

Ciência Revista Brasileira de Ciências Humanas

ISSN 3085-8178

vol. 2, n. 2, 2026

... ARTIGO 10

Data de Aceite: 20/02/2026

JOGOS ELETRÔNICOS E ENSINO DE GEOGRAFIA: PROPOSIÇÃO PEDAGÓGICA À LUZ DA BNCC

Lygia Gotttroy F. Zigolis Filha de Oliveira

Mestre no Ensino de Ciências da Saúde e do Ambiente pela UNIPLI. Pedagoga do Instituto Federal Fluminense, Campus Cabo Frio.

Lygia Gotttroy F. Zigolis de Oliveira

Bacharel em Relações Internacionais pela UNIFACS e Complementação Pedagógica em Geografia (em curso) pela UNINTER.



Todo o conteúdo desta revista está licenciado sob a Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

Resumo: O presente artigo investiga a utilização de jogos, mais especificamente os eletrônicos, como ferramentas mediadoras no ensino de Geografia, propondo caminhos para a didatização dos conteúdos por meio do raciocínio geográfico. Trata-se de uma pesquisa de natureza bibliográfica, com abordagem qualitativa, fundamentada em autores que compreendem o jogo como estratégia pedagógica capaz de contribuir para o desenvolvimento de habilidades intelectuais e sociais. Apresenta-se, ainda, uma proposta pedagógica fundamentada na literatura e nas diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), sem aplicação empírica, como possibilidade de uso em contextos escolares da Educação Básica, especificamente no segundo segmento do Ensino Fundamental. Essa proposta visa à análise de temas complexos, como planejamento sustentável, poluição urbana e impactos socioambientais, permitindo que os discentes identifiquem transformações na paisagem e proponham intervenções reais no mundo virtual. O trabalho encontra-se alinhado às diretrizes da BNCC, com foco no desenvolvimento de competências como a Cultura Digital, a Argumentação e a Responsabilidade e Cidadania.

Palavras chaves: Jogos eletrônicos, Ensino de Geografia e BNCC

Introdução

A utilização de jogos no ensino da geografia, quando empregados com finalidade pedagógica, servem como caminhos de didatização do conteúdo permitindo que o estudante exercite modos de pensar próprios da ciência geográfica.

A didatização do conteúdo refere-se à conversão do conhecimento científico

elaborado no meio acadêmico em conhecimento escolar, estruturado de modo a facilitar sua aprendizagem pelos estudantes nas instituições de ensino. Com base na Teoria da Transposição Didática de Yves Chevallard, esse percurso implica ajustes e reelaborações que permitem transformar conceitos geográficos complexos em conteúdos passíveis de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, os jogos eletrônicos configuram-se como recursos mediadores que favorecem essa transposição, ao possibilitarem a simulação de fenômenos espaciais, a análise de problemas ambientais e o desenvolvimento do raciocínio geográfico de forma interativa, alinhando o saber acadêmico às práticas pedagógicas.

Para que a prática pedagógica seja efetiva, é fundamental que o jogo possua “geograficidade”, ou seja, uma inter-relação clara entre sua forma e o conteúdo científico, de modo a mobilizar o raciocínio geográfico e não apenas o entretenimento.

Recursos como The Sims 4 e Minecraft Education Edition funcionam como laboratório digitais de espacialização, embora não sejam geotecnologias clássica, como o GPS ou o sensoriamento remoto, são jogos que operam como modelos computacionais interativos nos quais o estudante pode manipular variáveis urbanas, ambientais e sociais.

A utilização desses jogos permite abordar temas complexos, como a poluição urbana, os impactos socioambientais e o planejamento sustentável, facilitando a compreensão da relação entre sociedade e natureza. A utilização dessas ferramentas vai ao encontro das orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente no desenvolvimento de competências voltadas à Cultura Digital e à análise

crítica de problemas socioambientais. Através do uso dessas ferramentas, os alunos do Ensino Fundamental II podem desenvolver habilidades essenciais, como a identificação de transformações na paisagem e a proposição de práticas sustentáveis para o cotidiano urbano.

Abordagem Metodológica

Este artigo científico é resultado de uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa, cujo objetivo é investigar, a partir de livros, artigos científicos, teses, dissertações e da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como a integração de tecnologias digitais e jogos pode mediar a construção do conhecimento geográfico de forma significativa.

