



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS DE GRAJAÚ-CCGR/UFMA
CURSO DE LICENCIATURA EM CIÊNCIAS HUMANAS - GEOGRAFIA

ZELMA ARAÚJO DOS SANTOS CANJÃO

**ANÁLISE DO USO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA NO
ENSINO FUNDAMENTAL**

GRAJAÚ

2026

ZELMA ARAÚJO DOS SANTOS CANJÃO

**ANÁLISE DO USO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA NO
ENSINO FUNDAMENTAL.**

Trabalho de Conclusão do Curso, apresentado
como requisito parcial para obtenção de grau de
Licenciatura em Ciências Humanas/Geografia,
pela Universidade Federal do Maranhão.

Orientador: Prof. Dr. Luciano Rocha da Penha

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

Canjão, Zelma Araujo dos Santos.

ANALISE DO USO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE
GEOGRAFIA : nO ENSINO FUNDAMENTAL / Zelma Araujo dos
Santos Canjão. - 2026.

39 f.

Orientador(a): Luciano Rocha da Penha.

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

1. Ensino de Geografia. 2. Ensino Lúdico. 3. Jogos
Didáticos. I. da Penha, Luciano Rocha. II. Título.

ZELMA ARAÚJO DOS SANTOS CANJÃO

**ANÁLISE DO USO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA NO
ENSINO FUNDAMENTAL**

Grajaú – MA, _23_ de _janeiro__ de 2026.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Luciano Rocha da Penha
Universidade Federal do Maranhão (Orientador)

Prof. Dr. Robinson Santos Pinheiro
Universidade Federal do Maranhão

Prof. Dr. Alexandre Peixoto Faria Nogueira
Universidade Federal do Maranhão

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, por me conceder força, saúde e determinação para concluir esta etapa tão importante da minha vida. À minha família, que sempre foi meu alicerce, meu porto seguro e minha maior fonte de inspiração. À minha mãe e ao meu pai, por todo amor, dedicação e ensinamentos que moldaram quem eu sou. Obrigada por nunca medirem esforços para me apoiar, por acreditarem em mim mesmo nos momentos em que eu duvidei, e por serem meu exemplo de caráter e perseverança.

Às minha irmãs, pela amizade, companheirismo e palavras de incentivo ao longo dessa jornada. Sua presença fez toda a diferença nos dias difíceis.

Ao meu esposo, meu parceiro de vida, agradeço pela paciência, compreensão e apoio incondicional. Obrigada por caminhar ao meu lado, por me fortalecer quando eu precisei e por celebrar comigo cada pequena conquista.

Ao meu filho, minha maior motivação. É por você e para você que busco ser melhor todos os dias. Seu amor me impulsionou a não desistir e a seguir em frente, mesmo diante dos desafios. Essa conquista não é apenas minha, é nossa. Obrigada por serem minha base, meu incentivo e minha razão de continuar.

Gostaria de expressar minha profunda gratidão ao meu orientador, Prof. Dr. Luciano Rocha da penha, pela dedicação, paciência e orientação ao longo do desenvolvimento deste trabalho. Sua experiência, disponibilidade e contribuições foram essenciais para a construção e conclusão deste TCC. Agradeço pelos ensinamentos compartilhados, pelas valiosas sugestões e pelo incentivo constante, que foram fundamentais não apenas para este projeto, mas também para meu crescimento acadêmico e profissional.

Meu sincero obrigado por toda a confiança, apoio e comprometimento durante essa trajetória muito obrigado.

RESUMO

O presente estudo trata sobre uma análise do uso de atividades lúdicas no ensino de Geografia Física no ensino fundamental. Para uma análise mais precisa, foi delimitado o seguinte problema de pesquisa: “Como a aplicação do ensino lúdico na Geografia Física pode contribuir para a melhoria do aprendizado dos alunos do ensino fundamental?”. O objetivo geral é analisar como o ensino lúdico pode ser empregado de forma eficiente no ensino de Geografia Física. Além disso, foram traçados os seguintes objetivos específicos: contextualizar o uso dos jogos na educação e sua evolução ao longo da história; analisar a importância do jogo no processo de ensino-aprendizagem; investigar a relevância do uso do lúdico como estratégia pedagógica no ensino de Geografia; e propor diferentes tipos de jogos aplicáveis ao ensino da disciplina. Para alcançar tais objetivos, foi utilizada uma metodologia de revisão de literatura com abordagem qualitativa e exploratória, com recorte temporal entre os anos de 2020 e 2024, visando garantir uma compreensão mais atualizada sobre o assunto. Essa abordagem permitiu uma análise minuciosa e fundamentada, proporcionando uma compreensão ampla sobre o impacto da ludicidade no ensino de Geografia Física. A pesquisa concluiu que o ensino lúdico, quando planejado e aplicado de forma adequada, contribui significativamente para o engajamento dos alunos e para a assimilação dos conteúdos, tornando o aprendizado mais dinâmico, acessível e significativo.

Palavras-chave: ensino de Geografia, ensino lúdico, jogos didáticos.

ABSTRACT

The present study addresses an analysis of the use of playful activities in the teaching of Physical Geography in elementary education. For a more precise examination, the following research problem was defined: *How can the application of playful teaching in Physical Geography contribute to the improvement of learning among elementary school students?* The general objective is to analyze how playful teaching can be effectively employed in the teaching of Physical Geography. In addition, the following specific objectives were established: to contextualize the use of games in education and their evolution throughout history; to analyze the importance of games in the teaching-learning process; to investigate the relevance of playful approaches as a pedagogical strategy in the teaching of Geography; and to propose different types of games applicable to the teaching of the subject. To achieve these objectives, a literature review methodology with a qualitative and exploratory approach was adopted, with a temporal scope between 2020 and 2024, aiming to ensure a more up-to-date understanding of the topic. This approach enabled a thorough and well-grounded analysis, providing a broad understanding of the impact of playfulness on the teaching of Physical Geography. The study concluded that playful teaching, when properly planned and applied, contributes significantly to student engagement and content assimilation, making learning more dynamic, accessible, and meaningful.

Keywords: Geography teaching; playful teaching; didactic games.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 METODOLOGIA	13
3 CONTEXTUALIZAÇÃO DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO	22
3.1 Conceito de jogo, brinquedo e brincadeira	24
3.2 O jogo no processo de ensino aprendizagem	27
4 O USO DO LÚDICO COMO ESTRATÉGIA NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM DA GEOGRAFIA	29
4.1 Relação entre o brincar e a aprendizagem de geografia	31
4.2 Uso de jogos no ensino de geografia	33
5. A IMPORTÂNCIA DA UTILIZAÇÃO DOS JOGOS PARA O ENSINO DA GEOGRAFIA	37
5.1 Tipos de jogos aplicáveis no ensino da geografia	39
6 CONCLUSÃO	42
REFERÊNCIAS	44

LISTA DE QUADROS

1 Quadro 01: Caracterização dos Estudos Seleccionados	15
2 Quadro 02: Autor, ano, título e periódico dos estudos seleccionados	16
3 Quadro 03: Tipo de estudo, objetivos e principais achados	18
4 Quadro 04: Tipos de jogos e objetivo para ensino-aprendizagem	39

1 INTRODUÇÃO

O ambiente escolar é essencial na construção de saberes que possibilitem aos alunos uma compreensão mais ampla e significativa do mundo ao seu redor. Como espaço formador de valores e atitudes, a escola desempenha um papel crucial na promoção de métodos pedagógicos inovadores que estimulam o interesse e a participação ativa dos estudantes. Nesse contexto, os jogos didáticos se destacam como ferramentas capazes de transformar a experiência educacional, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, criativo e inclusivo.

A ludicidade, reconhecida por diversos estudos, tem o potencial de superar as barreiras do ensino tradicional, sendo especialmente eficaz no ensino de Geografia Física. No entanto, observa-se que a aplicação de práticas lúdicas ainda enfrenta desafios no ambiente escolar, como a resistência dos professores em incorporar métodos alternativos, a deficiência de recursos adequados e a falta de capacitação para explorar essas abordagens de maneira eficiente.

