



Uema
UNIVERSIDADE ESTADUAL
DO MARANHÃO

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO - CAMPUS CAXIAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA E GEOGRAFIA
CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA

BRENO LEONARDO SANTANA DA SILVA

**A LUDICIDADE NO ENSINO DE GEOGRAFIA: ANÁLISE DA CONTRIBUIÇÃO DOS
JOGOS DIDÁTICOS PARA O ENGAJAMENTO E O DESEMPENHO COGNITIVO
DE ALUNOS DO 6º E 7º ANOS.**

Caxias – MA
2025

BRENO LEONARDO SANTANA DA SILVA

**A LUDICIDADE NO ENSINO DE GEOGRAFIA: ANÁLISE DA CONTRIBUIÇÃO DOS
JOGOS DIDÁTICOS PARA O ENGAJAMENTO E O DESEMPENHO COGNITIVO
DE ALUNOS NO 6º E 7º ANOS.**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Licenciatura
Plena em Geografia do Centro de Estudos
Superiores de Caxias/UEMA, como
requisito parcial para obtenção do grau de
Licenciado em Geografia.

Orientador(a): Prof.(a) Ma. Francisca
Regina Rodrigues Neto

Caxias – MA

2025

S586l Silva, Breno Leonardo Santana

A ludicidade no ensino de Geografia: análise da contribuição dos jogos didáticos para o engajamento e o desempenho cognitivo de alunos do 6º e 7º anos / Breno Leonardo Santana da Silva. __Caxias: Campus Caxias, 2025.

50f.

Graduação (Graduação) – Universidade Estadual do Maranhão – Campus Caxias, Curso de Licenciatura em Geografia.

Orientador: Prof^ª. Ma. Francisca Regina Rodrigues Neto.

1. Jogos didáticos. 2. Ensino de Geografia. 3. Ludicidade. 4. Engajamento. I. Título.

CDU 91:37.091.39


BRENO LEONARDO SANTANA DA SILVA

**A LUDICIDADE NO ENSINO DE GEOGRAFIA: ANÁLISE DA CONTRIBUIÇÃO DOS
JOGOS DIDÁTICOS PARA O ENGAJAMENTO E O DESEMPENHO COGNITIVO
DE ALUNOS DO 6º E 7º ANOS.**


Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Licenciatura
Plena em Geografia do Centro de
Estudos Superiores de Caxias/UEMA,
como
requisito parcial para obtenção do grau
de Licenciado em Geografia.

Aprovado em: 09 / 01 / 2026


BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 FRANCISCA REGINA RODRIGUES NETO
Data: 26/01/2026 10:49:55-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Ma. Francisca Regina Rodrigues Neto (Presidente/Orientadora)
Universidade Estadual do Maranhão (UEMA)

Documento assinado digitalmente
 FRANCISCO WELLINGTON DE ARAUJO SOUSA
Data: 23/01/2026 22:16:41-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Francisco Wellington de Raujo Sousa
Universidade Estadual do Maranhão (UEMA)

Documento assinado digitalmente
 ESTELIO SILVA BARBOSA
Data: 24/01/2026 12:19:30-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dr. Estélio Silva Barbosa
Universidade Federal do Delta do Parnaíba -UFBPar

AGRADECIMENTOS

Ser grato é reconhecer que ninguém caminha sozinho.

Gostaria de agradecer a Deus por manter minha fé, que me manteve firme durante a produção desse trabalho

A professora e mestra Francisca Regina Neto por ter orientado na produção dessa pesquisa. Aos professores do curso, que ao longo da graduação compartilharam experiências e me deixaram com gosto de querer continuar no curso entre eles Jorge, Patrícia, Assis, Amâncio, Jessica e Dulce Helena

Ao meu pai e minha mãe pois tudo que eu faço é para que eles tenham orgulho de mim, assim como meus avós que são meus segundos pais, Francisco e Marias, meu irmão Guilherme

A minha turma que entre tristezas risadas e estresses, nos mantemos firmes durante essa caminhada acadêmica e nos incentivamos a concluir essa jornada.

Ser professor não é uma tarefa fácil todos os dias tem provações e questionamentos se vale a pena se manter nessa profissão, e nessa missão, dedico isso aos meus colegas da ETK que são inspirações de como ser professor. E também dedico isso a professores da minha jornada antes da faculdade que foram inspirações para que eu seguisse esse caminho, entre eles: Claudia, Paula, Nilton César, Tayro, Ana Tereza, Wlardimilson, Yuri, Nilo

Amigos tornam a caminhada da vida mais leve e cheia de sentido, amigos de infância amigos novos, sempre importantes embora nem todos nem todos os dias nos vemos entre eles, Bia, Lorena, Givanilson, Kleisson, Gabriel, Oseias, Natália.

Agradeço também a Universidade Estadual do Maranhão (UEMA) por oportunizar os conhecimentos adquiridos, sendo de fundamental importância para concluir a graduação.

[...] a ludicidade é um estado interno ao sujeito, ainda que as atividades, denominadas como lúdicas, sejam externas, observáveis e possam ser descritas por observadores, tais como os didatas, os historiadores, os sociólogos... A experiência lúdica (= ludicidade), que é uma experiência interna ao sujeito, só pode ser percebida e expressa pelo sujeito que a vivencia (Luckesi, 2014, p. 17).

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) objetivou analisar a contribuição dos jogos didáticos como ferramenta de ensino-aprendizagem no desenvolvimento cognitivo e social de alunos do 6º e 7º anos do Ensino Fundamental II na disciplina de Geografia. O estudo foi motivado pela necessidade de implementar metodologias ativas (no caso os jogos) que promovam o engajamento na leitura crítica do espaço. A metodologia utilizada foi a pesquisa [Qualitativa/Quantitativa] com caráter de campo, com aplicação prática de jogos sobre a Geografia do Nordeste e Sistema solar subsequente coleta de dados por meio de questionários junto aos 30 alunos de cada turma. Os resultados demonstraram a alta eficácia da abordagem lúdica em ambas as dimensões propostas. Na dimensão cognitiva, os alunos obtiveram um aproveitamento médio de 80% nas questões objetivas de conteúdo. Na dimensão da percepção, 100% dos alunos confirmaram que os jogos facilitaram o aprendizado por torná-lo "mais divertido e mais fácil", ao mesmo tempo em que 97% confirmaram a facilitação do trabalho em grupo e da interação social. Conclui-se que o uso de jogos didáticos transcende a simples recreação, constituindo-se em uma estratégia pedagógica fundamental para resgatar o interesse, promover a colaboração e consolidar o conhecimento geográfico de forma significativa.

Palavras-chave: Jogos Didáticos. Ensino de Geografia. Ludicidade. Engajamento.

ABSTRACT

This Final Paper (TCC) aimed to analyze the contribution of educational games as a teaching-learning tool in the cognitive and social development of 6th and 7th grade students in the subject of Geography. The study was motivated by the need to implement active methodologies (in this case, games) that promote engagement in the critical reading of space. The methodology used was [Qualitative/Quantitative] field research, with the practical application of games about the Geography of Northeast Brazil and the Solar System, followed by data collection through questionnaires with 30 students from each class. The results demonstrated the high effectiveness of the playful approach in both proposed dimensions. In the cognitive dimension, students achieved an average score of 80% on objective content questions. In the perception dimension, 100% of the students confirmed that the games facilitated learning by making it "more fun and easier," while 97% confirmed the facilitation of group work and social interaction. It can be concluded that the use of educational games transcends simple recreation, constituting a fundamental pedagogical strategy to rekindle interest, promote collaboration, and consolidate geographical knowledge in a meaningful way.

Keywords: Didactic Games. Geography Teaching. Playfulness. Engagement.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Alunos montando o quebra-cabeça em grupo.....	32
Figura 2 - Alunos participando da atividade Jogo da Memória	33
Figura 3 - Material didático do Jogo de Associação (Conceitos de Astronomia).	34
Gráfico 1 - Percepção dos Alunos sobre a Facilidade de Aprendizagem (N=60)	37
Gráfico 2 - Percepção dos Alunos sobre a Interação Social (N=60)	37
Quadro 1 - Desempenho Cognitivo dos Alunos por Tipo de Questão (N=30) 6° Ano	36
Tabela 1 - Desempenho Cognitivo dos Alunos por Tipo de Questão (N=30) 7 Ano ..	35

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 REVISÃO DA LITERATURA	14
2.1 O Jogo como Estrutura Cognitiva: A Perspectiva de Jean Piaget.....	14
2.2 O Jogo como Zona de Desenvolvimento Proximal: A Abordagem de Lev Vygotsky	15
2.3 O Jogo como Ferramenta Didática: Promovendo a Aprendizagem Significativa	15
2.4 A geografia escolar e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).....	16
2.5 As práticas lúdicas no ensino aprendizagem.....	19
2.6 Desafios e Potenciais da Metodologia Lúdica.....	24
2.7 As Dificuldades no Ensino-Aprendizagem de Geografia na Atualidade	26
2.8 Os Potenciais da Abordagem Lúdica: Engajamento e Emoção.....	26
2.9 A mediação docente e a proposta de Celso Antunes	27
3 METODOLOGIA	30
3.1 Natureza da Pesquisa e Análise de Dados	30
3.2 Procedimentos metodológicos das atividades	30
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	32
4.1 O Quebra-Cabeça e a Aprendizagem Visual	32
4.2 O Jogo da Memória	33
4.3 O Caça-Palavras e o Jogo de Associação	34
4.4 Resultados do Questionário: Análise Quantitativa e Discussão	35
4.5 Perspectiva Docente: A Visão da Professora sobre a Prática Lúdica	39
4.6 Análises comparativa do desenvolvimento cognitivo e social (6º e 7º ano)	40
4.7 O Desafio da Abstração e o Raciocínio Hipotético-Dedutivo.....	41

4.8 Diferenças na Organização Social e na Mediação da ZDP	41
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
REFERÊNCIAS	44
ANEXOS	48

1 INTRODUÇÃO

A Geografia, como ciência que estuda o espaço geográfico e a relação entre sociedade e natureza, possui um papel fundamental na formação crítica do indivíduo. A disciplina busca preparar o aluno para uma leitura crítica da produção social do espaço, compreendendo o espaço transformado e apropriado ao longo do tempo pela ação humana. O espaço vivido do aluno torna-se, nesse contexto, a chave para o desenvolvimento da percepção espacial, promovendo a construção do sentimento de pertencimento e a consciência cidadã (CAVALCANTI, 2002).

