

MEMÓRIA GEOGRÁFICA: APLICAÇÃO DE UM JOGO EDUCATIVO COMO METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Jessé Santos de Souza Júnior¹
Janiara Almeida Pinheiro Lima²
Natália Karoline Cândido Salvador³

RESUMO

Este trabalho refere-se a uma atividade didático-pedagógica envolvendo um jogo intitulado "Memória Geográfica" voltado ao ensino de Geografia. Foi alicerçada no princípio das metodologias ativas, com foco em estudantes do 3º ano do ensino médio do Colégio e Curso Real, localizado em Ribeirão - PE. O objetivo do jogo foi fazer com que os estudantes analisem a estrutura, cores e outras características das rochas para identificar as correspondências corretas. O aporte teórico-metodológico considerou o conceito de metodologias ativas conforme Bacih e Moran (2018), a aprendizagem experiencial conforme Dewey (2002). Libâneo (1990) e Costa (2000) no que tange a importância de promover o protagonismo estudantil, fator central no jogo. Metodologicamente a atividade foi estruturada em duas etapas: na primeira, os estudantes resolveram questões do ENEM sobre Geologia geral e do Brasil, para uma introdução ao conteúdo abordado no jogo. Na segunda etapa, os estudantes participaram do jogo "Memória Geográfica", composto por 30 cartas, sendo 10 com os nomes das rochas e 20 com os pares das rochas. O jogo foi realizado desafiando os estudantes a virar três cartas para pontuar corretamente e, em seguida, responder a uma pergunta sobre o conteúdo geológico abordado na aula contextualizando-o. Os resultados da atividade foram analisados por meio de um questionário aplicado aos estudantes (Bardin, 2011), com o intuito de avaliar qualitativamente a sua percepção sobre a dinâmica do jogo e seu impacto no aprendizado. Conforme os dados coletados inferiu-se que os estudantes conseguiram compreender o conteúdo de forma significativa (Moreira, 1999), diante do contexto ativo da aprendizagem a que foram endereçados. Desse modo, conclui-se que a aplicação do jogo "Memória Geográfica" revelou-se uma prática pedagógica eficaz, evidenciando o impacto positivo do jogo enquanto metodologia ativa na aprendizagem de Geografia, tornando-a mais envolvente, produtiva e significativa para os estudantes.

Palavras-chave: Ensino de Geografia. Metodologias Ativas. Jogos Educativos. Aprendizagem Significativa. Geologia Escolar.

INTRODUÇÃO

O ensino de Geografia, ao longo da história, tem sido tradicionalmente marcado por práticas centradas na transmissão de conteúdos e na memorização de conceitos, em que o professor assume o papel de detentor do saber e o aluno figura como receptor passivo. Contudo, essa abordagem mostra-se insuficiente diante das demandas da

¹ Graduado em Geografia pela Universidade Federal de Pernambuco – UFPE. E-mail: jess.santosj@ufpe.br

² Mestre em Geografia pela Universidade Federal de Pernambuco – UFPE. E-mail: janiara8890@gmail.com ;

³ Mestre em Geografia pela Universidade Federal de Pernambuco – UFPE. E-mail: natalia_karoline94@hotmail.com



educação contemporânea, que requer sujeitos críticos, autônomos e capazes de compreender e intervir na realidade socioespacial (Libaneo, 1990).

Nesse cenário, as metodologias ativas emergem como alternativas inovadoras para ressignificar o processo de ensino-aprendizagem, colocando o estudante como protagonista da construção do conhecimento (Bacih; Moran, 2018). Entre essas estratégias, o uso de jogos didáticos tem se destacado por aliar o aspecto lúdico ao conteúdo científico, tornando o aprendizado mais dinâmico, participativo e significativo.

