



ALFABETIZAÇÃO CARTOGRÁFICA: O USO DE JOGOS LÚDICOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA

Édipo Alves Lacerda ¹
Lavínia Leandra Silva Carreiro ²
Ricardo Henrique Palhares ³

RESUMO

O estudo aborda a importância do uso de jogos lúdicos como ferramenta pedagógica no ensino da Geografia, com foco especial na alfabetização cartográfica. Parte-se do entendimento de que a educação deve ir além da simples transmissão de conteúdos, promovendo o pensamento crítico e a autonomia dos estudantes. Com base em autores como Freire, Piaget e Kishimoto, o trabalho defende que os jogos são recursos capazes de transformar a aprendizagem em um processo mais dinâmico, interativo e significativo, sobretudo em turmas com baixa motivação. A pesquisa utilizou uma abordagem qualitativa, por meio de revisão bibliográfica e pesquisa de campo em escolas públicas de Montes Claros-MG, com destaque para a Escola Estadual Maria da Conceição Rodrigues Avelar. Foram aplicados jogos desenvolvidos pelos autores ou adaptados da internet, como o “Trilha Geográfico” e o “Quiz Geográfico”. Os dados coletados evidenciam que os jogos despertaram o interesse dos alunos, facilitaram a compreensão dos conteúdos e estimularam habilidades como o raciocínio lógico, a cooperação e a resolução de problemas. Depoimentos de estudantes e professores confirmam os benefícios da ludicidade no ensino da Geografia, ressaltando que essas práticas tornam as aulas mais leves e eficazes. Conclui-se que a inserção dos jogos didáticos na prática docente contribui para um ensino mais atrativo, acessível e alinhado às necessidades contemporâneas da educação básica.

Palavras-chave: Ludicidade, Cartografia, Ensino.

RESUMEN

El estudio aborda la importancia del uso de juegos lúdicos como herramienta pedagógica en la enseñanza de la Geografía, con especial énfasis en la alfabetización cartográfica. Se parte del entendimiento de que la educación debe ir más allá de la simple transmisión de contenidos, promoviendo el pensamiento crítico y la autonomía de los estudiantes. Con base en autores como Freire, Piaget y Kishimoto, el trabajo defiende que los juegos son recursos capaces de transformar el aprendizaje en un proceso más dinámico, interactivo y significativo, sobre todo en clases con baja motivación. La investigación utilizó un enfoque cualitativo, mediante revisión bibliográfica y trabajo de campo en escuelas públicas de Montes Claros-MG, con destaque para la Escuela Estatal Maria da Conceição Rodrigues Avelar. Se aplicaron juegos desarrollados por los autores o adaptados de internet, como el “Trilha Geográfico” y el “Quiz Geográfico”. Los datos recolectados evidencian que los juegos despertaron el interés de los alumnos, facilitaron la comprensión de los contenidos y estimularon habilidades como el razonamiento lógico, la cooperación y la resolución de problemas. Testimonios de estudiantes y profesores confirman los beneficios de la ludicidad en la enseñanza de la Geografía, resaltando que estas prácticas hacen las clases más ligeras y eficaces. Se concluye que la inserción de los juegos didáticos en la práctica docente

¹ Graduado pelo Curso de Agronomia e Graduando do Curso de Geografia da Universidade Estadual de Montes Claros - MG, edipo.lacerda@edu.unimontes.br;

² Graduando do Curso de Geografia da Universidade Estadual de Montes Claros - MG, lavinialeandra2402@gmail.com

³ Professor Orientador: Doutor em Geografia, Universidade Estadual de Montes Claros – MG, ricardo.palhares@unimontes.br



contribuye a una enseñanza más atractiva, accesible y alineada con las necesidades contemporáneas de la educación básica.

Palabras clave: Ludicidade, Cartografia, Enseñanza.

INTRODUÇÃO

A importância da educação na formação do indivíduo e no desenvolvimento social tem sido amplamente debatida por diversos estudiosos ao longo da história. De acordo com Freire (1996), ensinar não se resume à simples transmissão de conhecimento, mas sim à criação de condições que possibilitem ao estudante construir saberes de forma crítica e participativa. Nesse sentido, a educação deve ser compreendida como um processo dinâmico que favorece a autonomia intelectual e o desenvolvimento da consciência social dos sujeitos.

