



ENSINO DE GEOGRAFIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS POR MEIO DO PORTAL IBGE EDUCA

TEACHING GEOGRAPHY IN PRIMARY SCHOOL: PEDAGOGICAL POSSIBILITIES THROUGH THE “IBGE EDUCA” PORTAL

ENSEÑANZA DE GEOGRAFÍA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA: POSIBILIDADES PEDAGÓGICAS POR INTERMEDIO DEL PORTAL “IBGE EDUCA”

Histórico do Artigo

Submetido em: 26/03/2025

Aceito em: 04/04/2026

Publicado em: 18/04/2026

Leandra Eduarda Fabri Rezende Vanessa Maria Ludka

RESUMO

As tecnologias digitais podem contribuir para a aprendizagem no contexto educacional. Desse modo, a presente pesquisa teve por objetivo apresentar e discutir o uso de jogos do portal IBGE Educa no ensino da Geografia Escolar. A metodologia adotada foi a pesquisa bibliográfica, consultando autores que discutem o uso de jogos no Ensino (Orlandi *et al.*, 2018; Fardo, 2014), e os processos de aprendizagem (Moreira, 2011). Adotou-se o viés quantitativo durante o levantamento de jogos disponíveis no portal IBGE Educa que podem ser utilizados na Geografia Escolar e realizada a aplicação dos jogos em sala de aula com foco de identificar o potencial de tais recursos. Dentre os jogos encontrados, foram selecionados três, sendo eles: Quebra-cabeça mapas, Jogos da Memória Fauna em Extinção e Jogo de Perguntas. Cada um deles apresentou potencialidades para o Ensino de Geografia de temas da Geografia, ao serem aplicados em sala de aula eles contribuíram para abordagem de aspectos cartográficos, biodiversidade da fauna e da flora, noções básicas sobre o território brasileiro. Esses e outros jogos foram utilizados como ferramentas educacionais com turmas de Ensino Fundamental Anos Finais. Durante as atividades, os alunos mostraram interesse nas propostas que envolviam alguns dos jogos e conseguiram entender como eles se relacionavam com os temas abordados em sala de aula, fato que evidenciou ainda mais as potencialidades dos jogos como possibilidades pedagógicas para ensinar e aprender Geografia.

PALAVRAS-CHAVE: geografia escolar; jogos; IBGE educa.

ABSTRACT

Digital Technologies can contribute to learning in the educational context. Therefore, the following research aimed to present and discuss the use of games from the “IBGE Educa” portal in teaching Educational Geography. The methodology used was bibliographical research, consulting authors who discuss the use of games in Teaching (Orlandi *et al.*, 2018; Fardo, 2014), and learning processes (Moreira, 2011). A quali-quantitative approach was adopted during the survey of the available games on “IBGE Educa” portal, which can be used in Educational Geography and applied in the classroom, aiming to identify the potential of such resources. Among the founded games, three were selected, which were: Puzzle Maps, Extinct Fauna Memory Games and a Quiz game. Each one of them presented potential for the Teaching of Geography themes, and when applied in the classroom they contributed to the approach of cartographic aspects, biodiversity of fauna and flora, and basic notions about the Brazilian territory. Those and other games were used as educational tools with Elementary school classes in final years. During the activities, students showed interest in the proposals involving some of the games, and were able to understand how they related to the topics approached in classroom, a fact that further highlighted even more the potential of the games as pedagogical possibilities for teaching and learning Geography.

KEYWORDS: educational geography; games; IBGE Educa.

RESUMEN

Las tecnologías digitales pueden contribuir para el aprendizaje en el contexto educativo. Por ende, esta investigación tuvo por objetivo presentar y discutir la utilización de los juegos del portal “IBGE Educa” en la enseñanza de Geografía Escolar. La metodología adoptada fue la investigación bibliográfica, consultando autores que discuten la utilización de



juegos en la Enseñanza (Orlandi *et al.*, 2018; Fardo, 2014), y en los procesos de aprendizaje (Moreira, 2011). Se optó por un enfoque cuali-cuantitativo a lo largo del levantamiento de juegos disponibles en el portal “IBGE Educa”, que pueden ser utilizados en la Geografía Escolar y aplicados en clase con el objetivo de identificar el potencial de dichos recursos. Entre los juegos encontrados, fueron seleccionados tres, siendo ellos: Rompecabezas de mapas, Juegos de la Memoria: Fauna en Extinción, y Juegos de Preguntas. Cada uno de ellos presentó potencialidades para la Enseñanza de temas de Geografía, que una vez aplicados en clase, contribuyeron para el abordaje de aspectos cartográficos, biodiversidad de la fauna y de la flora, y nociones básicas sobre el territorio brasileño. Eses y otros juegos fueron utilizados como herramientas educacionales en las clases de la Secundaria en los años finales. A lo largo de las actividades, los alumnos manifestaron interés en las propuestas que involucraban algunos de los juegos y lograron entender cómo ellos se relacionaban entre sí y con los temas abordados en clase, hecho que evidenció aún más las potencialidades de los juegos como posibilidades pedagógicas para enseñar y aprender Geografía.

PALABRAS CLAVE: geografía escolar; juegos; IBGE Educa.

1 INTRODUÇÃO

A Geografia é uma ciência responsável por abordar diversos temas e para isso faz uso de diferentes recursos metodológicos, incluindo o uso de tecnologias. Logo nos primeiros anos de vida as crianças já passam a ter contato com os recursos tecnológicos, seja por meio dos desenhos, jogos, entre outras atividades às quais são expostas.

Tendo em vista esse fenômeno social da atualidade, a discussão sobre práticas educativas que envolvam tecnologias digitais vem ganhando destaque nos últimos anos, pois elas se diferem de práticas tradicionais em que o aluno é um mero receptor do conhecimento. O uso das tecnologias geralmente busca valorizar a participação, a criatividade e a autonomia dos educandos durante o processo de ensino e de aprendizagem.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018, p. 359):

Estudar Geografia é uma oportunidade para compreender o mundo em que se vive, na medida em que esse componente curricular aborda as ações humanas construídas nas distintas sociedades existentes nas diversas regiões do planeta. [...] Para fazer a leitura do mundo em que vivemos, com base nas aprendizagens em Geografia, os alunos precisam ser estimulados a pensar espacialmente, desenvolvendo o raciocínio geográfico.