Soares et al. (2024) destacam que os jogos, além de promoverem a interação social e o desenvolvimento de habilidades críticas, possuem um papel significativo na construção do conhecimento geográfico. Eles permitem que os alunos compreendam características complexas de maneira prática e envolvente, contribuindo para a formação de um pensamento crítico e reflexivo.

Ao considerar o ensino de Geografia Física, que frequentemente apresenta dificuldades relacionadas à abstração de conceitos e à memorização de informações, o uso de jogos didáticos surge como uma alternativa promissora. Moura (2022) reforça que, ao integrar a ludicidade no processo de ensino, os educadores não apenas despertam o interesse dos estudantes, mas também criar um ambiente favorável à aprendizagem ativa, onde os alunos são desafiados a resolver problemas, explorar estratégias e construir conhecimentos de forma autônoma.

Diante dessas considerações, este estudo tem como objetivo geral analisar como o ensino lúdico pode ser empregado de forma eficiente no estudo de Geografia física no contexto do ensino fundamental. Para tanto, diante dos desafios enfrentados no ensino de Geografia e dos objetivos estabelecidos, este estudo propõe a seguinte questão de pesquisa: " Como a aplicação do ensino lúdico na Geografia Física pode contribuir para a melhoria do aprendizado dos alunos do ensino fundamental?"

Assim, a relevância deste estudo reside na necessidade de compreender e fortalecer o papel do lúdico na educação geográfica. A investigação busca analisar as contribuições dos jogos didáticos para o ensino de Geografia Física no ensino fundamental, explorando estratégias

que possibilitem sua aplicação eficiente nas salas de aula. Por meio dessa abordagem, o objetivo é contribuir para a criação de práticas pedagógicas inovadoras que auxiliem na superação dos desafios enfrentados por professores e estudantes no processo de ensino-aprendizagem.

No que tange à metodologia, este estudo será conduzido por meio de uma revisão de literatura, com abordagem qualitativa e exploratória. Para isso, serão analisados materiais acadêmicos como livros, artigos científicos e pesquisas anteriores que tratam do tema. Conforme Gil (2002), essa abordagem é essencial para proporcionar uma compreensão mais aprofundada sobre o assunto estudado.

Ademais, os objetivos deste estudo estão organizados em objetivo geral e objetivos específicos. O objetivo geral é como o ensino lúdico pode ser empregado de forma eficiente no estudo de Geografia física no contexto do ensino fundamental. Já os objetivos específicos consistem em contextualizar o uso dos jogos na educação e sua evolução ao longo da história; analisar a importância do jogo no processo de ensino aprendizagem; investigar a importância do uso do lúdico como estratégia no processo de ensino-aprendizagem da geografia; propor tipos variados de jogos que podem ser aplicáveis no ensino da geografia.

Portanto, este trabalho se propõe a investigar as potencialidades dos jogos didáticos como ferramentas pedagógicas, analisando sua aplicação no ensino de Geografia Física e propondo estratégias que otimizem o uso dessas práticas. Com isso, espera-se contribuir para a promoção de uma educação mais dinâmica, inclusiva e transformadora, que valorize o protagonismo dos alunos e fomente uma compreensão mais aprofundada dos conteúdos geográficos.

Ao final, a estrutura da monografia encontra-se organizada de forma a possibilitar uma compreensão progressiva do tema investigado. Para tanto, no capítulo dedicado à contextualização dos jogos na educação, são abordados aspectos relacionados à evolução histórica dos jogos e à sua inserção no contexto educacional, discutindo-se os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira, bem como a importância do jogo no processo de ensino-aprendizagem. Ademais, o capítulo seguinte trata a respeito do uso do lúdico como estratégia no processo de ensino-aprendizagem da Geografia, analisando a relevância das práticas lúdicas no ensino da disciplina e sua contribuição para a construção do conhecimento geográfico de forma significativa. Por fim, o capítulo que aborda a importância da utilização dos jogos para o ensino da Geografia destaca as contribuições dos jogos didáticos para o desenvolvimento do raciocínio geográfico, do pensamento crítico e da participação ativa dos estudantes, apresentando diferentes tipos de jogos aplicáveis ao ensino da disciplina no contexto do ensino fundamental.

2 METODOLOGIA

No que diz respeito à natureza metodológica da pesquisa, trata-se de uma revisão de literatura com uma abordagem qualitativa e exploratória. Esse tipo de pesquisa busca compreender fenômenos em sua complexidade, analisando-os em seu contexto natural, enquanto a abordagem exploratória permite um aprofundamento teórico sobre o tema investigado.

Para tanto, esta pesquisa é significativa tanto no âmbito acadêmico quanto educacional, pois contribui para o desenvolvimento de metodologias inovadoras no ensino de Geografia. Portanto, é importante disseminar e debater esse assunto com a comunidade acadêmica e os profissionais da educação.

Dessa forma, tomando por base a obra de Gil (2019), foi utilizada uma análise bibliográfica dos livros e artigos que dissertassem sobre o assunto e que visou examinar os conceitos e descrições teóricas sobre a ludicidade no ensino, bem como os desafios e benefícios da implementação de jogos didáticos em sala de aula. Essa metodologia é utilizada para obter um maior índice de conhecimento sobre o assunto abordado.

Além disso, para garantir a qualidade e a relevância dos materiais selecionados, foi realizada uma busca detalhada nas plataformas Google Acadêmico e SciELO, utilizando descritores como "Ensino de Geografia", "Metodologias Lúdicas", "Jogos Didáticos" e "Estratégias Pedagógicas". Foram aplicados critérios de exclusão, considerando fatores como idioma, ano de publicação, tipo de estudo, artigos duplicados, indisponíveis na íntegra ou que necessitavam de pagamento para acesso. Após passar por esses critérios, os artigos selecionados foram analisados para fundamentar teoricamente o estudo em questão.

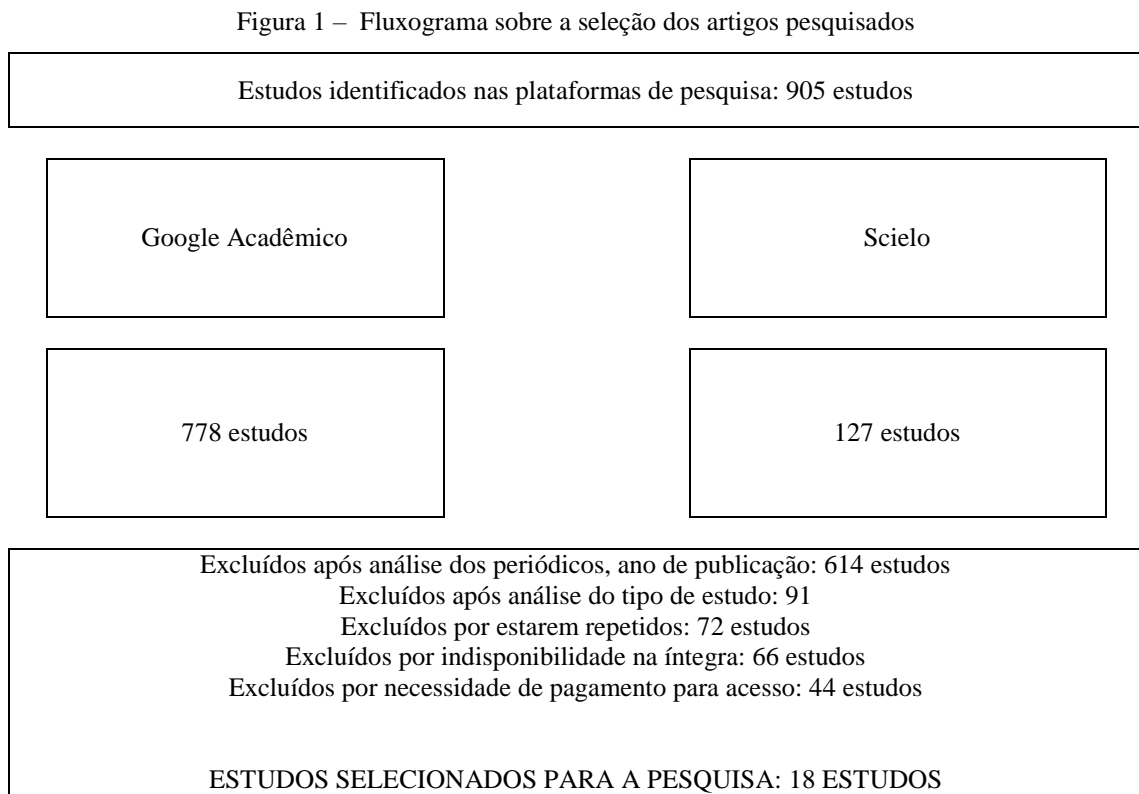
Assim, a metodologia adotada neste estudo tem como objetivo principal oferecer uma compreensão mais ampla e detalhada sobre o papel desempenhado pelas atividades lúdicas no ensino de Geografia Física. Buscando evidenciar não apenas a importância dessas práticas para o processo de aprendizagem dos estudantes, mas também explorar as diversas formas pelas quais podem ser aplicadas no contexto escolar, contribuindo para um ensino mais dinâmico e eficiente.

