



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA  
CENTRO DE CIÊNCIAS DE GRAJAÚ  
CURSO DE LICENCIATURA EM CIÊNCIAS HUMANAS-GEOGRAFIA**

**DEIDIANE FERREIRA DA SILVA GUAJAJARA**

**JOGOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTAS PARA O ENSINO DE  
GEOGRAFIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

**GRAJAÚ-MA  
2026**

**DEIDIANE FERREIRA DA SILVA GUAJAJARA**

**JOGOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTAS PARA O ENSINO DE  
GEOGRAFIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade Federal do Maranhão – UFMA,  
Centro de Ciências de Grajaú, como requisito  
parcial para a obtenção de grau de Licenciatura em  
Ciências Humanas-Geografia.

Orientador: Prof. Marcos Nicolau Santos da Silva

GRAJAÚ-MA  
2026

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a). Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Ferreira da Silva Guajajara, Deidiane.

JOGOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTAS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA / Deidiane Ferreira da Silva Guajajara. - 2026.

31 p.

Orientador(a): Professor Marcos Nicolau Santos da Silva.

Monografia (Graduação) - Curso de Ciências Humanas - Geografia, Universidade Federal do Maranhão, Grajaú - MA, 2026.

1. Ensino de Geografia. 2. Recursos Didáticos. 3. Metodologias Ativas. I. Santos da Silva, Professor Marcos Nicolau. II. Título.

**DEIDIANE FERREIRA DA SILVA GUAJAJARA**

**JOGOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTAS PARA O ENSINO DE  
GEOGRAFIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade Federal do Maranhão – UFMA,  
Centro de Ciências de Grajaú, como requisito  
parcial para a obtenção de grau de Licenciatura em  
Ciências Humanas-Geografia.

Orientador: Prof. Marcos Nicolau Santos da Silva

Aprovado em: 02 / 03 / 2026

**Banca Examinadora**

---

Prof. Dr. Marcos Nicolau Santos da Silva - Orientador  
UFMA/Centro de Ciências de Grajaú

---

Prof. Dr. Adielson Correia Botelho

---

Profa. Luciana Castro  
PPGGEO/UFMA e IEMA/Rio Anil

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus em primeiro lugar, por tudo o que tens feito por mim, que nunca me deixou desistir nos momentos mais difíceis, pois é ele que nos fortalece diariamente, nos enchendo de vigor, ânimo e proteção todos os dias de nossas vidas.

Dedico esta conquista a minha querida mãe, Cleci da Silva Guajajara, que esteve comigo em todos os momentos, agradeço por cada palavra de incentivo e por todo amor incondicional, sou eternamente grata. Agradeço também ao meu marido, Raimundo dos Santos Sousa, pela paciência, por todo apoio e incentivo que me deu durante esta trajetória.

Ao meu pai, Domingos Ferreira da Silva, e ao meu padrasto, Fernandes Lima Bezerra, cuja força e apoio foram fundamentais para esta conquista. Sou eternamente grata a todos, que sempre foram meu alicerce na realização dos sonhos e conquistas e diante do enfrentamento das lutas e desafios.

Aos meus professores pelo conhecimento compartilhado nesses quatro anos de estudo e, em especial ao meu orientador Prof. Dr. Marcos Nicolau Santos da Silva, pela paciência e disposição nas orientações, ideias e conhecimentos compartilhados, os quais foram essenciais para a realização deste trabalho.

Aos colegas de curso que tiveram comigo durante o período acadêmico, compartilhando as experiências, aprendendo juntos e vencendo os desafios propostos, tenho certeza de que o tempo de aprendizagem vivenciado, será um incentivo para edificação dos conhecimentos posteriores.

# JOGOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTAS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

## EDUCATIONAL GAMES AS TOOLS FOR TEACHING GEOGRAPHY IN BASIC EDUCATION

---

**Deidiane Ferreira da Silva Guajajara**

Discente do Curso Licenciatura em Ciências Humanas – Geografia pela Universidade Federal do Maranhão – UFMA/Centro de Ciências de Grajaú.

**Marcos Nicolau Santos da Silva – Orientador**

Professor do Curso de Licenciatura em Ciências Humanas-Geografia da Universidade Federal do Maranhão – UFMA/Centro de Ciências de Grajaú.

---

### RESUMO

Este artigo tem como objetivo geral analisar as contribuições dos jogos didáticos no ensino de Geografia nos Anos Finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio da rede pública de Grajaú-MA. A pesquisa combina a revisão bibliográfica com a abordagem qualitativa, sendo aplicado um questionário com perguntas estruturadas e organizadas no Google Forms, o qual foi destinado a professores de Geografia egressos do Centro de Ciências de Grajaú (UFMA) com atuação entre 2015 a 2025, com a finalidade de propor uma reflexão crítica relacionada aos jogos didáticos no Ensino de Geografia. Os resultados contribuíram de forma significativa para atestar a importância de metodologias ativas na educação básica, especialmente com os jogos didáticos, assim, conforme os dados do questionário, mostra que o professor faz uso dos jogos no percurso de suas atividades e atestaram contribuir para a melhoria da aprendizagem.

**Palavras-chave:** Ensino de Geografia; Recursos didáticos; Metodologias Ativas.

### ABSTRACT

This article aims to contribute in a clear and objective manner to a discussion about educational games in Geography teaching. It is a bibliographic research with a qualitative approach and the application of a questionnaire with semi-structured questions, conducted on Google Forms, intended for Geography teachers who graduated from UFMA/Grajaú and worked between 2015 and 2025, with the purpose of proposing a critical reflection on educational games in Geography teaching. The results contributed significantly to attesting to the importance of active methodologies in basic education, especially with educational games. Thus, according to the questionnaire data, it shows that the teacher uses games throughout their activities and confirmed that they contribute to improving learning.

**Keywords:** Geography Teaching; Teaching Resources; Active Methodologies.

---

## INTRODUÇÃO

O uso dos jogos pode ser concebido como uma das ferramentas que auxilia no processo de melhoria da concepção em relação à disciplina que por muito tempo e até hoje é vista como disciplina de conhecimento mecanizado, uma metodologia baseada na memorização e repetições de informações. Nesta prática de ensino, os jogos didáticos são

importantes e eficientes para disciplinas que envolvem tais conhecimentos, transforma o aprendizado repetitivo e passivo em um aprendizado com prática lúdica, ativa e atraente.

Para Santos, Nunes e Oliveira (2022), o jogo é um tipo de linguagem, carregado de elementos imagéticos, que tem a capacidade de atrair a atenção dos estudantes para a abordagem de diferentes temáticas geográficas. Explica ainda que o jogo vem possibilitar a diversificação do ensino de Geografia, de modo atrativo na constante percepção dos espaços e aproximando o conteúdo geográfico à realidade dos estudantes.

Os jogos são considerados elementos imagéticos porque utilizam a imaginação e a criatividade como ferramentas pedagógicas que podem facilitar o aprendizado e a interação entre os alunos. Contudo, os jogos possuem a finalidade de estimular o raciocínio lógico, resolução de problemas e a criatividade; eles são interativos e podem ser adaptados de acordo com a faixa etária e nível de escolaridade; podem ser utilizados tanto no Ensino de Geografia quanto em outras disciplinas, podendo aperfeiçoar cada vez mais o currículo escolar.

Para Barros (2021), a elevação da prática com jogos dá-se através das formações continuadas, como grande investimento na educação, permitindo o professor executar suas práticas pedagógicas de forma mais coerente e conforme o que dizem as leis que regem o ensino. Esses investimentos estão previstos na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDBEN/9394/96 (Brasil, 1996).

Diante do exposto, o estudo teve como objetivo geral analisar as contribuições dos jogos didáticos no ensino de Geografia nos Anos Finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio da rede pública de Grajaú-MA. Os objetivos específicos foram: abordar os conhecimentos teóricos relacionados aos jogos didáticos no Ensino de Geografia; conhecer os jogos e sua utilização no Ensino de Geografia; analisar se os professores de Geografia da rede pública de educação, egressos do Centro de Ciências de Grajaú (UFMA), utilizaram jogos em suas aulas e os resultados alcançados no ensino-aprendizagem.

Justifica-se o interesse pelo tema ao cursar a disciplina Metodologia do Ensino de Geografia no curso de Licenciatura em Ciências Humanas-Geografia, da Universidade Federal do Maranhão, Centro de Ciências de Grajaú. Durante a disciplina, percebi que os jogos podem trazer facilidade na assimilação do conteúdo, como também, favorecem o interesse e a participação dos alunos nas aulas, uma vez que esta alternativa é eficiente para diminuir a dificuldade de compreensão dos alunos.

Este estudo busca contribuir de forma clara e objetiva para uma discussão acerca dos Jogos didáticos no Ensino de Geografia, demonstrando incentivo para os professores engajarem em metodologias ativas e lúdicas com a utilização desses recursos, assim como

demonstrar o quão motivador os jogos são para os alunos e como eles podem se tornar um grande aliado dos discentes, promovendo um ensino dinâmico e produtivo.