Uma das estratégias para desenvolver o raciocínio geográfico é propor em sala de aula o uso de metodologias ativas, como é o caso da Gamificação, pois ela se caracteriza como uma estratégia capaz de apresentar os conteúdos pedagógicos de forma lúdica e interativa por meio de jogos, sejam eles digitais ou mesmo analógicos. Essa estratégia pode contribuir para a aprendizagem estimulando o raciocínio lógico, a criatividade, o trabalho em equipe no caso de jogos coletivos, entre outras habilidades fundamentais.

A discussão sobre esse modelo de metodologia se faz cada vez mais importante tendo em vista a crescente necessidade de atrair a atenção dos alunos para realização das atividades. Isso não



significa dizer que toda aula deve conter inúmeros materiais para ensinar, mas sim, que cada aula deve ter abertura para que sejam feitos comentários, perguntas, e outras formas de interação partindo de recursos que motivem os estudantes.

De acordo com Moran (2007), o uso de metodologias ativas vem sendo consolidado como um dos caminhos para melhoria no contexto das pesquisas na educação, uma vez que elas possibilitam ao aluno estabelecer relações mais intensas e profundas com o seu processo de aprendizagem, agindo e refletindo sobre as ações conforme avança em sua trajetória acadêmica.

Conforme suscita Orlandi *et al.* (2018, p. 18), diante dos desafios enfrentados pela educação na atualidade “[...] é recorrente a necessidade de despertar o engajamento e a motivação do estudante para o saber, para o querer saber, para o porquê saber, instigar sua curiosidade, levá-lo ao entendimento do complexo contexto onde está inserido [...]”.

A possibilidade de aplicação dessa metodologia ativa, partindo da estratégia de Gamificação, implica no planejamento prévio do professor com relação ao tipo de jogo a ser utilizado, conhecimento das regras e demais fatores essenciais. Pois “Como toda novidade, a Gamificação ainda necessita de maiores estudos para delimitar claramente seu alcance, conhecer seus efeitos, contextualizar suas finalidades e suas particularidades” (Orlandi *et al.*, 2018, p. 19).

Vale destacar que a Gamificação pode ser aplicada em diversas áreas do conhecimento, cabe ao docente adaptar os estilos de jogos com o componente curricular em que será utilizada essa estratégia. Um quiz de perguntas e respostas pode ser aplicado em diversas áreas, apenas mudando as perguntas que serão feitas, nível de dificuldade variando a quantidade de alternativas, entre outras adaptações. Um jogo da memória pode conter imagens de obras de arte no caso do componente curricular de Arte, ou então imagem de tipos de rochas no caso do componente curricular de Geografia, assim por diante.

Com o objetivo de apresentar algumas possibilidades de jogos relacionados a área de Geografia, realizou-se um levantamento de jogos gratuitos disponíveis no site do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Durante esse levantamento foram encontrados diversos jogos no portal IBGE Educa e atividades diversas que abrangem desde o público infantil até materiais pedagógicos destinados para os docentes. Ao longo do artigo foram apresentados alguns dos jogos encontrados com maior nível de detalhamento, bem como a aplicabilidade deles em sala de aula com turmas da Educação Básica na etapa do Ensino Fundamental Anos Finais.



2 METODOLOGIA

Esta pesquisa seguiu os seguintes encaminhamentos metodológicos:

- I. Pesquisa bibliográfica, consultando autores que discutem a Gamificação no Ensino de Geografia e a aprendizagem, dentre eles: Moreira (2011), Orlandi *et al.* (2018), Barbosa e Moura (2013), Fardo (2014) entre outros;
- II. Levantamento de jogos disponíveis no portal IBGE Educa;
- III. Sistematização dos jogos encontrados e a aplicação deles em sala de aula com turmas do Ensino Fundamental Anos Finais de uma escola da rede privada de Ensino;
- IV. Discussão sobre as possibilidades pedagógicas que os jogos apresentam para o Ensino de Geografia na Educação Básica.

Ao utilizar a abordagem qualitativa, este estudo seguiu diretrizes metodológicas e encaminhamentos embasados por Gil (2002), utilizando-se de diversas fontes, como livros, artigos, sites, entre outros. Portanto, o objetivo desta pesquisa é apresentar e discutir o uso dos jogos disponíveis no portal IBGE Educa como um recurso com potencial para abordar conteúdos geográficos na Educação Básica, por meio de tecnologias digitais.

O estudo reúne e apresenta o número de recursos educacionais disponíveis no portal IBGE Educa. Simultaneamente, assume o seu caráter qualitativo ao analisar o conteúdo de cada um desses recursos, combinando e interpretando as informações coletadas.

A aplicação dos jogos foi realizada em uma escola da rede particular durante as aulas de Geografia. Vale ressaltar que o ambiente escolar contava com suporte tecnológico de qualidade para a plena realização das atividades. Foram selecionadas turmas do 7º e 8º anos do Ensino Fundamental Anos Finais, considerando a articulação dos conteúdos de cada turma com os materiais disponíveis na plataforma IBGE Educa.

Cada turma tinha três aulas de Geografia por semana. Assim, em duas semanas, foi possível estruturar e propor a utilização dos dispositivos eletrônicos para que os estudantes acessassem a plataforma IBGE Educa. Cada turma tinha em média 30 alunos, e todos conseguiram participar da atividade utilizando seus próprios celulares e/ou tablets.

Quando nem todos os estudantes possuem dispositivos eletrônicos, uma opção é realizar a atividade em duplas, permitindo o revezamento do aparelho. Em casos extremos, onde a maioria dos alunos não tem acesso a dispositivos, uma alternativa é verificar se a escola dispõe de um laboratório de informática. Se a escola também não tiver essa estrutura, é possível adaptar alguns jogos para o formato impresso até que outros materiais estejam disponíveis.

No próximo tópico de discussão, foram elencados três jogos disponíveis no portal IBGE Educa que permitem a abordagem de temáticas geográficas. Discutiu-se a importância e a finalidade do portal, considerando a acessibilidade dos materiais digitais oferecidos. Além dos jogos, foram apresentadas outras atividades presentes no site que podem contribuir para o ensino de Geografia, como livros, cartilhas, vídeos, entre outros materiais.

