



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE HUMANIDADES OSMAR DE AQUINO  
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA  
COORDENAÇÃO DE GEOGRAFIA  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM GEOGRAFIA**

**BRUNO SANTOS DE AZEVEDO**

**A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NA PRÁTICA DE ENSINO DE GEOGRAFIA NO  
ENSINO FUNDAMENTAL**

**GUARABIRA/PB  
2024**

**BRUNO SANTOS DE AZEVEDO**

**A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NA PRÁTICA DE ENSINO DE GEOGRAFIA  
NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo Científico) apresentado junto à coordenação do curso de licenciatura em Geografia da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, através da Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação, em cumprimento aos requisitos necessários para obter o título de Licenciado em Geografia.

**Linha de Pesquisa:** Geografia do Ensino Fundamental e Médio

**Orientador:** Prof. Dr. Rafael Pereira da Silva

**GUARABIRA/PB  
2024**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto em versão impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que, na reprodução, figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

A994u Azevedo, Bruno Santos de.

A utilização do lúdico na prática de ensino de geografia no ensino fundamental [manuscrito] / Bruno Santos de Azevedo. - 2024.

33 f. : il. color.

Digitado.

Artigo Científico (Graduação em Geografia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2024.

"Orientação : Prof. Dr. Rafael Pereira da Silva, Departamento de Geografia - CH".

1. Ensino de geografia. 2. Ensino fundamental. 3. Lúdico. 4. Aprendizagem. I. Título

21. ed. CDD 372.89

BRUNO SANTOS DE AZEVEDO

A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NA PRÁTICA DE ENSINO DE GEOGRAFIA NO  
ENSINO FUNDAMENTAL

Artigo Científico apresentado à  
Coordenação do Curso de Geografia da  
Universidade Estadual da Paraíba, como  
requisito parcial à obtenção do  
título de Licenciado em Geografia

Aprovada em: 21/11/2024.

Documento assinado eletronicamente por:

- **Angélica Mara de Lima Dias** (\*\*\*.203.544-\*\*), em **29/11/2024 11:30:41** com chave **82ed8ab6ae5e11efb6842618257239a1**.
- **Rafael Pereira da Silva** (\*\*\*.142.424-\*\*), em **28/11/2024 11:13:20** com chave **ebcb934cad9211ef9b721a7cc27eb1f9**.
- **Regina Celly Nogueira da Silva** (\*\*\*.129.074-\*\*), em **28/11/2024 18:01:55** com chave **ffdf6a0adcb11efba0b1a1c3150b54b**.

Documento emitido pelo SUAP. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse [https://suap.uepb.edu.br/comum/autenticar\\_documento/](https://suap.uepb.edu.br/comum/autenticar_documento/) e informe os dados a seguir.

**Tipo de Documento:** Termo de Aprovação de Projeto Final

**Data da Emissão:** 29/11/2024

**Código de Autenticação:** c87476



*A Deus que me deu forças para prosseguir.  
Ao meu orientador Prof Dr. Rafael Pereira da Silva,  
DEDICO.*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente à Deus, pelo dom da vida e por toda a capacidade por ele fornecida.

Aos meus professores que contribuíram para a minha formação com todos os conhecimentos e ensinamentos, em especial, meu orientador, Rafael Pereira da Silva, obrigado.

A minha família, por sempre me incentivar a buscar novas conquistas e conhecimentos.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2. O LÚDICO NA PRÁTICA EDUCATIVA .....</b>	<b>11</b>
<b>2.1. A ludicidade no processo de ensino-aprendizagem.....</b>	<b>11</b>
<b>2.3. Jogos Lúdicos como abordagem de ensino de Geografia no ensino fundamental I (Experiência de estágio própria).....</b>	<b>16</b>
<b>3 METODOLOGIA .....</b>	<b>17</b>
<b>4 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....</b>	<b>18</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>28</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>29</b>

## **A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NA PRÁTICA DE ENSINO DE GEOGRAFIA NO ENSINO FUNDAMENTAL**

### **THE USE OF PLAY IN GEOGRAPHY TEACHING PRACTICE IN ELEMENTARY EDUCATION**

Bruno Santos de Azevedo<sup>1</sup>

#### **RESUMO**

O objetivo geral do presente trabalho é apresentar aspectos favoráveis a utilização de estratégias lúdicas no âmbito de ensino de Geografia, com base em uma revisão de literatura. Os procedimentos metodológicos utilizados para a produção do trabalho estão fundamentados na revisão bibliográfica de autores e escritos que debatem e refletem acerca do referido tema. Os resultados obtidos demonstram que múltiplos são os benefícios da utilização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem da Geografia. Conforme os autores e pesquisas abordadas no decorrer do trabalho, ficou evidente as possibilidades de atividades que podem ser desenvolvidas nas aulas de Geografia no ensino fundamental, aperfeiçoando a prática de ensino do professor e colaborando com a aprendizagem dos alunos de uma forma divertida, atrativa e significativa. Dinâmicas em sala de aula, a utilização de músicas, jogos digitais ou manuais, brincadeiras em grupo e individuais, quizzes geográficos, desenhos, a construção de maquetes, o uso de novas tecnologias e da gamificação, entre outras propostas abordadas no trabalho são exemplos de metodologias e recursos que podem ser desenvolvidos pelos professores, principalmente nas séries que integram o ensino fundamental. Conclui-se que se torna estratégico para o docente utilizar desse recurso na sala de aula, estimulando a interação e participação dos alunos durante os jogos e atividades, favorecendo não só a aprendizagem dos conteúdos da Geografia, como também o aperfeiçoamento de habilidades, competências e talentos impulsionados por meio das atividades propostas.

**Palavras-chave:** Ensino de Geografia. Ensino Fundamental. Lúdico. Aprendizagem.

#### **ABSTRACT**

The general objective of this work is to present detailed aspects of the use of playful strategies in the context of Geography teaching, based on a literature review. The methodological procedures used to produce the study are based on a bibliographic

---

<sup>1</sup> Aluno concluinte do Curso de Licenciatura em Geografia – UEPB/CH/DG. Email: bruno.santos.azevedo@aluno.uepb.edu.br.

review of authors and writings that discuss and reflect on the aforementioned topic. The results obtained demonstrate that there are multiple benefits to using play in the teaching-learning process of Geography. According to the authors and research addressed throughout the study, the possibilities of activities that can be developed in Geography classes in elementary school became evident, improving the teacher's teaching practice and collaborating with student learning in a fun, attractive and meaningful way. Classroom dynamics, the use of music, digital or manual games, group and individual games, geographic quizzes, drawings, the construction of models, the use of new technologies and gamification, among other proposals addressed in the study are examples of methodologies and resources that can be developed by teachers, especially in the grades that integrate elementary school. It is concluded that it is strategic for the teacher to use this resource in the classroom, stimulating the interaction and participation of students during games and activities, favoring not only the learning of Geography content, but also the improvement of skills, competencies and talents driven by the proposed activities.

**Keywords:** Teaching Geography. Elementary Education. Playful. Learning.

## 1 INTRODUÇÃO

Dentre as disciplinas que integram o currículo da educação básica no Brasil, a Geografia se destaca como um dos saberes mais importantes para a sociedade, fundamentando saberes e conhecimentos essenciais para a vivência social, a construção de um senso crítico e o pleno desenvolvimento educacional, profissional e pessoal dos alunos (Cavalcanti, 2012).

O objeto de estudo da ciência é o espaço geográfico, e tanto na academia quanto na escola, analisar e estudar as dinâmicas, fenômenos, ideologias e complexidades espaciais e naturais resultantes da relação entre sociedade e natureza neste espaço é a grande finalidade do conhecimento geográfico (Oliveira, 2019).

