

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

TAYTA RAFAELA DE OLIVEIRA

**O USO DE JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS
NO ENSINO DE GEOGRAFIA**

UBERLÂNDIA

2025

TAYTA RAFAELA DE OLIVEIRA

**O USO DE JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS
COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA**

Artigo apresentado ao Curso de Pedagogia a Distância da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Uberlândia, para a defesa de Tayta Rafaela de Oliveira, como requisito para a obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

ORIENTAÇÃO: Profa. Dra. Iara Vieira Guimarães

UBERLÂNDIA

2025

DEDICATÓRIA

À minha família, meu porto seguro, minha base e minha maior inspiração.

Cada passo desta jornada foi guiado pelo amor, apoio e força que encontro em vocês. Nos momentos de desafio, foram suas palavras de incentivo que me impulsionaram. Nos instantes de conquista, foram seus sorrisos que tornaram tudo ainda mais especial.

Agradeço por cada gesto de carinho, por cada abraço apertado e por acreditarem em mim, mesmo quando duvidei das minhas próprias forças.

Esta conquista também é de vocês, pois sem o amor incondicional e os valores que me ensinaram, nada disso seria possível.

Com todo o meu amor e gratidão, dedico-lhe este momento ímpar.

AGRADECIMENTOS

A Deus, minha luz e fortaleza, por me guiar em cada passo desta caminhada. Pela força nos momentos difíceis, pelas oportunidades e pelos sonhos que, com fé, se tornaram realidade. Sem Sua graça e proteção, nada disso seria possível.

Aos meus pais, minha primeira escola de vida, meu alicerce e minha maior motivação. Pelo amor incondicional, pelos ensinamentos e pelo apoio inabalável em cada desafio. Obrigado por acreditarem em mim e por me inspirarem a ser sempre melhor.

Aos meus colegas, que compartilharam comigo essa jornada, tornando os desafios mais leves e as conquistas ainda mais significativas. Pelas trocas de conhecimento, pelas risadas e pelo companheirismo que fizeram toda a diferença nesta caminhada. E, por fim, mas não menos importante, aos meus professores, verdadeiros mestres que moldaram meu conhecimento e me incentivaram a ir além. Aos professores orientadores, em especial, minha mais profunda gratidão. Pela paciência, pela dedicação e pelo compromisso em guiar-me com sabedoria, ajudando-me a transformar dúvidas em aprendizados e desafios em oportunidades. Seu papel foi essencial, e levo comigo cada ensinamento como parte do que me tornei.

A todos que, de alguma forma, fizeram parte desta trajetória, o meu mais sincero agradecimento.

"A Geografia é a arte de conhecer o mundo para melhor habitá-lo."
(Milton Santos).

RESUMO

O uso de jogos e atividades lúdicas tem se mostrado uma estratégia eficaz no ensino de Geografia, proporcionando maior engajamento dos alunos e facilitando a compreensão dos conteúdos. Este estudo tem como objetivo analisar a aplicação de recursos lúdicos no ensino de Geografia, destacando seus impactos no processo de aprendizagem. A metodologia adotada envolveu um ensaio teórico sobre a aplicação de atividades lúdicas em turmas do ensino fundamental, seguidas de observações e análise dos resultados. Os estudos indicam que os jogos contribuem para o desenvolvimento do pensamento crítico, a interação social e a fixação dos conceitos geográficos de maneira mais dinâmica e significativa. Conclui-se que a ludicidade é um recurso pedagógico essencial, capaz de transformar a experiência de ensino e aprendizagem da Geografia, tornando-a mais atrativa e eficaz.

Palavras-chave: Geografia. Ludicidade. Aprendizagem.

ABSTRACT

The use of games and playful activities has proven to be an effective strategy in Geography teaching, fostering greater student engagement and facilitating content comprehension. This study aims to analyze the application of playful resources in Geography education, highlighting their impact on the learning process. The methodology adopted involved a literature review and the implementation of playful activities in elementary school classes, followed by observations and result analysis. Studies indicate that games contribute to the development of critical thinking, social interaction, and the retention of geographical concepts in a more dynamic and meaningful way. It is concluded that playfulness is an essential pedagogical resource capable of transforming the teaching and learning experience of Geography, making it more attractive and effective.

Keywords: Geography. Playfulness. Learning.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA APRENDIZAGEM.....	11
3. A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA GEOGRAFIA.....	18
4. PROPOSTAS DE JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA.....	25
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	29
REFERÊNCIAS	32

1 INTRODUÇÃO

Este artigo aborda o impacto do uso de jogos e atividades lúdicas como recurso didático no ensino de geografia, investigando como essas ferramentas influenciaram a aprendizagem e o engajamento dos alunos. Em um cenário educacional que exige metodologias cada vez mais interativas, os jogos e atividades lúdicas emergiram como alternativas capazes de transformar a dinâmica das aulas e despertar maior interesse nos conteúdos geográficos.

A educação requer elementos lúdicos em sua prática. Ensinar implica ir além da transmissão de conhecimento, incentivando nos alunos uma convivência respeitosa, ética e colaborativa – um "fair play" educacional. No ambiente de ensino, o professor atua não só como transmissor de conteúdo, mas também como um facilitador de interações em que todos aprendem a respeitar regras coletivas, a lidar com limites e a valorizar o outro, habilidades essenciais para uma convivência civilizada e construtiva (HUIZING, 1938).

As aulas convencionais, centradas exclusivamente na exposição oral do professor e na memorização mecânica de conteúdos, revelam-se frequentemente insuficientes para promover aprendizagens significativas e críticas. Esse modelo pedagógico, ainda bastante presente em muitas salas de aula, tende a desconsiderar a complexidade dos processos cognitivos e afetivos envolvidos na construção do conhecimento, desestimulando o interesse dos estudantes e limitando sua capacidade de compreender o mundo em sua multiplicidade.

Nesse cenário, evidencia-se a urgência de incorporar metodologias inovadoras e criativas, que favoreçam práticas pedagógicas mais dialógicas, investigativas e contextualizadas, capazes de aproximar o currículo da realidade vivida pelos alunos. No campo da Geografia, essa necessidade é igualmente premente. Muitos estudantes ainda associam a disciplina a um saber fragmentado e descolado da vida cotidiana, reduzindo-a à memorização de nomes de oceanos, rios, lagos, montanhas e planaltos, sem compreenderem as dinâmicas sociais, políticas, ambientais e culturais que permeiam esses espaços. Para grande parte dos docentes, a Geografia se limita à localização e descrição de fenômenos físicos, biológicos e humanos (FRAGA, 2017).

Para além da descrição de formas e localizações, o ensino de Geografia deve possibilitar a análise crítica de questões como as desigualdades socioespaciais, os

processos de urbanização excludente, os conflitos fundiários, as transformações nos usos da terra, as mudanças climáticas, o racismo ambiental e a crise socioambiental contemporânea. Temas como a segregação urbana, o acesso desigual aos recursos naturais, a mobilidade urbana, a produção do espaço nas periferias e os impactos da globalização nas economias locais são exemplos de conteúdos que, quando abordados de forma problematizadora, despertam o interesse dos estudantes, pois dizem respeito diretamente à realidade que vivenciam em seus territórios.

No ensino de Geografia, o desafio de despertar o interesse dos alunos e facilitar a compreensão de conteúdos complexos sempre esteve presente, já que o componente curricular exige dos alunos não apenas o entendimento teórico, mas também uma habilidade de contextualizar e aplicar conceitos em diferentes escalas, desde o local até o global. Nesse sentido, as metodologias tradicionais muitas vezes têm se mostrado insuficiente para garantir o engajamento e a participação ativa dos estudantes, que muitas vezes consideram as aulas monótonas ou distantes de sua realidade (RODRIGUES, 2018).

De acordo com a legislação educacional vigente e com os sete princípios do raciocínio geográfico previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) – como analogia, conexão, diferenciação, distribuição, extensão, localização e ordem – acreditamos que o uso de jogos pode contribuir significativamente para o desenvolvimento dos alunos.

