

## JOGOS DIDÁTICOS E GEOPOLÍTICA: UMA PROPOSTA LÚDICA PARA A FORMAÇÃO DOCENTE EM GEOGRAFIA

Thiago dos Santos Machado <sup>1</sup>  
Eliton Ferreira da Silva <sup>2</sup>  
Douglas Cesar Pinheiro Santos <sup>3</sup>  
Debora Aquino Nunes <sup>4</sup>

### RESUMO

Este trabalho apresenta uma proposta didática que utiliza um jogo da memória para facilitar o aprendizado das correntes epistemológicas da Geopolítica entre os alunos da Licenciatura em Geografia do IFPA Campus Abaetetuba (Pará). A atividade foi desenvolvida com o objetivo de tornar o aprendizado mais acessível, dinâmico e significativo, especialmente ao tratar de conteúdos considerados complexos. Assim, busca-se apresentar as potencialidades e as dificuldades na produção do jogo da memória (Estratégia da mente: Geopolítica em jogo) como metodologia ativa utilizada no componente curricular de Geopolítica na formação inicial de professores de Geografia. Inspirado na pedagogia freireana e em metodologias ativas, o jogo foi estruturado a partir de autores clássicos e contemporâneos como Ratzel, Mackinder, Mahan, Spykman, Lacoste, Bertha Becker e Porto-Gonçalves. As cartas trazem conceitos e ideias-chave de cada autor, permitindo aos estudantes uma aprendizagem lúdica, crítica e colaborativa. A metodologia empregada articulou pesquisa teórica, uso de ferramentas digitais para o design e colagem das cartas pedagógicas, bem como trabalho colaborativo, promovendo a integração entre teoria e prática. Foi necessário relacionar as cartas de princípios epistemológicos e/ou categorias aos autores correspondentes, garantindo coerência conceitual e fundamentação teórica. A proposta rompeu com o modelo tradicional de ensino bancário, ao valorizar a participação ativa dos alunos e incentivar o desenvolvimento do pensamento crítico. Os resultados mostram que a ludicidade pode ser uma ferramenta potente no ensino da Geografia. Além disso, a experiência proporcionou o desenvolvimento de habilidades importantes à formação docente, como planejamento didático, criatividade e uso de recursos tecnológicos. Em relação às dificuldades, apontamos a distância entre integrantes do grupo e a dificuldade no uso de programas para a produção do jogo. A proposta reforça a importância de práticas pedagógicas inovadoras na formação de professores.

**Palavras-chave:** Geopolítica, Ludicidade, Formação Docente, Jogo Da Memória, Metodologias Ativas

<sup>1</sup> Graduando de Geografia, pelo Instituto Federal do Pará (IFPA); bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), [thiagomachadotm157@gmail.com](mailto:thiagomachadotm157@gmail.com) ;

<sup>2</sup> Graduando de Geografia, pelo Instituto Federal do Pará (IFPA); bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), [elitonferreira89@gmail.com](mailto:elitonferreira89@gmail.com) ;

<sup>3</sup> Graduando de Geografia, pelo Instituto Federal do Pará (IFPA); bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), [pinheirodouglas698@gmail.com](mailto:pinheirodouglas698@gmail.com) ;

<sup>4</sup> Licenciada e Bacharel em Geografia (UFPA) mestra em planejamento do desenvolvimento (NAEA/UFPA), professora EBTT de Geografia no IFPA - campus Abaetetuba, [debora.aquino@ifpa.edu.br](mailto:debora.aquino@ifpa.edu.br).





## INTRODUÇÃO

O ensino de geopolítica, por vezes, é percebido como um conteúdo denso e de difícil assimilação, especialmente quando abordado de maneira tradicional. Pensando nisso, este trabalho propõe uma abordagem alternativa e lúdica por meio da criação de um jogo de cartas (jogo da memória), com o objetivo de facilitar o aprendizado das principais correntes e geopolíticas. Durante os estudos na disciplina de geopolítica, tivemos contato com autores clássicos e contemporâneos como Friedrich Ratzel, Kjellen, Halford Mackinder, Alfred Mahan, Nicholas Spykman, Yves Lacoste, Aníbal Quijano, Ramón Grosfoguel, Bertha Becker e Carlos Walter Porto-Gonçalves.