O estudo dos múltiplos conceitos, categorias e conteúdos que fazem parte do currículo da disciplina (paisagem, lugar, território, sociedade, região, natureza, espaço, entre outros), requer dos professores não só o domínio dos temas e princípios da ciência para lecionar, como também exige um conjunto de habilidades e saberes pedagógicos necessários para planejar, articular e executar práticas educativas que promovam a aprendizagem dos alunos nos diferentes assuntos abordados.

Nesse contexto, os recursos, metodologias e instrumentos didáticos desempenham um papel essencial para auxiliar os professores de geografia no processo de ensino-aprendizagem. Diniz e Fortes (2019) destacam a relevância do planejamento e da escolha das propostas e recursos utilizados pelos professores no

cotidiano das aulas, influenciando diretamente nos resultados obtidos e na mediação do trabalho pedagógico.

Dentre as estratégias e recursos didáticos disponíveis para cooperar com o trabalho dos educadores e a aprendizagem dos educandos, não se pode conceber um modelo educacional de ensino-aprendizagem, principalmente durante os anos que integram o ensino fundamental, que não possua o lúdico e sua produção em sala como um dos principais fatores de desenvolvimento e uma das mais imprescindíveis opções de metodologias a ser utilizada (Niles; Socha, 2014).

No cenário das metodologias de ensino, a ludicidade desempenha um papel essencial para o desenvolvimento dos alunos, possibilitando por meio dos jogos, brincadeiras, dinâmicas e demais propostas, a aquisição de conhecimentos, habilidades e competências (Ribeiro, 2013).

Quando se pensa em lúdico, não é simplesmente um conjunto de brincadeiras aleatórias sem propósito algum ou o uso de instrumentos e brinquedos para “passar o tempo nas aulas”, pelo contrário, o lúdico é uma estratégia de ensino, é uma metodologia e uma ferramenta didática, que quando bem planejada e utilizada pode em muito em seus efeitos (Farias *et al.* 2014).

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento (Santos, 1997). O cérebro e toda sua estrutura cognitiva é extremamente desafiado durante as brincadeiras, principalmente quando são corretamente mediadas pelos professores (Vygotsky, 1998). Assim, de forma dinâmica e divertida, os alunos passam a adquirir conhecimentos e saberes através das etapas dos jogos, dos desafios e dos assuntos que podem ser abordados nas atividades desenvolvidas.

No contexto das aulas de geografia, os professores podem utilizar e desenvolver mapas mentais, jogos educativos (jogos de tabuleiro, *quiz* geográfico, quebra-cabeças, jogos digitais), dinâmicas em grupo, paródias com conteúdos e temas da disciplina, o uso de charges, entre outras diversas brincadeiras que de forma planejada e proposital, atuam na facilitação e maior aquisição dos conhecimentos entre os educandos, cooperando também com o trabalho do professor mediante os inúmeros conteúdos e demandas presentes (Aquino *et al.*, 2010).

Os benefícios de trabalhar a parte cognitiva dos alunos, o desenvolvimento

motor, as práticas artísticas e criativas, a integração dos alunos por meio das dinâmicas e da diversão faz com que a ludicidade seja uma das melhores estratégias de ensino-aprendizagem para ser desenvolvida, não só nas aulas de geografia, como nas demais disciplinas (Silva; Bertazzo, 2013).

Diante desse cenário, o objetivo geral do presente trabalho é apresentar aspectos favoráveis a utilização de estratégias lúdicas no âmbito de ensino de Geografia, com base em uma revisão de literatura. Os objetivos específicos estruturam-se em:

- Refletir sobre a importância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem em sala de aula;
- Abordar o papel das metodologias e recursos didáticos na prática educativa de geografia no ensino fundamental
- Destacar os benefícios da utilização do lúdico nas aulas de geografia no ensino fundamental

A escolha da presente temática abordada no trabalho se deu por meio de toda a trajetória percorrida no curso de formação inicial em Geografia. Diante das discussões e reflexões realizadas em sala de aula sobre as características e benefícios da ludicidade na prática de ensino e no contexto das experiências vivenciadas nos estágios realizados em turmas do ensino fundamental (anos finais), percebeu-se a importância das metodologias e recursos didáticos na prática de ensino do professor, sendo uma das escolhas mais essenciais no cotidiano do trabalho docente.

## **2. O LÚDICO NA PRÁTICA EDUCATIVA**

### **2.1. A ludicidade no processo de ensino-aprendizagem**

No contexto de aperfeiçoamento do processo de aprendizagem em sala de aula, as metodologias de ensino são um dos pontos centrais que permitem a construção e produção do conhecimento escolar. Nesse contexto, dá-se as competências produzidas a partir das atividades lúdicas (Ribeiro, 2013). Na educação

infantil e no ensino fundamental (período da infância e adolescência dos alunos), essa relação constante com o figurado e com questões subjetivas que envolvem a imaginação é bastante pertinente.

Desde a infância, até a juventude, os discentes ainda estão construindo sua leitura de mundo, exigindo assim toda uma conjuntura de conexões que os auxiliem no entendimento dos conteúdos mais simples, até os mais complexos. A partir disso, jogos e brincadeiras que correlacionam os conteúdos a serem aprendidos de forma prática, estratégica e divertida para os discentes desempenham uma ampla estratégia e ferramenta de ensino (Frederico; Silva 2020).

A própria ideia de lúdico na prática de ensino é diversa. Como descrito abaixo, o lúdico não é só uma única metodologia ou brincadeira, pelo contrário, o lúdico é uma forma de planejar, pensar e executar didaticamente visando a aprendizagem escolar. Como disserta Almeida (2008, p. 1)

Se o termo tivesse ligado à sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão.

Ou seja, o lúdico além de uma proposta didática faz parte da vida do ser humano, sendo uma necessidade básica do desenvolvimento humano, durante toda infância e juventude. Em termos de aprendizagem escolar se pode afirmar que adotar essa prática também na escola é uma ampliação da educação informal também vivida pelos educandos em sua casa e demais espaços em que convive.

Os jogos, brincadeiras, atividades práticas e remotas estão no cotidiano dos alunos e integram a construção de mundo e personalidade. Dessa forma, não a utilizar também na instituição de ensino seria uma negligência com esse fator tão relevante.

Quando o aluno brinca e se relaciona com jogos e dinâmicas educativas, ele é levado pela mediação do professor e a partir disso, ele cria, usa a imaginação e através disso ela começa a distinguir a diferença entre certo e errado assim ela começa a refletir e superar suas limitações (Rodrigues; Rosin, 2007, p. 11).

Além da necessidade básica para construção dos alunos, um outro ponto a ser

destacado é a questão de as escolas fornecerem materiais, espaços e ideias que sejam atrativas aos alunos. Salas temáticas, jogos e brincadeiras disponíveis a serem desenvolvidos, desenhos, entre outras práticas lúdicas chamam a atenção do educando para esse mundo do aprendizado de uma forma mais “atrativa” do que um mero livro didático.

Como descrito, os jovens ainda estão na fase de desenvolvimento cognitivo e os desafios de aprendizagem são diversos. Nesse cenário, questiona-se: quais os meios para estruturar essas competências? O lúdico, se bem planejado e executado pode ser um bom meio prático para essa abordagem de ensino em sala de aula.

O lúdico como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e criação. Por meio dessa ferramenta, o aluno aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do desenvolvimento. Cabe assim, uma estimulação por parte do adulto/professor para a criação de ambiente que favoreça a propagação do desenvolvimento, por intermédio da ludicidade (Ribeiro, 2013, p. 1).

Pode-se atribuir como lúdico toda e qualquer forma de aprender ou realizar uma atividade que envolva atividades de diversão propositais (ou não). Nem sempre o lúdico precisa ser estratégico e planejado, as brincadeiras e jogos em casa e no convívio normal, por exemplo, na maioria das vezes não são planejadas didaticamente.