Diante as informações relatadas, foi realizada uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa e a aplicação de um questionário com perguntas semiestruturadas, realizado no Google Forms, destinado a professores de Geografia egressos da UFMA/Grajaú com atuação entre 2015 a 2025, com a finalidade de propor uma reflexão crítica relacionada aos Jogos didáticos no Ensino de Geografia.

Alguns autores que contribuíram para esta fundamentação foram: Santos, Nunes, De Oliveira (2022), Serra (2022), Leone e Pinto (2023), Cordeiro (2024), Pereira e Bispo (2024), Vieira (2024), Souza e Falcão (2024), Andrade Neto, Santos; Bronze (2025). Pesquisa fundamentada em publicações de autores que embasaram a compreensão acerca dos conceitos abordados.

De acordo com a estrutura deste artigo, ele está dividido da seguinte forma: Introdução; Fundamentação teórica, que descreve sobre a contextualização histórica do jogo, seguido do subitem “concepções didáticas sobre o ensino com jogos”. Na terceira parte, explica-se sobre os materiais e métodos e são apresentados os resultados e as discussões, finalizando com as considerações finais e referências utilizadas para o estudo atual.

## **CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DO JOGO**

A utilização de jogos no ensino tem uma longa e rica história, evoluindo significativamente ao longo do tempo. O panorama da constituição histórica do uso de jogos na educação é exposto por vários pensadores que contribuíram com a performance na didática. Leone e Pinto (2023) explica essa questão, por período, desde a antiguidade até os tempos atuais. Informa que na Antiguidade havia a Grécia Antiga e Roma Antiga, as quais já usavam os jogos como dados e jogos de tabuleiro para o trabalho de conceitos matemáticos e estratégicos. Platão e outros filósofos reconheciam o valor dos jogos no desenvolvimento de habilidades e no aprendizado.

Na Roma Antiga, os jogos de guerra simulados eram utilizados para treinar soldados e ensinar táticas militares. Já no período da Idade Média, os jogos de tabuleiro, como o xadrez, eram utilizados para ensinar estratégia e raciocínio lógico, especialmente entre a nobreza. A educação formal era dominada pela Igreja e o uso de jogos era limitado, mas algumas formas de brincadeiras e jogos eram utilizadas para ensinar moral e valores religiosos (Leone; Pinto, 2023).

Nas inspirações de Manacorda (1992), relata que, no Renascimento, houve um renovado interesse pela educação e pelo aprendizado através de métodos mais lúdicos. Humanistas como Erasmo defendiam o uso de jogos e atividades recreativas para tornar o aprendizado mais agradável e eficaz. No século XVIII e XIX, Friedrich Fröbel criou o conceito de “jardim de infância” (kindergarten), onde jogos e brincadeiras eram centrais para o desenvolvimento infantil (Manacorda, 1992). Cita-se também as contribuições de Maria Montessori que desenvolveu o método Montessori, utilizando materiais didáticos e jogos para promover o aprendizado autodirigido e a exploração sensorial (Leonel; Pinto, 2023).

Importa observar que os chamados jogos didáticos só passaram a existir e a serem auxiliares do ensino efetivamente muito tempo depois, no século XVIII, com o resgate dos ideais humanistas (Leonel; Pinto, 2023). A ferramenta era restrita à educação de príncipes e nobres até ser popularizada pela Revolução Francesa, em 1789. Depois, passou-se a enxergar o potencial da atividade lúdica como recurso educativo, inicialmente para o aprimoramento da leitura e do cálculo. Nos séculos seguintes, a variedade aumentou e o jogo didático se tornou instrumento para a apropriação de conhecimento em qualquer disciplina (Leone; Pinto, 2023).

Manacorda (1992) faz observações do contexto do século XX, havendo desenvolvimento de jogos educativos, tanto em formato físico quanto digital. Utilizavam-se o uso de jogos de simulação, como jogos de guerra e simulações de negócios em contextos educacionais e de treinamento, fazendo aumentar a popularização dos videogames; educadores começaram a explorar o potencial dos jogos digitais para o aprendizado.

No século XX, as teorias de Lev Vygotsky reiteraram a ideia de que os jogos propiciam um ambiente de ensino e aprendizagem. O pesquisador russo da área da psicologia foi pioneiro ao estruturar um pensamento teórico sobre o potencial educativo das atividades lúdicas. Ele associou em seus estudos o desenvolvimento intelectual da criança à interação social propiciada pelo ato de brincar (Leone; Pinto, 2023).

Leone e Pinto (2023) acrescenta a discussão que, no século XXI, com a expansão dos jogos digitais na educação, houve a proliferação de computadores, tablets e smartphones, o que levou a um aumento significativo no uso de jogos digitais na educação, fazendo surgir a gamificação, que consistia na aplicação de elementos de jogos em contextos não lúdicos, como a educação. Com a popularidade da gamificação, a realidade virtual é aumentada e a tecnologia de realidade virtual passa a ser utilizada para criar experiências de aprendizados imersivos e interativos.

Verifica-se através da explanação que a utilização de jogos no ensino tem raízes antigas e evoluiu ao longo dos séculos, adaptando-se às mudanças tecnológicas e pedagógicas. Hoje, os jogos são reconhecidos como ferramentas valiosas para promover o engajamento, a motivação e o aprendizado eficaz em diversos contextos educacionais.

Pereira e Bispo (2024) registram suas considerações, reafirmando que o jogo na educação vem sendo encarado como recreação e relaxamento desde a antiguidade, informando através de Kishimoto (2011 *apud* Pereira; Bispo, 2024) que os jogos se configuraram no tempo com uma forma adequada para aprendizagem dos conteúdos escolares, desempenhando um papel constante ao longo da história como instrumento de aprendizagem lúdica.

Silva (2024, p. 03) acrescenta a discussão, trazendo novos indícios de que a “história dos jogos se entrelaça com a história e remontam o seu surgimento há mais de 5 mil anos”, tornando-se a cada dia mais uma [...] ferramenta na educação, no entretenimento, desenvolvimento de habilidades [...]” (Silva, 2024, p. 03), bem como, para outros fins. Para o autor, “ao longo dos séculos, os jogos evoluíram junto com a sociedade, incorporando novas tecnologias e dando novos significados para a sua jogabilidade de acordo com cada cultura” (Silva, 2024, p. 03).

Segundo Silva (2024), a aprimoração e transformação dos jogos aconteceram mediante o desenvolvimento da tecnologia, como mostra abaixo:

Com o passar dos anos os jogos analógicos foram se aprimorando e transformados em eletrônicos, no início do século XX, temos o destaque para o jogo “Tennis for Two”, criado em 1958, considerado o primeiro jogo eletrônico criado. A década de 70 foi marcada pelo surgimento dos primeiros arcades, como o icônico “Pong”. Nos anos 80, os jogos eletrônicos se popularizam com o lançamento do console Atari e dos jogos “Super Mario Bros” e “Tetris”. Nos anos 90, surgiram os jogos em 3D e a popularização dos jogos de luta e de corrida. No início dos anos 2000, a internet possibilitou o surgimento dos jogos online e dos jogos para celular (Silva, 2024, p. 03).

Observa-se que os jogos acompanham o desenvolvimento humano, caracterizado pelo sistema no qual os participantes se envolvem voluntariamente em conflitos artificiais, com regras obrigatórias e preestabelecidas, reconhecida por Platão que a aprendizagem por meio da ludicidade dá-se em oposição à violência e, posteriormente, por Aristóteles, reconhecendo a relevância do lúdico como preparação para a vida adulta.

Acredita-se que, nos dias de hoje, a grande questão que envolve o jogo na educação é como relacionar a ludicidade e o aprendizado de modo que se complementem. Pois, entende que, a atividade não deve ser desinteressante a ponto de perder o caráter lúdico, e não pode ser descontextualizada de tal forma que não gere reflexão sobre o conteúdo que

está sendo ensinado. Portanto, o professor é conduzido a encontrar seu ponto de equilíbrio ao trabalhar com esse recurso nas salas de aula.

De forma complementar, Santos e Santos (2024) afirmam que os jogos se destacam por sua difusão em diferentes culturas e desde os tempos mais remotos já havia jogadores que desafiavam a si e ao outro em espaços definidos por regras. Os autores enfatizam que esses “artefatos culturais podem ser excelentes dispositivos didático-pedagógicos para ensinar e aprender diferentes temas e conceitos geográficos nas diversas modalidades de ensino” (Santos; Santos, 2024, p. 192).

## **CONCEPÇÕES DIDÁTICAS SOBRE O ENSINO COM JOGOS**

Segundo Vieira (2024, p. 21), estudar as concepções didáticas em relação ao uso de jogos passou a ser uma condição indispensável, uma vez que os métodos tradicionais tornaram insuficientes para propagar o ensino. Dessa forma, a autora assinala que, hoje, “torna-se imperativo que o ensino se adapte às demandas contemporâneas, refletindo-se numa contínua evolução das estratégias de ensino-aprendizagem”.

Outro fator que condiz com a adaptação de estratégias refere-se à escola, pois há muito tempo esse espaço deixou de ser um “local de ensino exclusivo dos conteúdos científicos, para se tornar no lugar onde se aprende a ser cidadão, a respeitar o outro, e onde se cimentam valores” (Vieira, 2024, p. 21).