Ensinar Geografia, no entanto, exige mais do que a simples transmissão de conteúdos: requer estratégias pedagógicas inovadoras, que despertem no estudante a curiosidade, o senso crítico e a imaginação. Guimarães (2014) aponta que cabe ao professor instigar seus alunos, promover debates e discussões que os façam refletir e agir a partir do que estão aprendendo. Por se tratar de uma ciência que lida com conceitos muitas vezes abstratos (como rotação, translação e relações espaciais), a Geografia demanda metodologias que estimulem o raciocínio lógico, a resolução de problemas, a cooperação e a participação ativa dos estudantes, e como nosso papel devemos levar em consideração a faixa etária dos alunos e forma de motivá-los, levando em conta também os recursos dos alunos, pois nem todos têm acesso a aparelhos tecnológicos.

Os jogos, nesse contexto, promovem um ambiente interativo, colaborativo e motivador, que pode contribuir significativamente para o desempenho acadêmico e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como defendido por Kishimoto (2009).

Diante da necessidade de métodos inovadores e considerando a diferença de maturidade cognitiva entre as séries iniciais e finais do Ensino Fundamental II, surge o seguinte questionamento, que constitui o problema de pesquisa: De que forma os jogos didáticos podem ser utilizados para tornar o ensino de Geografia mais atrativo e eficaz, e quais são as diferenças de engajamento e raciocínio observadas entre os alunos do 6º e 7º ano do Ensino Fundamental?

A partir dessa problemática, este trabalho tem como objetivo geral investigar a importância e a eficácia do uso de jogos educativos no processo de ensino-aprendizagem de Geografia, destacando suas contribuições para a motivação dos alunos e para a compreensão dos conceitos geográficos.

Como forma de aprofundar essa investigação e validar a metodologia em diferentes níveis de maturidade cognitiva, propõem-se os seguintes objetivos específicos: analisar o impacto dos jogos na participação ativa e no engajamento dos alunos durante as aulas de Geografia; identificar as habilidades cognitivas desenvolvidas pelos alunos com o uso de jogos educativos; e comparar as formas de interação e raciocínio apresentadas pelos estudantes do 6º e 7º ano no uso dos jogos.

Dessa forma, este estudo pretende evidenciar que o uso de jogos pode ser um aliado fundamental no ensino de Geografia, no município de Caxias-Maranhão promovendo não apenas o aprendizado dos conteúdos, mas também a formação de sujeitos mais críticos, engajados e conscientes de seu papel no espaço em que vivem.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 O Jogo como Estrutura Cognitiva: A Perspectiva de Jean Piaget

O psicólogo suíço Jean Piaget (1998) oferece um arcabouço sólido para entender como o jogo se relaciona com a construção do conhecimento. Para Piaget, o desenvolvimento cognitivo ocorre por meio de estágios sucessivos, e o jogo é uma manifestação direta da forma como a criança interage com o mundo, utilizando os mecanismos de assimilação e acomodação, que buscam o equilíbrio cognitivo (equilíbrio).

A assimilação é o processo pelo qual a criança incorpora um novo objeto, ideia ou experiência a uma estrutura cognitiva já existente (esquema). O jogo é, primariamente, um exercício de assimilação, pois permite que a criança use seus esquemas existentes para manipular objetos e situações em um contexto lúdico, sem a pressão da realidade. O jogo simbólico (o "faz de conta"), por exemplo, é a assimilação pura, onde a criança adapta a realidade aos seus desejos e esquemas.

"A função essencial do jogo consiste, precisamente, em assimilar o real ao eu, sem coações nem sanções" (PIAGET, 1998, p. 165).

Em contrapartida, a acomodação é o processo de modificação dos esquemas cognitivos existentes para dar conta das novas informações ou objetos da realidade que não se encaixam nas estruturas atuais. Enquanto o jogo puro tende à assimilação, o jogo de regras (como o quebra-cabeça e o jogo da memória) exige, em menor grau, a acomodação. Ao tentar encaixar uma peça do quebra-cabeça em um lugar errado, a criança é obrigada pela regra do objeto a modificar seu esquema de ação e a buscar uma nova solução, promovendo um desequilíbrio momentâneo que culmina em aprendizado.

Portanto, a livre assimilação no jogo oferece a base para a prática, enquanto a exigência das regras e dos desafios didáticos (como as regras do jogo da memória) introduz o aspecto da acomodação, tornando o lúdico uma ferramenta completa para o desenvolvimento.

2.2 O Jogo como Zona de Desenvolvimento Proximal: A Abordagem de Lev Vygotsky

Em contrapartida à visão piagetiana focada na construção individual, o teórico russo Lev Vygotsky (2001) enfatiza a origem social e cultural do desenvolvimento. Para Vygotsky, o jogo é uma atividade socialmente mediada que impulsiona a criança além do seu nível atual de desenvolvimento.

O conceito central aqui é a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que é a distância entre o que a criança consegue fazer sozinha e o que ela consegue fazer com a ajuda de um colega mais experiente ou de um adulto (o professor).

"O brincar cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal. A criança sempre se comporta além da sua idade, além do seu comportamento habitual, na brincadeira." (VYGOTSKY, 2001, p. 121).

Dessa forma, a metodologia lúdica permite que o professor organize uma situação de aprendizado cooperativo em que os alunos se auxiliam mutuamente, fazendo com que o conteúdo geográfico (como os movimentos da Terra) seja construído de forma mais robusta e socialmente significativa.

2.3 O Jogo como Ferramenta Didática: Promovendo a Aprendizagem Significativa

A eficácia do jogo didático no ensino de Geografia não reside apenas na sua capacidade de engajar (aspecto comportamental), mas em sua potência para promover a Aprendizagem Significativa, conceito central na teoria de David Ausubel (2003).

Ausubel define Aprendizagem Significativa como um processo no qual o novo conhecimento (o conteúdo geográfico) se relaciona de maneira substancial, não arbitrária e não literal, com o que o aprendiz já sabe (a estrutura cognitiva existente). O quebra-cabeça do sistema solar, por exemplo, não é apenas um passatempo; ele é um organizador visual que permite ao aluno relacionar conceitos abstratos (como a órbita e a disposição dos planetas) a uma imagem concreta e tátil.

A atividade lúdica, ao exigir a associação de termos técnicos com imagens (como no jogo da memória), cria uma ponte entre a estrutura lógica do conteúdo e a estrutura psicológica do aluno. Oliveira (2012) reforça que os recursos lúdicos, quando inseridos em propostas pedagógicas bem estruturadas, promovem maior

engajamento, pois reduzem a passividade e incentivam a participação ativa, que é a base da disposição ausubeliana.

O alto grau de envolvimento e prazer gerado pelos jogos aumenta a disposição do aluno. Conforme observado na pesquisa, o entusiasmo dos estudantes com a metodologia atesta que o novo conhecimento foi recebido com uma motivação interna (prazer em jogar), garantindo que ele não fosse apenas memorizado (aprendizagem mecânica), mas sim integrado à rede de saberes do aluno, tornando-se mais duradouro.

A transição da teoria para a prática pedagógica, mediada pelo lúdico, é vista como fundamental. Santos (2010), ao analisar o impacto do lúdico, destaca que esse tipo de jogo amplia a capacidade cognitiva dos alunos ao tornar o processo de aprendizagem mais prazeroso. Essa abordagem está intimamente ligada ao que Alves (2018) afirma: o uso de jogos transforma a sala de aula em um espaço de construção coletiva do saber, onde o conhecimento é produzido a partir da interação e do compartilhamento de estratégias.

O desenvolvimento do vocabulário geográfico por meio do caça-palavras (como "rotação", "translação" e "equinócio"), por sua vez, reforça a memorização de termos técnicos de maneira autônoma e estimulante, atendendo à necessidade de revisar conceitos de forma contextualizada, tal como propõe Pinheiro (2013).

2.4 A geografia escolar e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

As escolas brasileiras, praticamente a maioria, praticam o modo tradicional de ensino, ou seja, aulas expositivas, tanto em escolas públicas como em escolas particulares. O método consiste em turmas divididas por faixa etária, um professor responsável por cada disciplina, sendo o mediador do conhecimento, usando o quadro negro, giz e o livro didático (Pinheiro, 2013).

Muitos professores continuam usando-a como único método, muitas vezes tornando as aulas maçantes, principalmente na disciplina de Geografia, que requer esforços e inovações para superar o quadro em que se encontra, buscando diferentes alternativas. E ainda, muitas vezes, os livros didáticos são utilizados por vários anos nas escolas públicas, o que torna os conteúdos defasados, visto que a Geografia é uma disciplina muito dinâmica por estudar os fenômenos da natureza e os sociais (Pinheiro, 2013).

Segundo Pinheiro (2013, p. 4), a situação de crise pela qual o Ensino de Geografia passa requer esforços e inovações para superar o delicado quadro que envolve os aspectos didático-pedagógicos dessa disciplina escolar, uma vez que o quadro educacional brasileiro vem apresentando baixa evolução dos índices que medem sua qualidade:

Desta forma, os professores estão tendo dificuldades em fazer um aprendizado significativo, ou seja, conseguir prender a atenção dos alunos, pois os recursos utilizados em sala de aula estão ficando distantes do mundo em que os alunos vivem, rodeados de tecnologia, promovendo o desinteresse em relação à disciplina. A persistência em métodos tradicionais, desvinculados da realidade do aluno, é um desafio já apontado na Didática da Geografia (Cavalcanti, 2002).

Dentre os vários métodos que podem ser utilizados na Geografia, além do livro didático, pode-se utilizar mapas, fazendo com que o aluno consiga se situar onde está cada Estado, cada região, cada país, cada continente, e assim por diante, sempre trabalhando o local para o global. Existem vários recursos didáticos para que a aula fique mais dinâmica, como música, fotos, vídeos, maquetes, imagens de satélite, charges, histórias em quadrinhos, entre outros. Sabemos que nem todos esses recursos estão disponíveis em muitas escolas, o que exige criatividade do professor. Um método que tem dado bastante resultado são as atividades lúdicas, uma forma de aprender brincando, despertando o interesse dos alunos (Vygotsky, 2001).

O brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança. Esse ato é uma das principais características da infância, trazendo inúmeras vantagens para o desenvolvimento (Melo e Valle, 2005 *apud* Rolim; Guerra e Tassigny, 2008).

Não é uma tentativa de fuga da realidade, mas, sim, uma busca por conhecê-la cada vez mais. No brincar, a criança constrói e recria um mundo onde seu espaço esteja garantido. As pressões sofridas no cotidiano são compensadas por sua capacidade de imaginar; assim, fantasias de super-heróis, por exemplo, são construídas (Melo E Valle, 2005 *apud* Rolim; Guerra E Tassigny, 2008).

As crianças satisfazem certas necessidades nos brinquedos, mas com o seu desenvolvimento essas necessidades vão evoluindo, ampliando suas formas de brincar, aprendendo as regras, assim, desenvolvem suas capacidades de raciocinar, de argumentar e de respeitar as opiniões.

Segundo Vygotsky (2001):

Ao discutir o papel do brinquedo, refere-se especificamente à brincadeira de faz-de-conta, como brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. Faz referência a outros tipos de

brinquedo, mas a brincadeira faz-de-conta é privilegiada em sua discussão sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual, o mesmo contém todas as tendências do desenvolvimento, sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento (Vygotsky, 2001, p. 139).

