



## PIBID: O PROTAGONISMO DO ENSINO DA GEOGRAFIA ATRAVÉS DO LÚDICO

Letícia Gomes Araújo <sup>1</sup>  
Dayana Da Conceição Silva <sup>2</sup>  
Maria Edilene Silva Da Costa Oliveira <sup>3</sup>  
Ana Cristina de Lima Moreira <sup>4</sup>

### RESUMO

Este artigo tem o objetivo de apresentar as experiências vivenciadas no âmbito do PIBID, com foco no ensino da Geografia por meio de práticas lúdicas na Escola Estadual Monsenhor Macedo, em Palmeira dos Índios – AL. A proposta buscou romper com métodos tradicionais com a realização de dinâmicas em grupo e debates como estratégias de ensino que valorizam a participação ativa dos alunos e a construção crítica do conhecimento geográfico. Entre as atividades podem ser destacadas o jogo do dado temático, no qual cada cor correspondia a uma categoria de perguntas relacionadas ao conteúdo de Geografia; o bingo sobre globalização, em que as cartelas continham conceitos e elementos do tema, sorteados pelo mediador, estimulando atenção e a reflexão crítica e o Quiz interativo, com perguntas de múltipla escolha que incentivaram o raciocínio e a cooperação entre os grupos. Para o alcance dos objetivos, utilizou-se discussões acerca da metodologia a ser aplicada e os possíveis resultados a serem alcançados cuja teoria foi embasada em autores que defendem a temática em pauta com abordagens que compreendem o lúdico como um instrumento relevante de mediação pedagógica, capaz de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo, participativo e conectado à realidade dos docentes. Durante as atividades observou-se maior engajamento dos estudantes, principalmente os que geralmente se distanciam das discussões, além de promover o fortalecimento do protagonismo discente enquanto sujeito, trabalhando o coletivo e buscando autonomia. Para os licenciandos, a prática contribuiu para a formação ao promover novos olhares acerca da utilização do lúdico, o contato direto com a realidade escolar e por incentivar a busca de metodologias inovadoras. Essas práticas buscaram promover engajamento, autonomia e protagonismo discente.

### Palavras-chave:

Educação básica, Ludicidade, Estudantes.

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Geografia da Universidade Estadual de Alagoas- UNEAL,  
[leticia.araujo.2023@alunos.uneal.edu.br](mailto:leticia.araujo.2023@alunos.uneal.edu.br);

<sup>2</sup> Graduanda pelo Curso de Geografia da Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL,  
[dayana.silva.2023@alunos.uneal.edu.br](mailto:dayana.silva.2023@alunos.uneal.edu.br)

<sup>3</sup> Pós- graduação: Universidade Cândido Mendes - UCAM [edilenesc2009@gmail.com](mailto:edilenesc2009@gmail.com);

<sup>4</sup> Professor orientador: Ana Cristina de Lima Moreira, Doutora em Ciências da Religião - Universidade Católica de Pernambuco - UNICAP [cristinamoreira@uneal.edu.br](mailto:cristinamoreira@uneal.edu.br)



## INTRODUÇÃO

Ensinar geografia é, antes de tudo, ajudar o aluno a enxergar o mundo com novos olhos. Vai além de apresentar mapas e as localizações: trata-se de despertar no estudante a curiosidade, o senso crítico e a capacidade de perceber as relações que constroem o espaço onde ele vive. Para isso, o professor de geografia se torna um facilitador que aproxima o aluno de sua realidade, mostrando que a geografia está presente em cada rua, bairro ou paisagem que o cerca, ou seja, no seu cotidiano.

Nesse sentido, como destaca (Callai, 2003. p. 58)

“ É um dos grandes desafios de fazer com que os alunos se percebam como parte não só da sociedade, mas também do espaço estudo.”

Nesse processo, as atividades lúdicas surgem como uma ferramenta poderosa. O lúdico, vem do latim “ *ludus*”, significa “jogo” ou “brincadeira”, que representa tudo aquilo que encanta, diverte e estimula. Quando brincamos, aprendemos de maneira natural e prazerosa. Ao incorporar jogos, músicas, vídeos e outras dinâmicas no ensino de geografia transforma a sala de aula em um espaço mais vivo, criativo e participativo, no qual os alunos se sentem motivados a explorar e refletir.

Nesse sentido, a ludicidade no ensino de geografia ensina e proporciona “o aprender “ divertido, fortalece habilidades cognitivas e sociais, estimula o trabalho em equipe, a atenção, a percepção e o pensamento crítico. Além disso, torna a aprendizagem mais significativa, pois conecta os conteúdos geográficos à vivência real do estudante.

