estilo visual do Geo Go	Descrição
PRAGA NA LAVOURA  Efeito: -2 pontos em Agronegócio Infestação de pragas destrói plantações e reduz a produção agrícola Efeito: Esta carta diminui o valor do atributo Agronegócio em -2 na rodada em que for usada.	Carta: Praga na Lavoura Funcionalidade: Esta carta diminui o valor do atributo agronegócio em 2 pontos.	MIGRAÇÃO EM MASSA  Efeito: -2 pontos em População Saída de moradores reduz a força demográfica, afetando o desenvolvimento Efeito: Esta carta diminui o valor do atributo População em -2 na rodada em que for usada.	Carta: Migração em Massa Funcionalidade: Esta carta diminui o valor do atributo população em 2 pontos.	QUEIMADA FLORESTAL  Efeito: -3 pontos em Vegetação Incêndios destroem áreas verdes e prejudicam a biodiversidade Efeito: Esta carta diminui o valor do atributo Vegetação em -3 na rodada em que for usada.	Carta: Queimada Florestal Funcionalidade: Esta carta diminui o valor do atributo vegetação em 3 pontos.
CRISE INDUSTRIAL  Efeito: -3 pontos em Industrialização Indústrias fecham temporariamente devido a greves e falta de insumos Efeito: Esta carta diminui o valor do atributo Industrialização em -3 na rodada em que for usada.	Carta: Crise Industrial Funcionalidade: Esta carta diminui o valor do atributo industrialização em 3 pontos.	TEMPESTADE DE GRANIZO  Efeito: -2 pontos em Clima Fortes chuvas com granizo destroem plantações e afetam o clima Efeito: Esta carta diminui o valor do atributo Clima em -2 na rodada em que for usada.	Carta: Tempestade de Granizo Funcionalidade: Esta carta diminui o valor do atributo clima em 2 pontos.	DESLIZAMENTO DE TERRAS  Efeito: -2 pontos em Relevo O solo instável provoca desmoronamentos e perdas materiais Efeito: Esta carta diminui o valor do atributo Relevo em -2 na rodada em que for usada.	Carta: Deslizamento de Terras Funcionalidade: Esta carta diminui o valor do atributo relevo em 2 pontos.
QUEDA NO PIB  Efeito: -2 pontos em Economia Recessão econômica diminui investimentos e comércio interno Efeito: Esta carta diminui o valor do atributo Economia em -2 na rodada em que for usada.	Carta: Queda no Pib Funcionalidade: Esta carta diminui o valor do atributo economia em 2 pontos.	EROSÃO DE ENCOSTAS  Efeito: -3 pontos em Formações Naturais Desgaste das encostas prejudica as formações naturais da região Efeito: Esta carta diminui o valor do atributo Formações Naturais em -3 na rodada em que for usada.	Carta: Erosão de Encostas Funcionalidade: Esta carta diminui o valor do atributo formações naturais em 3 pontos.	REDUÇÃO DE TERRITORIO  Efeito: -2 pontos em Extensão Territorial Alterações de limites territoriais diminuem a área de um estado Efeito: Esta carta diminui o valor do atributo Extensão Territorial em -2 na rodada em que for usada.	Carta: Redução de Território Funcionalidade: Esta carta diminui o valor do atributo extensão territorial em 2 pontos.
Instituição de Ensino: 		Curso: Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede 		Orientador: Profª Dra. Camila Riboli Rampazzo	
				Elaboração e Organização: Bruno Henrique Santos Santana	

4.1 O CANVA COMO ALTERNATIVA DE CRIAÇÃO E ADAPTAÇÃO

Para que o jogo seja acessível e funcional em qualquer contexto escolar, o Geo Go terá sua versão completa disponibilizada para Download aos professores, onde contará com todas as cartas prontas para uso. Esse conjunto inclui todas as cartas prontas para uso, bem como um guia ilustrado com o passo a passo de impressão e montagem, apresentado na Figura 15.

Figura 15 - Manual de construção do Geo Go



Fonte: Autoria Própria (2025)

Assim, o docente tem acesso ao jogo em sua forma integral, necessitando apenas realizar a impressão em casa ou em uma gráfica, garantindo autonomia e facilidade no processo de implementação.

Entretanto, compreende-se que cada professor atua em um contexto singular, com demandas curriculares específicas. Neste sentido, a utilização do Canva surge como uma alternativa opcional para aqueles que desejarem personalizar o Geo Go, seja adaptando cartas já existentes, seja criando novas a partir das particularidades de sua região.

Essa flexibilidade amplia as possibilidades de uso do jogo, permitindo que o material seja dinâmico e aberto a adaptações criativas que fortalecem o vínculo entre o conteúdo escolar e a vivência cotidiana dos estudantes.

A escolha do Canva se justifica pelo seu caráter acessível, gratuito e amplamente conhecido no meio educacional, seja por professores e alunos. Diferentes de softwares gráficos mais complexos, que exigem alto nível de conhecimento técnico ou licenças pagas, o Canva oferece uma interface intuitiva e de fácil manuseio, possibilitando que professores de diferentes faixas etárias e formações possam se apropriar da ferramenta. Além disso, sua disponibilidade em versões web e mobile, garante flexibilidade no acesso.

Um ponto a reforçar que o uso do Canva não se constitui em requisito obrigatório para a aplicação do jogo, mas em uma oportunidade pedagógica complementar. A existência de um modelo acessível, pré-configurado e pronto para ser modificado facilita a possibilidade de criação, ao mesmo tempo em que incentivam a autonomia docente e o protagonismo dos estudantes, caso os professores optem por envolver os alunos na produção de novas cartas.

Desta maneira, o Canva fortalece o caráter inclusivo e adaptável do Geo Go, não como uma exigência técnica, mas como um recurso pedagógico estratégico que amplia o alcance e a relevância da proposta.

5. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

5.1 Primeiro teste

Esta etapa é utilizada na consolidação do *Geo Go* como recurso pedagógico eficaz, pois permite avaliar de forma prática a aplicabilidade do jogo antes de sua implementação definitiva.

Durante essa fase, partidas experimentais são conduzidas com um grupo reduzido de alunos, possibilitando a análise do equilíbrio entre os atributos das cartas, da clareza das regras e do engajamento dos participantes.

Essa avaliação prática é essencial para identificar inconsistências, falhas de dinâmica ou dificuldades de compreensão, garantindo que o jogo cumpra seu objetivo educativo de promover aprendizagem ativa, comparações críticas e reflexão geográfica.

Além disso, o primeiro teste funciona como uma ferramenta de construção do conhecimento, pois o feedback dos estudantes orienta ajustes necessários no design, na distribuição de cartas e no tempo de jogo.