3 IBGE EDUCA: QUEBRA-CABEÇAS DE MAPAS, JOGO DA MEMÓRIA FAUNA EM EXTINÇÃO E JOGOS DE PERGUNTAS

O portal IBGE Educa está vinculado ao Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), o seu propósito é ofertar conteúdos educacionais sobre o Brasil, discutindo aspectos físicos e sociais. Na Figura 1 é possível visualizar que o site disponibiliza conteúdo para diferentes faixas etárias que vão desde crianças, jovens e aos professores (<https://educa.ibge.gov.br/>). Os recursos ficam disponíveis para uso de toda a comunidade, seja em espaço formal ou não formal de Ensino.

Figura 1 – Portal IBGE educa



Fonte: IBGE Educa (2024).

Para se ter acesso ao portal é necessário apenas estabelecer a conexão com a internet, de modo que seja possível jogar em tempo real ou mesmo baixar materiais para acessar *off-line*, como é o caso dos *e-books* e atividades que podem ser impressas e realizadas em sala de aula.

Conforme é possível visualizar na Figura 1, o site também apresenta a opção de tradução para Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS). Esse aspecto é de suma importância considerando que na

sala de aula são observadas diversas realidades, e no caso dos alunos surdos é fundamental ter materiais adaptados para que eles tenham o suporte necessário e possam realizar as atividades. Sendo assim é um site que contribui para acessibilidade e inclusão.

Ao consultar o portal IBGE Educa, na seção “crianças” selecionou-se três jogos para serem aplicados nas aulas de Geografia, com intuito de abordar conteúdos referentes a este componente curricular, sendo eles: i) Quebra-cabeças de mapas; ii) Jogo da Memória Fauna em Extinção e; iii) Jogos de Perguntas. Cada um deles possibilita a abordagem de diferentes temáticas, que vão desde a representação cartográfica de estados, países e continentes, até a identificação da fauna e conhecimentos gerais sobre o território brasileiro.

O primeiro jogo escolhido e que foi aplicado em sala de aula foi o Quebra-Cabeças de Mapas (Figura 2). Ele pode ser jogado em três modalidades, sendo: Mapa do Brasil, encaixando os estados brasileiros; Mapa dos Continentes, encaixando os continentes na versão do mapa do mundo; e Mapa da América do Sul, realizando o encaixe correspondente aos países que fazem parte dessa divisão do continente americano.

Figura 2 – Quebra-Cabeças de Mapas



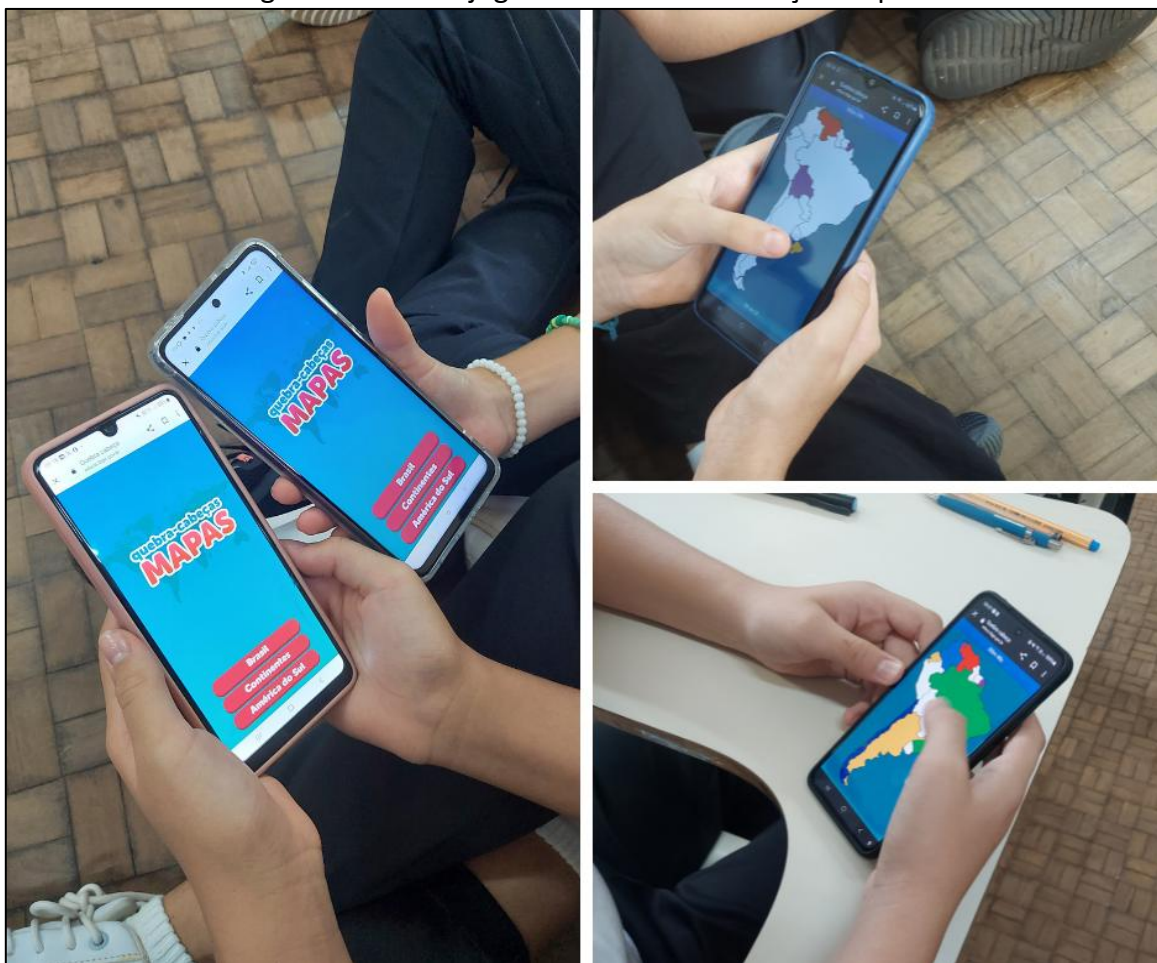
Fonte: IBGE Educa (2024).

O Quebra-Cabeças de Mapas pode ser jogado tanto pelo computador quanto pelo celular. Ao propor essa atividade em sala de aula é possível pedir para que os alunos levem os seus aparelhos eletrônicos, ou combinar com a turma que nessa aula eles irão para o laboratório de informática caso a escola possua essa infraestrutura.