Além disso, apresenta uma proposta pedagógica para a utilização do The Sims 4 e Minecraft Education Edition, alinhada às orientações da BNCC, voltada aos estudantes do Ensino Fundamental II, visando à interpretação e à análise de problemas ambientais, à interpretação e à representação do espaço geográfico e ao desenvolvimento da Cultura Digital.

O que alguns autores pensam sobre a utilização de jogos no processo de ensino e aprendizagem?

A utilização de jogos no ambiente escolar é defendida por diversos autores como uma estratégia para o desenvolvimento de habilidades intelectuais e sociais. Segundo Castellar e Vilhena (2011, p. 46), o jogo possui uma função pedagógica capaz de romper com práticas tradicionais permitindo que o estudante aprenda a pensar sobre o espaço

em que vive e desenvolva a capacidade de tomar decisões e cooperar com os outros. Complementarmente, Oliveira e Lopes (2016, p. 174) asseveram que o ato de jogar em sala de aula exige que os discentes exercitem e interiorizem modos de pensar, raciocinar e investigar próprios da ciência geográfica.

O jogo pedagógico é particularmente relevante para a compreensão de conceitos abstratos, transpondo-os para uma linguagem concreta e facilitando a construção de habilidades de observação, orientação e análise. Grando (2000) reforça essa perspectiva ao destacar que os jogos permitem a participação ativa do discente na construção do seu próprio saber, tornando a aprendizagem um processo prazeroso e divertido.

Os jogos podem ser classificados em diferentes tipos, de acordo com o seu formato (eletrônico, tabuleiro, entre outros), sua mecânica (estratégia, puzzle, entre outras) e a plataforma utilizada (nuvem, dispositivos móveis e computadores). Os jogos eletrônicos, por sua vez, podem assumir caráter pedagógico, conforme suas características e formas de aplicação no processo de ensino e aprendizagem, configurando-se como jogos educativos ou didáticos/educacionais.

Os jogos educativos envolvem ações ativas e dinâmicas no âmbito corporal, cognitivo, afetivo e social. Os jogos didáticos/educacionais estão diretamente relacionados ao ensino de conteúdos específicos (PIRES; TRAJANO; JORGE, 2020 *apud* CUNHA, 2012).

Rocha e Costa (2023) destacam que os jogos eletrônicos ocupam um espaço cada vez mais significativo na vida cotidiana dos jovens no Brasil. Os autores apontam que, de acordo com dados divulgados pela *Revista Game Brasil*, aproximadamente 70% da população brasileira é adepta desse tipo de entretenimento, o que evidencia a forte inserção dos jogos digitais no universo dos estudantes do ensino fundamental e médio. Para esses autores, a articulação entre os conteúdos científicos da Geografia e os jogos eletrônicos apresenta-se como uma estratégia pedagógica relevante, capaz de tornar as aulas mais envolventes, interativas e alinhadas à realidade dos alunos.

Possibilidades para utilização do The Sims e do Minecraft em aulas de geografia para o Ensino Fundamental II

A integração de jogos eletrônicos como The Sims (especialmente com o pacote Vida sustentável) e Minecraft nas aulas de Geografia representa uma proposta de aprendizagem ativa e significativa.

O jogo The Sims 4 oferece possibilidades para o estudo da geografia urbana e dos impactos ambientais em microescala. Através de sistemas como o Eco Footprint, os alunos podem observar a qualidade do ar, o acúmulo de resíduos e os processos de gentrificação em tempo real. As possibilidades didáticas incluem:

- **Diagnóstico da Paisagem:** O aluno identifica focos de poluição, descarte irregular de lixo e falta de áreas verde em bairros virtuais.

- **Intervenção e Planejamento:** incentivar o aluno a propor e executar soluções sustentáveis, como a substituição de energias não renováveis por turbinas eólicas e painéis solares, ou a reforma de prédios abandonados.
- **Pensamento Sistêmico:** A observação de como a mudança nos hábitos de consumo e na infraestrutura altera o bem-estar dos personagens e a estética da cidade, permitindo uma articulação direta com problemas do mundo real, como as ilhas de calor e a desigualdade ambiental.

O Minecraft funciona como um ambiente de construção tridimensional aberto, onde o aluno pode atuar como um urbanista ou gestor ambiental. Suas possibilidades no Ensino fundamental II abrangem:

- **Representação do Espaço:** o uso de blocos para modelar áreas de risco, rios poluídos e zonas de ocupação irregular.
- **Intervenção Socioambiental:** A construção de sistemas de drenagem, estações de tratamento e esgoto e parques lineares, permitindo ao aluno avaliar o impacto de suas obras na organização viária e na preservação de recursos naturais.