Diante disso, este artigo propõe discutir a importância do uso de atividades lúdicas no ensino de geografia, apresentando algumas atividades desenvolvidas em uma das escolas campo no município de Palmeira dos Índios-AL, por meio do PIBID, que contribui de forma significativa na formação de futuros docentes.





## METODOLOGIA

As atividades lúdicas foram desenvolvidas com os alunos do 9º ano em uma Escola Estadual, em Palmeira dos Índios, em parceria com a professora supervisora do PIBID. A escolha e o planejamento das atividades ocorreram em consenso com a docente, de modo que os temas abordados estivessem alinhados ao conteúdo previamente trabalhado em sala de aula. As intervenções lúdicas foram realizadas quinzenalmente, sempre antecedidas de uma breve revisão teórica e, em alguns casos, com o suporte de vídeos explicativos para reavivar o conhecimento dos alunos.

A primeira atividade consistiu em um quiz sobre capitalismo, socialismo e Guerra Fria, utilizando-se perguntas elaboradas que estimularam a participação ativa dos alunos, os quais foram divididos em duas equipes. Desde o início, foi possível perceber o entusiasmo e o interesse despertado nos alunos pela dinâmica, que favoreceu a fixação do conteúdo de maneira descontraída e colaborativa.

Na segunda atividade, utilizou-se um dado confeccionado especificamente para a dinâmica, com cada face representando uma cor e, consequentemente, uma área temática relacionada ao processo de globalização. As categorias foram organizadas da seguinte forma: verde para meio ambiente, azul para economia, amarelo para cultura, vermelho para tecnologia e lilás como espaço bônus. A cada lançamento do dado, o tema da pergunta era definido de forma aleatória, o que despertou ainda mais curiosidade e engajamento entre os alunos. A turma participou de forma ativa, colaborativa e divertida, evidenciando a eficácia da ludicidade como ferramenta de ensino e aprendizagem.

A terceira atividade foi o bingo temático, no qual foram trabalhados os temas globalização, sociedade de consumo, meio ambiente, consumo e produção de lixo. A escolha do bingo partiu também de uma demanda espontânea dos alunos, que já haviam expressado interesse em realizar essa dinâmica. A proposta foi acatada e proporcionou momentos de aprendizado aliados ao divertimento, além de promover a socialização entre os participantes.

A quarta atividade envolveu um debate, no qual os alunos foram divididos em três equipes. Cada grupo ficou responsável por explicar conceitos relacionados ao efeito estufa, aquecimento global, bem como suas causas e consequências. Apesar de ter um caráter mais



explicativo, a atividade se mostrou bastante atrativa. Os estudantes interagiram intensamente entre si, demonstrando comprometimento com a construção coletiva do conhecimento. A interação, o trabalho em equipe e a capacidade argumentativa foram aspectos fortemente evidenciados nessa etapa, consolidando a ludicidade como estratégia eficaz para o desenvolvimento crítico e participativo dos alunos.

Além dessas atividades em sala, foi realizado um Congresso Itinerante promovido pelos bolsistas do PIBID, no qual alguns alunos foram convidados a participar apresentando o conteúdo sobre os povos indígenas destacando sua importância histórica, social e cultural. A participação dos estudantes nesse evento foi de grande relevância, pois possibilitou vivenciar novas experiências fora do ambiente tradicional da sala de aula. Perceber a vontade dos alunos em representar sua turma, na leitura dos textos, na preparação para falar em público, mesmo diante das limitações, do nervosismo e do medo de errar, foi um momento marcante. Dessa forma, com incentivo coletivo, observou-se a força da união e do apoio mútuo, que se refletem na desenvoltura, no amadurecimento e na confiança dos participantes.



Fonte: Acervos autorais.

Fonte: Acervos autorais.





Fonte: Acervos autorais.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A Geografia e o lúdico apresentam uma relação direta e complementar, uma vez que os conteúdos abordados pela disciplina, como espaço, território, meio ambiente e as relações humanas, oferecem diversas possibilidades para o desenvolvimento de atividades lúdicas. Entre essas, destacam-se jogos, quiz, mapas interativos, caça ao tesouro geográfico, construção de maquetes, trilhas ecológicas, entre outras.

Tais estratégias contribuem para tornar as aulas mais dinâmicas, atrativas e de fácil compreensão. Além disso, favorecem o desenvolvimento da autonomia dos estudantes, estimulam a criatividade e promovem uma participação mais ativa no processo de ensino e aprendizagem.