São puramente espaços de lazer e diversão necessários para o dia a dia da criança. Contudo, no espaço educacional, esses jogos, mesmo quando despretensiosos, precisam visar a aprendizagem de qualquer aspecto: seja cognitivo, motor ou social. Jogos da memória, por exemplo, ativam o cognitivo (Gomes; Gomes, 2022). Dinâmicas em grupo ativam a oratória, o desenvolvimento motor e social.

Os próprios materiais didáticos e outros disponíveis na escola precisam ser adquiridos e fornecidos de forma planejada, visando os instrumentos certos para chegar a esse desenvolvimento com as crianças. Por isso que, nesse contexto, é sempre relevante destacar: o lúdico é uma estratégia, assim, tudo depende do professor e das formas de uso dos instrumentos didáticos.

Dentre as múltiplas opções de recursos pedagógicos que podem ser utilizados, Farias *et al.* (2014) e Diniz; Fortes (2019) destacam os jogos educativos, que podem ser digitais ou manuais: jogos de tabuleiro, bingos geográficos, *breakouts*, *quizzes*, jogos da memória, quebra-cabeças, caça ao tesouro, entre outros. Também é

possível trabalhar com a música por meio da criação de paródias e da aprendizagem de conteúdos a partir das letras.

A elaboração de peças teatrais que representem e trabalhem temáticas sociais, ambientais e históricas, atividades recreativas que impulsionem a criatividade e a imaginação, além de outras brincadeiras e dinâmicas que podem ser desenvolvidas na sala de aula e em outros espaços, são exemplos de propostas e recursos que podem colaborar com o processo de ensino-aprendizagem.

Nery e Sá (2019) destacam que desde o ato da compra dos produtos, até as estratégias de uso, todas essas decisões são (e precisam ser) pedagógicas. Os jogos são o caminho e o meio para consolidar as atividades e os professores são os mediadores que ligam os alunos a esses jogos, proporcionando a ideia pedagógica e proposital de atividade.

Fixando o olhar para os jogos e brincadeiras, o que se pode afirmar é que são múltiplos e diversos. Podem ser desenvolvidos na sala, no pátio da instituição, nos corredores, em mesas, no chão, em colchonetes, enfim: não é uma só fórmula ou meio. Os jogos e brincadeiras não são os mesmos para todos os alunos, séries e disciplinas, exigindo dos educadores um adequado planejamento para utilização das propostas.

As diferenças entre as instituições e realidades dos alunos, os jogos e o espaço disponível em cada instituição, além de todas as outras possibilidades de aplicação (tempo, local, instrumentos, meios, acesso), devem ser levados em conta para o desenvolvimento do lúdico.

Dessa forma, planejar essas ações é vital para a eficácia das aulas e das propostas de ensino. O ato do brincar traz muitos benefícios para quem participa dessa atividade, pois, contribui para o desenvolvimento físico, social, intelectual, respeito ao outro, a criança supera os desafios através da brincadeira ou jogo, além disso, os educandos aprendem a serem cooperativos, aprendem regras, a lidar com seus limites, enfim, não é somente uma atividade que proporciona alegria, prazer, divertimento, direta ou indiretamente está trabalhando na formação do sujeito, para que ele aprenda a conviver com os outros, a respeitar, a aceitar as pessoas que são diferentes, independente que tenham ou não alguma deficiência (Soares, 2010, p. 12).

A mediação do professor na aplicação da atividade é essencial para torná-la pedagógica e não um mero momento de brincar sem propósito. Desde os primeiros encaminhamentos, a condução dos jogos e brincadeiras, até a avaliação final, os

instrumentos didáticos precisam ser guiados pelos docentes, para que em conjunto com os educandos, possam produzir conhecimento e aprendizado em sala, incluindo os alunos com deficiência nas melhores condições possíveis.

O lúdico, além de colaborar com o aperfeiçoamento da prática de ensino e da aprendizagem em si, também pode ser utilizado como uma estratégia de inclusão escolar, pensando nos alunos com deficiência. Nery e Sá (2019) destacam que tanto no contexto de alunos com neuroatipicidades (autistas, discentes com deficiência intelectual e transtorno de déficit de atenção), além de deficiências físicas que acometem o desenvolvimento motor, os recursos lúdicos, principalmente os jogos educativos são uma excelente estratégia para que os alunos sejam desafiados e interajam de forma ativa com a atividade proposta na sala de aula, ou em seções mediadas por profissionais no Atendimento Educacional Especializado (AEE).

Na perspectiva da inclusão escolar, os jogos e brincadeiras devem ser pensados de acordo com as demandas de aprendizagem de cada aluno. Pereira e Barroso (2022) abordam em sua pesquisa diversos jogos e práticas que podem ser desenvolvidas para aperfeiçoar a participação e desenvolvimento dos alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), com ênfase em jogos táteis de montagem, manuseio de materiais recicláveis (trabalhando a parte motora), além da ilustração de desenhos e figuras que contribuam com o conhecimento e a parte cognitiva.

Nery e Sá (2019) abordam possibilidades de jogos e brincadeiras que trabalhem a inclusão e a aprendizagem da matemática por meio da montagem de mosaicos geométricos, despertando a imaginação e a motricidade dos alunos, podendo ser desenvolvidos por deficientes físicos, alunos com mobilidade reduzida, deficiência intelectual, síndromes, entre outras realidades.

Souza, Cunha e Andrade (2019) relatam a possibilidade de construção e uso de alfabetos móveis com massinhas, formas geométricas impressas com cores em papel, jogos da memória, entre outras estratégias que podem ser desenvolvidas na aprendizagem da Geografia, da Língua Portuguesa, da Matemática, entre outras disciplinas. Dinâmicas com o uso de músicas também são um excelente exemplo de ações inclusivas, promovendo a articulação de todos os alunos de forma prazerosa, divertida e diferente.

Dentre esses exemplos citados, quando bem planejados e articulados mediante a necessidade de cada aluno, essas práticas não só podem contribuir com o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos, como também com sua real inclusão

em sala de aula, criando novos amigos, relações de afinidade e parcerias, um dos fatores mais relevantes e determinantes da educação inclusiva.

Diante de todo contexto apresentado, mediante os desafios presentes na aprendizagem da Geografia no ensino fundamental, Aquino *et al.* (2010) e Farias *et al.* (2014) ressaltam as múltiplas possibilidades de uso das atividades lúdicas no ensino dos conteúdos e temas que integram a disciplina, auxiliando os professores e alunos na construção e aquisição dos conhecimentos geográficos.

Desta feita, no tópico denominado de “resultados e discussões” abaixo, serão abordadas práticas educativas e reflexões sobre os benefícios na ludicidade no ensino da Geografia no ensino fundamental.

### **2.3. Jogos Lúdicos como abordagem de ensino de Geografia no ensino fundamental I (Experiência de estágio própria)**

Quando falamos nos jogos lúdicos algumas pessoas pensam ser irrelevante para aprendizagem, mas não, os jogos lúdicos vão auxiliar o processo de ensino. Para melhor compreensão é preciso entender o que é o lúdico: brincadeiras e jogos que dar prazer e diverte. No mais, será detalhado posteriormente sobre a utilização do lúdico na brincadeira quebra-cabeça, trabalhado durante a experiência de estágio de intervenção.

Essa abordagem lúdica foi trabalhada na turma de 6º ano do ensino fundamental I na Escola Municipal Governador Mario Covas na cidade de Passa e Fica – RN, o intuito principal foi trabalhar as regiões do território brasileiro, separando cada estado como peças para formar um quebra-cabeça resultando no mapa completo do Brasil. Para isso a turma foi dividida em 5 grupos de 5 alunos, tendo em vista que tinha 25 alunos presentes no dia da aula, eles receberam as peças e cada peça tinha cores predominantes das 5 regiões do Brasil, foi colocado cores que correspondessem a ideia de como aquele aluno imaginava cada região, considerando o meio natural.