A proposta Pedagógica para aplicação do Jogo The Sims 4 e Minecraft

O The Sims (especialmente com o pacote Vida Sustentável) é um simulador de vida baseado em:

- Construção de cidades em microescala (lotes, zonas residenciais, comerciais, industriais);
- Simulação de atividades humanas (consumo, produção de lixo, uso de água e energia);
- Impactos ambientais diretos (poluição do ar, degradação de bairros, pontos de lixo, água contaminada);
- Interações sociais e econômicas (moradia, mobilidade, desigualdade, serviços públicos).

O jogo utiliza sistemas de simulação, como:

- Sistema de qualidade do ar;
- Sistema de lixo e reciclagem;
- Sistema de eletricidade e energia renovável;
- Sistema de impacto nas construções (casas limpas, sujas, deterioradas);
- Sistema de gentrificação e mudança de perfil do bairro (Eco Footprint);

Esses sistemas respondem às ações dos jogadores, permitindo visualizar causa e efeito.

Há de se ressaltar que o The Sims e Minecraft devem ser utilizados de forma integrada com outras ferramentas e técnicas de ensino, desenvolvidas concomitantemente às atividades com os jogos, de modo a favorecer a progressão dos estudantes pelos diferentes níveis da Taxonomia de Bloom. No níveis iniciais, **lembrar e entender** práticas como leituras orientadas, rodas de conversa e exposições dialogadas, realizadas a partir das experiências vivenciadas no decorrer desses

jogos eletrônicos, auxiliam na identificação de conceitos geográficos e na compreensão de fenômenos espaciais.

À medida que os estudantes avançam para os níveis de **aplicar e analisar**, estratégias como a resolução de situações-problema, trabalhos em grupo e debates, articulados às dinâmicas dos jogos, possibilitam a articulação entre teoria e prática. Por fim, nos níveis mais elevados, de **avaliar e criar**, atividades como debates argumentativos e propostas de intervenção, fundamentadas nas situações enfrentadas nos jogos, favorecem a construção de soluções para as questões que serão enfrentadas nos referidos jogos.

Etapas 1 – Observação e diagnóstico

O professor oferece um roteiro de observação aos alunos para que examinem, no The Sims:

- Estado do bairro;
- Presença de poluição (visível como fumaça, sujeira, detritos);
- Qualidade das casas e edifícios;
- Vegetação escassa ou degradada;
- Pontos de descarte irregular de lixo;
- Fontes poluidoras (indústrias, geradores, fogões, chaminés).

→ Competência desenvolvida: leitura crítica da paisagem urbana.

Etapas 2 – Identificação das causas da poluição

O estudante verifica:

- Hábitos dos moradores (descarte de lixo, consumo de energia);
- Tipos de construções e suas emissões;

- Falta de áreas verdes;
- Presença de indústrias;
- Uso de energia não renovável;
- Equipamentos velhos que consomem muito recurso.

→ Competência: compreensão do espaço como produto da ação humana.

Etapla 3 – Proposição de intervenções

O professor solicita que os alunos planejem ações como:

- Instalar painéis solares ou turbinas eólicas;
- Modificar uso do solo;
- Construir jardins comunitários;
- Implementar programas de reciclagem;
- Substituir objetos poluentes por sustentáveis;
- Adotar mobilidade mais limpa;
- Reformar prédios abandonados.

→ Competência: planejamento urbano e análise de impactos.

Etapla 4 – Execução e experimentação

O estudante aplica as intervenções e observa: Redução de fumaça;

- Melhoria da paisagem;
- Aumento do “Eco Footprint” sustentável;
- Maior convivência dos moradores;
- Redução de lixo acumulado.

→ Competência: pensamento sistêmico.

Etapla 5 – Comparação com o mundo real

O aluno compara o que aconteceu no jogo com:

- Enchentes urbanas;
- Ilhas de calor;
- Poluição do ar;
- Falta de saneamento;
- Desigualdade ambiental;
- Políticas de planejamento urbano.

→ Competência: articulação entre espaço virtual e real.

Já o Minecraft, é um ambiente de construção tridimensional aberto, em que o mundo é composto por blocos de:

- Terra;
- Água;
- Vegetação;
- Minerais;
- Cimento, metal e materiais artificiais.

O aluno pode construir, destruir, mapear e reorganizar o espaço, como um urbanista. O jogo funciona como um modelo de simulação espacial, com controle total do ambiente físico, permitindo representar rios, florestas, cidades e áreas poluídas e observar as consequências ecológicas das ações humanas.