Compreende-se, portanto, que a educação não pode ser reduzida a um mero mecanismo de difusão de informações, mas deve ser entendida como prática social e cultural capaz de transformar realidades. Para isso, é essencial que sejam desenvolvidas práticas pedagógicas que incentivem o pensamento crítico, a autonomia dos estudantes e a formação de cidadãos mais conscientes e participativos. Assim, o investimento em metodologias que aproximem o conteúdo escolar da vivência dos alunos mostra-se fundamental para a construção de uma sociedade mais justa e equitativa.

Nesse cenário, a busca por metodologias inovadoras no ambiente escolar tem se tornado um desafio recorrente para os docentes, especialmente no ensino de Geografia. A dificuldade em manter a atenção dos alunos diante de conteúdos abstratos exige a criação de estratégias diferenciadas que tornem o processo de ensino-aprendizagem mais atrativo e eficaz. Entre essas estratégias, o uso de jogos lúdicos tem se destacado por promover maior interação, estimular a curiosidade e favorecer a aprendizagem significativa.

Segundo Piaget (1978), os jogos não se configuram apenas como formas de entretenimento, mas como instrumentos pedagógicos que contribuem para o desenvolvimento cognitivo e a socialização das crianças. No contexto do ensino de Geografia, Oliveira e Lopes (2019) destacam que os jogos podem facilitar a didatização dos conteúdos geográficos ao promover a articulação entre teoria e prática. Por meio dessas atividades, os alunos não apenas memorizam conceitos, mas os compreendem de maneira mais concreta e vivencial.

A educação geográfica mediada por atividades lúdicas torna-se mais acessível e atrativa, colocando o aluno como protagonista do processo de aprendizagem. Ao interagir com os jogos, ele é estimulado a construir o raciocínio espacial, desenvolver habilidades de análise e



interpretação e, ao mesmo tempo, compartilhar experiências com seus colegas. Dessa forma, os jogos cumprem também um papel socializador, fortalecendo o trabalho colaborativo dentro do ambiente escolar.

Entre os maiores desafios enfrentados na educação geográfica, destaca-se a alfabetização cartográfica, processo que envolve a compreensão de mapas, escalas, orientações espaciais e outros elementos fundamentais para a leitura do espaço. Muitas vezes, esses conteúdos se mostram abstratos e de difícil assimilação para os alunos, o que demanda estratégias pedagógicas diferenciadas que tornem esse aprendizado mais acessível e contextualizado.

Os conteúdos cartográficos exigem habilidades cognitivas específicas, como a interpretação de representações gráficas e a capacidade de relacionar o espaço representado com a realidade concreta. Para minimizar tais dificuldades, é importante que o ensino cartográfico seja mediado por metodologias que relacionem os conceitos ao cotidiano dos estudantes. Nesse contexto, os jogos lúdicos se apresentam como recurso didático eficaz, ao facilitar a compreensão de noções como orientação, escala, proporção e uso de legendas.

Com base nessa perspectiva, o presente estudo tem como objetivo analisar a importância da Cartografia no processo de aprendizagem, utilizando jogos lúdicos como ferramenta pedagógica para facilitar a compreensão da representação espacial. A justificativa para tal proposta encontra-se na possibilidade de tornar o ensino cartográfico mais acessível, motivador e significativo, permitindo que os alunos compreendam os conteúdos de forma mais concreta e participativa.

A metodologia empregada envolveu a revisão bibliográfica de autores que discutem a ludicidade no ensino, bem como a realização de pesquisa de campo em escolas do ensino fundamental e médio. Durante a pesquisa, foram aplicados jogos relacionados à cartografia, à regionalização e à sustentabilidade, possibilitando avaliar como essas atividades contribuem para a aprendizagem dos estudantes. A coleta de dados ocorreu por meio de registros de campo, aplicação de questionários e entrevistas, de forma a captar tanto a percepção dos alunos quanto a dos professores sobre o uso dessa estratégia.

Os resultados obtidos evidenciaram que o uso de jogos no ensino de Geografia desperta maior interesse dos estudantes, facilita a compreensão de conteúdos complexos e promove uma aprendizagem mais interativa e colaborativa. Além disso, observou-se que a inserção de práticas lúdicas amplia as possibilidades pedagógicas e estimula a construção do conhecimento de maneira significativa. Dessa forma, conclui-se que a utilização de jogos como recurso didático



no ensino cartográfico representa uma alternativa inovadora e eficaz para potencializar o aprendizado em Geografia.