A elaboração do jogo surgiu da necessidade de tornar o ensino da geopolítica mais acessível e significativo para os estudantes, ao mesmo tempo em que reforça nossa formação como futuros professores. Por meio dessa atividade, foi possível compreender com maior profundidade temas complexos, refletir sobre a aplicação pedagógica dos conteúdos e explorar metodologias que despertam o interesse dos alunos. Nessa perspectiva, a didática deve ser compreendida não apenas como técnica de ensino, mas como prática política, ética e socialmente situada, que exige do educador uma postura crítica e criativa frente aos desafios educacionais (Candau, 2012). Assim, o presente relato visa apresentar as potencialidades e as dificuldades na produção do jogo da memória (Estratégia da mente: Geopolítica em jogo) como metodologia ativa utilizada no componente curricular de geopolítica na formação inicial de professores de Geografia.

Compartilhar essa experiência é demonstrar a importância de práticas didáticas inovadoras no ensino de Ciências Humanas, mais especificamente na formação inicial docente em Geografia. Dessa forma, o relato foi organizado de maneira a apresentar, de forma clara e coerente, o percurso desenvolvido ao longo da proposta. Inicialmente, a introdução expõe o contexto e os objetivos que motivaram a criação do jogo da memória. Em seguida, a metodologia descreve as etapas de elaboração do material didático, os recursos empregados e o público envolvido na atividade. A terceira parte, intitulada resultados e discussão, analisa as potencialidades e os desafios encontrados durante o processo, destacando as contribuições do jogo para o ensino de geopolítica. Por fim, as considerações finais reúnem as principais reflexões, aprendizagens e perspectivas que emergiram dessa experiência, reforçando o valor das metodologias ativas na formação docente em Geografia.

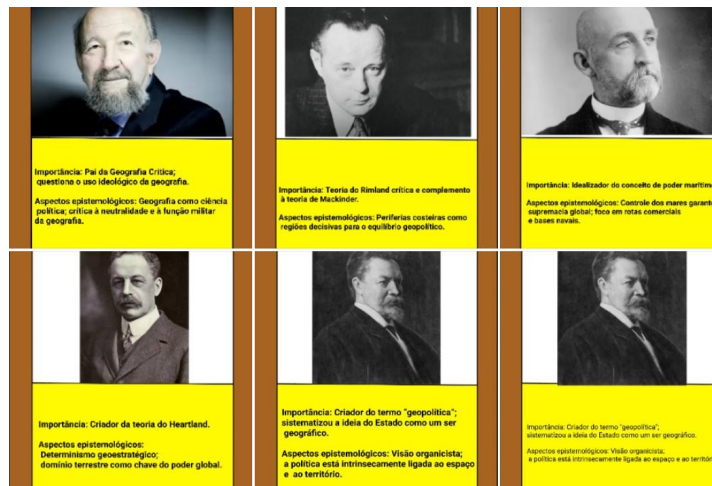
## METODOLOGIA





A elaboração da atividade pedagógica teve início no dia 6 de maio e está prevista para ser finalizada no dia 23 do mesmo mês, totalizando 18 dias de trabalho. Durante esse período, foram realizadas etapas de planejamento, pesquisa teórica em livros e artigos acadêmicos, que embasaram as informações inseridas nas cartas, seleção dos autores e conceitos geopolíticos, utilizamos a ferramenta digital sketchbook, para fazer o design das cartas do jogo da memória, além da organização visual e textual do material pedagógico.

Figura 1: Jogo de memória “Estratégia da mente: Geopolítica em jogo”



Fonte: google imagens, mafra

Elaboração: dos autores, 2025

Os materiais utilizados incluíram papel, tesoura, impressora, recursos digitais e aplicativos de edição de imagem e anotações fornecidas pela disciplina. Todo o processo foi realizado de forma colaborativa entre os integrantes do grupo, integrando teoria e prática pedagógica com foco na formação docente. A metodologia adotada foi baseada na aprendizagem ativa (Pereira; Lima, 2023) e no uso de recursos lúdicos (Silva; Pereira, 2023) como facilitadores do ensino de geopolítica.