No contexto das Geociências, muitos professores enfrentam dificuldades em integrar essas metodologias devido à complexidade dos conceitos envolvidos e à falta de recursos adequados, o que limita o uso de propostas lúdicas no ensino de Geografia (TEIXEIRA 2018).

Diante das concepções supracitadas nota-se a necessidade de novas abordagens didáticas, que promovam uma interação mais ativa com o conteúdo, tornando o aprendizado mais dinâmico e significativo, ao mesmo tempo em que possibilite uma experiência de ensino-aprendizagem colaborativa e envolvente. Entretanto é fundamental compreender como, de fato, essas atividades impactam a aprendizagem e o engajamento dos alunos no contexto do ensino de Geografia. Diante deste quadro, levantou-se a seguinte questão: De que maneira o uso intencional e pedagogicamente fundamentado de jogos e atividades lúdicas pode contribuir para ressignificar o ensino de Geografia, promovendo aprendizagens mais

significativas e o engajamento crítico dos estudantes frente aos conteúdos socioespaciais?

Baseado nesta questão, o presente artigo teve como objetivo geral investigar como o uso de jogos e atividades lúdicas como recurso didático influencia a aprendizagem e o engajamento dos alunos no ensino de Geografia. De forma específica, este artigo buscou identificar os tipos de jogos e atividades lúdicas mais **potentes e significativos** no ensino de Geografia, avaliar as percepções de alunos e professores sobre o uso de práticas lúdicas nessa disciplina e examinar os impactos no desempenho acadêmico dos estudantes que participam de aulas de Geografia mediadas por tais atividades.

Este trabalho, optou-se pela construção de um ensaio teórico (MENEGHETTI, 2011), compreendido como um exercício acadêmico-reflexivo que, fundamentado em autores e categorias conceituais pertinentes, busca elaborar uma leitura crítica e argumentativa sobre o tema investigado. A escolha por esse caminho metodológico justifica-se pela natureza do objeto de estudo, que demanda uma análise interpretativa mais ampla e aprofundada, voltada à compreensão de sentidos, práticas e possibilidades no campo educacional, especialmente no que tange à ressignificação dos espaços escolares e à integração da natureza no cotidiano pedagógico.

Para assegurar o rigor acadêmico da proposta, a construção do ensaio teórico observou os seguintes critérios:

- uma fundamentação bibliográfica consistente, dialogando com autores clássicos e contemporâneos relevantes à temática;
- a articulação lógica e coesa dos argumentos, sustentada por categorias analíticas claras;
- a explicitação de uma contribuição teórica própria, por meio da problematização, ressignificação e proposição de novos olhares sobre o tema;
- e uma postura crítica e ética na análise das fontes e na condução da reflexão.

Esse formato possibilitou, assim, o entrelaçamento de diferentes perspectivas teóricas e a formulação de interpretações que contribuem para o debate atual sobre práticas educativas mais integradoras, contextualizadas e sensíveis às necessidades das infâncias contemporâneas.

A relevância deste estudo baseia-se na importância da investigação sobre o papel dos jogos e atividades lúdicas no ensino de Geografia, por ser uma área que demanda metodologias inovadoras e da necessidade de estimular o engajamento e a

compreensão dos alunos. Assim, ao explorar o impacto dessas estratégias na aprendizagem, o estudo pode fornecer subsídios valiosos para educadores que buscam formas mais dinâmicas de abordar conteúdos geográficos, promovendo um ensino mais eficaz e atraente. Nesta linha, contribui-se para o desenvolvimento de práticas pedagógicas que alinhem o currículo às necessidades e interesses dos estudantes, potencializando seu desempenho e envolvimento acadêmico.

2. A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA APRENDIZAGEM

Conforme o Dicionário Aurélio (2022), “brincar é divertir-se infantilmente; lúdico é relativo a jogos, brinquedos e divertimentos, portanto o brincar quando explorado com fins pedagógicos, pode ser o meio que educadores tanto buscam da melhoria do ensino em sala de aula, pois com essa metodologia, promove-se sensibilização, possibilitando um trabalho pedagógico envolvido em prazer, motivação e afetividade.

Para Kishimoto (1994), o conceito de lúdico relaciona-se às atividades que envolvem brincadeiras, jogos e diversão, sendo um elemento fundamental para o desenvolvimento humano, especialmente na infância. O lúdico contribui para a construção do conhecimento, estimulando a criatividade, a imaginação e a socialização de forma prazerosa e significativa. Já a ludicidade refere-se à qualidade do que é lúdico, ou seja, à presença de elementos recreativos no processo de aprendizagem. Para Rocha et al. (2021), a ludicidade permite a construção do conhecimento de forma concreta, proporcionando experiências que auxiliam na compreensão de conceitos muitas vezes abstratos, como localização espacial, escala cartográfica, movimentos tectônicos, urbanização, mudanças climáticas e distribuição de recursos naturais. Os autores defendem que ao transformar o aprendizado em um processo prazeroso e envolvente, os jogos e atividades lúdicas ampliam as possibilidades de ensino e permitem que os alunos desenvolvam habilidades cognitivas e socioemocionais essenciais para a interpretação do mundo em que vivem.

De acordo com Rodrigues (2018), a ludicidade desempenha um papel fundamental na educação, por tornar o ensino mais dinâmico e envolvente, favorecendo a participação ativa dos alunos e a construção do conhecimento de maneira mais significativa. A partir dessa perspectiva, tanto o lúdico quanto a

ludicidade revelam-se elementos importantes no processo educativo, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes e promovendo uma aprendizagem mais interativa, criativa e motivadora.

Corroborando essa compreensão, Rocha et al. (2021) destacam que a ludicidade vem sendo amplamente reconhecida como um contexto propício ao desenvolvimento integral dos alunos, especialmente por seu potencial de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo, tanto para crianças quanto para adolescentes. Os autores defendem que, no contexto dos conteúdos curriculares, o uso de jogos e atividades lúdicas pode favorecer uma compreensão mais profunda e contextualizada dos temas abordados, fortalecendo o vínculo dos estudantes com o conhecimento escolar.

Nesse mesmo sentido, Oliveira (2017) amplia a discussão ao afirmar que o universo do lúdico abrange jogos, brincadeiras e atividades recreativas que exercem papel essencial no desenvolvimento humano, não se restringindo apenas à infância. Segundo o autor, essas práticas são igualmente relevantes nas fases da pré-adolescência e da adolescência, etapas em que os estudantes iniciam sua trajetória no Ensino Fundamental II, e nas quais o lúdico pode continuar sendo um instrumento pedagógico potente para a aprendizagem e o engajamento escolar.

Marques (2012, p. 83) colabora:

Por esse prisma, então, a brincadeira não pode ser vista como um meio de divertimento ou tratada como estratégia simples de motivação ou incentivo nas aulas aplicadas. Ao contrário, a brincadeira deveria ser utilizada nos projetos escolares de forma mais ampla e aprofundada, com objetivos a serem contemplados e com o intuito de favorecer efetivamente o aprendizado de todas as crianças, tenham elas necessidades específicas ou não.

Pelo mencionado, entende-se que a brincadeira não deve ser reduzida a um mero recurso de entretenimento ou motivação momentânea no ambiente escolar. Em vez disso, ela deve ser incorporada de maneira planejada e intencional nos projetos pedagógicos, com objetivos claros e alinhados ao processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, a ludicidade passa a desempenhar um papel fundamental na construção do conhecimento, garantindo que todas as crianças, independentemente de suas necessidades, tenham acesso a um aprendizado significativo e inclusivo.

Para Callai (2020), é equivocado pensar que os alunos dos anos finais do Ensino Fundamental não se interessam por jogos e brincadeiras. Ao contrário, é justamente nessa etapa que se observa um aumento da competitividade entre os

estudantes e, conseqüentemente, uma maior necessidade de práticas pedagógicas dinâmicas e estimulantes. Diante disso, torna-se essencial adotar estratégias que favoreçam a aprendizagem significativa e promovam o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras, como o uso do lúdico, entendido aqui como um elemento cultural e educativo fundamental na construção do conhecimento.