Por meio da coleta de dados, identificou-se inicialmente 905 publicações nas plataformas de pesquisa de artigos. No entanto, ao abordar alguns critérios de exclusão, 614 artigos foram excluídos por não contemplarem os critérios de inclusão no que tange a ano de publicação e qualificação das revistas ou universidades. Muitos deles foram considerados

antigos por serem produzidos, em sua maioria, entre 2002 e 2016 e outros foram publicados em revistas com baixa ou nenhuma qualificação e, por isso, foram descartados.

Além disso, 91 estudos foram descartados devido ao tipo de estudo. Estudos que continham apenas pesquisa de campos ou apenas tabelas foram descartados por não cooperarem com o tipo de estudo que estava sendo procurado. Além do mais, 72 estudos foram excluídos devido à duplicação e 44 estudos estavam sem link de acesso ou não estavam disponíveis de forma gratuita..

Após uma análise detalhada, somente 18 estudos atenderam aos critérios estabelecidos. Dessa forma, de modo a facilitar a compreensão do processo de seleção dos estudos, foi elaborado o seguinte fluxograma abaixo abordado (Figura 1):



Fonte: Autoria própria (2025)

Conforme exposto acima, os estudos, em sua maioria, foram encontrados na plataforma Google Acadêmico, enquanto outra parte significativa foi localizada na base Scielo. No entanto, priorizaram-se estudos com alta qualificação, vinculados a universidades e institutos federais ou estaduais, reconhecidos nacionalmente pela relevância científica e metodológica consolidada atual.

Dessa forma, foram selecionados dezoito estudos para análise, abrangendo diferentes instituições e diversas fontes acadêmicas nacionais e regionais. A distribuição desses estudos

foi categorizada conforme a instituição de publicação ou a qualificação dos periódicos, classificados pelo sistema Qualis, garantindo maior rigor comparativo analítico.

O quadro abaixo apresenta caracterização dos estudos selecionados.

Quadro 1 – Caracterização dos Estudos Selecionados

UNIVERSIDADES FEDERAIS	07 estudos
UNIVERSIDADES ESTADUAIS	05 estudos
INSTITUTOS FEDERAIS	03 estudos
REVISTAS QUALIS A2	02 estudos
REVISTAS QUALIS B2	01 estudo

Fonte: Autoria própria (2025)

Assim sendo, é cabível ressaltar que o sistema Qualis é utilizado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) para classificar a qualidade das publicações científicas em território brasileiro.. Essa classificação é feita com base em critérios de impacto, relevância e rigor científico da publicação. Sendo a Qualis A2 uma qualificação que contempla periódicos de excelência internacional e a Qualis B2 uma qualificação que abrange os periódicos de excelência nacional.

Após a classificação dos periódicos utilizados na análise, serão apresentados dados contendo a identificação dos autores, o ano de publicação, o título do trabalho e o periódico dos estudos selecionados. Permitindo assim, uma visão clara da distribuição temporal das publicações, bem como da diversidade de periódicos e instituições que desenvolvem para a pesquisa.

Para tanto, a tabela a seguir fornece uma organização sistemática desses dados, facilitando a compreensão da relevância e do contexto acadêmico de cada estudo desenvolvido.

Quadro 2 – Autor, ano, título e periódico dos estudos selecionados

Nº	AUTOR/ANO	TÍTULO	PERIÓDICO/INSTITUIÇÃO
1	AQUINO, D.T. et al., 2020	O Lúdico na Geografia: possibilidades e limites no ensino fundamental	Universidade Federal de Pernambuco
2	BARRETO, B.S.; ARAÚJO, J.G., 2023	Geografia escolar e ludicidade: dinâmica tecida na Educação Básica	Universidade Estadual de Santa Cruz

3	BARROS, J.A., 2021	O uso de jogos no ensino da geografia no ensino fundamental I	Universidade Federal de Alagoas
4	BELEZA, W.S., 2021	O uso de jogos e atividades lúdicas como recurso didático no ensino de Geografia	Universidade Federal do Tocantins
5	CARVALHO, L.V., 2021	O uso da ludicidade no ensino e aprendizagem de Geografia na Educação Básica: um estudo de caso	Universidade Federal do Pará
6	CHAVES, R.A., 2023	Utilização de jogos no ensino da Geografia: revisão bibliográfica	Universidade Federal de Ouro Preto
7	FRANÇA JÚNIOR, M.F., 2023	O lúdico como estratégia didática no ensino de geografia e a visão dos professores	Revista Foco
8	GOMES, L. et al., 2023	Bingo geográfico: descobrindo o Brasil através da ludicidade	Universidade Estadual de Alagoas
9	JARDIM, T.S.; PORFÍRIO, L.M.O., 2024	O uso de metodologias lúdicas no ensino de Geografia: uma revisão sobre estratégias	Universidade Estadual de Goiás
10	LUNARTI, E.A.P.; FELICIO, C.M., 2023	Uso de jogos e brincadeiras para aprendizagem ativa e estudo de conceitos geográficos	Revista Brasileira de Educação em Geografia
11	MORAIS, D.K.A., 2022	A importância do lúdico como ferramenta pedagógica nos anos iniciais do ensino fundamental	Instituto Federal Goiano
12	MOURA, V.C., 2022	Atividades lúdicas como ferramentas no ensino de geografia	Instituto Federal Goiano
13	OLIVEIRA, P.P.S., 2023	O lúdico como ferramenta educativa para o ensino de geografia nos anos iniciais	Instituto Federal do Espírito Santo
14	RODRIGUES, E.C., 2020	O uso do lúdico como metodologia alternativa do ensino de geografia	Universidade Estadual da Paraíba
15	SILVA, M.M.; SANTOS, D., 2024	Os jogos como práticas pedagógicas nas aulas de geografia no ensino médio	Universidade Estadual de Alagoas
16	LIMA, I.E.A., 2024	O uso de recursos digitais e jogos no ensino de Geografia como ferramenta lúdica	Universidade Federal de Ouro Preto
17	SOARES, G.B. et al., 2024	Jogos e gincanas no contexto educacional: ferramentas lúdicas para ensino e aprendizado	Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro
18	SANTOS, L.K.; MACÊDO, R.F.; BERTAZZO, C.J., 2023	Atividades lúdicas nas aulas de geografia: Experiências na formação docente inicial	Universidade Federal de Catalão

Fonte: Autoria própria (2025)

Observa-se, no quadro acima, que os estudos foram publicados entre os anos de 2020 e 2024, sendo que dois estudos correspondem ao ano de 2020, três estudos foram publicados em 2021, dois estudos referem-se ao ano de 2022, sete estudos concentram-se em 2023 e quatro estudos foram publicados em 2024, demonstrando maior produção recente.