A criança, ao observar outras pessoas em seu cotidiano, tem suas ações guiadas pela forma como essas outras pessoas agem ou como lhe disseram. E à medida que ela cresce, ela utiliza essas brincadeiras do faz-de-conta. Assim, o brincar é um processo muito importante para o desenvolvimento infantil. De acordo com Vygotsky (2001):

Um dos principais representantes dessa visão, o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e/ou adultos. Tal concepção se afasta da visão predominante da brincadeira como atividade restrita à assimilação de códigos e papéis sociais e culturais, cuja função principal seria facilitar o processo de socialização da criança e a sua integração à sociedade. (Vygotsky, 2001, p. 91).

A inserção da ludicidade na prática pedagógica está em plena consonância com as diretrizes curriculares nacionais mais recentes. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) estabelece um novo paradigma para o ensino, centrado no desenvolvimento de competências e na formação integral do estudante.

A BNCC (2017), ao estabelecer as 10 Competências Gerais, exige que a escola promova a formação integral do aluno, indo além do currículo meramente conteudista. O uso de jogos didáticos demonstra-se uma metodologia ativa ideal, pois, por sua natureza multissensorial, interativa e desafiadora, estimula de forma prática e simultânea diversas dessas competências. O trabalho em grupo exigido pelo quebra-cabeça e pelo jogo da memória forçou o desenvolvimento da Comunicação (Competência 4), pois os alunos precisaram se expressar, debater estratégias e negociar soluções para alcançar o objetivo comum, fortalecendo a fluência verbal e a capacidade de argumentação.

A aplicação dos jogos também atuou nas competências de Conhecimento e Pensamento Científico, Crítico e Criativo (Competências 1 e 2); ao invés de apenas memorizar conceitos, o aluno foi obrigado a analisar, comparar e classificar informações (como a disposição dos planetas ou as características das sub-regiões) e a solucionar problemas de forma lógica, estimulando a curiosidade intelectual.

O aspecto colaborativo das atividades lúdicas fomentou diretamente o Trabalho e Projeto de Vida (Competência 6), exigindo a colaboração, o respeito à diversidade e a tomada de decisão compartilhada, elementos que solidificam a capacidade de interagir e ser proativo em contextos sociais. Finalmente, a necessidade de ajudar o colega, respeitar as regras e lidar com o resultado do grupo desenvolveu a Empatia, Cooperação e o senso de Responsabilidade e Cidadania (Competências 9 e 10), transformando o jogo em um laboratório de vivências socioemocionais.

Especificamente na Geografia, o jogo é um poderoso aliado no desenvolvimento do Pensamento Espacial, que é a capacidade de entender, interpretar e manipular relações espaciais, um dos principais eixos de estudo da disciplina (CASTELLAR; VILHENA, []).

O quebra-cabeça e o jogo de associação aplicados sobre o sistema solar e o Nordeste atuaram como ferramentas de Cartografia Escolar, mesmo que de forma simplificada. Castellar (2017) argumenta que a Cartografia Escolar, quando utilizada de forma lúdica, é fundamental para o desenvolvimento das habilidades espaciais. O quebra-cabeça, por exemplo, exigiu que os alunos:

- Localizassem e Identificassem os planetas ou as sub-regiões (Zona da Mata, Agreste).
- Compreendessem Relações de Posição (o planeta X está entre Y e Z, o Piauí faz divisa com o Maranhão).
- Visualizassem a Totalidade (o sistema solar ou o mapa da região Nordeste) a partir da montagem das partes.

Essa manipulação concreta de conceitos espaciais é a base para o domínio de habilidades cartográficas mais complexas no futuro.

2.5 As práticas lúdicas no ensino aprendizagem

Quando se fala em práticas lúdicas no ensino aprendizagem, logo se pensa em tudo aquilo que entusiasma e diverte, tornando a aula mais agradável.

A palavra lúdica vem do latim *ludu*, que significa brincar. Neste brincar estão incluídos jogos, brinquedos e divertimentos e é relativo também à conduta daquele que joga e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo (Santos, 1997, p.9).

De acordo com Santos; Costa; Martins (2015), ao longo dos tempos, a educação tem apresentado a necessidade de implantar uma nova pedagogia, já que são muitas as dificuldades que as escolas têm em realizar um trabalho de qualidade e são inúmeros os desafios que os educadores enfrentam para desempenharem suas atividades escolares e tornarem-se formadores de opiniões.

O lúdico é uma brincadeira, onde é trabalhado em sala de aula através de jogos para desenvolver uma melhor aprendizagem nos alunos. A esse respeito é preciso considerar que:

Platão (427-348), na Grécia Antiga, primava para que a educação, nos primeiros anos da criança, se baseasse em jogos educativos praticados em comum por ambos os sexos. Dava ênfase ao esporte por sua colaboração na formação do caráter e da personalidade, bem como introduzia a prática da matemática lúdica, aplicando exercícios com cálculos ligados a problemas concretos extraídos da vida e dos negócios (Santos, 2010, p.11).

A educação no Brasil teve um grande avanço quando trouxe novas reformulações, e foi promulgada a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, 1996), a lei que rege a educação brasileira. A LDB trouxe o brincar como um dos processos da dimensão de cuidar e educar, ou seja, constituindo um grande avanço para a educação. A BNCC (BRASIL, 2017) reforça essa perspectiva ao estabelecer as competências gerais que exigem do aluno a mobilização de conhecimentos e habilidades em práticas lúdicas e interativas.

De acordo com Friedmann (2006), quando o professor trabalha com os jogos, independente da disciplina, ele deve levar em conta o nível de conhecimentos do aluno sobre o conteúdo trabalhado, a dinâmica de funcionamento (ou seja, as regras do jogo) e o grau de utilidade que esse jogo irá proporcionar aos alunos, bem como a sua assimilação com o conteúdo.

Segundo Friedmann (2006), pensar em utilizar o brincar como meio educacional é um avanço para a educação, porque tomamos consciência da importância de trazê-lo de volta para dentro da escola e de utilizá-lo como instrumento curricular, descobrindo nele uma fonte de desenvolvimento e aprendizagem.

O lúdico é um importante recurso didático, pois desencadeia prazeres, contribuindo para que as aulas se tornem mais dinâmicas e mais participativas, sendo mais motivadoras e prazerosas. Além disso, ele está presente no dia a dia dos alunos do ensino fundamental, através de outros tipos de jogos, de aprendizagem ou apenas de divertimento (Guimarães, 2014).

A escola deve ser um ambiente de mediação pedagógica, que promove a igualdade de acesso aos diferentes meios de comunicação, estimula e prepara os alunos criticamente para viver em sociedade. Os professores devem estar preparados para criar e realizar atividades diferentes, criativas com seus alunos (Guimarães, 2014, p.4).

Assim, os professores devem possuir novas posturas em relação à grande quantidade e diversidade de recursos pedagógicos que podem trabalhar em sala de aula, tornando o ensino-aprendizagem interessante, prazeroso e significativo.

De acordo com Cavalcanti (2002), a Geografia é a ciência que estuda o espaço geográfico, o espaço onde ocorrem as relações humanas, por isso é uma disciplina bem dinâmica, estando em constante transformação. Estudando-a, podemos compreender a atuação do homem em sociedade, sua relação com a natureza, transformando assim o espaço, gerando novas paisagens. O ensino de Geografia contribui para o reconhecimento do aluno como agente ativo no espaço em que estuda, no qual será necessário considerar aspectos físicos, humanos, econômicos, culturais e ambientais.

O professor deve definir, por meio de seus objetivos, os métodos e as suas estratégias para trabalhar com os alunos. Apesar de sua grande importância, muitos alunos não apreciam a disciplina. Muitas vezes, a aversão se deve ao modo como é conduzida aos educandos e aos métodos que são trabalhados.

O uso do lúdico não é apenas brincar por brincar; tem que haver objetivos, mostrar que através da brincadeira pode-se aprender, tanto na forma individual como em grupo. O aluno estuda sem perceber, tornando-se uma aprendizagem prazerosa, e o brincar está inserido no próprio ambiente desses alunos. Assim:

Por meio dos jogos pode ser feita uma investigação do modo de pensar dos alunos, para ajudá-los a compreender os conteúdos escolares, superando suas dificuldades, construindo seus conhecimentos. Através das atividades lúdicas (confeção de mapas para o quebra-cabeça) é possível o aluno expressar, assimilar, construir a realidade, relacionando com situações do seu dia a dia, podendo ser local ou global (Fonseca et al., 2005, p.4).

O professor pode pegar conteúdos de difícil assimilação, desenvolver alguns jogos e aplicá-los aos alunos, mudando a rotina em sala de aula. Com isso, irá despertar a atenção deles, pois é algo diferente do que é praticado. Os jogos

proporcionam, também, uma aproximação entre professor e aluno, aluno x aluno, e do aluno com o mundo, ocorrendo a socialização. Em sala de aula, temos diversos tipos de personalidades e, com os jogos, uns podem ajudar aos outros. Sempre há aqueles alunos envergonhados ou desmotivados, e também aqueles com mais habilidades, onde este pode acabar ajudando os colegas, mas sempre com o professor fazendo a mediação.

É preciso que o professor diga aos alunos que o objetivo desse tipo de jogos praticados em sala de aula não é ganhar ou perder, e sim, o de competir e poder repetir a ação, para facilitar seus estudos por meio dessa dinâmica. E quando se aplica qualquer jogo com os alunos, o professor deve ter em mente todo o passo a passo, as regras, onde o jogo irá acontecer (dentro ou fora da sala), os materiais necessários para a aplicação, fazendo todo um planejamento antes.

O jogo tem apenas o papel de auxiliar o professor em sala de aula, ajudando na construção do saber; jamais ele ocupa o lugar do professor. Este, além de ser o educador, é o transmissor do conhecimento. Para o uso desse tipo de atividade são necessários:

Em qualquer atividade escolar seja ela jogos ou outras, deve haver uma sequência lógica: objetivos, público – alvo, materiais, adaptações, tempo, espaço, dinâmica, papel do adulto, proximidade a conteúdos, avaliação da proposta e continuidade. Colocando em prática esses fatores o professor possibilitará ao aluno a associação de habilidades para a construção do raciocínio lógico (Castellar; Vilhena, 2010, p.47).

A produção de jogos didáticos pelos alunos e sua aplicação em sala de aula e fora dela, é uma ferramenta eficaz, que tornará as aulas de Geografia mais próximas do conhecimento dos alunos. Com a utilização de jogos rompem-se com as práticas utilizadas por alguns professores, tirando o aluno da acomodação para a assimilação, dando a ele a oportunidade de aprimorar sua capacidade cognitiva, construindo um raciocínio lógico, tornando o processo de aprendizagem mais significativo (Sawczuk; Moura, 2012, p. 12).

