

---

**UM “STOPOTS” NO ENSINO DE GEOGRAFIA: PROPOSIÇÕES METODOLÓGICAS PARA A ABORDAGEM DOS CONHECIMENTOS GEOGRÁFICOS**

**A "STOPOTS" IN TEACHING GEOGRAPHY: METHODOLOGICAL PROPOSITIONS FOR THE APPROACH OF GEOGRAPHICAL KNOWLEDGE**

**A "STOPOTS" EN LA ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA: PROPUESTAS METODOLÓGICAS PARA EL ENFOQUE DEL CONOCIMIENTO GEOGRÁFICO**

Jadson Santiago dos Santos<sup>1</sup> <https://orcid.org/0000-0001-7914-2252>

Manuela Evangelista da Silva<sup>2</sup> <https://orcid.org/0000-0002-8798-5441>

---

<sup>1</sup> Mestre em Estudos Territoriais – Universidade do Estado da Bahia. Pós-graduando em Ensino de Geografia - Universidade Estadual Santa Cruz. Licenciado em Geografia – Universidade do Estado da Bahia. Professor da Educação Básica. E-mail: [jadson-d.j@hotmail.com](mailto:jadson-d.j@hotmail.com)

<sup>2</sup> Mestranda em Estudos Territoriais – Universidade do Estado da Bahia. Especialista em Metodologia de Ensino de Geografia - Centro Universitário Leonardo da Vinci. Licenciada em Geografia – Universidade do Estado da Bahia – Bolsista pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior-CAPES. E-mail: [manuelaevangelista9@gmail.com](mailto:manuelaevangelista9@gmail.com)

---

**RESUMO**

A presença dos jogos em nossa sociedade data desde a antiguidade quando os seres humanos já desenvolviam e praticavam diferentes modalidades destas atividades, representando, em sua maioria um momento de socialização, criando um ambiente de desafios individuais e/ou coletivos e de aprendizagem. Sendo um recurso que requer concentração, foco, agilidade, capacidade de percepção e apreensão urge o seguinte questionamento: como os jogos podem ser apropriados enquanto dispositivos didático-pedagógicos para a abordagem de conceitos e temas da ciência geográfica? Diante disso, este artigo objetiva analisar as potencialidades do jogo digital Stopots, como artefato didático-pedagógico para a abordagem de conteúdos da Geografia Escolar, por meio da experiência de aplicação em uma turma de 7º ano do Ensino Fundamental; visto que este tipo de atividade estimula a competitividade, o raciocínio, escrita e associação com conhecimentos geográficos prévios. Durante o desenvolvimento, analisamos os recursos disponíveis e as possibilidades de uso; a forma como os conteúdos podem ser trabalhados/acionados e como foi o desempenho dos/as alunos. Os resultados obtidos apontam que a referida plataforma pode ser utilizada em sala de aula para trabalhar ou revisar conteúdos de forma interativa e colaborativa, sem restrições quanto à modalidade presencial ou remota.

**Palavras-chave:** Jogo Stopots; Ensino-aprendizagem; Ensino de Geografia.



## ABSTRACT

The presence of games in our society dates back to antiquity when human beings already developed and practiced different modalities of these activities, representing, for the most part, a moment of socialization, creating an environment of individual and/or collective challenges and learning. Being a resource that requires concentration, focus, agility, perception and apprehension urges the following question: how can games be appropriated as didactic-pedagogical devices to approach concepts and themes of geographic science? Therefore, this article aims to analyze the potential of the digital game Stopots, as a didactic-pedagogical artifact for the approach of contents in School Geography, through the application experience in a 7th grade class of elementary school; since this type of activity encourages competitiveness, reasoning, writing and association with previous geographic knowledge. During development, we analyze available features and possibilities for use; how the contents can be worked/activated and how the students' performance was. The results obtained show that this platform can be used in the classroom to work or review content in an interactive and collaborative way, without restrictions regarding the in-person or remote modality.

**Keywords:** Stopots game; Teaching-learning; Teaching geography.

---

## RESUMEN

La presencia de los juegos en nuestra sociedad se remonta a la antigüedad cuando el ser humano ya desarrollaba y practicaba diferentes modalidades de estas actividades, representando, en su mayoría, un momento de socialización, creando un ambiente de retos y aprendizajes individuales y/o colectivos. Como recurso que requiere concentración, enfoque, agilidad, capacidad de percepción y aprehensión, surge la siguiente pregunta: ¿cómo apropiarse del juego como dispositivo didáctico-pedagógico para el abordaje de conceptos y temas de la ciencia geográfica? Por lo tanto, este artículo tiene como objetivo analizar el potencial del juego digital Stopots, como artefacto didáctico-pedagógico para el abordaje de contenidos de Geografía Escolar, a través de la experiencia de aplicación en una clase de 7° grado de primaria; ya que este tipo de actividad estimula la competitividad, el razonamiento, la escritura y la asociación con conocimientos geográficos previos. Durante el desarrollo, analizamos los recursos disponibles y las posibilidades de uso; la forma en que se pueden trabajar/actuar los contenidos y cómo fue el desempeño de los estudiantes. Los resultados obtenidos indican que la citada plataforma se puede utilizar en el aula para trabajar o revisar contenidos de forma interactiva y colaborativa, sin restricciones en la modalidad presencial o remota.