Este jogo foi aplicado em uma escola da rede privada no estado do Paraná, durante as aulas de Geografia de uma turma do 7º ano, com uma média de trinta alunos. Antes de iniciar o jogo,

foram realizadas três aulas para explorar os objetivos de conhecimento da BNCC (Brasil, 2018, p. 386) sobre "Ideias e concepções sobre a formação territorial do Brasil" e "Formação territorial do Brasil". O jogo foi introduzido no início da primeira aula, ajudando os alunos a relembrarem a localização dos estados brasileiros (Figura 3). Em seguida, foram apresentados mapas do Brasil que mostravam sua evolução enquanto território ao longo do tempo.

Figura 3 – Alunos jogando o “Quebra-cabeças mapas”



Fonte: Autoria própria (2024).

Na 2ª e 3ª aula, a abordagem foi predominantemente teórica, utilizando como referência a atual regionalização proposta pelo IBGE. Foram discutidas outras divisões históricas, como o Tratado de Tordesilhas (1494), que estabeleceu a divisão territorial entre Portugal e Espanha, as Capitânicas Hereditárias (1534), e outras subdivisões ao longo da história, culminando na configuração atual com as cinco regiões: Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste e Sul (IBGE, 2024).

Na 4ª e 5ª aula, a discussão continuou com a classificação proposta por Ross (1990), que considera as diversas realidades ambientais, econômicas e sociais que abrangem o extenso



território brasileiro. Essa classificação do relevo, proposta pelo pesquisador, também correlacionou os tipos de climas e vegetações encontrados em cada estado do país, integrando esses aspectos com a economia regional. Na 6ª e última aula deste ciclo de conteúdo, o jogo foi novamente utilizado como estratégia de revisão da divisão atual do país. Foi observado que os alunos já conseguiam localizar com mais facilidade as diferentes regiões no mapa do Brasil, discutindo características específicas de cada estado enquanto montavam o quebra-cabeças.

Fardo (2014, p. 78) afirma que:

A Gamificação se propõe a utilizar uma linguagem a qual os jovens já estão adaptados, a utilizar esses meios dentro dos ambientes de aprendizagem, sendo uma alternativa que leva em conta conhecimentos e habilidades dos indivíduos, adquiridos através das incontáveis horas de interação e aprendizagem no contexto dos *games* e da cultura digital. Mas mesmo a Gamificação, como fenômeno advindo da cultura digital, deve levar em conta o contexto sociocultural em que está sendo pensada.

A consideração do contexto sociocultural ao usar jogos é importante, pois ao incorporar esse recurso na sala de aula, o objetivo vai além de simplesmente pressionar teclas. A ideia é que os alunos compreendam o conteúdo por meio do jogo; pode-se analogamente comparar o jogo a uma ponte que facilita a entrega do conteúdo, capturando a atenção dos alunos e promovendo uma compreensão mais profunda do que foi explicado.

Um exemplo é o jogo de quebra-cabeças. Na Educação Infantil, seu propósito pode ser desenvolver a coordenação motora. Por outro lado, no Ensino Fundamental Anos Finais, ao utilizar um quebra-cabeça com a imagem do mapa do Brasil, o objetivo vai além da coordenação motora. Busca-se também o desenvolvimento das noções espaciais, como identificar cada região do país, localizar o Norte, o Sul, e assim por diante. Essas informações podem ser adaptadas conforme o nível de complexidade adequado ao desenvolvimento dos alunos envolvidos no processo educacional.

Observou-se que o uso desse tipo de jogo tem o potencial de identificar o conhecimento prévio do aluno. Moreira (2011) destaca que a aprendizagem significativa ocorre quando novos conhecimentos interagem com o que os alunos já sabem, partindo de conceitos mais gerais para mais específicos.

Aprendizagem significativa é aquela em que ideias expressas simbolicamente interagem de maneira substantiva e não-arbitrária com aquilo que o aprendiz já sabe. Substantiva quer dizer não-literal, não ao pé-da-letra, e não-arbitrária significa que a interação, não é com qualquer ideia prévia, mas sim com algum conhecimento especificamente relevante já existente na estrutura cognitiva do sujeito que aprende (Moreira, 2011, p. 2).



O segundo jogo apresentado é o Jogo da Memória da Fauna em Extinção, que pode ser jogado em três níveis de dificuldade. No nível iniciante, há seis pares de cartas com dois minutos para montagem; no nível médio, são dez pares de cartas com quatro minutos; e no nível difícil, são quinze pares de cartas com seis minutos.

Este jogo foi utilizado com os alunos do 7º ano durante as aulas de Geografia. O objetivo foi estimular a reflexão sobre a importância da conservação da fauna brasileira, especialmente destacando as ameaças enfrentadas por algumas espécies em extinção. Os alunos participaram em diferentes níveis de dificuldade e comentaram sobre o desconhecimento de algumas espécies apresentadas, evidenciando a necessidade de discutir mais sobre biogeografia na Educação Básica.

Para o 7º ano, a BNCC (Brasil, 2018) enfatiza a discussão da biodiversidade brasileira na unidade temática "Natureza, ambiente e qualidade de vida". Uma das habilidades esperadas é a capacidade de caracterizar as dinâmicas relacionadas aos componentes físicos e naturais do país, incluindo flora e fauna.

No entanto, é importante destacar que este jogo pode ser adaptado para outras turmas, variando o nível conforme a faixa etária e o aprofundamento do conteúdo. No nível iniciante, pode ser utilizado como uma forma de investigar o conhecimento prévio dos alunos. Conforme avançam no aprendizado sobre a fauna em extinção durante as aulas, podem progredir para níveis mais avançados do jogo.

O jogo foi aplicado após uma sequência de três aulas que abordaram o tema das regiões do Brasil, seus aspectos físicos e naturais. Ele serviu como uma revisão do conteúdo discutido. Antes de aplicar o jogo, a professora realizou uma pesquisa sobre cada animal presente no jogo e sua respectiva região, o que enriqueceu as discussões em sala de aula com os alunos.

Além de Geografia, este jogo pode estabelecer conexões com os componentes curriculares de Ciências e Biologia, especialmente por discutir espécies da fauna brasileira em risco de extinção, temas fundamentais nessas áreas. Essa abordagem interdisciplinar beneficia o processo de aprendizagem ao criar conexões entre diferentes campos científicos. A Figura 4 mostra o jogo na modalidade de nível difícil.

Figura 4 – Jogo da Memória da Fauna em Extinção



Fonte: IBGE Educa (2024).

O terceiro jogo apresentado foi o Jogo de Perguntas, um quiz virtual que consiste em uma pergunta com cinco alternativas, sendo apenas uma correta. Cada questão tem um tempo de trinta segundos para ser respondida, estimulando o raciocínio rápido dos alunos para avançarem às próximas perguntas.