A Base Nacional Curricular Comum – BNCC define os jogos como ferramenta auxiliar de ensino na compreensão dos fatos. São ferramentas pedagógicas valiosas para auxiliar na compreensão e implementação da BNCC. Eles podem ser utilizados de diversas formas para engajar os alunos e tornar o aprendizado mais significativo. A BNCC explica que os jogos podem auxiliar na contextualização, engajamento, experimentação, colaboração, interdisciplinaridade e desenvolvimento das habilidades (Brasil, 2018).

Ressalta-se na abordagem didática que, os jogos são de fácil adaptação às necessidades dos alunos e aos conteúdos a serem transmitidos, como metodologia ativa, enriquecedora e condizente com aquilo que se busca, além disso, permite ao professor retirar o aluno de uma posição de passividade e colocá-lo numa posição ativa. Vasconcelos (2021) informa que, muitas são as metodologias propostas para o ensino, carregando consigo uma diversidade de escolhas, mas a autora faz recomendações, destacando em seu estudo, os jogos didáticos por seu grande potencial didático, em especial, no ensino de Geografia e com fácil adaptação a todos os outros conteúdos.

Então, a valorização do jogo didático vem sendo permeada por autores ao longo dos tempos, encontrando nele um valioso instrumento a serviço da educação, por isso manifestaram sua importância no desenvolvimento cognitivo e socioafetivo do indivíduo de que trata Piaget, concedendo o jogo como um lugar predominante nos processos de desenvolvimento (Vieira, 2024). A autora destaca também, o pensamento de Ley Vygotsky, compreendendo o jogo como atividade importante para o desenvolvimento cognitivo, motivacional e social. Outro pensador informado refere-se a Fromberg, que percebe o jogo como construtor de aprendizagens nas áreas cognitivas, linguísticas e sociais.

Através do uso dos jogos, o desenvolvimento das habilidades esperadas fica mais propício, pois os alunos são desafiados a exercitar o pensamento crítico, confrontando-se com situações com diferentes graus de complexidade e padrões, impulsionando-os a tomar decisões e procurar soluções estratégicas por meio dos conhecimentos já adquiridos. O confronto na busca de estratégias influencia o curso do jogo e os discentes aprendem a avaliar riscos, ponderar opções e tomar decisões informadas (Serra, 2022).

Vieira (2024) cita três tipos de jogos didáticos, segundo a tipologia indicada por Piaget, os quais oferecem uma rica oportunidade para os professores utilizarem nas abordagens pedagógicas, permitindo ajustamento quanto as necessidades específicas dos alunos e aproximação das metas planejadas, sendo, os jogos de exercícios, os simbólicos e os de regras, conforme o quadro abaixo.

**Quadro 01 – Tipologias de jogos na visão de Piaget.**

| <b>Tipos de Jogos</b> | <b>Características</b>                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Jogos de exercícios   | “adotam esquemas simples como deslocamento ou ordenamento e têm a finalidade de trabalhar posições geográficas ou noções preliminares, por exemplo”.                                                         |
| Jogos simbólicos      | “representam a assimilação do mundo físico e social pelo aluno, tendo como principal característica desenvolver e trabalhar a imaginação, possibilitando ao aluno a criação de uma relação com a realidade”. |
| Jogos de regras       | “como o próprio nome indica, incluem a necessidade de regras fixas, onde o objetivo principal é desenvolver um raciocínio lógico, afetivo e social”.                                                         |

Fonte: Gonçalves (2021, p. 30) *apud* Vieira (2024, p. 27-28).

A partir desta classificação, os jogos desempenham um papel crucial no desenvolvimento cognitivo, principalmente no período infantil, por ocorrer em estágio. Então, cada etapa demonstrada no quadro representa um tipo de estágio (Vieira, 2024). Logo, o mais utilizado no Ensino Fundamental II é o jogo de regras, usando tabuleiros, jogos de cartas, esporte coletivos, entre outros, trazendo consigo o desenvolvimento do

raciocínio lógico, a capacidade de trabalhar em equipe, o respeito às normas e a compreensão das consequências de suas ações, aprendendo a descentrar-se, considerando o ponto de vista dos outros.

É importante notar que essas tipologias não são estanques e podem se sobrepor. Uma mesma atividade pode envolver elementos de diferentes tipos de jogos. Além disso, a progressão de uma tipologia para outra não é linear e pode variar de acordo com o indivíduo e o contexto. Mostra que a teoria de Piaget sobre os jogos destaca a importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança, abrangendo aspectos cognitivos, sociais, emocionais e motores. Ao proporcionar diferentes tipos de jogos, os pais e educadores podem estimular o desenvolvimento das crianças de forma lúdica e prazerosa.

## **JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA**

No ensino de Geografia os jogos didáticos tornam-se uma prática ainda mais enfatizada, pois os conhecimentos da disciplina permitem que o ser humano seja cada vez mais crítico diante das situações vivenciadas na atualidade. Nesse caso, ao trabalhar os conhecimentos Geográficos, os alunos elevam sua concepção sociocognitiva e, por meio dos jogos, essa concepção é facilitada, pois, a mesma é abordada de forma lúdica e com fácil entendimento daquilo que se estuda.

Segundo Breda (2018), as inovações tecnológicas, seguidas das orientações curriculares atuais, têm contribuído para a inserção do uso dos jogos no dia a dia da sala de aula. Porém, a autora observa que, apesar da evolução da educação brasileira, a referida didática ainda é pouco utilizada. No campo da Geografia, a prática ainda é recente, sendo necessário explorar e aprofundar, principalmente, quanto ao seu uso nos anos finais do Ensino Fundamental.

Estes alunos encontram-se em transição em relação aos jogos didáticos, pois nesta etapa as atividades lúdicas deixam de existir, tornando o aprendizado menos dinâmico e menos envolvente, havendo, ainda, lidar com múltiplos professores, novos conteúdos e metodologias, afetando seu emocional e menos relação com os docentes. Com a inclusão dos jogos, os alunos podem explorar conceitos geográficos como cultura, clima e localização, uma inovação que pode estimular o aprendizado dos alunos de forma interativa, lúdica e dinâmica, seja no Ensino Fundamental ou no Ensino Médio. Andrade Neto, Santos e Bronze (2025) afirmam que:

(...) a inserção de jogos, sejam eles de tabuleiro, de cartas ou digitais, atuam como um elo entre o conhecimento formal e o cotidiano dos estudantes. Eles são capazes de motivar os alunos a buscarem soluções, a trabalhar em equipe e a desenvolver o raciocínio espacial, habilidades essenciais para a compreensão do mundo. A utilização de jogos, portanto, não é apenas um artifício para “prender a atenção”, mas uma abordagem pedagógica que respeita a natureza lúdica do aprendizado humano, transformando o professor em um mediador e o aluno em um protagonista de sua própria jornada de descoberta (Andrade Neto, Santos; Bronze, 2025, p. 1121).

A utilização dos jogos no ensino de Geografia parte do princípio do planejamento, adaptação, mediação, avaliação e diversificação, e o mais importante é a criatividade do professor através da sua flexibilidade para adaptar as atividades às necessidades e aos interesses dos alunos. Com planejamento e mediação adequados, os jogos podem se tornar uma ferramenta poderosa para promover o aprendizado significativo e o desenvolvimento de habilidades importantes para a vida, tanto para os professores quanto para os alunos.

De acordo Vasconcelos (2021), as constantes mudanças sociais acabam por moldar as gerações e influenciar as características marcantes comuns que determinam o modo de agir e pensar de pessoas contemporâneas. Tais informações mostram que o ensino da Geografia, visto pelo autor como uma área fecunda e promissora, precisa acompanhar as modificações a partir de investigações multidisciplinares. O autor cita a contribuição da própria Geografia, da Pedagogia, Psicologia, Neurociência, entre outras ciências para encontrar respostas que desperte o interesse do aluno aos temas propostos com a finalidade do desenvolvimento do seu papel de cidadania.

A motivação é, para Vasconcelos (2021, p. 38), uma das contribuições da Psicologia, como “fator central e determinante na motivação do docente em executar tarefas que vá ao encontro dos objetivos planejados”. Ela acrescenta: “Depreende-se, portanto, que a carreira docente se vê obrigada a reinventar-se para acompanhar tantas mudanças e descobertas a fim de desprender-se daquela escola fundamentada em uma racionalidade técnica e conteudista” (Vasconcelos, 2021, p. 40).