5.1.1 Preparação da Atividade

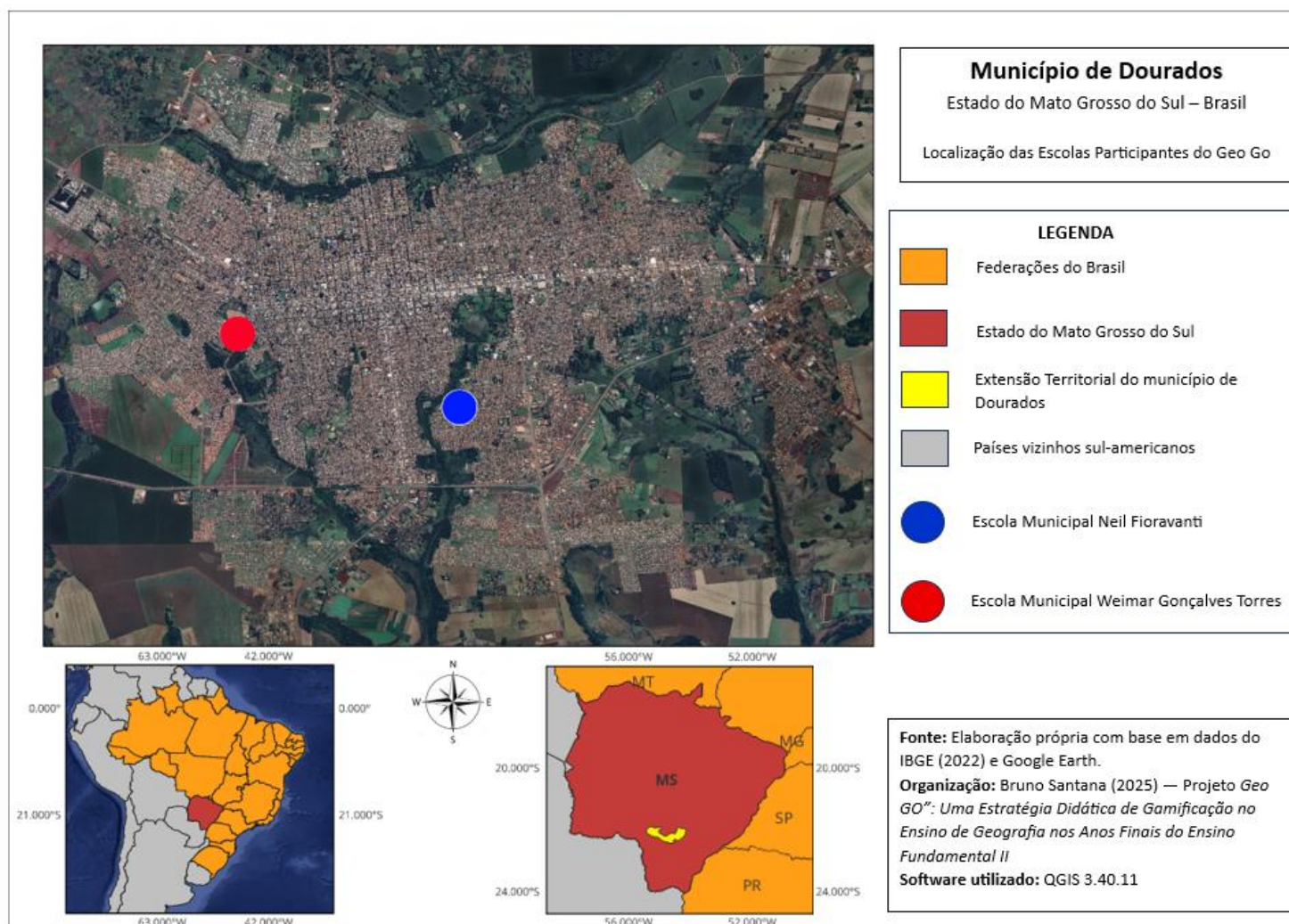
A aplicação do jogo “Geo Go” foi realizada no dia 13 de junho de 2025, na Escola Municipal Weimar Gonçalves Torres, localizada na rua Antônio Emílio de Figueiredo, nº80, Jardim Olinda, Dourados/MS.

Figura 16 - Fachada da Escola Municipal Weimar Gonçalves Torres



Fonte: Google Maps

Figura 17 - Localização das escolas participantes dos testes do Geo Go



Fonte: Autoria Própria

Foi utilizando a Sala de Tecnologia Educacional (STE), ambiente adequado por oferecer recursos e clima propício à inovação pedagógica. Previamente à atividade, os estudantes foram retomando os conteúdos de Geografia visto no 7º ano do Ensino Fundamental, onde foram abordados em sala de aula, o que torna vital para a contextualização da proposta e a retomada dos conhecimentos prévios necessários para a participação no jogo.

5.1.2 Organização dos Grupos

Os 14 estudantes foram divididos em três grupos, sendo dois grupos com quatro estudantes, representados na Figura 18a e 18b, e um grupo com seis, representado na Figura 18c, respeitando a diversidade de perfis e habilidades de cada grupo.

5.1.3 Início da Atividade

A aplicação iniciou-se com a apresentação das cartas aos estudantes, permitindo que todos observassem seus elementos gráficos e atributos. Em seguida, foram explicadas coletivamente as regras do jogo, com espaço para esclarecimento de dúvidas. A distribuição das cartas foi feita igualmente entre os membros de cada grupo, com supervisão constante do professor.

O início das partidas foi marcado por um entusiasmo visível entre os estudantes, o que sinalizou o alto potencial motivacional da proposta. A rápida assimilação das regras indica que a linguagem utilizada e a mecânica do jogo foram apropriadas para a faixa etária envolvida. A seguir as Figuras 17d, 17e e 17f, mostram como foi essa etapa.

Figura 18 - Alunos participantes do primeiro teste do Geo Go



Fonte: Autoria Própria (2025)

5.1.4 Desenvolvimento da Atividade

As partidas foram realizadas de forma sequencial, grupo por grupo. A estrutura do jogo, ao exigir a leitura das cartas vencedoras por parte do estudante que ganhava a rodada, incentivou o desenvolvimento da oralidade e a exposição verbal dos conteúdos. Essa prática permitiu que os estudantes reforçassem os conceitos geográficos de forma contextualizada e colaborativa.

Cada rodada durou cerca de 15 minutos, com acréscimos de tempo solicitados pelos próprios estudantes, o que demonstra envolvimento e interesse em continuar jogando.

5.1.5 Avaliação da Atividade

Ao término da aplicação do jogo “Geo Go”, foi disponibilizado aos estudantes um formulário online por meio da plataforma Google Forms, com o objetivo de coletar percepções sobre a experiência vivenciada. A proposta foi avaliar, a efetividade do jogo como ferramenta de aprendizagem quanto seu potencial de aplicação didática. As respostas obtidas permitiram identificar aspectos relacionados à compreensão dos conteúdos geográficos, ao engajamento com a proposta lúdica e à clareza das regras, além de avaliar a aceitação geral do jogo como recurso educativo. Os dados coletados subsidiam reflexões importantes sobre a aplicabilidade do “Geo Go” em sala de aula e orientam possíveis aprimoramentos na proposta.

A Figura 19, apresentada a seguir, mostra graficamente os resultados obtidos por meio do formulário aplicado aos estudantes, permitindo a análise das percepções relacionadas à efetividade pedagógica do jogo “Geo Go” no processo de ensino-aprendizagem.