METODOLOGIA

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, com o intuito de compreender de que maneira o uso de jogos lúdicos pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem na disciplina de Geografia. Tal escolha metodológica justifica-se pela necessidade de investigar aspectos subjetivos e complexos, como o engajamento dos alunos, a assimilação dos conteúdos e a percepção dos professores sobre a eficácia dessa estratégia pedagógica. Diferentemente de métodos quantitativos, que priorizam a mensuração estatística, a pesquisa qualitativa possibilita uma aproximação mais profunda das experiências vividas em sala de aula.

O caráter exploratório da investigação está relacionado ao objetivo de ampliar o conhecimento acerca do tema, uma vez que o uso de jogos na educação geográfica, embora crescente, ainda carece de estudos sistematizados em diferentes contextos escolares. Já a dimensão descritiva busca apresentar, de forma detalhada, como tais práticas são aplicadas, quais as reações dos alunos e como os professores avaliam seus resultados no cotidiano pedagógico. Assim, a metodologia adotada permite não apenas interpretar fenômenos, mas também documentá-los com rigor.

Para a coleta de dados, foram empregadas duas estratégias principais: a revisão bibliográfica e a pesquisa de campo. A articulação entre esses dois procedimentos metodológicos garante tanto a fundamentação teórica quanto a verificação prática da aplicabilidade dos jogos lúdicos no ensino da Geografia. Essa combinação é relevante, pois possibilita um diálogo constante entre teoria e prática, fortalecendo a validade dos resultados obtidos.

A revisão bibliográfica foi realizada mediante consulta a livros, artigos científicos, dissertações e teses que abordam a ludicidade como recurso pedagógico, especialmente no ensino de Geografia. Essa etapa foi fundamental para a construção do referencial teórico, permitindo identificar contribuições já consolidadas e lacunas ainda existentes. Entre as obras analisadas, destacam-se os trabalhos de Santos et al. (2022), Silva et al. (2021), Oliveira e Lopes (2019) e Mendes e Araújo (2023), que discutem o papel da ludicidade no engajamento dos estudantes e na potencialização da aprendizagem.



Para localizar os materiais, foram utilizadas bases de dados acadêmicas e bibliotecas digitais, como repositórios institucionais, periódicos especializados e plataformas de indexação científica. A busca foi conduzida com o uso de descritores como “jogos lúdicos”, “ensino de Geografia”, “metodologias ativas” e “aprendizagem significativa”. Esse procedimento garantiu a seleção de fontes confiáveis e atualizadas, fortalecendo o embasamento teórico da pesquisa.

A pesquisa de campo, por sua vez, teve como objetivo central observar e analisar a aplicação de atividades lúdicas em contextos reais de sala de aula. As observações ocorreram em turmas do ensino fundamental e médio, em escolas previamente selecionadas da rede pública de ensino da cidade de Montes Claros – MG. Para fins deste estudo, foi utilizada como campo de investigação a Escola Estadual Maria da Conceição Rodrigues Avelar, instituição participante do Programa Biotemas da Universidade Estadual de Montes Claros.

O processo de escolha da escola e das turmas envolveu critérios como a disponibilidade institucional para participação, o interesse demonstrado pelos professores em implementar os jogos e a diversidade sociocultural do perfil dos alunos. Esses critérios foram importantes para assegurar que a pesquisa contemplasse realidades heterogêneas, tornando as análises mais abrangentes e representativas.

No desenvolvimento das atividades pedagógicas, foram utilizados diferentes jogos educativos, tais como: Trilha Geográfico, Super Trunfo Geográfico – Orientação, Banco Agrário, Uno Geográfico e Quiz Geográfico (Figura 1). Parte desses jogos foi elaborada pelos próprios autores da pesquisa, adaptando conteúdos geográficos ao formato lúdico, enquanto outros foram selecionados de materiais disponíveis na internet. A escolha dos jogos levou em conta tanto sua relevância temática quanto seu potencial de engajamento junto aos estudantes.