No modo Educação (Minecraft Education Edition), há ainda:

- NPCs;
- Quadros explicativos;
- Recursos químicos (simulações de reações);
- Ferramentas de avaliação.

Etapa 1 – Reconhecimento da paisagem

O professor fornece ao aluno fotos/ mapas com:

- Rios poluídos;
- Áreas degradadas;
- Esgoto a céu aberto;
- Indústrias que produzem fumaça;
- Bairros desorganizados;
- Ruas sem drenagem.

O aluno deve identificar:

- Problemas ambientais;
- Tipos de poluição;
- Áreas de risco.

→ Competência: leitura espacial.

Etapa 2 – Análise das causas da poluição

O estudante observa:

- Despejo de detritos nos rios;
- Ausência de áreas verdes;
- Urbanização acelerada;
- Ocupação irregular;
- Falta de mobilidade adequada;
- Mineração excessiva (tema ambiental clássico do jogo)

→ Competência: análise dos impactos da ação humana.

Etapa 3 – Planejamento urbano

O aluno deve elaborar soluções:

- Requalificação de áreas verdes;
- Criação de parques;
- Construção de estação de tratamento de esgoto;

- Reorganização viária;
- Retirada ou substituição de indústrias;
- Criação de sistemas de coleta seletiva;
- Uso de materiais sustentáveis

→ Competência: planejamento socioambiental.

Etapa 4 – Construção das soluções

O aluno reconstrói a área degradada aplicando:

- Novos prédios;
- Barreiras de proteção de rios;
- Redes de drenagem;
- Jardins suspensos;
- Ciclovias;
- Zonas de uso misto.

→ Competência: intervenção espacial.

Etapa 5 – Avaliação do impacto

O estudante analisa se:

- A poluição diminuiu;
- O fluxo de pessoas melhorou;
- A paisagem ficou mais equilibrada;
- Houve uso mais racional de recursos.

→ Competência: avaliação de impactos ambientais.

Etapa 6 – Relação com o mundo real

O professor estimula o aluno a comparar:

- Ocupação urbana real × ocupação no jogo;
- Poluição real × simulada;

- Políticas públicas reais;
- Exemplos de cidades sustentáveis (Curitiba, Bogotá, Copenhagen)

→ Competência: pensamento crítico e cidadania.

Com o uso do The Sims 4 e Minecraft, temas como poluição urbana, impactos socioambientais e planejamento sustentável serão abordados. A BNCC orienta que os estudantes compreendam a relação entre sociedade e natureza, analisem problemas ambientais decorrentes da ação humana e utilizem ferramentas digitais para interpretar e representar o espaço geográfico, o que fundamenta pedagogicamente a utilização desses ambientes virtuais.

De acordo com a BNCC, no Ensino Fundamental II, destacam-se habilidades essenciais como:

- EF06GE01 – Identificar e comparar diferentes paisagens, analisando transformações provocadas pelo ser humano.

→ Minecraft e The Sims permitem que o aluno visualize e manipule paisagens urbanas, compreendendo como ações humanas geram mudanças e impactos ambientais.

- EF07GE03 – Avaliar a organização e o funcionamento das cidades, analisando problemas socioambientais urbanos.

→ Nos jogos, os estudantes observam áreas poluídas, concentração industrial, falta de áreas verdes e infraestrutura inadequada, simulando problemas reais.

- EF07GE05 – Analisar problemas ambientais urbanos e suas causas, considerando práticas sociais,

produção econômica e formas de ocupação.

→ A dinâmica de construção e modificação de bairros ou cidades nos jogos possibilita entender causas da poluição (ex.: resíduos, emissões, falta de saneamento) e seus impactos na qualidade de vida.

- EF07GE08 – Identificar e propor práticas sustentáveis relacionadas ao cotidiano e ao espaço urbano.

→ Ambos os jogos permitem que os estudantes criem soluções sustentáveis (energia limpa, reciclagem, reflorestamento, mobilidade urbana, tratamento de água), conectando a prática virtual ao mundo real.

- EF07GE11 – Utilizar tecnologias digitais para investigar, representar e comunicar informações sobre o espaço geográfico.

→ Minecraft e The Sims funcionam como laboratórios digitais, onde os estudantes constroem mapas, simulam cidades e apresentam suas propostas de forma visual, desenvolvendo representação espacial e competência digital.