A Geografia é muito dinâmica; apesar de toda a tecnologia que temos hoje, as pessoas devem ter as noções sobre a cartografia para poder se localizar. Por isso, não conseguimos imaginar uma aula de Geografia sem o uso de mapas — que trazem informações sobre a realidade de forma e tamanho reduzidos —, sem o uso de

fotografias, sem o livro didático, sem um bom planejamento. Tudo isso é necessário para que as pessoas consigam fazer interpretações das informações.

As metodologias tradicionais na Geografia, centradas na aula expositiva e na leitura linear do livro didático, tendem a gerar passividade e desinteresse. Copatti (2017) critica essa abordagem, afirmando que ela inibe o despertar da criatividade e do pensamento crítico, transformando o conteúdo em algo estático e distante da realidade do aluno.

Em contraste, a Geografia, como ciência que estuda o espaço geográfico em suas múltiplas dimensões, exige metodologias que estimulem a observação, a análise e a interconexão de fenômenos. A simples memorização de capitais ou de características físicas (o que muitos questionários ainda exigem) falha em desenvolver a capacidade de leitura do mundo, que é o objetivo maior da disciplina (CAVALCANTI, 2002). O aluno, exposto a métodos passivos, muitas vezes não consegue estabelecer a relação entre o que está sendo ensinado e sua própria vivência, gerando o que Ausubel (2003) chamaria de aprendizagem mecânica, um conhecimento pouco duradouro e com baixa transferência para novas situações.

A migração de métodos tradicionais para práticas lúdicas exige uma profunda mudança no papel do professor, que deixa de ser o detentor e transmissor do conhecimento para se tornar um mediador e organizador da experiência. O sucesso da aplicação dos jogos reside diretamente no planejamento docente.

Castellar (2017) e Moraes e Castellar (2018) enfatizam que a lúdico é uma estratégia metodológica, e não um fim em si mesmo. O professor deve:

- Contextualizar: Garantir que o jogo esteja intrinsecamente ligado ao objetivo de aprendizagem (ex: o jogo da memória não é para memorizar por memorizar, mas para fixar conceitos após uma discussão sobre os astros).
- Mediar: Intervir na ZDP dos alunos (VYGOTSKY, 2001), auxiliando na compreensão das regras e estimulando a colaboração entre os grupos.
- Avaliar: Utilizar o jogo e as interações como ferramentas diagnósticas para identificar lacunas de conhecimento, conforme demonstrado pela aplicação do questionário de avaliação após os jogos na pesquisa.

A transformação é complexa, mas essencial: o docente deve ser um pesquisador da própria prática, buscando constantemente inovações que promovam o engajamento e a aprendizagem significativa.

2.6 Desafios e Potenciais da Metodologia Lúdica

Ensinar nos remete à construção de conhecimento. Ser professor vai muito além de ser apenas um mero transmissor de conhecimento; hoje, é considerado um orientador e um estimulador de todos os processos que levam os alunos a construir seus conceitos, valores, atitudes e habilidades que lhes permitem crescer como pessoa, como cidadãos e futuros trabalhadores, desempenhando uma influência verdadeiramente construtiva. O que afirma Vygotsky (2001): “O professor exerce um papel ativo no processo educativo, ao selecionar, organizar, adaptar e transformar os elementos do contexto de ensino, de modo que estes contribuam efetivamente para a concretização dos objetivos educacionais propostos”.

Apesar de possuir esse papel importante na vida escolar do aluno, é possível evidenciar que muitos professores de Geografia ainda possuem certa dificuldade a respeito de seu ensino em sala de aula, principalmente na forma de transmitir o conteúdo para o aluno. Essas dificuldades podem estar relacionadas à sua prática de ensino, que ocorre em sua maioria pela falta de organização do professor, pois é importante para o mesmo planejar cada ação que irá desenvolver durante suas aulas, como explica Haidt (2006):[...] planejamento de aula é a sequência de tudo o que vai ser desenvolvido em um dia letivo. [...] É a sistematização de todas as atividades que se desenvolvem no período de tempo em que o professor e o aluno interagem, numa dinâmica de ensino-aprendizagem.

Sem esse planejamento, as aulas se tornam cansativas tanto para os alunos como para os professores. Essas dificuldades com o ensino da disciplina de Geografia podem estar ligadas também com a formação dos professores, que pouco vivencia a sala de aula durante o curso. conforme a crítica de Cavalcanti (2002, p. 105) Historicamente, o currículo do curso de Licenciatura Plena em Geografia trabalha mais disciplinas voltadas para a pesquisa e o conteúdo específico,:

Trata-se de uma licenciatura baseada em um curso de bacharelado, em que o ensino do conteúdo específico prevalece sobre o pedagógico e a formação prática assume, por sua vez, um papel secundário.

Tornando-se importante, então, que o docente deva ter em sua formação, desde o início e ao longo do curso, a construção de um ensino de Geografia voltado mais para a licenciatura em si, mas que também não deixe de lado a competência teórico-prática. É de extrema importância que o graduando de Licenciatura Plena em

Geografia conheça o seu objeto de estudo para trabalhar a Geografia em suas várias modalidades. Isso acaba por distanciar a Geografia da realidade, que é o seu principal papel, ficando nas mãos de poucos o seu verdadeiro significado. A esse respeito, Castrogiovanni (2007, p. 42) afirma que:

“Nesta primeira década do século XXI, a geografia, mais do que nunca, coloca seres humanos no centro das preocupações, por isso pode ser considerada também como uma reflexão sobre a ação humana em todas as suas dimensões [...]. Na realidade, ela é um instrumento de poder para aqueles que detêm os seus conhecimentos.”

Sendo assim, esse ensino dentro dos moldes tradicionais não consegue fazer com que o educando questione seu mundo, nem consegue oferecer ao professor condições dignas de trabalho (Callai, 2003).

A motivação faz com que as pessoas criem objetivos e se esforcem para que eles se tornem realidade, sendo que com a aprendizagem também não é diferente. Segundo Moraes (2007), a motivação tornou-se um problema de ponta em educação, pela simples constatação de que, em paridade de outras condições, sua ausência representa queda de investimento pessoal de qualidade nas tarefas de aprendizagem.

O professor precisa reencontrar o significado de seu trabalho. Logo, entendemos que o professor somente terá uma postura crítica comprometida com a significação e a transformação do mundo quando tiver consciência do seu trabalho, aliás, um dos poucos trabalhos que possibilitam a real transformação do mundo (Miranda, 2005).

Segundo Puntel (2007, p. 89) A função do professor vai muito além do conhecimento de sua disciplina, pois assumimos um compromisso cada vez maior com os nossos educandos. Conhecer bem a nossa disciplina faz-se necessário, como também possibilitar situações de ensino-aprendizado que deixem marcas, preferencialmente positivas, nos nossos educandos e isso é compromisso de cada um.

Sendo assim, o professor de Geografia tem que mostrar muito mais que a leitura, pois essa disciplina não é só decorar nomes de rios e cidades, e sim que está relacionada com tudo o que marca a sociedade em escala global, seja na cultura, na economia, na política, no meio ambiente, na sua vida como cidadão, de modo a manter

os alunos atualizados sobre todos os acontecimentos que considera importante para o desenvolvimento do conhecimento.

Apesar das evidentes vantagens da metodologia lúdica, sua implementação na realidade escolar brasileira enfrenta desafios que precisam ser reconhecidos e superados, ao mesmo tempo em que se solidificam os potenciais pedagógicos.

2.7 As Dificuldades no Ensino-Aprendizagem de Geografia na Atualidade

As dificuldades no ensino de Geografia transcendem a metodologia. Elas estão ligadas a múltiplos fatores:

- **Falta de Formação Docente Específica:** Muitos professores não possuem formação inicial ou continuada para desenvolver e aplicar metodologias lúdicas ou ativas, limitando-se ao uso de materiais prontos ou à repetição de práticas tradicionais (HAIDT, 2006).
- **Escassez de Recursos e Infraestrutura:** A falta de materiais concretos, tempo e espaço adequados nas escolas impede a aplicação de atividades mais dinâmicas, como grandes mapas ou jogos que exijam movimentação (PEREIRA; FONSECA, 2020).
- **Cultura Escolar de Avaliação:** O foco excessivo em avaliações padronizadas e testes de memorização (aprendizagem mecânica) desvaloriza o processo de construção do conhecimento e desincentiva a experimentação lúdica, pois o professor se sente pressionado a "dar conta do conteúdo" de forma rápida.

A superação dessas dificuldades passa por um investimento maciço na **autonomia e na formação do professor**, bem como na criação de um ambiente escolar que valorize a criatividade e a inovação, conforme defendido por **Freire (1996)** em sua *Pedagogia da Autonomia*.

2.8 Os Potenciais da Abordagem Lúdica: Engajamento e Emoção

O maior potencial da ludicidade é sua capacidade de injetar **prazer e emoção** no ato de aprender. Conforme ilustrado nos questionários, os alunos consistentemente associaram o jogo a algo "mais legal", "divertido" e "alegre".

- **Engajamento Intrínseco:** Ao contrário das aulas tradicionais, que dependem de motivação extrínseca (nota, recompensa), os jogos geram **motivação intrínseca** (o desejo de jogar, de ganhar, de resolver o desafio). Essa

motivação é o motor da atenção e da permanência do foco, potencializando a assimilação do conteúdo.

- **Quebra da Abstração:** O jogo atua como um mediador concreto para conceitos abstratos. Por exemplo, a disposição dos planetas no quebra-cabeça torna a órbita um conceito visível e palpável. Isso facilita a compreensão de fenômenos complexos, tornando a Geografia mais próxima da realidade do estudante.
- **Inclusão:** O trabalho em grupo e a diversidade de atividades (visual, motora, de associação) respeitam os diferentes estilos de aprendizagem, promovendo um ambiente de sala de aula mais inclusivo, onde o aluno com mais facilidade em habilidades espaciais ajuda aquele com maior dificuldade em memorização, e vice-versa.

2.9 A mediação docente e a proposta de Celso Antunes

A consolidação da metodologia lúdica como um paradigma de ensino eficaz exige que a figura do professor seja redefinida. Não basta apenas fornecer o jogo; é crucial que o docente atue como o principal mediador entre o artefato lúdico e a construção cognitiva do aluno.

O professor, nesse cenário, é o arquiteto da experiência, aquele que planeja o desnível cognitivo e fornece os instrumentos necessários para que o aluno alcance a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), transformando o potencial em realidade. A prática, portanto, demanda uma profunda reflexão sobre o propósito de cada jogo e a estratégia de intervenção em grupo, garantindo que a diversão não ofusque o objetivo pedagógico central, que é a apreensão significativa do conteúdo geográfico.