A tabela 04 explora o tipo de estudo, objetivos e principais achados dos estudos que compuseram a pesquisa em questão.

Quadro 3 – Tipo de estudo, objetivos e principais achados

Nº	TIPO DE ESTUDO	OBJETIVOS	PRINCIPAIS ACHADOS
1	Pesquisa de campo com abordagem qualitativa, descritiva e interpretativa.	Propor a interação teoria-prática, no sentido de transformar a sala de aula de modo mais atraente, fazendo uso de diversas linguagens, por meio da ludicidade.	Foi possível perceber aprendizagens, a partir de uma maior interação entre professores e estudantes nos conteúdos trabalhados nas aulas de geografia.
2	Pesquisa de campo de caráter qualitativo	Apresentar a experiência formativa com a utilização da atividade “Batalha cartográfica” na elaboração do conhecimento geográfico com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental.	A atividade proporciona entretenimento, desafios intelectuais e interação social que contribuem significativamente no processo de ensino e aprendizagem.
3	Revisão bibliográfica	Elucidar a importância da utilização de jogos no ensino de Geografia nos anos iniciais	Foi possível o papel do professor na mediação desse processo e da importância da abordagem da temática no processo formativo dos docentes.
4	Pesquisa bibliográfica e documental	Investigar as características de atividades lúdicas enquanto metodologia em práticas didático-pedagógicas no ensino de Geografia, com o intuito de discutir a sua relevância, como também desenvolver material didático para o ensino e aprendizagem geográfica	O lúdico é uma forma com que os alunos participam das atividades escolares e acadêmicas, com a finalidade de aprendizagem, pois quem brinca também pode agir, sentir, pensar, aprender e se desenvolver
5	Pesquisa de campos com abordagem quantitativa	Perscrutar a inserção da ludicidade no ambiente escolar, em um estudo de caso na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas, Ananindeua-PA, para levantar hipótese sobre a viabilidade de sua utilização em sala de aula	As metodologias lúdicas no processo de ensino e aprendizagem, contribuem para o desenvolvimento e avanço da educação
6	Revisão bibliográfica	Analisar a importância dos jogos no ensino da Geografia.	O uso de jogos no ensino da Geografia em todos os anos escolares são de extrema importância para um ensino de qualidade, pois, resgata a curiosidade e o interesse dos alunos pela disciplina
7	Revisão bibliográfica	Analisar os benefícios que o lúdico pode trazer para a formação dos discentes no processo de ensino e aprendizagem	Com uma boa estratégia didática, é possível criar aulas mais dinâmicas e explicativas, tornando mais fácil prender a atenção do discente,

			fazendo com que o mesmo aprenda de uma forma divertida e prática.
8	Pesquisa de campo	Analisar a importância do lúdico no cotidiano escolar	O envolvimento dos alunos nas atividades lúdicas contribui para o ensino da geografia uma aprendizagem mais significativa, onde não apenas memorizam informações, mas desenvolvem habilidades de análise, interpretação e síntese, fundamentais para a compreensão do mundo que os cerca.
9	Revisão bibliográfica	Discutir as diversas estratégias lúdicas aplicadas no ensino de Geografia no ensino fundamental, enfatizando a importância dessas metodologias para potencializar o processo de ensino-aprendizagem	O uso de estratégias como jogos e atividades práticas favorece a compreensão de conceitos complexos e estimula o interesse pela disciplina, promovendo uma formação mais crítica e participativa
10	Estudo de caso	Discutir possibilidades do uso do lúdico como recurso didático impulsionador para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem na disciplina de Geografia	O envolvimento dos estudantes demonstra a importância de utilizar recursos didáticos diferenciados nas aulas de Geografia.
11	Revisão bibliográfica	Refletir sobre a importância do lúdico como ferramenta pedagógica nos anos iniciais do Ensino Fundamental	O professor deve compreender a realidade de seus alunos e propor um planejamento com essas atividades de forma que sua aplicabilidade seja de fato um instrumento pedagógico, de forma a melhorar a aprendizagem, desenvolver e motivar os alunos
12	Pesquisa de campo e revisão bibliográfica	Compreender a funcionalidade e os resultados da aplicação lúdica no ensino de Geografia exclusivamente no Ensino Fundamental	com do uso dos jogos o ensino da Geografia pode ser contemplado de forma criativa e divertida, garantindo aprendizagem significativa para os alunos.
13	Pesquisa de campo com abordagem quali-quantitativa	Demonstrar se o uso da gamificação pode gerar contribuições para o processo de ensino-aprendizagem na disciplina de Geografia.	A sequência didática, envolvendo a aplicação do jogo, é positiva, pois indica avanços no conhecimento dos alunos sobre as regiões brasileiras, os estados e suas respectivas capitais.
14	Pesquisa de campo	Mostrar como o lúdico pode ser usado no processo de ensino-aprendizagem da Geografia, sendo uma possibilidade de metodologia a ser utilizada	Foi possível perceber um resultado positivo quanto ao uso do lúdico no que se refere ao processo de ensino-aprendizagem da Geografia, sendo bastante eficaz, bem como tendo boa assimilação para a compreensão dos discentes.
15	Pesquisa de campo	Refletir sobre as aulas de Geografia no ensino médio e inserir novas práticas didáticas no processo de ensino-aprendizagem	A aplicação das atividades lúdicas são muito importantes em todas as etapas de ensino, pois contribuem como auxílio didático complementar nas aulas
16	Revisão bibliográfica	Analisar o uso de jogos, de brincadeiras e recursos digitais que podem ser utilizados na metodologia de ensino de Geografia como ferramenta que auxilia na construção	A ludicidade no brincar promove inclusão e desenvolvimento de habilidades sociais nos alunos.

		da aprendizagem e no desenvolvimento de habilidades geográficas.	
17	Revisão bibliográfica	Analisar como os jogos e gincanas podem ser utilizados como ferramentas lúdicas no contexto educacional	Apesar dos benefícios, a adoção dessas metodologias enfrenta desafios, como a resistência de alguns educadores e a falta de recursos adequados nas escolas.
18	Pesquisa de campo	Apresentar aos alunos novas formas de apreender Geografia, especialmente por meio de metodologias pouco usuais no ensino da educação básica.	A proposta demonstrou-se eficaz pois houve participação massiva por parte dos alunos, os quais ao interagirem com os temas abordados, instigado pela proposta lúdica, assumiram a construção do próprio conhecimento com autonomia e destreza.

Fonte: Autoria própria (2025)

Quanto ao tipo de estudo, conforme evidenciado na Tabela 02, os estudos analisados são predominantemente de natureza qualitativa e pesquisa de campo (9 estudos), seguidas por revisões bibliográficas (8 estudos) e, de maneira pontual, estudos de casos. Em relação aos objetivos, foi possível identificar que a maioria dos estudos focou em explorar as metodologias lúdicas no ensino de Geografia, especialmente no que diz respeito ao uso de jogos na matéria de geografia.

Ademais, os principais achados extraídos dos estudos podem ser definidos sob os temas: O Lúdico como Recurso Pedagógico no Ensino de Geografia, impactos da Ludicidade na Aprendizagem e no Desenvolvimento de Habilidades e desafios e Oportunidades na Implementação de Práticas Lúdicas no Ensino Fundamental e Médio.

3 CONTEXTUALIZAÇÃO DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO

Explorar o conceito de jogo não é tarefa fácil, pois ele pode assumir diversas formas e significados, variando conforme o idioma e a cultura associada a ele. Além disso, é natural que a palavra usada para representar "jogo" em diferentes línguas carregue sentidos diferentes ou, em alguns casos, semelhantes. Esses significados podem se complementar entre si ou, eventualmente, convergirem para formar um único termo que sintetize múltiplas perspectivas.