A inserção de atividades lúdicas no contexto escolar oferece, portanto, a possibilidade de experiências significativas, pautadas no prazer, na criatividade e na interação. Essas práticas contribuem para a superação de defasagens de aprendizagem e fortalecem o desenvolvimento global dos estudantes, ao mesmo tempo em que tornam o processo educativo mais envolvente e sensível às necessidades das diferentes fases do desenvolvimento humano.

As contribuições de Vygotsky (1989) são centrais para a compreensão de como o jogo e as atividades lúdicas influenciam o desenvolvimento e a aprendizagem infantil. O autor atribui ao jogo um papel fundamental na internalização de conhecimentos e no desenvolvimento das funções psicológicas superiores. Para o autor, é por meio das brincadeiras que a criança exercita a imaginação, explora papéis sociais e amplia sua capacidade de abstração, tornando-se capaz de elaborar significados e operar com símbolos culturais. Assim, pode-se reconhecer no lúdico, um instrumento potente para a mediação da aprendizagem, especialmente por sua capacidade de articular o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social.

Complementando perspectivas, Rodrigues (2018) ressalta que a ludicidade, quando utilizada como recurso pedagógico, torna o ensino mais atrativo e significativo. Para o autor, aprender de forma prazerosa e interativa contribui não apenas para a assimilação de conteúdos, mas também para o engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. O universo do lúdico, portanto, vai além do mero entretenimento: constitui uma estratégia metodológica valiosa, indispensável à formação integral dos sujeitos.

Nesse mesmo sentido, Guerra (2012) define os jogos didáticos — ou jogos lúdico-didáticos — como recursos planejados com intencionalidade pedagógica, nos quais se articulam o caráter lúdico dos jogos com objetivos educacionais específicos. Esses jogos devem conter regras bem definidas, desafios coerentes com as habilidades a serem desenvolvidas e propostas que estimulem o raciocínio lógico, a criatividade, a cooperação e a participação ativa dos estudantes nas diversas áreas do conhecimento.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a importância do lúdico na educação, como estratégia metodológica, principalmente para o ensino de conceitos mais abstratos de forma significativa. Jogos, atividades interativas e desafios são recomendados para facilitar a aprendizagem de disciplinas como Matemática, Ciências, Geografia e Língua Portuguesa. Sendo assim, a base incentiva práticas pedagógicas que promovam a aprendizagem ativa, envolvendo os alunos em situações-problema, experimentações e dinâmicas que tornem o ensino mais prazeroso e eficiente, estimulando o pensamento crítico, a criatividade e a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem.

Com base nos conceitos apresentados, cabe a escola aliar o prazer e o divertimento à aprendizagem é através das atividades lúdicas. Essa tarefa, no entanto, nem sempre é muito fácil, porque cada estudante tem sua individualidade, interesses, gostos e aptidões e não são todas as situações de ensino e de aprendizagem que possibilitam um trabalho lúdico na escola. Além do mais o professor ainda enfrenta o preconceito e críticas de colegas que atuam de forma mais tradicional e lamentavelmente equivocada. Sendo assim, o educador tem que estar consciente do seu papel de educador que acredita em uma educação baseada na liberdade, na livre expressão, no prazer da construção e que preza pela coerência de sua prática nessa proposta de trabalho é de suma importância, pois como afirma Freire “não é o discurso que ajuíza a prática, mas a prática que ajuíza o discurso” (OLIVEIRA (2017)).

Segundo Fraga (2017), o trabalho docente pautado na ludicidade exige o envolvimento mútuo entre professor e alunos, promovendo uma interação significativa que a pedagogia tradicional muitas vezes não favorece, pois esta tende a interromper o ato de brincar em prol da aprendizagem formal. No entanto, quando a ludicidade é incorporada ao ensino, professor e alunos tornam-se agentes ativos na construção do conhecimento, estimulando a afetividade, o encantamento pelo aprendizado e o fortalecimento das relações interpessoais, além de estreitar os laços sociais no ambiente escolar. Nesta linha Sampaio (2010, p. 31) recomenda:

Necessitamos, como professores e pesquisadores, encontrar caminhos para transformar a educação, resgatando a humanescência perdida, ou seja, “aprender a condição humana, aprendendo a aprender a ser”, rompendo a formação contemporânea, para buscar meios que atinjam a vida do educando, a partir da sua própria vivência e propiciando sua formação para a vida. Portanto, o que caracteriza nossa humanidade é o nosso cuidar conosco e com os demais à nossa volta. O lúdico trazido à tona pela vivência

do alunado é uma forma de cuidar de suas vidas, encantar o seu ser, já que cuidar significa curar, pois traz amor e amizade para a vida dos envolvidos nesse processo de reconstrução da identidade humana do ser humano. E, ao mesmo tempo que a afetividade, o prazer e a felicidade estão juntos durante este processo, os conhecimentos necessários para o educando são repassados; brincando se aprende e aprendendo se constrói sua identidade como ser humano, como indivíduo histórico-cultural e como cidadão.

Para a autora, o lúdico desempenha um papel fundamental na formação do indivíduo, pois vai além da simples diversão, tornando-se um meio de aprendizado e desenvolvimento humano. Sampaio (2010) destaca que a educação deve buscar caminhos para transformar a formação do educando, rompendo com modelos tradicionais e promovendo um ensino mais humanizado, centrado na vivência do aluno. Essa transformação ocorre quando o aprendizado considera a condição humana, permitindo que o aluno aprenda a ser, a partir de sua própria experiência de vida.

Nesse sentido, há um reforço da ideia de que o ato de cuidar significa curar, pois envolve amor, amizade e um compromisso com o bem-estar do outro. Ao trazer o lúdico para o ambiente educacional, cria-se um espaço de encantamento e significado, onde o aluno pode se expressar livremente, desenvolver sua identidade e, ao mesmo tempo, adquirir conhecimentos de maneira prazerosa. Dessa forma, brincar se torna um ato educativo, permitindo que o educando aprenda não apenas conteúdos formais, mas também valores essenciais para sua formação como indivíduo histórico-cultural e cidadão.

É importante enfatizar o caráter dinâmico da ludicidade, que remete a força, energia e ação e que são qualidades inerentes às crianças e adolescentes e devem ser direcionadas para o processo de aprendizagem, tanto na escola quanto no ambiente escolar como um todo. Além do dinamismo, a ludicidade está intimamente ligada à criatividade e à curiosidade dos alunos, elementos que despertam o desejo de aprender e de explorar o mundo ao seu redor, tornando-os questionadores e ativos na construção do conhecimento (MACHADO; NUNES, 2012).

Fraga (2017) salienta que quando o aprendizado é proporcionado por meio de dinâmicas lúdicas, os alunos não apenas produzem conhecimento, mas também vivenciam emoções que os ajudam a organizar suas percepções sobre o mundo. Como afirmam Machado e Nunes (2012, p. 19), esse processo permite "nomear e organizar um mundo de caos para um mundo de descobertas", favorecendo uma aprendizagem significativa e duradoura. Dessa forma, o lúdico não é apenas um

recurso complementar, mas sim uma estratégia intencional e contextualizada dentro do ensino-aprendizagem, contribuindo para a assimilação e retenção do saber ao longo do tempo.

Para Custódio (2015), embora o tempo de aula possa, por vezes, parecer insuficiente para a aplicação de uma atividade lúdica, é possível organizá-la de forma estratégica. Uma alternativa eficiente é dividir a dinâmica em duas aulas consecutivas no mesmo dia, especialmente quando são aulas geminadas. Desta forma, os professores podem adotar uma abordagem transdisciplinar, iniciando uma atividade lúdica em uma disciplina, como Ciências, e concluindo-a em outra, garantindo a continuidade do aprendizado e a integração dos conhecimentos.