De acordo com Dewey (2002), a aprendizagem se concretiza por meio da experiência, da interação com o meio e da reflexão sobre o que se faz. Assim, atividades que envolvem o jogo, a resolução de problemas e o trabalho colaborativo tornam-se oportunidades de vivência prática dos conceitos geográficos, aproximando a teoria da realidade do aluno. A ludicidade, segundo Berbel (2011), é um elemento essencial no processo educativo, pois desperta o interesse, a curiosidade e o engajamento dos estudantes, promovendo uma relação prazerosa com o saber.

Com base nessas concepções, o presente artigo tem como objetivo geral analisar a aplicação do jogo “Memória Geográfica” como metodologia ativa no ensino de Geografia, verificando sua contribuição para a aprendizagem significativa dos conteúdos de Geologia. Especificamente, busca-se investigar como os jogos favorecem o protagonismo e a motivação dos alunos, observar o engajamento e a cooperação durante a aplicação da atividade e avaliar as percepções dos estudantes sobre o uso do jogo como instrumento de ensino-aprendizagem.

A experiência foi realizada com estudantes do 3º ano do Ensino Médio do Colégio e Curso Real, localizado em Ribeirão – PE, utilizando o jogo “Memória Geográfica”, desenvolvido pela marca educacional Geodestino. A atividade abordou o tema Geologia, com ênfase na classificação e identificação das rochas, por meio de uma proposta lúdica e interativa. Trata-se de um estudo descritivo, de abordagem quali-quantitativa, que busca compreender como o uso de jogos educativos pode potencializar o engajamento, a cooperação e a compreensão conceitual dos alunos sobre temas geocientíficos.

Assim, este trabalho pretende contribuir com reflexões sobre o papel das metodologias ativas e da ludicidade no ensino de Geografia, evidenciando os benefícios das práticas pedagógicas inovadoras na construção de aprendizagens significativas e duradouras.



METODOLOGIA

Este artigo configura-se como um relato de experiência de natureza qualitativo-quantitativa e de caráter descritivo, desenvolvido no contexto escolar. Segundo Tripp (2005), o relato de experiência constitui uma estratégia de pesquisa aplicada que busca refletir criticamente sobre uma prática pedagógica, analisando seus efeitos e potencialidades no processo educativo.

A abordagem qualitativa permite compreender o fenômeno educativo em sua complexidade e contexto real, priorizando a interpretação das percepções e atitudes dos sujeitos envolvidos (Minayo, 2001). Já o enfoque quantitativo foi utilizado de forma complementar, possibilitando a sistematização de dados objetivos, como a frequência de respostas e a identificação de padrões de comportamento observados durante a atividade (Gil, 2008).

A experiência pedagógica foi realizada com estudantes do 3º ano do Ensino Médio do Colégio e Curso Real, situado no município de Ribeirão – PE. O conteúdo abordado foi Geologia, com ênfase na classificação e identificação das rochas, buscando articular teoria, prática e ludicidade no ensino de Geografia.

- A atividade foi organizada em duas etapas principais:
 1. Etapa : resolução de questões do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) sobre Geologia, utilizadas como instrumento diagnóstico para revisar conteúdos e ativar conhecimentos prévios dos estudantes, conforme defendem Ausubel, Novak e Hanesian (1980), que consideram os saberes prévios como base para a aprendizagem significativa.
 2. Etapa : aplicação do jogo “Memória Geográfica”, composto por 30 cartas — 10 com nomes de rochas e 20 com imagens e descrições correspondentes.

Durante o jogo, os estudantes foram divididos em grupos e desafiados a associar corretamente os pares de cartas. A cada acerto, deveriam responder a uma questão contextualizada, relacionando o conteúdo à Geologia brasileira e ao cotidiano, estimulando raciocínio lógico, cooperação e protagonismo estudantil, conforme propõem Bacich e Moran (2018) ao tratar das metodologias ativas.

- A coleta de dados ocorreu de forma mista:
 1. Qualitativa, por meio da observação direta e de registros fotográficos, que permitiram identificar expressões, comportamentos e interações dos alunos durante a atividade; e
 2. Quantitativa, por meio da análise das respostas dos questionários aplicados após a execução da proposta.

