

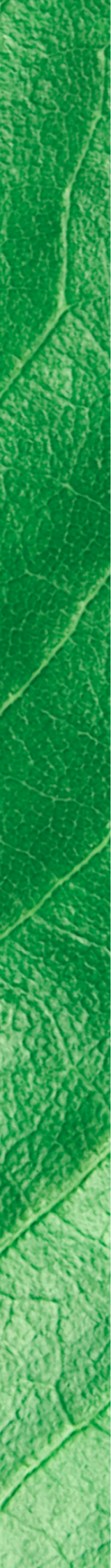
ELIUDE DE LIMA FELIZINDO  
MARIA DO CARMO DE SOUSA

# DOM

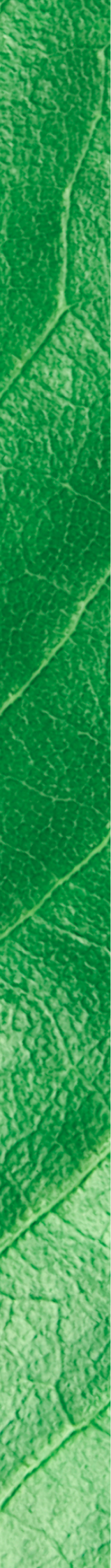
## DOMÍNIOS MORFOCLIMÁTICOS

PRODUTO EDUCACIONAL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO  
PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO





Aos professores que admiram a tecnologia, querem usar ferramentas inovadoras e convertem desafios em oportunidades de ensinar.



## SUMÁRIO

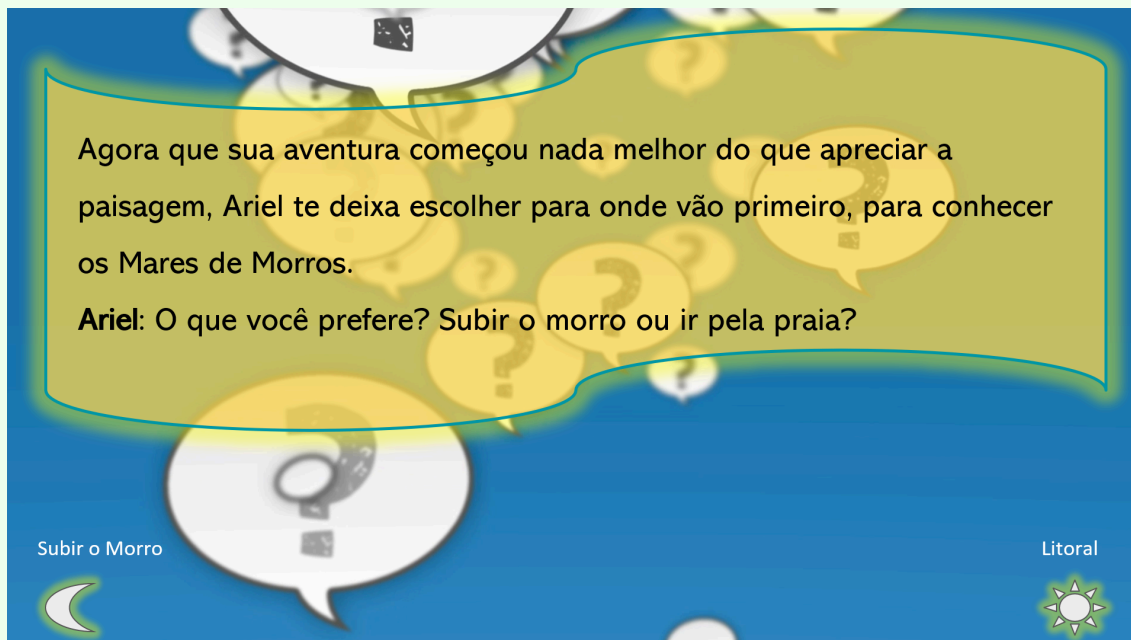
<b>O QUE É O DOM - DOMÍNIOS MORFOCLIMÁTICOS?</b>	<b>5</b>
A Construção do Dom – Domínios Morfoclimáticos	7
De onde vem os Domínios Morfoclimáticos?	12
A Estrutura do Jogo	14
Dom – Domínios Morfoclimáticos foi além da apresentação de vídeos!	17
A Gamificação - Ferramenta Didática!	20
Motivos para usar, adaptar e recriar o Dom – Domínios Morfoclimáticos	22
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>25</b>

## O QUE É O DOM - DOMÍNIOS MORFOCLIMÁTICOS?

No cotidiano escolar, ao constatar o interesse de muitos estudantes por jogos digitais, busquei aprofundar meus conhecimentos sobre gamificação. A possibilidade de criar, enquanto professora, games simples que refletissem a realidade dos alunos e dialogassem com suas necessidades motivou a elaboração de uma proposta mais dinâmica para as aulas de Geografia, culminando na criação do *Dom – Domínios Morfoclimáticos*.

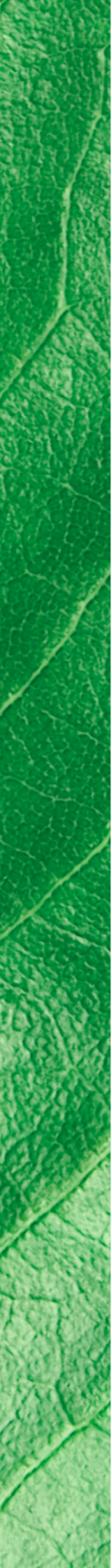
Este game é uma história interativa, um tipo de jogo que dá ênfase à narrativa e à tomada de decisões. Nesse formato, os jogadores têm a oportunidade de influenciar o enredo e o destino dos personagens por meio das escolhas que fazem ao longo da história, afetando significativamente o desenvolvimento dos eventos e podendo levar a diferentes finais ou consequências. Como ilustrado na figura 1, os jogadores podem, por exemplo, escolher subir ao morro ou ir ao litoral.

Figura 1 - Tela de Decisão



**Fonte:** a autora

Disponível em: [https://bit.ly/Dom\\_Jogo](https://bit.ly/Dom_Jogo)



Jogos de história interativa podem variar em formato, incluindo visual novels, jogos de aventura gráfica, ou até mesmo jogos de texto onde o foco está mais na leitura e nas decisões do jogador do que em mecânicas tradicionais de jogo. Para Sibila (2021) exemplos populares desse gênero incluem "Life is Strange," "The Walking Dead" da Telltale Games, e "Detroit: Become Human."

Os games capturam a atenção e permitem uma imersão nas histórias, promovendo um envolvimento ativo e pessoal, o que pode favorecer o desenvolvimento do conhecimento. Assim, ao explorar as possibilidades apresentadas no jogo — que integra aspectos de games com o conteúdo acadêmico — o estudante vivencia uma experiência segura e prazerosa, adquirindo saberes relacionados aos domínios morfoclimáticos brasileiros.