Custódio (2015) argumenta que o uso de recursos didáticos em atividades lúdicas não apenas integra ludicidade e aprendizado, mas também estimula o intelecto dos alunos, facilitando a assimilação de conteúdo. Entre esses recursos, destacam-se as artes gráficas, como o desenho e a pintura, que permitem aos alunos expressar suas experiências de forma criativa. Além disso, a expressão oral e escrita desempenha um papel fundamental no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. Nesse sentido, Freire (1998) ressalta que a leitura desmistifica concepções, desconstrói suposições e amplia a percepção da realidade. O diálogo coletivo também é essencial, pois, ao incentivar debates sobre temas centrais, promove a troca de conhecimentos e valoriza a bagagem cultural dos participantes, contribuindo para um aprendizado mais significativo e contextualizado.

Machado e Nunes (2012) salientam que uma atividade lúdica pode ser caracterizada por qualquer ação que envolva motricidade e desenvolvimento psicomotor, resultando na aquisição de conhecimento e proporcionando momentos prazerosos de aprendizado junto aos alunos. Os jogos e dinâmicas enriquecem as aulas, tornando o ensino mais dinâmico e acessível, além de contextualizar o processo educativo de forma mais significativa. No contexto do ensino-aprendizagem, Custódio (2015) por sua vez explica que o jogo desempenha uma dupla função. Primeiramente, possui um caráter lúdico, permitindo que a criança encontre prazer e satisfação ao jogar. Em segundo lugar, exerce um papel educativo fundamental, pois, por meio da experiência lúdica, a criança desenvolve habilidades de convivência social, aprende a respeitar e internalizar regras e compreende normas que regem a sociedade como um todo. Dessa maneira, os jogos se consolidam como ferramentas

pedagógicas que favorecem tanto o desenvolvimento cognitivo quanto a socialização dos alunos.

Santos (2021) destaca que os jogos promovem o desenvolvimento global do indivíduo, pois fazem parte de seu contexto social e histórico, permitindo à criança socializar, aprender a compartilhar, lidar com o sucesso e a frustração, além de evidenciar suas habilidades, potencialidades, limites e dificuldades. Através do jogo, a criança expressa seus conflitos, medos e inseguranças, tornando-se uma ferramenta essencial para o autoconhecimento. Já Rodrigues (2018) assegura que o jogo fornece informações valiosas sobre as emoções da criança, sua forma de interação com os colegas, seu desempenho motor, estágio de desenvolvimento, nível linguístico e formação moral. Enquanto se diverte, a criança aprende a se relacionar, a explorar o mundo ao seu redor e a respeitar sua individualidade dentro do contexto social em que está inserida. Dessa forma, os espaços de convivência exercem um papel fundamental em sua formação pedagógica, tornando-se essencial a realização de um diagnóstico preciso sobre sua vivência para que as atividades lúdicas sejam elaboradas de acordo com sua realidade.

A inserção do lúdico nas séries iniciais é fundamental, pois é nesse momento que se inicia o processo de construção do conhecimento. Assim, conforme Rocha (2021, p. 63)

A construção do conhecimento na sala de aula é um processo social e compartilhado. A interação se dá em um contexto socialmente pautado, no qual o sujeito participa de práticas culturalmente organizadas com ferramentas e conteúdos culturais. As perspectivas socioculturais enfatizam a interdependência entre os processos individuais e os sociais na construção do conhecimento. Sua interpretação dos processos de aprendizagem fundamenta-se na ideia de que as atividades humanas estão posicionadas em contextos culturais e são mediadas pela linguagem e por outros sistemas simbólicos.

Entende-se, a partir do exposto, que a aprendizagem não ocorre de forma isolada, mas em um contexto social e cultural que influencia diretamente a construção do conhecimento. A interação entre os indivíduos, mediada pela linguagem e por símbolos culturais, desempenha um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo. Perspectivas socioculturais, como as de Vygotsky (1989) destacam que o aprendizado é um processo compartilhado, no qual os sujeitos constroem significados a partir da participação em práticas sociais e do uso de ferramentas culturais. Dessa forma, a

sala de aula se configura como um espaço dinâmico, onde o conhecimento é constantemente negociado e reconstruído por meio da interação.

Vygotsky (1989) afirma que o brincar favorece o desenvolvimento de aspectos específicos da personalidade, tais como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade. Dessa forma, os jogos e as brincadeiras não se limitam a mero entretenimento, recreação ou ocupação do tempo livre, tampouco representam um simples afastamento da realidade. Pelo contrário, brincar e jogar são atividades essenciais para o desenvolvimento infantil, pois permitem que a criança explore suas potencialidades, represente papéis sociais, compreenda limites, descubra novas habilidades, conheça a si mesma, aprenda a viver e a conviver, além de avançar para novas etapas no processo de construção do conhecimento sobre o mundo que a cerca.

Sampaio (2017) destaca que a ludicidade não deve ser vista apenas como uma ferramenta auxiliar, mas sim como um componente essencial do processo de ensino-aprendizagem. Para que os jogos e atividades lúdicas sejam realmente eficazes é necessário que sejam planejados de forma intencional e alinhados aos objetivos pedagógicos da disciplina. Para o autor, o professor desempenha um papel central nesse processo, devendo selecionar atividades que estejam de acordo com o nível de desenvolvimento dos alunos e que favoreçam a construção do conhecimento geográfico. Além disso, a avaliação das atividades lúdicas deve ir além do simples desempenho no jogo, considerando também os aprendizados adquiridos, a participação dos estudantes e a capacidade de aplicar os conhecimentos em diferentes contextos.

3. A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA GEOGRAFIA

Conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), ensino de Geografia permite ao aluno o desenvolvimento social, cultural crítico, científico, sagaz. Para isso faz-se necessário uma metodologia capaz de promover o educando afirmando-o como ser sócio-histórico, a fim de torná-lo agente de suas práticas. Schmid (2018, p. 87) recomenda:

O professor deve ensinar a Geografia, de forma mais aprofundada, já que atualmente os alunos podem construir compreensões e explicações mais complexas sobre as relações que existem entre aquilo que acontece, no lugar em que vivem, e o que se passa em outros lugares do mundo. Da mesma

forma, os problemas socioambientais e econômicos podem ser abordados a fim de promover um estudo mais amplo de questões sociais, econômicas, políticas e ambientais relevantes. Isso fará com que o aluno perceba que ele próprio é parte integrante do ambiente, como agente ativo e passivo das transformações das paisagens terrestres.

O professor deve ensinar a Geografia, de forma mais aprofundada, já que atualmente os alunos podem construir compreensões e explicações mais complexas sobre as relações que existem entre aquilo que acontece, no lugar em que vivem, e o que se passa em outros lugares do mundo. Da mesma forma, os problemas socioambientais e econômicos podem ser abordados a fim de promover um estudo mais amplo de questões sociais, econômicas, políticas e ambientais relevantes. Isso fará com que o aluno perceba que ele próprio é parte integrante do ambiente, como agente ativo e passivo das transformações das paisagens terrestres (BRANDÃO, 2013). Evidencia-se que a Geografia faz parte do cotidiano, pois através dela tem ciência dos problemas sociais, políticos e econômicos que estão ocorrendo em muitas nações, e através desse conhecimento pode-se fazer uma análise crítica destes problemas e tomar uma posição como cidadãos conscientes. Neste cenário as metodologias ativas contribuem para auxiliar na formação social dos alunos.

Moran (2018) explica que metodologias ativas são abordagens de ensino que colocam o aluno no centro do processo de aprendizagem, tornando-o um participante ativo na construção do conhecimento. Em vez de apenas receber informações de forma passiva, os estudantes são incentivados a interagir, pesquisar, problematizar e aplicar conceitos na prática, desenvolvendo autonomia, pensamento crítico e habilidades socioemocionais. Essas metodologias incluem estratégias como aprendizagem baseada em problemas (PBL), sala de aula invertida, gamificação, aprendizagem por projetos e aprendizagem colaborativa, entre outras. O objetivo principal é tornar o ensino mais dinâmico e significativo, preparando os alunos para resolver desafios reais e promover uma aprendizagem mais contextualizada e engajadora.