Figura 1: Jogos Utilizados na Pesquisa



Fonte: Arquivo Pessoal, 2024

A coleta de dados incluiu registros em diário de campo, observações participantes e aplicação de questionários e entrevistas com alunos e professores. Esse conjunto de técnicas permitiu captar diferentes dimensões do fenômeno investigado, contemplando tanto a perspectiva discente quanto a docente. Além disso, possibilitou analisar as interações estabelecidas durante a realização dos jogos, elemento central para a compreensão da aprendizagem significativa.

Os dados obtidos foram analisados de forma qualitativa, por meio de categorização e interpretação. Inicialmente, foram identificadas recorrências nos discursos e nas observações, que deram origem a categorias de análise, como “motivação e engajamento”, “assimilação de conteúdos” e “percepção docente”. Posteriormente, buscou-se interpretar essas categorias à luz do referencial teórico, estabelecendo relações entre a experiência empírica e os estudos já existentes sobre o tema.

Por fim, ressalta-se que a metodologia adotada visa não apenas responder à questão de pesquisa, mas também contribuir para a discussão sobre práticas inovadoras no ensino de Geografia. O uso de jogos lúdicos é compreendido aqui como uma estratégia que, se bem



planejada e contextualizada, pode enriquecer as práticas pedagógicas, tornando-as mais significativas, motivadoras e alinhadas às necessidades dos estudantes contemporâneos.

REFERENCIAL TEÓRICO

ALFABETIZAÇÃO CARTOGRÁFICA E FORMAÇÃO CIDADÃ

A alfabetização cartográfica representa um dos pilares para o ensino de Geografia, uma vez que possibilita ao estudante compreender, interpretar e produzir representações do espaço. Mais do que aprender símbolos, escalas e convenções gráficas, esse processo está ligado à capacidade de leitura crítica do espaço vivido, relacionando o conhecimento científico com as práticas cotidianas. Desse modo, alfabetizar cartograficamente é não apenas ensinar mapas, mas formar cidadãos capazes de se orientar e interpretar as dinâmicas espaciais do mundo.

Essa perspectiva crítica está presente em Freire (1996), que enfatiza a importância do diálogo e da construção coletiva do saber. Ao pensar a alfabetização cartográfica, nota-se que ela deve ser mais do que o ensino de técnicas; trata-se de criar condições para que o aluno se perceba como sujeito ativo que lê e transforma o espaço. Freire (1996, p. 47) afirma que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Nesse sentido, a leitura e a produção de mapas tornam-se instrumentos de emancipação e autonomia.

A alfabetização cartográfica, quando integrada ao ensino crítico da Geografia, contribui para a formação de sujeitos mais conscientes das desigualdades e contradições presentes no espaço. Isso porque o domínio da linguagem cartográfica permite compreender as relações entre sociedade e natureza, as dinâmicas territoriais e os processos que moldam o espaço geográfico. A aprendizagem de símbolos, escalas e orientações não deve ser vista como fim em si mesma, mas como meio de interpretação e análise crítica.

A literatura sobre ensino de Geografia destaca que o processo de alfabetização cartográfica envolve a transição do senso comum para o conhecimento científico. Isso significa que os estudantes devem aprender a comparar suas representações espontâneas do espaço com os modelos cartográficos sistematizados. Esse movimento amplia sua compreensão sobre as múltiplas formas de representação do mundo e desenvolve habilidades para lidar com informações espaciais em diferentes contextos, desde mapas escolares até tecnologias digitais de geolocalização.

Assim, a alfabetização cartográfica deve ser compreendida como um processo amplo, que articula técnicas, criticidade e cidadania. Mais do que treinar o aluno a decodificar mapas, trata-se de desenvolver nele a capacidade de questionar e refletir sobre o espaço. Essa visão



dialoga com os pressupostos de Freire (1996), que defende a educação como prática de liberdade, comprometida com a transformação social.

LUDICIDADE E DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O jogo, enquanto prática lúdica, ocupa papel fundamental no desenvolvimento infantil e, conseqüentemente, no processo de alfabetização cartográfica. Piaget (1978) já destacava que o jogo constitui atividade essencial para a formação do pensamento, pois permite à criança imitar, simbolizar e representar o mundo ao seu redor. Segundo o autor, “o jogo é a atividade mais espontânea da criança, permitindo-lhe assimilar a realidade ao seu modo” (Piaget, 1978, p. 45). Assim, os jogos que envolvem noções espaciais, como mapas e escalas, não são apenas diversão, mas etapas importantes do amadurecimento cognitivo.