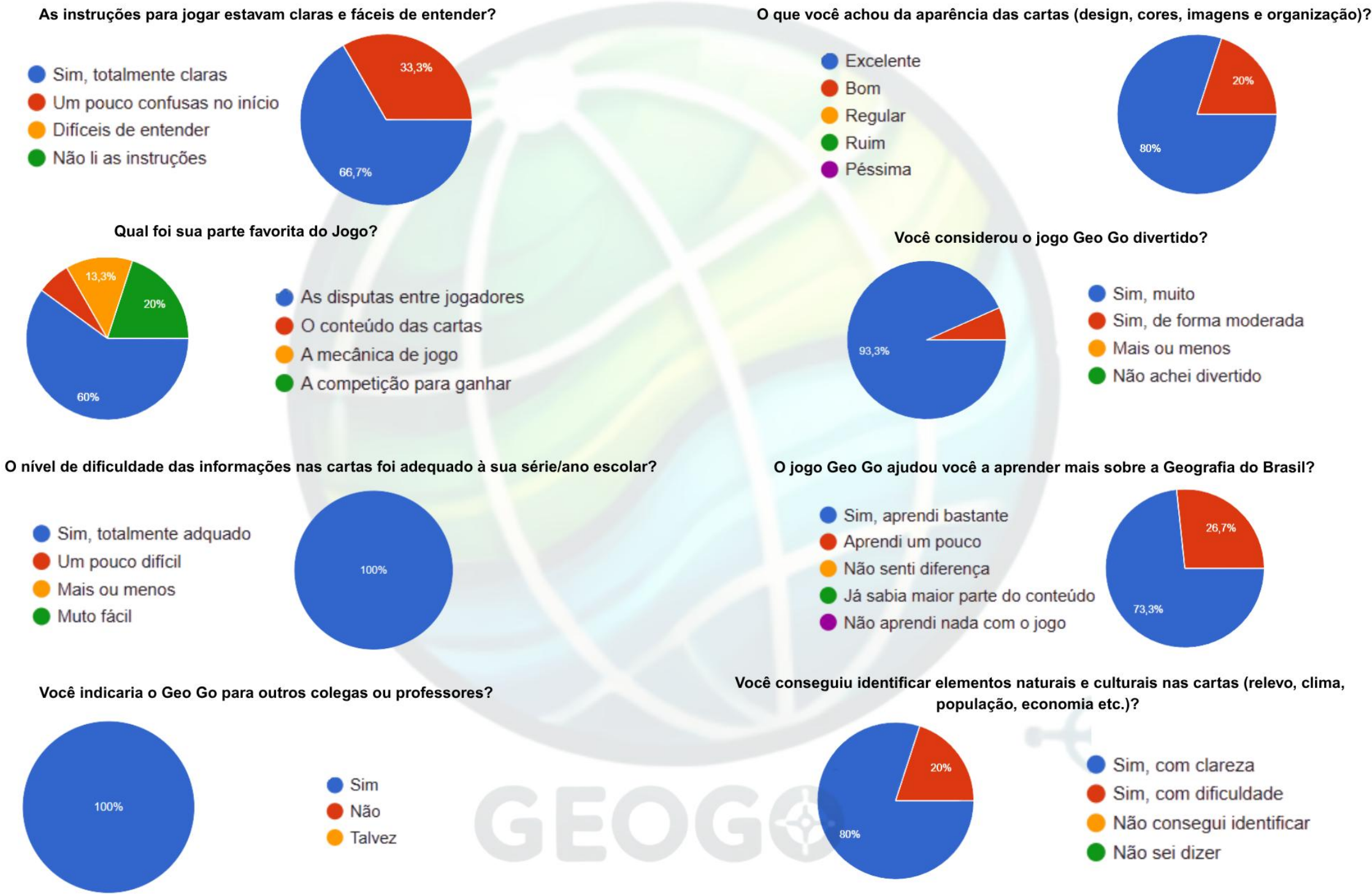
Os dados obtidos por meio do formulário revelaram uma recepção altamente positiva por parte dos estudantes. Do total de participantes, 85,7% avaliaram a aparência gráfica das cartas como 'excelente'; 92,9% classificou o jogo como 'muito divertido'; e 71,4% afirmaram ter 'aprendido bastante' sobre a Geografia do Brasil ao longo da atividade. Além disso, 100% dos alunos consideraram o conteúdo compatível com a série escolar e declararam que indicariam o jogo “Geo Go” para outros colegas ou professores, o que reforça seu potencial como ferramenta pedagógica replicável.

Esses resultados demonstram o impacto positivo do “Geo Go” tanto no engajamento quanto na aprendizagem dos estudantes. A atividade revelou-se eficaz na promoção de um

ambiente inclusivo, participativo e lúdico, confirmando o que diz Busarello (2016), ao destacar que a gamificação contribui significativamente para a motivação e o desenvolvimento cognitivo dos alunos por meio de desafios, recompensas e feedbacks imediatos.

As sugestões dos estudantes também reforçaram o potencial do jogo para ser adaptado a outras temáticas, como Geopolítica Mundial ou Geografia Física, o que demonstra sua flexibilidade didática.

Figura 19 - Resultados da Avaliação Pedagógica do “Geo Go” pelos Estudantes



5.2 Segunda aplicação

O segundo teste do Geo Go foi realizado com o objetivo de validar as melhorias implementadas a partir dos feedbacks obtidos no primeiro teste realizado pelos estudantes que participaram. Essa nova aplicação teve como foco principal verificar a funcionalidade do jogo em um ambiente de sala de aula tradicional, reproduzindo o contexto real de uso docente, além de observar o comportamento e a aprendizagem dos alunos frente às adaptações realizadas.

5.2.1 Preparação da atividade

O teste foi conduzido na Escola Municipal Neil Fioravanti - CAIC, na Rua Josué García Pires, 2400 - Parque Nova Dourados-MS, representado na imagem 16. O teste teve a participação de 55 estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental. Diferentemente do primeiro teste, que ocorreu em um espaço reservado da escola, este segundo experimento foi desenvolvido dentro da própria sala de aula, de modo a reproduzir com fidelidade as condições reais de ensino em que o Geo Go será aplicado pelo professor.

Figura 20 - Fachada da Escola Municipal Neil Fioravanti – CAIC



Fonte: Autoria Própria (2025)

A atividade foi dividida em dois dias de aplicação, realizados nos dias 26 e 29 de setembro de 2025, sob o acompanhamento do professor de Geografia da turma. A presença do docente foi fundamental para assegurar a mediação pedagógica durante as partidas, bem como para observar o comportamento dos alunos e registrar percepções qualitativas acerca da utilização do material.

Um dos ajustes realizados após o primeiro teste foi a ampliação do número de cartas disponíveis, uma vez que, na aplicação anterior, o número reduzido limitava a participação simultânea de um grupo maior de jogadores. Dessa forma, foram utilizados três baralhos completos do Geo Go, distribuídos entre os grupos formados na turma, garantindo fluidez, dinâmica e acessibilidade ao jogo para todos os participantes.

5.2.2 Organização dos grupos

Os 55 alunos foram divididos em grupos diversos, cada qual utilizando um baralho do Geo Go. Desta forma, é possível uma maior interação entre os estudantes. O ambiente da sala de aula foi organizado de modo a permitir que os grupos se comunicassem e participassem ativamente, sem comprometer o andamento coletivo da atividade.

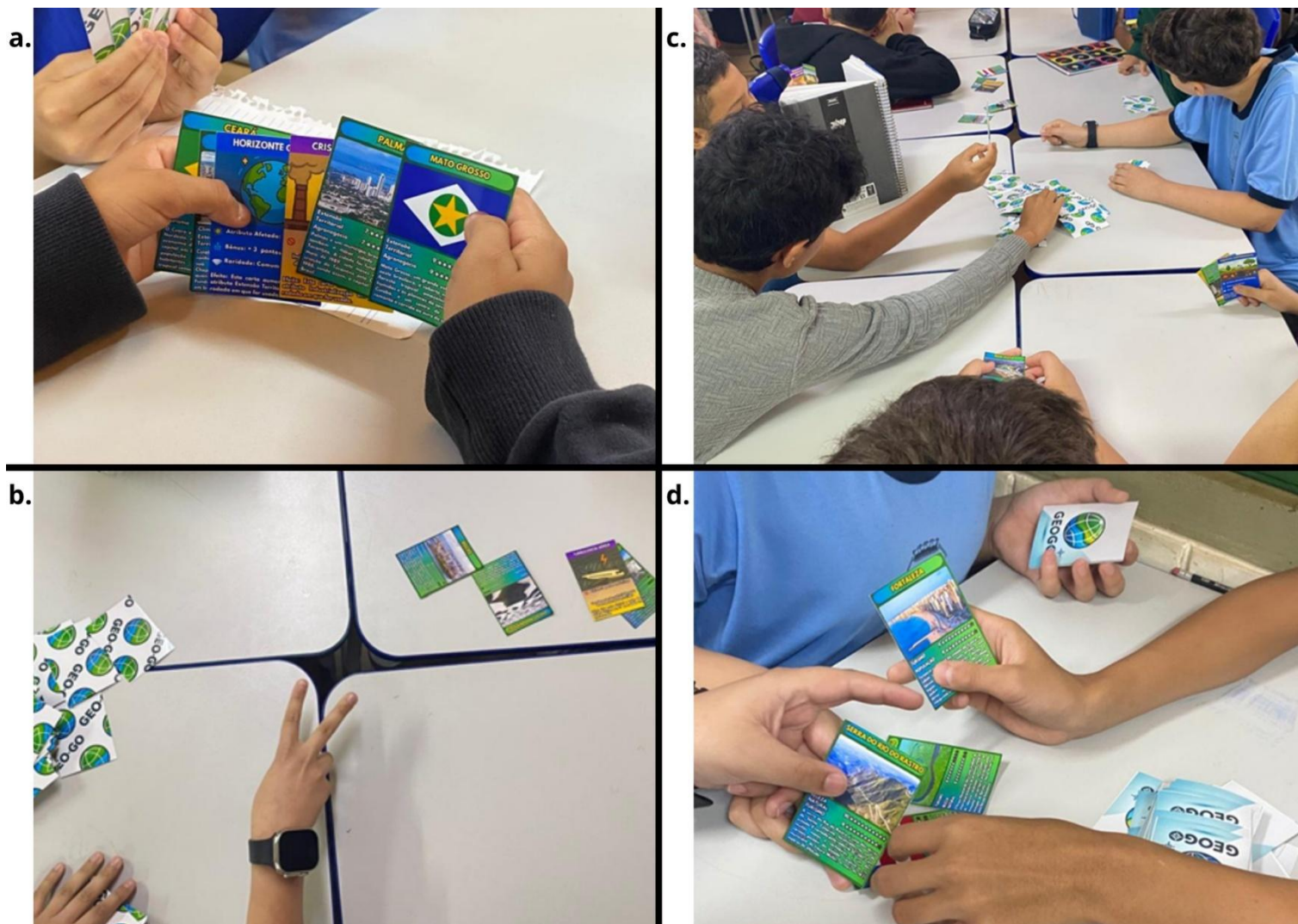
A nova estrutura de cartas e a divisão em grupos múltiplos mostraram-se eficazes para manter o ritmo do jogo, evitando pausas longas e assegurando que todos os estudantes permanecessem engajados durante todo o processo.