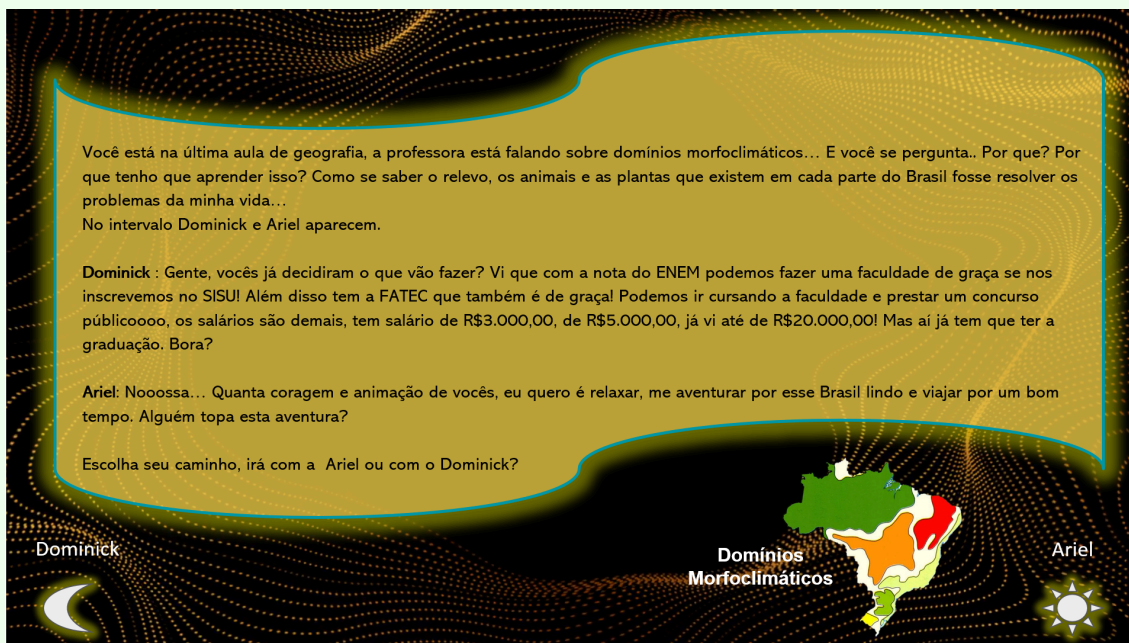
Este jogo permite que sejam desenvolvidos outros temas além dos domínios morfoclimáticos. Durante o seu desenvolvimento, o professor pode perceber a oportunidade de aprofundar, ou não, as temáticas geográficas, pois o jogo não se limita a oferecer conteúdo sobre paisagens relevantes relacionadas aos domínios morfoclimáticos, mas também aborda questões genuínas enfrentadas pelos jovens que estão concluindo o ensino básico, como "o que vem depois da escola?". Dessa forma, possibilita um diálogo significativo sobre cidadania, que pode refletir em um processo de compreensão, acesso e exercício dos direitos do cidadão.

A compreensão, por parte dos jovens, das diferentes possibilidades presentes no mercado de trabalho promove uma conscientização que contribui diretamente para escolhas profissionais mais pertinentes e estratégicas, considerando sua realidade. Conhecer as áreas de atuação, as demandas por habilidades específicas e as tendências econômicas permite que alinhem seus interesses, talentos e formação educacional às oportunidades reais de emprego.

Além disso, essa compreensão estimula o desenvolvimento de competências socioemocionais, tão enfatizadas no Currículo Oficial do Estado de São Paulo, como proatividade, adaptabilidade e pensamento crítico. Dessa forma, prepara os estudantes para enfrentar os desafios de um mercado de trabalho em constante transformação, ao mesmo tempo em que promove maior autonomia e

compromisso na construção de sua trajetória profissional, exemplificado no momento de escolha exposto na figura 2.

Figura 2 - Desafio Inicial



**Fonte:** a autora

Disponível em: [https://bit.ly/Dom\\_Jogo](https://bit.ly/Dom_Jogo)

Ao se imaginarem na realidade proposta no game irão experienciar de forma ativa os conteúdos abordados, o que facilitará a internalização desses conceitos, nesse sentido o Dom-Domínios Morfoclimáticos, funciona como um simulador do lugar onde o conhecimento apresentado está acontecendo, permitindo o desenvolvimento da construção de habilidades críticas e reflexivas.

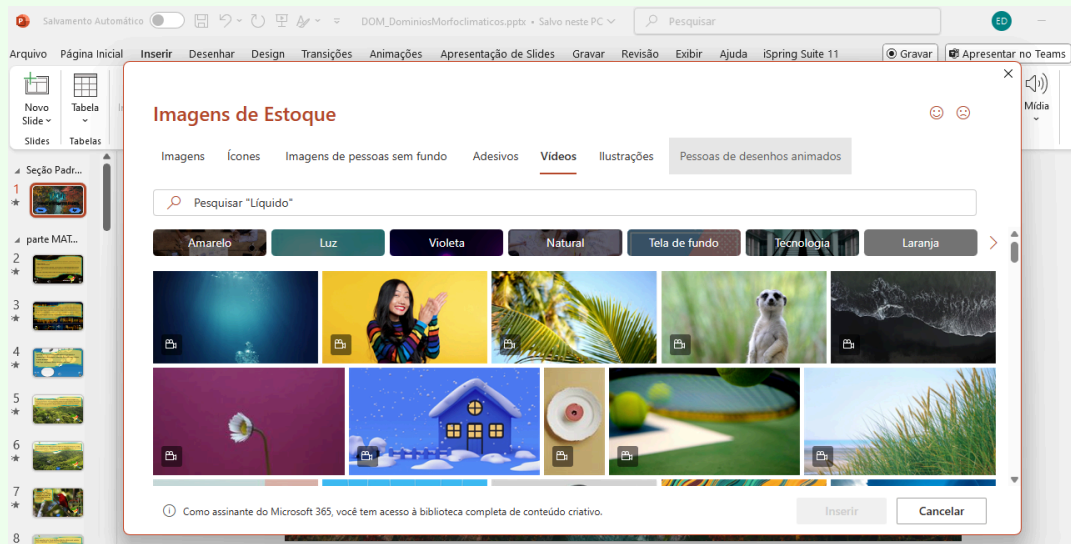
Simular uma realidade é uma oportunidade de vivenciá-la sem os riscos e custos que teriam se fossem expostos a ela. O game foi pensado para o desenvolvimento de saberes que conduz o estudante a explorar o conteúdo do aprendizado e a continuar a aprender após a explicação ofertada pelo professor, com o estímulo de pesquisa nos campos de acesso ofertados pelo game, que no caso do Dom é o território nacional.

## A Construção do Dom – Domínios Morfoclimáticos

Para a construção deste jogo, utilizou-se o software PowerPoint, uma ferramenta amplamente utilizada por professores para a elaboração de apresentações. Embora comumente empregado apenas para ilustrar aulas, é possível dinamizar e programar os conteúdos apresentados, ampliando suas funcionalidades. De fácil acesso, o programa está disponível em computadores que utilizam o sistema operacional Windows.

O primeiro passo consistiu em selecionar imagens e vídeos, sendo que o banco de mídia do próprio PowerPoint oferece diversas opções interessantes, conforme ilustrado na Figura 3.