Essas habilidades dialogam diretamente com as competências gerais da BNCC, especialmente:

- Competência 5 – Cultura Digital, que incentiva o uso crítico e criativo de tecnologias na resolução de problemas.
- Competência 7 – Argumentação, que envolve a análise crítica de problemas socioambientais.
- Competência 10 – Responsabilidade e cidadania, que engloba práticas sustentáveis e preservação ambiental.

Materializando a Proposta Pedagógica em um Plano de Aula

1. IDENTIFICAÇÃO

Disciplina: Geografia

Ano/Série: 7º a 9º ano do Ensino Fundamental

2. CONTEÚDO DA AULA DE GEOGRAFIA

Poluição urbana, impactos socioambientais e planejamento sustentável

OBJETIVOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Identificar fatores que contribuem para poluição do ar, da água e do solo através da análise de uma área poluída simulada no jogo;
- Propor intervenções para melhorar a qualidade ambiental no ambiente virtual;
- Relacionar soluções com práticas reais de sustentabilidade.

4. SÍNTESE DO ASSUNTO

Serão construídos coletivamente os seguintes conceitos como sustentabilidade, energias renováveis, mudanças climáticas, ilhas de calor, desertificação, tipos de poluição, economia circular, saneamento básico, reciclagem, aquecimento global, dentre outros.

Os principais conceitos e autores que embasam tal plano de aula, são:

- Milton Santos, o qual fundamenta a análise do espaço geográfico, da paisagem e do urbano;
- Raquel Rolnik, que discute políticas urbanas, cidades desiguais e problemas ambientais urbanos;
- Ulrich Beck, o qual traz a sociedade de risco aplicada à poluição e vulnerabilidade urbana;
- David Ausubel, defende o papel dos organizadores prévios, da estrutura cognitiva e do ensino intencional na construção do conhecimento.
- PIRES, Felipe do Espírito Santo Silva; TRAJANO, Valéria da Silva;

ARAUJO-JORGE, Tania Cremonini de. que fala sobre a teoria da aprendizagem significativa e o jogo.

5. DESENVOLVIMENTO DA AULA

A aula iniciará com a exibição de imagens reais de áreas poluídas (cidade com fumaça, rio poluído, lixo acumulado, etc.), e serão feitas duas perguntas aos alunos: “Quais tipos de poluição vocês identificam?” e “Como isso interfere na vida das pessoas?”, com base na resposta dos alunos uma discussão inicial será realizada e alguns conceitos serão construídos, como o de sustentabilidade, energias renováveis, mudanças climáticas, ilhas de calor, desertificação, economia circular, saneamento básico, reciclagem, dentre outros. Após o entendimento inicial dos alunos acerca do tema, a proposta de trabalho será apresentada. Será explicado que os alunos deverão utilizar as ferramentas (geo)tecnológicas (The Sims e Minecraft) para compreender como práticas humanas geram poluição urbana, a fim de desenvolver soluções sustentáveis tanto dentro dos jogos quanto na vida real, traçando assim, um comparativo entre os dois.

No The Sims, será mostrado um bairro poluído (Evergreen Harbor, por exemplo). Dentro deste os alunos terão que identificar: a qualidade do ar (nevoeiro, fumaça, cinza); lixo em terrenos ou ruas; construções degradadas; falta de áreas verdes; problemas na relação moradia/indústria; e como a energia não renovável está sendo utilizada. Após esta primeira etapa os alunos irão preencher a ficha de diagnóstico, na qual devem analisar o tipo de poluição predominante, as causas prováveis e a consequência para a vida dos que ali habitam. Para a próxima etapa a turma será dividida em grupos, onde cada grupo deverá propor as suas soluções sustentáveis para o jogo, como substituir a energia não renovável por solar/eólica; reformar casas degradadas ou abandonadas; mudar zoneamento: separar indústria de moradias; incentivar práticas sustentáveis dos Sims; criar jardins, praças, hortas comunitárias; coletar lixo e instalar recicladores, e para a vida real, como a implementação da coleta seletiva; reciclagem; o aumento das áreas verdes; investimento em energias limpas; campanhas de conscientização ambiental; tratamento de esgoto; controle de indústria; reflorestamento; redução de tráfego e incentivo ao transporte público.

Os grupos após escolherem as suas soluções, deverão aplicá-las no bairro poluído do jogo. Deverão registrar com print e/ou anotações o que modificaram, o que foi mais difícil de resolver, o que não pode ser modificado no jogo (e por quê). Durante as ações, os alunos deverão observar tais mudanças: se o bairro ficou mais limpo, se o céu está mais limpo (sem a ausência de poeira, fumaça e aerossóis), se a estética do bairro melhorou, se as casas ficaram mais valorizadas e se os personagens do jogo ficaram mais felizes.