**Palabras clave:** Juego Stopots; enseñanza-aprendizaje; Enseñanza de la Geografía.

---

## PLAY GAME: NOSSAS NOTAS INTRODUTÓRIAS

A Geografia, mesmo antes de sua institucionalização enquanto ciência, apropria-se de inúmeros artefatos técnicos e tecnológicos para análise e conhecimento de seu objeto de estudo. No decurso da história da humanidade foi se tornando cada vez mais recorrente a utilização destes mecanismos nas pesquisas geográficas, transpondo tais recursos para a mediação didática de conceitos e temas na sala de aula.

A apropriação das tecnologias na educação tem sua gênese na Segunda Guerra Mundial para fins militares, expandida nos Estados Unidos em ambientes acadêmicos; todavia, é somente a partir da década de 1970 que tais recursos começam a ser pensados mediante o seu

potencial no âmbito educacional. Neste sentido, podemos evidenciar algumas potencialidades do uso dos artefatos tecnológicos na sala de aula para mediar a análise e abstração de fatos e fenômenos geográficos, a saber: possibilidade de aproximar os conceitos da realidade virtualizada dos/as alunos/as; aulas mais interativas, para romper os casos de monotonia; explorar e/ou desenvolver a autonomia e participação no processo de construção do conhecimento, seja ela de forma individual e/ou coletiva (ALMEIDA, 2016; BATISTA et al 2021).

De forma gradativa, a educação brasileira tem incorporado às tecnologias como mecanismo para mediar o ensino-aprendizagem de distintas ciências, sendo um importante auxílio na elaboração (planejamento) das aulas, bem como de ambientes propícios (execução) para uma análise crítica da realidade pelos/as alunos/as (LIMA; PINHEIRO; CARVALHO, 2021).

Os processos concernentes às transformações nos meios técnicos e tecnológicos, engendradas nas últimas décadas influenciaram a inserção das tecnologias no contexto escolar, tendo sido a apropriação destes recursos intensificada pela pandemia ocasionada pela COVID-19 e, por conseguinte a adoção do ensino remoto como alternativa para a continuidade das atividades letivas.

Em linha com todos os setores da sociedade, também a Educação se viu obrigada a lançar mão do potencial das TDIC para reestruturar repentinamente todos processos educativos que, durante a vigência das restrições de proximidade e contato físico entre as pessoas na pandemia da COVID-19, poderia se dar apenas com mediação tecnológica (NONATO; SALES; CAVALCANTE, 2021, p. 3).

Corroboramos com as ponderações dos autores supracitados e reiteramos que a pandemia expôs a escola a um processo que outrora fora lento: o de apropriação das tecnologias enquanto recurso mediador para tecer abordagens sobre conceitos e temas das diversas ciências. Acrescido da necessidade de adaptação às normas sanitárias em meio à pandemia, modificou a condução das aulas, as estratégias metodológicas e, por consequência os artefatos utilizados para mediar e até mesmo, potencializar as aprendizagens.

Para Gentili (1996) e Giroto (2017) a escola é um reflexo das estruturas da sociedade e das influências as quais está sujeita, quando consideramos o contexto de desenvolvimento técnico-científico-informacional apresentado por Santos (2008), é importante situar os conceitos de técnica e tecnologia. O primeiro pode ser analisado a partir da influência que temos no modo ou forma de realizar um trabalho e enquanto o segundo refere-se às novas criações.

Neste sentido, coadunamos com Moran (2000) ao afirmar que as tecnologias fazem parte da construção social e muitas delas estão e/ou são partes constituintes da realidade em que vivemos, com a imersão das tecnologias digitais; não podendo a educação estar alheia a esse movimento de transformação, por isso o autor enfatiza a necessidade do/a professor/a, em direcionar e intermediar pedagogicamente, o uso e aplicação destes recursos em sala de aula.

Neste ínterim é que este escrito tem por objetivo analisar as potencialidades do jogo digital Stopots, como artefato didático-pedagógico para a abordagem de conteúdos da Geografia Escolar, por meio da experiência de aplicação em uma turma de 20 estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental, em uma escola da rede privada, do município de Serrinha, Território de Identidade do Sisal, estado da Bahia. Para tecer este percurso, a abordagem metodológica é de cunho qualitativo, tendo como método o estudo de caso, pois permitiu experienciar e analisar as etapas de planejamento e execução da referida atividade, dentre elas, foi possível pontuar: a mensuração da viabilidade de execução da atividade (possibilidades e limitações); os objetivos que podem estar/ser vinculados a esta atividade; os dispositivos tecnológicos necessários; a necessidade de uma abordagem prévia com os temas abordados; o comportamento dos/as estudantes durante a execução.