Os questionários continham perguntas fechadas, buscando compreender a percepção dos alunos sobre a eficácia da metodologia, a motivação e o aprendizado gerado. O tratamento das informações seguiu os princípios da análise de conteúdo proposta por Bardin (2011), que permite a interpretação sistemática das mensagens, a partir da categorização e da inferência dos significados.

Além disso, o estudo seguiu as orientações de Yin (2015) sobre a importância de documentar e interpretar os dados empíricos com base nas evidências observáveis, de modo a garantir a validade da análise e a credibilidade dos resultados.

Os registros fotográficos e as observações de campo reforçaram o caráter participativo da experiência, evidenciando a interação, a motivação e o envolvimento coletivo dos estudantes — elementos fundamentais no processo de ensino-aprendizagem ativo e significativo.

REFERENCIAL TEÓRICO

A ludicidade ocupa um papel central na construção do conhecimento e no desenvolvimento das habilidades cognitivas e socioemocionais dos estudantes. Segundo Freitas (2018), o lúdico desperta o prazer de aprender e permite que o aluno se envolva emocionalmente no processo educativo, transformando o ato de estudar em uma experiência prazerosa. De modo semelhante, Kishimoto (2008) defende que o jogo, enquanto prática cultural e pedagógica, amplia as possibilidades de mediação entre o conhecimento científico e a vivência cotidiana do estudante.

A ludicidade, portanto, não se restringe ao brincar, mas constitui-se como uma ferramenta pedagógica que favorece a expressão, a imaginação e a criatividade. Luckesi



(2014) complementa que o brincar é uma forma legítima de aprender, pois mobiliza afetos, raciocínio e cooperação, fortalecendo o vínculo entre o sujeito e o conhecimento. Dessa forma, as práticas lúdicas promovem aprendizagens duradouras, especialmente quando associadas a metodologias participativas.

As metodologias ativas de aprendizagem partem do princípio de que o estudante é o principal agente na construção de seu saber. Para Bacich e Moran (2018), o papel do professor é criar situações de aprendizagem que provoquem desafios, promovendo o protagonismo e a autonomia do aluno. Essa perspectiva rompe com o modelo tradicional de ensino, centrado na transmissão de informações, e propõe um processo dinâmico e colaborativo, baseado em problemas reais e no aprendizado pela ação.

Nesse sentido, Dewey (2002) argumenta que o conhecimento se consolida pela experiência, e que a aprendizagem deve envolver tanto o fazer quanto o refletir. O autor ressalta que a interação entre o estudante e o meio é o caminho mais eficaz para transformar informações em conhecimento. Essa abordagem está diretamente relacionada à ideia de educação experiencial, na qual o sujeito constrói significados a partir da prática e da vivência coletiva.

Outra base teórica importante é a da aprendizagem significativa, proposta por Ausubel, Novak e Hanesian (1980) e ampliada por Moreira (1999). Para esses autores, o aprendizado torna-se significativo quando os novos conteúdos são incorporados à estrutura cognitiva pré-existente do aluno. Isso significa que a assimilação do conhecimento ocorre de forma efetiva quando o estudante reconhece o sentido do que aprende, e quando esse conteúdo se relaciona com sua realidade e suas experiências.

No campo da Geografia e das Geociências, a aprendizagem significativa assume papel essencial para a compreensão do espaço geográfico e dos fenômenos naturais. Segundo Callai (2005), ensinar Geografia é desenvolver a capacidade de leitura do mundo, possibilitando ao aluno compreender as dinâmicas ambientais, sociais e territoriais que o cercam. Para Cavalcanti (2013), o ensino de Geografia deve articular o conhecimento científico com as experiências vividas, tornando-se um instrumento de formação crítica e cidadã.