Para a última etapa da aula, os alunos se sentarão em roda para discutir e comparar dentre os grupos, quais soluções funcionaram mais rápido no jogo, além de dizer se na vida real eles acham que tal solução funcionaria e qual seria a melhor e mais rápida opção, se alguma solução do jogo seria impossível na cidade real e por quê, e quais práticas poderiam ser aplicadas no bairro da escola.

RECURSOS

The sims 4 (preferencialmente com o pacote de extensão Vida Sustentável);

Projeto ou computador para demonstração;

Slides com fotos reais de regiões poluídas e sustentáveis da cidade/estado de onde a aula será ministrada;

Ficha de análise ambiental (poluição do ar, solo, água, resíduos, vegetação);

Quadro ou cartolina para síntese das soluções.

7. REFERÊNCIAS

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental/geografia-no-ensino-fundamental-anos-finais-unidades-tematicas-objetos-de-conhecimento-e-habilidades> Acessado em 10/01/2023. CASTROGIOVANNI, A. C. (Org.). Ensino de Geografia: práticas e textualizações no cotidiano. 7ª ed. Porto Alegre: Ed. Mediação, 2009. MARIA CECÍLIA PEREIRA UGALDE; ROWEDER, C. Sequência didática: uma proposta metodológica de ensino aprendizagem. Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico, Manaus, Brasil, v. 6, n. ed. especial, p. e99220, 2020. Disponível <https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/992>. Acesso em: 11 jan. 2023. Disponível em: <https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/992>

Ao utilizar The Sims e Minecraft como ferramentas pedagógicas, os planos de aula promovem uma aprendizagem ativa, significativa e contextualizada, permitindo que os estudantes compreendam a complexidade dos espaços urbanos, reconheçam os impactos da poluição nas paisagens e desenvolvam soluções sustentáveis que articulam o espaço virtual e o mundo real. Assim, os conteúdos trabalhados se justificam plenamente dentro das orientações da BNCC para o ensino de Geografia.

Conclusão

A utilização dessas ferramentas fundamenta-se nas competências da BNCC, especialmente na promoção da Cultura Digital e

do pensamento crítico. Ao manipular esses simuladores, os alunos desenvolvem habilidades como a identificação de transformações provocadas pelo ser humano na paisagem (EFO6GEO1) e a análise de problemas socioambientais urbanos (EF07GE03, EF07GE05). Dessa forma, o jogo deixa de ser apenas entretenimento e torna-se um caminho de didatização do conteúdo, auxiliando o aluno a compreender a complexidade das relações entre sociedade e natureza.

Referências

- CASTELLAR, S., VILHENA, J. Ensino de Geografia. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
- CARLOS DANIEL NERIS ROCHA; JERFESON ALVES DA COSTA. Jogos eletrônicos no ensino de geografia: possibilidade para abordar conteúdos por meio de jogos. *Revista Estrabão*, Vol. 4, p. 519-527 dez. 2023. Disponível em: <https://revista.estrabao.press/index.php/estrabao/article/view/150/230>> Acesso em: em 14 jan. 2026.
- GRANDO, R. C. O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula. 2000. 224f. Tese (Doutorado em Educação, subárea em Matemática). Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação. Campinas, São Paulo, 2000. Rocha e Costa (2023)
- OLIVEIRA, T. P., LOPES, C. S. “Acertando as Horas”: Jogo Cartográfico como Recurso Didático Geográfico no Ensino de Fusos Horários. *Revista Tamoios*, Rio de Janeiro, ano 12, n. 2, p. 171-189. 2016.
- PIRES, Felipe do Espírito Santo Silva; TRAJANO, Valéria da Silva; ARAUJO- JORGE, Tania Cremonini de. A teoria da aprendizagem significativa e o jogo. *Revista Educação em Questão*, Natal, v. 58, n 57, p.1-21, e-21088, jul./set. 2020. Disponível em: <A Teoria da Aprendizagem Significativa e o jogo | Revista Educação em Questão>. Acesso: em 14 jan. 2026.
- SANTANA, Rayssa M.S.; RIZZI, Claudia B.; BOSCARIOLI, Clodis; Uso da Taxonomia de Boom Revisada em um jogo de RPG educacional sobre conceitos introdutórios de programação. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (CBIE), 14., 2025. Anais do XXXVI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2025). [s.i.: S.N], 2025.