Este jogo foi aplicado com uma turma do 8º ano na mesma escola mencionada anteriormente. Ele foi utilizado para avaliar o conhecimento prévio dos alunos sobre temas gerais de Geografia, considerando que muitas das perguntas abordam conteúdos que provavelmente já foram estudados em anos escolares anteriores

No decorrer do quiz, são feitas perguntas sobre diversos temas geográficos, incluindo capitais dos estados brasileiros e de outros países, o número de regiões em que o Brasil está dividido, espécies da fauna brasileira, tipos de moeda utilizados em diferentes países, entre outros temas relevantes.

A cada pergunta respondida corretamente, os alunos pareciam mais animados, esperando ansiosamente pela próxima pergunta que pudessem também recordar. Um aspecto interessante foi a realização dessa atividade em duplas, permitindo que os alunos discutissem e decidissem coletivamente qual seria a resposta correta.

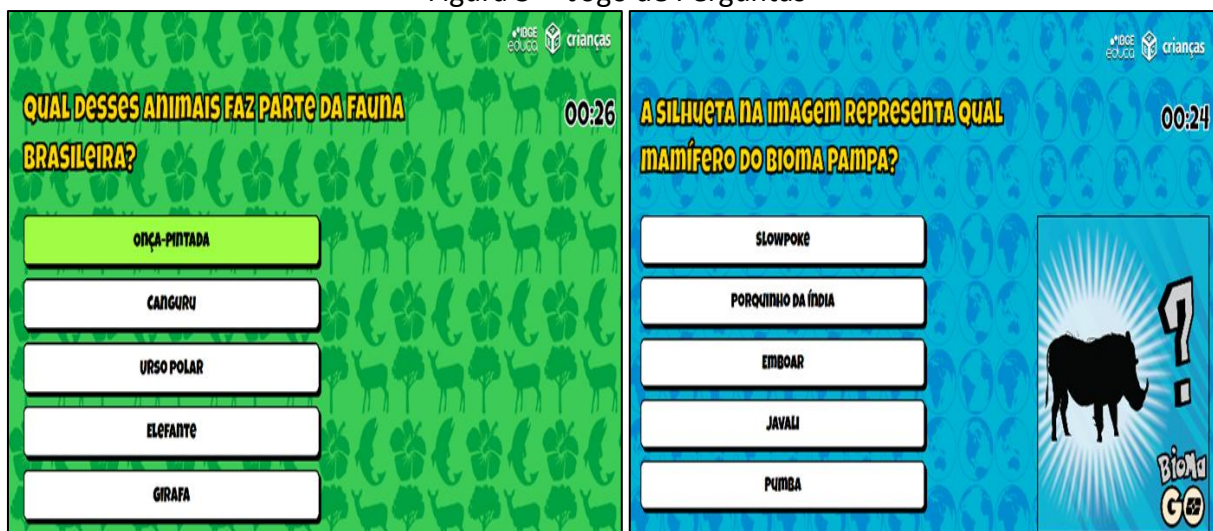
Essa abordagem de trabalho em equipe ajudou os estudantes a praticarem o trabalho colaborativo, a flexibilidade para compreender o ponto de vista do outro e seus argumentos,

especialmente quando as duplas tinham respostas divergentes. Também desenvolveu a habilidade de tomar decisões, já que era necessário escolher apenas uma resposta correta. Tudo isso foi feito com respeito pelos colegas e uma competição consigo mesmos, já que os jogos não tinham adversários, apenas um limite de tempo para serem concluídos.

Segundo Orlandi *et al.* (2018), o campo da educação deve estar alinhado com os avanços da sociedade contemporânea, incorporando novos valores, buscando descobertas e adotando novas ideias, compreensões e práticas que favoreçam a criação de um ambiente adequado para o aprendizado. O objetivo é proporcionar experiências significativas e estimular os indivíduos a adquirir conhecimentos que os auxiliem em seu crescimento pessoal e intelectual.

Na Figura 5, observa-se algumas perguntas feitas durante o quiz, todas relacionadas aos animais da fauna brasileira. Um dos pontos positivos do jogo é o uso de imagens que facilita a identificação da resposta correta, integrando linguagem textual e visual para enriquecer o processo de aprendizagem.

Figura 5 – Jogo de Perguntas



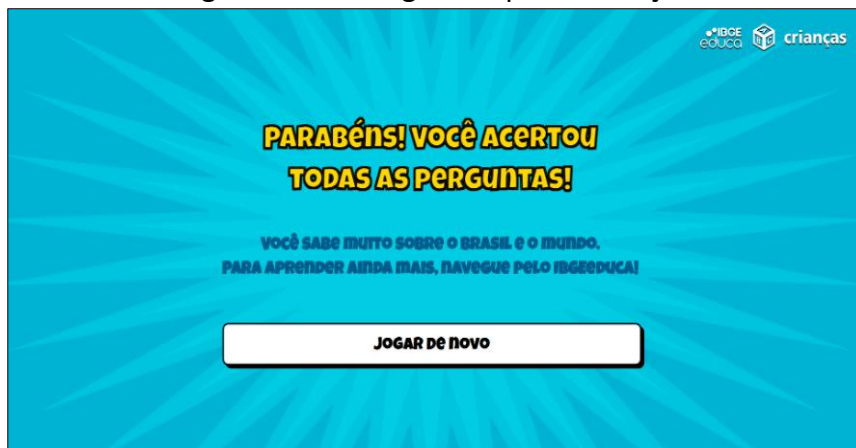
Fonte: IBGE Educa (2024).

Após todas as questões serem respondidas, uma mensagem de parabenização para o jogador é exibida na tela (Figura 6). Esta característica positiva do jogo reconhece o esforço do jogador e o motiva a continuar aprendendo. Mesmo que o aluno não acerte todas as alternativas, a mensagem também é exibida parabenizando e indicando a quantidade de erros e acertos.

O jogo foi aplicado durante uma aula, seguido por um cronograma de estudos que revisou alguns dos tópicos previamente abordados no quiz. Ao discutir temas que já foram tratados no quiz,

os alunos demonstraram mais facilidade em recordar esses conteúdos, em comparação aos temas totalmente novos.