Essa perspectiva ressalta que a ludicidade não pode ser desconsiderada nos processos de ensino-aprendizagem. O brincar é, por si só, uma forma de aprendizagem, pois nele a criança experimenta situações, resolve problemas e cria representações. Portanto, incorporar jogos ao ensino da cartografia é alinhar a prática pedagógica às formas naturais de aprendizagem infantil, ampliando as possibilidades de compreensão de conceitos geográficos.

Kishimoto (2010) reforça essa ideia ao diferenciar o jogo recreativo do jogo educativo. Para ela, “o jogo educativo é aquele que, embora preserve a dimensão lúdica, é intencionalmente planejado para promover aprendizagens” (p. 23). Isso significa que a ludicidade só cumpre sua função pedagógica quando organizada com intencionalidade e objetivos claros. Nesse contexto, cabe ao professor transformar o potencial espontâneo do brincar em oportunidade de construção do conhecimento.

Do ponto de vista do desenvolvimento infantil, a ludicidade possibilita a articulação entre imaginação e realidade. Ao brincar de montar mapas, identificar símbolos ou resolver desafios espaciais, a criança constrói pontes entre o abstrato e o concreto, desenvolvendo raciocínio lógico e percepção espacial. Esse processo amplia as condições para a alfabetização cartográfica, pois associa conceitos científicos a situações vividas e compreendidas no cotidiano.

Portanto, ao se pensar o ensino de Geografia para crianças e adolescentes, torna-se fundamental reconhecer que o jogo não é apenas acessório, mas componente intrínseco da aprendizagem. Ele permite que os alunos assimilem conteúdos de forma prazerosa e significativa, promovendo a integração entre cognição, afetividade e sociabilidade.

JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA



No campo da Geografia escolar, diferentes pesquisas têm demonstrado os benefícios do uso de jogos didáticos para o ensino da cartografia. Oliveira e Lopes (2019), por exemplo, identificaram que atividades lúdicas auxiliaram significativamente na compreensão de conceitos como escala, legenda e orientação. Segundo os autores, “os jogos possibilitaram aos estudantes compreender noções cartográficas de maneira concreta, relacionando conceitos abstratos com práticas cotidianas” (p. 37).

A utilização de jogos no ensino da Geografia contribui não apenas para a aprendizagem de conteúdos, mas também para a formação de habilidades sociais. Em atividades coletivas, os alunos são estimulados a cooperar, respeitar regras, tomar decisões e resolver problemas. Essa dimensão social amplia o alcance da alfabetização cartográfica, pois a transforma em experiência colaborativa.

Nesse sentido, o projeto *Carta na Manga*, desenvolvido por Santos, Nunes e Oliveira (2022), mostrou como jogos de cartas podem ser utilizados para ensinar conceitos cartográficos de maneira inovadora. Os autores observaram que a atividade não apenas favoreceu a compreensão dos conteúdos, mas também promoveu maior engajamento e interação entre os alunos. Esse exemplo evidencia como práticas criativas podem aproximar o estudante do conhecimento geográfico.

Ainda que os jogos didáticos tragam resultados positivos, é importante ressaltar o papel do professor na mediação. Silva, Oliveira e Mendonça (2021) enfatizam que o docente deve articular o caráter lúdico ao conteúdo curricular para evitar que a atividade se restrinja ao entretenimento. Como destacam os autores, “a mediação docente é responsável por transformar a experiência lúdica em processo de aprendizagem significativa” (p. 127). Isso implica que os jogos, para cumprirem sua função pedagógica, precisam estar integrados ao planejamento da disciplina.

Dessa forma, os jogos didáticos se consolidam como ferramentas valiosas para a alfabetização cartográfica, pois unem teoria e prática, ludicidade e criticidade. Quando bem planejados e mediados, eles se transformam em estratégias centrais para dinamizar o ensino, aproximar os alunos do conteúdo e ampliar suas possibilidades de leitura e representação do espaço.

GAMIFICAÇÃO E METODOLOGIAS ATIVAS

Nos últimos anos, as metodologias de gamificação vêm se destacando como alternativas inovadoras para o ensino. Mendes e Araújo (2023) destacam que a introdução de elementos de jogos em atividades escolares promove maior engajamento e dinamismo, estimulando os



estudantes a participarem de forma ativa do processo de aprendizagem. Na alfabetização cartográfica, isso significa criar ambientes interativos nos quais os alunos são desafiados a interpretar mapas, resolver problemas espaciais e produzir suas próprias representações.