É importante situar que embora as práticas pedagógicas, cujas experiências serão evidenciadas no transcurso deste artigo tenham sido desenvolvidas no contexto de pandemia, não há quaisquer empecilhos de que este recurso possa ser adaptado para o ensino presencial e utilizado para mediação de outros conceitos ou adaptados para outras séries e/ou componentes curriculares.

## **JOGAR E APRENDER: UMA UNIÃO POSSÍVEL**

Os jogos possuem correlação com a vida cotidiana, estando presentes desde a infância, com regras e princípios claros que evocam a ludicidade e o prazer. Todavia, o seu uso enquanto recurso didático no ensino de Geografia foi negligenciado por muito tempo (OLIVEIRA; GÓES, 2021), visto que muitos/as professores/as consideravam que este artefato causava dispersões, agitação, disputas desnecessárias, discussões e não permitiria alcançar os objetivos de aprendizagem pré-determinados.

Os jogos são produzidos para que possuam uma ampla capacidade de reter a nossa atenção, por meio de uma série de recursos visuais e sensoriais. Bassarello (2016) destaca a presença de um caráter lúdico e ficcional dos jogos, sendo que alguns deles podem apresentar elementos narrativos ou representativos. No primeiro caso é construída uma história e cenário

onde o jogo vai ocorrer, já no segundo temos a possibilidade de criação de um avatar, estimulando e reforçando o apego ao personagem e, conseqüentemente ao jogo, combinados e tratando-se de um contexto educacional, os elementos pontuados, contribuem para ampliar ou desenvolver a capacidade de atenção, imaginação, associação, assimilação e identificação com o tema abordado.

Nesse sentido, os elementos e os mecanismos dos jogos são/foram produzidos e utilizados principalmente na gamificação, com o objetivo de manter o indivíduo engajado em uma determinada tarefa e conforme ele percorre pelos diferentes níveis de evolução. O estar engajado, foi considerado por nós, como o tempo que é despendido por um sujeito para dedicar-se a determinada tarefa, de modo que ocorre um “processo de imersão do indivíduo em um ambiente lúdico e divertido” (BUSARELLO, p. 14, 2016), por meio do cenário proposto.

Ao pensarmos em estabelecer correlações destes recursos com o ensino de Geografia, de antemão precisamos nos atentar que este último intenciona contribuir para que os/as alunos/as compreendam “[...] as relações do mundo pelo método de análise, interpretação, discussão e investigação” (SURUAGY; AYASTUY; ALMEIDA, 2021, p. 142); permitindo que os sujeitos possuam um aporte crítico para perceber e analisar os fenômenos e fatos de sua realidade, mas também relacionar com outras escalas.

Portanto, “o uso de jogos como um recurso para o processo de ensino e aprendizagem se torna um material atrativo, pois quando trabalhados de forma correta, permitem o despertar da curiosidade e instigam a vontade de aprender de forma prazerosa” (BREDA, 2013, p. 39-40). Não é o uso do artefato por si só que modifica o fazer docente, pois caso os instrumentos tecnológicos sejam apropriados de modo a desenvolver um processo de ensino-aprendizagem linear, verticalizado e mecanicista teremos modificado apenas o recurso, mas o resultado será o mesmo, pois deve haver uma preocupação com a intenção pedagógica na realização da atividade (NONATO; SALES; CAVALCANTE, 2021).

O jogo torna-se um estímulo para o desenvolvimento das aulas, além de evidenciar as possibilidades de crescimento pessoal e cognitivo. Não é uma atividade cerceada pela obrigatoriedade, mas um caminho espontâneo de aprendizagem por meio das tecnologias, podendo explorar novas ideias e construir itinerários formativos aliados aos conceitos abordados em sala.

É possível evidenciar que os “jogos e outras atividades lúdicas como recursos de ensino podem influenciar de maneira positiva cinco fenômenos de aprendizagem: cognição, socialização, afeição, motivação e criatividade” (LOPES, 2007, p. 111), despertando certa

espontaneidade no modo como os/as alunos/as concebem a apreensão dos conteúdos trabalhados.

Ademais, a apropriação dos jogos em sala de aula, pode ocasionar em situações de aprendizagens. Libâneo (1994) considera que o/a professor/a deve ser o principal agente responsável por criar/proporcionar estas situações de aprendizagem, “isto é, as condições e meios necessários para que os alunos assimilem ativamente conhecimentos, habilidades e desenvolvam suas capacidades cognitivas.” (p. 241). A centralidade exercida pelo/a professor/a, reflete a importância que este/a profissional possui no processo de mediar, construir e/ou lapidar as habilidades cognitivas dos/as estudantes.