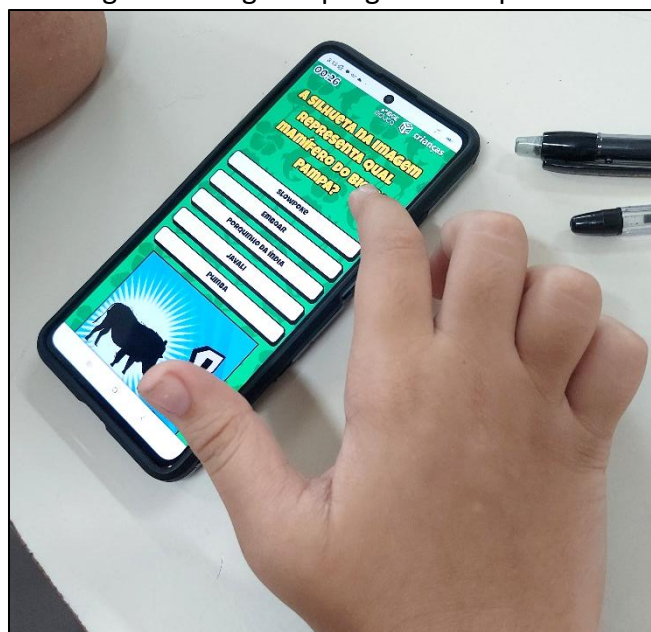
Figura 6 – Mensagem de parabenização



Fonte: IBGE Educa (2024).

Salienta-se que antes da aplicação do quiz, é essencial ministrar uma aula (ou uma sequência delas, conforme necessário) que aborde os temas que serão apresentados nas perguntas, como a fauna, a população ou outros assuntos pertinentes. Isso permite que os alunos articulem o conhecimento adquirido anteriormente e, por meio dos jogos, recordem de forma ativa o que aprenderam (Figura 7).

Figura 7 – Jogo de perguntas na prática



Fonte: Autoria própria (2024).

De acordo com Barbosa e Moura (2013, p. 55):

[...] a aprendizagem ativa ocorre quando o aluno interage com o assunto em estudo – ouvindo, falando, perguntando, discutindo, fazendo e ensinando, sendo estimulado a construir o conhecimento ao invés de recebê-lo de forma passiva do professor. Em um ambiente de aprendizagem ativa, o professor atua como orientador, supervisor, facilitador do processo de aprendizagem, e não apenas como fonte única de informação e conhecimento.

No Quadro 1, encontram-se os *links* de acesso para cada um dos jogos apresentados, além de outras opções disponíveis no site. Todos esses jogos são gratuitos e podem ser acessados tanto por computadores quanto por tablets e celulares. Considerando o contexto educacional em que nem todos os alunos têm acesso garantido a recursos digitais como celulares, uma alternativa viável é promover o trabalho em equipe, envolvendo alunos que possuam dispositivos eletrônicos, ou utilizar o laboratório de informática, se disponível na escola, para realizar as atividades.

Quadro 1 – Jogos e Atividades do IBGE Educa em 2024

| Jogos e Atividades | Link | Possíveis abordagens |
|--------------------------|---|--|
| Estante dos Livrinhos | https://educa.ibge.gov.br/criancas/brincadeiras-2/21596-estante-dos-livrinhos.html | Neste recurso, há livros que exploram as características de cada capital do Brasil, além de três tipos de livros sobre a população indígena e quilombola com base nos dados do censo demográfico de 2022. Uma estratégia sugerida é sortear o nome das capitais para os alunos, que então leem o livro correspondente. Na próxima aula, podem participar de uma roda de conversa para compartilhar o que descobriram. Os materiais do censo podem ser integrados à discussão sobre Geografia da População, ramo que estuda a população e suas características. |
| Desafio da Independência | https://educa.ibge.gov.br/criancas/brincadeiras-2/21529-desafio-da-independencia.html | Este jogo pode ser empregado para avaliar os conhecimentos prévios dos alunos sobre o tema, além de servir como uma ferramenta de revisão do conteúdo. Ele inclui um vídeo instrucional que facilita a compreensão de como o jogo opera. |
| Crie o seu personagem | https://educa.ibge.gov.br/templates/ibge_educa_criancas/brincadeiras/avatar/index.html | O IBGE Educa apresenta alguns personagens em suas histórias, como o "Clube dos Curiosos". Para promover um senso de pertencimento, as crianças podem criar seu próprio personagem, escolhendo características que se identifiquem com elas. Esse jogo é útil para explorar as diferenças entre os grupos étnicos dentro de uma mesma população. |
| Clube dos curiosos | https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv102056.pdf | Neste recurso, é possível fazer o <i>download</i> de um livro sobre o "Clube dos Curiosos", formado por crianças de diversas cidades e representado por personagens com diferentes aparências. O livro oferece informações |