Calado (2012) assegura que no ensino de Geografia, através de uma metodologia ativa e lúdica, o professor assume o papel de mediador do conhecimento, estimulando a participação dos alunos em atividades interativas que promovem a construção do aprendizado de forma significativa. Utilizando jogos, mapas interativos, simulações, estudos de caso e outras dinâmicas, ele incentiva a exploração do espaço geográfico, o desenvolvimento do pensamento crítico e a análise de fenômenos

socioespaciais. Moran (2018) retorna à discussão alegando que essa abordagem permite que os estudantes compreendam melhor as relações entre sociedade e natureza, aprimorem suas habilidades de leitura e interpretação cartográfica e se tornem agentes ativos no processo educativo. Além disso, a ludicidade facilita a conexão entre teoria e prática, tornando o aprendizado mais envolvente, colaborativo e prazeroso.

Torrego (2018) enfatiza que o componente curricular da Geografia faz parte na grade curricular desde os anos iniciais do Ensino Médio, com foco sobre o pensamento espacial e o raciocínio geográfico. Nestes termos, a fim de se aproximar dos objetivos de aprendizagem, o professor também precisa se apropriar de conteúdos procedimentais. Portanto cabe ao profissional, a fim de promover a compreensão do mundo, a vida e o cotidiano, desenvolver o raciocínio geográfico, articulando alguns princípios. Isto quer dizer dotar os estudantes de mais uma forma de perceber e analisar criticamente a realidade.

Brandão et al. (2013) ressaltam sobre do professor no ensino de Geografia que seu papel é de suma importância devendo trazê-la para a realidade, tornando-a mais “palpável”, possibilitando ao aluno enxergar as melhorias e mudanças para o presente e para o futuro, inferindo um ensino realista e coerente. A BNCC (2018, p. 105) analisa o docente como:

Um mediador, um provocador, que estimula o aluno a fazer as conexões necessárias e se preparar para agir na sociedade como um sujeito ativo e consciente”. Neste sentido deve o professor elaborar projetos interdisciplinares, buscando desenvolver o aluno de forma integral (cognitivo, social, político e cultural) na construção de conhecimentos, através de atividades diferenciadas e estimulantes, promovendo a criticidade, o caráter social e o desejo transformador do aluno.

Portanto, entende-se que o professor não deve ser apenas um transmissor de conhecimentos, mas sim um mediador do aprendizado, incentivando a autonomia do aluno e sua capacidade de refletir criticamente sobre o mundo. A construção do conhecimento deve ocorrer de maneira ativa, por meio de projetos interdisciplinares que integrem diferentes áreas do saber e abordagens pedagógicas inovadoras. Dessa forma, o estudante se desenvolve de maneira integral—cognitiva, social, política e culturalmente—tornando-se um agente de transformação na sociedade.

É importante considerar que assim, que no ensino de Geografia faz parte do cotidiano, pois através dela toma-se conhecimento dos problemas sociais, políticos e

econômicos que estão ocorrendo em muitas nações, e através desse conhecimento podemos fazer uma análise crítica destes problemas e tomar uma posição como cidadãos conscientes. Neste contexto deve contemplar os elementos indispensáveis ao exercício da cidadania e não somente no sentido político de uma cidadania formal, mas também de uma cidadania social, abrangendo às relações de trabalho, dentre outras relações sociais. (FREIRE, 1996).

Antunes (2016) acredita que a educação pela sua missão de desenvolver o homem de forma integral e a disciplina de Geografia pelo seu caráter social e político, devem privilegiar a formação do aluno crítico e cidadão. Sabe-se que a cidadania é fundamental para a vida digna, participativa e social do indivíduo, pois envolve a tomada de consciência de seus direitos, tendo como contrapartida a realização dos deveres.

É dever da Escola, possibilitar ao aluno trilhar seus primeiros passos rumo a cidadania, para isto, no entanto é fundamental a realização de um trabalho pautado na construção da identidade do aluno, no saber histórico e na sua formação crítica e autônoma. Isso implica no efetivo exercício dos direitos civis, políticos e socioeconômicos, bem como na participação e contribuição para o bem-estar da sociedade, evidenciando-se assim do debate em sala de aula, para a formação social do aluno (ANTUNES, 2016).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) define a Geografia como uma área do conhecimento que possibilita a compreensão das relações entre sociedade e natureza, analisando as dinâmicas espaciais e territoriais que influenciam a vida humana. O ensino de Geografia, segundo a BNCC, deve permitir que os estudantes compreendam o espaço geográfico como uma construção social resultante das interações humanas e das condições naturais, desenvolvam um olhar crítico sobre as transformações do território considerando aspectos ambientais, econômicos, políticos e culturais, valorizem a cidadania e a sustentabilidade ao refletirem sobre o uso dos recursos naturais e os impactos das atividades humanas no meio ambiente.

Marques (2012) esclarece que além de utilizarem diferentes linguagens geográficas, como mapas, imagens, gráficos e textos, para interpretar e representar fenômenos espaciais, o professor de Geografia deve adotar uma abordagem integradora entre diferentes escalas — local, regional, nacional e global —, incentivando a formação de sujeitos críticos e participativos na sociedade.

Para Fraga (2017), metodologias ativas e ensino significativo possuem íntima relação com ludicidade ao envolverem e promoverem um aprendizado mais dinâmico, participativo e contextualizado. As metodologias ativas incentivam a autonomia do aluno, tornando-o protagonista na construção do conhecimento por meio de estratégia, como aprendizagem baseada em projetos, sala de aula invertida e gamificação. Freire (2019, 34) por sua vez define a gamificação como:

A aplicação de elementos e dinâmicas dos jogos no processo de ensino e aprendizagem, com o objetivo de aumentar o engajamento, a motivação e a participação dos alunos. Essa abordagem utiliza desafios, pontuações, recompensas, rankings, missões e feedbacks para tornar o aprendizado mais interativo e envolvente. Ao incorporar a gamificação na educação, os professores podem estimular a autonomia, a colaboração e a resolução de problemas, tornando o estudante um protagonista do seu aprendizado. Além disso, essa metodologia favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, promovendo uma experiência educativa mais significativa e estimulante.

De acordo com Rocha (2021), a gamificação é uma abordagem que utiliza elementos de jogos no contexto educacional para motivar os alunos e tornar o aprendizado mais envolvente. No ensino de Geografia, a gamificação pode ser aplicada de diversas formas, como a atribuição de missões e desafios, a concessão de recompensas por conquistas acadêmicas e a criação de narrativas que contextualizam os conteúdos de maneira lúdica e interativa. Para o autor, um exemplo de gamificação no ensino de Geografia é a criação de um sistema de pontuação, onde os alunos acumulam pontos ao responder corretamente a perguntas sobre os conteúdos estudados. Outra possibilidade é a utilização de badges (medalhas virtuais) para reconhecer o desempenho dos alunos em atividades relacionadas à disciplina.

Para Calado (2012), a gamificação contribui para aumentar a motivação e o engajamento dos estudantes, tornando o aprendizado mais dinâmico e participativo. Nestas concepções, a gamificação surge como alternativa para trabalhar com jogos educativos, dinâmicas interativas, simulações e possibilitando que os alunos explorem conceitos geográficos de forma prática e envolvente, tornando o aprendizado mais significativo.

Cumprе enfatizar que o ensino significativo é desencadeia uma aprendizagem mais eficaz, conectando novos conhecimentos a conceitos previamente adquiridos, tornando o aprendizado relevante para o estudante. A ludicidade, por sua vez, ao utilizar jogos, brincadeiras e dinâmicas interativas como ferramentas pedagógicas,

torna o processo de ensino mais envolvente e estimulante, contribuindo para uma aprendizagem significativa (AUSUBEL, 2003). Neste caminho, transformam-se conceitos abstratos em experiências concretas, promovendo maior retenção do conhecimento. No ensino de Geografia, por exemplo, um jogo de tabuleiro sobre cartografia e escalas pode integrar metodologias ativas ao permitir que os alunos explorem conceitos espaciais de forma interativa, garantindo um aprendizado mais significativo e prazeroso.