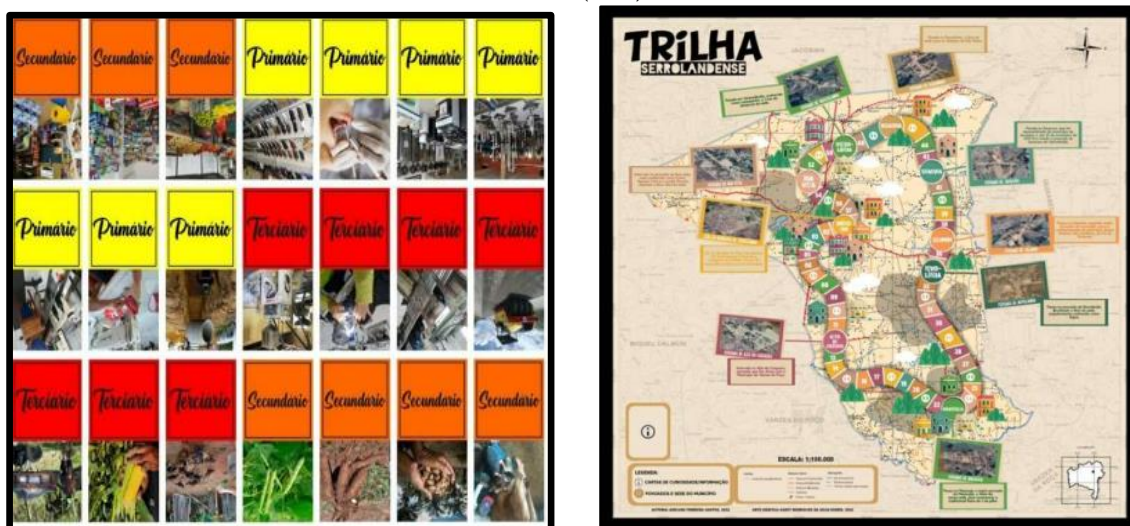
Segundo Santos e Santos (2024), o processo de ensino na Geografia promove aos sujeitos a compreensão das dinâmicas do espaço geográfico, desenvolvendo o pensamento espacial que traduz o olhar para o mundo que o cerca. Essa compreensão do espaço geográfico é possível através do uso de diversas linguagens na mediação do conhecimento de temas e conceitos geográficos e o uso dos jogos surge como força motriz nessa mediação. Além da promoção da leitura, o jogo “é um tipo de linguagem, muitas vezes carregado de elementos imagéticos, capaz de atrair a atenção dos estudantes para a abordagem de diferentes temáticas geográficas” (Santos; Nunes; Oliveira, 2022, p. 11).

## Sugestões didáticas com jogos no Ensino de Geografia

A utilização de jogos no ensino de Geografia pode tornar o aprendizado mais dinâmico, interessante e eficaz. Aqui estão algumas sugestões didáticas indicadas por autores quanto ao uso de jogos que podem ser aplicadas em diferentes níveis de ensino.

No trabalho de Santos e Santos (2024) apresenta uma sugestão de uso de jogos, realizado em turmas da Educação de Jovens e Adultos. Trata-se de um tipo de aceleração e, portanto, foram criados dois jogos geográficos, os quais foram nomeados como “Dominó Geográfico: setores da economia de Serrolândia” e “Trilha Serrolandense”, como mostra a seguir:

**Figura 01** – Peças do “Dominó Geográfico” e o Jogo de “Trilha Serrolandense” apresentado por Santos e Santos (2024)



Fonte: Santos e Santos (2024, p. 289 e 290)

A criação dos jogos desenvolveu-se por meio da utilização do Software de designer gráfico Corel Draw, que facilitou a edição do jogo a partir de fotografias dos setores da economia dos espaços vividos dos estudantes da EJA e de uma escola municipal. A relação com os conteúdos previu-se o trabalho sobre as mudanças técnicas e científicas decorrentes do processo de industrialização com as transformações no trabalho em diferentes regiões do mundo e suas consequências no Brasil.

Em relação ao trabalho com a “trilha Serrolandense” empregou-se o jogo no trabalho com conhecimentos sobre “orientação, pontos de referências, rumos, linhas imaginárias e Hemisférios, situando-se no espaço geográfico”. Além disso, empregou-se os conhecimentos sobre a “utilização cartográfica como forma de leitura e compreensão do espaço geográfico” (Santos; Santos, 2024, p. 289). Os referidos jogos contribuem no

reconhecimento do lugar, sua identidade, valores individuais e coletivos, saberes e práticas cotidianas, história de vida, elementos físicos-naturais e sociais, tornando vivo o mundo que vive (Santos; Santos, 2024).

Torres *et al.* (2022) tiveram como experiência a elaboração do jogo, relacionando-o com as competências da BNCC, elaborado a partir da literatura existente sobre jogos didáticos e o conteúdo específico de Geografia econômica.

**Figura 02** – Apresentação da “Trilha Geográfica”

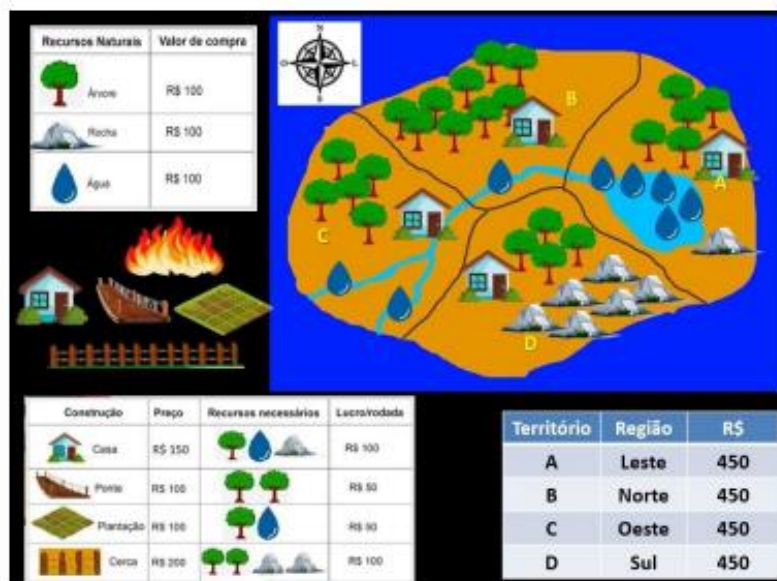


Fonte: Torres *et al.* (2022, p. 115)

A utilização da “Trilha Geográfica” foi conduzida por meio de perguntas ajustadas de maneira cíclica, explicando todo o processo de evolução do atual sistema econômico capitalista, desde o antigo sistema econômico e cada processo histórico que impulsionou o capitalismo a assumir a quase hegemonia mundial, além de outras temáticas, visando o desenvolvimento da leitura e do pensamento crítico dos participantes. Moraes e Castellar (2018 *apud* Torres *et al.*, 2022) cita que a proposta didática quanto a uso dos jogos no ensino de Geografia vem reforçar a concepção de que a utilização de metodologias ativas contribui de forma significativa no desenvolvimento da consciência sobre a relação entre ciência e sociedade, aproximando-se cada dia mais dos conceitos científicos voltados para a construção da cidadania.

Cordeiro (2024) traz um exemplo de uso de jogos. “A ilha”, como uma forma dinâmica de trabalhar as bases conceituais de Geografia que, de uma forma clara e concisa pode explorar os conteúdos que, por muitas vezes, é visto como desafiador. Toda a trajetória de ensino, portanto, deve ser mediada pela abordagem metodológica diferenciada. Através da demonstração de Cordeiro (2024) pode trabalhar conceitos de lugar, paisagem, região, território, natureza, meio ambiente, além de compreender o espaço geográfico enquanto objeto de estudo da Geografia.

**Figura 03 – Jogo didático “A Ilha”**



Fonte: Cordeiro (2024).

O jogo foi desenvolvido em etapas, mostrando a ocupação da ilha onde todos os grupos construíram uma casa usando dinheiro e recursos naturais necessários. Em seguida, a construção e modificação do espaço geográfico, onde os grupos realizaram construções, obtendo lucro a cada rodada. Na etapa seguinte, mostra a escassez de recursos naturais, em que os recursos naturais da ilha praticamente se esgotaram e os grupos entraram em conflito entre si para tomar construções e se manterem no jogo. Na continuidade, surge a etapa denominada de “Agora virou guerra”, em que restam apenas dois grupos que disputam o controle territorial da ilha. Por fim, o jogo, no qual o vencedor conquistou todos os territórios, evidenciou que o espaço geográfico da ilha ficou quase totalmente destruído.

Souza e Falcão (2024) apresentaram uma sugestão didática sobre uso de jogos no ensino de Geografia, construída a partir de experiências com o jogo da biodiversidade em uma escola pública. O jogo da biodiversidade é uma ferramenta de ensino de Geografia, construída pelo Professor Doutor Carlos Hirpo Saito, um pesquisador do Centro de Desenvolvimento Sustentável da Universidade de Brasília-UNB.

**Figura 04 – Jogo da biodiversidade**



Fonte: Souza e Falcão (2024).

Os autores argumentam a forma lúdica e didática que o jogo pode proporcionar, vista como sugestão relevante para o ensino de Geografia, focando nos animais em extinção e enfrentando os conflitos atuais para poder salvar os animais do perigo. Sendo assim, ao trabalhar as metodologias ativas, reforça o ensino por meio da investigação, uso de técnicas e tecnologias, aprendizagem por meio de problemas, trabalho de campo e aulas cooperativas, como favorável condição para melhoria dos resultados almejados, colocando o ensino numa posição de destaque diante das dificuldades enfrentadas pelos alunos no momento de aprender (Souza; Falcão, 2024).

A partir do jogo do tabuleiro podem-se abordar diversas temáticas, além das informadas acima, como o meio ambiente e o impacto da ação humana, adaptando-se à série e ao nível de alunos. Muitos conteúdos de Geografia se tornam difíceis de explicar aos alunos, mas, com a inclusão dos jogos, torna-se mais fácil a compreensão, por isso, os professores devem unir a didática à sua prática de sala de aula.