| Jogos e Atividades | Link | Possíveis abordagens |
|-------------------------------------|---|--|
| | | geográficas sobre o Brasil, incluindo sua localização, território, população e outros aspectos relevantes. |
| Quebra-cabeça - Mapas | https://educa.ibge.gov.br/templates/ibge_educa_criancas/brincadeiras/quebra-cabeça-mapa/index.html | Este jogo foi selecionado para ser detalhado nesta pesquisa, pois pode ser aplicado em diversos contextos, seja para introduzir ou revisar um conteúdo. Além disso, ele abrange diferentes escalas geográficas, incluindo Brasil, América do Sul e continentes. Isso permite ajustar o nível de complexidade de acordo com os objetivos da aula. |
| Cadê o bicho que estava aqui? | https://educa.ibge.gov.br/criancas/brincadeiras-as-2/20784-cade-o-bicho.html | A história "Cadê o bicho que estava aqui?" discute a vulnerabilidade da fauna brasileira diante do desmatamento e das queimadas. É uma narrativa útil para explorar os problemas ambientais causados pela atividade humana e discutir estratégias de mitigação. O livro também inclui atividades imprimíveis para aplicação em sala de aula. Embora seja recomendado para todas as idades, sua linguagem e ilustrações são especialmente cativantes para o público infantil. |
| Jogo da Memória – Fauna em extinção | https://educa.ibge.gov.br/templates/ibge_educa_criancas/brincadeiras/jogo-da-memoria-fauna-em-extincao/ | Este jogo foi escolhido para detalhamento nesta pesquisa por sua capacidade de ser jogado em três níveis de dificuldade (iniciante, médio e difícil), variando a quantidade de cartas e o tempo para montagem. Ele pode ser utilizado para explorar diversos temas relacionados à fauna brasileira, como as causas que ameaçam alguns animais de extinção, a localização dos habitats dessas espécies e estratégias para protegê-las. |
| Jogo de Perguntas | https://educa.ibge.gov.br/templates/ibge_educa_criancas/brincadeiras/ibge_go/dist/index2.html#0 | Este jogo foi selecionado para ser detalhado nesta pesquisa. Trata-se de um modelo de quiz virtual que apresenta uma pergunta com cinco alternativas de resposta, sendo apenas uma delas correta. É uma excelente atividade para revisar conteúdos geográficos ao longo do ano. |
| Caderno de atividades | https://educa.ibge.gov.br/criancas/brincadeiras-as-2/20646-caderno-de-atividades.html | O caderno de atividades reúne um conjunto de atividades que podem ser impressas e aplicadas em sala de aula com os alunos. Inclui desafios, desenhos, cruzadinhas, labirintos, atividades de colorir e caça-palavras. |
| Desenhos para colorir | https://educa.ibge.gov.br/criancas/brincadeiras-as-2/20354-desenhos-para-colorir.html | Neste recurso, é possível baixar vários desenhos para colorir dos personagens do Clube dos Curiosos em diferentes cenários diários. Esses desenhos permitem explorar as relações que os seres humanos têm com o espaço, possibilitando discussões sobre lugar, paisagem e conceitos relacionados. |
| Icosaedro de Fuller | https://educa.ibge.gov.br/criancas/brincadeiras-as-2/19588-icosaedro.html | Essa atividade pode ser impressa e realizada em sala de aula. Antes de iniciar, discutir os diferentes tipos de projeções cartográficas é importante, mostrando como cada uma influencia na interpretação dos mapas. O site disponibiliza o mapa mundo físico e político para download nos formatos A4 e A3, juntamente com um |

| Jogos e Atividades | Link | Possíveis abordagens |
|------------------------------|---|---|
| | | guia passo a passo que detalha como realizar a atividade e os materiais necessários. |
| Nomes no Brasil | https://www.ibge.gov.br/censo2010/apps/nomes/#/search | Neste item do site, é possível pesquisar os nomes próprios existentes no Brasil. A pesquisa requer preencher quatro filtros: primeiro nome, sexo (feminino ou masculino), estado do Brasil e até mesmo o município. Essa atividade gera muito engajamento na sala de aula, pois cada aluno fica curioso para descobrir quantas pessoas têm o mesmo nome que eles. |
| O que produz pra todo canto? | https://educa.ibge.gov.br/criancas/brincadeiras-2/19593-video-o-que-produz-pra-todo-canto-ia-ia-io.html | Além de jogos, histórias e atividades para impressão, o IBGE Educa também disponibiliza um videoclipe musical que explora as características e o uso do espaço geográfico. Este recurso é especialmente voltado para a Educação Infantil, com melodia e design visual adaptados para essa faixa etária. |

Fonte: IBGE Educa (2024).

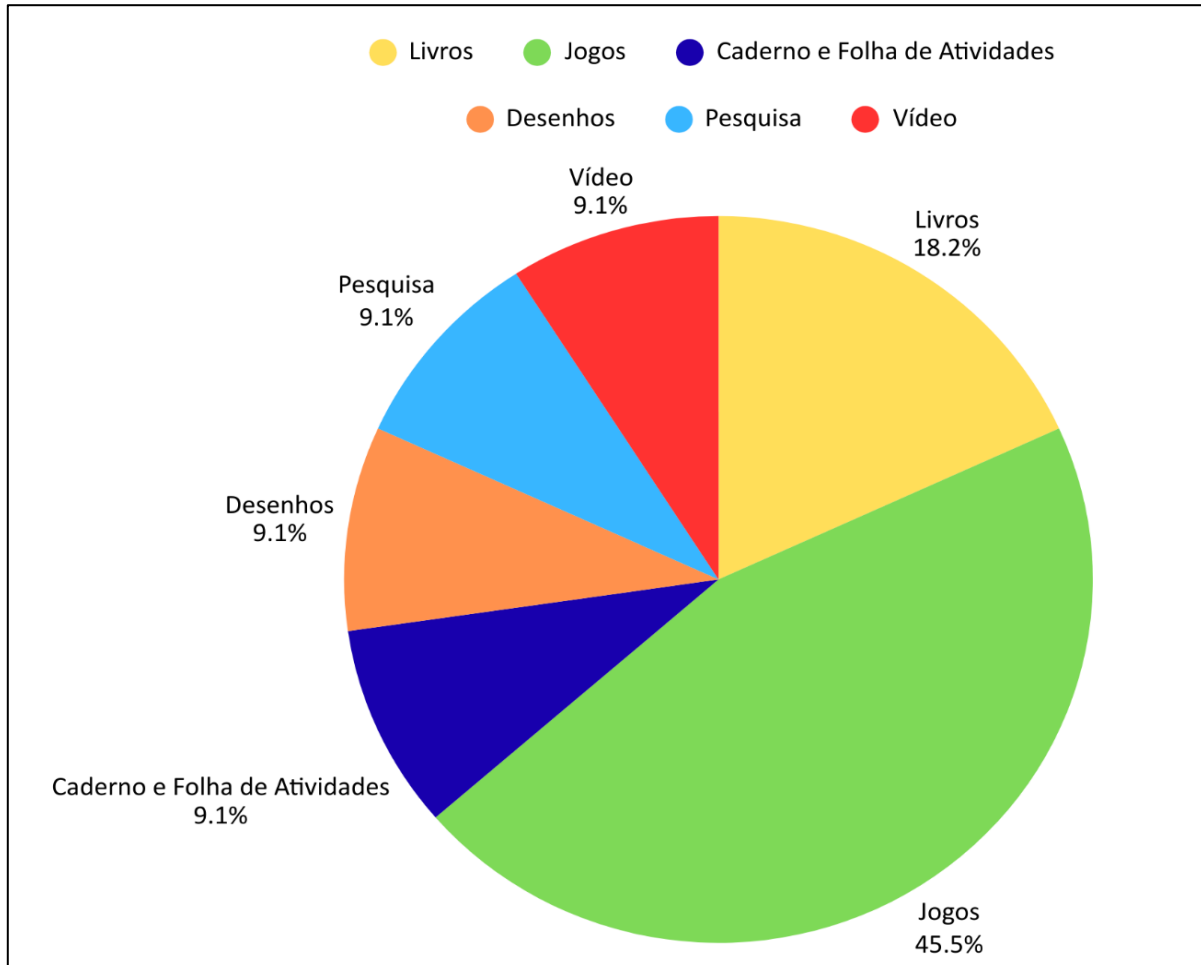
Ao analisar o Quadro 1, percebe-se a variedade de atividades, histórias e jogos que o portal oferece. Destaca-se que todos esses recursos são gratuitos. As atividades e livros de histórias podem ser baixados e reutilizados várias vezes. Já para os jogos, como quebra-cabeças e jogos da memória, é necessário um dispositivo como celular, tablet ou computador e acesso à internet.