Silva (2017) define a cartografia como ciência e a técnica de elaboração, utilização e interpretação de mapas, sendo um importante meio de comunicação da informação espacial, essencial para a análise e compreensão do espaço geográfico. É responsável pela concepção, produção, análise e interpretação de mapas, cartas, plantas e não é apenas um meio técnico de representação da realidade, mas também um discurso social que reflete relações de poder, ideologias e interpretações do mundo. Já para Robinson et al. (1995), a cartografia é fundamental para a comunicação espacial e desempenha um papel essencial na visualização e compreensão de fenômenos geográficos. Além disso, atividades como dinâmicas de grupo, desafios geográficos, simulações e oficinas cartográficas permitem que os estudantes vivenciem o conteúdo de forma prática, estimulando a criatividade e a autonomia no aprendizado. Dessa forma, a articulação entre essas abordagens fortalece o engajamento dos estudantes, favorecendo a construção do conhecimento de maneira crítica e participativa (CUSTÓDIO, 2015).

Antunes (2006) sugere trabalhar com os alunos a cartografia lúdica com jogos, dinâmicas e atividades interativas para ensinar conceitos geográficos de forma mais envolvente e acessível. Essa metodologia busca estimular a curiosidade, o pensamento crítico e a criatividade dos alunos ao explorar mapas, territórios e representações espaciais por meio de brincadeiras, desafios e atividades colaborativas. O autor defende que ao incorporar elementos lúdicos, como gamificação, mapas interativos, jogos de tabuleiro ou digitais, a cartografia lúdica favorece a aprendizagem significativa, permitindo que os estudantes compreendam melhor a relação entre espaço, sociedade e meio ambiente. Dessa forma, ela se torna uma ferramenta essencial para desenvolver habilidades de orientação espacial, análise geográfica e tomada de decisões baseadas em representações cartográficas.

Para Fraga (2017), o aspecto afetivo da ludicidade tem um impacto direto na motivação e no interesse dos estudantes pelo aprendizado. Estudos apontam que o

envolvimento emocional no processo educativo aumenta a retenção do conhecimento e melhora a participação ativa dos alunos em sala de aula. O ato de jogar desperta a curiosidade e gera um ambiente de aprendizado mais leve e descontraído, permitindo que os alunos aprendam de maneira espontânea e intuitiva. Esse fator é essencial para o ensino de Geografia, pois os conteúdos dessa disciplina muitas vezes exigem a análise de informações complexas e a interpretação de dados cartográficos, o que pode ser desafiador para alguns alunos. Segundo o autor, ao utilizar jogos como suporte didático, os professores tornam o ensino mais acessível e afetivamente interessante.

Conforme a BNCC, a Geografia, por possibilitar a compreensão das relações entre sociedade e natureza, analisa as dinâmicas espaciais e territoriais e influencia a vida humana. Sendo assim, o ensino deste componente curricular deve permitir que os estudantes compreendam o espaço geográfico como uma construção social, resultante das interações humanas e das condições naturais. No processo, os alunos serão capazes de desenvolver um olhar crítico sobre as transformações do território considerando aspectos ambientais, econômicos, políticos e culturais, valorizando a cidadania e a sustentabilidade ao refletirem sobre o uso dos recursos naturais e os impactos das atividades humanas no meio ambiente, além de utilizarem diferentes linguagens geográficas, como mapas, imagens, gráficos e textos, para interpretar e representar fenômenos espaciais.

Para Fraga (2017), a Geografia estruturada na área de Ciências Humanas, nos princípios da BNCC deve adotar uma abordagem integradora entre diferentes escalas — local, regional, nacional e global —, incentivando a formação de sujeitos críticos e participativos na sociedade.

Conforme Machado (2012), a abordagem lúdica no ensino de Geografia contribui significativamente para a leitura e interpretação de diferentes linguagens cartográficas, como mapas, gráficos e imagens, ao mesmo tempo em que estimula o desenvolvimento do pensamento espacial e a capacidade de correlacionar diferentes escalas (local, regional e global).

Machado e Nunes (2012) revelam que as dinâmicas que envolvem os jogos quebram a tradição das metodologias habituais empregadas pelos docentes, contribuindo para que o estudante assimile o conteúdo, desenvolvendo um pensamento lógico e permitindo que o aprendizado se torne expressivo e relevante para o educando. Em consonância com Silva (2013), a ludicidade, descrita como uma

prática que desperta excitação, pode ser incorporada ao processo de ensino-aprendizagem, auxiliando para que as aulas de Geografia se tornem mais dinâmicas e envolventes, atribuindo sentido e relevância à construção do saber

4. PROPOSTAS DE JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA

Sampaio (2021) atesta que os jogos e atividades lúdicas podem contribuir para a interdisciplinaridade no ensino, promovendo conexões entre a Geografia e outras áreas do conhecimento. Um jogo sobre sustentabilidade, por exemplo, pode envolver conceitos de Biologia, Ciências Sociais e Matemática, possibilitando que os alunos compreendam as relações entre os diferentes campos do saber. Da mesma forma, Rodrigues (2018) salienta que jogos sobre geopolítica podem estimular reflexões sobre História e Economia, ampliando a visão crítica dos estudantes sobre a organização territorial e os conflitos internacionais. Portanto, a interdisciplinaridade proporcionada pelos jogos reforça a importância da Geografia como uma ciência que dialoga com diversas áreas do conhecimento e contribui para a formação de cidadãos críticos e conscientes.

Conforme Machado e Nunes (2012), as dinâmicas que envolvem os jogos quebram a tradição das metodologias habituais empregadas pelos docentes, contribuindo para que o estudante assimile o conteúdo, desenvolvendo um pensamento lógico e permitindo que o aprendizado se torne expressivo e relevante para o educando. Em consonância com os autores, Oliveira (2017) defende a ludicidade como uma prática que desperta excitação, pode ser incorporada ao processo de ensino-aprendizagem, auxiliando para que as aulas de Geografia se tornem mais dinâmicas e envolventes, atribuindo sentido e relevância à construção do saber em relação ao espaço físico temporal e aos territórios pertencentes às comunidades locais.

Guerra (2012) pontua que o uso de jogos e atividades lúdicas no ensino de Geografia apresenta diversos benefícios, mas também desafios que precisam ser superados para que a estratégia seja eficaz. A utilização de jogos e atividades lúdicas no ensino de Geografia é uma estratégia pedagógica fundamental para tornar o aprendizado mais dinâmico, interativo e significativo para os estudantes. A Geografia, por sua própria natureza, exige do aluno a capacidade de interpretar o espaço

geográfico, suas dinâmicas e transformações, o que pode ser facilitado por metodologias ativas que promovam maior engajamento e participação. De acordo com Vygotsky (1989, p. 99):

O jogo, enquanto recurso pedagógico, favorece o desenvolvimento do pensamento crítico e da autonomia dos estudantes, já que a aprendizagem ocorre por meio da interação social e da mediação do conhecimento, e os jogos, ao estimularem a cooperação e o trabalho em equipe. Neste processo promovem-se o compartilhamento de saberes e a construção coletiva do conhecimento. Ademais, os jogos incentivam a experimentação e a resolução de problemas, possibilitando que os alunos explorem diferentes cenários e tomem decisões baseadas em dados e informações espaciais.

Assim- entende-se que os jogos não são apenas ferramentas de entretenimento, mas poderosos recursos pedagógicos capazes de transformar a aprendizagem em uma experiência mais dinâmica, significativa e envolvente. Ao estimular a cooperação, a experimentação e a resolução de problemas, os jogos contribuem para a formação de alunos mais autônomos, críticos e participativos. Além disso, promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, preparando os estudantes para enfrentar desafios do mundo real com maior segurança e criatividade. Rodrigues (2018) complementa ao afirmar que a ludicidade não apenas facilita a assimilação dos conteúdos geográficos, mas também contribui para o desenvolvimento de competências fundamentais, como análise crítica, argumentação e capacidade de interpretar fenômenos espaciais e ambientais.