Figura 3 – Banco de Imagens Power Point



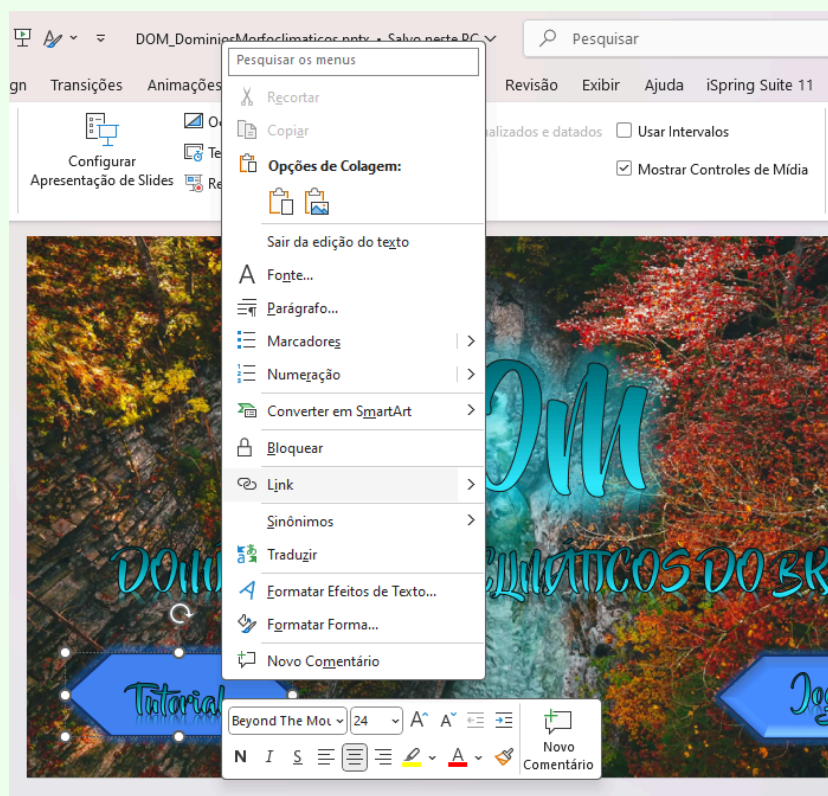
**Fonte:** a autora

Para programar a exibição dos slides em formato de jogo, utilizei o botão direito do mouse para vincular cada objeto ao slide correspondente, conferindo jogabilidade à apresentação, conforme ilustrado na Figura 4. Inseriu-se música de domínio público, adequada ao conteúdo que se pretendia apresentar aos estudantes sobre os domínios morfoclimáticos.

Foram configuradas ações adicionais, como tutorial, botões de nuvem, estrela, personagens e menu principal, garantindo maior interatividade. Além disso, organizei a sequência lógica dos slides de acordo com as regras do jogo, de modo que cada escolha do jogador levasse a diferentes caminhos ou consequências, tornando a experiência dinâmica e aproximando-a de um jogo digital convencional.

Embora comumente associado a apresentações simples, o PowerPoint pode oferecer uma ampla variedade de possibilidades pedagógicas quando explorado de forma criativa. Permite a criação de jogos, quizzes, simulações e narrativas interativas, como a utilizada neste trabalho. Dessa forma, pode ser considerado uma ferramenta didática capaz de promover atividades estimulantes e fomentar a autonomia dos estudantes. Recomenda-se que os professores explorem o PowerPoint com suas turmas, incentivando a participação e a elaboração de novos conteúdos.

Figura 4 – Linkando Objetos



**Fonte:** a autora

No entanto, para que esse game, construído em máquina local, estivesse disponível para os alunos foi necessário transformá-lo em um link acessível em qualquer computador.

Para que o programa fosse disponibilizado observou-se que o melhor caminho, após testes de acesso nos aparelhos disponibilizados converteu-se a apresentação já jogável em código Html (Hypertext Markup Language), que é uma forma de estruturação de uma página web (World Wide Web - WWW). Ação necessária para que seja possível transportar o jogo.

Nesse processo utilizou-se a plataforma iSpring Suite, que disponibilizou 14 dias de cortesia facilitando esse processo, pois mensalmente para utilização dessa plataforma o valor é de R\$ 350, 00, sem inclusão de impostos.

Além dessa etapa foi preciso enviar o jogo, já codificado para uma plataforma *cloud*, e a mais acessível foi a AWS (Amazon Web Services). Que permitiu hospedar o jogo e transportá-lo na forma de um link web para que os alunos pudessem jogar na internet. Esse serviço é cobrado segundo a necessidade de espaço a ser utilizado pelo usuário.

É possível observar a tela inicial do jogo (Figura 5) e perceber a valorização da paisagem natural em uma atmosfera de aventura. O link para acesso ao jogo, para fins de apreciação, encontra-se logo a seguir: [https://bit.ly/Dom\\_Jogo](https://bit.ly/Dom_Jogo).

Figura 5 - O jogo: Domínios Morfoclimáticos



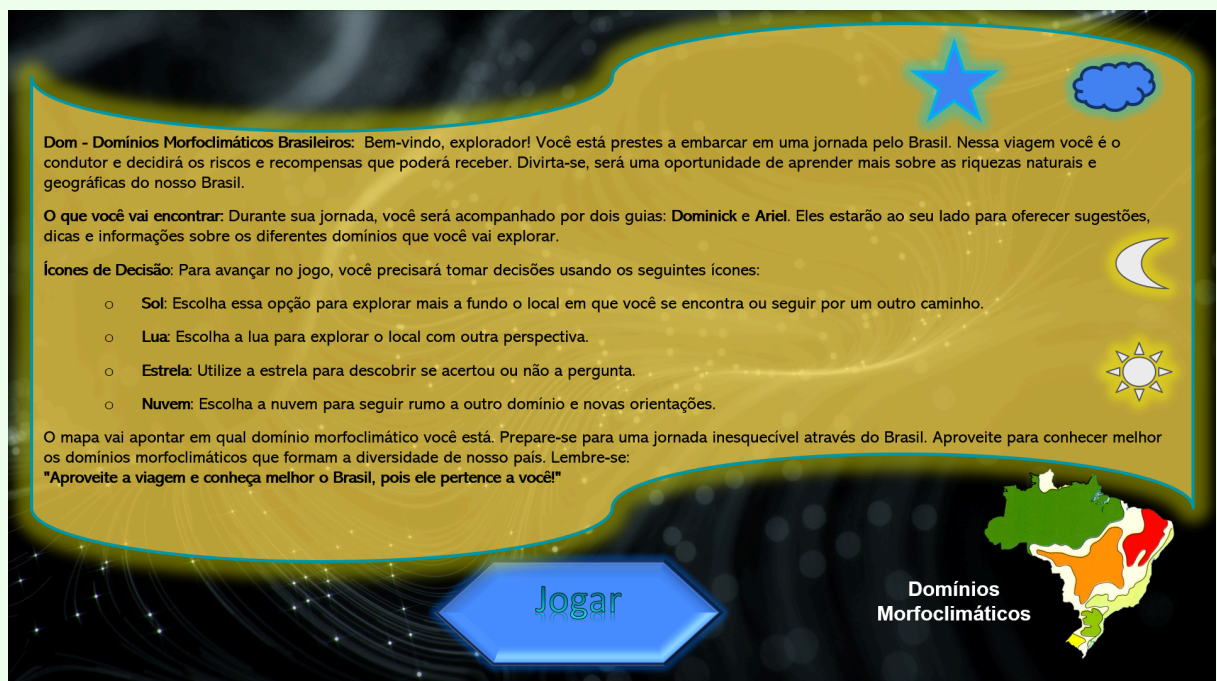
**Fonte:** a autora

Disponível em: [https://bit.ly/Dom\\_Jogo](https://bit.ly/Dom_Jogo)

Na tela inicial do jogo, estão disponíveis dois botões: um para iniciar a partida e outro que direciona ao tutorial. Este último constitui um recurso importante, tanto para professores quanto para jogadores, pois permite compreender o funcionamento do game e identificar os elementos que favorecem o processo de aprendizagem.

