

## GEOGRAFIA EM JOGOS: A PRÁTICA DOCENTE E A APRENDIZAGEM LÚDICA NO PIBID

Maria de Fátima de Souza<sup>1</sup>  
Odair Vieira do Nascimento<sup>2</sup>  
Fellype José da Costa Sales<sup>3</sup>  
Juliana Nóbrega de Almeida<sup>4</sup>

### RESUMO

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) configura-se como uma política educacional crucial para a formação de futuros professores, ao capacitar os licenciandos com habilidades pedagógicas e didáticas essenciais para a prática docente. Diante disto, o presente artigo tem como objetivo relatar os resultados obtidos a partir da elaboração e aplicação de jogos didáticos, na EEEFM Médio São Sebastião, localizada em Campina Grande – PB no ano de 2025, no âmbito do subprojeto de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba. A integração entre a universidade e a escola proporciona aos bolsistas a oportunidade de vivenciar o cotidiano escolar, colocando em prática os conhecimentos adquiridos na formação acadêmica. Essa vivência é enriquecida pela colaboração ativa de estudantes, professores, supervisores e demais membros da comunidade escolar, promovendo uma troca de saberes que contribui para a formação crítica e reflexiva dos futuros docentes. Metodologicamente, o artigo está estruturado com base na pesquisa-ação e qualitativa, respaldando-se na utilização de jogos didáticos enquanto instrumentos que proporcionam uma aprendizagem significativa, com foco na Geografia. A proposta do jogo teve como objetivo principal despertar o interesse dos alunos, favorecer a construção coletiva do conhecimento e estimular o pensamento crítico por meio de questionamentos e reflexões sobre os conteúdos geográficos abordados. A aplicação do jogo permitiu o engajamento dos estudantes, a participação ativa nas atividades e a ampliação do entendimento sobre os temas trabalhados, demonstrando que metodologias lúdicas podem ser eficazes no processo de ensino-aprendizagem. Assim, conclui-se que a experiência proporcionada pelo PIBID não apenas contribui para a formação dos licenciandos, como também impacta positivamente a dinâmica escolar, tornando o ensino de Geografia mais atrativo, interativo e significativo.

**Palavras-chave:** PIBID, Metodologias Ativas, Ensino de Geografia, Jogos Geográficos.

---

1 Graduanda do Curso de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, [souza.fatima@aluno.uepb.edu.br](mailto:souza.fatima@aluno.uepb.edu.br);

2 Graduando do Curso de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, [o.nascimento@aluno.uepb.edu.br](mailto:o.nascimento@aluno.uepb.edu.br);

3 Graduando do Curso de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, [fellype.costa@aluno.uepb.edu.br](mailto:fellype.costa@aluno.uepb.edu.br);

4 Professor orientador: Doutora, Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, [julianageo2020@servidor.uepb.edu.br](mailto:julianageo2020@servidor.uepb.edu.br).

## INTRODUÇÃO

A educação contemporânea é marcada por uma série de desafios que incluem não somente questões relacionadas às políticas públicas educacionais, mas também ao próprio processo de formação dos professores e a necessidade de (re)pensar constantemente a prática pedagógica com vistas a atender às demandas impostas cotidianamente pelos alunos. No contexto atual que vivenciamos, ao qual os alunos estão constantemente expostos a estímulos digitais e formas de interação cada vez mais rápidas, faz-se necessário que o professor esteja atento ao uso de novos recursos pedagógicos para que consiga promover o engajamento e a participação ativa dos estudantes nas aulas.

Nessa conjuntura, o uso de jogos, os quais já estão presentes na vida dos alunos, tem se mostrado um recurso interessante e uma ferramenta pedagógica eficaz, no sentido de despertar o interesse dos estudantes, tornando o aprendizado mais significativo e próximo da realidade dos alunos. Além disso, os jogos estimulam o senso de cooperação, o raciocínio lógico e promovem o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas, essenciais não somente em um contexto educacional, mas também em outros espaços sociais. Desse modo, o aprendizado por meio de jogos não apenas complementa os métodos tradicionais de ensino, mas também contribui para uma formação mais integral e prazerosa dos alunos.