Custódio (2015) esclarece que no ensino de Geografia, diferentes tipos de jogos e atividades lúdicas podem ser utilizados para auxiliar na compreensão dos conteúdos. Os jogos de tabuleiro, por exemplo, permitem a abordagem de temas como geopolítica, territorialidade e divisão do espaço mundial, possibilitando que os alunos compreendam as relações de poder entre os países e os impactos das decisões políticas no espaço geográfico. Ainda conforme o autor, Os jogos digitais e aplicativos interativos podem ser empregados para o estudo de cartografia, localização espacial e mudanças ambientais, tornando a aprendizagem mais acessível e conectada com a realidade tecnológica dos alunos.

Outro aspecto importante da inserção de jogos no ensino de Geografia é a possibilidade de adaptação ao contexto e à realidade dos estudantes. A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) enfatiza a importância de metodologias que respeitem as vivências dos alunos e que incentivem a aprendizagem ativa, garantindo que o ensino de Geografia esteja conectado com as questões sociais, ambientais e territoriais do

cotidiano. Assim, ao utilizar atividades lúdicas, os professores podem relacionar os conteúdos com a vida dos estudantes, tornando a aprendizagem mais significativa. Por exemplo, em comunidades afetadas por problemas ambientais, jogos que simulam a gestão sustentável de recursos podem ajudar os alunos a compreenderem os desafios socioambientais locais e a refletirem sobre soluções para essas questões (CUSTÓDIO, 2015).

Os jogos podem ser classificados de diferentes formas, de acordo com suas características e objetivos pedagógicos. No contexto do ensino de Geografia, é possível identificar diversas categorias de jogos e atividades lúdicas que auxiliam na aprendizagem, entre elas: jogos de tabuleiro, jogos digitais e aplicativos interativos, jogos de perguntas e respostas, dinâmicas em grupo, atividades de simulação e *role-playing*, oficinas cartográficas e abordagens baseadas em gamificação. Cada uma dessas categorias apresenta potencialidades específicas para o ensino de Geografia, permitindo que os alunos desenvolvam habilidades cognitivas, espaciais, críticas e socioemocionais ao longo do processo de aprendizagem. Existem diversas modalidades de jogos e atividades lúdicas que podem ser incorporadas ao ensino de Geografia, cada uma delas com diferentes objetivos pedagógicos. (RODRIGUES, 2018).

Para Sampaio (2010), a utilização de jogos e atividades lúdicas no ensino de Geografia representa uma estratégia pedagógica fundamental para tornar o aprendizado mais dinâmico, interativo e significativo. Como ciência que estuda o espaço geográfico e suas múltiplas dinâmicas, a Geografia exige do aluno a capacidade de interpretar fenômenos complexos que envolvem aspectos naturais, sociais, econômicos e culturais. Nesse sentido, os jogos e atividades lúdicas contribuem para a construção desse conhecimento ao possibilitarem a interação direta com os conteúdos e a experimentação de conceitos geográficos de maneira concreta e aplicada. É importante ressaltar que a diversidade de jogos disponíveis permite a abordagem de diferentes conteúdos da disciplina, estimulando a curiosidade, a criatividade e o pensamento crítico dos alunos. Além disso, a utilização de jogos favorece a aprendizagem ativa, promovendo maior envolvimento dos estudantes no processo de ensino.

Antunes (2006) recomendam os jogos de tabuleiro no ensino de Geografia por sua capacidade de estimular a interação entre os alunos e facilitar a assimilação de conceitos geográficos de forma prática e envolvente. Esses jogos geralmente

envolvem desafios que exigem a análise de informações espaciais, a tomada de decisões estratégicas e a aplicação do conhecimento geográfico em diferentes contextos. Exemplos de jogos de tabuleiro que podem ser aplicados ao ensino de Geografia incluem aqueles que abordam temas como geopolítica, organização territorial, urbanização, clima, vegetação e uso dos recursos naturais.

Callai (2020) aponta os jogos de cartas como uma ferramenta lúdica para revisar conteúdos e estimular o raciocínio rápido dos alunos, como por exemplo as que apresentam diferentes países, estados ou cidades podem ser utilizadas em atividades. Este tipo de material incentiva a memorização de informações geográficas, além de promoverem debates sobre aspectos econômicos, culturais e ambientais de cada localidade. Ademais permite que os alunos desenvolvam habilidades de associação e classificação, além de estimularem a curiosidade sobre a diversidade dos espaços geográficos.

Carlos (2007) alega que, com o avanço da tecnologia, os jogos digitais e aplicativos interativos têm se tornado cada vez mais presentes no contexto educacional. No ensino de Geografia, esses recursos proporcionam experiências imersivas e interativas, permitindo que os alunos explorem mapas interativos, simulem mudanças climáticas, analisem dados geoespaciais e compreendam processos naturais e sociais de maneira dinâmica. Para o Guerra (2012), dentre os jogos digitais mais utilizados no ensino de Geografia, destacam-se aqueles que envolvem exploração territorial, como o *Google Earth*, que possibilita a visualização de diferentes regiões do planeta em imagens de satélite, permitindo a análise de aspectos físicos e humanos do espaço geográfico. Outros jogos, como "SimCity" e "Geoguessr", estimulam o pensamento crítico e a tomada de decisões sobre planejamento urbano, desenvolvimento sustentável e localização espacial. Além disso, aplicativos educativos, como o "Kahoot!", podem ser utilizados para revisar conteúdos e promover a gamificação da aprendizagem, tornando as aulas mais interativas e atrativas para os estudantes.

Robinson et al. (1995) recomendam para aulas de Geografia, os jogos de perguntas e respostas, uma excelente estratégia para revisar conteúdos e estimular a fixação do conhecimento geográfico, que podem ser estruturados em diferentes formatos, como *quizzes*, jogos de tabuleiro com desafios ou até mesmo competições em grupo, onde os alunos respondem a questões sobre temas como relevo, clima, hidrografia, biomas, urbanização e globalização. Segundo Sampaio (2010), a principal

vantagem dos jogos de perguntas e respostas é a possibilidade de adaptar as questões ao nível de conhecimento dos alunos, garantindo que os conteúdos sejam abordados de maneira gradual e progressiva. Além do mais, esses jogos incentivam o trabalho em equipe, a argumentação e a troca de conhecimentos entre os estudantes, promovendo um ambiente de aprendizado colaborativo e participativo.

Para Marques (2012), as dinâmicas em grupo e as atividades de simulação representam estratégias pedagógicas fundamentais para o ensino de Geografia, pois possibilitam a vivência de situações reais e a compreensão das interações entre os diferentes elementos do espaço geográfico. Tais atividades podem envolver dramatizações, debates, estudos de caso e simulações de problemas geográficos, permitindo que os alunos desenvolvam habilidades de análise crítica, argumentação e resolução de problemas.

Diante das propostas apresentadas, cabe ao professor selecionar e adaptar os jogos e atividades lúdicas de acordo com os objetivos pedagógicos e o perfil dos alunos, garantindo que essas estratégias contribuam efetivamente para a aprendizagem da Geografia. Quando bem planejados e integrados ao currículo escolar, os jogos tornam-se poderosos aliados na formação de cidadãos críticos e conscientes sobre as dinâmicas espaciais e ambientais do mundo contemporâneo. Apesar dos desafios, a adoção dos jogos e atividades lúdicas como recurso didático no ensino de Geografia pode ser uma ferramenta poderosa para transformar a sala de aula em um ambiente mais dinâmico, interativo e estimulante, favorecendo a aprendizagem e tornando o ensino mais potente.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pensar o ensino de Geografia a partir da ludicidade é, antes de tudo, um gesto de resistência frente à rigidez de práticas escolares que ainda priorizam a memorização em detrimento da compreensão, e a exposição unidirecional em vez da interação significativa. Em um tempo marcado por infâncias e juventudes atravessadas por múltiplos estímulos e por uma crescente desafeição em relação ao espaço escolar, urge repensar os modos como os saberes geográficos são mobilizados na sala de aula — e com quais propósitos.