A leitura do tutorial junto aos estudantes pode ser uma prática proveitosa, pois possibilita uma prévia do material e familiariza-os com as funcionalidades dos diferentes botões presentes no jogo, contribuindo para uma experiência mais otimizada. Além disso, compreender as regras que estruturam a utilização de um produto digital é essencial, uma vez que favorece o melhor aproveitamento da experiência e aumenta a probabilidade de atingir os objetivos pedagógicos.

Figura 6 - Tutorial do Jogo: Dom - Domínios Morfoclimáticos



**Fonte:** a autora

Disponível em: [https://bit.ly/Dom\\_Jogo](https://bit.ly/Dom_Jogo)

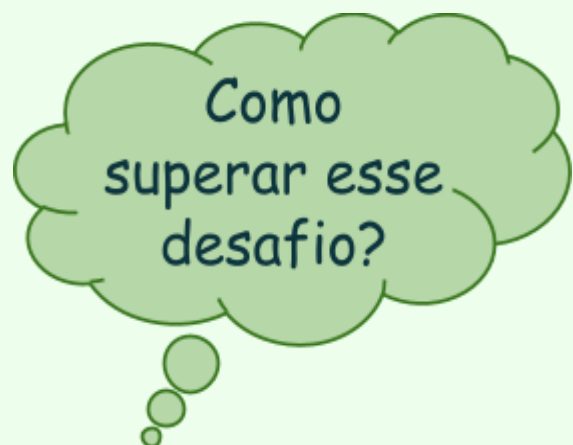
A escolha da temática do jogo está diretamente relacionada ao conteúdo disponibilizado pelo CMSP (Centro de Mídias São Paulo), que oferece aulas em PowerPoint e PDF aos professores, funcionando como um roteiro a ser seguido em todas as aulas.

Essa iniciativa teve início durante o período pandêmico, mas permanece em vigor, servindo como guia conforme orientação e incentivo dos coordenadores pedagógicos. Eles destacam que esse conteúdo é o mesmo utilizado no Provão Paulista, instrumento avaliativo que possibilita o acesso dos estudantes às universidades públicas, tornando seu cumprimento obrigatório. Conforme esclarece a São Paulo (2021, site EFAPE):

O CMSP foi criado em 2020 para transmitir aulas remotas a mais de 3,5 milhões de estudantes da rede estadual de São Paulo. A iniciativa inédita e premiada ofereceu conteúdos pedagógicos por meio de dois aplicativos, pelas redes sociais e por dois canais da TV aberta... A partir de fevereiro de 2021, o Centro de Mídias SP concentrará todo o conteúdo em um aplicativo só, voltado a todos os ciclos.

Ao apresentar a proposta de gamificar uma aula aos gestores da escola, um dos requisitos destacados foi a obrigatoriedade de manter o conteúdo previsto nas aulas planejadas pelo CMSP. Conforme ressaltou um dos gestores: “O currículo está engessado e não é possível se afastar do proposto no CMSP”. Diante desse desafio, surge a questão: como inovar e implementar estratégias pedagógicas, como a gamificação, sem comprometer o cumprimento das diretrizes curriculares estabelecidas?

A opção foi ressignificar o uso das propostas oficiais apresentadas pelo CMSP (Centro de Mídias São Paulo), utilizando-as como ponto de partida para desenvolver estratégias criativas. Dessa forma, a



gamificação, nesse contexto, não precisa ser compreendida como algo que se afasta do currículo, mas sim como uma ferramenta didática capaz de enriquecê-lo e aproximá-lo do estudante, favorecendo a aprendizagem ativa, o engajamento e a conexão entre o conteúdo e a realidade vivenciada em sala de aula.

### **De onde vem os Domínios Morfoclimáticos?**

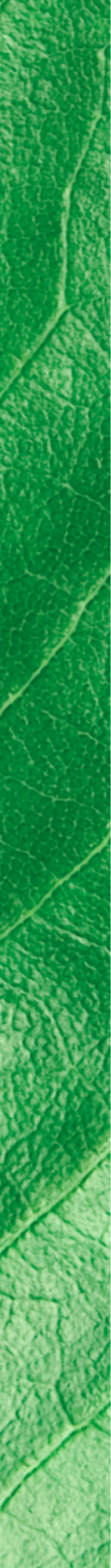
Durante a pesquisa sobre os domínios morfoclimáticos, o professor Jurandyr Ross confirmou, por e-mail, que o termo *Domínios Morfoclimáticos* foi utilizado no Brasil pelo geógrafo Aziz Ab'Sáber, embora sua origem esteja nos trabalhos de geógrafos franceses. Os domínios morfoclimáticos representam uma “certa ordem de grandeza territorial” (Ab'Sáber, 2003, p. 13), que ao menos deveria ser vislumbrada pelos estudantes.

O povo da Amazônia reconhece tipos de rios pela cor das águas, pela ordem de grandeza dos cursos d'água, por sua largura, volume e posição fisiográfica, assim como pelo sentido, continuidade e duplicidade da correnteza. (Ab'Sáber, 2003).

Reconhecer e se identificar com um espaço confere ao observador um sentido de pertencimento e empatia em relação a determinada fisionomia terrestre. Nesse contexto, compreender o domínio morfoclimático em que se está localizado pode despertar no estudante o interesse em cuidar, preservar e valorizar o território.

Quando se observa notícias ou reportagens sobre problemas ambientais em locais desconhecidos, o espectador tende a se distanciar; por outro lado, ao possuir ao menos um conhecimento mínimo sobre a localização, o espaço deixa de ser apenas cenário de fatos e torna-se um lugar significativo, capaz de gerar pertencimento e motivar atitudes de preservação, manutenção e cuidado.

Portanto, esse conhecimento é de extrema importância em um país caracterizado por sua exuberante fauna e flora. O “domínio morfoclimático e fitogeográfico é um conjunto espacial de certa



ordem de grandeza territorial — de centenas de milhares a milhões de quilômetros quadrados — em que há um esquema coerente de feições de relevo, tipos de solos, formas de vegetação e condições climático-hidrológicas. Tais domínios espaciais, com feições paisagísticas e ecológicas integradas, ocorrem em áreas principais, de determinada dimensão e arranjo, nas quais as condições fisiográficas e biogeográficas formam um complexo relativamente homogêneo e extenso” (Ab’Sáber, 2003).

Compreender os domínios morfoclimáticos do Brasil possibilita não apenas a percepção das características físicas e ecológicas do território, mas também evidencia a necessidade de preservação ambiental. Ao reconhecer a diversidade e a complexidade das paisagens, torna-se possível conscientizar os estudantes sobre o impacto das ações humanas nos diferentes ecossistemas, incentivando atitudes responsáveis e sustentáveis. E

esse conhecimento promove a reflexão sobre o compromisso de cada indivíduo na conservação dos recursos naturais, destacando que o cuidado com o meio ambiente é fundamental para garantir a manutenção da biodiversidade, a qualidade de vida das populações e o equilíbrio ecológico do país.