## **O JOGO STOPOTS E SUA ABORDAGEM NO ENSINO DE GEOGRAFIA**

*Stopots*<sup>1</sup>, *Stop!*, Salada de frutas, Adedonha, essas e mais outras variantes regionais, fazem referência a um jogo bastante conhecido no Brasil. Um traço marcante desse jogo é o trabalho coletivo, pois existe a necessidade de dois ou mais jogadores para que seja possível a sua realização. Pontuamos como uma das suas potencialidades a versatilidade de sua aplicação, já que pode ser facilmente inserido no contexto da sala de aula na modalidade presencial ou remota, sendo possível trabalhar com o uso de jogo digital ou no papel, como é feito tradicionalmente (Figura 1).

A aplicação do jogo necessita que os/as estudantes, possuam um conhecimento prévio ou mínimo dos conteúdos curriculares abordados, afinal, eles serão necessários para tecer as associações e responder/completar os desafios propostos. Durante a execução desta atividade, utilizamos conteúdos que havíamos trabalhado no sexto ano (2020) com a mesma turma<sup>2</sup> e nas etapas anteriores (primeiro semestre de 2021) do sétimo ano, a exemplo dos estudos sobre População, Biomas e Hidrografia do Brasil. Ao longo desse processo, foi possível tecer relações com alguns conteúdos trabalhados no sexto ano, de forma que foi possível evidenciar que os fenômenos geográficos não podem ser analisados e interpretados a partir de uma única via analítica, sendo necessário revisitar outros conceitos geográficos.

---

<sup>1</sup> O nome do jogo “Stopots” é um palíndromo, pois, mesmo realizando a leitura no sentido oposto, teremos o nome mais popular que referencia o jogo.

<sup>2</sup> No primeiro semestre trabalhamos com duas unidades temáticas: identificar e compreender os fatores e elementos geográficos envolvidos com a organização e constituição do território brasileiro e a segunda foi trabalhada as diferentes formas de uso de apropriação do território brasileiro.



**Figura 1:** Jogo Sala de frutas tradicional

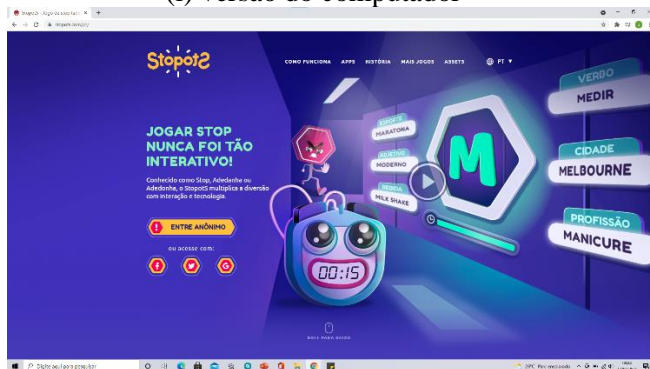


**Fonte:** App salada de frutas – Disponível em: <[https://www.catarse.me/salada\\_de\\_frutas\\_9b20](https://www.catarse.me/salada_de_frutas_9b20)> acesso 17 de junho 2021

O *Stopots* é um jogo que pode ser acessado pelo computador de mesa, *Notebook*, *Tablet*, *Smartphone*, sem ter a necessidade de baixar o aplicativo, no entanto, caso deseje, ele possui versão para *download*, gratuita e compatível com os sistemas operacionais: *Android* e *IOS* (Figura 2).

**Figura 2:** Visão da tela inicial do jogo *Stopots*

(i) versão do computador



(ii) versão do Smartphone



**Fonte:** (i) *Stopots* – Disponível em :< <https://stopots.com/pt/>> acesso em 17 de junho 2021. (ii) *Print screen* do aplicativo em 17 de junho 2021

Para acessar o jogo, os/as estudantes não precisam fazer uma conta/registro no *Stopots* (com login e senha), ele pode ser acessado anonimamente, mas, é importante que o/a professor/a solicite que os/as estudantes se identifiquem, para que seja possível acompanhar e avaliar do desenvolvimento e comportamento durante o jogo. No campo da gamificação, este processo

pode ser associado à criação de um avatar (disponível apenas para os que possuem conta), que reforçar os nexos de identificação e pertencimento entre o/a estudante e a atividade desenvolvida.

Na Figura 2 é possível perceber que o jogo está em português, isso facilita o manuseio, compreensão e aplicação. Para quem desejar, ele pode ser logado através de redes sociais pré-existentes e ocorre com poucos cliques, sendo necessário apenas estar logado em uma conta do *Facebook*, *Google* ou *Twitter*, tornando o processo fácil, rápido e prático. Para a criação da sala (local onde vai ocorrer o jogo) não há necessidade de estar logado a uma rede social (Figura 3).