Como afirma Piaget (1971, p. 84)

A

atividade lúdica é, em essência, uma assimilação da realidade ao eu, mas uma assimilação que favorece a construção do conhecimento. No jogo simbólico, a criança exerce esquemas mentais, interpreta papéis e organiza o mundo à sua maneira. Longe de ser mera fantasia, o jogo é uma forma estruturada de pensamento e expressão.

Durante as atividades desenvolvidas no âmbito do PIBID, foi possível observar um aumento significativo na participação dos alunos nas propostas pedagógicas apresentadas. Até mesmo aqueles estudantes considerados mais tímidos demonstraram interesse e engajamento





nas dinâmicas propostas, evidenciando o impacto positivo das práticas diferenciadas e lúdicas no ambiente escolar. Um exemplo marcante foi a atividade relacionada ao tema da globalização, na qual se utilizou um jogo de perguntas e respostas como recurso didático. A proposta foi elaborada pela dupla do PIBID com o objetivo de promover a aprendizagem de forma interativa e participativa.

O uso de atividades lúdicas no ensino de Geografia ultrapassa a função de apenas facilitar a aprendizagem, configurando-se também como uma estratégia para o fortalecimento do protagonismo estudantil. Ao serem inseridos de forma ativa nas propostas pedagógicas, os discentes desenvolvem autonomia, senso de responsabilidade e habilidades de trabalho colaborativo.

No âmbito do Programa PIBID, os licenciandos desempenham o papel de mediadores nesse processo, sendo responsáveis pelo planejamento e pela execução de práticas que incentivam os estudantes a pensar criticamente, refletir e agir com base em sua realidade. Dessa forma, a ludicidade não se constitui como um fim em si mesma, mas como um recurso didático que favorece uma aprendizagem crítica, significativa e transformadora.

Kishimoto (1996, p. 23) retrata com clareza essa afirmativa:

O brinquedo é um objeto cultural que possibilita à criança a representação e a recriação do mundo social. Ao brincar, ela incorpora regras, papéis e valores sociais, sendo o brinquedo um mediador entre o mundo real e o mundo da imaginação. O lúdico, nesse sentido, não é apenas passatempo ou distração, mas parte integrante da construção do conhecimento e do desenvolvimento pessoal e coletivo.

De acordo com Brougère (1998), o jogo deve ser compreendido como uma atividade rica e variada, que ultrapassa o simples entretenimento. Ele representa um espaço simbólico onde a criança pode experimentar diferentes papéis, construir significados e interagirativamente com os outros. O autor destaca que o aspecto educativo do lúdico está na sua capacidade de articular emoções, cognição e socialização, contribuindo, assim, para uma aprendizagem mais completa e significativa.

Dante do exposto, torna-se evidente a relevância do PIBID e do uso de práticas lúdicas tanto na formação docente quanto no contexto das escolas de educação básica, uma vez que



promovem o contato direto entre licenciandos e alunos, além de possibilitarem a realização de atividades que rompem com os métodos tradicionais de ensino.

X Encontro Nacional das Licenciaturas  
IX Seminário Nacional do PIBID

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados apontaram que a aplicação de atividades lúdicas proporcionaram maior envolvimento dos estudantes com os conteúdos geográficos, ampliando a participação ativa, inclusive de alunos considerados tímidos, às vezes considerados desatentos. Foi perceptível que as atividades tornaram o ambiente escolar mais acolhedor e criaram um espaço no qual os estudantes se sentiram motivados a interagir, questionar e compartilhar ideias.

Um ponto de destaque conforme citado anteriormente, foi a participação de alunos que geralmente ficam alheios, no entanto, com esse tipo de atividade se sentiram mais à vontade para contribuir e expressar suas opiniões durante as atividades. Esses alunos, segundo relato da professora, muitas vezes permanecem silenciosos nas aulas tradicionais. Mas, mostraram-se engajados e curiosos, sentindo-se pertencentes ao grupo e mais confiantes para expor suas percepções. Esse comportamento evidencia o potencial inclusivo do lúdico, visto que cria um ambiente seguro e estimulante para todos.

Foi possível observar o fortalecimento de competências socioemocionais, como colaboração, empatia e respeito às diferenças. O trabalho em grupo e os jogos estimulam o senso de responsabilidade, o comprometimento e a autonomia, competências fundamentais para a formação de cidadãos críticos e participativos.

Além disso, a experiência destacou o protagonismo dos alunos, pois os enquanto jovens estudantes se viram como agentes do próprio processo de aprendizagem, alinhando-se às propostas de ensino que valorizam o aprender fazendo e a construção coletiva do conhecimento. O vínculo estabelecido entre os licenciandos do PIBID e os alunos reforçou a importância da prática docente afetiva, sensível e engajada.