A Geologia escolar, como parte das Geociências, permite que os estudantes compreendam a formação da Terra e as transformações do relevo, relacionando o ambiente natural às ações humanas. Nunes (2017) aponta que o ensino de Geociências estimula o pensamento científico e a percepção espacial, habilidades fundamentais para o exercício da cidadania e da sustentabilidade. Assim, trabalhar com conteúdos



geológicos de maneira prática e lúdica possibilita o desenvolvimento de competências investigativas e reflexivas.

Nesse contexto, os jogos didáticos tornam-se recursos pedagógicos potentes para dinamizar o ensino e aproximar os conteúdos científicos da realidade dos alunos. Costa (2000) afirma que o jogo educativo promove a cooperação, a autonomia e o trabalho em equipe, ao mesmo tempo em que estimula o pensamento crítico. Para Berbel (2011), o uso de metodologias lúdicas contribui para a aprendizagem ativa, na qual o aluno participa do processo e se envolve emocionalmente com o conhecimento.

Entre os diversos tipos de jogos aplicados à educação, os jogos de tabuleiro destacam-se por seu caráter interativo e estratégico. Segundo Antunes (2015), essa modalidade favorece a tomada de decisões, o raciocínio lógico e o aprendizado por tentativa e erro. Além disso, permitem o desenvolvimento de competências socioemocionais, como a empatia e o respeito às regras coletivas. No ensino de Geografia, os jogos de tabuleiro estimulam a representação espacial e a memorização de conceitos geográficos, articulando ludicidade e conteúdo curricular.

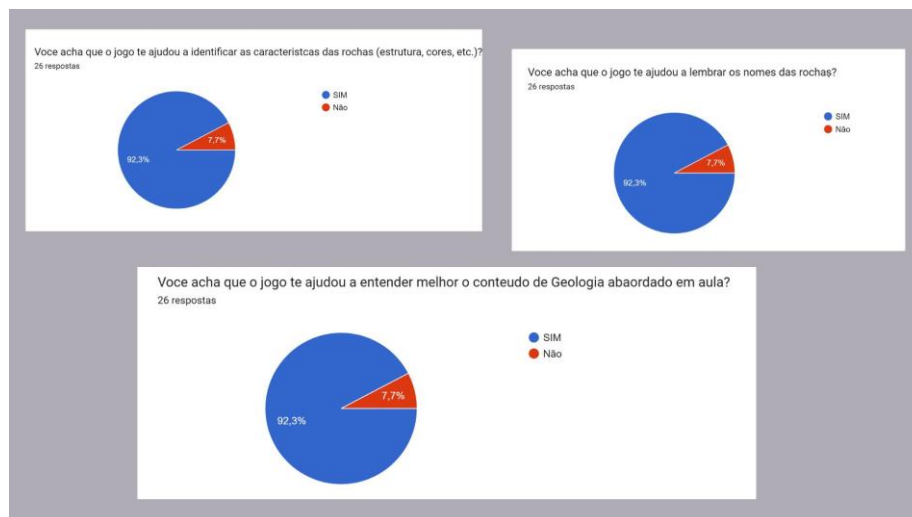
Dessa forma, o jogo “Memória Geográfica”, desenvolvido neste estudo, representa uma ferramenta metodológica ativa que integra os princípios da ludicidade, da aprendizagem significativa e das metodologias ativas ao ensino das Geociências. Ao associar imagens, conceitos e desafios, o jogo estimula a observação, a análise e a construção coletiva do conhecimento, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente, reflexivo e significativo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos por meio dos questionários aplicados e das observações em sala de aula demonstraram a eficácia do jogo “Memória Geográfica” como metodologia ativa no ensino de Geografia, sobretudo na abordagem dos conteúdos de Geologia. A análise dos dados, de natureza qualitativa e quantitativa, revela uma significativa contribuição da ludicidade para o engajamento, a aprendizagem e o protagonismo dos estudantes.