5.2.3 Início da atividade

A introdução da atividade foi conduzida com uma breve explicação das regras do jogo, seguida pela distribuição das cartas entre os grupos. Como a turma não possuía conhecimento prévio do Geo Go, o momento inicial foi dedicado à explicação do material, representados na Figura 21a, 21b e 21c. Apesar disso, observou-se uma rápida assimilação das regras, demonstrando que o jogo é intuitivo, de fácil compreensão e aplicável mesmo em turmas sem contato anterior com o recurso.

Durante a explicação, os alunos se mostraram curiosos e participativos, destacando o design atrativo das cartas, o uso de cores distintas por categoria e a clareza das informações apresentadas. Muitos mencionaram que o layout facilitava a identificação dos atributos e das regiões representadas, destacando o cuidado estético e funcional na elaboração do material didático.

Figura 21 - Alunos participantes do segundo teste do Geo Go



Fonte: Autoria Própria (2025)

5.2.4 Desenvolvimento da Atividade

Ao longo das partidas, observou-se nível de engajamento e envolvimento cognitivo dos estudantes, o que fica representado na figura 20d. Diversos alunos comentaram espontaneamente que já haviam estudado em sala de aula alguns dos elementos representados nas cartas, como biomas, regiões e aspectos econômicos, reconhecendo o conteúdo e estabelecendo relações diretas entre o jogo e as aulas anteriores.

Foi possível perceber momentos de discussão geográfica entre os alunos, que relacionavam as cartas aos conteúdos curriculares trabalhados, como industrialização e economia. Alguns alunos expressaram surpresa ao conhecer novas paisagens e localidades brasileiras apenas por meio das cartas.

Um aspecto notável deste teste foi a assimilação crítica dos atributos das cartas. Os estudantes demonstraram compreender que os valores numéricos não eram arbitrários, mas representavam características reais das regiões e estados brasileiros.

Em um dos grupos, por exemplo, houve um debate sobre a carta “São Paulo”, quando os alunos argumentaram que o estado merecia o maior valor no atributo “Industrialização”, justificando sua posição com base nos conteúdos estudados sobre a Região Sudeste. Essa situação ilustra como o Geo Go desperta pensamento geográfico e reflexão crítica ao conectar o jogo às realidades concretas do país.

Outro ponto relevante foi a facilidade de aplicação do jogo, mesmo em uma turma que não possuía familiaridade prévia com o recurso. A atividade transcorreu de forma organizada e dinâmica, demonstrando que o Geo Go pode ser adaptado a diferentes contextos escolares, independentemente do nível de conhecimento geográfico dos alunos.

5.2.5 Avaliação da Atividade

Diferentemente do primeiro teste, neste segundo momento a avaliação foi realizada por meio de formulários impressos, entregues ao final da atividade, para manter a coerência com o propósito original do projeto, que é o uso do Geo Go dentro da sala de aula, sem a necessidade de recursos digitais.

Essa decisão buscou preservar a naturalidade da prática docente, evitar distrações com o uso de dispositivos eletrônicos e manter o foco integral na experiência lúdica e pedagógica.

Os formulários continham questões objetivas, sendo respondidas individualmente pelos estudantes, sob acompanhamento do professor. As respostas revelaram uma aprovação unânime quanto à aparência e clareza das cartas, com destaque para a legibilidade dos textos e a qualidade das imagens.

Os alunos consideraram o jogo divertido, educativo e fácil de compreender, além de manifestarem desejo de reproduzir a experiência fora do ambiente escolar, levando o Geo Go para suas famílias e amigos.

Na observação feita professor, foi notado que o jogo manteve a turma focada, participativa e colaborativa, promovendo um ambiente de aprendizagem prazeroso. A interação entre os grupos foi marcada pela troca de conhecimentos e pela argumentação fundamentada em conteúdos previamente trabalhados nas aulas de Geografia.

Outro ponto notado, foi em relação as regras, que a depender do grupo de estudantes, deve-se uma atenção maior, seja na explicação de uma maneira mais simples ou mesmo, na adaptação/criação de uma regra para determinados grupos.

De modo geral, o Teste 2 apresenta uma aplicabilidade do Geo Go como recurso pedagógico, demonstrando avanços significativos em relação ao primeiro teste. A ampliação do número de cartas, a execução em sala de aula e a adoção do formulário impresso afirmam que o jogo como uma ferramenta mais acessível e coerente com as práticas reais do ensino básico.

A observação direta permitiu constatar que o Geo Go favorece tanto a fixação dos conteúdos geográficos quanto o desenvolvimento de habilidades cognitivas, argumentativas e socioemocionais, tornando-se uma proposta viável para integrar metodologias ativas no ensino da Geografia de forma significativa, dinâmica e inclusiva.

5.3 AVALIAÇÃO CONCLUSIVA DO GEO GO

No primeiro momento de aplicação do *Geo Go*, observou-se que a mobilização de conceitos pelos alunos ainda ocorria de forma limitada, resultado de um contato inicial com a produto. Durante as partidas, notou-se que as escolhas de cartas eram de maneira aleatória, sem estabelecer relações com os conteúdos de Geografia já trabalhados em sala.

Quando era perguntado o porquê da escolha das cartas jogadas durante as rodadas, as justificativas, quando apresentadas, eram curtas ou desconectadas dos atributos presentes nas cartas. Contudo, esse comportamento era esperado em uma fase inicial, pois os alunos ainda

estavam se familiarizando com a lógica interna do jogo e com a necessidade de articular conhecimento geográfico para tomar decisões estratégicas.

A cada rodada que avançava, foi possível notar um movimento gradual de reconhecimento dos atributos e sua relação com os conteúdos estudados. Mesmo ainda com certa insegurança, os alunos passaram a mencionar elementos como “região mais forte no agronegócio”, “industrialização forte na região sudeste”, “cidade grande por causa da sua população” ao justificar suas jogadas.

Neste momento, indica que o jogo, ao exigir escolhas e comparação entre características geográficas, estimulou o desenvolvimento da função de cada atributo. O professor, neste momento, desempenhou papel fundamental ao realizar mediações pontuais, como esclarecimento das regras, número de cartas, pontuações, para que o jogo não perca seu foco e o interesse.

No segundo teste de aplicação, que ocorreu com alunos que não tiveram nenhum contato com o *Geo Go*, o comportamento dos alunos apresentou uma maior autonomia, precisão e coerência na mobilização de conceitos geográficos, o que facilitou o desenvolvimento da atividade.