A entrega do material foi realizada no Instituto Federal do Pará (IFPA), Campus Abaetetuba, situado às margens do Rio Jarumã, no município de Abaetetuba, na região nordeste do estado do Pará. Essa área é caracterizada por uma forte presença de rios e igarapés, compondo uma paisagem típica da Amazônia que mistura elementos urbanos e ribeirinhos. O campus está inserido em um território de grande diversidade cultural e marcado por desafios sociais, o que exige uma formação acadêmica crítica e comprometida com a realidade do local em face aos processos multiescalares que (reorganizam o seu território, principalmente





relacionados à geopolítica das commodities e do neoeextrativismo para Amazônia, com destaque para a produção em larga escala do açaí.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A proposta desenvolvida neste trabalho fundamenta-se em diferentes concepções clássicas e contemporâneas da Geopolítica, que serviram de base para a elaboração do recurso didático. Entre os autores clássicos, destaca-se Friedrich Ratzel (apud Mafra, 2006), que concebe o Estado como um organismo vivo, o qual necessita de expansão territorial para garantir sua sobrevivência, ideia que influenciou teorias posteriores no campo geopolítico. Halford Mackinder (apud Mafra, 2006), por sua vez, formulou a teoria do Heartland, segundo a qual o domínio da região central da Eurásia representaria a chave para o controle global. Essa concepção foi retomada e reformulada por Nicholas Spykman (apud Mafra, 2006), que enfatizou a importância do Rimland, as áreas litorâneas da Eurásia, como espaços decisivos na disputa pelo poder mundial. Já Alfred Mahan (apud Mafra, 2006) destacou a centralidade do poder marítimo, ressaltando que o domínio naval é essencial para a projeção de força de um Estado no cenário internacional. Na teoria clássica, o poder, portanto, era diretamente relacionado ao tamanho territorial de um Estado-nação, sendo o território entendido principalmente como área, tendo o Darwinismo forte influência nesse pensamento, a saber: o Estado é um organismo vivo que nasce, cresce e morre.

No campo das abordagens críticas, Lacoste (1988; 1993) ressaltou o caráter político e estratégico da Geografia, afirmando que “serve, em primeiro lugar, para fazer a guerra”. Essa perspectiva evidencia a necessidade de compreender a disciplina como um saber de poder, capaz tanto de dominar quanto de emancipar, o que reforça sua relevância na formação de cidadãos críticos. Nessa direção, os aportes de Aníbal Quijano e Ramón Grosfoguel contribuem para uma leitura decolonial da Geopolítica, ao questionarem a lógica eurocêntrica e hegemônica do poder global.

Entre os autores brasileiros, Bertha Becker (2004) enfatiza a posição estratégica da Amazônia no tabuleiro geopolítico mundial, relacionando soberania e meio ambiente como dimensões centrais da disputa territorial. Já Carlos Walter Porto-Gonçalves (2006) propõe uma geopolítica crítica decolonial, que valoriza os saberes tradicionais e as lutas sociais, apontando para a necessidade de uma justiça ambiental e territorial.

Assim, ao articular as concepções clássicas e críticas da Geopolítica, este trabalho buscou fundamentar teoricamente a construção de um recurso lúdico voltado ao ensino da





disciplina, de modo a favorecer a aprendizagem significativa dos estudantes e estimular práticas pedagógicas inovadoras.