A partir da exuberância do território brasileiro, foi desenvolvido um game com uma narrativa interativa que apresenta diversas realidades possíveis após o ensino médio, permitindo aos estudantes visualizar os domínios morfoclimáticos a partir da trajetória de seus personagens. Esse modelo de jogo possibilita que o jogador participe diretamente da história, decidindo o comportamento e o destino do enredo.

O estilo *game novel* tem despertado grande interesse entre jovens de diferentes partes do mundo, envolvendo-os em uma realidade virtual na qual podem ser protagonistas por meio de seus personagens. No caso deste jogo, eles também podem apreciar a beleza da natureza e desenvolver o desejo de preservá-la, como ilustrado na figura 6.

Figura 7 - Beleza da Natureza



Vocês se encontram perdidos no Mata Atlântica (vegetação dos Mares de Morros), observem essas lindas espécies.

**Fonte:** a autora

Disponível em: [https://bit.ly/Dom\\_Jogo](https://bit.ly/Dom_Jogo)

O objetivo da narrativa presente no game foi mostrar aos estudantes que existem diversas possibilidades nas escolhas proporcionadas pelo conhecimento e pelo aprendizado sobre seu país de origem, o Brasil. A riqueza do território evidencia a oportunidade de compreender que os estudantes podem explorar outras opções além daquelas disponíveis no meio em que estão inseridos.

### **A Estrutura do Jogo**

Para a estruturação do jogo, a criação de um fluxograma foi fundamental (Figura 10), pois possibilitou visualizar as diferentes trajetórias, as opções relacionadas a cada domínio morfoclimático, os destinos dos personagens e os momentos de pausa para repensar as escolhas.

No fluxograma, é possível observar os caminhos que podem ser percorridos e os pontos de passagem pelas paisagens representadas. Para o professor, essa ferramenta é especialmente útil, pois permite planejar a aula utilizando o Dom – Domínios Morfoclimáticos sem a necessidade de recarregar o

jogo continuamente para verificar seu conteúdo. O fluxograma explicita as etapas e o conteúdo do jogo, facilitando a realização de inferências e o desenvolvimento das atividades em sala de aula.

Um aspecto relevante, evidenciado no fluxograma, é que, independentemente do caminho escolhido pelo estudante dentro do jogo, ele terá contato com todos os domínios morfoclimáticos. Isso



assegura que o conteúdo não fique restrito a uma única trajetória, sendo apresentado de forma abrangente ao longo da experiência.

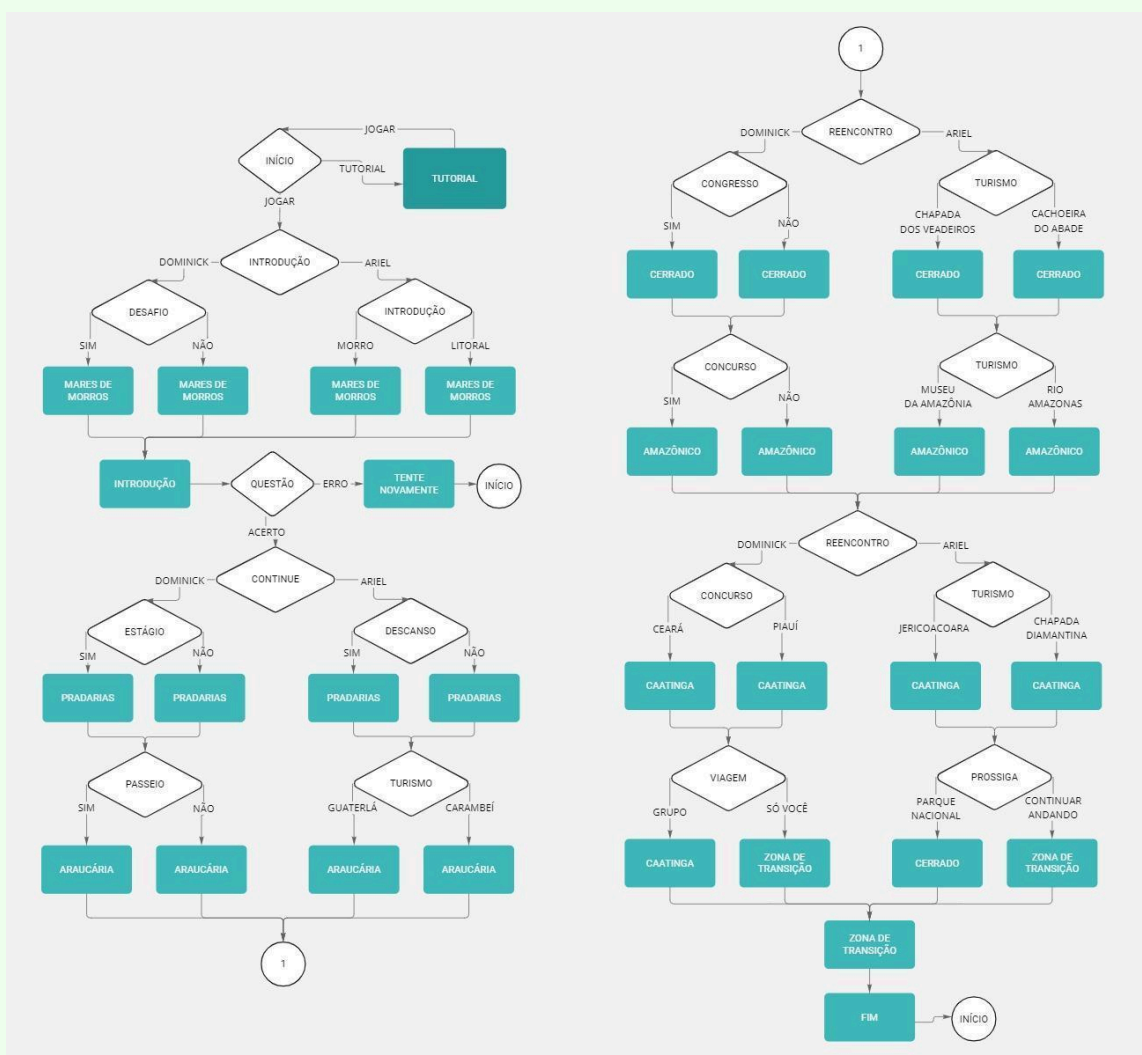
Dessa maneira, o jogo funciona não apenas como uma atividade interativa, mas também como uma ferramenta de revisão, permitindo que os estudantes reforcem seus conhecimentos de forma contextualizada e dinâmica.

Além disso, a forma como os domínios são inseridos no enredo do jogo favorece a compreensão das paisagens e de suas características de maneira progressiva. À medida que avançam nas fases, os estudantes visualizam os elementos naturais e suas interações, facilitando a consolidação dos conceitos geográficos abordados em sala de aula. Esse processo contribui para o fortalecimento da aprendizagem, tornando o conteúdo mais significativo e alinhado à experiência do aluno no ambiente digital.

Para a estruturação do jogo, a criação de um fluxograma foi fundamental, pois possibilitou visualizar as diferentes trajetórias, a necessidade de criar múltiplas opções para cada domínio morfoclimático, os destinos dos personagens e os momentos de pausa para repensar as escolhas.