No âmbito da ciência geográfica, a utilização de jogos cumpre ainda a função de permitir aos alunos a compreensão de fenômenos geográficos especializados em seu cotidiano, assim como, oferecer instrumentos práticos e teóricos para que ele consiga pensar e agir sobre o espaço, possibilitando ao aluno pensar geograficamente o espaço terrestre em diferentes escalas e dimensões (Castellar e Vilhena, 2011).

Sendo assim, o presente artigo tem como objetivo relatar os resultados obtidos a partir da elaboração e aplicação de jogos didáticos no ensino médio na EEEFM São Sebastião, situada em Campina Grande – PB, no ano de 2025, a partir do desenvolvimento das atividades no PIBID/CAPPES/UEPB. A experiência vivenciada pelos bolsistas do PIBID demonstra que metodologias lúdicas podem tornar o ensino de Geografia mais atrativo, interativo e significativo, impactando positivamente tanto a formação dos licenciandos quanto a dinâmica escolar.



## METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de caráter descritivo e interpretativo. De acordo com Thiollent (2011), a abordagem qualitativa busca compreender os fenômenos sociais e educativos em profundidade, valorizando os significados atribuídos pelos sujeitos às suas ações e experiências. Tal abordagem foi escolhida por permitir à análise das práticas pedagógicas vivenciadas no contexto escolar e possibilitar a compreensão de como o uso de jogos didáticos pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem no ensino de Geografia.

O estudo em questão foi desenvolvido na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio São Sebastião, situada na cidade de Campina Grande – PB. A instituição foi escolhida por integrar o campo de atuação dos bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES/UEPB), o que possibilitou o acompanhamento contínuo das atividades pedagógicas e o desenvolvimento de práticas inovadoras de ensino.

As atividades ocorreram no mês de julho do ano de 2025 com a elaboração, aplicação e análise de jogos didáticos voltados ao ensino de conteúdos geográficos abordados nas turmas do 2º ano do ensino médio, tais quais a Regionalização do espaço mundial e do Brasil. Inicialmente, os bolsistas planejaram os jogos com base nos temas trabalhados em sala de aula, em conjunto com a professora supervisora. Em seguida, as atividades foram aplicadas nas turmas, observando-se a participação dos alunos e suas formas de interações com os conteúdos. Por fim, foi aplicado um questionário com seis perguntas objetivas, em duas turmas do 2º ano médio, contando com a participação de 32 alunos e os resultados foram organizados em gráficos, com a finalidade de analisar a percepção dos alunos sobre o uso de jogos em sala de aula.

Nesse contexto, a análise dos dados do questionário seguiu uma perspectiva interpretativa, buscando compreender as contribuições e limitações do uso de jogos didáticos no ensino de Geografia. As informações foram organizadas e analisadas de forma a identificar aspectos relacionados ao interesse, à participação e ao aprendizado dos alunos.



## REFERENCIAL TEÓRICO

A educação contemporânea, em sua busca por relevância e eficácia, enfrenta o desafio constante de adaptar suas práticas às demandas de uma sociedade cada vez mais digitalizada e interconectada. Nesse cenário, a formação docente desponta como um pilar fundamental, exigindo dos educadores não apenas o domínio do conteúdo, mas também a capacidade de (re)pensar continuamente suas metodologias. Tardif (2002), em sua análise sobre os saberes docentes, ressalta a importância da articulação entre saberes pedagógicos e experiências práticas para a construção de uma identidade profissional sólida e reflexiva. Essa integração é fundamental para que os professores se mantenham atualizados e atentos às inovações no ambiente educacional, especialmente em um contexto onde os alunos estão imersos em estímulos digitais e interações rápidas. Assim, é crucial que o professor busque novos recursos e metodologias que promovam o engajamento e a participação ativa dos estudantes.