IX Encontro Nacional das Licenciaturas  
IX Seminário Nacional do PIBID

Desta forma ao nos aprofundarmos nas novas formas de ensino, compreendemos a importância de romper com o modelo tradicional conhecido como ensino bancário. Esse modelo, amplamente criticado por Paulo Freire (1970), enxerga o aluno como um depósito vazio, onde o professor deposita informações. Essa concepção desconsidera a individualidade dos estudantes, seus ritmos, dificuldades e contextos específicos de aprendizagem, tornando o processo mais complexo e excludente. Cada estudante possui um tempo próprio para aprender, e o ensino bancário ignora essas particularidades. Isso é especialmente problemático quando lidamos com conteúdo mais densos, como a geopolítica. Ao nos depararmos com esse tema em sala de aula, percebemos que, apesar de ser um conteúdo rico, ele também é extenso e muitas vezes complexo. Surge então uma dúvida comum entre os futuros professores: como ensinar geopolítica de maneira eficaz e interessante para os alunos?

Muitas vezes, uma abordagem puramente expositiva pode afastar os estudantes, causando desinteresse e dificuldade de acompanhamento. Por isso, é essencial refletir sobre formas mais atrativas de ensinar, que despertem a curiosidade e mantenham o engajamento dos alunos. É nesse contexto que entra o ensino lúdico como uma estratégia pedagógica transformadora. O ensino lúdico rompe com a centralidade do professor como único detentor do saber e coloca o estudante no centro do processo educativo. Essa abordagem valoriza a criatividade, a autonomia e o intercâmbio de conhecimentos – não apenas entre professor e aluno, mas também entre os próprios alunos (Silva; Pereira, 2023). Por meio de jogos, dinâmicas, recursos audiovisuais e metodologias ativas, o conteúdo é ressignificado e torna-se mais acessível, especialmente no caso de temas como a geopolítica. Portanto, repensar o ensino, abandonar práticas engessadas e apostar em estratégias que coloquem o aluno como protagonista são passos fundamentais para uma educação mais democrática, inclusiva e significativa.

Foi a partir dessas reflexões que surgiu a ideia do jogo da memória como recurso didático. Inicialmente, houve um estudo aprofundado sobre os autores discutidos em sala como Ratzel, Mackinder, Mahan, Spykman, Yves Lacoste, Aníbal Quijano, Bertha Becker e Carlos Walter Porto Gonçalves com o objetivo de extrair os conceitos centrais de cada pensamento. Assim, inspirados pela necessidade de tornar o ensino da geopolítica mais acessível e envolvente, criamos uma proposta capaz de trabalhar diferentes nichos da geopolítica de maneira direta, rápida, interativa e divertida. O jogo da memória permitiu condensar os principais conceitos e temas da geopolítica em cartas ilustradas e informativas,







facilitando o processo de aprendizagem por meio da ludicidade (Silva; Pereira, 2023). Essa abordagem torna o conteúdo, que muitas vezes é considerado cansativo ou difícil, mais atrativo e compreensível para os alunos. Além disso, o uso do jogo rompe com a lógica tradicional do ensino bancário, pois estimula a participação ativa dos estudantes, promove o diálogo, o trabalho em grupo, a troca de saberes e o desenvolvimento do raciocínio. Dessa forma, o aluno não apenas memoriza informações, mas se envolve com o conteúdo de maneira crítica e significativa, favorecendo uma aprendizagem mais sólida e prazerosa. Nesse caso aqui apresentado além de se envolver diretamente com o conteúdo, os/as discentes produziram um novo conhecimento sistematizado de maneira didática em cartas.

A partir das comparações propostas por Freire (1987), que criticava o modelo tradicional de ensino denominado “educação bancária”, foi possível identificar os aspectos negativos desse tipo de prática pedagógica. Em contraposição, destacam-se os elementos positivos do ensino lúdico defendido pelo autor, cuja premissa fundamental consiste em colocar o estudante no centro do processo de aprendizagem, reconhecendo-o como sujeito ativo e crítico na construção do conhecimento.