No fluxograma (Figura 10), é possível observar os caminhos que podem ser percorridos e os pontos das paisagens por onde os estudantes podem transitar. Independentemente da trajetória escolhida, o estudante terá acesso a todos os domínios morfoclimáticos presentes no game, permitindo a revisão do tema e a consolidação do conhecimento, uma vez que as paisagens e suas características são reveladas ao longo da experiência de jogo.

Figura 8 - Fluxograma



Fonte: a autora

A necessidade de concentrar as escolhas dos caminhos foi organizada em um slide de pausa, no qual os estudantes podiam tomar novas decisões, sinalizando também a transição entre domínios morfoclimáticos. O primeiro domínio acessado pelos alunos foi o Mares de Morros, que engloba a cidade litorânea de São Vicente, a Mata Atlântica e as praias presentes no cotidiano da escola pesquisada.

Para a apresentação de cada domínio, foram utilizados vídeos da TV Brasil, rede televisiva pública vinculada à Empresa Brasil de Comunicação (EBC), órgão do governo federal. A ênfase do game está na possibilidade de proporcionar ao estudante uma imersão na diversidade de paisagens do Brasil,

tornando os domínios morfoclimáticos mais concretos por meio da visualização de animais, do movimento das folhas e do canto dos pássaros.

### **Dom – Domínios Morfoclimáticos foi além da apresentação de vídeos!**

Com o game *Dom – Domínios Morfoclimáticos*, foi possível simular uma viagem pelo país dentro da sala de aula, oferecendo aos estudantes acesso à magnitude de cada domínio morfoclimático brasileiro e permitindo-lhes vislumbrar a grandiosidade do território ao qual pertencem. Essa experiência contribuiu para o desenvolvimento de um sentimento de pertencimento em relação ao Brasil.

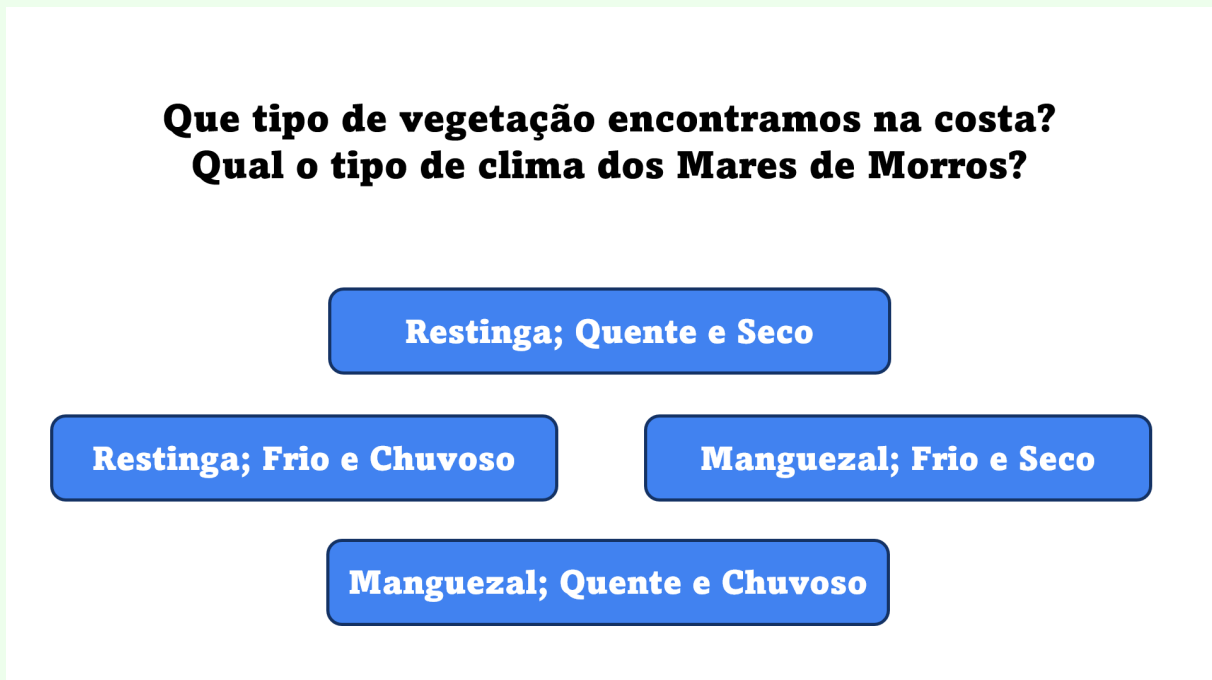
Ao proporcionar a simulação de uma viagem pelo país dentro da sala de aula, o game permite o acesso à magnitude de cada domínio morfoclimático brasileiro, oferecendo um vislumbre da diversidade e da grandiosidade do território ao qual os estudantes pertencem.

Essa experiência pedagógica contribui para a construção de uma percepção mais concreta das paisagens, dos climas e das características naturais de diferentes regiões, fortalecendo o sentimento de pertencimento à nação e promovendo uma conexão mais profunda com a realidade geográfica e cultural do Brasil.

Cada um dos domínios morfoclimáticos é apresentado de forma sequencial, iniciando pelo Mares de Morros, seguido pelas Pradarias, Araucárias, Cerrado, Amazonas e Caatinga, e posteriormente pelos domínios de transição, como a Mata dos Cocais, o Agreste e o Pantanal. A apresentação ocorre de acordo com as escolhas do jogador, mas independentemente do caminho selecionado, todos os estudantes passam por cada domínio, garantindo a abrangência do conteúdo.

Na transição entre os domínios Mares de Morros e Pradarias, há um quiz de questão única (Figura 12) sobre as características desse domínio, que não se repete nas demais etapas de transição. Nos dois últimos domínios, o jogo conta com a participação de duas alunas da turma em que a pesquisa foi desenvolvida, as quais colaboram diretamente com a narrativa, enriquecendo a experiência interativa e promovendo maior engajamento dos estudantes.

Figura 9 - Tela Quiz do Jogo: Dom - Domínios Morfoclimáticos



**Fonte:** a autora

Disponível em: [https://bit.ly/Dom\\_Jogo](https://bit.ly/Dom_Jogo)

A trilha sonora do game foi cuidadosamente planejada para atrair e estimular a permanência dos estudantes na experiência. Em determinados momentos, a música é alegre; em outros, assume um caráter mais misterioso ou reproduz sons típicos do domínio representado. Os áudios foram coletados no site Pixabay, que disponibiliza uma ampla biblioteca de materiais sonoros de domínio público.

Na construção do jogo, as cores também receberam atenção especial. Optou-se por cores vibrantes, como amarelo com preto e azul, aplicadas nas ferramentas e instruções. Para essa escolha, foram consideradas sugestões presentes em sites de criação de games e estudos sobre cores na comunicação.

Segundo Farina et al. (2013), a combinação amarelo/preto confere maior visibilidade, destacando elementos essenciais e facilitando a leitura pelos estudantes, garantindo a compreensão das escolhas apresentadas. O azul foi utilizado de forma intencional para transmitir tranquilidade e reduzir a ansiedade dos alunos, evitando que antecipassem etapas clicando nas nuvens para mudança de cenário.