Trabalhar com adolescentes do 9º ano, pode ser considerado um desafio. Essa faixa etária apresenta características marcantes, como busca de autonomia, resistência a métodos





tradicionais e influência de fatores externos. Não obstante, diante das especificidades, não só os conteúdos do livro didático, mas o uso do lúdico exige constante planejamento, criatividade, flexibilidade e diálogo constante para manter o interesse e a participação.

A participação no PIBID mostrou-se fundamental, pois proporcionou aos licenciandos uma vivência prática antecipada, fortalecendo a segurança para atuar em sala de aula, aproximando-os da realidade escolar e ampliando a compreensão sobre as múltiplas dimensões de ser professor. De acordo com Freire (1996, p.12) não se ensina alguém simplesmente transmitindo conhecimentos prontos; ao contrário, “definitivamente de que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua produção ou construção”. Isso acaba reforçando a necessidade de inserir, nas formações universitárias, disciplinas que tratem da construção e aplicação de atividades lúdicas, especialmente para o ensino fundamental II, potencializando as práticas pedagógicas desde o início da formação.

Percebe-se que as atividades lúdicas, quando planejadas com intencionalidade pedagógica, vão muito além do simples entretenimento. Elas se configuram como ferramentas essenciais para promover uma aprendizagem significativa, crítica, contextualizada e transformadora, aproximando os conteúdos da realidade e da vivência cotidiana dos estudantes.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada ao longo deste trabalho evidenciou a força transformadora de propostas pedagógicas que priorizam a participação ativa e a conexão entre teoria e realidade. As atividades desenvolvidas, como quiz temático, bingo educativo, dinâmicas com dadocolorido e debates, mostraram que o uso de metodologias lúdicas representa muito mais do que momentos de diversão: são recursos fundamentais para incentivar a curiosidade, fortalecer vínculos e estimular competências cognitivas e socioemocionais.

Conclui-se que incorporar práticas inovadoras, o ambiente torna-se mais acolhedor, motivador e o PIBID, teve papel essencial nesse processo, ao possibilitar que os licenciandos





vivenciarem a realidade escolar de maneira concreta, compreendendo suas demandas, desafios e potencialidades.

O contato direto com os **estudantes** e a oportunidade de planejar atividades alinhadas ao currículo estimularam o desenvolvimento de uma postura docente mais sensível, criativa e reflexiva. Esse percurso contribuiu não apenas para o aprimoramento das práticas pedagógicas, mas também para o fortalecimento da identidade profissional dos futuros professores, que puderam experimentar a mediação educativa como espaço de transformação mútua.

Ao observar a evolução dos alunos, mesmo em curto período, ficou claro que o uso de abordagens lúdicas facilita a compreensão de conceitos complexos e incentiva a participação ativa, promovendo maior envolvimento e senso de pertencimento. A realização do Congresso Itinerante foi marcante, visto que os estudantes foram protagonistas ao apresentarem suas temáticas. Esse momento ampliou as experiências de fala em público, organização de ideias e fortalecimento da confiança, evidenciando que o incentivo à autonomia gera impactos positivos na autoestima e no desenvolvimento pessoal.

O PIBID é uma iniciativa indispensável para articular teoria e prática, permitindo que futuros educadores consolidem saberes de forma integrada, com foco na escuta, no diálogo e na construção coletiva. Ao promover experiências que fogem da rigidez tradicional, abre-se espaço para novas possibilidades, tornando o ambiente escolar mais dinâmico, humano e significativo.

Dessa forma, conclui-se que investir em práticas lúdicas planejadas com intencionalidade pedagógica, aliadas ao apoio institucional oferecido por programas como o PIBID, é essencial para que a educação forme sujeitos críticos, participativos e preparados para intervir na sociedade de maneira ética e transformadora. Assim, fica evidente que o ensino pode e deve ser metaforicamente falando “um território fértil” para o protagonismo dos alunos e a formação integral e emancipadora.



## REFERÊNCIAS



BRASIL. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

X Encontro Nacional das Licenciaturas

IX Seminário Nacional do PIBID

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 1998.

CALLAI, Helena Copetti. O ensino de Geografia nas séries iniciais. In: CASTELLAR, Sonia; RODRIGUES, Adriana (org.). Ensinar Geografia nos anos iniciais do ensino fundamental. Campinas: Papirus, 2003. p. 55–70.

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

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis: Vozes, 1996.

PIAGET, Jean. A psicologia da criança. 2. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1971

PIAGET, Jean. O juízo moral na criança. 4. ed. São Paulo: Editora Nacional, 1975.

**Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID. Disponível em:** <https://www.gov.br/capes/pt-br/assuntos/programas/pibid>.