A comparação entre o ensino bancário e o ensino lúdico evidencia duas concepções pedagógicas opostas quanto ao papel do aluno, do professor e da própria função da educação. No modelo bancário, o estudante é concebido como um recipiente vazio a ser preenchido, limitando-se a reproduzir conteúdo previamente definidos pelo professor. A relação entre docente e discente é vertical, caracterizada pela autoridade unilateral do professor e pela passividade do aluno. A metodologia é essencialmente expositiva, priorizando a memorização e a repetição, o que torna o processo de ensino rígido e pouco estimulante. Já o ensino lúdico propõe uma ruptura com essa lógica tradicional, colocando o aluno como protagonista do processo de aprendizagem. Nesse modelo, o conhecimento é construído de forma interativa e significativa, por meio de jogos, dinâmicas, dramatizações e outras atividades criativas que estimulam o raciocínio, a imaginação e a cooperação. A relação professor-aluno torna-se horizontal, baseada na troca e no diálogo, e o ambiente de aprendizagem se transforma em um espaço flexível, motivador e inclusivo. Enquanto o ensino bancário busca apenas a transmissão de informações, o ensino lúdico visa formar sujeitos críticos, criativos e colaborativos, capazes de compreender e intervir na realidade de maneira consciente e transformadora.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO





A elaboração do jogo da memória “Estratégia da Mente: Geopolítica em Jogo” representou uma experiência significativa na formação docente, unindo teoria, prática e criatividade. A atividade teve como principal objetivo transformar conteúdos tradicionalmente complexos, como as correntes da Geopolítica, em um recurso didático acessível e atrativo por meio do ensino lúdico. A construção do jogo permitiu aos licenciandos compreender de forma mais dinâmica as ideias dos principais autores geopolíticos, estimulando o pensamento crítico, a colaboração e o protagonismo estudantil. Entre as potencialidades observadas, destaca-se a capacidade do jogo de promover uma aprendizagem ativa e significativa, conforme os princípios das metodologias ativas e da pedagogia freireana. A ludicidade, nesse contexto, consolidou-se como uma estratégia pedagógica capaz de envolver os alunos cognitivamente e emocionalmente no processo de aprendizagem, favorecendo a memorização dos conceitos geopolíticos, o desenvolvimento da autonomia intelectual e a socialização entre os participantes. Apesar das diversas potencialidades, há também dificuldades que precisam ser consideradas. Como podemos verificar no quadro abaixo:

Quadro 01 - Potencialidades e dificuldades na produção do jogo de memória “Estratégia da Mente: Geopolítica em Jogo”

Potencialidades (ligadas ao ensino lúdico)	Dificuldades (durante a criação do jogo)
Participação ativa dos estudantes, estimulando o envolvimento direto no processo de aprendizagem.	Distância geográfica entre os integrantes do grupo, dificultando encontros presenciais e a comunicação constante.
Desenvolvimento da criatividade na elaboração das cartas e no design do jogo, tornando o aprendizado mais atrativo.	Limitações técnicas no uso de ferramentas digitais, como o aplicativo Sketchbook, utilizado para a produção das cartas.
Fortalecimento da autonomia dos participantes, permitindo que cada membro contribuísse com ideias e soluções próprias.	Dificuldade na organização do tempo e na conciliação das etapas de pesquisa, design e revisão do material.
Protagonismo discente, com os alunos atuando como sujeitos ativos no processo de ensino-aprendizagem.	Necessidade de sintetizar conceitos geopolíticos complexos sem comprometer a precisão teórica.
Colaboração intragrupo, promovendo o trabalho coletivo e o diálogo entre os integrantes.	Limitação de recursos materiais e tecnológicos disponíveis para a confecção do jogo didático.
Criação e inovação na forma de abordar conteúdos de Geopolítica por meio de uma metodologia lúdica.	Desafios relacionados à padronização visual e à coerência estética do material produzido.
Aplicação de uma didática sólida, capaz de articular teoria, prática e ludicidade no processo educativo.	Falta de tempo hábil para aprimorar o design e realizar testes práticos com o público-alvo.

Fonte: Elaboração própria (2025).