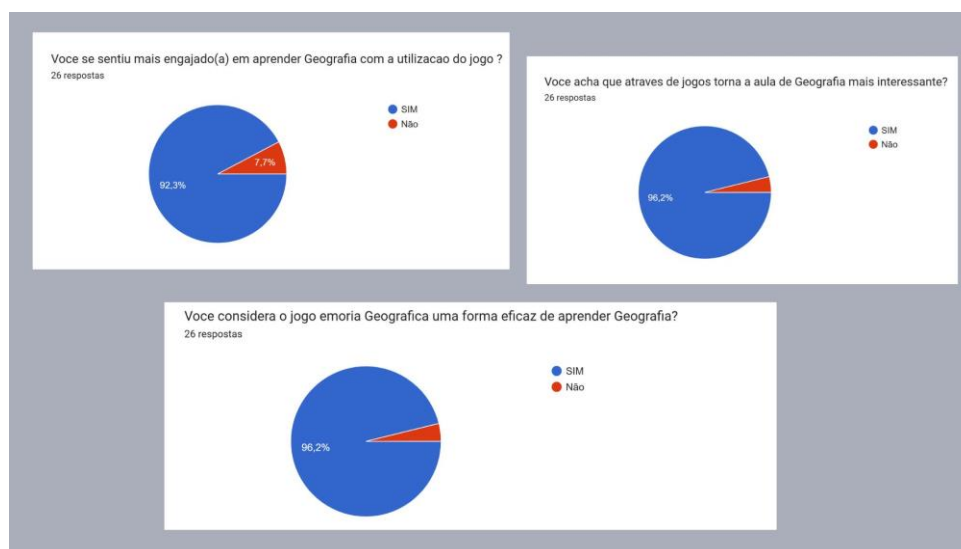
Figura 1. Mosaico de respostas das 3 primeiras perguntas do Formulário



Fonte: Autor 2025

O primeiro conjunto de gráficos (Mosaico 1) evidencia que 92,3% dos estudantes afirmaram que o jogo os ajudou a identificar as características das rochas (estrutura, cor e textura) e a lembrar seus nomes e classificações. Esses dados confirmam que o recurso lúdico favoreceu a fixação de conceitos geocientíficos, tornando o aprendizado mais concreto e acessível. Essa percepção vai ao encontro de Moreira (1999), que ressalta que a aprendizagem significativa ocorre quando o estudante consegue relacionar novas informações aos seus conhecimentos prévios, o que foi observado durante a atividade.

Figura 2. Mosaico com as 3 ultimas pergunta do Formulário



Fonte: Autor 2025



No segundo mosaico de gráficos (Mosaico 2), observou-se que 96,2% dos participantes consideraram o jogo uma forma eficaz e interessante de aprender Geografia. Além disso, mais de 90% relataram sentir-se mais engajados e motivados ao aprender por meio da ludicidade. Esses resultados reforçam o que defendem Bacich e Moran (2018): as metodologias ativas impulsionam a autonomia e a participação dos alunos, promovendo uma relação mais colaborativa e envolvente com o conhecimento.

A ludicidade, segundo Berbel (2011), desperta a curiosidade e estimula a emoção, favorecendo o envolvimento cognitivo e afetivo dos estudantes. Esse aspecto foi amplamente identificado nos relatos e nas observações, uma vez que os alunos demonstraram entusiasmo, cooperação e desejo de superar desafios ao longo da atividade.

Figura 3. Mosaico com a vivência do Jogo Memória Geográfica e a Resolução das questões do Enem.



Fonte: Autor 2025

O Mosaico 3, composto por registros fotográficos, ilustra a vivência pedagógica em diferentes momentos: a resolução das questões do ENEM, a organização das cartas e a execução do jogo em grupo. As imagens revelam expressões de concentração, cooperação e alegria — elementos que caracterizam um ambiente de aprendizagem participativo. Essa observação reforça as ideias de Dewey (2002), que defende a aprendizagem pela experiência, onde o fazer e o refletir caminham juntos.