Dito isso, a região norte sendo composta de uma flora mais abundante, foi denominada pela cor verde, o Leste por ser mais seco, foi classificado pela cor amarela, já o centro-oeste por ser um pouco parecido com o Norte ficou com a cor verde claro, a região sudeste foi representada pela cor azul piscina e a região azul escuro devido as chuvas frequentes e tempo frio. Todos os estados estavam

nomeados, os alunos só tinham que saber onde colocariam as peças, eles pintaram as peças do quebra-cabeça de acordo com que eles acreditavam que eram as corretas, tendo em vista que trabalhamos a divisão dos estados e a flora de cada região do Brasil, dessa forma, eles tinham condições de resolver o jogo proposto na aula. O método de avaliação não classificou “um vencedor”, foi feita uma análise a partir da brincadeira realizada, para tirar dúvidas e fazer uma troca de conhecimentos com a turma.

Foi possível, portanto, trabalhar o conteúdo didático de forma prazerosa e divertida, pois todos os alunos se envolveram inteiramente na atividade, esse conteúdo poderia ter sido simplesmente ministrado de forma tradicional, apenas com o livro didático e possivelmente não teria tido a interação que teve por meio do jogo.

Mesmo alguma pessoas não conhecendo, ou melhor não reconhecendo a importância dos jogos lúdicos para educação, basta a utilização desses jogos ou brincadeiras para a abordagem de algum conteúdo, para comprovar a veracidade do seu retorno, proporcionando para criança uma aula atrativa e prazerosa, cheia de diversão e conhecimento.

### **3 METODOLOGIA**

Os procedimentos metodológicos utilizados para a produção do presente trabalho estão fundamentados na revisão bibliográfica de autores e escritos que debatem e refletem acerca do referido tema (Gil, 2002). As discussões abordadas no artigo e seus tópicos são de caráter qualitativo, e assim como descrevem Ana e Lemos (2018), as pesquisas desenvolvidas com esses procedimentos permitem a análise e reflexão de múltiplos autores e correntes de pensamento que contribuem com a presente temática, fundamentando a relevância da ludicidade como prática pedagógica e suas contribuições no processo de ensino-aprendizagem da Geografia.

Conforme Gil e Vergara (2015), o tipo de pesquisa fundamentada na revisão bibliográfica (revisão literária) é um dos métodos mais relevantes e iniciais em um estudo, visando uma investigação mais ampla e com maior profundidade, realizada por meio das leituras, revisões e demais estratégias teóricas e prática.

Amaral (2007) aborda o fato da pesquisa qualitativa consolidar-se como um dos principais métodos e meios para a produção de um trabalho com rigor científico, influenciando todas as fases e etapas de produção do trabalho, concedendo a base

teórica necessária para a fundamentação das ideias desenvolvidas. Nesse cenário, destacam-se a etapa de levantamento, seleção, fichamento e arquivamento de informações relacionadas à pesquisa (Prodanov; Freitas, 2013).

Por se tratar de uma pesquisa qualitativa, ela permite uma análise mais completa e sensível dos fatores que integram a problemática do trabalho, ou seja: além de discorrer sobre os fatos abordados em outros trabalhos e pesquisas, é desenvolvida uma discussão sobre os principais desafios e benefícios da utilização das atividades lúdicas enquanto recursos didáticos na sala de aula.

No que se refere à plataforma de pesquisa para a leitura e escolha das referências bibliográficas do trabalho e demais dados, utilizou-se o Google Acadêmico. Caregnato (2011) disserta os múltiplos benefícios da plataforma, disponibilizando milhares de trabalhos acadêmicos devidamente publicados em todas as áreas, tanto em Língua Portuguesa, como nos demais idiomas.

Desta feita, por meio da realização de uma pesquisa prévia dos trabalhos a serem utilizados e sua ampla disponibilidade encontrada na plataforma, consolidou-se o seu presente uso. As palavras-chaves empregadas para realização da pesquisa foram: “O lúdico na prática de ensino”; “Os benefícios dos jogos e brincadeiras na aprendizagem”; “O uso do lúdico no ensino da Geografia”; “Jogos no ensino de Geografia”; “Jogos e aprendizagem em Geografia”.

Diante da leitura dos trabalhos encontrados, foram escolhidos 35 referências bibliográficas que se relacionam diretamente com a temática. Os trabalhos adotados na pesquisa foram publicados no período entre o ano 2000 a 2024. Por meio dessas discussões, todo o trabalho está fundamentado, principalmente os resultados e discussões desenvolvidas.

#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Ao longo do tempo a educação vem avançando e com ela a responsabilidade dos professores de tornar cada vez mais interativa a forma de transmitir o conhecimento para o aluno, no quadro 01 podemos estão elencados trabalhos acadêmicos que trazem uma discussão sobre a utilização de estratégias lúdicas aplicadas ao ensino de Geografia.

**Quadro 01.** Trabalhos acadêmicos que abordam o lúdico e o ensino de Geografia nas séries do ensino fundamental (2000-2024)

<b>ANO</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>INSTITUIÇÃO</b>	<b>AUTOR</b>	<b>ORIENTADOR</b>
2000	Porque brincar é coisa séria: o lugar do lúdico nas práticas escolares e na formação do educador	Universidade Federal de Uberlândia UFU	Carleto, Eliana Aparecida	Silva, Marcelo Soares Pereira da
2013	Linguagens lúdicas como estratégia metodológica para a geografia escolar na Revista do Ensino de Minas Gerais (1925-1935)	Universidade Federal da Paraíba UFPB	Dias, Angélica Mara de Lima	Albuquerque, Maria Adailza Martins de
2020	Ensino de geografia e histórias em quadrinhos: uso da plataforma Pixton no 6º ano do ensino fundamental	Universidade Estadual da Paraíba UEPB	Silva, José Wellington Farias da	Costa, Antônio Roberto Faustino da
2021	O uso de jogos no ensino da geografia no ensino fundamental I	Universidade Federal de Alagoas UFAL	Barros, Araujo Jéssica	Gaudêncio, Jordânea Souza Araujo de
2021	A utilização de jogos lúdicos como recurso didático para o ensino de geografia: uma abordagem cartográfica em sala de aula	Universidade Estadual da Paraíba UEPB	Pereira, Márcio Rogério dos Santos	Melo, Aretuza Candeia de

**Fonte:** Plataforma sucupira. Organização do autor, 2024.

Percebe-se que todos os trabalhos citados acima, se referem a um método de aprendizagem lúdico. Consolidando nestas obras que a utilização do lúdico é uma boa forma de concentrar os esforços para uma melhor aprendizagem nas escolas.

Esse método chama a atenção dos alunos, desperta a curiosidade, por ser algo novo e divertido; aprender brincando faz com que o aluno participe mais do processo de aprendizagem na sala de aula.

Nesse contexto podemos ver que a ludicidade precisa ser levada em conta para

que possamos trabalhar de diferentes formas para obter o máximo da capacidade do aluno. Nessa perspectiva Lira afirma:

O fracasso escolar se efetiva quando o processo ensino-aprendizagem não acontece satisfatoriamente, quando não se efetiva uma transformação qualitativa nos sujeitos aprendentes, quando não se acolhem as diferenças, quando não se opta por uma pedagogia que não tenha medo da estranheza do diferente, do outro (Lira, 2008, p. 12).

Levando em consideração estes aspectos citados por Lira, podemos entender que há uma necessidade de algo inovador para que o ensino deixe de ser algo monótono para os alunos, pois estamos em outra era, novos tempos. Ainda se tem medo do novo, mas precisamos encarar de frente as coisas novas para fazermos uma nova educação, uma nova forma de passar o conhecimento adiante, e para isso o método lúdico tem se mostrado muito eficiente.

No contexto do método lúdico no ensino de geografia, também temos a forte presença de opiniões diversas, como vários exemplos disponíveis nas revistas brasileiras de ensino de geografia, que servem para dar um maior firmamento a esse trabalho.