Os nomes dos personagens foram inspirados no cotidiano escolar (Figura 13), permitindo que os indivíduos optassem por fluidez em seus novos nomes, respeitando opções de gênero e buscando neutralidade entre feminino e masculino. Dessa perspectiva, surgem os personagens Dominick e Ariel, concebidos para favorecer a identificação dos estudantes com a realidade vivenciada por adolescentes no ensino médio.

Figura 10 - Personagens de Escolha



**Fonte:** a autora

Disponível em: [https://bit.ly/Dom\\_Jogo](https://bit.ly/Dom_Jogo)

Dessa forma, ao interagirem com o game, os estudantes são inseridos nos domínios morfoclimáticos, com a representação dos espaços do território brasileiro, simulando sua própria presença nesses lugares.

A Geografia é uma ciência visual, e a compreensão das temáticas abordadas envolve sempre possibilidades de observação de fatos por meio de mapas, gráficos, fotografias e outras representações que explicam fenômenos espaciais e territoriais. Lacoste (1988) evidencia a importância do conhecimento espacial para dominá-lo, enquanto Santos (2008) ressalta a necessidade de consciência

sobre o espaço; sem o conhecimento de suas particularidades e a percepção de que este espaço lhes pertence, torna-se difícil preservá-lo e controlá-lo de forma adequada.

### **A Gamificação - Ferramenta Didática!**

Para além da jogabilidade proporcionada pelo game, que confere dinamismo à aula e desperta o interesse e o engajamento dos estudantes, os conteúdos trabalhados podem ser explorados em uma roda de conversa como forma de feedback.

Especificamente, duas temáticas centrais servem como pano de fundo para o desenvolvimento do jogo: o mercado de trabalho e a preservação ambiental. A proposta foi concebida para demonstrar aos estudantes que o conhecimento geográfico não está dissociado da realidade, mas pode auxiliar na visualização de possibilidades profissionais relacionadas ao meio ambiente, à geografia física e à sustentabilidade.

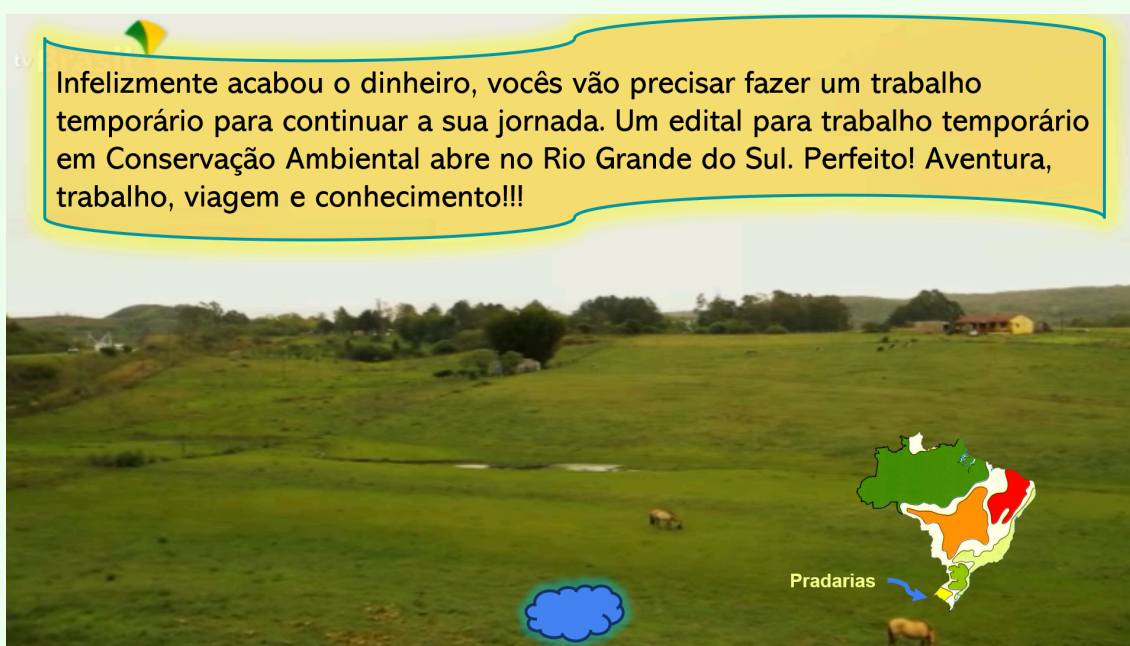
Ao compreenderem melhor os domínios morfoclimáticos do Brasil, são convidados a refletir sobre as relações entre natureza e sociedade e sobre como essas interações influenciam escolhas profissionais e modos de vida.

Adicionalmente, o jogo possibilita a abordagem de outros conteúdos relevantes, como a historicidade dos lugares e a presença dos povos nativos em diferentes regiões do país, enriquecendo a compreensão do território brasileiro de forma integrada e contextualizada.

Essa ampliação temática favorece a interdisciplinaridade e o aprofundamento do conhecimento, possibilitando que os estudantes compreendam como o espaço geográfico é construído historicamente e de que maneira diferentes culturas interagem com os ambientes naturais.

Dessa forma, o jogo configura-se como uma ferramenta didática abrangente, que ultrapassa o ensino da geografia física e possibilita discussões de caráter social, cultural e ambiental, como ilustrado na Figura 14.

Figura 11 - Especialidade e Possibilidade



**Fonte:** a autora

Disponível em: [https://bit.ly/Dom\\_Jogo](https://bit.ly/Dom_Jogo)

Uma possibilidade pedagógica é dialogar com os estudantes sobre o que encontrarão no game após a apresentação conceitual dos domínios morfoclimáticos e a utilização da ferramenta. Propõe-se, em seguida, a realização de uma roda de conversa dinâmica para colher as impressões dos alunos: como se sentiram diante das realidades diversas apresentadas, se já conheciam os lugares mostrados, qual cenário lhes pareceu mais distinto e de que forma a experiência os estimulou a pensar sobre a entrada no mercado de trabalho.

Nessa instância, o professor pode explicar detalhadamente as possibilidades de trajetória apresentadas pelos personagens do jogo — aprovação em concurso público, ocupação temporária, continuidade na carreira acadêmica ou ingresso em novas profissões — e estimular um debate crítico sobre as implicações sociais, econômicas e ambientais de cada escolha.

Uma indicação interessante é que o professor explore previamente o jogo e também consulte o texto que fundamenta sua criação, compreendendo as etapas necessárias para seu desenvolvimento, antes de propor a atividade em sala de aula.

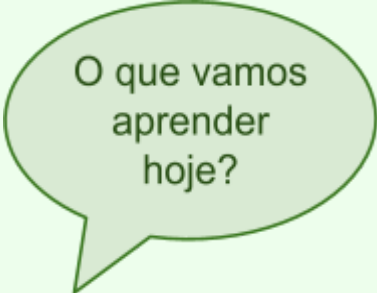
Durante a prática pedagógica, pode-se apresentar aos estudantes as diferentes experiências de conhecer o Brasil por meio do game e propor pesquisas relacionadas às formas de trabalho representadas na narrativa. Nesse processo, torna-se pertinente abrir espaço para esclarecimentos sobre o mercado de trabalho e para a construção de reflexões sobre as formas de inserção profissional.