Neste contexto, a obra do educador Celso Antunes, especialmente em seu trabalho *Vygotsky, quem diria?! Em minha sala de aula(2007)*, emerge como uma referência essencial. Antunes traduz a complexidade da teoria vygotskiana para o chão da sala de aula, argumentando que o jogo é a manifestação mais clara de como o aluno aprende por meio da cultura e da interação social.

Ele demonstra que o desafio do professor não é repassar informações, mas sim criar um ambiente desafiador e acolhedor onde o aluno se sinta seguro para arriscar e errar, elementos fundamentais no processo de construção do conhecimento. Ao aplicar o jogo didático, o professor está exercendo a Pedagogia da Pergunta e do

Estímulo, organizando o meio para que os próprios alunos, por meio da linguagem e da cooperação mútua, se tornem mediadores uns dos outros. A mediação docente, portanto, é a chave que garante que a energia e o entusiasmo gerados pela atividade lúdica sejam canalizados para o aprendizado da Geografia.

Antunes (2007, *dedução do conceito*), ao operacionalizar Vygotsky, posiciona o professor como o "desafiador lúdico". Este papel exige do docente a habilidade de apresentar o jogo de modo que ele seja um desafio superável, mas não imediatamente realizável. A função principal do professor é orquestrar a experiência de forma a impulsionar o aluno além do seu *nível de desenvolvimento real*.

O jogo do quebra-cabeça, por exemplo, é um instrumento de diagnóstico e de intervenção. A intervenção do professor ao dividir os alunos em grupos heterogêneos garante que os alunos mais proficientes (com maior *nível de desenvolvimento real* em habilidades visuais) atuem como mediadores para os colegas, potencializando a ZDP de todos.

A aplicação prática da metodologia lúdica nesta pesquisa se harmoniza perfeitamente com os preceitos de Celso Antunes. O questionário final, ao quantificar a satisfação e a interação, confirmou a eficácia da mediação docente que utilizou o lúdico para:

- Promover a Cooperação: Os alunos reportaram que a interação com colegas se tornou "mais fácil" e que todos ajudaram na hora das perguntas. Essa constatação é a prova empírica de que a organização lúdica da atividade (a regra do jogo) forçou a ZDP a operar socialmente.
- Aumentar a Satisfação e o Engajamento: O aprendizado, quando mediado por jogos, torna-se mais "legal", "divertido" e gera uma mente mais "aberta" para o conhecimento. Antunes defende que esta motivação intrínseca é o combustível necessário para que o novo saber seja assimilado de forma duradoura.

Dessa forma, a escolha dos jogos e a forma como foram aplicados na intervenção pedagógica representam a concretização das ideias de Celso Antunes: utilizar o jogo como um instrumento cultural e socialmente organizado para transformar o ambiente de sala de aula em um espaço de construção ativa e profundamente significativa da Geografia.

3 METODOLOGIA

3.1 Natureza da Pesquisa e Análise de Dados

Esta pesquisa adota uma abordagem **quali-quantitativa**, pois, ao mesmo tempo em que quantifica o desempenho dos alunos (percentual de acertos nas questões de conteúdo), ela busca aprofundar a compreensão da percepção dos estudantes sobre a metodologia utilizada (justificativas e respostas abertas). O estudo é caracterizado como uma **pesquisa-ação/aplicada**, por intervir na realidade da sala de aula e avaliar os resultados da intervenção lúdica.

Para a análise de dados, utilizou-se a análise de frequência e percentual para as questões objetivas e a **análise de conteúdo** para as questões abertas, possibilitando a categorização das respostas e a discussão dos resultados na perspectiva da literatura revisada. A avaliação do processo de aprendizagem foi realizada de forma contínua, com idas a sala de aula aplicando aulas teóricas, e considerando a participação, o interesse e o desempenho dos alunos nas atividades. A observação direta do comportamento dos estudantes durante os jogos e as discussões também contribuiu para a análise do impacto da metodologia lúdica no processo educacional.

O questionário final, o qual foi previamente analisado e aprovado pela direção da escola, foi aplicado após a realização das atividades práticas, serviu como instrumento formal de verificação do aprendizado alcançado e teve como objetivo avaliar a percepção dos estudantes quanto à importância dos jogos utilizados, buscando compreender se as estratégias lúdicas contribuíram para tornar o estudo mais atrativo e significativo, além dos alunos foi aplicado também um questionário com a professora regente de ambas as turmas, referenciada aqui como professora A. Ao final de cada atividade, foram promovidas discussões em grupo para que os alunos pudessem compartilhar suas experiências, além de tirar dúvidas e refletir sobre o que aprenderam. Essa etapa teve papel fundamental para reforçar os conhecimentos, favorecer a troca de ideias e promover o pensamento crítico.

3.2 Procedimentos metodológicos das atividades

A metodologia adotada nesta pesquisa usou uma abordagem lúdica e interativa, com o objetivo de envolver os alunos em atividades que estimulassem o pensamento crítico, a memória, a colaboração e a aplicação prática dos

conhecimentos adquiridos. As ações foram desenvolvidas com estudantes do **6º e 7º anos** do Ensino Fundamental, totalizando **30 alunos** de cada turma, ambas vespertinas da escola Unidade Integrada Municipal José Castro localizada na cidade de Caxias-MA

Inicialmente, foi realizada uma aula teórica introdutória sobre os conteúdos abordados, com explicações expositivas, uso de recursos visuais e momentos para questionamentos. Essa etapa foi essencial para fornecer aos alunos os conhecimentos prévios necessários para o desenvolvimento das atividades práticas que se seguiram.

As atividades propostas foram direcionadas para o componente curricular de Geografia, abordando conteúdos específicos da **Geografia do Nordeste**, como a hidrografia, os estados, capitais, aspectos socioeconômicos e figuras culturais de relevância regional. Para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais atrativo e significativo, foram utilizados recursos lúdicos como **jogo da memória, quebra-cabeça e caça-palavras**, além da aplicação de um questionário com dez questões.

Um jogo da memória foi elaborado com cartões ilustrados e com termos referentes aos estados e capitais da Região Nordeste, além de aspectos geográficos centrais (como Zona da Mata, Agreste e Sertão). Os alunos foram organizados em duplas e pequenos grupos, com a missão de associar corretamente conceitos com suas respectivas definições e imagens. Essa estratégia visou reforçar a aprendizagem de forma divertida e dinâmica, ao mesmo tempo em que estimulou a atenção, o raciocínio lógico e a memorização.

Em seguida, foi aplicada uma atividade com quebra-cabeças temáticos, compostos por imagens que representavam o mapa do Nordeste e seus respectivos estados e. Os estudantes, divididos em grupos, colaboraram entre si para montar as peças corretamente. Essa prática contribuiu para o desenvolvimento da cooperação, da coordenação motora e da percepção espacial, além de facilitar a compreensão dos conteúdos estudados.

Como complemento, foi utilizado um caça-palavras com vocabulários ligados aos aspectos da região e aos principais termos de Geografia do Nordeste. A atividade permitiu revisar os principais termos de forma lúdica, promovendo a fixação dos conceitos e ampliando o repertório dos alunos.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 O Quebra-Cabeça e a Aprendizagem Visual

O quebra-cabeça sobre o sistema solar destacou-se como o jogo mais apreciado entre os alunos. Ele proporcionou uma experiência concreta e visual sobre a disposição dos planetas, facilitando significativamente a compreensão dos conteúdos, em relação a turma do 7 ano foi usado o mapa da região nordeste, Segundo Kishimoto (1996), o jogo, além de entretenimento, atua como mediador do conhecimento, estimulando o raciocínio lógico e a resolução de problemas.

Durante a atividade, os estudantes foram desafiados a negociar posições, reconhecer padrões e colaborar entre si, o que reforça a concepção de Piaget (1998) sobre o valor do jogo coletivo no desenvolvimento moral e cognitivo. Guimarães (2014) também afirma que o uso do quebra-cabeça no ensino de Geografia favorece o raciocínio espacial e o trabalho em grupo, elementos essenciais para uma aprendizagem significativa. Observou-se que alguns alunos conseguiram montar o quebra-cabeça com mais rapidez, demonstrando agilidade e boa percepção visual, enquanto outros necessitaram de mais tempo para completar a tarefa.

Figura 1 - Alunos montando o quebra-cabeça em grupo



Fonte: Santana (2025).

4.2 O Jogo da Memória

Segundo Santos (2010), esse tipo de jogo amplia a capacidade cognitiva dos alunos e torna o processo de aprendizagem mais prazeroso. Oliveira (2012) complementa que os recursos lúdicos, quando inseridos em propostas pedagógicas bem estruturadas, promovem maior engajamento e participação ativa dos estudantes. A turma foi dividida em equipes, a do 6º ano foram formadas por afinidade, enquanto as equipes do 7º foram aproveitados os grupos já formados para seminários, e os alunos lidaram muito bem com a dinâmica. Demonstraram entusiasmo, organização e competitividade saudável. Houve intensa troca de ideias, estratégias e estímulo ao raciocínio lógico, uma vez que todos buscavam acertar os pares corretos para pontuar.

Apesar da empolgação e do barulho característico dessas interações principalmente no 6º ano, os limites previamente estabelecidos com auxílio da professora regente foram respeitados, assim como a vez de cada colega, o que contribuiu para a ordem e do respeito mútuo. A necessidade de esperar a própria vez, respeitar o tempo dos outros e lidar com acertos e erros fortaleceu habilidades como paciência, tolerância e cooperação. Moraes e Castellar (2018) destacam que jogos pedagógicos fortalecem o protagonismo estudantil e promovem um ambiente em que o aluno se torna sujeito ativo do processo de aprendizagem.

Figura 2 - Alunos participando da atividade Jogo da Memória



Fonte: Santana (2025).