A experiência com o desenvolvimento de um jogo de cartas voltado ao ensino da Geopolítica revelou-se positiva e enriquecedora para a formação de professores de Geografia. A atividade consistiu na criação de um jogo da memória baseado em conceitos e autores da Geopolítica, permitindo que, enquanto futuros geógrafos e educadores, exercitássemos nossa capacidade de criar, organizar e trabalhar conteúdos de maneira dinâmica, acessível e criativa, especialmente por propor uma abordagem lúdica para temas tradicionalmente vistos como complexos. Essa vivência também proporcionou uma reflexão importante sobre o valor das metodologias ativas no ensino de conteúdos considerados difíceis, como a Geopolítica, demonstrando que é possível tornar a aprendizagem mais significativa por meio de estratégias que dialogam com diferentes realidades e faixas etárias, despertando o interesse dos estudantes pela participação no jogo da memória (Silva, 2024).

Ao representar autores e conceitos, a atividade possibilita aos alunos o contato direto com as ideias centrais de cada pensador, favorecendo a construção do conhecimento de maneira lúdica e contextualizada. Além disso, a experiência contribuiu para o desenvolvimento de competências pedagógicas fundamentais à prática docente, como a seleção e adaptação de conteúdos, o planejamento didático e a capacidade de articular teoria e prática pedagógica no ambiente escolar. Dessa forma, o uso do jogo de cartas não apenas facilita o ensino de geopolítica, mas também amplia o repertório metodológico dos futuros professores, incentivando a inovação e a criatividade no processo educativo.

A experiência com o jogo de cartas desenvolvido para abordar conteúdos de geopolítica revelou-se bastante positiva. Ao estimular uma aprendizagem ativa, crítica e participativa, a atividade aproxima-se da pedagogia freireana, que entende o estudante como sujeito do processo educativo (Freire, 1987, p. 96). A estrutura lúdica do jogo também remete à concepção de Huizinga (2000), que reconhece o jogo como um elemento formador da cultura, capaz de promover o desenvolvimento do pensamento simbólico e social. Além disso, os debates e estratégias exigidos pela dinâmica contribuíram para a consolidação da aprendizagem significativa (Ausubel, 2003), uma vez que os alunos puderam relacionar os conflitos simulados no jogo com conteúdo previamente estudados em sala de aula.

No campo específico da Geografia, o jogo possibilitou o trabalho com temas geopolíticos sob uma perspectiva crítica, conforme propõe Vesentini (2008), favorecendo a compreensão das relações de poder entre teorias geopolíticas e os Estados. O envolvimento e o engajamento dos estudantes durante a atividade também dialogam com Jenkins (2009), que destaca o papel dos jogos na cultura da convergência como espaços de aprendizagem







colaborativa e ativa. Dessa forma, a experiência demonstrou o potencial do jogo como recurso didático para tornar o ensino da Geopolítica mais dinâmico, reflexivo e significativo.

A experiência de elaborar um jogo de cartas como recurso didático para o ensino de geopolítica permitiu reflexões importantes sobre o papel da ludicidade na prática pedagógica e sobre os desafios da formação docente. O processo de produção nos levou a revisitar e sistematizar o conteúdo de forma criativa, o que por si só já representou um exercício valioso de aprendizagem. Ao dialogar com autores como Yves Lacoste, que questiona o papel tradicional da Geografia ao afirmar que ela “serve, em primeiro lugar, para fazer a guerra”, Lacoste mostra como a Geografia ensinada nas universidades muitas vezes ignora esse papel político e acaba se afastando da realidade dos alunos. Ele critica essa abordagem mais técnica e neutra, defendendo que é preciso formar cidadãos críticos, capazes de compreender as relações de poder presentes no espaço geográfico. A partir dessa compreensão, torna-se evidente que a Geografia deve ser ensinada de modo a revelar as contradições e conflitos que estruturam o mundo contemporâneo, promovendo uma leitura crítica do território e de suas dinâmicas. O uso do jogo, nesse sentido, assume uma função formativa e emancipadora, pois aproxima os estudantes de debates complexos de maneira acessível e envolvente. Assim, a ludicidade se mostra não apenas como uma estratégia pedagógica, mas como uma ferramenta política de transformação, capaz de despertar o interesse, a curiosidade e a consciência social dos alunos. Essa experiência reforça a importância de um ensino de Geografia comprometido com a realidade e voltado para a construção de uma educação crítica e significativa. Como afirma Lacoste:

A geografia serve, em primeiro lugar, para fazer a guerra. Isso quer dizer que, entre outras coisas, ela serve também para fazer a paz, mas também para dominar, explorar e se libertar. [...] É preciso ensinar aos alunos que o espaço geográfico é permeado de conflitos e interesses, e que compreendê-lo criticamente é uma forma de resistência. (LACOSTE, 1988, p. 15).