A adoção de estratégias lúdicas, como jogos didáticos, enriquece o processo de ensino-aprendizagem e atende à demanda por uma educação mais dinâmica e contextualizada, tornando os educadores mais adaptáveis e sensíveis às necessidades de suas turmas, o que fortalece tanto a prática pedagógica quanto a relação com os alunos.

Diante da necessidade de repensar as práticas pedagógicas e acompanhar as transformações tecnológicas que influenciam o cotidiano dos alunos, a gamificação se apresenta como uma abordagem pedagógica promissora. Nascimento (2021) corrobora essa ideia ao afirmar que a utilização de jogos didáticos e outras formas alternativas de ensino tem se tornado cada vez mais comum, pois os professores buscam meios tecnológicos ou alternativos para prender a atenção dos alunos e aproximar-los das disciplinas.

Essa nova forma de abordar os conteúdos em sala de aula tem como objetivo trabalhar os conteúdos a partir de uma nova perspectiva, complementando métodos que já são cotidianamente utilizados e desenvolvendo habilidades cognitivas e sociais que são exigidas na contemporaneidade, como proatividade, senso de cooperação e raciocínio lógico, conforme apontam Custódio e Vieira (2015), essenciais para a formação integral dos estudantes.

No campo específico do ensino de Geografia, a aplicação de jogos ganha uma dimensão ainda mais profunda. Castellar e Vilhena (2011) defendem que a utilização de jogos no ensino de Geografia permite aos alunos não apenas compreender fenômenos geográficos especializados em seu cotidiano, mas também oferece instrumentos práticos e teóricos para

que desenvolvam a capacidade de "pensar e agir sobre o espaço". Essa visão dialoga diretamente com a concepção de Milton Santos (1997), que entende a Geografia como a análise das relações sociais no espaço, integrando o natural e o social para a compreensão da realidade. Nesse sentido, a gamificação na Geografia pode ser vista como a criação de "espaços geográficos digitais" onde ocorrem processos de aprendizagem, construção de significados e interações, conectando a teoria à prática de forma integrada e significativa, permitindo ao aluno pensar geograficamente o espaço terrestre em diferentes escalas e dimensões.

A perspectiva de uma educação que fomente o pensamento crítico e a autonomia dos alunos, conforme é defendida por Paulo Freire (1996) em sua obra "Pedagogia da Autonomia", dialoga com as propostas da gamificação e metodologias lúdicas, que favorecem uma participação ativa dos alunos e a construção do conhecimento de forma significativa. Nessa perspectiva, os jogos didáticos se configuram como recursos atrativos, motivadores e dinâmicos, induzindo os alunos a participarem com liberdade e prazer na sala de aula. Essa perspectiva reforça a importância de estratégias que promovam a participação ativa, a colaboração e a construção coletiva do conhecimento, alinhando-se a uma educação problematizadora e emancipatória.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

O grande desafio para o professor é desenvolver práticas que ajudem no processo de ensino e aprendizagem dos seus alunos e que promovam contribuições no cotidiano dos mesmos, quer seja no ambiente escolar ou em suas atividades extramuros da escola. Com isso, ao levar para sala de aula atividades lúdicas, o professor propicia uma aula dinâmica, criativa e construtiva.

De acordo com Custódio e Vieira (2015, p. 01):

As atividades lúdicas no ensino de Geografia podem proporcionar participação, a solidariedade, a cooperação, a análise crítica, a reflexão, a motivação e a participação em sala de aula e o respeito do aluno a si mesmo e ao outro. Entendendo que a busca de novas linguagens e metodologia lúdicas para o ensino de Geografia pode incluir várias outras alternativas.

Diante disso, na EEEFM São Sebastião, durante o segundo bimestre do ano de 2025, os bolsistas do PIBID/CAPPES/UEPB, junto com a professora e supervisora do programa na referida instituição, desenvolveram atividades gamificadas com os alunos das turmas do 2º ano do Ensino Médio, com o objetivo de abordar os conteúdos geográficos de forma mais

atrativa e assegurar uma aprendizagem mais efetiva, a partir do uso de metodologias que incorporem elementos presentes no cotidiano dos alunos, como o universo dos jogos.