**Figura 3:** Visão da tela de criação de sala



**Fonte:** *Print screen* do *Stopots* – Disponível em :< <https://stopots.com/pt/>> acesso em 17 de junho 2021. (ii) *Print screen* do aplicativo em 17 de junho 2021

O que diferencia de estar “logado” com alguma conta pré-existente é a possibilidade de ter foto do/a participante no *ranking* do jogo, que pode ser associado a criação de um avatar, ou seja, um elemento para representação do participante. Para acessar as janelas, como apresentado na figura 3, basta apenas clicar, na versão para computador no “entre anônimo”. Para os que desejam logar com uma das redes sociais, tem uma opção abaixo com o nome “acesse com” e três símbolos correspondentes às redes sociais disponíveis (Figura 2-i). Na versão para celular será necessário clicar na opção “entrar sem login” (figura 2-ii), em sequência selecionar a opção salas criadas e depois terá acesso a criação de sala (figura 3-ii).

Para a criação de sala o/a professor/a deve ficar atento a algumas configurações importantes para o bom desempenho da atividade. Na Figura 4 podemos perceber que o/a



professor/a pode optar pela quantidade de rodadas (máximo 18 e mínimo 4) e participantes (máximo 50 e mínimo 4)<sup>3</sup>. Ainda na mesma figura, um pouco abaixo é possível perceber que há a escolha de tempo para realização da rodada, nossa experiência com lento e a rodada considerando o tempo de escrita, validação e preparação no automático, ficou com aproximadamente 4 min. e 10 segundos.

**Figura 4:** Tela de configuração para a criação da sala



**Fonte:** Print screen do Stopots – Disponível em :< <https://stopots.com/pt/>> acesso em 17 de junho 2021.

Com essas informações, o/a professora pode organizar o tempo de realização de atividade e saber quantas rodadas será possível realizar. Outra importante configuração da sala é a senha, pois, sem ela, outros jogadores podem acessar e poder causar um problema. Caso isso ocorra, o jogo conta com uma opção de *kick* (remover um participante indesejado) através de um processo de votação. Um adendo a ser feito, é que a plataforma não se responsabiliza<sup>4</sup> pela forma como os sujeitos o utilizam, logo, é importante conscientizar os/as estudantes, para que prezem por um comportamento respeitoso e harmônico.

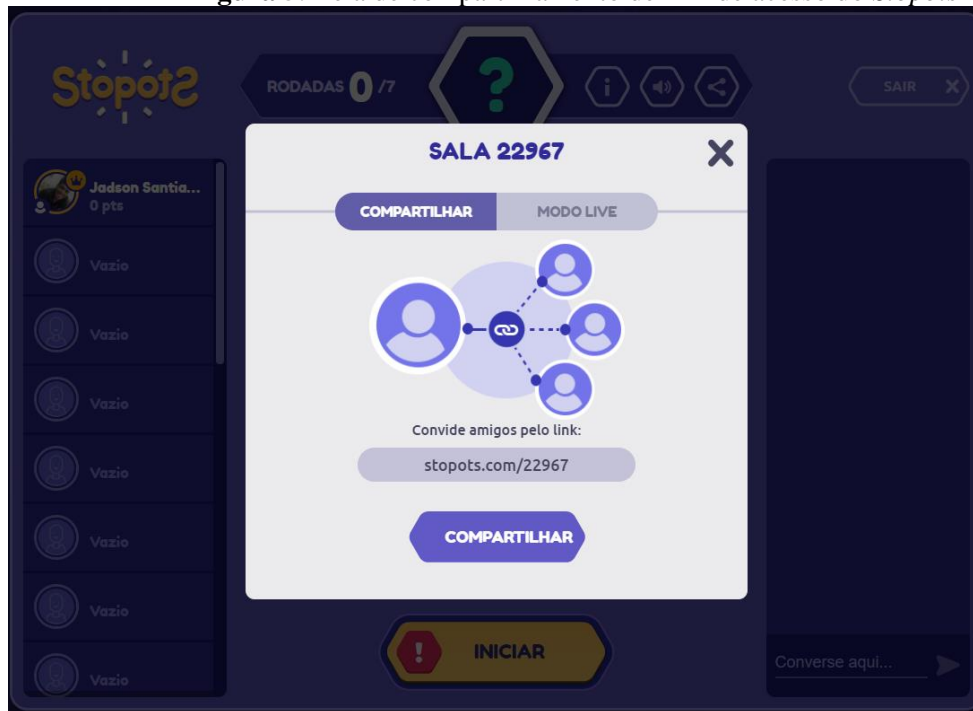
Ainda sobre a criação da sala o/a professor/a deve selecionar minimamente 12 palavras ou conceitos que irão compor a lista de temas para direcionar o jogo. Ao lado da lista de temas, existe a opção de selecionar quais letras não irão aparecer para os/as estudantes, na figura 4 é

<sup>3</sup> Nas configurações do jogo, ele apresenta uma quantidade mínima de 4 rodadas e 4 participantes. No entanto, o/a professor/a pode interromper o jogo e saber quem está ganhando pelo ranking disponibilizado, além disso, o jogo pode iniciar apenas com dois participantes.