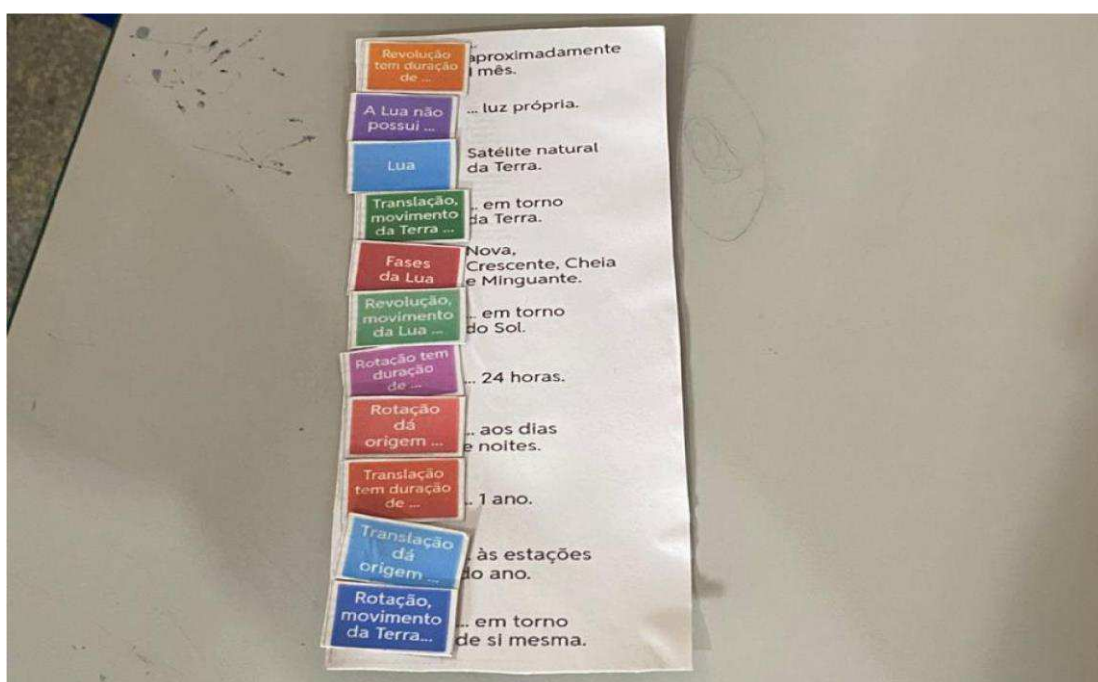
4.3 O Caça-Palavras e o Jogo de Associação

Embora tenha sido menos citado como o jogo favorito pelos alunos, o caça-palavras teve papel fundamental na revisão de termos técnicos como “rotação”, “translação”, “equinócio”, “órbita” e os nomes dos planetas, enquanto no 7º ano foi em relação aos estados e danças típicas da região nordeste. Segundo Pinheiro (2013), esse tipo de recurso permite revisar conceitos de maneira autônoma e estimulante, ao mesmo tempo em que desenvolve a atenção, a leitura e a memória verbal.

O desafio de encontrar os termos gerou uma competitividade saudável e despertou o prazer pela descoberta, mantendo a turma envolvida e atenta. Vygotsky (2001) destaca que a linguagem é um instrumento fundamental para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, e esse processo pôde ser observado quando os alunos buscaram os termos e os relacionaram ao conteúdo aprendido, favorecendo a internalização dos conceitos.

Já o jogo de associação, também utilizado como parte das estratégias didáticas, consistiu em ligar corretamente imagens, termos e definições relacionadas aos astros e aos movimentos da Terra, e os estados da região ao suas respectivas capitais, essa atividade demandou raciocínio lógico, atenção e interpretação, ao mesmo tempo em que facilitou o reconhecimento visual e conceitual dos elementos trabalhados.

Figura 3 - Material didático do Jogo de Associação (Conceitos de Astronomia).



Fonte: Santana (2025).

Ambas as atividades promoveram a interação social e o fortalecimento dos vínculos entre os alunos. O trabalho em grupo favoreceu a escuta ativa, a troca de estratégias e a tomada de decisões colaborativas. Piaget (1998) ressalta que o respeito às regras e a cooperação são fundamentais para o desenvolvimento moral da criança, aspectos claramente mobilizados nessas dinâmicas.

Durante as atividades, foi perceptível um ambiente mais acolhedor e participativo, no qual os alunos demonstraram empatia, colaboração e responsabilidade. Alves (2018) afirma que o uso de jogos transforma a sala de aula em um espaço de construção coletiva do saber, onde o conhecimento é produzido a partir da interação entre os sujeitos.

Essas vivências também estão alinhadas às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), que valoriza o desenvolvimento de competências socioemocionais como o trabalho em equipe, a empatia e a responsabilidade, reforçando a importância das metodologias ativas na formação integral dos estudantes.

4.4 Resultados do Questionário: Análise Quantitativa e Discussão

O primeiro eixo de análise demonstrou que a média geral de acertos nas questões objetivas (Q1 a Q5) foi de 80% de aproveitamento entre os 30 alunos do 7 ano. Este dado sugere uma correlação positiva entre o método lúdico, a aula expositiva e a assimilação do conhecimento.

As Tabelas detalham o desempenho dos estudantes por categoria de questão, evidenciando o ponto forte da metodologia na fixação de fatos.

Tabela 1 - Desempenho Cognitivo dos Alunos por Tipo de Questão (N=30) 7 Ano

Categoria da Questão	Questão Aplicada (Exemplo)	Nº de Acertos	Percentual de Acertos
Fatos (Identificação de dados)	Qual estado nasceu o Rei do Baião Luiz Gonzaga?	28	93%
Relações Espaciais (Divisa)	Quais estados do Nordeste fazem divisa com o Maranhão?	20	67%

Conceitos (Sub-região ocupada)	Qual a primeira sub-região ocupada pelos portugueses?	25	83%
MÉDIA GERAL			80%

Fonte: Santana (2025).

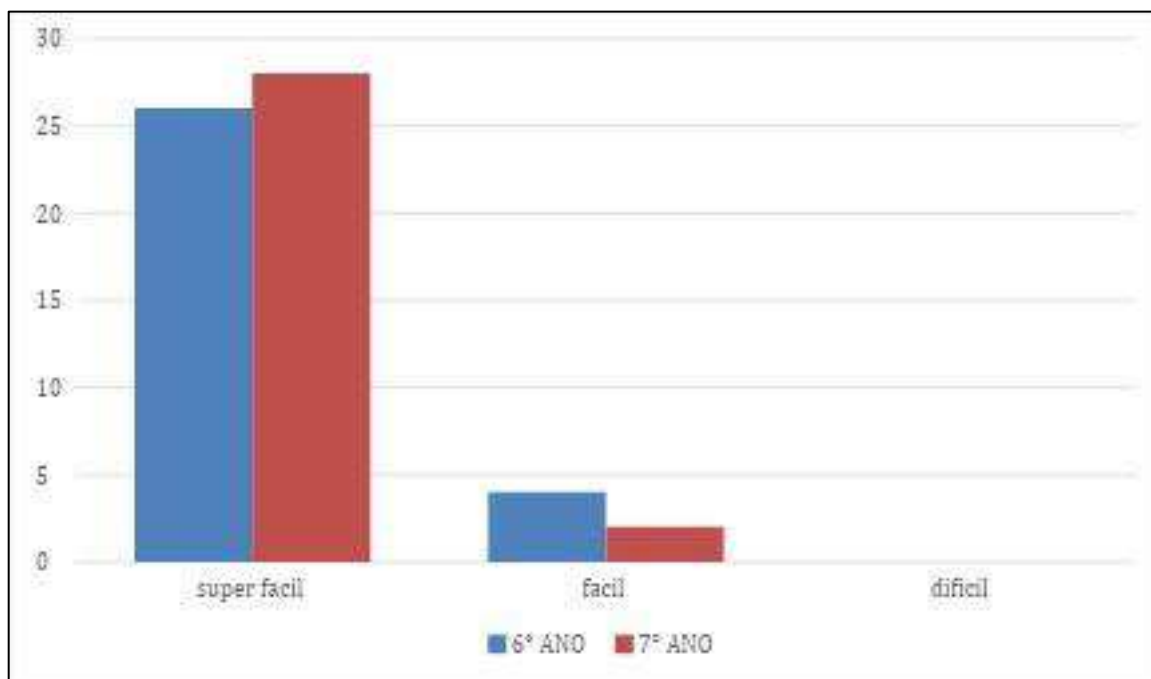
Quadro 1- Desempenho Cognitivo dos Alunos por Tipo de Questão (N=30) 6° Ano

Categoria da questão	Questão Aplicada	N° de acertos	Percentual de Acertos
Fatos (Identificação de dados)	Quais Planetas são considerados rochosos	24	80%
	Qual o movimento responsável pela alternância dos dias e das noites	28	93%
	Quantas são e quais são as estações do ano?	30	100%
	Os planetas gasosos são compostos por gases, como hidrogênio e hélio. Qual o nome do maior planeta gasoso do Sistema Solar?	27	90%
Conceitos	Explique com suas palavras o que são as estações do ano e como elas acontecem.	27	90%
MÉDIA GERAL			90,6%

Fonte: Santana (2025).

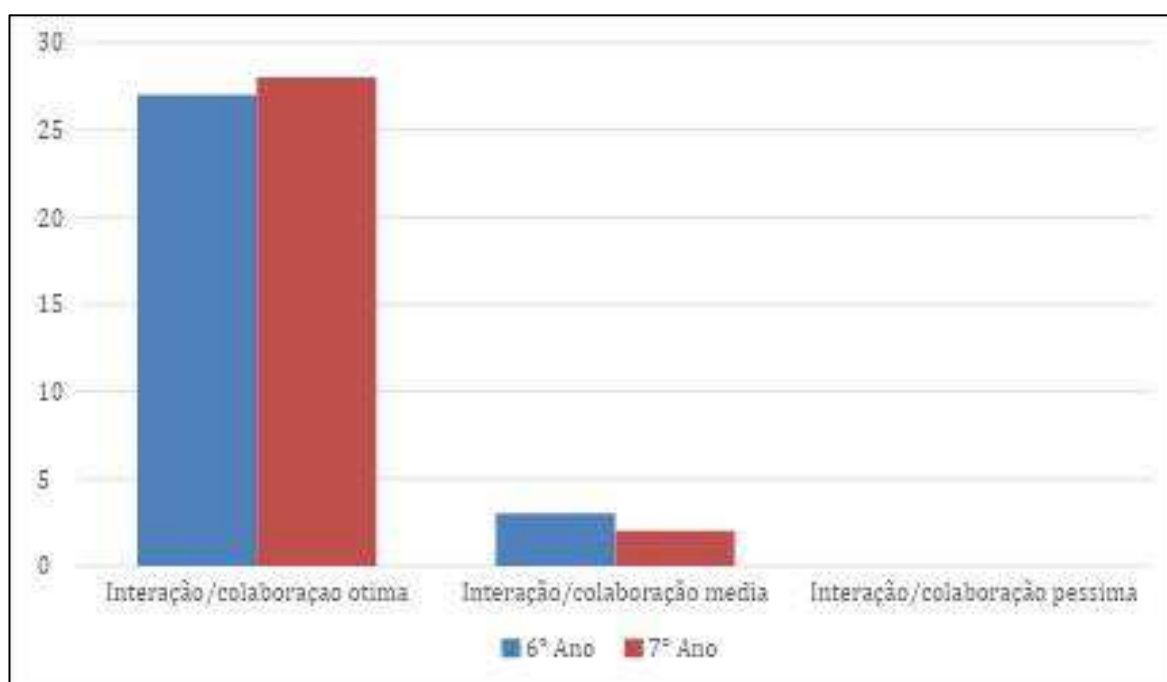
Os gráficos abaixo demonstram a coleta de dado dos alunos em relação tanto a facilidade de aprendizado dos alunos pela metodologia, quanto da interação e trabalho em equipe na pesquisa.