A autora Barros, explica em sua obra a importância dos jogos lúdicos para aprendizagem dos alunos nos anos iniciais de sua carreira de aluno. Evidenciando em sua obra que o lúdico é um recurso precioso para o docente e que com ele se pode alcançar novos horizontes para o aluno em sala de aula e também destacando a importância não só dos alunos, mas dos professores também, em procurar entender mais sobre como utilizar dessa ferramenta para favorecer o desempenho escolar.

Barros chama atenção para as dificuldades enfrentadas pelo corpo docente para criação de aulas do tipo lúdica, da falta de recursos públicos destinadas as escolas para que possam se abrir portas para a utilização de novas formas de ensinar. Contudo, o autor afirma que em pequenas brincadeiras do dia a dia que as crianças fazem é possível aplicar a geografia, apenas olhando de forma crítica e tentando buscar uma forma de relacionar a brincadeira, o jogo da criança com algum assunto possível na turma, é dessa forma que se faz geografia lúdica, jogos lúdicos.

Na obra de Pereira, ele traz uma abordagem voltada a cartografia, com o uso de uma plataforma para a elaboração das aulas. Para a utilização da ferramenta online com o objetivo de se aprender cartografia em sala, podemos observar nesta obra que os alunos já estavam municiados de recurso avançado, pois utilizariam computadores

para a pesquisa cartográfica.

Tendo em vista que os alunos possuam essa ferramenta que possibilita infinitas formas de jogos, o docente pode trabalhar: batalha naval geográfica, jogo sobre regiões do mundo, jogo sobre mapas do mundo, sobre partes do território sul-americano. Evidencia-se, portanto, que se a instituição possuir recursos, é possível explorar cada vez mais essa abordagem lúdica em sala de aula.

No quadro 02, consta uma relação de trabalhos publicados em periódicos científicos e que abordam o uso de recursos lúdicos no âmbito da Geografia escolar nas séries do ensino fundamental II.

**Quadro 02.** Artigos científicos públicos em periódicos especializados na área de Geografia que abordam o lúdico e o ensino de Geografia nas séries do ensino fundamental (2000-2024)

<b>ANO</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>AUTOR</b>	<b>PERIÓDICO</b>
2016	Uso da tecnologia na educação, da história à realidade atual	BRUZZI, Demerval Guilarducci	Revista Polyphonia
2018	O lúdico como instrumento facilitador da aprendizagem: uma abordagem ao estudo do solo no ensino de geografia.	Almeida, Carliana Lima; Falcão Cleire Lima Costa da	Revista Homem, Espaço e Tempo
2019	A importância das práticas e recursos didático-pedagógicos para o ensino de Geografia	DINIZ, Ana Cláudia Araújo; FORTES, Mircia Ribeiro	Revista Ensino de Geografia (Recife)
2021	JOGOS DIDÁTICOS NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO GEOGRÁFICO: uma possibilidade para o desenvolvimento de competências e habilidades	Andrade, A. K. N; Machado, M. R. I. de M.	Revista Brasileira de educação em Geografia
2022	O ensino de Geografia e a utilização do quebra-cabeça no aprendizado da	Santos, S. C. <i>et al.</i>	Universidade Estadual de Londrina

	organização espacial brasileira		
2022	A importância da ludicidade na educação especial e inclusiva	GOMES, Maxwell da Silva; GOMES, Eli Shalon dos Santos Cunha	Revista Contemporânea

**Fonte:** Páginas dos periódicos científicos. Organização do autor.

Os jogos didáticos são uma forma de absorção de conhecimento excelente para os alunos, pois estimula diferentes partes do cérebro e cria a curiosidade por algo novo e diferente do habitual que é trabalhado em sala de aula. Os exemplos no quadro acima refletem diretamente esse processo de ensino, onde se teve bons resultados implementando o método lúdico no ensino fundamental. Buscar entender como funciona a cabeça do aluno também é importante, e porque gera toda essa motivação quando se relaciona alguma atividade lúdica em sala. Campelo *et al.* (2020) destaca que

A neuroeducação é uma área do conhecimento que relaciona a neurociência, a psicologia e a educação e busca compreender os comportamentos da aprendizagem; trata de entender a relação entre as emoções e o conhecimento e as possibilidades de motivar os alunos para o aprendizado (Campelo 2020, p. 120)

O ensino fundamental vem a ser o pioneiro nas escolas, é onde começa a formar o aluno, então ter uma boa forma de entregar tudo que se pode em sala é o fator principal. O foco da geografia lúdica é desmistificar essa metodologia passiva e desmotivadora para os alunos, no segundo quadro trabalhou o mapa do Brasil e suas regiões, o resultado foi positivo, gerando interesse da turma e um melhor resultado nas atividades da disciplina.

Algumas escolas não possuem recursos para incluir jogos em sala, mas necessariamente não precisa ser algo caro. Temos como exemplo do segundo quadro um quebra-cabeça, onde podemos criá-lo apenas com folhas, lápis de cor para colorir as peças do jogo, e ainda sim entregar um bom resultado em sala de aula.

Com base nas pesquisas e reflexões de Aquino *et al.* (2020), Diniz; Fortes (2019), Farias (2014), Gomes; Gomes (2022), Pinheiro; Santos; Ribeiro Filho (2013), Silva; Bertazzo (2013), Almeida; Falcão (2012), Lunarte *et al.* (2020), Araújo *et al.*

(2017), Fernandes et al. (2018), Lima (2021), Rangel (2021), Nascimento et al. (2022), entre outros autores abordados no decorrer do trabalho, foi possível construir os seguintes resultados e discussões sobre a presente temática.

O lúdico enquanto recurso didático torna-se um facilitador para a prática de ensino da Geografia na educação básica, principalmente no ensino fundamental (Rangel, 2021).

Os múltiplos conteúdos que integram o currículo da Geografia, trabalhando temas da área ambiental, social, cultural, populacional, entre outras dinâmicas e fenômenos que integram o espaço geográfico, exigem dos professores o planejamento e utilização de diferentes estratégias que proporcionem a aprendizagem dos alunos.

Nesse cenário, o “brincar” de forma educativa, quando bem planejado e adaptado para os objetivos de cada aula e turma, pode cooperar de forma significativa com o processo de construção do conhecimento em sala, fazendo com que os discentes sejam estimulados e desafiados a aprenderem os conteúdos geográficos de uma forma prazerosa e divertida (Diniz; Fortes, 2019). Aquino et al. (2020, p. 25) destacam que:

O docente precisa articular os saberes geográficos com o cotidiano do estudante. Para tal fato ocorrer, o mesmo pode construir outras linguagens para a realização de aulas diferenciadas e mais dinâmicas. Nessa perspectiva, o educador, ao utilizar o lúdico como elemento facilitador construtivista do ensino-aprendizagem, traz, para o dia a dia da sala de aula e dos estudantes, formas diferentes de ensino, não lineares, que geram maior interesse e participação dos mesmos.

Ou seja, utilizar as atividades lúdicas como uma forma diferente de aprendizagem, de tal maneira que os alunos possam compreender que é possível aprender Geografia ao brincar, facilita e estimula todo o processo de ensino-aprendizagem. A visão que muitos alunos ainda têm dos conteúdos geográficos como “simplórios e enfadonhos”, resumindo-se a necessidade de decorar conceitos, mapas e demais elementos do espaço, ainda se constitui como um dos maiores desafios do ensino da disciplina no ensino fundamental (Lima, 2021).

Desta feita, quando o professor propõe e desenvolve práticas educativas para além do livro didático e das aulas expositivas, utilizando jogos manuais ou digitais (quebra-cabeça, batalha naval, *quiz* geográfico, jogo de tabuleiro), produção de maquetes, construção de paródias, entre outros exemplos de atividades, torna-se possível promover a aprendizagem de uma forma ativa e atrativa para os discentes.