<sup>4</sup> Para mais informações é só acessar a página oficial do jogo: <https://stopots.com/pt/terms>

possível perceber as letras K, Q, W, X, Y e Z foram eliminadas, a escolha das letras irá compor um conjunto de acordos ou regras para o bom desempenho da atividade. Feito isso, o/a professor/a deverá selecionar a opção criar sala e compartilhar o link (Figura 5).

**Figura 5:** Tela de compartilhamento de link de acesso do *Stopots*



Fonte: *Print screen* do *Stopots* – Disponível em :< <https://stopots.com/pt/>> acesso em 17 de junho 2021.

Na figura 5 é possível perceber duas opções. A primeira com o título “compartilhar” será utilizada para copiar e distribuir o *link* de acesso direto a sala. Em caso de problemas com o acesso ao link, o/a professor/a pode sugerir que o/a aluno/a acesse o jogo (sem clicar no *link* disponibilizado) e na opção “salas criadas” (figura 3-i), após realizar essa ação, ele deverá selecionar a lupa de busca e digitar o número da sala, esse número vai estar disponível na tela de compartilhamento e no final do *link* (Figura 5). A segunda opção disponível na tela de compartilhamento (Figura 5) está com o título “modo live”, ela irá conter um *link* para ter acesso a uma tela de compartilhamento do andamento do jogo.

Assim que todos os/as estudantes estiverem na sala, basta selecionar a opção: “iniciar jogo” e irá aparecer uma roleta, ela terá a função de escolher uma letra aleatória para início do jogo (Figura 6-i). Neste ponto, é acionado outro elemento da gamificação, que é a imprevisibilidade. Basurrello (2016), considera que ela é um importante gatilho para reter a atenção, pois, antes de acessar, os/as participantes podem visualizar a lista de temas que serão cobrados. Os mais estratégicos ou competitivos, podem iniciar um processo individual ou

coletivo, de projeção das possíveis palavras que podem ser associadas e utilizadas na atividade, no jogo esta estratégia pode representa uma certa vantagem em relação aos demais (Figura 6), no entanto, nas entrelinhas (gamificação), o jogo/atividade, aciona um conjunto de saberes prévios, suas respectivas associações e o próprio processo de memorização de palavras/termos em um trabalho de correlações entre a letra sorteada e os conteúdos estudados.

**Figura 6:** Realização do jogo *Stopots*



**Fonte:** Print screen do *Stopots* – Disponível em :< <https://stopots.com/pt/>> acesso em 17 de junho 2021.

Outros elementos da gamificação presente no *Stopots*, são as regras e a condição de desafio. O jogo, estimula a competitividade entre os jogadores, através de um sistema de pontuação padrão (regras) estruturado da seguinte forma: o uso de uma palavra única e correta, o/a jogador/a acumula 10 pontos, se a palavra for repetida (várias pessoas escreveram a mesma palavra), terá direito a acumular apenas 5 e se a palavra for invalidada, o/a jogador/a, perde a oportunidade de pontuar sob aquele tema, esta restrição/penalidade funciona apenas para um rodada.

A validação<sup>5</sup> das palavras ocorre de maneira coletiva, este processo oportuniza que os/as estudantes tenham acesso às palavras que os alunos escreveram e a partir disso, poder ampliar o seu repertório linguístico e associativo (Figura 6-ii). Outro recurso que estimula e cria um clima de competitividade, é o tempo disponível, pois, está limitado ao tempo que o jogo permite escrever e conta também, com a possibilidade de concluir antes dos demais jogadores, quando isso ocorrer ele/a podem selecionar a opção “STOP!” e todos os/as outros/as jogadores/as não podem mais escrever naquela rodada (Figura 6) e serão direcionados para a tela de validação

<sup>5</sup> Para validar ou não uma palavra, basta apenas clicar em avaliar, quando concordar com todas as palavras, caso não concorde, é só clicar na palavra que irá ficar com tons avermelhados e em seguida selecionar o avaliar, se muitos/as jogadores/as realizarem o mesmo feito, a palavra será invalidada e o/a jogador/a não irá pontuar naquele tema.

das palavras, este processo pode ser observado sob a ótica da gamificação como o *Feedback* em relação ao desenvolvimento individual dos/as estudantes.

No jogo, a somatória dos pontos adquiridos em cada rodada, gera um sistema de *Ranking* (Figura 7), sob um olhar da gamificação, podemos interpretá-lo como outro elemento que estimula a competitividade individual e/ou coletiva, pois, ele/a vai tentar manter ou melhorar a sua colocação.