Durante o desenvolvimento do jogo, os alunos foram desafiados a pensar criticamente, argumentar suas respostas e trabalhar coletivamente, o que permitiu a integração entre competências cognitivas e socioemocionais. Costa (2000) destaca que o uso de jogos didáticos estimula a tomada de decisão, o raciocínio lógico e a interação social, aspectos claramente observados na prática.

Assim, o jogo “Memória Geográfica” demonstrou potencial para transformar o ensino de Geociências em uma experiência prazerosa e significativa, aproximando teoria e prática. A experiência reafirma que o uso de metodologias ativas e recursos lúdicos pode tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, inclusivo e eficiente, promovendo o protagonismo estudantil e a consolidação de saberes geográficos essenciais para a formação crítica dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência com o jogo “Memória Geográfica” confirmou que a ludicidade é uma aliada poderosa do ensino de Geografia, especialmente quando associada às metodologias ativas. A prática permitiu que os estudantes se tornassem protagonistas da própria aprendizagem, participando de um processo dinâmico, prazeroso e significativo.

O jogo contribuiu para a fixação dos conteúdos de Geologia, estimulou o raciocínio lógico e favoreceu o trabalho em equipe, promovendo um aprendizado que ultrapassa o domínio cognitivo e alcança dimensões afetivas e sociais.

Diante dos resultados, recomenda-se a ampliação do uso de jogos didáticos e estratégias ativas no ensino de Geografia, de modo a potencializar a autonomia, a criatividade e o envolvimento dos alunos na construção do conhecimento.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, pela força, sabedoria e inspiração em cada etapa deste trabalho. À minha mãe, pelo amor, apoio e incentivo constantes. Ao Colégio e Curso Real, de Ribeirão – PE, pela parceria e confiança. Aos estudantes do 3º ano do Ensino Médio, pelo entusiasmo e participação ativa. E à minha marca educacional Geodestino, pela criação e desenvolvimento do material didático que fundamentou esta experiência pedagógica.

REFERÊNCIAS



ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das inteligências múltiplas**. Petrópolis: Vozes, 2015.

AUSUBEL, David P.; NOVAK, Joseph D.; HANESIAN, Helen. **Psicologia educacional**. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. **Metodologias ativas e a promoção da autonomia dos estudantes**. *Semina: Ciências Sociais e Humanas*, v. 32, n. 1, p. 25–40, 2011.

CALLAI, Helena Copetti. **Ensinar Geografia: o desafio da totalidade-mundo nas séries iniciais**. Ijuí: Unijuí, 2005.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **Ensino de Geografia e formação do pensamento espacial**. São Paulo: Papirus, 2013.

COSTA, Maria da Graça Souza. **A importância dos jogos no processo de ensino-aprendizagem**. São Paulo: Cortez, 2000.

DEWEY, John. **Experiência e educação**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2002.

FREITAS, Heloísa da Silva. **Jogos didáticos e o ensino de Geografia: o lúdico como ferramenta de aprendizagem**. *Revista de Ensino de Geografia (Recife)*, v. 3, n. 2, p. 45–59, 2018.

FREITAS, Lúcia Cavalcante. **Educação e ludicidade: o jogo como mediação pedagógica**. Curitiba: Appris, 2018.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1990.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e educação: práticas pedagógicas e possibilidades de aprendizado**. Salvador: EDUFBA, 2014.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo: Hucitec, 2001.

MOREIRA, Marco Antonio. **Aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo: Moraes, 1999.



NUNES, Maria Lúcia. **Geociências e ensino de Geografia: interfaces didáticas**. Recife: UFPE, 2017.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. 24. ed. Rio de Janeiro: Record, 2012.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e democracia: teorias da educação, curvatura da vara e outros ensaios**. 42. ed. Campinas: Autores Associados, 2019.

TRIPP, David. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443–466, 2005.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. Porto Alegre: Bookman, 2015.