O jogo se manifesta de inúmeras maneiras no cotidiano, estando presente em todos os lugares e momentos. As crianças, por exemplo, brincam incessantemente, enquanto adolescentes e adultos também participam, ainda que com menor frequência, já que suas rotinas são marcadas por tarefas e responsabilidades. Diante dessa variedade e presença constante, surge uma reflexão: qual seria a origem do jogo? Pode-se afirmar que ele está entrelaçado à história da humanidade, acompanhando-a ao longo de suas diversas fases. Desde os tempos mais remotos até as culturas contemporâneas, o jogo tem sido uma constante no dia a dia das pessoas, atravessando gerações e fronteiras culturais. (Silva; Santos, 2024).

Morais (2022) afirma ainda que, desde as civilizações primitivas, há uma conexão interessante entre o jogo e o direito. Ambas características semelhantes, que se tornam evidentes com uma análise mais aprofundada. Tanto o jogo quanto o direito de desativar um ambiente que transporta os participantes para um espaço distinto da realidade cotidiana, um cenário que transcende o comum. Nesse contexto, cada indivíduo envolvido assume um papel específico, contribuindo para a dinâmica única que define tanto o universo lúdico quanto o jurídico.

Desde os primórdios da humanidade, os jogos desempenharam um papel significativo em diversas culturas, sendo utilizados como forma de interação social, aprendizagem e transmissão de valores. Na Grécia Antiga, o filósofo Platão (427-348 aC) já destacou a relevância dos jogos educativos, defendendo que os primeiros anos da vida das crianças deveriam ser dedicados a atividades lúdicas que favorecessem seu desenvolvimento intelectual e moral. (Aquino *et al*, 2020).

Lunarti e Felício (2023) explicam que, entre os egípcios e romanos, os jogos eram mais do que simples passatempos: tratavam-se de instrumentos fundamentais para que os mais jovens assimilassem, por meio da convivência com os mais velhos, valores culturais, conhecimentos práticos e normas que regiam a vida em sociedade.

O termo "jogo" tem sua origem no latim *iocus*, que significa diversão ou brincadeira. Essa palavra reflete bem a natureza do jogo, que, desde os primórdios das civilizações, foi considerada uma ferramenta poderosa para a aprendizagem e socialização. Entre gregos e

romanos, o uso de jogos para a educação, mesmo em sociedades ainda em desenvolvimento, evidenciava sua função social, facilitando a transmissão de valores culturais e ensinamentos de uma geração para outra. (Soares *et al.*, 2024).

Segundo Lima (2024), embora a prática do jogo como método educativo tenha existido desde tempos antigos, foi no século XVI, durante o Renascimento, que os jogos surgiram a ser formalmente associados ao processo de educação infantil, dentro do contexto da educação humanística.

Para além disso, Lunarti e Felício (2023) explicam ainda que, com a influência crescente do cristianismo na Idade Média, os métodos educacionais passaram a enfatizar a memorização e a disciplina rigorosa, relegando os jogos para uma posição de desvalorização. Eles foram, muitas vezes, vistos como uma influência negativa no desenvolvimento moral e intelectual dos jovens.

Contudo, o Renascimento trouxe uma revalorização do jogo como uma prática benéfica e essencial para o ensino e a aprendizagem. Reconhecendo o potencial educativo dos jogos, os colégios jesuítas passaram a incorporá-los no currículo escolar. Essa prática foi levada ao Brasil com a chegada da Companhia de Jesus em Salvador, em março de 1549. Os missionários jesuítas, comprometidos com a propagação do catolicismo, utilizaram os jogos como parte de seu método pedagógico. (Barreto; Araújo, 2023).

Lima (2024) argumenta ainda que, no século XVIII, a percepção sobre a infância começou a se transformar. A criança passou a ser vista como um indivíduo com características e necessidades específicas dos adultos. Essa mudança de perspectiva fez com que o ato de brincar fosse associado à infância, consolidando os jogos como uma atividade essencial para o desenvolvimento físico, emocional e social das crianças. Assim, ao longo dos séculos, os jogos evoluíram de uma prática cultural primitiva para uma ferramenta reconhecida e valorizada no processo educacional, destacando-se como um meio eficaz de promover a aprendizagem e a formação de valores.

Para tanto, Soares *et al.* (2024) explicam que, dessa forma, torna-se possível observar que os jogos desempenham um papel significativo como ferramentas pedagógicas na aprendizagem de Geografia. Esses recursos possibilitam que o processo de ensino se desenvolva de maneira dinâmica, criativa e envolvente, promovendo a busca ativa por soluções e a elaboração de estratégias. Além disso, destacamos de forma relevante para a formação integral dos estudantes, incentivando o enfrentamento de desafios e favorecendo o desenvolvimento de habilidades críticas e lógicas, essenciais para a compreensão e análise das características geográficas e das questões contemporâneas.

Assim, observa-se que, ao longo da história, o jogo tem exercido uma forte influência em diversos aspectos da cultura e no processo de aprendizagem. Quando se destaca a influência do jogo no trabalho realizado por adultos e posteriormente replicado pelas crianças, como uma forma de preparação para as atividades que desenvolverão em sua comunidade, está se falando de uma maneira lúdica de aprendizagem. (Soares *et al.*, 2024).

Nesse sentido, segundo Moura (2022), o jogo, sendo um recurso com características que favorecem o ensino, atua como uma ferramenta que estimula o desenvolvimento cognitivo, tornando o aprendizado mais atraente. Ele desperta a curiosidade e motiva a vontade de aprender ao tornar-se algo prazeroso e divertido. Dessa maneira, ao considerar o poder do jogo no processo de ensino-aprendizagem, ele pode ser integrado nas mais diversas disciplinas escolares.

3.1. Conceito de jogo, brinquedo e brincadeira.

Conforme exposto anteriormente, a utilização de jogos e atividades lúdicas como recursos pedagógicos no ensino desempenha um papel significativo ao atuar como uma estratégia capaz de motivar os estudantes e despertar neles um maior interesse pelos conteúdos da disciplina de Geografia.

Essa abordagem dinâmica e interativa contribui não apenas para tornar o aprendizado mais atraente e envolvente, mas também para auxiliar de maneira eficaz na superação das dificuldades que os alunos enfrentam ao assimilar determinados temas. Além disso, essas práticas têm o potencial de estimular nos estudantes o desejo genuíno de aprender, criando um ambiente propício para o desenvolvimento do conhecimento e para a ampliação de suas capacidades de forma criativa e prazerosa. (Lunarti; Felício, 2023).

Soares *et al.* (2024) descreve que a concepção do jogo está profundamente relacionada tanto ao brinquedo quanto à brincadeira, compondo um universo interligado de atividades lúdicas. O ato de brincar, por sua vez, permeia a brincadeira, o jogo e o brinquedo, este último sendo frequentemente o objeto que serve de suporte para essas atividades.

Para tanto, no Brasil, os termos “jogo”, “brincadeira” e “brinquedo” muitas vezes possuem significados sobrepostos, o que evidencia a falta de uma delimitação conceitual clara. Essa ambiguidade reflete a forma como cada sociedade construiu suas ideias sobre o jogo, fundamentando-as em valores, crenças e práticas culturais específicas. (Silva; Santos, 2024).

Dessa forma, os jogos representam um vínculo fundamental e soberano entre, de um lado, as capacidades e necessidades próprias da infância e, por outro, as demandas relacionadas

à renovação e à transmissão dos valores que são intrínsecos às experiências sociais. Eles funcionam como um ponto de interseção onde o desenvolvimento infantil se conecta de forma dinâmica às exigências culturais e sociais, promovendo, simultaneamente, o crescimento individual e a perpetuação dos valores que sustentam as relações coletivas. (Lima, 2024).