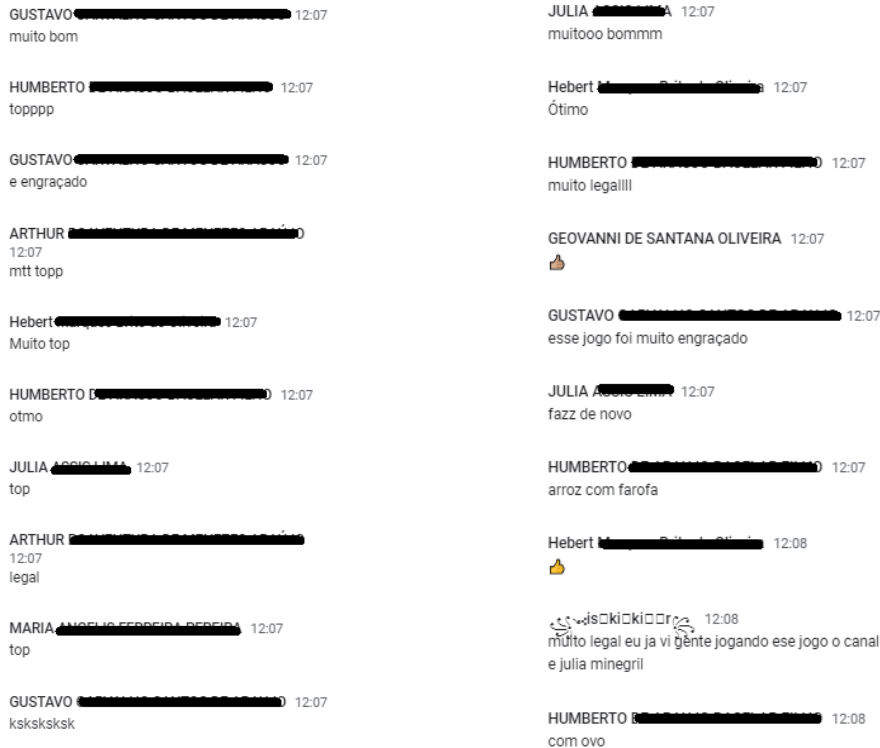
Figura 7: Realização do jogo *Stopots*



Fonte: Print screen do *Stopots* – Disponível em :< <https://stopots.com/pt/>> acesso em 17 de junho 2021.

O *Ranking* pode compor também, um dos elementos de *Feedback*, sendo possível avaliar e comparar a pontuação obtida em cada rodada. Ao final do jogo, o *Stopot* cria uma classificação em formato de pódio, para os três melhores colocados, na gamificação, este elemento pode ser interpretado como recompensa/premiação simbólica, como forma de reconhecer o esforço despendido e com desempenho durante a atividade. O *Feedback* é outro elemento que não pode passar despercebido pelo/a professor/a, é o retorno que os/a estudantes dão em relação a atividade desenvolvida, assim como foi representado na figura 8. Ele é um importante instrumento de avaliação que deve ser adotado, pois, pode indicar os acertos, as afinidades com este tipo de atividade, bem como as limitações desta.

**Figura 8:** Feedbacks dos estudantes que participaram da atividade



**Fonte:** Print screen dos comentários da turma do 7º ano do Ensino Fundamental no dia 17 de Julho 2021 na modalidade remota, após uso do *Stopots*.

Diante do exposto, acreditamos que o *Stopot* pode ser utilizado como um artefato pedagógico, capaz de proporcionar situações de aprendizagem, responsáveis por mesclar o uso de Tecnologias Digitais, acionar conhecimentos e saberes geográficos, em meio a um processo de gamificação, orientado por uma intervenção pedagógica, alicerçado em um planejamento e conjunto de metodologias específicas, capazes de oportunizar experiências que possam atuar no desenvolvimento cognitivo dos/das alunos/as.

## **GAME OVER: NOSSAS ÚLTIMAS CONSIDERAÇÕES**

A proposição deste artigo foi apresentar uma possibilidade de apropriação pedagógica do jogo digital titulado *Stopots*, mesmo este recurso não tendo sido desenvolvido com a finalidade estritamente educativa, mas a intenção pedagógica e os objetivos estabelecidos para a aplicação da atividade evidenciou as potencialidades deste instrumento para o ensino-aprendizagem de conceitos e temas da ciência geográfica.

Ademais, a utilização dos jogos permite o desenvolvimento ou aprimoramento de novas ou antigas habilidades, pois, podem contribuir para o engajamento do/a aluno/a; ressaltando que “[...] é possível ir além e proporcionar momentos em que o aprender se une ao lazer,

aproximando o saber sensível do saber científico” (SANTOS; CARVALHO; SILVA, 2021, p. 319), com ludicidade, dinamicidade e interação nas aulas.

A necessidade urgente de apropriação das tecnologias digitais no contexto da pandemia para mediação pedagógica revelou que os/as professores/as ainda não possuem as competências digitais pertinentes ao desenvolvimento de atividades que requerem a utilização destes recursos. Para construir um processo de ensino-aprendizagem que atenda as demandas educacionais deste século, o/a professor/a precisa exercitar suas habilidades, a fim de reconhecer as potencialidades das tecnologias, agir de forma autônoma para intervir nas demandas pedagógicas, mediar os processos educativos e fazer uso da criatividade.