O primeiro jogo aplicado com a turma foi a “Trilha da Geopolítica”, um jogo típico de tabuleiro, no qual os alunos lançam o dado e avançam as casas ao acertar perguntas sobre o tema proposto e o segundo jogo foi “Três Pistas”, inspirado em programas televisivos, onde cada grupo tenta acertar a palavra proposta, a partir da análise de três dicas, ganhando mais pontos quanto menos dicas forem necessárias. Durante as atividades, foi possível perceber um aumento significativo no engajamento e na participação dos estudantes, que se mostraram motivados e interessados em compreender os conteúdos de forma mais dinâmica e interativa.

O primeiro jogo, a “Trilha da Geopolítica”, foi pensado e confeccionado pelos bolsistas do PIBID e abordou temas como regionalização do espaço mundial, Guerra Fria, blocos econômicos, BRICS e países desenvolvidos e subdesenvolvidos. A dinâmica exigia raciocínio, memória e aplicação dos conhecimentos adquiridos em sala, estimulando o pensamento geográfico e o trabalho em grupo. Observou-se que os alunos demonstraram entusiasmo e colaboração ao longo da atividade, reforçando a importância do aspecto lúdico como mediador do aprendizado.

Figura 1. Os alunos participando do jogo de tabuleiro.



**Fonte:** Foto do acervo pessoal, (2025).





Já o jogo “Três Pistas” foi utilizado como atividade complementar e de revisão dos conteúdos. Nele, os alunos precisavam acertar conceitos e fenômenos geográficos a partir de dicas graduais, o que estimulou o raciocínio lógico e a capacidade de associação. Essa atividade favoreceu a consolidação dos conteúdos e incentivou a participação coletiva, já que os grupos precisavam discutir e construir respostas em conjunto.

Figura 2. Participação do jogo três pistas.

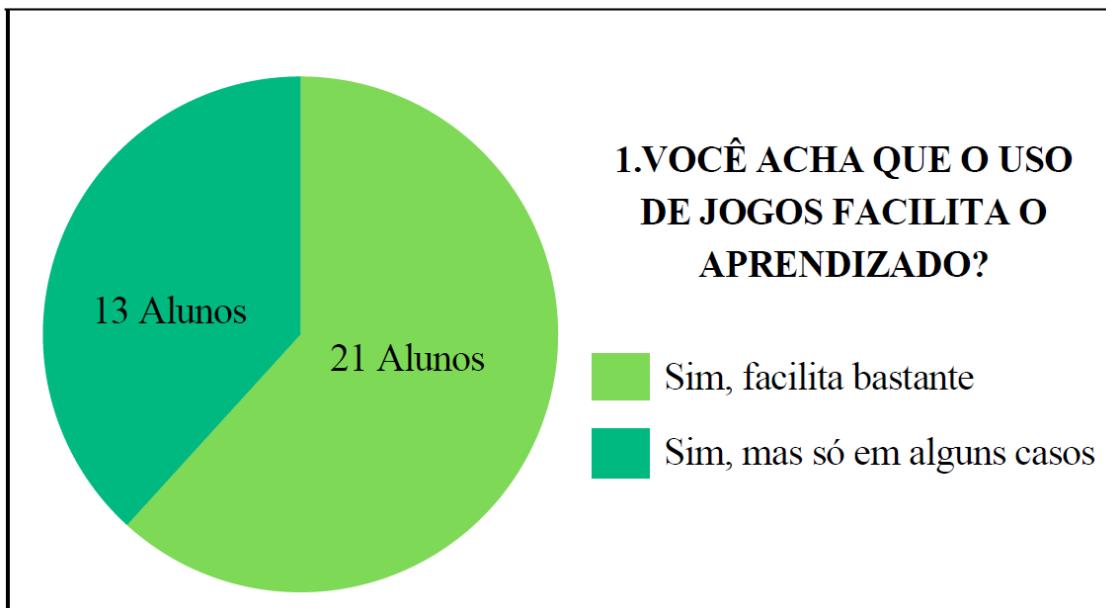


**Fonte:** foto do acervo pessoal, (2025).

Com vistas a entender o impacto do uso de jogos nas aulas e a eficácia dos mesmos no processo de aprendizagem, foi aplicado um questionário com seis perguntas objetivas. Buscamos entender, portanto, se os jogos ajudavam de fato a fixar melhor os conteúdos e se há alguma diferenciação em termos dos componentes curriculares, ou seja, em quais disciplinas funcionaria melhor. A primeira pergunta teve como objetivo identificar se os jogos contribuíam para o aprendizado dos alunos. As respostas obtidas estão apresentadas no Gráfico 1.