Os brinquedos, nesse contexto, podem ser classificados em duas categorias principais: estruturados e não estruturados. Os brinquedos estruturados são aqueles prontos para uso, geralmente adquiridos como produtos industrializados. Já os não estruturados são objetos comuns, como paus, pedras ou outros materiais simples, que, ao serem manipulados pelas crianças, ganham novos significados e se transformam em brinquedos. Esses últimos se destacam por estimular a criatividade, já que permitem à criança criar suas próprias narrativas e regras enquanto interage com o objeto. (Lunarti; Felício, 2023).

Para tanto, a participação ativa de pais e professores no processo de criação de jogos para crianças é de extrema importância, especialmente quando isso envolve o uso de materiais recicláveis. Um exemplo disso é a preparação de um jogo de boliche utilizando garrafas plásticas, que não só diverte, mas também contribui para o desenvolvimento da consciência ambiental. Por meio dessas atividades, as crianças exploram sua criatividade, exercitam a cooperação motora, aprendem sobre valores como solidariedade e aprofundam suas relações sociais e culturais, além de assimilar novos conhecimentos de forma prática e envolvente. (Morais, 2022).

O termo "jogo" apresenta uma variedade de definições. Segundo Barreto e Araújo (2023), ele pode ser entendido como uma atividade lúdica ou competitiva em que há regras fundamentais, na qual os participantes se opõem, buscando superar uns aos outros, ou ainda como um conjunto de regras que regem uma atividade lúdica ou competitiva.

Além disso, Moraes (2022) explica que o jogo pode ser descrito como um conjunto de peças que permite a realização de uma atividade lúdica. Essa multiplicidade de significados destaca a riqueza do conceito, que abrange a criação de ações e regras, permitindo definir vencedores e perdedores. Mais do que isso, o jogo é uma ferramenta construtiva, pois incentiva o indivíduo a agir sobre a realidade, promovendo a motivação e o aprendizado.

Já a palavra "brincadeira" carrega significados que incluem "entretenimento, passatempo e divertimento". No entanto, sua essência vai além de um simples ato de distração, pois, no contexto infantil, ela representa a ação por meio de qual a criança vivencia as regras do jogo, mergulhando no universo lúdico. A brincadeira proporciona uma experiência que combina alegria, liberdade e desenvolvimento, tornando-se uma atividade fundamental para o crescimento emocional, social e cultural dos pequenos. (Moura, 2022).

Dessa forma, é possível afirmar que o jogo e a brincadeira, com ou sem o uso de brinquedos, desempenham um papel indispensável na formação integral das crianças. Assim, é possível afirmar que o uso do lúdico em atividades educacionais transforma-se em uma metodologia dinâmica e versátil, que vai além de seu aspecto meramente recreativo, assumindo também um importante papel educacional. Essa abordagem permite integrar elementos pedagógicos e psicológicos que favorecem a observação e compreensão das necessidades e potencialidades dos estudantes.

Além disso, ela promove o desenvolvimento da interação interpessoal de forma harmoniosa, ao mesmo tempo que estimula o aprendizado por meio da ludicidade. Dessa maneira, essa prática auxilia na assimilação do conhecimento pelo discente, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais envolvente e eficaz. (Lima, 2024).

Para além disso, Gomes *et al* (2023) explicam que a aplicação de jogos como estratégia pedagógica fornece uma compreensão mais ampla dos desafios enfrentados e das maneiras de resolvê-los. Essa prática baseia-se na realização de atividades práticas e contextualizadas, verificadas a situações do cotidiano e experiências vivenciadas pelos envolvidos. Como resultado, tanto os discentes quanto os docentes são estimulados a desenvolver um pensamento crítico mais apurado, favorecendo um processo de ensino-aprendizagem mais significativo e conectado com a realidade.

3.2. O jogo no processo de ensino aprendizagem.

O jogo é uma prática ancestral que tem se apresentado ao longo dos tempos nas diversas sociedades humanas, acompanhando e refletindo as diferentes fases culturais e o desenvolvimento da civilização. Desde suas origens, o jogo tem sido reconhecido por suas qualidades e contribuições para o aprendizado de diversas habilidades. Nos dias atuais, ele tem conquistado um lugar de destaque no campo educacional, sendo reconhecido como uma ferramenta lúdica que favorece resultados mais eficazes no processo de ensino-aprendizagem. No entanto, nem sempre o jogo foi enfrentado dessa maneira. (Barreto; Araújo, 2023).

Silva e Santos (2024) explicam também que, historicamente, durante a Idade Média, ele era visto como algo irrelevante e fútil, sendo associado ao jogo de azar, que era amplamente praticado na época. Com o passar dos séculos, essa visão negativa foi gradualmente sendo superada, permitindo que o jogo passasse a ser valorizado de forma mais positiva no contexto educacional, sendo agora reconhecido como um instrumento que pode contribuir significativamente para o desenvolvimento dos alunos.

A partir da década de 1950, os jogos começaram a ser extremamente reconhecidos e valorizados, especialmente no contexto educacional. Esse aumento de importância pode ser aprimorado aos avanços nos estudos relacionados à psicologia infantil. Como atividades lúdicas se destacam, pois o brincar se tornou um fator fundamental no desenvolvimento biopsicossocial da criança.

No que tange ao processo de aprendizagem, Gomes *et al* (2023) ainda explicam que os jogos têm um impacto tão significativo que, por meio deles, as crianças são capazes de desenvolver suas habilidades sociocognitivas. Através dessa interação lúdica, eles aprendem a socializar de forma positiva, aprimorando suas capacidades mentais e construindo seus conhecimentos de uma maneira prazerosa e divertida.

Além disso, é por meio da atividade lúdica que uma criança se prepara para a vida adulta. Ela absorveu a cultura ao seu redor, se integra ao meio em que vive e se adapta às condições oferecidas pelo mundo. Esse processo também a ensina a competir de maneira saudável, cooperar com os outros e conviver de forma harmônica enquanto é social. O jogo, o brinquedo e a brincadeira, além de oferecerem prazer e diversão, podem representar desafios que incentivam o pensamento reflexivo e a resolução de problemas. (Moura, 2022).

Nesse sentido, é possível afirmar que, de fato, uma abordagem lúdica eficaz proporciona aos alunos experiências concretas que são essenciais para a construção de abstrações e operações cognitivas mais complexas. O jogo, sendo uma ferramenta poderosa para a aprendizagem, vai além da simples memorização, permitindo a construção do conhecimento de forma mais profunda e significativa. Ele pode ser aplicado em diversas disciplinas escolares, como Geografia, História, Matemática, entre outras, e tem se mostrado um instrumento fundamental na promoção de uma educação de qualidade.

4 O USO DO LÚDICO COMO ESTRATÉGIA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA GEOGRAFIA.

A educação nos dias atuais enfrenta desafios contínuos para se adaptar às novas demandas e tornar o processo de aprendizagem mais envolvente, interativo e relevante para os alunos. Diante desse cenário, torna-se essencial buscar metodologias inovadoras que estimulem o interesse e a participação ativa dos estudantes.

Ao incorporar jogos, brincadeiras e metodologias interativas, é possível transformar a sala de aula em um ambiente mais envolvente, estimulando a curiosidade e o pensamento crítico dos alunos. Para tanto, se faz necessário analisar a importância do lúdico no ensino de Geografia, destacando sua influência na construção do conhecimento e na formação de cidadãos mais reflexivos e participativos

No contexto educacional contemporâneo, torna-se essencial analisar o papel desempenhado pela Geografia, disciplina integrante do currículo da educação básica. Esse componente curricular se destaca como uma área de conhecimento fundamental e necessária para a compreensão tanto do meio ambiente quanto do mundo globalizado. Além disso, exerce um papel crucial na formação de cidadãos críticos, conscientes e participativos na sociedade.

A preocupação com as metodologias de ensino da Geografia não é recente nem pontual no campo educacional. Há décadas, pesquisadores e pesquisadoras dedicam-se a investigações teóricas e práticas sobre as melhores formas de ensinar essa disciplina, buscando constantemente aprimorar sua abordagem pedagógica, didática e crítica no contexto escolar. Um marco significativo nesse processo foi o Movimento de Renovação da Geografia, iniciado no final da década de 1970, que promoveu profundas mudanças epistemológicas e metodológicas no ensino geográfico (Moura, 2022).