Isso nos fez refletir sobre como tornar o ensino mais envolvente, acessível e conectado com os problemas reais do mundo. Em vista disso, compreendemos como o ensino geopolítico pode (e deve) ser ressignificado na escola, tornando-se uma ferramenta para desenvolver o pensamento crítico e a leitura do mundo. A própria construção do jogo nos fez refletir sobre como tornar esses conteúdos mais acessíveis, fugindo da simples memorização e buscando promover experiências mais participativas e reflexivas. Nesse sentido, percebemos que a construção de materiais didáticos, quando pensada a partir de referenciais teóricos e voltada para o contexto escolar, pode ser um caminho eficaz para superar métodos tradicionais e pouco envolventes. A experiência nos desafiou como futuros professores a





pensar não apenas o que ensinar, mas como ensinar, considerando a realidade dos alunos e a importância de metodologias que favoreçam a autonomia e a criticidade

Durante o desenvolvimento da atividade, surgiram algumas dificuldades que impactaram diretamente o processo de elaboração do material didático. Uma das principais limitações enfrentadas pela equipe foi a distância geográfica entre os integrantes, o que dificultou a realização de encontros presenciais e exigiu uma organização mais rigorosa, além de uma comunicação eficiente no ambiente virtual para garantir o andamento do trabalho. Também enfrentamos obstáculos técnicos relacionados ao uso do programa Sketchbook, ferramenta adotada para a edição das cartas, especialmente por parte de membros que não possuíam familiaridade prévia com recursos digitais de desenho e design. Isso demandou um esforço adicional de aprendizado e cooperação entre os participantes para assegurar a qualidade visual do produto.

Apesar dessas dificuldades, o processo de construção do jogo de cartas revelou diversas potencialidades que contribuíram significativamente para a nossa formação enquanto futuros docentes. Conseguimos desenvolver um material didático inovador, que reúne conceitos relevantes da Geopolítica e oferece uma abordagem alternativa e acessível para seu uso em sala de aula. A atividade nos proporcionou uma oportunidade valiosa de aprofundar o conhecimento sobre os autores e teorias geopolíticas estudadas, ao mesmo tempo em que permitiu transformar conteúdos teóricos complexos em recursos lúdicos, claros e organizados. Esse exercício ainda favoreceu o aprimoramento de competências como síntese, planejamento pedagógico, criatividade e trabalho colaborativo, além de destacar a importância de adequar os conteúdos à realidade dos alunos.

Para o aprimoramento de propostas futuras semelhantes, consideramos essencial a ampliação do tempo destinado ao planejamento e a disponibilização de recursos técnicos mais acessíveis, bem como suporte específico para o uso de ferramentas digitais. Além disso, a possibilidade de aplicar o material em uma turma real traria benefícios adicionais, permitindo ajustes e melhorias baseados em observações práticas e no retorno dos próprios estudantes, enriquecendo ainda mais a experiência de produção e aplicação do recurso didático.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada neste trabalho evidenciou o potencial do uso de jogos didáticos, especificamente o jogo da memória, como recurso metodológico eficaz para o ensino da Geopolítica no contexto da formação docente em Geografia. A proposta demonstrou que, ao





integrar ludicidade e conhecimento científico, é possível tornar conteúdos tradicionalmente considerados complexos mais acessíveis, atrativos e significativos para os estudantes (Silva; Pereira, 2023).