As justificativas passaram a incluir termos mais específicos, como “região do agronegócio” ao tratar das cartas referente a região centro-oeste, “economia desenvolvida pela industrialização” ao citar cartas da região sudeste, “maior região em extensão territorial” ao jogar cartas que remetem a região norte ou estado do Amazonas.

Com base no feedback do primeiro teste, principalmente com a ampliação do número cartas, regras mais claras, fez com que a capacidade dos estudantes de articular os conteúdos trabalhados em sala no segundo teste, fez com que o tempo de escolha diminuiu, indicando segurança, e a qualidade das explicações aumentou, mostrando domínio crescente sobre os atributos e suas relações com o território brasileiro.

Conclui-se que ao observar a mobilização dos conceitos ao longo das aplicações, tornou-se evidente que o jogo contribuiu para que os estudantes atingissem um nível mais elaborado de compreensão e argumentação geográfica. Muitos passaram a comparar cartas não apenas por seus atributos isolados, mas pela interação entre eles, demonstrando habilidade de análise espacial.

Essa evolução entre os testes indica que o *Geo Go* atua como um recurso didático capaz de estimular e fortalecer a aprendizagem, permitindo que os alunos transformem informações em raciocínio geográfico, e raciocínio em estratégia.

Considerando os resultados observados nos dois testes e a variação no nível de mobilização apresentada pelos alunos, tornou-se necessário estruturar um instrumento que possibilite ao professor avaliar de forma objetiva e replicável esse processo.

Foi elaborada uma métrica específica para analisar o desempenho conceitual dos estudantes durante as partidas do *Geo Go*, permitindo identificar desde comportamentos iniciais, marcados por escolhas aleatórias, até níveis avançados, caracterizados pela argumentação geográfica consistente. Essa métrica pode ser utilizada pelo professor que deseja aplicar o jogo em suas turmas, garantindo padronização, comparabilidade e rigor na avaliação.

A seguir, apresenta-se a tabela de avaliação correspondente, que sistematiza os níveis de mobilização dos conceitos e orienta a prática pedagógica durante o uso do material didático.

Nível	Descrição da Mobilização dos Conceitos	O que o professor deve observar durante o jogo	Pontuação
1 – Inicial	O aluno reconhece poucos atributos e não relaciona com os conteúdos.	• Escolhas aleatórias- Não consegue justificar a jogada • Explicações vagas ou incorretas	1 ponto
2 – Em desenvolvimento	O aluno identifica alguns atributos e tenta relacioná-los ao conteúdo, ainda com insegurança.	• Justifica de forma simples • Relações corretas, mas rasas • Confunde alguns conceitos	2 pontos

Nível	Descrição da Mobilização dos Conceitos	O que o professor deve observar durante o jogo	Pontuação
3 – Adequado / Consolidado	O aluno utiliza conceitos corretos e toma decisões coerentes com os conteúdos estudados.	• Usa termos geográficos específicos • Escolhe cartas com lógica • Explica o porquê de forma clara	3 pontos
4 – Avançado	O aluno demonstra domínio conceitual e articula diferentes atributos de forma integrada.	• Compara cartas considerando mais de um critério • Argumenta com precisão • Mostra domínio sobre conteúdos físicos e humanos	4 pontos

Para uma avaliação mais abrangente, o professor pode utilizar, além da métrica geral apresentada, um instrumento complementar destinado à aplicação direta em sala de aula. Trata-se de uma ficha individual, representada na Figura 22, o que possibilita registrar, de forma sistemática e objetiva, o nível de mobilização conceitual evidenciado por cada estudante durante as partidas do Geo Go.

Figura 22 - Ficha de Avaliação com base na tabela avaliativa

Ficha de Avaliação

Mobilização de Conceitos no Geo Go



Dados Pessoais

Aluno: _____

Turma: _____ Data: _____

Critério	Nível (marcar X)
Inicial	☐
Em desenvolvimento	☐
Consolidado	☐
Avançado	☐

Observações

Dados Pessoais

Aluno: _____

Turma: _____ Data: _____

Critério	Nível (marcar X)
Inicial	☐
Em desenvolvimento	☐
Consolidado	☐
Avançado	☐

Observações

Fonte: Autoria própria (2025)

Esse recurso fortalece o processo de acompanhamento formativo, análises comparativas entre turmas e contribui para a identificação de alunos que demandam intervenções pedagógicas mais específicas ao longo do desenvolvimento das atividades.

6 GUIA PARA CRIAÇÃO DO JOGO “GEO GO” COM OUTRAS TEMÁTICAS DA GEOGRAFIA

O Geo Go é um jogo didático baseado em cartas, criado inicialmente com foco na Geografia do Brasil, mas sua estrutura flexível permite adaptações para diversos conteúdos da disciplina. Este guia tem como objetivo orientar professores na elaboração de suas próprias versões do jogo, considerando os objetivos curriculares, as condições da escola e a criatividade docente.

6.1 Definição do Tema

O primeiro passo consiste na escolha temática do qual o jogo será elaborado, que deve ter um contexto escolar. Os temas podem ser variados de acordo com a série ou habilidades.

Sugestão de temas:

- Geografia do Brasil
- Geografia Mundial
- Países e Continentes
- Estados e Capitais
- Cidades do Brasil
- Capitais mundiais
- Elementos naturais, como relevo, rios, montanhas e biomas

A definição deve ser clara, o que irá facilitar o planejamento da aula e da elaboração direta do jogo, evitando assim, que o jogo se torne apenas uma recreação sem vínculo com os conteúdos.

6.2 Distribuição dos atributos

Os atributos representam características a serem comparadas entre as cartas. Desta forma, sugere-se utilizar:

- Relevo

- Clima
- Vegetação
- Extensão Territorial
- População
- Economia
- Agronegócio
- Industrialização
- Turismo
- Formações Naturais

Cada carta do Geo Go, deve conter dois atributos, que devem ser escolhidos conforme as características reais do local a ser representado. Os atributos devem ser discutidos previamente em sala, para que os alunos compreendam o significado de cada um.

6.3 Criação das Cartas Especiais

As cartas especiais funcionam como reforços, ou enfraquecimento, modificando o resultado de algumas jogadas. O ideal é criar uma ou duas cartas especiais para cada atributo, com valores variados para manter o equilíbrio.

Esse tipo de carta deve-se ficar atento ao excesso, para que a estratégia não seja substituída pela sorte de tirar a carta.

6.4 Atribuição dos Valores dos Atributos

Cada atributo recebe valores números de acordo com os dados reais e proporções relativas. Ao chegar nesta etapa, o professor deve-se atentar a qual escala numérica irá ser usada, podendo ser desde 1 a 10, ou mesmo de 1 a 100.

Em sua elaboração, é preciso explicar aos alunos que a escolha é simplificada e serve para comparações dentro do jogo, não refletindo números reais.

6.5 Criação Visual das Cartas

Para o design, pode-se usar ferramentas digitais, como Canva, por ser uma ferramenta de uso gratuito e de fácil acesso. Para facilitar, é disponibilizado um Qr Code com

o modelo já pré-definido das cartas do Geo Go, com padronização e possibilidade de modificações.



6.6 Elementos Gráficos de Cada Carta

Nesta etapa, o professor organiza a parte visual do jogo, garantindo clareza e atratividade. Os elementos gráficos tornam as cartas mais compreensíveis e lúdicas, facilitando o reconhecimento dos atributos pelos estudantes.

Cada carta deve conter:

- Título (nome do local ou fenômeno)
- Imagem ou ilustração representativa
- Dois atributos selecionados
- Valores de 1 a 10 para cada atributo
- Representação em estrelas (opcional, para visualização lúdica)

Cartas especiais devem conter:

- Título atrativo (ex.: “Expansão Agrícola”)
- Imagem ilustrativa
- Atributo beneficiado
- Valor do aumento (+1 a +3)
- Descrição breve do efeito

6.7 Quantidade Ideal de Cartas

Aqui define-se o tamanho do baralho, ajustando o número de cartas ao perfil da turma e ao objetivo da atividade. A quantidade equilibrada garante dinamismo nas partidas e permite que todos os alunos participem ativamente.