Se a Geografia é, por excelência, uma ciência do espaço vivido, das relações entre sociedade e natureza, e das dinâmicas socioespaciais que estruturam o mundo

contemporâneo, por que seu ensino, tantas vezes, continua encapsulado em mapas descontextualizados, listas de capitais e noções fixas de relevo? Essa dissociação entre o conteúdo escolar e a experiência cotidiana dos alunos revela uma desconexão entre o currículo formal e a formação crítica que a disciplina poderia — e deveria — proporcionar.

É nesse intervalo entre o que a Geografia é e o que ela poderia ser que o lúdico emerge como ferramenta de reencantamento pedagógico. Longe de ser uma concessão à distração ou à leveza ingênua, a ludicidade, quando pensada de forma intencional e teoricamente fundamentada, revela-se como dispositivo potente de mediação do conhecimento. Jogos, simulações, dinâmicas e atividades criativas mobilizam não apenas a atenção, mas também a imaginação, a argumentação, a escuta e o diálogo — dimensões frequentemente silenciadas nas práticas escolares tradicionais.

Mais do que facilitar a assimilação de conteúdos, o lúdico pode proporcionar experiências pedagógicas capazes de produzir deslocamentos na forma como os estudantes se relacionam com os saberes geográficos e com o próprio ato de aprender. Ao interagirem com o conhecimento de modo ativo, coletivo e exploratório, os alunos desenvolvem habilidades cognitivas e socioemocionais que os capacitam não apenas para resolver questões escolares, mas para ler criticamente o mundo em que vivem.

Essa aposta no lúdico como prática de deslocamento e ampliação também implica reconhecer o professor como autor de sua prática. A construção de propostas pedagógicas que incorporem jogos e atividades lúdicas exige planejamento, intencionalidade, escuta e sensibilidade. Não se trata de aplicar "dinâmicas" como estratégia de motivação superficial, mas de reposicionar a ludicidade como linguagem pedagógica legítima — capaz de favorecer a compreensão das relações socioespaciais de forma mais integrada, sensível e crítica.

Por fim, este ensaio não pretendeu oferecer respostas definitivas, mas provocar questionamentos sobre as práticas que naturalizamos no ensino de Geografia e os caminhos que podemos abrir quando nos dispomos a tensioná-las. O lúdico, longe de ser uma solução pronta, constitui-se como campo fértil para a experimentação pedagógica, desde que ancorado em fundamentos teóricos consistentes e em uma escuta atenta às realidades dos sujeitos escolares.

Que novas pesquisas possam aprofundar essa reflexão, explorando os limites e as possibilidades da ludicidade em diferentes contextos educativos, e contribuindo para uma educação geográfica que seja, ao mesmo tempo, crítica, criativa e comprometida com a formação de sujeitos capazes de compreender e transformar o espaço que habitam.

REFERÊNCIAS

MENEGHETTI, Francis Kanashiro. **O que é um ensaio teórico?** Revista de Administração Contemporânea, Curitiba, v. 15, n. 2, p. 320–332, mar./abr. 2011. Disponível em: <https://rac.anpad.org.br/>. Acesso em: 21 maio 2025.

MINAYO, Maria Cecília de Souza; DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2012.

ANTUNES, Celso. **Inteligências múltiplas e seus jogos**: introdução, v. 1. Petrópolis: Vozes, 2016.

AUSUBEL, David Paul; NOVAK, Joseph Donald; HANESIAN, Helen. **Psicologia educacional: Um livro de textos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Interamericana, 2003.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br>. Acesso em: 11 nov. 2. BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais de Geografia** Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRANDÃO, I. de. D. N; MELLO, M. C. de. O. **Recursos didáticos no ensino de Geografia: Tematizações e possibilidades de uso nas práticas pedagógicas**. Revista Geografia & Pesquisa, Ourinhos, v. 7, n.2, p. 81-97, 2013.

CALADO, F. M. **O ensino de geografia e o uso dos recursos didáticos e tecnológicos**. Revista Geosaberes, Fortaleza, v. 3, n. 5, p.12-20, jan./jun. 2012.

CALLAI, H. C. **Escola, cotidiano e lugar**. In: BUITONI, Marísia Margarida Santiago. Geografia: Ensino Fundamental. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2020.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. **O lugar no/do mundo**. São Paulo: Labur Edições, 2007.

CUSTÓDIO, Amanda Abadia Felizardo; VIEIRA, José Neto. **Trilha geográfica: uso de atividades no ensino de Geografia**. Anais VIII Encontro Nacional de Ensino de Geografia: Catalão, 2015.

FRAGA, Caroline de Cristo Viana. **Ludicidade e o fortalecimento da Geografia Escolar**. Educon, Aracaju, v. 11, n. 01, p. 1-9, set. 2017.

FREITAS, Eliana Sermidi; SALVI, Rosana Figueiredo. **Perspectiva lúdica para a aprendizagem significativa: proposta do jogo Paraná em questão**. Anais, Canela - RS. 2º Encontro Nacional de Aprendizagem Significativa, 2018.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MATTAR, João. **Gamificação na Educação**. São Paulo: Cengage Learning, 2019.

GUERRA, Maristela Souza de; AGUIAR, Gersileide Paulino de. **Educação e ludicidade na Geografia**. Revista da Univar, nº 7, 2012, p. 21-25.

MACHADO, José Ricardo Martins; NUNES, Marcus Vinicius da Silva. **120 Dinâmicas de grupo: para viver, conviver e se envolver**. Rio de Janeiro: Wak, 2012.

MARQUES, L. C. **Metodologia do lúdico na prática docente para melhoria da aprendizagem na educação inclusiva**. Revista Eixo, Brasília, v. 1, n. 2, p. 80-92, 2012.

MORIN, E. P. **Os jogos e as brincadeiras nas turmas dos anos finais**. Tradução Eloá Jacobina. 9. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2015.

OLIVEIRA, André Luis. **Educação Ambiental: concepções e práticas de professores de do Ensino Fundamental II**. Revista Eletrônica de Enseñanza de las Ciencias, v. 6, n. 3, p. 471-495, 2007.

ROBINSON, A. H.; MORRISON, J. L.; MUEHRCKE, P. C.; KIMERLING, A. J.; GUPTILL, S. C. **Elementos da Cartografia**. 6ª ed. Nova York: John Wiley & Sons, 1995,

ROCHA, Joice Stella de Melo; TOSTES, Simone Parrela; SILVA, Marcelo de Castro. **Metodologias lúdicas para o ensino de Geografia na educação básica**. Revista Tamoios, São Gonçalo, v. 17, n. 2, 2021. DOI: 10.12957/tamoios.2021.55161. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/tamoios/article/view/55161>. Acesso em: 23 jan. 2025.

RODRIGUES, Irani dos Santos. **O papel da ludicidade no ensino de Geografia: limites e possibilidades**. Monografia. Universidade Federal de Viçosa (Bacharelado em Geografia). Viçosa, MG. 2018.

SAMPAIO, Ana Tânia Lopes. **Pedagogia vivencial humanescente: educação para o sentipensar a condição humana**. In: CAVALCANTI, Kátia Brandão (Org.). Pedagogia vivencial humanescente: para sentipensar os sete saberes na educação. Curitiba: CRV, 2010.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola: metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas**. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 2021.

SILVA, J. X. **Cartografia Temática: Geoprocessamento e Análise Espacial**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997.

TORREGO, J. (Coord.). (2003). **O professor de Geografia como mediador da autonomia e criticidade**. Lisboa: Edições ASA. 2018.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.