A construção colaborativa do material permitiu a articulação entre teoria e prática, favorecendo o desenvolvimento de competências pedagógicas, como a seleção de conteúdos relevantes, o planejamento de estratégias de ensino inovadoras e a reflexão crítica sobre as metodologias utilizadas em sala de aula (Pereira; Lima, 2023). Além disso, o processo contribuiu para a compreensão da Geografia como uma ciência comprometida com a leitura crítica do espaço e das relações de poder que o estruturam.

Em relação aos desafios, verificou-se que a elaboração do jogo da memória exigiu atenção especial à organização do conteúdo e à seleção dos conceitos mais representativos da Geopolítica, de forma que pudessem ser condensados em cartas didáticas sem perder profundidade conceitual. Outro desafio identificado foi a necessidade de equilibrar a ludicidade com a precisão científica, garantindo que o jogo permanecesse um recurso pedagógico sério, mas atraente. Além disso, observou-se a limitação de diversidade nos autores escolhidos, predominando referências europeias, brancas e masculinas, o que evidencia a importância de ampliar o repertório de autores para futuras edições do jogo. Como melhoria para o desenvolvimento futuro do jogo, propõe-se a divisão das cartas em duas categorias: uma com a fotografia do autor(a) e outra com os principais aspectos epistemológicos e conceituais, permitindo uma melhor associação visual e cognitiva.

Dessa forma, conclui-se que iniciativas pedagógicas baseadas em jogos e metodologias ativas não apenas ampliam o repertório didático dos futuros professores, mas também promovem uma educação mais democrática, criativa e conectada com as realidades dos alunos. Reforça-se, assim, a importância de uma formação docente que valorize a experimentação, a criticidade e a construção coletiva do saber, em consonância com os princípios de uma educação transformadora e emancipadora (Silva; Pereira, 2023; Pereira; Lima, 2023).

## AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente à professora Débora Aquino, pela orientação, apoio e incentivo durante o desenvolvimento desta atividade, cuja contribuição foi essencial para a construção deste trabalho. Estendemos nossa gratidão ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará, Campus Abaetetuba, pela oportunidade de formação e pelo





espaço acadêmico que possibilita experiências de aprendizagem significativas. Também somos gratos aos colegas de turma, que, com suas trocas e diálogos, contribuíram para o aprimoramento de nossas reflexões. Por fim, agradecemos às nossas famílias e amigos pelo incentivo constante, paciência e apoio em nossa trajetória acadêmica.

## REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David Paul. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa: Plátano, 2003.

BECKER, Bertha K. **Geopolítica da Amazônia**. *Estudos Avançados*, São Paulo, v. 19, n. 53, p. 71–86, 2004.

CANDAU, Vera Maria. **Didática: o saber e o fazer do cotidiano escolar**. Petrópolis: Vozes, 2012.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GROSFOGUEL, Ramón. **Para descolonizar os estudos de economia política e os estudos pós-coloniais**. Buenos Aires: CLACSO, 2008.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LACOSTE, Yves. **A geografia: isso serve, em primeiro lugar, para fazer a guerra**. 2. ed. Campinas: Papirus, 1988.

LACOSTE, Yves. **A geopolítica do Mediterrâneo**. Campinas: Papirus, 1993.

MAFRA, Roberto Machado de Oliveira. **Geopolítica: introdução ao estudo**. São Paulo: Sicurezza, 2006.

PEREIRA, Ana Cláudia; LIMA, João Carlos. **Metodologias ativas no ensino de Geografia**. Belém: IFPA, 2023.

PORTO-GONÇALVES, Carlos Walter. **A globalização da natureza e a natureza da globalização**. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

QUIJANO, Aníbal; GROSFOGUEL, Ramón. **Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina**. Buenos Aires: CLACSO, 2005.





SILVA, Eliton Ferreira; PEREIRA, Ana Cláudia. **Ludicidade e ensino de Geografia: práticas e reflexões.** Abaetetuba: IFPA, 2023.

SILVA, Eliton Ferreira. **Jogos didáticos e Geopolítica: uma proposta lúdica para a formação docente em Geografia.** Abaetetuba: IFPA, 2024.

VESENTINI, José William. **Geografia: o mundo em transição.** São Paulo: Ática, 2008.