Nesta pesquisa, foram explorados apenas os materiais disponíveis na seção "crianças", mas existem outros recursos para jovens e professores. Ao planejar aulas de Geografia, é possível usar os recursos da plataforma de acordo com a faixa etária e tema, integrando-os com objetivos pedagógicos. Esses materiais também podem ser utilizados em ambientes não formais de ensino e para atividades de lazer, como colorir e contação de histórias, que são populares na Educação Infantil, mas também podem ser aplicados no Ensino Fundamental e Médio.

Nota-se que as possibilidades pedagógicas por meio do Portal IBGE Educa são múltiplas e contribuem positivamente para o ensino de Geografia, no entanto, se faz importante a divulgação sobre a existência de tais recursos que por vezes são desconhecidos pela comunidade escolar.

No Gráfico 01, apresenta-se a diversidade de recursos disponíveis no site, incluindo jogos, livros, vídeos, cadernos de atividades e links de pesquisa referentes ao ano de 2024. Observa-se que os jogos constituem a maioria dos materiais, seguidos pelos livros e demais recursos, permitindo que cada um complemente o outro de forma eficaz e diversificada.

Gráfico 1 – Materiais disponíveis na seção “crianças” no ano de 2024



Fonte: Autoria própria (2024).

Vale destacar que a diversidade de materiais pode se expandir ainda mais ao explorar as sessões do IBGE Educa voltadas para outros públicos. Além disso, novos jogos, livros e materiais podem ser adicionados à seção investigada ao longo do tempo, tornando importante o acompanhamento constante do site e de seus recursos educacionais.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da discussão sobre o uso de jogos no ensino de Geografia, observa-se que o portal IBGE Educa constitui um recurso relevante, disponibilizando diversos jogos, atividades imprimíveis, livros de histórias, vídeos e outros materiais gratuitos.

Conforme discutido nesta pesquisa, os jogos podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem desde que previamente organizados e planejados. É essencial que o professor esclareça a finalidade do jogo, seja para identificar o conhecimento prévio, revisar conteúdo ou



outra finalidade, para que os alunos compreendam o propósito das atividades e não vejam o jogo apenas como diversão.

Reforça-se que o objetivo não é substituir o conteúdo teórico ou eliminar momentos de diálogo, mas sim incorporar a Gamificação como uma das várias formas de ensinar e aprender. Esta pesquisa buscou destacar as vantagens de utilizar esses materiais em sala de aula, com ênfase em jogos que envolvem diferentes habilidades, como memória, quebra-cabeça, quiz e desafios, entre outras possibilidades.

As turmas que tiveram contato com os jogos conseguiram relembrar o conteúdo discutido em outras aulas. Assim, foi uma experiência significativa tanto para o 7º ano, com as atividades dos mapas e o jogo da memória, quanto para o 8º ano, que interagiu com o quiz. Ambas as turmas desenvolveram as habilidades esperadas conforme a proposta das aulas.

A importância de utilizar diferentes recursos no ensino de Geografia reside em ampliar as formas de abordar o conteúdo, com propostas alinhadas ao contexto sociocultural dos alunos, como os recursos tecnológicos representados pelos jogos. Isso promove o desenvolvimento do raciocínio geográfico, capacidade de interpretação, tomada de decisão, trabalho em equipe e outros aspectos que contribuem para a melhoria do ensino de Geografia na Educação Básica.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, E. F.; MOURA, D. G. Metodologias ativas de aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica. **Boletim Técnico do Senac**, [S. l.], v. 39, n. 2, p. 48–67, 2013. Disponível em: <https://www.bts.senac.br/bts/article/view/349>. Acesso em: 14 abr. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

FARDO, M. L. **A Gamificação como estratégia pedagógica**: estudo de 26 elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. 106 f. 2014. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ucs.br/items/2730f1ee-498f-4d10-8ad1-e809fce07f22>. Acesso em: 10 fev. 2024.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Divisão regional**. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/geociencias/organizacao-do-territorio/divisao-regional/15778-divisoes-regionais-do-brasil.html>. Acesso em: 01 abr. 2024.

IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **IBGE Educa**. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/>. Acesso em: 18 de mar. 2024.



MORAN, J. M. **A educação que desejamos**: Novos desafios e como chegar lá. 5. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

MOREIRA, M. A. **Aprendizagem significativa**: a teoria e textos complementares. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2011.

ORLANDI, T. R. C. *et al.* Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação, **Biblios**, [S. l.], n. 70, p. 17-30, 2018. Disponível em: <https://biblios.pitt.edu/ojs/biblios/article/view/447>. Acesso em: 23 mar. 2024.

ROSS, J. L. S. Uma Nova Proposta de Classificação do Relevo Brasileiro. **Revista do Departamento de Geografia**, São Paulo, v. 4, p. 25–39, 1985. DOI: <https://doi.org/10.7154/RDG.1985.0004.0004>. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rdg/article/view/47094>. Acesso em: 14 abr. 2024.

AUTORES E CONTRIBUIÇÕES

Leandra Eduarda Fabri Rezende: Graduação em Geografia. Afiliação: Rede Municipal de Ensino de Abatiá, Paraná. Contato: lefabrirezende@gmail.com. Contribuição no artigo (Taxonomia CRediT): Conceitualização; Investigação; Escrita – esboço original; Escrita – revisão e edição.

Vanessa Maria Ludka: Doutorado em Geografia. Afiliação: Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP). Contato: vanessaludka@uenp.edu.br. Contribuição no artigo (Taxonomia CRediT): Supervisão; Escrita – esboço original; Escrita – revisão e edição.

EDITORES RESPONSÁVEIS

Geovany Pachelly Galdino Dantas. Editor-Chefe. Afiliação: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN). Contato: geovany.dantas@ifrn.edu.br.