Ao perceber o jogo como recurso didático indispensável no planejamento do professor, coloca-se em prática o ato de aprender brincando e interagindo com o conhecimento. Observa-se que muitos conteúdos precisam ser explanados de forma que os alunos compreendam e entendam, por exemplo, os grandes desastres ambientais que ocorrem no país. Sua capacidade multidisciplinar ou outras temáticas poderão ser abordadas através do jogo da biodiversidade.

Para Pereira e Bispo (2024), apesar de muitos professores conhecerem o potencial dos jogos didáticos, ainda há aqueles que não utilizam tais ferramentas, necessitando, porém, avançar na superação desses desafios.

## **PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

Diante as informações, tem-se o intuito de aprofundar a compreensão relacionando aos jogos didáticos no ensino de Geografia nos Anos Finais do Ensino Fundamental e Médio. Para atender aos objetivos do trabalho, foi estruturada uma pesquisa com abordagem qualitativa e de cunho bibliográfico. O desenvolvimento da pesquisa foi possível por meio de diálogos entre autores que contribuíram para ampliar a compreensão e importância dos jogos didáticos neste estudo. Pesquisas realizadas em bases como o Google acadêmico, SciELO Brasil, entre outras, foram utilizadas para levantamento de artigos publicados em periódicos, anais de eventos e outros trabalhos acadêmicos.

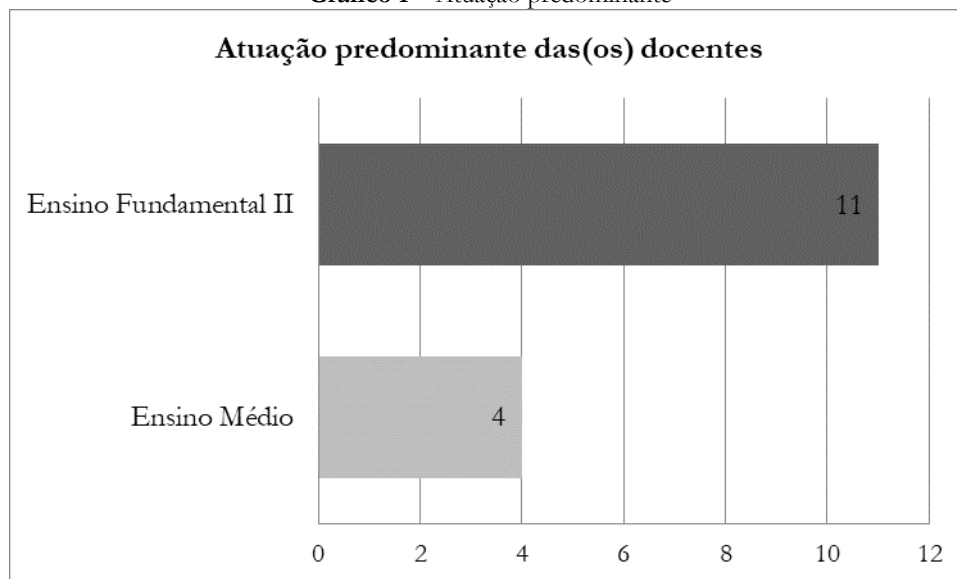
A parte de execução da pesquisa ocorreu por meio da aplicação de um questionário online, elaborado no Google Forms, destinado a professores de Geografia egressos da UFMA/Grajaú, os quais atuam ou atuaram nesta disciplina entre os anos de 2015 a 2025. Assim, o link e as orientações de participação na pesquisa foram enviados pelo aplicativo de mensagem de WhatsApp aos egressos os quais o docente desta pesquisa ainda mantinha contato e foi solicitado o compartilhamento aos demais ex-colegas, a fim de obter o maior número de participantes. No retorno dos formulários preenchidos obteve-se um total de 15 professores que responderam ao questionário, o qual foi elaborado de forma estruturada, contendo seis perguntas objetivas, as quais foram apresentadas em forma de gráficos, e quatro perguntas abertas, que serviram para explanação e análise da experiência dos professores com jogos didáticos.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Os resultados da pesquisa estão distribuídos de acordo os dados analisados quanto às respostas obtidas pelo questionário. As respostas dos professores dos Anos Finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio foram de extrema importância para a obtenção de dados sobre os jogos didáticos no Ensino de Geografia. Portanto, os dados serão apresentados conforme os gráficos abaixo.

Inicialmente buscou-se conhecer sobre o perfil e tempo de atuação dos professores de Geografia que responderam o formulário. Os dados obtidos significam que, dos 15 professores de Geografia que responderam ao questionário, 73,3% trabalham nos Anos Finais do Ensino Fundamental e 26,7% trabalham no Ensino Médio (Gráfico 1).

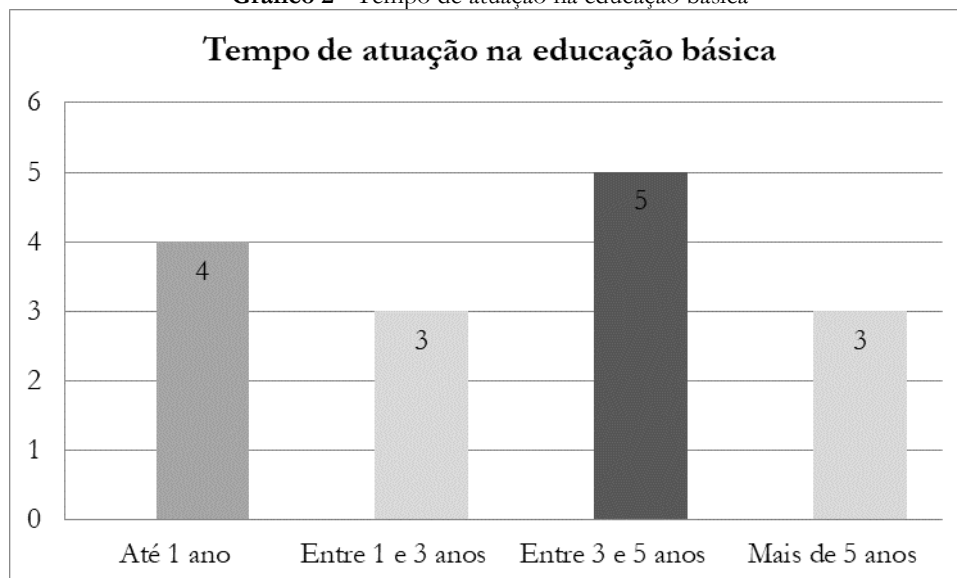
**Gráfico 1 – Atuação predominante**



Fonte: Pesquisa online, 2026.

Com relação ao tempo de atuação na educação, segundo o Gráfico 2, pode-se perceber que, dos 15 professores, 26,7% estão atuando em sala de aula há 1 ano; 20% estão em sala de aula entre 1 e 3 anos; já 33,3% deles atuam ou atuaram entre 3 e 5 anos na educação e outros 20% atuam há mais de 5 anos em sala de aula.

**Gráfico 2 - Tempo de atuação na educação básica**

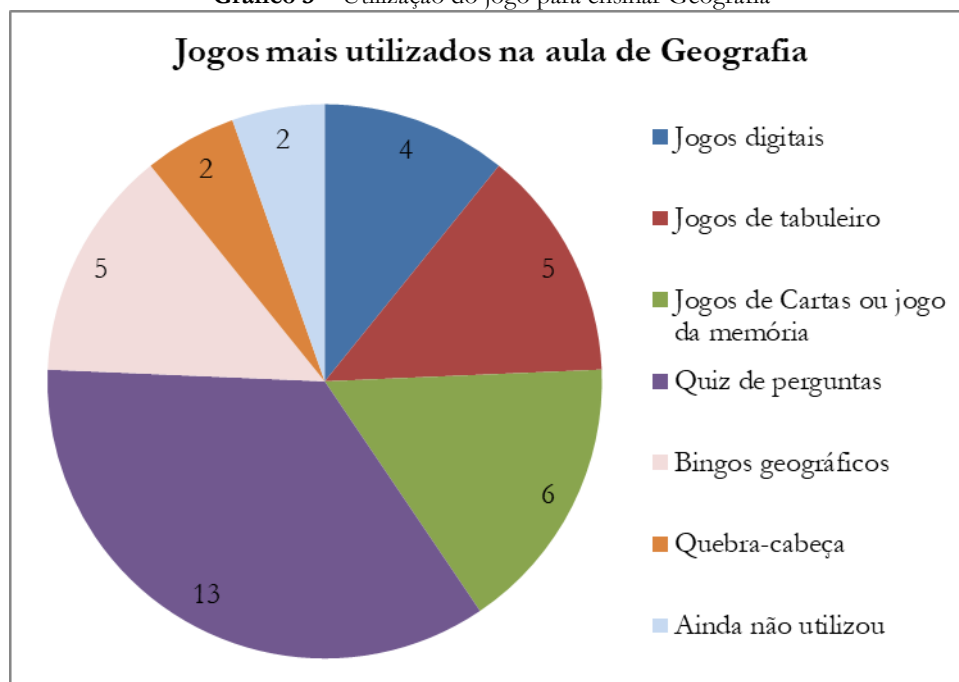


Fonte: Pesquisa online, 2026.