Esse movimento representou uma ruptura com os métodos tradicionais de ensino, promovido por uma parcela expressiva dos geógrafos da época. A proposta central era superar as limitações impostas pelo modelo tradicional, que priorizava um ensino descritivo e fragmentado, e adotar uma perspectiva mais crítica e dinâmica. (Moura, 2022).

Com essa evolução, a Geografia passou a assumir um papel mais ativo e reflexivo diante da estrutura social vigente. Seu ensino passou a ser pensado não apenas como uma transmissão de conteúdos, mas como uma ferramenta que auxilia na compreensão das dinâmicas espaciais e sociais, bem como na busca por soluções para os problemas que afetam a sociedade. Nesse sentido, diversos autores destacam as deficiências do ensino tradicional de Geografia, que, por muito tempo, se limitou a enfatizar aspectos físicos e naturais do espaço geográfico, sem

estabelecer uma conexão significativa com as realidades sociais e econômicas. (Silva; Santos, 2024).

Rodrigues (2020) argumenta também que diante desse cenário, surgiu a necessidade de um ensino mais crítico e integrado, que valorize a relação entre teoria e prática. Essa nova abordagem propõe uma Geografia que problematize questões sociais, ambientais e territoriais, contribuindo para a formação de cidadãos engajados e capazes de interpretar e intervir no espaço em que vivem.

Segundo o exposto por Chaves (2023), o ensino da Geografia, nesse contexto, deve ser compreendido como um instrumento para ampliar a percepção da realidade, possibilitando que os estudantes desenvolvam a capacidade de compreender as relações socioculturais, econômicas e ambientais, além do funcionamento dos sistemas naturais. Dessa forma, espera-se que suas intervenções no espaço geográfico sejam realizadas de maneira mais consciente e responsável.

Para que esta proposta se concretize, é fundamental que os professores adotem práticas pedagógicas inovadoras, capazes de estimular o estímulo geográfico dos alunos e de evidenciar o caráter sonoro e interdisciplinar da disciplina. Isso implica a necessidade de planejamento e criação de situações didáticas para que os estudantes possam mobilizar seus conhecimentos prévios, adquiridos no convívio familiar e comunitário, e relacioná-los aos conteúdos trabalhados na sala de aula. (Silva, 2023).

Além disso, é essencial que o ensino de Geografia vá além do uso exclusivo dos livros didáticos, incorporando outras fontes de pesquisa e metodologias ativas que incentivem o protagonismo dos alunos no processo de aprendizagem. (Barros, 2021).

Dessa forma, segundo o autor, torna-se urgente que os educadores repensem suas práticas pedagógicas, priorizando conteúdos que tenham conexão direta com o cotidiano dos estudantes. A Geografia, quando ensinada de maneira crítica e contextualizada, pode se tornar uma ferramenta poderosa para que os alunos compreendam o mundo à sua volta e desenvolvam uma postura ativa e reflexiva diante dos desafios sociais e ambientais da contemporaneidade.

4.1. Relação entre o brincar e a aprendizagem de geografia

A relação entre o ato de brincar e o processo de aprendizagem estabelece uma interação dinâmica e mútua entre educador e educando, especialmente no contexto da sala de aula. Essa relação se manifesta na prática docente, exigindo o comprometimento de ambas as partes na implementação de uma abordagem pedagógica conhecida como aula lúdica.

Esse tipo de prática privilegia atividades criativas, que estimulam o interesse dos alunos e favorecem o desenvolvimento do conhecimento de maneira prazerosa e significativa. Para que esse processo ocorra de forma eficiente, é fundamental que o vínculo entre brincar, aprender e ensinar seja consolidado. Isso acontece quando há uma conciliação entre os objetivos pedagógicos, as características essenciais das atividades lúdicas e os anseios dos alunos. (Aquino *et al.*, 2020).

Nesse sentido, a Geografia se destaca como uma das disciplinas curriculares com maior potencial para a aplicação de jogos e brincadeiras. Isso se deve ao fato de que essa ciência propõe um estudo do espaço de convívio imediato, abordando aspectos físicos, econômicos e sociais. Além disso, a Geografia possui um caráter interdisciplinar, pois, ao mesmo tempo em que se alinha às ciências da natureza, também se insere no campo das ciências humanas. (Moura, 2022) .

Chaves (2023) também explica que dessa maneira, no contexto da Geografia Escolar, o uso de jogos e brincadeiras contribui para que o educando direcione seus esquemas mentais à compreensão da realidade que o cerca. Isso ocorre porque tais atividades proporcionam um encaminhamento para a assimilação dos temas analisados pela disciplina. Como consequência, os esquemas de ação, fundamentados nas práticas lúdicas e inseridos no cotidiano escolar, desempenham um papel crucial na expressão, assimilação e conscientização sobre o processo de construção da realidade.

Diante disso, é possível atestar a importância do uso do lúdico no ensino de Geografia, especialmente no que diz respeito à formação do aluno enquanto sujeito ativo e criativo. Através dessa abordagem, ele se torna capaz de criar, recriar e transformar sua realidade com base nos conteúdos aprendidos em sala de aula. (Oliveira, 2023).

Assim, torna-se evidente a necessidade de utilizar diferentes recursos e materiais didáticos no processo de ensino e aprendizagem da disciplina. Essa perspectiva contribui para uma educação emancipadora, que considera o contexto sociocultural e histórico no qual os estudantes estão inseridos. (Rodrigues, 2020)

Além disso, Oliveira (2023) ressalta que a proposta de ensino de Geografia por meio de jogos se fundamenta na organização e no estabelecimento de regras claras. Para que essa metodologia seja eficaz, é essencial que professores e estudantes concordem e sigam tais diretrizes, garantindo, assim, que a atividade contribua para a construção do conhecimento.

Portanto, os jogos, quando planejados e aplicados adequadamente, tornam-se valiosos aliados no processo de ensino-aprendizagem. Eles auxiliam na interpretação de questões sociais, ampliam a capacidade de tomada de decisões, fomentam a imaginação e estimulam a

criatividade. Tais habilidades são essenciais não apenas para a atuação profissional futura dos alunos, mas também para o desenvolvimento da omnilateralidade, aspecto indispensável para a formação integral dos educandos. (Moura, 2022).

No entanto, é fundamental encontrar um equilíbrio harmonioso entre a série das funções pedagógicas e a necessidade de inovação no ensino. O ato de ensinar conteúdos e promover a aprendizagem dos estudantes deve estar alinhado com o desenvolvimento da subjetividade, permitindo que eles adquiram novas formas de enxergar o conhecimento, tanto sobre o mundo ao seu redor quanto sobre si mesmos e os outros. Dessa maneira, contribui-se para a formação de indivíduos independentes, criativos e capazes de enfrentar desafios acadêmicos e sociais com maior segurança, ampliando as possibilidades de sucesso escolar. (Carvalho, 2021).

A inovação no ensino deve partir da compreensão aprofundada da turma, considerando suas características e necessidades específicas. Esse processo envolve um olhar atento e observador para o ambiente ao redor, permitindo que os estudantes estabeleçam conexões entre suas vivências e os conteúdos trabalhados. Assim, eles passam a compreender melhor as relações sociais a partir de suas próprias perspectivas e experiências, tornando a aprendizagem mais significativa e contextualizada. (Barros, 2021).

Além disso, Moura (2022) ainda argumenta que a prática docente deve ser permeada pela ludicidade, pois quando o ensino se associa a experiências prazerosas e envolventes, fortalece os vínculos afetivos entre educadores e alunos. Essa abordagem favorece um ambiente escolar mais acolhedor e propício à construção do conhecimento, onde ensinar e aprender ocorre de maneira natural e estimulante, sem desconsiderar o compromisso com o processo educativo formal.