Conforme disserta Almeida (2008), os jogos, brincadeiras, desenhos e demais elementos que integram a ludicidade fazem parte do cotidiano das crianças e adolescentes.

Assim, correlacionar essa prática com a aprendizagem dos conteúdos da Geografia, contribui para o aperfeiçoamento de todo o processo educativo, auxiliando professores e alunos. Nascimento *et al.* (2022, p. 1540) afirma que

Através do brincar é possível desenvolver as potencialidades individuais como também trabalhar suas limitações. O brinquedo é um objeto facilitador, podendo ser utilizado em diferentes contextos, tais como o brincar livre, terapêutico ou pedagógico. A brincadeira representa a realidade que a rodeia em forma de faz de conta, criação e imaginação.

O brincar, direcionado para a prática educativa, estimula todas as funções cerebrais dos alunos, de tal forma que não só o desenvolvimento cognitivo é promovido, como também o desenvolvimento motor, social e emocional (Nogaro; Fink; Piton, 2015). Jogos e dinâmicas (individuais ou coletivas) desafiam os alunos no processo de criação, imaginação e organização dos seus pensamentos, sentimentos, atitudes e ideias, assim, diante dos desafios da aprendizagem dos conteúdos da Geografia, o aluno consegue absorver as temáticas abordadas e de forma ativa, contribuir com o processo de construção do conhecimento em sala.

Assim como não é diferente de outras metodologias de ensino e recursos didáticos disponíveis para o uso do professor de Geografia, o lúdico também possui limites, desafios e dificuldades no contexto de sua utilização, justificando sua adoção como um “meio” de aprendizagem, e não como o “fim” em si mesmo.

Fernandes *et al.* (2018), discutem os múltiplos desafios presentes para a utilização das atividades lúdicas, desde a ausência de materiais e recursos disponíveis nas instituições de ensino, a falta de planejamento por parte dos professores (por diversos motivos), o desafio de tornar a brincadeira educativa para os alunos, além dos limites que marcam todo e qualquer recurso didático.

Grande parte dos alunos das turmas do ensino fundamental, principalmente diante da sua faixa-etária, sentem-se estimulados ao ser proposto a prática de jogos, brincadeiras, dinâmicas diversas que integram aspectos lúdicos, contudo, a aquisição dos conhecimentos e o desenvolvimento das habilidades e competências almejadas não acontece no mesmo nível e forma para todos (Lima, 2021).

Discentes aprendem e interagem de formas e tempos distintos, podendo

corresponder melhor ao uso do livro didático ou uma prática de leitura similar, do que a uma atividade prática. Nisso se fundamenta os limites presentes nos recursos e metodologias, exigindo do professor o planejamento adequado para cada utilização.

A ausência de materiais disponíveis, como aborda Farias (2014), também é uma das maiores dificuldades e desafios para o docente, visando a possível produção de atividades lúdicas em sala de aula. Propostas como a produção de maquetes e representações cartográficas, jogos digitais, brincadeiras manuais, entre outras dinâmicas, exigem a presença de internet, computadores, *datashow*, jogos educativos e demais materiais específicos, que sem eles, torna-se impossível a realização das intervenções.

Por isso, em diversos contextos, os próprios professores acabam investindo (individualmente) na compra de recursos que possam ser trabalhados em sala de aula, todavia, essa não é uma realidade financeira possível para todos. No contexto da pandemia da covid-19, por exemplo, Lima (2021) destaca a utilização da Gamificação no ensino de Geografia como uma das melhores alternativas desenvolvidas.

Diante das aulas remotas, os professores foram desafiados a pesquisar e planejar metodologias de ensino que pudessem ser praticadas virtualmente, nesses cenários, os jogos on-line, além de aplicativos e programas com conteúdos educativos foram amplamente utilizados pelos professores e alunos. Conforme destaca o próprio autor, por meio de sua experiência enquanto educador nesse período,

Sendo o jogo um elemento imbuído de ludicidade e que atrai a atenção dos estudantes, usar de elementos do jogo e até mesmo criar jogos para contextualizar ou desvelar conceitos geográficos com estudantes de Ensino Fundamental Anos Finais, em tempos de pandemia de Covid-19, é estratégico (Lima, 2021, p. 102).

Levando em consideração os múltiplos desafios presentes no ensino remoto, principalmente a necessidade de atrair a atenção dos alunos nas aulas e atividades, estimulando-os a continuar sua formação escolar, o autor enfatiza os benefícios da gamificação e do lúdico enquanto uma estratégia relevante, não só para esse período, mas também para os dias atuais, nas aulas presenciais.

Araújo *et al.* (2017) e Bruzzi (2016) em seus respectivos trabalhos, abordam o fato de que a educação escolar precisa “conectar-se” ao meio digital, visto que no cotidiano dos alunos e do mundo como um todo, as atividades profissionais, as relações pessoais e as dinâmicas sociais e políticas desenrolam-se a partir das mídias

e redes sociais, requerendo a necessidade de trabalhar com esses recursos e conteúdos em sala com os alunos, alicerçando os benefícios e potencialidades dos instrumentos tecnológicos como um todo, assim como seus limites e prejuízos quando utilizados sem habilidades e saberes necessários.

As novas tecnologias e o meio digital dispõem de múltiplas possibilidades de aprendizagem no que se refere ao acesso à informação, exigindo dos professores e dos profissionais da educação a sensibilidade e a capacidade de articular essa nova ferramenta de aprendizagem e assim, tornar essa estratégia educativa.

*Breakouts*, *quizzes*, jogos de mesa, quebra-cabeça, cruzadinhas, jogos da memória, caça ao tesouro, batalha naval, palavras cruzadas, trilhas geográficas, perguntas e repostas, entre outros jogos são exemplos de propostas que podem ser utilizadas pelos professores no ensino de Geografia, mediante os diversos conteúdos e temas da disciplina (Lunarte *et al.*, 2020).

Oliveira Neto, Carmo e Peretto (2015) expõe em seu trabalho a experiência de produção de um climograma lúdico, produzido pelos próprios alunos com materiais descartáveis, auxiliando na interpretação dos dados pluviométricos e demais elementos climáticos. Também podem ser trabalhados temas com relação as diferenças culturais, sociais e religiosas que integram as regiões brasileiras, propondo a construção de desenhos, vídeos, paródias, peças teatrais, representações cartográficas, entre outras possibilidades (Farias, 2014).

Aquino *et al.* (2020, p. 31) reafirma os benefícios da ludicidade no ensino da Geografia ao afirmar que:

Trabalhar com o lúdico no ensino de Geografia representa uma prática prazerosa de ensinar e de aprender, bem como o olhar geográfico desperta no estudante, enxergar o que não vê. E, que trazer para o ambiente da escola outras linguagens e, respectivamente, novas metodologias, ressignifica o ensino, a partir do chão da escola e que, o lúdico, utilizado pelo professor em sala de aula, torna-se um meio para a realização dos objetivos educacionais. Assim, o aluno, ao praticá-lo, não se limita ao prazer de jogar, mas participa ativamente do processo de construção do conhecimento, expressa emoções, entusiasmo e desafios que são importantes para o aprendizado.

Tornar os alunos ativos no processo de ensino-aprendizagem é um dos pontos mais relevantes da educação escolar. Compreendendo que a aprendizagem se constrói na relação e mediação entre professores, alunos, conteúdos e propostas didáticas. Desta feita, o brincar estimula essa participação dos educandos, contribuindo com a maior aquisição dos conteúdos e uma concepção mais significativa

de seu papel na sala de aula.

As propostas de jogos, brincadeiras e dinâmicas que podem ser utilizadas pelos professores de Geografia são múltiplas. Além dos exemplos supracitados, Almeida e Falcão (2012) abordam a possibilidade de trabalhar com jogos manuais no ensino de solos e demais conteúdos da Geografia Física.