No gráfico Gráfico 3 buscou-se identificar os jogos mais utilizados pelos professores da educação básica. Assim sendo, quatro professores afirmaram utilizar jogos digitais; cinco professores já utilizaram jogos de tabuleiro; seis utilizaram jogos de cartas ou jogo de memória; 13 utilizaram o quiz de perguntas; cinco assinalaram o uso de bingos

geográfico; dois professores destacaram o uso de quebra-cabeça e outros dois disseram que ainda não utilizaram jogos didáticos em suas aulas. Portanto, percebe-se certa adesão aos jogos físicos e mais tradicionais no ensino de Geografia, tais como jogo de tabuleiro, jogo de cartas/memória, bingo e quebra-cabeça, todavia, deve-se frisar o destaque para os jogos digitais e, sobretudo, o Quiz de perguntas, o qual, geralmente, é realizado por aplicativos ou site online, em que o professor cria as perguntas no quiz e os alunos podem respondê-las ao vivo durante à aula ou via celular.

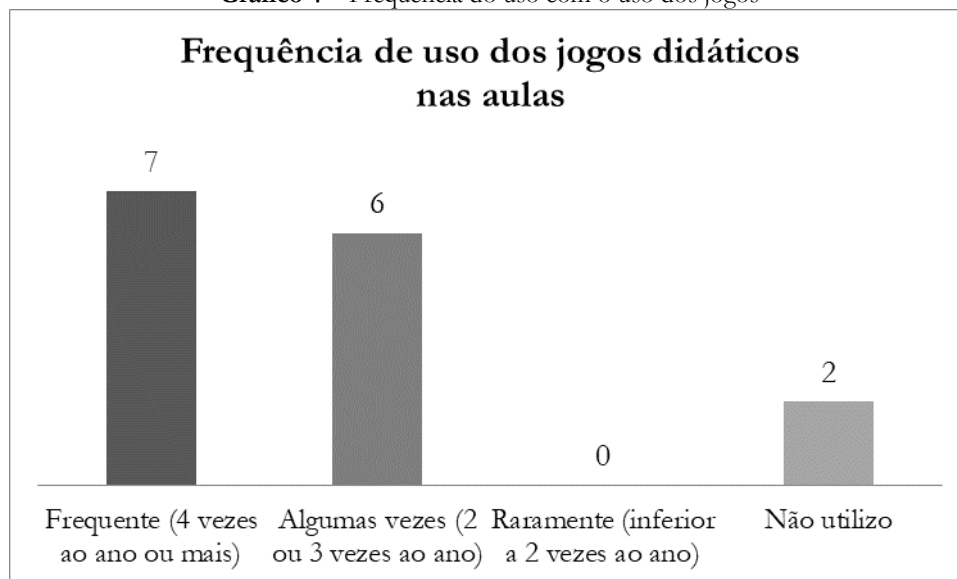
**Gráfico 3 – Utilização do jogo para ensinar Geografia**



Fonte: Pesquisa online, 2026.

Na próxima questão, os dados apresentados no Gráfico 4 mostram a frequência com que os professores utilizam os jogos didáticos nas aulas. 46,7% dos professores disseram utilizar esse recurso didático frequentemente, quatro vezes ao ano ou mais; 40% dos professores afirmaram usar algumas vezes, de 2 a 3 vezes ao ano; e 13,3% nunca utilizaram os jogos em sala de aula.

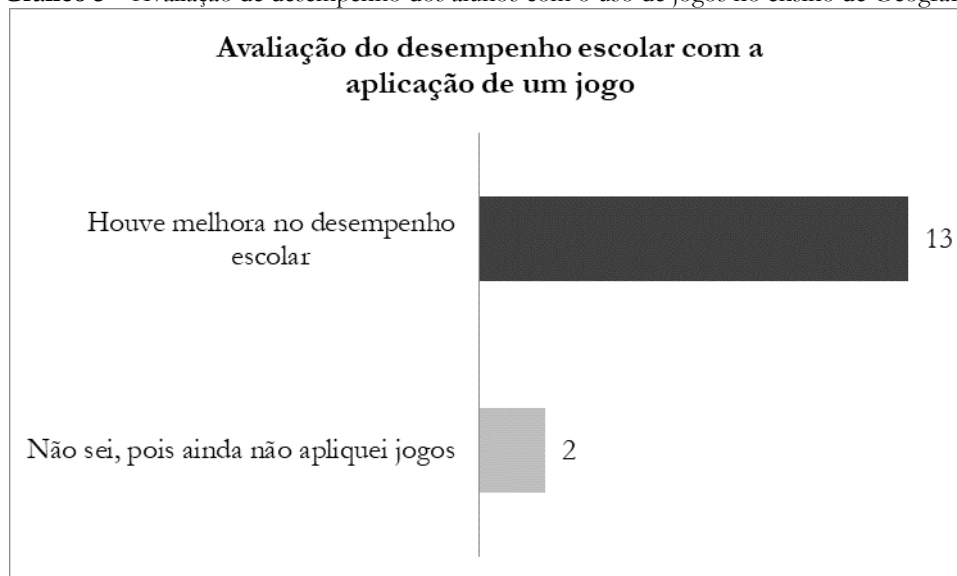
**Gráfico 4** – Frequência do uso com o uso dos jogos



Fonte: Pesquisa online, 2026.

Diante do exposto, buscou avaliar o desempenho escolar com a aplicação dessa metodologia na educação básica, de acordo com a percepção dos professores sobre a aprendizagem dos estudantes. Dentre as opções de respostas, 13 professores (86,7%) afirmaram que houve melhora no desempenho dos alunos após o uso dos jogos nas aulas de Geografia. Isso significa dizer que, dentre os professores que tiveram experiência com os jogos em sala de aula, todos sinalizaram ser positiva a melhoria do desempenho escolar dos alunos. Desse modo, apenas dois professores (13,3%) não souberam avaliar a questão, porque ainda não utilizaram jogos em suas aulas.

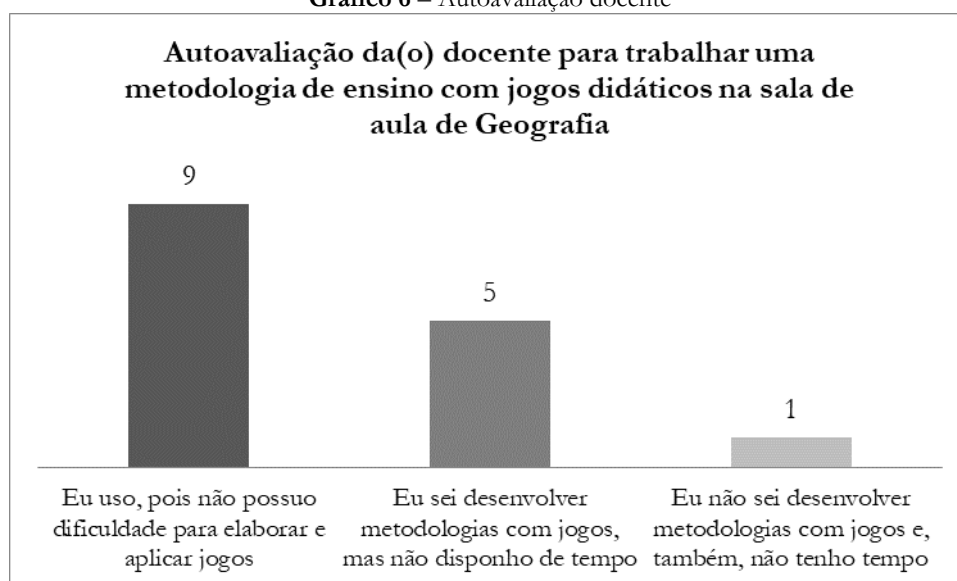
**Gráfico 5** – Avaliação de desempenho dos alunos com o uso de jogos no ensino de Geografia



Fonte: Pesquisa online, 2026.

Os dados obtidos e gerados no Gráfico 6 apresentam uma autoavaliação dos professores acerca de sua habilidade para trabalhar uma metodologia com jogos no ensino de Geografia. Dos 15 professores que responderam o formulário, 60% faz uso de metodologia com jogos didáticos na sala de aula e afirmaram não ter dificuldades na elaboração e aplicação dos jogos. Já 33,3% dos docentes sabem desenvolver metodologias com jogos, mas não possuem tempo disponível para elaborar e aplicar. Apenas um (6,7%) professor não sabe desenvolver metodologias com jogos. Portanto, segundo o gráfico, os professores afirmam não haver impedimentos para elaborar e aplicar jogos didáticos.

**Gráfico 6 – Autoavaliação docente**



Fonte: Pesquisa online, 2026.

Diante os resultados apresentados sobre os jogos didáticos, a análise seguiu averiguando a opinião dos professores a partir das seguintes perguntas: Quais conteúdos geográficos você considera mais fáceis de trabalhar com os jogos didáticos? Por que você usa jogos didáticos na disciplina de geografia? Caso você não utiliza, explique o porquê. Na sua opinião, os jogos didáticos fazem a diferença em sala de aula? Explique. Justifique sua resposta para a pergunta anterior. Cada resposta será apresentada e identificada por professor 1, professor 2, professor 3, professor 4, professor 5, professor 6, professor 7, professor 8, professor 9, professor 10, professor 11, professor 12, professor 13 e professor 14 e professor 15.