A depender do número de jogadores e o tempo de aula em sala, o número de cartas é um fator determinante em como o Geo Go deva funcionar.

Para um jogo equilibrado, de cinco jogadores, é recomendado um mínimo de 45 cartas, sendo 35 cartas geográficas e 10 cartas especiais.

Recomenda-se que a cada 1 novo jogador, deve-se criar mais 10 cartas, para que o jogo tenha uma rotatividade maior entre os jogadores.

6.8 Preparação para Impressão

Após finalizar o design das cartas no Canva, o próximo passo é organizá-las em um editor de texto como Word ou Google Documentos para impressão. Recomenda-se inserir até 9 cartas por folha A4, mantendo as proporções originais para não distorcer o layout.

Em relação do material a ser utilizado, o ideal é utilizar papéis de maior gramatura e qualidade, como o papel fotográfico brilhante ou o couché, que conferem melhor acabamento visual e resistência ao uso. No entanto, para contextos com recursos limitados, o papel sulfite comum pode ser reforçado com cartolina, garantindo boa usabilidade. Para maior durabilidade, é possível plastificar as cartas. Já o verso das cartas pode ser padronizado diretamente no Canva, assegura-se uma identidade visual consistente entre todas as peças do baralho.

Para o recorte, o uso de estilete e régua são recomendadas para não possuir rebarbas, mas na falta, o uso da tesoura pode ser utilizado.

Essa etapa, embora técnica, é essencial para que o jogo tenha uma aparência clara dos elementos. Embora há uma dificuldade técnica, pode-se recorrer a gráficas para elaboração dessa etapa.

6.9 Conferência Final

Antes de iniciar a primeira partida, é importante que o professor revise os atributos e valores das cartas, garantindo que todas estejam corretas e bem compreendidas pelos alunos.

Em seguida, os jogadores devem ser organizados em grupos de acordo com o número de participantes, respeitando o equilíbrio entre eles. Também é essencial explicar os objetivos pedagógicos da atividade, como revisar conteúdos de Geografia, praticar comparações entre diferentes elementos e desenvolver o raciocínio crítico de forma lúdica.

Somente depois dessas orientações iniciais, o jogo deve começar. Essa preparação garante que os estudantes entendam não apenas as regras, mas também a relevância do jogo para o aprendizado, criando um ambiente mais engajado e direcionado para a construção do conhecimento.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência com a aplicação do material didático “*Geo Go*” permitiu constatar a potência pedagógica da gamificação e das metodologias ativas como estratégias de ensino no componente curricular de Geografia. A proposta desenvolvida foi capaz de promover uma aprendizagem significativa e participativa, ao integrar conteúdo da Geografia do Brasil com elementos lúdicos e interativos que despertaram o interesse dos estudantes e favoreceram a construção do conhecimento de forma contextualizada.

O uso da gamificação, fundamentado nos princípios das metodologias ativas, demonstrou-se eficaz ao incentivar o protagonismo estudantil, a resolução de problemas e a cooperação entre os participantes. A organização da atividade em formato de jogo de cartas, com estrutura e dinâmica competitiva saudável, facilitou a compreensão de conceitos geográficos e estimulou a aplicação do raciocínio espacial em situações concretas.

A análise dos dados obtidos a partir do formulário aplicado aos estudantes revelou uma aceitação amplamente positiva da proposta, tanto em termos de engajamento quanto de assimilação dos conteúdos abordados. Além disso, observou-se que o jogo contribuiu para a criação de um ambiente inclusivo, possibilitando a participação ativa de todos.

Outro aspecto relevante refere-se à versatilidade do “*Geo Go*”, uma vez que os próprios estudantes sugeriram sua expansão para outras temáticas da Geografia, como Geopolítica Mundial, Estados e Capitais, entre outras. Tal percepção reforça o caráter flexível e adaptável do material, ampliando suas possibilidades de uso em diferentes contextos e níveis de ensino.

Ao analisar as capacidades do Geo Go para o ensino e aprendizagem dos conhecimentos geográficos, observa-se que o jogo atua de forma integrada entre o campo conceitual e o experiencial da Geografia escolar. Sua estrutura, baseada em atributos e valores, promove a conexão entre os componentes físicos e humanos do território brasileiro, permitindo que o estudante reconheça as interdependências que compõem o espaço geográfico.

Durante as aplicações, foi possível identificar que as interações entre os jogadores mobilizaram conceitos geográficos de modo espontâneo, promovendo discussões significativas sobre diversidade regionais.

O *Geo Go* mostrou-se uma ferramenta funcional afim de tratar das categorias estruturantes da Geografia, pois possibilita que o aluno vivencie e reflita sobre o território, compreendido como o espaço produzido e apropriado socialmente, sobre a paisagem, percebida como expressão visível das relações entre sociedade e natureza e sobre a região, entendida como uma forma de organização do espaço a partir de semelhanças e diferenças.

Cada partida cria oportunidades para que essas categorias sejam acionadas de maneira dinâmica, tanto na escolha dos atributos quanto na justificativa das jogadas, convertendo o ato de jogar em um exercício de leitura e interpretação do espaço geográfico.

A observação dos resultados empíricos também evidenciou que o jogo ativa o raciocínio geográfico em diferentes momentos.

No instante da escolha do atributo, o aluno mobiliza o conhecimento adquirido para decidir qual elemento do espaço geográfico é mais expressivo. No momento da comparação das cartas, ele relaciona fenômenos e estabelece relações entre aspectos físicos, econômicos e sociais.

Já na discussão sobre as cartas vencedoras, manifesta-se o pensamento crítico, pois os estudantes justificam suas decisões e revisitam os conceitos de forma argumentativa. Assim, o *Geo Go* não apenas consolida conteúdos, mas amplia a capacidade de análise espacial e estimula a leitura crítica da realidade.

Sob essa perspectiva, o jogo demonstra-se como um recurso didático para o professor, uma vez que favorece o desenvolvimento de práticas pedagógicas por meio da gamificação. Sua aplicação permite ao docente atuar como mediador e facilitador do processo

de aprendizagem, promovendo o diálogo, o trabalho em grupo e a reflexão sobre o espaço vivido.

Dessa forma, o *Geo Go* cumpre dupla função: consolida os conteúdos da Geografia do Brasil e, simultaneamente, contribui para o fortalecimento das competências e habilidades previstas na BNCC, reafirmando sua relevância como instrumento pedagógico contemporâneo e significativo para o ensino da Geografia.

Conclui-se, portanto, que a incorporação de jogos didáticos gamificados no ensino de Geografia representa uma alternativa metodológica viável e potente, sobretudo por atender às demandas de uma geração de estudantes nativos digitais, que se beneficiam de práticas pedagógicas mais interativas, desafiadoras e conectadas à sua realidade. Nesse sentido, espera-se que esta proposta possa inspirar outros professores a desenvolverem e implementarem materiais semelhantes, contribuindo para a renovação das práticas pedagógicas e para a valorização da Geografia como uma disciplina dinâmica, crítica e essencial para a formação cidadã.

No meu percurso durante a construção deste projeto, o PROFGEO atuou como uma carta especial que desbloqueou avanço, reflexão e transformação. Assim como no *Geo Go* cada carta tem função, atributo, objetivo e estratégia, o PROFGEO se tornou uma carta fundamental dentro da minha própria formação docente.

Este programa ampliou minha visão sobre o ensino da Geografia e fortaleceu a relação entre teoria e prática. Nesta jornada eu pude experimentar, errar, refazer, testar novas estratégias e compreender que o processo formativo não é linear: ele é dinâmico, exige tentativa, exige leitura e exige paciência para ajustar caminho.