**Gráfico 1.** Percepção dos alunos sobre os jogos



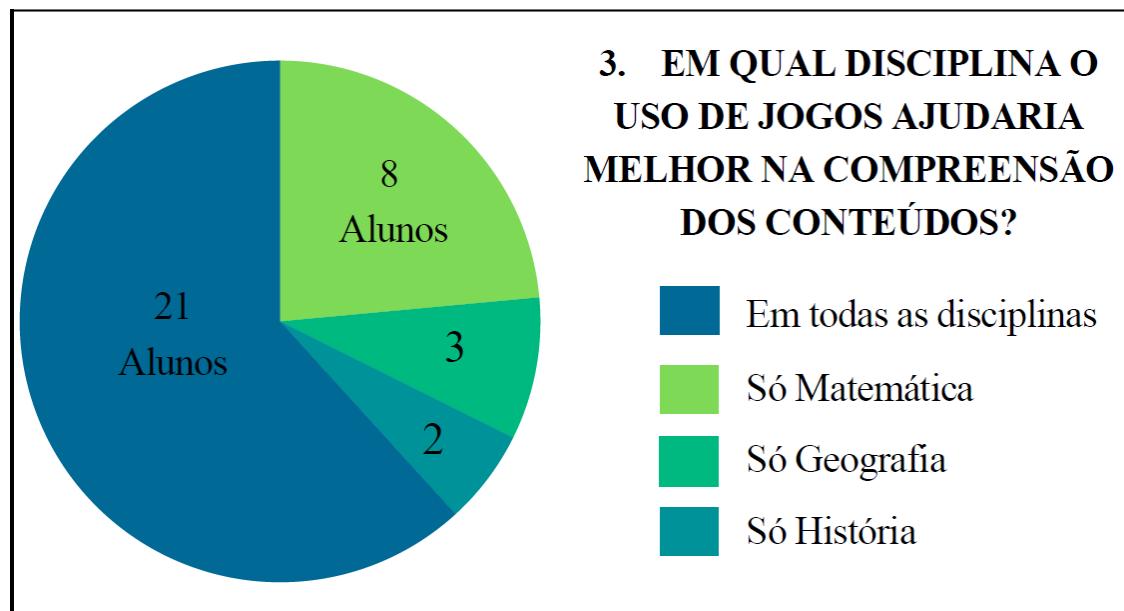
**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base naos respostas dos alunos, (2025).

O Gráfico 1 mostra que a maioria dos alunos reconhece que o uso de jogos facilita o aprendizado. Esse resultado é positivo, pois evidencia que as práticas lúdicas contribuem para tornar as aulas mais dinâmicas e favorecem a aprendizagem significativa. Na segunda questão, buscou-se identificar a percepção dos estudantes acerca do uso de jogos nas aulas de Geografia. As opções de resposta apresentadas foram: importante, muito importante, pouco importante e nada importante. Os resultados indicaram que 22 alunos consideraram essa prática importante, 8 a classificaram como muito importante, e 4 a avaliaram como pouco importante, evidenciando uma percepção predominantemente positiva quanto à relevância dos jogos no processo de ensino-aprendizagem da disciplina.

A terceira pergunta teve como objetivo identificar em quais disciplinas o uso de jogos é mais efetivo. Os dados obtidos estão apresentados no Gráfico 2.