A gamificação, no entanto, não deve ser confundida com jogos didáticos. Enquanto estes são atividades específicas criadas para ensinar determinado conteúdo, a gamificação consiste na incorporação de elementos como desafios, níveis, recompensas e metas em diferentes práticas pedagógicas. Essa estratégia pode potencializar a alfabetização cartográfica ao transformar o processo de aprendizagem em experiência mais envolvente e motivadora.

Contudo, Santos e Almeida (2022) alertam que a gamificação apresenta limites quando utilizada sem intencionalidade pedagógica. Segundo os autores, “se não houver intencionalidade pedagógica, a gamificação pode se reduzir a um sistema de recompensas externas, sem assegurar aprendizagens significativas” (p. 74). Isso reforça a importância do planejamento docente para que a gamificação não seja apenas uma estratégia motivacional, mas se torne prática educativa efetiva.

Quando articulada às metodologias ativas, a gamificação contribui para o desenvolvimento do pensamento crítico e da autonomia dos alunos. Martins e Souza (2022) destacam que os jogos e suas derivações permitem ao estudante vivenciar situações de decisão, refletir sobre erros e acertos e aplicar conhecimentos em contextos concretos. Essa característica é especialmente relevante na alfabetização cartográfica, pois estimula o aluno a compreender a lógica dos mapas e a produzir representações próprias do espaço.

Assim, a gamificação e os jogos didáticos convergem em um ponto comum: ambos podem fortalecer a alfabetização cartográfica ao conjugar prazer, reflexão e criticidade. Todavia, seu sucesso depende diretamente da mediação docente, da clareza dos objetivos pedagógicos e do compromisso com uma prática educativa transformadora, conforme defende Freire (1996).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A exposição e utilização de jogos didáticos demonstraram um impacto positivo tanto nos alunos quanto nos professores participantes da atividade. A apresentação dos materiais despertou interesse, engajamento e curiosidade, enquanto a explicação detalhada sobre a dinâmica de cada recurso pedagógico possibilitou uma compreensão mais clara de como eles podem ser aplicados no ensino da Geografia. A experiência prática, por sua vez, confirmou a



eficácia da metodologia, evidenciando que a ludicidade não é apenas uma ferramenta complementar, mas um recurso central para a aprendizagem significativa.

Observou-se que os jogos didáticos funcionam como estímulo à participação ativa dos estudantes. O caráter lúdico possibilitou que a atenção fosse mantida por mais tempo, criando um ambiente de aprendizagem menos rígido e mais interativo. Tal constatação encontra respaldo em Piaget (1978), que considera o jogo uma forma privilegiada de assimilação da realidade, permitindo que a criança construa representações e compreenda conceitos de maneira concreta. Assim, a prática revelou-se eficiente no enfrentamento de desafios relacionados à desmotivação e à dispersão em sala de aula.

Outro ponto relevante foi o impacto positivo sobre a motivação e a concentração dos alunos. Ao incorporar jogos no ensino, o processo educativo deixou de ser encarado como algo distante da realidade dos estudantes, aproximando-se de suas experiências cotidianas. Kishimoto (2010) defende que o jogo, ao articular prazer e aprendizagem, favorece o desenvolvimento de capacidades cognitivas, sociais e afetivas. Dessa forma, a experiência observada corrobora a ideia de que a ludicidade é um elemento que potencializa o interesse e a fixação do conteúdo.

Os depoimentos dos alunos reforçam essa visão. O estudante B.H.M.O.G., de 11 anos, destacou que os jogos tornam o aprendizado “mais divertido”, revelando a percepção de que o ensino pode ser prazeroso sem perder sua profundidade. Já J.V.M de S., de 15 anos, enfatizou que os jogos ajudam na concentração e na inclusão social, demonstrando que o recurso lúdico também contribui para a integração dos colegas dentro da sala de aula. Esses relatos reforçam que os jogos não apenas transmitem conteúdos, mas criam um espaço de convivência e interação.