Jogos de tabuleiro, jogos da memória e caça palavras são exemplos abordados pelos autores em sua pesquisa, podendo serem desenvolvidos para aprofundar a absorção dos conteúdos expostos para os alunos, como também para a realização de avaliações.

Diante da explanação dos conteúdos em aulas expositivas, com a utilização do livro didático ou na exposição de imagens, vídeos e textos via projetor, os professores podem utilizar das atividades lúdicas como uma estratégia para aperfeiçoar a aprendizagem dos conteúdos com os alunos, ou na realização de atividades que podem servir como avaliação, fugindo do método tradicional: aplicação das provas escritas.

Rangel (2021) reafirma que durante a realização dos jogos, os discentes (individualmente ou em grupo) são desafiados a contribuir para alcançar a vitória e as metas estabelecidas. Nesse processo, os alunos passam a revisar os conteúdos abordados, expor os temas e dicas com seus colegas, estimulando diretamente sua capacidade de organização e aprendizagem.

Brincadeiras sobre perguntas e respostas (quiz geográfico), por meio de aplicativos digitais, ou com o uso dos cadernos e do quadro, manualmente, é um exemplo de proposta que desafia os alunos a estudarem os conteúdos trabalhados para responderem corretamente e pontuarem, conforme as regras do jogo.

Por fim, e não menos importante, têm-se a utilização e produção das maquetes como mais uma das estratégias e exemplos de atividades lúdicas a serem desenvolvidas nas aulas de Geografia. Conforme destaca Fernandes *et al.* (2018), na construção das maquetes com os alunos do ensino fundamental, não só a criatividade dos discentes é trabalhada, como também sua noção de espaço, localização, seus conhecimentos sobre a paisagem local, o lugar, entre outros conceitos e temas essenciais da disciplina.

Pitano e Roque (2015, p. 276) enfatizam que

As maquetes despertam os alunos a investigar o espaço vivido, interpretá-lo

e contextualizar a Geografia do lugar, promovendo o interesse da participação nas mudanças da sociedade. Propicia a valorização local e a solução de problemas, desde o espaço físico ao social, ligando o ensino da disciplina ao cotidiano do aluno, pois possibilita mostrar a organização e a ocupação do espaço, além da interação com o meio representado na maquete.

Ou seja, durante toda a elaboração da maquete, na procura dos materiais a serem utilizados, no planejamento da porção do espaço a ser representado, além dos elementos que integram o lugar vivido e expostos nas maquetes, os discentes de forma ativa, aprendem e produzem a Geografia. Quando elaboradas e prontas, a possibilidade de expor essas maquetes para seus colegas e demais alunos e profissionais da escola, também promove um importante reconhecimento das habilidades, talentos e esforço de cada aluno, evidenciando a relevância e os benefícios dessa proposta.

Por meio da breve reflexão e resultados desenvolvidos no trabalho, torna-se necessário enfatizar que o lúdico é uma metodologia, um instrumento, ou seja, cabe ao professor torná-lo educativo e significativo para cada aluno, diante de cada demanda de aprendizagem. Os jogos por si só, não produzem os resultados almejados para as intervenções em sala de aula, exigindo do profissional toda a preparação necessária para sua devida utilização.

Também se torna evidente a importância de serem trabalhadas tais habilidades e propostas didáticas na formação inicial e continuada dos professores de Geografia, propiciando conhecimentos pedagógicos necessários para a atuação na educação básica, com a capacidade de planejar e executar práticas educativas significativas.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Conclui-se reafirmando os benefícios da utilização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem da Geografia. Conforme os autores e pesquisas abordadas no decorrer do trabalho, ficou evidente as múltiplas possibilidades de atividades que podem ser desenvolvidas nas aulas de Geografia no ensino fundamental, aperfeiçoando a prática de ensino do professor e colaborando com a aprendizagem dos alunos de uma forma divertida, atrativa e significativa.

Dinâmicas em sala de aula, a utilização de músicas, jogos digitais ou manuais, brincadeiras em grupo e individuais, *quizzes* geográficos, desenhos, a construção de

maquetes, o uso de novas tecnologias e da gamificação, entre outras propostas abordadas no trabalho são exemplos de metodologias e recursos que podem ser desenvolvidos pelos professores, principalmente nas séries que integram o ensino fundamental.

O “brincar” faz parte do dia a dia das crianças e adolescentes, estimulando-os na organização e execução de pensamentos, sentimentos, ideias e conhecimentos essenciais. Nesse sentido, torna-se estratégico para o docente utilizar desse recurso na sala de aula, estimulando a interação e participação dos alunos durante os jogos e atividades, favorecendo não só a aprendizagem dos conteúdos da Geografia, como também o aperfeiçoamento de habilidades, competências e talentos impulsionados por meio das atividades propostas.

É importante destacar que as atividades lúdicas são metodologias e ferramentas didáticas possíveis, ou seja, não substituem o papel e a mediação do educador e todos os demais aspectos que incluem a prática educativa em sala de aula.

Além disso, para serem desenvolvidos, faz-se necessário a presença de recursos, equipamentos, materiais didáticos e demais investimentos nas instituições educacionais que propiciem ao docente a capacidade de produzir a aprendizagem, reafirmando a relevância dos investimentos na educação básica e nos sistemas de formação inicial e continuada que capacitem os professores com os saberes necessários para sua atuação.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**: 2008. Disponível em:<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 06 abr. 2024.

ALMEIDA, Carliana Lima; FALCÃO, Cleire Lima da Costa. O lúdico como instrumento facilitador da aprendizagem: Uma abordagem ao estudo do solo no ensino de Geografia. **Revista Homem, Espaço e Tempo**, v. 6, n. 2, 2012.

AMARAL, J. J. F. **Como fazer uma pesquisa bibliográfica**. Fortaleza, CE: Universidade Federal do Ceará, 2007. Disponível em: <http://200.17.137.109:8081/xiscanoe/courses1/mentoring/tutoring/Como%20fazer%20pesquisa%20bibliografica.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2024.

ANA, Wallace Pereira Sant; LEMOS, Glen César. Metodologia Científica: a pesquisa qualitativa nas visões de Lüdke e André. **Revista Eletrônica Científica Ensino Interdisciplinar**, v. 4, n. 12, 2018.

ANDRADE, Ana Karina Nogueira; MACHADO, Maria Rita Ivo de Melo. Jogos didáticos na construção do conhecimento geográfico: uma possibilidade para o desenvolvimento de competências e habilidades. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, [S. l.], v. 11, n. 21, p. 05–18, 2021. Disponível em: <https://www.revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/article/view/891>. Acesso em: 30 out. 2024.

AQUINO, Denize Tomaz *et al.* O lúdico na geografia: possibilidades e limites no ensino fundamental. **Olhares: Revista do Departamento de Educação da Unifesp**, v. 8, n. 3, p. 19-35, 2020.

ARAUJO, S. P. *et al.* Tecnologia na educação: contexto histórico, papel e diversidade. **IV Jornada de Didática III Seminário de Pesquisa do CEMAD**, v. 31, 2017.

BARROS, Araujo Jéssica. **O uso de jogos no ensino da geografia no ensino fundamental I**, UFAL 2021. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/123456789/10258/1/O%20uso%20de%20jogos%20no%20ensino%20da%20geografia%20no%20ensino%20fundamental%20I.pdf>.

BRUZZI, Demerval Guilarducci. Uso da tecnologia na educação, da história à realidade atual. **Revista Polyphonia**, v. 27, n. 1, p. 475-483, 2016.

CAMPELO, M. P. S. *et al.* As contribuições da neuroeducação para a aprimoramento e resolução de problemas de aprendizagem. **Id on Line Rev. Mult. Psic.**, Jaboaão dos Guararapes – PE, v. 14, n. 53, p. 120-137, dez.2020. ISSN 1981-1179.