Também representou acolhimento entre meus colegas e professores, que juntos das orientações, foi possível criar um espaço seguro para que a escrita pudesse evoluir. Sentir que não estou sozinho e que educadores em formação também têm medos, travas, dificuldades foi de certa forma transformador.

Além disso, abriu portas para outras práticas pedagógicas e me mostrou que a Geografia pode (e deve) ser ensinada com experimentação, criatividade e metodologias que dialogam com o estudante real, aquele que está na sala hoje, com sua realidade, sua linguagem e sua cultura.

O PROFGEO me lembrou algo que parece simples, mas que define quem permanece na docência: continuar estudando é parte da profissão. Aprender faz parte do processo. E isso se tornou uma verdade que eu carrego daqui para frente.

No final assim como o Geo Go se tornou meu instrumento de proposta pedagógica, o PROFGEO foi o campo onde eu evolui como professor e como humano. Ele é a carta que potencializou todas as outras cartas da minha formação.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. da S.; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a Educação. In: FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T. (org.). *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 74-97. Disponível em: <https://www.pimentacultural.com/livro/gamificacao-na-educacao/>. Acesso em: 20 mai. 2025.

BACICH, L.; MORAN, J. M. (Orgs.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. 3. ed. Porto Alegre: Penso, 2018. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7722229/mod_resource/content/1/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf. Acesso em: 01 nov. 2024.

BURKE, B. *GAMIFY. How Gamification Motivates People to do Extraordinary Things*. EUA: Gartner, Inc., 2014. Disponível em: https://www.academia.edu/13447850/Gamify_how_gamification_motivates_people_to_do_extraordinary_things. Acesso em: 13 jun. 2025.

BUSARELLO, R. I. *Gamification: princípios e estratégias*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. 126p. ISBN: 978-85-66832-37-2. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4455428/mod_resource/content/1/Gamification.pdf. Acesso em: 17 out. 2024.

CALLAI, H. C. Na Geografia, a paisagem, o estudo do lugar e a pesquisa como princípio da aprendizagem. *Ciência Geográfica*, vol. XXIV – (1): Jan/Dez. Bauru, 2020. Disponível em: https://www.agbbauru.org.br/publicacoes/revista/anoXXIV_1/agb_xxiv_1_web/agb_xxiv_1-04.pdf. Acesso em: 20 mai. 2025.

CALLAI, H. C.; MORAES, M. M. de. Educação geográfica, cidadania e cidade. *ACTA Geográfica*, Boa Vista, Edição Especial 2017. pp. 82-100. DOI:10.18227/2177-4307.acta.v11iee.4771. Disponível em: <https://revista.ufrb.br/actageo/article/view/4771>. Acesso em: 20 mai. 2025.

CALLAI, Helena Copetti. Estudar o lugar para compreender o mundo. In: CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos (org.). *Ensino de geografia: práticas e textualizações no cotidiano*. Porto Alegre: Mediação, 2000. p. 87-134. Disponível em: <https://revista.ufrb.br/actageo/article/view/4771>. Acesso em: 20 mai. 2025.

CALLAI, Helena Copetti. *Geografia: um certo espaço, uma certa aprendizagem*. 1996. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 1996. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/000744409>. Acesso em: 19 mai. 2025.

CANVA. *Canva: plataforma de design gráfico online*. 2023. Disponível em: <https://www.canva.com>. Acesso em: 11 out. 2024.

CAVALCANTI, Lana de Souza. *Geografia, escola e construção de conhecimentos*. 4. ed. Campinas: Papirus, 1998. Disponível em: <https://encurtador.com.br/mL78v>. Acesso em: 13 de jun. 2025.

CORDEIRO, Risaelma de J. A. M. *Metodologias ativas: eficácia e contribuições para a aprendizagem e a inovação da prática docente*. Fórum de Metodologias Ativas, v. 2, n. 1. 23 nov. 2019. Disponível em: <https://publicacoescesu.cps.sp.gov.br/fma/article/view/89>. Acesso em: 20 jun. 2025.

COSTA, R. S.; LIMA, E. F.; FELICIO, C. M. Metodologias Ativas no ensino de Geografia: uma experiência de educacional no Ensino Médio. *Revista Brasileira de Educação em Geografia*, [S.L.], v. 10, n. 20, p. 580-590, 31 dez. 2020. Disponível em: <https://www.revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/article/view/995>. Acesso em: 20 mai. 2025.

CSIKSZENTMIHALY, M. *Flow: the psychology of optimal experience*. New York, NY, USA: Harper & Row, 1990. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/224927532_Flow_The_Psychology_of_Optimal_Experience. Acesso em: 13 de jun. 2025.

CUNHA, G. C. A.; BARRAQUI, L. P.; FREITAS, S. A. A. de. Uso da gamificação nos anos iniciais do ensino fundamental brasileiro. Anais do XXVIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, SBIE 2017, Universidade de Brasília, Brasília, 2017. Disponível em: <http://milanesa.ime.usp.br/rbie/index.php/sbie/article/view/7707>. Acesso em 5 jan. 2025.

FILATRO, A.; CAVALCANTI, C. C. *Metodologias INOV-ativas: na educação presencial, a distância e corporativa*. São Paulo: Saraiva Educação, 2018. Disponível em: <https://pdfcoffee.com/metodologias-inovativas-na-educ-carolina-costa-cavalcanti-andre-pdf-free.html>. Acesso em 13 de jun. 2025.

FRANCO, M. A. de O.; ZAMPIERI, M. F. de O.; MACIEL, R. G.; SILVA, C. R. S. Jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem. *V CONEDU Congresso Nacional de Educação*, 2018. p. 1-13. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA17_ID7680_07092018192407.pdf. Acesso em: 05 nov. 2024.

FRIGOTTO, G. A interdisciplinaridade como necessidade e como problema nas ciências sociais. *Revista do Centro de Educação e Letras - UNIOESTE*, Campus Foz do Iguaçu, v. 10, p. 41-62, 2008. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/ideacao/article/view/4143/3188>. Acesso em: 05 nov. 2024.

GIROTTTO, Eduardo Donizeti. Qual raciocínio? Qual geografia? Considerações sobre o raciocínio geográfico na Base Nacional Comum Curricular. *GEOgraphia*, Niterói, v. 23, n. 51, p. 1-20, 2021. DOI: 10.22409/GEOgraphia2021.v23i51.a45460. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/geographia/article/view/45460>. Acesso em: 03 dez. 2025

KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2013. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4386868/mod_resource/content/1/Jogo%2C%20brinquedo%2C%20brincadeira%20e%20educa%C3%A7%C3%A3o.pdf. Acesso em: 05 nov. 2024.

LEAJANSKI, A. D. As possibilidades das metodologias ativas no ensino de Geografia. *Metodologias e Aprendizado*, [S.L.], v. 6, p. 155-164, 2 jan. 2023. Instituto Federal Catarinense. Disponível em: <https://doi.org/10.21166/metapre.v6i.3061>. Acesso em: 20 mai. 2025.

LUCAS, Y. de L.; SENA, C. C. R. G. de. Gamificação como metodologia ativa no ensino de geografia. In: GARCIA, D. N. de M.; CARDOSO, G. P.; COSTA, Y. K. M.; CASTILHO, I. (org.). *Tecnologias na educação: explorando potenciais e conectando saberes*. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2024. p. 47-62. DOI: <https://doi.org/10.36311/2024.978-65-5954-513-1.p47-62>. Disponível em: https://ebooks.marilia.unesp.br/index.php/lab_editorial/catalog/download/500/4637/9292?inline=1. Acesso em: 20 mai. 2025.

MACEDO, E. S. de. A gamificação como recurso didático no ensino de geografia. *Brazilian Journal of Development*, v. 8, n. 9, p. 60626–60646, 2022. DOI: <https://doi.org/10.34117/bjdv8n9-016>. Acesso em: 21 mai. 2025.