A professora de Geografia, E.F.O., também confirmou a relevância da prática, relatando que já faz uso de jogos em suas aulas e que a metodologia torna as aulas mais leves e dinâmicas. Ela ainda afirmou que, caso todos os professores utilizassem jogos, a rotina escolar seria menos monótona e mais envolvente. Essa reflexão encontra ressonância em Freire (1996), que defende a necessidade de superar práticas transmissivas e autoritárias, criando espaços pedagógicos que valorizem a participação ativa do educando.

Durante os jogos, foi possível observar que os alunos aplicaram conhecimentos de maneira prática e contextualizada. Ao lidar com situações-problema propostas pelas atividades, compreenderam melhor conceitos geográficos e estabeleceram conexões com a realidade concreta. Esse aspecto confirma que a experiência lúdica favorece a aprendizagem significativa, tornando os conteúdos mais duradouros na memória. Essa percepção dialoga com Martins e



Souza (2022), que ressaltam como os jogos contribuem para a autonomia dos alunos ao possibilitar a exploração de diferentes estratégias de resolução de problemas.

Além do domínio de conteúdos, os jogos também se mostraram relevantes para o desenvolvimento de competências socioemocionais, como trabalho em equipe, respeito às regras, tomada de decisões e resolução de problemas coletivos. Essas competências são fundamentais não apenas para o desempenho escolar, mas também para a vida em sociedade. Santos, Nunes e Oliveira (2022) destacam que, ao favorecer a construção coletiva do conhecimento, os jogos didáticos promovem a cooperação e o fortalecimento de vínculos sociais.

Ainda assim, foi observado que a formação de grupos pode gerar desafios relacionados à afinidade entre os alunos. Em alguns momentos, dificuldades de relacionamento comprometeram a harmonia da dinâmica, exigindo intervenção docente. Nesse sentido, Silva, Oliveira e Mendonça (2021) alertam que a mediação do professor é essencial para garantir que o jogo seja de fato uma prática colaborativa, evitando que se restrinja a um momento recreativo. Portanto, a atuação docente é decisiva para o sucesso da proposta.

O uso de jogos também se mostrou capaz de romper com a monotonia das aulas tradicionais, apontada pelos alunos como uma das principais dificuldades para a assimilação dos conteúdos. Muitos relataram que o ensino expositivo, quando repetitivo, torna-se cansativo e pouco eficaz. Os jogos, ao contrário, abriram espaço para aulas mais dinâmicas, interativas e envolventes. Esse aspecto é reforçado por Santos e Almeida (2022), que mostram que a gamificação amplia a motivação, melhora a concentração e promove maior engajamento.

Ao integrar ludicidade e metodologias ativas, os jogos didáticos também favoreceram o desenvolvimento do pensamento crítico. Mendes e Araújo (2023) destacam que essa combinação potencializa os resultados educacionais e estimula a autonomia dos alunos, permitindo-lhes analisar situações, propor soluções e aplicar conceitos de forma mais criativa. Esse aspecto foi evidenciado nas observações realizadas, quando os alunos, diante das dinâmicas propostas, precisaram tomar decisões coletivas e justificar suas escolhas.

Outro resultado observado foi a contribuição dos jogos para a inclusão de alunos menos participativos. A dinâmica coletiva favoreceu a integração, dando oportunidade para que esses estudantes se expressassem e colaborassem com o grupo. Essa inclusão está diretamente relacionada à função social dos jogos no contexto educacional, apontada por Kishimoto (2010) e reforçada por Freire (1996), que defendem a valorização da diversidade de vozes e saberes dentro do processo pedagógico.



É importante destacar que a experiência lúdica não elimina a necessidade de conteúdos sistematizados, mas oferece caminhos para que esses conteúdos sejam apreendidos de maneira mais concreta e prazerosa. Como ressaltam Oliveira e Lopes (2019), o uso de jogos no ensino da Geografia amplia as possibilidades de compreensão dos fenômenos espaciais e favorece a construção de saberes contextualizados. Essa constatação foi evidente nas práticas analisadas, quando os alunos demonstraram maior facilidade para associar conceitos teóricos com situações reais.

Os jogos também se configuraram como instrumentos de avaliação formativa. A observação das estratégias utilizadas pelos estudantes durante as atividades permitiu à professora identificar dificuldades e potencialidades, possibilitando intervenções pedagógicas mais adequadas. Isso reforça a ideia de que os jogos não são apenas recursos de motivação, mas instrumentos didáticos que podem integrar de forma sistemática o processo de ensino-aprendizagem.