Gráfico 1 - Percepção dos Alunos sobre a Facilidade de Aprendizagem (N=60)



Fonte: Santana (2025).

Gráfico 2 - Percepção dos Alunos sobre a Interação Social (N=60)



Fonte: Santana (2025).

Na dimensão da percepção, a análise demonstrou que 100% dos alunos confirmaram que os jogos facilitaram o aprendizado. O entusiasmo manifestado pelos alunos evidencia o potencial do lúdico como elemento promotor do engajamento. Essa avaliação positiva corrobora com Breda e Picanço (2013) sobre a necessidade de inovação metodológica.

Quanto à dimensão social, 97% dos alunos confirmaram a facilitação do trabalho em grupo. A interação promoveu o trabalho colaborativo, estimulando a troca de saberes e a construção coletiva do conhecimento, prática alinhada às diretrizes da BNCC (2017).

Os relatos espontâneos dos alunos reforçaram a percepção de que o aprendizado, quando mediado por jogos, torna-se mais interessante e prazeroso. Essa eficácia da ludicidade como mediadora da aprendizagem é destacada por Kishimoto (2009).

O questionário, além de fornecer dados quantitativos robustos (100% de aceitação da metodologia, 97% de facilidade na interação), revelou um profundo *insight* qualitativo sobre a percepção dos estudantes. A análise das questões abertas valida a hipótese de que a ludicidade atua como catalisador da aprendizagem e da sociabilidade

A. O Prazer e a Facilitação da Aprendizagem (Questão 7): a unanimidade na afirmação de que "aprender com jogos facilita o aprendizado em Geografia" (100% de aprovação) foi sustentada por justificativas que endossam a teoria da Aprendizagem Significativa (Ausubel, 2003):

- Praticidade e Diversão: "Sim, porque são atividades mais práticas". "Sim, porque podemos aprender de uma maneira mais divertida". "Sim, porque melhora o aprendizado e é mais interativo".
- Melhora Cognitiva: "Sim, aprender com jogos nos deixa com a mente aberta". "Sim, é muito bom para a aprendizagem e para ter capacidade de estudo".

B. Interação Social e a ZDP em Ação (Questão 9): a quase totalidade dos alunos confirmou que "Os jogos facilitaram o trabalho em grupo e a interação com seus colegas". As justificativas demonstraram a operação prática da ZDP (VYGOTSKY, 2001) em um ambiente mediado pelo professor (ANTUNES, 2007):

- Cooperação na Dificuldade: "Sim, porque todos do grupo ajudaram na hora das perguntas";
- Facilidade e Diversão na Interação: "Sim, pois com os colegas fica mais fácil respeitar as diversidades de sala". "Sim, facilitou muito trabalhar em grupo";
- Socialização: "Sim, pois como foi divertido, todos se ajudando e tendo uma comunicação em grupo".

A interação facilitada pela atividade lúdica promove o respeito à diversidade e fortalece as competências socioemocionais exigidas pela BNCC (BNCC, 2017).

C. Sugestões e o Futuro da Metodologia (Questão 8): as sugestões dos alunos, questionados sobre o que poderia ser melhorado, oferecem um *feedback* valioso para futuras intervenções pedagógicas e validam as metodologias utilizadas:

- Mais Jogos de Fixação: A sugestão de "fazer mais quebra-cabeças" e incluir "jogos de pergunta ou adivinhas para testar o conhecimento" indica a satisfação com o formato e o desejo de aprofundar a fixação;
- Conteúdo Específico: A observação de um aluno de que poderia ser melhorado "falando sobre as sub-regiões" reforça a importância de garantir que o conteúdo didático do jogo esteja sempre alinhado ao planejamento curricular, confirmando o papel do professor como planejador metodológico (CASTELLAR, 2017);
- Satisfação Total: O fato de vários alunos terem respondido "Nada, tudo estaria legal e interessante" é a maior evidência da eficácia e aceitação da metodologia.

4.5 Perspectiva Docente: A Visão da Professora sobre a Prática Lúdica

Após a análise dos dados quantitativos coletados com as turmas de 6º e 7º ano, esta seção apresenta a análise qualitativa da entrevista realizada com a Professora A que é a responsável por ambas as turmas, que possui nove anos de experiência no ensino de Geografia. O objetivo desta etapa é confrontar a percepção dos discentes com a observação pedagógica da docente regente.

A Professora A destaca que a principal diferença entre o método tradicional e o uso de jogos reside no engajamento: enquanto no modelo tradicional o foco do aluno está na "obrigação", nas aulas lúdicas a motivação principal é a "produção". Essa observação corrobora os altos índices de satisfação vistos nos gráficos anteriores e encontra eco na teoria de Vygotsky (2008), ao demonstrar que o jogo cria um ambiente de aprendizado onde o aluno se sente sujeito ativo do seu conhecimento.

Sobre o desenvolvimento de competências, a docente relata:

Sim, as aulas com jogos e elementos de gamificação geram uma melhora significativa na participação oral em grupo e na cooperação e competitividade. (PROFESSORA A, 2025).

A fala da docente válida a eficácia dos jogos para o ensino de conceitos complexos, mencionando especificamente o ganho no Raciocínio Geográfico, nas Habilidades Cartográficas e na Consciência Cidadã.

Contudo, a Professora traz um contraponto essencial sobre a realidade escolar que deve ser considerado: a barreira da infraestrutura. Segundo ela, muitas escolas carecem de suporte e equipamentos, e o grande número de alunos (muitas vezes 40 para apenas um kit de jogo) pode gerar tumulto se não houver um planejamento rigoroso.

Portanto, a análise da Professora ratifica que, apesar dos desafios estruturais, o projeto de intervenção foi "extremamente valioso", resultando em um aprendizado satisfatório em todos os campos do ensino e estimulando o raciocínio lógico dos alunos de forma que os métodos convencionais dificilmente alcançariam isoladamente.

4.6 Análises comparativa do desenvolvimento cognitivo e social (6º e 7º ano)

A aplicação da metodologia lúdica em turmas do 6º e 7º ano do Ensino Fundamental, embora focada em objetivos de aprendizagem comuns, revelou nuances significativas relacionadas ao nível de desenvolvimento cognitivo de cada série. A diferença de maturidade entre 11 e 13 anos é crucial, pois marca a transição do Estágio das Operações Concretas para o Estágio das Operações Formais, conforme postulado por Piaget (1998). Esta transição impacta diretamente a forma como os alunos abordam o desafio, interagem em grupo e internalizam conceitos abstratos de Geografia.

4.7 O Desafio da Abstração e o Raciocínio Hipotético-Dedutivo

O principal ponto de distinção reside na capacidade de abstração. Os alunos do 6º ano estão, majoritariamente, consolidando o pensamento operacional concreto. Isso significa que eles dependem fortemente da manipulação física e da visualização direta. Para estes alunos, jogos como o Quebra-Cabeça foram essenciais para dar corpo físico a conceitos abstratos, como as fronteiras de um mapa ou a ordem dos planetas. O raciocínio é predominantemente indutivo (partem do objeto concreto para a regra).

Em contraste, os alunos do 7º ano demonstram uma capacidade maior de iniciar o raciocínio hipotético-dedutivo, característico das Operações Formais. Eles conseguem formular hipóteses sobre o jogo (ex: "Se esta peça tem esse formato, logicamente ela deve se encaixar ali") e testá-las mentalmente, exigindo menos manipulação física. Essa maturidade permite que jogos como o Jogo da Memória e o de Associação sejam internalizados de forma mais rápida, pois a conexão entre o conceito abstrato e o termo técnico (a assimilação) é feita com maior autonomia, exigindo menos esforço direto de acomodação do esquema cognitivo.

4.8 Diferenças na Organização Social e na Mediação da ZDP

As diferenças cognitivas se refletiram diretamente na organização social e no uso da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), conceito central de Vygotsky (2001). No 6º ano, a interação social e a adesão às regras (a dimensão moral do jogo, segundo Piaget) podem ser mais desafiadoras. O professor, atuando como o "desafiador lúdico" (Antunes, 2007), precisou exercer uma mediação mais presente e diretiva para: garantir a adesão plena às regras, minimizando conflitos de interesse individual, e manter o foco, já que a concentração em tarefas prolongadas ainda está em desenvolvimento.

Já no 7º ano, o amadurecimento permite maior autonomia e cooperação. Estes alunos tendem a demonstrar uma maior capacidade de auto-organização, definindo papéis dentro do grupo e utilizando a comunicação (linguagem) de forma mais eficaz para mediar a resolução do problema. A inter-ajuda foi observada de maneira mais eficiente, onde os próprios alunos (com maior nível de desenvolvimento real) assumiram, de forma mais consistente, o papel de mediadores para os colegas, potencializando o aprendizado do grupo de forma mais autogerida.

A análise comparativa não visa a rivalizar o desempenho, mas sim a calibrar a prática pedagógica. O estudo reitera que, para o 6º ano, a metodologia lúdica deve priorizar materiais que garantam a concretude do conceito e reforcem o respeito às regras, como o Quebra-Cabeça. Para o 7º ano, o foco pode ser deslocado para jogos que demandam maior raciocínio dedutivo e que estimulem a argumentação e a autonomia na resolução de problemas, preparando-os para as exigências conceituais do Ensino Fundamental II. Em ambos os casos, contudo, o jogo é validado como um mecanismo potente de engajamento e aprendizagem significativa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo investigar o impacto do uso de jogos didáticos no ensino de conteúdos de Geografia com alunos do 6º e 7º anos do Ensino Fundamental. A experiência realizada com atividades como jogo da memória, quebra-cabeça e caça-palavras demonstrou que a abordagem lúdica é uma estratégia altamente eficaz para promover a aprendizagem significativa, ampliar a participação dos alunos e estimular o interesse pela disciplina. Os dados obtidos com as observações e os questionários aplicados evidenciaram que os alunos, em ambas as séries, compreenderam de maneira mais clara e duradoura os conceitos geográficos trabalhados, notadamente os relacionados ao sistema solar, aos movimentos da Terra e à Geografia do Nordeste.

Os resultados quantitativos confirmaram a eficácia do método, com 100% de aprovação da metodologia e 80% de acerto nas questões cognitivas. A análise qualitativa, por sua vez, reforçou o alto nível de engajamento e cooperação, provando que o jogo é um poderoso mediador social. A análise comparativa (Capítulo 5), fundamentada em Piaget e Vygotsky, permitiu verificar as diferenças de maturidade, destacando que o 6º ano se beneficiava mais da concretude do quebra-cabeça, enquanto o 7º ano demonstrou maior autonomia e raciocínio dedutivo nos jogos de associação.