CAREGNATO, Sonia Elisa. Google Acadêmico como ferramenta para os estudos de citações: avaliação da precisão das buscas por autor. **Ponto de Acesso**, v. 5, n. 3, p. 72-86, 2011.

CARLETO, Eliana Aparecida. Porque brincar é coisa séria: o lugar do lúdico nas práticas escolares e na formação do educador. 2000. 131 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - **Universidade Federal de Uberlândia**, Uberlândia, 2020. DOI <http://doi.org/10.14393/ufu.di.2000.38>

CAVALCANTI, Lana de Sousa. **O ensino de geografia na escola**. Campinas: Papyrus, 2012.

DIAS, Angélica Mara de Lima. **Linguagens lúdicas como estratégia metodológica para a geografia escolar na Revista do Ensino de Minas Gerais (1925-1935)**. 2013. 97 f. Dissertação (Mestrado em Geografia) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2013.

DINIZ, Ana Cláudia Araújo; FORTES, Mircia Ribeiro. A importância das práticas e recursos didático-pedagógicos para o ensino de Geografia. **Revista Ensino de Geografia (Recife) V**, v. 2, n. 1, 2019.

FARIAS, Francisca Fabrícia Gomes de *et al.* **O uso do lúdico como recurso didático no ensino de geografia no ensino médio**. 2014.

FERNANDES, Taynah Garcia *et al.* A construção de maquetes como recurso didático no ensino de geografia. **Revista Equador**, v. 7, n. 2, p. 96-109, 2018.

FREDERICO, Rubia Tatiana Santana de Souza; SILVA, Cláudia Sebastiana Rosa. A aprendizagem lúdica na educação especial e inclusiva. **Caderno Intersaberes**, v. 9, n. 18, 2020.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, Antonio Carlos; VERGARA, Sylvia Constant. Tipo de pesquisa. **Universidade Federal de Pelotas**. Rio Grande do Sul, p. 31, 2015.

GOMES, Maxwell da Silva; GOMES, Eli Shalon dos Santos Cunha. A importância da ludicidade na educação especial e inclusiva. **Revista Psipro**, v. 1, n. 1, p. 26-39, 2022.

LECA, F. A.; MAFRA, M. V. P.; MACHADO, A. K. N.; AVELINO, M. B. Um jogo lúdico para ensinar Geografia: os rios da Amazônia. **Ensino em Re-Vista**, [S. l.], v. 31, n. Contínua, p. 1–21, 2024. DOI: 10.14393/ER-v31e2024-30. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/emrevista/article/view/74086>. Acesso em: 25 nov. 2024.

LIMA, Janiara Almeida Pinheiro. O jogo, a gamificação e o lúdico no ensino de geografia durante a pandemia da covid-19. **UÁQUIRI-Revista do Programa de Pós Graduação em Geografia da Universidade Federal do Acre**, v. 3, n. 1, p. 10-10, 2021.

LIRA, Geneluzia Dias de. **Fracasso escolar: visão de professores das séries iniciais do ensino fundamental da cidade de Cajazeiras PB**. Dissertação de Mestrado. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. Departamento de Ciências da Educação, Área de Ciências da Educação, Lisboa, 2008.

LUNARTI, Elciane Arantes Peixoto *et al.* Estudo do Lúdico Enquanto Metodologia Ativa para o Ensino de Geografia na Educação Básica e Formação Integral. **Revista Multidisciplinar de Licenciatura e Formação Docente: Ensino e Pesquisa**, 2020.

NASCIMENTO, Nayara Cristina Santos *et al.* Neurociência do aprendizado: a importância do lúdico para o desenvolvimento da criança. In: **OPEN SCIENCE RESEARCH I**. Editora Científica Digital, 2022.

NERY, Érica Santana Silveira; SÁ, Antônio Villar Marques de. A deficiência visual em foco: estratégias lúdicas na Educação Matemática Inclusiva. **Revista Educação Especial**, v. 32, p. 1-26, 2019.

NILES, Rubia Paula; SOCHA, Kátia. A importância das atividades lúdicas na educação infantil. **Ágora: Revista de divulgação científica**, v. 19, n. 1, p. 80-94, 2014.

NOGARO, Arnaldo; FINK, Alessandra Tiburski; PITON, Marta Regina Guerra. Brincar: reflexões a partir da neurociência para a consolidação da prática lúdica na educação infantil. **Revista HISTEDBR On-Line**, v. 15, n. 66, p. 278-294, 2015.

OLIVEIRA NETO, Vicente Pontes; CARMO, Judite De Azevedo; PERETTO, Anderson. Climograma Lúdico: Proposta de Recurso Didático para o Ensino do Clima nas Aulas de Geografia. **Ensino & Pesquisa**, v. 13, n. 1, 2015.

OLIVEIRA, Floriano José Godinho. A produção do espaço social e a economia política. **Espaço e economia: geografia econômica e a economia política /** organizado por Floriano Godinho de Oliveira ... [et al.]. - Rio de Janeiro: Consequência, 2019.

PEREIRA, M. R. dos S. A utilização de jogos lúdicos como recurso didático para o ensino de geografia: uma abordagem cartográfica em sala de aula. 2021. 51f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de Geografia). - **Universidade Estadual da Paraíba**, Campina Grande, 2021.

PEREIRA, Nildete Almeida; BARROSO, Ana Claudia da Silva. Lúdico na educação inclusiva de estudante com autismo. **Revista Amazon Live Journal**, v. 4, n 3, p. 1-12, 2022.

PINHEIRO, Igor Araújo Araújo; SANTOS, Valéria Sousa; RIBEIRO FILHO, Francisco Gomes. BRINCAR DE GEOGRAFIA: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. **Revista Equador**, v. 2, n. 2, p. 25-41, 2013.

PITANO, S. C.; ROQUÉ, B. B. **O uso de maquetes no processo de ensino-aprendizagem segundo licenciandos em Geografia**. Educação Unisinos. n. 19 p. 273-282, 2015. Disponível em: [revistas.unisinos.br/index.php/educacao/article/download/edu.2015.192.11/4713](http://revistas.unisinos.br/index.php/educacao/article/download/edu.2015.192.11/4713). Acesso em: 01 out. 2024.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2013.

RANGEL, Luana de Almeida. Materiais pedagógicos para o ensino de Geografia Física no Ensino Fundamental II. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, v. 11, n. 21, p. 05-26, 2021.

RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>. Acesso em: 23 ago. 2024.

RODRIGUES, Eliane; ROSIN, Sheila Maria. **Infância e práticas educativas: Eduem**; 2007.

SANTOS, S. C. *et al.* O ensino de Geografia e a utilização do quebra-cabeça no aprendizado da organização espacial brasileira. **Geographia Opportuno Tempore**, [S. l.], v. 8, n. 2, p. 54–68, 2022. DOI: 10.5433/got.2022.v8.45787. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/Geographia/article/view/45787>. Acesso em: 30 out. 2024.

SANTOS, S. M. P. S (org.). **Brinquedoteca a criança e o lúdico**. Petrópolis: Vozes,

1997.

SILVA, J. W. F. da. **Ensino de geografia e histórias em quadrinhos**: uso da plataforma Pixton no 6º ano do ensino fundamental.. Dissertação (Programa de Pós-Graduação Profissional em Formação de Professores - PPGPPF).- Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2020.

SILVA, Laydiane Cristina da; BERTAZZO, Cláudio José. O lúdico, a geografia e a mediação didática. **Revista Georaguia**, 2013.

SOUZA, Andreia Alves de; CUNHA, Karina Miranda Machado Borges; ANDRADE, Mônica Gonçalves de. O lúdico na educação inclusiva. **Revista Gestão & Tecnologia**, v. 1, n. 28, p. 125-137, 2019.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.