Dessa forma, a experiência analisada demonstra que a ludicidade é uma ferramenta essencial para dinamizar as aulas, ampliar a motivação dos alunos e promover aprendizagens mais significativas. Ao mesmo tempo, evidencia a necessidade de um papel ativo do professor como mediador, garantindo que os jogos extrapolem o caráter recreativo e se consolidem como práticas pedagógicas transformadoras. Essa constatação se alinha ao pensamento freireano, que compreende a educação como prática de liberdade, capaz de formar sujeitos críticos e participativos.

Em síntese, os resultados revelam que o uso de jogos didáticos no ensino de Geografia contribui tanto para o aprendizado de conteúdos quanto para o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas. Mais do que uma estratégia inovadora, trata-se de uma metodologia capaz de ressignificar o processo educativo, tornando-o mais humano, participativo e significativo, confirmando sua relevância no contexto escolar contemporâneo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A exposição e aplicação dos jogos didáticos demonstraram que a ludicidade se configura como uma ferramenta pedagógica eficiente para o ensino da Geografia, possibilitando aos estudantes uma experiência de aprendizagem mais dinâmica, atrativa e interativa. Ao integrar elementos lúdicos ao processo educativo, o professor rompe com a lógica tradicional de



transmissão de conteúdos, estimulando o protagonismo discente e o envolvimento ativo nas atividades propostas.

Os resultados observados revelaram que a participação efetiva dos alunos nos jogos contribuiu significativamente para a fixação e assimilação dos conteúdos geográficos, além de favorecer o desenvolvimento de habilidades cognitivas como o raciocínio lógico e a resolução de problemas. Outro aspecto relevante foi o estímulo à colaboração entre colegas, fortalecendo o trabalho em grupo e a socialização, aspectos fundamentais para a formação integral do indivíduo.

Nesse sentido, a utilização de jogos didáticos não apenas amplia o repertório metodológico dos docentes, mas também promove uma mudança qualitativa na dinâmica das aulas, tornando o ensino mais atrativo, prazeroso e conectado à realidade dos estudantes. O caráter interativo dessas práticas contribui para a construção de aprendizagens mais significativas, já que os alunos deixam de ser receptores passivos e passam a atuar como sujeitos ativos no processo educativo.

Portanto, incentivar o uso de metodologias lúdicas no ensino da Geografia pode transformar positivamente a prática pedagógica, tornando-a mais eficaz e alinhada às demandas contemporâneas da educação. Ao integrar ludicidade e conhecimento científico, cria-se um ambiente propício para a motivação, a criatividade e o desenvolvimento crítico dos estudantes, consolidando o papel dos jogos como recursos inovadores e estratégicos no processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

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

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo e Educação**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

MARTINS, F. A.; SOUZA, C. R. Jogos Didáticos e a Autonomia dos Alunos no Processo de Aprendizagem. **Educação & Sociedade**, v. 43, n. 3, p. 85-102, 2022.

MENDES, P. R.; ARAÚJO, D. S. Gamificação e Metodologias Ativas no Ensino de Geografia. **Revista de Ensino e Tecnologia**, v. 12, n. 2, p. 100-120, 2023.

OLIVEIRA, J. R.; LOPES, M. S. A Utilização de Jogos Didáticos no Ensino da Geografia Escolar. **Revista de Educação Geográfica**, v. 5, n. 1, p. 30-45, 2019.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagens e representação**. Rio de Janeiro: Znanar, 1978.



SANTOS, E. F.; ALMEIDA, G. C. O Impacto da Gamificação no Aprendizado Escolar. **Estudos em Psicopedagogia**, v. 8, n. 1, p. 67-85, 2022.

SANTOS, A. F.; NUNES, M. D. R.; OLIVEIRA, S. S. de. Carta na Manga: O Uso de Jogos na Educação Geográfica. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, Campinas, v.12, n.22, 2022, p.05-24.

SILVA, T. P.; OLIVEIRA, R. B.; MENDONÇA, L. A. Jogos Didáticos e a Mediação Docente no Processo de Ensino-Aprendizagem. **Revista Brasileira de Educação**, v. 28, n. 2, p. 121- 140, 2021.