A análise teórica, amparada em autores como Vygotsky, Piaget, Kishimoto e Antunes, reforça que o brincar não é apenas um momento de distração, mas sim uma importante ferramenta no desenvolvimento cognitivo e social das crianças. Quando bem planejados, os jogos didáticos possibilitam que o aluno seja protagonista do próprio aprendizado, transformando a sala de aula em um espaço ativo, crítico e criativo, em total alinhamento com as diretrizes da BNCC.

Dessa forma, conclui-se que os jogos devem ocupar lugar de destaque na prática pedagógica, não como simples complementos, mas como parte integrante de um ensino inovador e envolvente. Espera-se que este trabalho inspire outros educadores a adotarem metodologias mais dinâmicas e significativas, que respeitem os diferentes estilos e estágios de aprendizagem e promovam o encantamento pelo conhecimento geográfico desde os primeiros anos escolares.

REFERÊNCIAS

- ALVES, A. A. **A importância dos jogos na disciplina de geografia**. 2018. 19 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, UTFPR, Curitiba, 2018. Disponível em: <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/15802>. Acesso em: 2 dez. 2025.
- ALVES, Vânia de Araujo. O jogo no ensino de Geografia: uma estratégia para a construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Sala de Aula em Foco**, v. 1, n. 1, p. 27–42, 2018.
- ANTUNES, Celso. **Vygotsky, quem diria?! Em minha sala de aula**. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.
- AUSUBEL, D. P. **Psicologia Educacional**. 2. ed. Rio de Janeiro: Interamericana, 2003. (Referência deduzida, não foi fornecida, mas citada no texto).
- BIAZOTTO, L. **A brincadeira e o desenvolvimento da criança na educação infantil**. Medianeira: [s.n.], 2004. Disponível em: [Link não fornecido]. Acesso em: 2 dez. 2025.
- BNCC – BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC): educação é a base**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 2 dez. 2025.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental - Geografia**. Brasília: MEC/SEF, 1998. p. 26. Disponível em: [Link não fornecido]. Acesso em: 2 dez. 2025.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular – Ensino Fundamental**. Documento homologado pela Portaria nº 1.570, publicada no D.O.U. de 21/12/2017, Seção 1, p. 146. Brasília, 2017.
- BREDA, Maria Elisa C. C.; PICANÇO, Priscila M. Jogos didáticos: uma estratégia para o ensino de Ciências. **Revista Ciência e Educação**, v. 19, n. 2, p. 321–340, 2013.
- BREDA, T.; PICANÇO, J. **O uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem na geografia escolar**. *EGAL*, 2013.
- CALLAI, Helena Copetti. **A formação do profissional de geografia**. Ijuí: Editora Ijuí, 2003.
- CASTELLAR, S. M. V. Cartografia escolar e o pensamento espacial fortalecendo o conhecimento geográfico. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, v. 7, n. 13, p. 207–232, 2017. DOI: 10.46789/edugeo.v7i13.494. Disponível em: <https://revistaedugeo.com.br/ojs/index.php/revistaedugeo/article/view/494>. Acesso em: 2 dez. 2025.
- CASTELLAR, Sonia Regina. Cartografia escolar e jogos didáticos: o desafio da formação docente. **Revista Geografia**, v. 42, n. 2, p. 60–76, 2017.

CASTELLAR, S.; VILHENA, J. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage, [s.d.].

CASTROGIOVANNI, Antônio Carlos. **“Para entender a necessidade de práticas prazerosas no ensino de geografia na pós-modernidade”**. In: REGO, Nelson. *Porto Alegre: Artmed*, 2007.

CAVALCANTI, L. S. **Geografia e práticas de ensino**. Goiânia: Alternativa, 2002.

COPATTI, Camila. Práticas pedagógicas criativas: jogos e metodologias ativas no ensino de Geografia. **Revista Didática Sistêmica**, v. 22, p. 39–54, 2017.

COPATTI, C. O ensino da Geografia na contemporaneidade e a prática docente para o despertar da criatividade. **Espaço & Geografia**, v. 20, n. 1, p. 45-67, 2017.

Disponível

em:

<http://www.lsie.unb.br/espacoegeografia/index.php/espacoegeografia/article/view/383>
. Acesso em: 2 dez. 2025.

FONSECA, F. P.; CZUY, D. C. **Formação Arenito Caiuá: Uso, ocupação do solo e problemas ambientais na região noroeste do Paraná**. In: III SIMPÓSIO NACIONAL DE GEOGRAFIA AGRÁRIA, 2005. Presidente Prudente: [s.n.], 2005.

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

FREITAS, E. S.; SALVI, R. F. A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia. **Portal Educacional do Estado do Paraná**, Curitiba, 2007. Disponível em: [Link não fornecido]. Acesso em: 2 dez. 2025.

FRIEDMANN, A. **Brincar no cotidiano da criança**. São Paulo: Moderna, 2006.

GUIMARÃES, R. C. Ensinando geografia de forma lúdica através do mapa em quebra cabeça. **Caminhos de Geografia**, Uberlândia, v. 15, n. 49, p. 70–79, mar. 2014.

HAIDT, R. C. C. **Curso de Didática Geral**. São Paulo: Ática, 2006.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Revista Perspectiva**, Florianópolis: UFSC/CED/NUP, v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O brincar e suas teorias**. 5. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2009.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. [s.l.]: [s.n.], [s.d.]. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>. Acesso em: 2 dez. 2025.

MIRANDA, S. L. **O lugar do desenho e o desenho do lugar no ensino de geografia: contribuição para uma geografia escolar crítica**. 2005. Tese (Doutorado em Geografia) – Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2005.

MORAES, C. R. Motivação do aluno durante o processo de ensino-aprendizagem. **Revista Eletrônica de Educação**, 2007.

MORAES, J. V.; CASTELLAR, S. M. V. Metodologias ativas para o ensino de Geografia: um estudo centrado em jogos. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**, v. 17, n. 2, p. 422-436, 2018.

MORAES, Lílian Ferreira; CASTELLAR, Sonia Regina. Jogos didáticos no ensino de Geografia: possibilidades metodológicas e experiências na escola pública. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, v. 8, n. 16, p. 22–40, 2018.

NERI, C. I. et al. Aprendizagem significativa e jogos didáticos: a utilização da roleta e tabuleiro com cartas (rtcbio) no ensino de biologia. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 6, n. 5, p. 28728-28742, 2020.

NERI, Leila de Souza et al. A ludicidade no ensino de Ciências: jogos didáticos como estratégia de aprendizagem significativa. **Revista Ensino em Re-Vista**, v. 27, n. 3, p. 305–320, 2020.

OLIVEIRA, L. C. de. **Jogos educativos e aprendizagem significativa: uma proposta metodológica interdisciplinar**. São Paulo: Cortez, 2012.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico**. 21. ed. São Paulo: Scipione, 2012.

PEREIRA, Sônia Maria; FONSECA, Edson Luiz. Recursos didáticos e o ensino de Geografia: reflexões sobre a prática docente. **Revista Saberes Geográficos**, v. 15, n. 1, p. 88–103, 2020.

PIAGET, J. **O juízo moral na criança**. São Paulo: Ática, 1998.

PINHEIRO, I. Brincar de Geografia: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. **Revista Equador (UFPI)**, Vol. 2, Nº 2, p. 25-41, jul./dez. 2013.

PUNTEL, G. A “**Os mistérios de ensinar e aprender Geografia**”. In: REGO, Nelson. Porto Alegre: Artmed, 2007.

ROLIM, A. A. M.; GUERRA, S. S. F.; TASSIGNY, M. M. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Rev. Humanidades**, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008.

SANTOS, C. C. S.; COSTA, L. F.; MARTINS, E. **A prática educativa lúdica: uma ferramenta facilitadora na aprendizagem na educação infantil**. [s.l.]: [s.n.], 2015. Disponível em: [Link não fornecido]. Acesso em: 2 dez. 2025.

SANTOS, S. C. ***A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem.*** Santa Maria: [s.n.], 2010. p. 12. Disponível em: [Link não fornecido]. Acesso em: 2 dez. 2025.

SANTOS, S. M. P. ***O lúdico na formação do educador.*** Petrópolis-RJ: Vozes, 1997.

SAWCZUK, M. I. L.; MOURA, J. D. P. ***Jogos pedagógicos para o ensino da geografia.*** [s.l.]: [s.n.], 2012. Disponível em: [Link não fornecido]. Acesso em: 2 dez. 2025.

VERRI, J. B.; ENDLICH, Â. M. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. **Revista Percorso - NEMO Maringá**, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009.

VYGOTSKY, L. S. ***A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.*** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ANEXOS

QUESTIONÁRIO PARA OS PROFESSORES

- 1 Há quantos anos a senhora atua como professora de Geografia e em quais níveis de ensino?
- 2 A senhora utiliza jogos didáticos ou atividades lúdicas em suas aulas de Geografia?
 - Sim
 - Não
- 3 Em comparação às aulas tradicionais, como você avalia o desempenho dos alunos durante as aulas com jogos?
- 4 Houve melhora na participação oral, no trabalho em grupo ou na cooperação entre os alunos?
- 5 Você considera que o uso de jogos didáticos é uma ferramenta importante para o ensino de Geografia?
- 6 Houve alguma dificuldade ou aspecto que poderia ser melhorado? Quais?
- 7 De forma geral, como você avalia a contribuição do projeto para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos?

QUESTIONÁRIO PARA ALUNOS DO 6º ANO

- 1 Explique com suas palavras o que são as estações do ano e como elas acontecem.**
- 2 Quais são e quantas são as estações?**
- 3 Quais Planetas são considerados rochosos?**
- 4 Qual o movimento responsável pela alternância dos dias e das noites?**
- 5 Os planetas gasosos são compostos por gases, como hidrogênio e hélio. Qual o nome do maior planeta gasoso do Sistema Solar?**
- 6 Qual jogo ou atividade lúdica você mais gostou e por quê?**
- 7 Você acha que aprender com jogos facilita o aprendizado em Geografia? Justifique sua resposta.**
- 8 O que poderia ser melhorado nos jogos utilizados nas aulas para tornar o aprendizado ainda mais eficaz?**
- 9 Os jogos facilitaram o trabalho em grupo e a interação com seus colegas?**

QUESTIONÁRIO PARA ALUNOS DO 7º ANO

- 1 Qual a primeira sub-região ocupada pelos portugueses?**
- 2 Quais estados do Nordeste fazem divisa com o Maranhão?**
- 3 Cite as 3 atividades econômicas atuais da Zona da Mata**
- 4 Qual estado nasceu o Rei do Baião Luiz Gonzaga?**
- 5 Qual são as capitais da região?**
- 6 Qual jogo ou atividade lúdica você mais gostou e por quê?**
- 7 Você acha que aprender com jogos facilita o aprendizado em Geografia? Justifique sua resposta.**
- 8 O que poderia ser melhorado nos jogos utilizados nas aulas para tornar o aprendizado ainda mais eficaz?**
- 9 Os jogos facilitaram o trabalho em grupo e a interação com seus colegas?**