**Gráfico 2.** Disciplinas que mais possui atividades com jogos



**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base nas respostas dos alunos, (2025).

O Gráfico 2 evidencia que a maioria dos estudantes (21) considera que o uso de jogos favorece a aprendizagem em todas as disciplinas, enquanto 8 apontaram a Matemática, 3 a Geografia e 2 a História. Os dados indicam uma percepção positiva quanto ao potencial pedagógico dos jogos, embora revelem a necessidade de ampliar sua aplicação na Geografia, de modo a fortalecer o interesse e a compreensão dos conteúdos dessa área.

Durante a observação, constatou-se que ambas as estratégias contribuíram para a melhoria do clima de sala e para a criação de um ambiente de aprendizagem mais leve e colaborativo. Os alunos mostraram-se mais dispostos a participar, fizeram relações entre teoria e prática e desenvolveram habilidades cognitivas e sociais, como a argumentação, a cooperação e o respeito às regras.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência desenvolvida no âmbito do PIBID na EEEFM São Sebastião, em Campina Grande – PB, com a elaboração e aplicação de jogos didáticos no ensino de Geografia, demonstrou o potencial transformador das metodologias lúdicas no processo de ensino-aprendizagem. Conforme evidenciado pelos resultados e pela análise da participação





dos alunos, a utilização de jogos na sala de aula mostrou que é um recurso eficaz para despertar o interesse, promover o engajamento e a participação ativa dos estudantes, tornando os conteúdos geográficos mais atrativos, interativos e significativos.

A aplicação de jogos como a "Trilha da Geopolítica" e "Três Pistas" não apenas complementou os métodos tradicionais, mas também contribuiu para a construção coletiva do conhecimento, o desenvolvimento do raciocínio lógico, da memória e de habilidades sociais, como a argumentação, e a cooperação. Essas habilidades ajudam o estudante a ter um aprendizado mais completo e dinâmico, aprendendo de forma lúdica e estimulando o pensamento geográfico.

Ressaltamos, no entanto, como uma dificuldade para o uso de gamificação em sala de aula, a ausência de jogos prontos disponíveis no mercado, o que exige do professor capacidade criativa, adaptativa e disponibilidade de tempo para a confecção de materiais, o que nem sempre é possível diante do cotidiano exaustivo de muitos profissionais. Desse modo, deixamos como sugestão, além dos jogos citados ao longo do relato, a utilização de plataformas digitais, as quais disponibilizam muitos quizzes e outros jogos de forma mais prática e de fácil uso, como o Kahoot e o Baamboozle, que podem proporcionar momentos de interação e diversão em sala de aula.

Em suma, a pesquisa reforça a ideia de que a integração de jogos didáticos no ensino de Geografia pode ser uma estratégia pedagógica valiosa para enriquecer a prática docente e aprimorar a experiência de aprendizagem dos alunos. A vivência proporcionada pelo PIBID, ao aproximar a universidade da escola e incentivar a experimentação de novas abordagens, contribui significativamente para a formação crítica e reflexiva dos futuros professores, ao mesmo tempo em que impacta positivamente a dinâmica escolar, promovendo um ambiente de aprendizado mais dinâmico, colaborativo e prazeroso.

## REFERÊNCIAS

CASTELLAR, S., VILHENA, J. Ensino de Geografia. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

NASCIMENTO, G. B. do; SANTOS, G. A. dos; NORONHA, L. P.; LIMA, M. E. L. da. A Aplicação de Jogos Didáticos no Processo de Ensino/Aprendizagem de Química. In: VIII ENALIC - VII SEMINÁRIO DO PIBID - II SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA, 2021.

SANTOS, Milton. Por uma Geografia Nova. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1997.



TARDIF, Maurice. Os Saberes Docentes e a Formação Profissional. Petrópolis: Vozes, 2002.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

CUSTÓDIO, V. O.; VIEIRA, M. A. Jogos e atividades lúdicas no ensino de geografia. In: ENCONTRO NACIONAL DE PRÁTICAS DE ENSINO EM GEOGRAFIA, 7., 2015, Rio de Janeiro. Anais [...]. Rio de Janeiro: UFRJ, 2015.