Para a pergunta: Quais conteúdos geográficos você considera mais fáceis de trabalhar com os jogos didáticos?

Os professores 1 e 13 responderam: Cartografia; o professor 2 respondeu: Espaço, relevo e cartografia; o professor 3 respondeu: Quiz de perguntas; o 4 Paisagem,

lugar, espaço geográfico e etc.; professor 5: Cartografia, relevo, biomas; o professor 6 respondeu: Conteúdos relacionados a mapas, estados, regiões, pois *“essas temáticas nos permitem criar e utilizar diversos tipos de jogos, de formas diferentes, possibilitando aulas atrativas, dinâmicas e com muito aprendizado”*. A importância da construção de mapas torna-se uma excelente oportunidade lúdica, como proposta didática diferenciada e adaptável ao ambiente, como explica Souza e Falcão (2024).

O professor 7 respondeu: Cartografia, paisagens, regiões; o 8 respondeu: Regiões e divisões do espaço. Alguns conteúdos de cartografia também, como pontos cardeais e colaterais; o 9 respondeu: Representação do espaço geográfico; o 10 respondeu: Cartografia, Problemas ambientais, Domínios morfoclimáticos e Paisagem; o 11 respondeu: Mapas; o 12 respondeu: Relevo, transformação endógena e exógena e etc.; o 14 respondeu: Relevo; o professor 15 respondeu: Cartografia - (Pontos cardeais e colaterais, Escala cartográfica, entre outros), Regiões do Brasil e do Mundo, Clima, tempo e vegetação.

A partir da análise de Santos e Santos (2024), na apresentação da trilha Serrolandense, percebe-se que esta, pode ser uma das estratégias de trabalho para o contexto indicado, por envolver a cartografia na compreensão do espaço geográfico. Através desse jogo pode trabalhar orientação, pontos de referências e rumos para situar os alunos no mundo em que vive.

Por que você usa jogos didáticos na disciplina de geografia? Caso você não utiliza, explique o porquê.

Professor 1 respondeu que usa os jogos pela fixação de conteúdo; o professor 2 considera que o aluno tem mais facilidade para assimilar o conteúdo; o professor 3 respondeu que é para tornar as aulas mais atrativas e dinâmicas; o 4 diz que é para envolver os alunos e tentar deixar a aula mais dinâmica; o 5 disse que os jogos facilitam a compreensão do conteúdo e a coletividade; o professor 6 diz que é pelo fato de chamar a atenção dos estudantes com relação os temas abordados em sala de aula, tendo em vista que a utilização dos jogos proporciona uma forma diferenciada de absorver os conteúdos em si, bem como envolve a participação e o raciocínio, de uma forma atrativa, e com bom aproveitamento, fazendo com que as aulas fiquem ainda mais interessantes.

O professor 7 respondeu que é para melhorar o envolvimento dos alunos nas temáticas durante o ano; o 8 diz que os jogos costumam deixar a aula mais dinâmica e interessante. Além de facilitar o processo de aprendizagem, desenvolver habilidades que os alunos, em uma aula apenas teórica, provavelmente, terão mais dificuldade de desenvolver, favorece a interação e trabalho em equipe; o 9 diz que a ludicidade facilita o processo de ensino-aprendizagem. Os alunos ficam mais participativos e interessados na aula; o

professor 10 respondeu que não utiliza por faltar-lhe criatividade e incentivo (com materiais) por parte da escola, além de turmas grandes e agitadas. O professor 11 disse que os jogos melhoram a assimilação do conteúdo; o 12 diz que facilita a explicação e compreensão dos assuntos; o 13 respondeu: *“Eu utilizo jogos didáticos na disciplina de Geografia porque eles tornam a aprendizagem mais significativa, participativa e contextualizada, facilitando a compreensão dos alunos”*; o 14 respondeu que não utilizou jogos em suas aulas porque, ainda, não achou que fosse necessário; o professor 15 diz que *“os jogos digitais são uma maneira lúdica de transmitir o conhecimento, na ocasião compartilhamos (leitura e livro) com os jogos e conseguimos resultados favoráveis”*.

O uso do lúdico não é uma novidade contemporânea, o mesmo já existia em tempos remotos, desde as civilizações greco-romanas, eles a utilizavam como forma de fazer com que as crianças se divertissem, assim como as brincadeiras os divertiam era preciso buscar alternativas que fizessem com as crianças sentissem o mesmo prazer em sala. (Barros, 2021, p. 16)

Todos os professores responderam que os jogos didáticos fazem a diferença em sala de aula, respondendo à pergunta: Na sua opinião, os jogos didáticos fazem a diferença em sala de aula? Explique. Segundo Andrade Neto, Santos e Bronze,

Os jogos pedagógicos, então, vão além da esfera do desenvolvimento das capacidades cognitivas, uma vez que para a realização dos mesmos é necessário seguir as regras pré-estabelecidas, estimular a comunicação entre os estudantes e trazer uma certa autonomia e motivação que deve ser prazerosa para o estudante (Andrade Neto, Santos e Bronze, 2025, p. 1124).

E, para a justificativa da resposta relacionada à pergunta anterior, eles responderam: O professor 1 diz que os jogos servem como metodologia ativa, fixando conteúdos e prendendo a atenção dos estudantes; o 2 afirmou que o jogo desperta mais a atenção dos alunos; o 3 responde: *“Creio que sim, uma aula lúdica é fundamental para o envolvimento dos alunos e maior interesse em aprender os conteúdos por parte deles”*; o 4 destacou que os jogos tornam o aprendizado mais motivador, participativo e significativo, facilitando a compreensão dos conteúdos por meio da interação e da prática; o professor 5 disse que torna a metodologia de ensino diversificada; o 6 responde: *“Com os jogos, os estudantes se envolvem mais, há uma empolgação para aprender, chama atenção, desperta a curiosidade, na minha opinião as aulas precisam de dinâmicas que possam aguçar o raciocínio dos estudantes, essa interatividade faz com que o desempenho seja mais proveitoso, então com os jogos envolvendo os temas, torna os conteúdos mais atrativos, a aula fica muito mais atraente e chamativa”*; o professor 7 disse que os jogos fazem

com que os alunos se envolvam mais e tenham mais interesse pelo conteúdo abordado. O professor 8 respondeu:

*Com certeza, os jogos facilitam o processo de ensino e aprendizagem. Nós vivemos em uma realidade em que crianças, adultos e adolescentes, (todos nós) temos cada vez mais dificuldade de atenção devido ao uso constante das tecnologias. Portanto, acredito que os jogos são uma maneira dinâmica e eficiente de estimular a aprendizagem e participação dos alunos. Claro, não dá para utilizar jogos em sala de aula todos os dias, mas acredito que, pelo menos entre um conteúdo e outro, é interessante a aplicação, até porque facilita a avaliação também do professor sobre o que os alunos conseguiram compreender de fato sobre o conteúdo.*

O professor 9 disse que os jogos didáticos tornam as aulas mais dinâmicas e atrativas para os alunos; o professor 10 destacou que utiliza jogos

*Porque é uma maneira de os alunos explorarem o mesmo conteúdo do livro didático, mas de forma mais adaptada à sua realidade cognitiva. Sabendo-se que existem diversos níveis de aprendizado em uma sala de aula, utilizar jogos didáticos pode democratizar o acesso ao conhecimento, pois envolve o lúdico, que gera mais interesse e motivação nos alunos em aprender, incluindo aqueles que possuem dificuldades de leitura e compreensão dos conteúdos.*

O professor 11 atesta que jogos estimulam a criatividade; o 12 respondeu que traz mais engajamento; o 13 disse que os jogos fazem muita diferença em sala de aula, porque transformam o aluno de espectador em protagonista do próprio aprendizado; o 14 afirmou que é uma forma mais dinâmica e prende a atenção dos alunos; o professor 15 disse que os “jogos didáticos trazem uma diferença grande, pois a Geografia em alguns pontos não é tão aprazível aos alunos, mas com a utilização desse método a aula se torna mais agradável e gera aprendizado”.

Os jogos não apenas ensinam conceitos geográficos, mas também desenvolvem habilidades transversais essenciais. Isso inclui pensamento crítico, resolução de problemas, tomada de decisões e adaptabilidade. Os alunos aprendem a lidar com incertezas, a trabalhar em equipe e a aplicar estratégias flexíveis para alcançar objetivos, todas estas questões são trabalhadas com a utilização da metodologia ativa (Silva, 2024, p. 7).