À guisa de conclusão podemos evidenciar que existe um desafio de construir uma escola no pós-pandemia com “[...] um novo modo de compreender o potencial das TDIC para a otimização dos processos educativos e uma nova compreensão de presencialidade e de virtualidade no que tange aos processos pedagógicos” (NONATO; SALES; CAVALCANTE, 2021, p. 22), a fim de estabelecer conexões entre estes artefatos, a realidade vivida e as distintas formas de aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Ítalo D’Artagnan. **Novas tecnologias digitais da informação e comunicação no ensino de Geografia: um olhar sobre o ensino público de Recife**. Dissertação de mestrado apresentado ao Programa de Pós graduação em Geografia da Universidade Federal de Pernambuco, PPGeo, 2016, 167 p.

BATISTA, César Augusto Santos; CAMILO, Gabriel Andrade; SABINO, João Victor Pereira; REIS, Matheus de Oliveira. Aplicação de ferramentas virtuais de apoio didático a docentes de Geografia no período do ensino emergencial: no ar o podcast “arrevoada”. In: I Congresso Latino-americano de ensino de Geografia. **Anais eletrônicos...** Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2021, p. 942-953. Disponível em: <<https://sites.google.com/view/icleg2021/anais>>

BREDA, Thiara Vichiato. **O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na Geografia Escolar**. Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de pós graduação em Ensino e História das Ciências da Terra da Universidade Estadual de Campinas, 2013. 142 p.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

GENTILI, P. Neoliberalismo e educação: manual do usuário. In: GENTILI P. (org.). **Escola S.A: quem ganha e quem perde no mercado educacional do neoliberalismo**. CNTE: Brasília, 1996.



GIROTO, Eduardo Donizeti. Dos PCN a BNCC: o ensino de geografia sob o domínio neoliberal. **Geo UERJ**, n. 30, p. 419-439, 2017. Disponível em: < <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/geouerj/article/view/23781>> Acesso em jul de 2021.

LIMA, Sara Pimenta; PINHEIRO, Maria Gracilene de Carvalho; CARVALHO, Diego Fogaça. O uso das tecnologias digitais no ensino de Geografia: inventário de práticas publicadas entre 1999-2020 em periódicos da área de ensino. **Revista Ensino de Geografia** (Recife), v. 4, nº 2, p. 291-312. Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/ensinodegeografia/article/view/246902>> Acesso em ago de 2021.

LOPES, O. R. **Jogo "ciclo das rochas"**: um recurso lúdico para o ensino de geociências. Dissertação de mestrado apresentada ao Instituto de Geociências pela Universidade Estadual de Campinas, 2007. 131 p. Disponível em: <<http://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/1318000>> Acesso em jul de 2021.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Papyrus Editora, 2000.

NONATO, Emanuel do Rosário Santos; SALES, Mary Valda Souza; CAVALCANTE, Társo Ribeiro. Cultura digital e recursos pedagógicos digitais: um panorama da docência na Covid-19. **Revista Práxis Educacional**, v.17, n. 45, p. 1-25, abr./jun 2021. Disponível em: <<https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/download/8309/5691>> Acesso em ago de 2021.

OLIVEIRA, Áurea Silva de; GÓES, Liliane Matos. Proposta de jogo digital nas aulas de Geografia. In: V Encontro Regional de Prática de Ensino em Geografia – EREPEG -. **Anais eletrônicos...** Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2021, p. 69-77. Disponível em: <<https://erepeg2020.wixsite.com/site/e-book>> Acesso em ago de 2021.

SANTOS, Joana Luisa Barros dos; CARVALHO, Luiz Eugênio Pereira; SILVA, Fábio Thierry Domingos da. Aprender ludicamente a Geografia do lugar: o jogo de tabuleiro Alavantú em Campina. In: V Encontro Regional de Prática de Ensino em Geografia – EREPEG -. **Anais eletrônicos...** Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2021, p. 318-330. Disponível em: <<https://erepeg2020.wixsite.com/site/e-book>> Acesso em ago de 2021.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. 4. ed. São Paulo: EDUSP, 2002.

SURUAGY, Diva Cristina; AYASTUY, Asier Calaça; ALMEIDA, Jacqueline Praxedez de. Vamos jogar? A utilização do jogo eletrônico roleta das decisões nas aulas de Geografia. In: V Encontro Regional de Prática de Ensino em Geografia – EREPEG -. **Anais eletrônicos...** Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2021, p. 69-77. Disponível em: <<https://erepeg2020.wixsite.com/site/e-book>> Acesso em ago de 2021.

---

**Artigo recebido em: 03 de janeiro de 2022.**

**Artigo aceito em: 15 de abril de 2022.**

**Artigo publicado em: 02 de maio de 2022.**