MELO NETO, I. S.; LISBOA, A. N.; MESQUITA, A. N. S. Gamificação no ensino da geografia: uma análise da aplicabilidade do Kahoot! em sala de aula. *Meio Ambiente (Brasil)*, v. 6, n. 2, p. 041-051, 2024. Disponível em: <https://www.meioambientebrasil.com.br/index.php/MABRA/article/view/478>. Acesso em: 21 mai. 2025.

MESQUITA, C. J. W. de. Caminhos para utilização de metodologias ativas e recursos educacionais digitais no ensino da Geografia nos anos finais do ensino fundamental. 2024. Dissertação (Mestrado em Ensino de Geografia em Rede) - Universidade Federal da Grande Dourados. Disponível em: https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.xhtml?popup=true&id_trabalho=16133386. Acesso em: 20 mai. 2025.

MORAN, J. (org.). Metodologias Ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, L.; MORAN, J. *Metodologias Ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018, p. 1-25. Disponível em: <https://encurtador.com.br/DIaBI>. Acesso em 13 de jun. 2025.

MURR, Caroline Elisa; FERRARI, Gabriel. *Entendendo e aplicando a gamificação: o que é, para que serve, potencialidades e desafios*. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, 2020. Disponível em: <https://www.lantec.ufsc.br/2020/06/10/ebook-entendendo-e-aplicando-a-gamificacao/>. Acesso em: 26 ago. 2025.

NOBRE DE SOUSA, F. E.; FORTE CRUZ, R. B.; SILVA MATOS, D. R. da. Gamificação no ensino de geografia: utilização do aplicativo Kahoot. *Revista Homem, Espaço e Tempo*, v. 17, n. 2, p. 59–72, 2024. Disponível em: <https://rhet.uvanet.br/index.php/rhet/article/view/558>. Acesso em: 21 mai. 2025.

NOGUEIRA, V.; CARNEIRO, S. M. M. Educação geográfica e formação da consciência espacial-cidadã: contribuições dos princípios geográficos. *Boletim de Geografia*, p. 25-37, 6 out. 2009. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/BolGeogr/article/view/8434>. Acesso em: 20 mai. 2025.

OGAWA, A. N. et al. Análise sobre a gamificação em ambientes educacionais. *RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação*, v. 13, n. 2, 2015. DOI: <https://doi.org/10.22456/1679-1916.61453>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/61453>. Acesso em: 21 mai. 2025.

PEREIRA, M. M.; SOUZA, S. R. C. T. de. MEDEIROS, T. C.; BISPO, C. de O. Uso de metodologias ativas para uma aprendizagem significativa no ensino de Geografia. *Pesquisar - Revista de Estudos e Pesquisas em Ensino de Geografia*. v. 8 n. 16, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/pesquisar/article/view/83941>. Acesso em: 6 jun. 2025.

RAMOS, M. G. da S. A importância dos recursos didáticos para o ensino da geografia no ensino fundamental nas séries finais. UnB/UAB, Brasília, p.1-45, 2012. Disponível em https://bdm.unb.br/bitstream/10483/5101/1/2012_MartaGoncalvesdaSilvaRamos.pdf. Acesso em: 23 abr. 2025.

SANDE, D. Uso do Kahoot como ferramenta de avaliação e ensino-aprendizagem no ensino de microbiologia industrial. *Holos*, v. 1, n. 34, p. 170-179, 2018.

SANTOS, A. F.; NUNES, M. D. R.; OLIVEIRA, S. S. de. Carta na manga: o uso de jogos na educação geográfica. *Revista Brasileira de Educação em Geografia*, v. 12, n. 22, 2022. Disponível em: <https://revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/article/view/1047>. Acesso em: 03 nov. 2024.

SANTOS, C. S.; TADEU, S. S. Relato de Vivência, Experiência e Aprendizagem na Escola Municipal de Ensino Fundamental General Freitas Brandão. *Relatório de Estágio Supervisionado em Ensino de Geografia II*, São Cristóvão, 2014.

DOS SANTOS, Regis Stresser; MOURA, Jeani Delgado Paschoal. As Metodologias Ativas no Ensino de Geografia: Um Olhar para a Produção Científica e a Prática Docente. *Caminhos de Geografia*, Uberlândia, v. 22, n. 82, p. 70–88, 2021. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/caminhosdegeografia/article/view/55765>. Acesso em: 21 jun.

TEIXEIRA, W. R. Gamificação no ensino de Geografia: estratégias para engajamento e aprendizagem. 2024. 22 f. *Trabalho de Conclusão de Curso* (Licenciatura em Geografia) – Universidade Federal de Ouro Preto, Salinas, 2024. Disponível em: <https://www.monografias.ufop.br/handle/35400000/7367>. Acesso em 13 jun. 2025.

TONÉIS, C. N. *Os games na sala de aula: games na educação ou a gamificação da educação*. São Paulo: Bookess, 2017. Disponível em: https://www.academia.edu/49286979/Os_games_na_sala_de_aula. Acesso em: 13 jun. 2025.

ULBRICHT, V. R.; FADEL, L. M. Educação gamificada: valorizando os aspectos sociais. In: FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T. (org.). *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p. 6-10. Disponível em: <https://www.pimentacultural.com/livro/gamificacao-na-educacao/>. Acesso em: 21 mai. 2025.

VIANNA, Y.; VIANNA, M.; MEDINA, B.; TANAKA, S. *Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos*. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013. Disponível em: https://docente.ifsc.edu.br/joelma.kremer/MaterialDidatico/Ci%C3%Aancia%20da%20Computa%C3%A7%C3%A3o/Livro_Gamification-Inc-MJV.pdf. Acesso em: 13 jun. 2025.

WERBACH, K.; HUNTER, D. *For the win*. Philadelphia: Wharton, 2012. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/491758384/Kevin-Werbach-Dan-Hunter-For-the-Win-How-Game-Thinking-Can-Revolutionize-Your-Business-Wharton-Digital-Press-2012>. Acesso em 13 jun. 2025.

Apêndice

Manual de Construção do GEOGO



Guia simples para professores e alunos a
produzirem ou modificar o jogo

PASSO A PASSO PARA CONFECCIONAR E PERSONALIZAR

1 Escolha os conteúdos

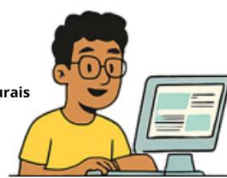
Geográficos



- Cidades
- Biomas
- Capitais
- Regiões
- Formações naturais

Dica: Pense em lugares relevantes para sua aula.

2 Pesquise informações reais



IBGE
Google / Google Maps
Sites oficiais das cidades ou estados
Material didático escolar

O foco é aproximado, não precisa ser milimétrico. Basta representar bem a realidade do local.

3 Defina os atributos da carta



- Relevo
- Clima
- Vegetação
- Extensão Territorial
- Formações Naturais
- Economia
- População
- Turismo
- Agronegócio
- Industrialização

Cada carta do Geo Go tem 2 atributos, sempre ligados à realidade.

4 Escolha a Imagem da Carta



A imagem deve:

- Representar visualmente o local
- Ser clara e de boa qualidade

Dica: "Cidade de + nome do lugar" no Google já traz ótimas imagens.

5 Preencha a Estrutura da Carta



- Carta: (Nome do local)
- Imagem do elemento representado
- Dois atributos e seus valores
- Descrição o que ela representa
- Caso for uma carta especial, especificar o seu efeito

6 Monte o Layout da Carta



Use qualquer editor simples, como o Canva

Todas as cartas devem ter o mesmo tamanho (66x88mm)

7 Salve, Imprima e Recorte



Cada folha de tamanho a4 comporta nove cartas

Papel fotográfico é fácil e barato

ACESSE A VERSÃO ORIGINAL DO GEO GO

- ✓ Baixar o jogo completo pronto para uso
- ✓ Fazer uma cópia e personalizar do seu jeito
- ✓ Ficha avaliativa para professores

Adapte os conteúdos para sua escola, turma ou projeto.

Crie novas cartas, altere os atributos ou modifique tudo conforme sua necessidade.

O Geo Go é um recurso aberto, criado para ser modificado e recriado por professores e alunos. Aproveite!