Portanto, após a análise dos resultados pode-se perceber, de forma praticamente incontestável, a importância dos jogos didáticos no ensino de geografia, mesmo não obtendo respostas da maioria dos professores egressos do Curso de Licenciatura em Ciências Humanas-Geografia do Centro de Ciências de Grajaú (UFMA), pois muitos deles não atuaram no ensino de Geografia na educação básica no período em análise. Apesar disso, considera-se satisfatório o quantitativo de professores respondentes ao formulário, bem como os resultados apresentados contribuíram de forma significativa para atestar a importância de metodologias ativas na educação básica, especialmente os jogos didáticos aqui analisados. Nesse sentido, investir na formação continuada do professor será um dos

passos mais importante para que ele possa trabalhar os conhecimentos através da elaboração de jogos didáticos, como proposta de ensino motivadora, tanto para o professor, quanto para o aluno.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A abordagem a respeito dos jogos didáticos como ferramentas pedagógicas para o ensino de Geografia é considerada pelos pesquisadores um dos subsídios práticos que tem contribuído para elevação do ensino na disciplina, tendo em vista a aproximação dos conteúdos de Geografia com a ideia de espaço, lugar e território que precisam ser representados concretamente para alcançar importantes resultados no desenvolvimento da aprendizagem.

Os estudos teóricos analisados recomendam aos professores fazerem bom uso dessas estratégias no seu planejamento didático, então, é notória a mediação do conteúdo em sala de aula por meio de práticas com os jogos. Portanto, conforme as observações de atuação dos professores que responderam ao questionário online, comparado aos meios didáticos representados pelos estudiosos e suas explicações no presente estudo, mostra que as práticas de metodologias ativas estão sendo ancoradas ao ensino de forma lúdica e interativa.

Nesse sentido, os objetivos e questionamentos tiveram bons resultados em relação aos jogos didáticos no Ensino de Geografia, pois percebe-se que fazem a diferença na realidade demonstrada, conforme os dados coletados do questionário, em que os professores de Geografia egressos da UFMA/Grajaú, que atuam ou atuaram na disciplina entre os anos de 2015 a 2025, afirmaram utilizar os jogos didáticos no percurso de suas atividades, como também, declararam que os jogos fazem a diferença em sala de aula, contribuindo para a melhoria da aprendizagem. No entanto, de acordo com os dados, dos 15 professores que responderam ao questionário, apenas dois ainda não utilizam os jogos em suas aulas, justificando que eles não têm tempo disponível. Desses, um professor não sabe desenvolver metodologias com jogos.

Logo, percebe-se que precisa de maiores investimentos na formação continuada dos docentes, assim como seu interesse na busca por mais conhecimentos, seja através de cursos, leituras de artigos ou participação em seminários e congressos, em metodologias de ensino e tecnologias para melhoria da sua prática pedagógica e para melhor engajamento dos conteúdos diante da realidade de ensino. Visto que o professor é um mediador entre o

aluno e o conhecimento, facilitando o ensino, orientando-os a buscar e construir seu próprio conhecimento.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE NETO, Leovegílio de Souza; SANTOS, Vanessa Sousa de Oliveira dos; BRONZE, Elizabeth Gomes de Souza. Oficinas e jogos de memória: contribuições para o Ensino de Geografia Agrária na Educação Básica. SEMANA DE PEDAGOGIA, 3., 2025, Vitória da Conquista. **Anais eletrônicos...** Vitória da Conquista: UESB, 2025. p. 1120-1131. Disponível em: <<https://anais2.uesb.br/index.php/seped/article/view/678>>. Acesso em: 09 de fev. 2026.

BARROS, Jéssica Araújo. **O uso de jogos no ensino da Geografia no Ensino Fundamental I**. 2021. 24 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Centro de Educação, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 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>>. Acesso em: 12 abr. 2025.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação e Cultura. Secretaria da Educação Básica. Brasília. DF, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 15 abr. 2025.

BRASIL. **Lei 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/18069.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm)>. Aceso em: 13 maio 2025.

BREDA, Thiara Vichiato. **Jogos geográficos na sala de aula**. Curitiba, PR: Appris, 2018.

CASTRO, Célia LM de. Mestrando. Doutorando. Quem. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 63, n. 146, p. 313-326, 1980.

CORDEIRO, Joel Maciel Pereira. Jogo “a ilha”: uma forma dinâmica de se trabalhar as bases conceituais da Geografia em sala de aula. **Revista Sapiência: sociedade, saberes e práticas educacionais** v. 13, n. 3, pp. 173 – 187, 2024. Iporá- GO. Disponível em: <<https://www.revista.ueg.br/index.php/sapiencia/article/view/15705>>. Acesso em: 03 maio 2025.

LEONE, Fernanda Regis; PINTO, Clever Gustavo de Carvalho. Evolução dos Jogos na Educação. Capítulo 1. 2023. **Serious Games - do lúdico à educação**. Disponível em: <<https://atenaeditora.com.br/catalogo/download-post/76534>>. Acesso em: 12 abr. 2025.

MANACORDA, Mario Alighiero. **História da Educação**: da Antiguidade aos nossos dias. 3 ed. São Paulo: Editora Cortez, 1992. 382 p.

PINHEIRO, Antonio Carlos Ferreira. **O ensino de Geografia no Brasil: catálogo de dissertações e teses (1967-2003)**. Editora Vieira, 2005. Disponível em: <https://nepeg.com/newnepeg/wp-content/uploads/2021/09/O-ensino-de-Geografia-no-Brasil.pdf>. Acesso em: 03 mai. 2026.

PEREIRA, Joel Gomes; BISPO, Carlos de Oliveira. Jogos didáticos e o ensino-aprendizagem: concepções de professores de Geografia no município de São Lourenço da Mata – PE. **Geopauta**, v. 8, 2024, e14287. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/geop/a/7wrT8ChWZX9myH8Gc4YmYmc/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 06 abr. 2025.

SANTOS, Adelvan Ferreira; NUNES, Marcone Denys dos Reis; DE OLIVEIRA, Simone Santos. Carta na Manga: o uso de jogos na educação geográfica. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, Campinas- SP, v. 12, n. 22, p. 05-24, jan.dez.2022. Disponível em: <<https://revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/article/view/1047/562>>. Acesso em: 08 abr. 2025.

SANTOS, Adelvan Ferreira; SANTOS, Simone Ribeiro. “JOGANDO TAMBÉM SE APRENDE”: abordagens do uso de jogos geográficos na EJA. **Revista Tocantinense de Geografia**, v. 13, n. 31, p. 279–301, 2024. Disponível em: <<https://periodicos.ufnt.edu.br/index.php/geografia/article/view/18598/22522>>. Acesso em: 20 abr. 2025.

SERRA, Ana Catarina Franco. **Aprendo os recursos hídricos a jogar** - O jogo didático como estratégia de ensino-aprendizagem na Geografia no 10.º ano. [Relatório de Estágio do 2.º Ciclo de Estudos em Ensino de Geografia no 3.º Ciclo do Ensino Básico e Secundário, Instituto de Geografia e Ordenamento do Território]. Repositório da Universidade de Lisboa. 2022. Disponível em: <[https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/54217/1/Serra\\_Catarina\\_TM\\_2022.pdf](https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/54217/1/Serra_Catarina_TM_2022.pdf)>. Acesso em: 26 abr. 2025.

SILVA, Letícia Fernanda Fogaça Moreira da. Geografia em Jogo: Gamificação e Pedagogia Freinet. CONGRESSO BRASILEIRO DE GEÓGRAFOS E GEÓGRAFAS, 8., 2024, São Paulo. **Anais eletrônicos...** São Paulo: AGB, 2024. Disponível em: <[https://www.cbg2024.agb.org.br/resources/anais/9/cbg2024/1725385921\\_ARQUIVO\\_26bb4ca4e49cfb3d96e981a51d7966aa.pdf](https://www.cbg2024.agb.org.br/resources/anais/9/cbg2024/1725385921_ARQUIVO_26bb4ca4e49cfb3d96e981a51d7966aa.pdf)>. Acesso em 18 abr. 2025.

SOUZA, Lidiane Cristina Lopes Garcia de; FALCÃO, João Paulo de Matos. Jogo da Biodiversidade: jogos como ferramenta para o ensino de Geografia. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 10, n. 12, p. 01-11, 2024. Disponível em: <<https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/75655/52712>>. Acesso em: 04 maio 2025.

TORRES, Lucas Matheus Garcia; FERNANDES, Maria Jose Costa; JUNIOR, Raimundo Audei Henrique; MATOS, Efraim de Alcântara. Metodologia ativas a partir de jogos didáticos: uma revisão bibliográfica e uma proposta metodológica no ensino de Geografia. **Revista GeoInterações**, v. 6, n. 1, 2022. Disponível em: <<https://periodicos.apps.uern.br/index.php/RGI/article/view/4321>>. Acesso em: 02 maio 2025.

VASCONCELOS, Alex Mendes. **O jogo como instrumento de revisão de conteúdos de Geografia em turmas profissionalizantes**. [Relatório de estágio do 2.º Ciclo de Estudos em Ensino de Geografia no 3.º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário, Faculdade de Letras da Universidade do Porto]. Repositório Aberto da Universidade do Porto. 2021. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/136421/2/499461.pdf>>. Acesso em: 20 abr. 2025.

VIEIRA, Catarina Sofia da Silva Azevedo. **O uso de Jogos Didáticos no ensino da Geografia no Ensino Secundário.** 2.º Ciclo Mestrado em Ensino de Geografia no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto, 2024. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/163539/2/698544.pdf>>. Acesso em: 20 abr. 2025.