Esse movimento se justifica diante de uma realidade recorrente nas escolas públicas, em que há uma carência de informações acerca das possibilidades de futuro após a conclusão da educação básica. Muitas vezes, os estudantes não têm clareza sobre os caminhos possíveis para conciliar seus interesses pessoais com oportunidades concretas, o que reforça a necessidade de práticas pedagógicas que dialoguem com o contexto social em que estão inseridos.

Faz-se necessário apresentar caminhos possíveis, e o game disponibiliza percursos que podem ser utilizados como base para o diálogo com os estudantes, criando situações em que eles se reconheçam como futuros participantes do mercado de trabalho. Paralelamente, é possível construir, em conjunto com a turma, reflexões e propostas voltadas às dificuldades relacionadas à preservação ambiental no contexto local, incluindo a destinação do lixo, problemática recorrente na maioria das cidades brasileiras.

### **Motivos para usar, adaptar e recriar o Dom – Domínios Morfoclimáticos**

- Pode aumentar o interesse dos estudantes pelas aulas de Geografia  
O game desperta o interesse e a curiosidade, por ser algo do cotidiano e em que eles querem estar inseridos tornam a aprendizagem mais atraente.



O que vamos aprender hoje?


- O Dom é um jogo personalizado  
O jogo foi pensado para estudantes do último ano do ensino médio, nada impede que seja usado em outras séries e até mesmo em outra disciplina, com as sugestões apresentadas anteriormente você também pode recriar uma variação do Dom, ou um jogo com seu próprio estilo e necessidade.
- Favorece a aprendizagem ativa  
Os estudantes deixam de ser apenas receptores de conteúdo, dispensando a “educação bancária” e passam a interagir com ele, na escolha de seu personagem e no caminho que deseja trilhar.
- Estimula o raciocínio  
Incentiva a tomada de decisões, análise crítica e estratégica, pensando como o próprio estudante decidirá seu futuro e o futuro do planeta, com empatia das regiões que sofrem com as ações antrópicas.
- Permite a personalização da aprendizagem  
O Dom é um exemplo que pode ser seguido por qualquer professor que queira se aventurar na criação de jogos, no Tutorial eu explico como liguei os slides e como você também pode fazer para seus alunos, adaptando-o ao conteúdo e a série.
- Apresenta diferentes paisagens  
O Dom apresenta diversas paisagens permitindo o conhecimento de partes do território brasileiro favorecendo a análise crítica.
- Promove a leitura e interpretação de elementos visuais  
Com o Dom os estudantes podem acessar mapas, fotografias e ilustrações que ajudam a análise e o reconhecimento de componentes da paisagem e você pode inserir as fotografias ou imagens mais adequadas aos conteúdos que deseja trabalhar.
- Relaciona o conteúdo ao cotidiano do aluno  
Com uma linguagem adaptada à realidade do ensino médio, o Dom aproxima a Geografia e o conteúdo da realidade do estudante.

- Desenvolve habilidades geográficas  
Como orientação espacial, localização, análise das possíveis transformações espaciais e percepção ambiental.
- Estimula a reflexão sobre a ação humana no espaço geográfico  
O Dom mostra como o ser humano modifica paisagens, promovendo a verificação de diferentes tipos de trabalho desenvolvido em território nacional.
- Incorpora o uso de tecnologias digitais na aprendizagem  
Aproxima a disciplina de práticas contemporâneas e do universo digital do estudante, uma vez que o Dom é em estilo game novel, tão utilizado atualmente.

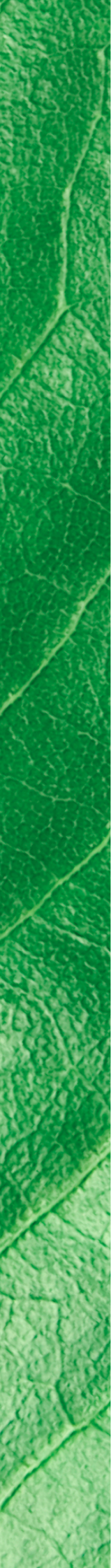
A leitura do texto original completo pode oferecer aos professores uma compreensão mais detalhada dos fundamentos teóricos e práticos que orientaram a criação do jogo. Esse material contribui para ampliar a compreensão do processo criativo, favorecendo reflexões sobre a proposta pedagógica e possibilitando uma apropriação mais consciente das ações utilizadas, enriquecendo a prática docente e indicando possibilidades de utilização de jogos como ferramentas didáticas.

As falas dos estudantes revelaram de forma espontânea satisfação e entusiasmo diante de um jogo desenvolvido especialmente para eles. Os depoimentos evidenciaram o reconhecimento do esforço em criar algo significativo, que dialoga com seus interesses e contextos. Essa identificação reforça o vínculo com a proposta pedagógica, favorece o engajamento e demonstra o potencial dos jogos como recursos que ultrapassam o entretenimento, constituindo-se em ferramentas didáticas capazes de complementar a aprendizagem.

Acesse fácil o texto completo no link a seguir:

 [O USO DA GAMIFICAÇÃO PARA DESPERTAR O INTERESSE E ENGAJAMEN...](#)

O uso da tecnologia em sala de aula constitui, de fato, um desafio, especialmente diante das limitações existentes e da necessidade constante de adaptação. Entretanto, quando planejada de maneira intencional, pode representar um recurso valioso no processo de ensino, ampliando as possibilidades



pedagógicas, estimulando o interesse e o engajamento dos estudantes e promovendo a cidadania digital de forma segura, contribuindo para o desenvolvimento do conhecimento e do avanço intelectual.

Desenvolver uma ferramenta didática pode ser uma experiência satisfatória, capaz de transformar o conteúdo em uma atividade significativa e tornar a aprendizagem mais envolvente. A criação de games educativos pode constituir uma estratégia para ampliar o engajamento e a compreensão dos estudantes!

## REFERÊNCIAS

**FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho.** Psicodinâmica das Cores em Comunicação. 6. ed. São Paulo: Blucher, 2013.

**LACOSTE, Yves.** A geografia: isso serve, em primeiro lugar, para fazer a guerra. Campinas, SP: Papirus Editora, 1988. 240 p.

**SÃO PAULO (Estado).** Secretaria da Educação. Resolução SEDUC nº 97, de 08 de outubro de 2021. Estabelece as diretrizes para a organização curricular do Ensino Médio da Rede Estadual de Ensino de São Paulo e dá providências correlatas. Diário Oficial do Estado de São Paulo: Poder Executivo, São Paulo, 09 out. 2021. Seção I, p. 29. Disponível em: <https://www.educacao.sp.gov.br/lise/sislegis/detresol.asp?strAto=202110080097>. Acesso em: 21 jul. 2025.

**SANTOS, Milton.** Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal. 16. ed. Rio de Janeiro: Record, 2008.

**SIBILA, Lilian.** Conheça 10 dos melhores jogos com narrativas interativas! Terra, 2021. Disponível em: <https://www.terra.com.br/gameon/plataformas-e-consoles/conheca-10-dos-melhores-jogos-com-narrativas-interativas,6a5752c4cc5865dbe8a4e1c0b94c42e2cjkpsn1z.html>. Acesso em: 16 out. 2024.

**TV BRASIL.** Disponível em: <https://tvbrasil.etc.com.br/sobreatv>. Acesso em: 24 out. 2024.