Portanto, é necessário que o caráter lúdico esteja intrinsecamente ligado à seriedade e à responsabilidade inerente à atuação docente. A importância desse equilíbrio reside no fato de transformar a sala de aula em um espaço mais dinâmico e atrativo, onde os alunos participam ativamente da construção do saber. Esse tipo de abordagem incentiva a socialização do conhecimento de forma interativa e prazerosa, rompendo com a linearidade tradicional do ensino e trazendo novas perspectivas para o aprendizado. Assim, a motivação dos estudantes é potencializada, a experiência educacional se torna mais enriquecedora e estimulante para todos os envolvidos.

4.2. Uso de jogos no ensino de geografia.

Por muitos séculos, o ensino escolar foi rigidamente estruturado na concepção de que o mundo já se encontrava plenamente formado e acabado, e que, a partir dele, deveríamos apenas adquirir um conhecimento previamente previsto. Dentro desse contexto, o papel do professor restringia-se à transmissão do saber que ele próprio havia aprendido por seus mestres, perpetuando assim um modelo tradicional de ensino. A relação entre professor e aluno era pautada por um processo unidirecional: o professor ensinava, e o aluno deveria assimilar (muitas vezes de forma mecânica e decorativa) e reproduzir fielmente os conteúdos ensinados, sem questionamentos ou reflexões mais profundas. (Rodrigues, 2020)

Contudo, para que ocorra uma aprendizagem verdadeiramente significativa, é essencial que os alunos estejam interessados na aprendizagem de maneira ativa e consciente. Dessa forma, o papel do professor nos dias atuais passou por transformações substanciais, assumindo uma função muito mais voltada para estimular o pensamento crítico, a investigação e a autonomia do estudante.

Carvalho (2021) argumenta que essa mudança se tornou ainda mais evidente diante das rápidas e intensas transformações vivenciadas pela sociedade em seus múltiplos aspectos. Assim, melhorar constantemente a qualidade do ensino torna-se um desafio diário para os educadores, especialmente quando se busca formar indivíduos que sejam cidadãos críticos, éticos, criativos, engajados e conscientes do seu papel na sociedade.

No contexto educacional, a Geografia foi inserida no currículo escolar com o propósito de contribuir significativamente para a formação dos cidadãos, proporcionando o entendimento da organização socioespacial e das dinâmicas que regem a relação entre sociedade e natureza ao longo da história da humanidade. O ensino dessa ciência geográfica busca trabalhar com as interações entre o ser humano e o meio ambiente, auxiliando na compreensão dos processos de transformação e ocupação do espaço geográfico.

Nesse sentido, Silva e Santos (2024) explica que a evolução educacional tem proporcionado novas e amplas possibilidades no que diz respeito à aquisição de informação e construção do conhecimento. Essas transformações trouxeram consigo a incorporação de novos processos educacionais que utilizam jogos e outros mecanismos como uma estratégia inovadora na elaboração dos conteúdos didáticos. Dessa forma, ocorre uma combinação e interligação de diferentes recursos que ampliam as formas de ensino utilizadas pelos professores e as possibilidades de aprendizagem por parte dos alunos.

Nesse contexto, percebe-se que, quando bem empregada, a ludicidade pode representar um grande avanço para o trabalho pedagógico dentro do ambiente escolar, sobretudo, na geografia. Seu uso adequado permite a implementação de propostas que dinamizam o processo

de ensino-aprendizagem, enriquecendo a construção do conhecimento de maneira mais interativa e significativa. Além disso, a ludicidade não se limita a ser apenas um suporte didático, mas também atua como um meio de comunicação eficaz, promovendo um processo colaborativo de construção do saber tanto para os docentes quanto para os discentes. (Morais, 2022).

Para que a prática do ensino lúdico cumpra seu papel de maneira eficiente, é necessário que ela esteja vinculada a um objeto material que faça parte de alguma metodologia pedagógica, sempre em relação direta com os processos de ensino e aprendizagem. Esse vínculo pode ocorrer por meio da interação entre o educador e a tecnologia ou entre o próprio aprendiz e as ferramentas tecnológicas, de modo que ambos possam aproveitar essas inovações para ampliar seus conhecimentos e experiências dentro do ambiente escolar. (Lima, 2024).

Nesse sentido, observe-se que a ludicidade no ensino da Geografia tem se tornado cada vez mais dependente das novas tecnologias, uma vez que o uso de recursos digitais pode tornar a aprendizagem mais dinâmica e envolvente. A aplicação de ferramentas tecnológicas, especialmente aquelas disponíveis na internet, no ambiente educacional, pode contribuir significativamente para o aprimoramento qualitativo das práticas de ensino.

Dessa maneira, a tecnologia não apenas auxilia os professores na condução das aulas, mas também incentiva os alunos a desenvolverem uma postura crítica diante da realidade que os cerca. Seu uso adequado possibilita a construção ativa do conhecimento, promovendo um ambiente de aprendizado que fica sempre em interação constante. Para que isso ocorra de maneira eficaz, é fundamental que a escola adote uma abordagem pedagógica que priorize o uso consciente e planejado dos recursos tecnológicos, garantindo que eles sejam aliados na formação de indivíduos mais reflexivos, participativos e preparados para os desafios da contemporaneidade. (Santos; Macêdo; Bertazzo. 2023).

No entanto, para que o ensino da Geografia seja eficaz, é fundamental considerar a realidade na qual o aluno está inserido. Isso porque, muitas vezes, os estudantes já possuem conhecimentos prévios adquiridos por meio de suas experiências cotidianas, e cabe ao professor adotar estratégias didáticas que lhes permitam resgatar, conectar e ampliar esses saberes. (Jardim; Porfirio. 2024).

Dessa forma, os espaços do dia a dia do aluno não devem ser ignorados durante as aulas de Geografia, mas sim resgatados e reinterpretados, possibilitando que os estudantes estabeleçam conexões com contextos mais amplos e complexos. Uma abordagem eficiente para estimular essa relação é o uso de metodologias lúdicas, que podem tornar o aprendizado mais dinâmico e envolvente. (Chaves, 2023).

Nesse sentido, segundo Moura (2022), é óbvio a importância da utilização de jogos e brincadeiras no ambiente escolar, visto que essas ferramentas pedagógicas favorecem uma maior interação entre o ensino e a aprendizagem, tornando as aulas mais atrativas e produtivas. A aplicação de recursos lúdicos pode ser um elemento-chave para aumentar o interesse dos alunos pela disciplina de Geografia, uma vez que algumas pesquisas apontam que essa matéria é frequentemente descrita pelos estudantes como “chata” ou “cansativa”, o que acaba dificultando seu engajamento com os conteúdos geográficos.

Para tanto, os jogos podem ser utilizados de diversas formas dentro do processo de ensino-aprendizagem, seja para introduzir novos conceitos, reforçar o aprendizado já adquirido ou até mesmo como instrumento avaliativo, contribuindo, assim, para uma maior assimilação dos conteúdos e tornando o estudo da Geografia mais prazeroso e eficaz.

5 A IMPORTÂNCIA DA UTILIZAÇÃO DOS JOGOS PARA O ENSINO DA GEOGRAFIA

Nas declarações anteriores, foi possível perceber a importância da Geografia como disciplina e os desafios enfrentados no ensino dessa área do conhecimento. Muitos alunos a consideram monótona, especialmente devido às metodologias tradicionais pouco envolventes. No entanto, pesquisas e práticas pedagógicas indicam que os jogos representam uma alternativa metodológica eficaz. Essa abordagem lúdica torna o aprendizado mais dinâmico, acessível e estimulante, favorecendo a participação ativa dos estudantes.

Diante desse cenário, Rodrigues (2020) explica ainda que os profissionais da área de Geografia buscam novas metodologias para proporcionar aos alunos uma aprendizagem mais prazerosa e significativa. A introdução de atividades lúdicas na sala de aula permite que os conteúdos sejam assimilados de maneira descontraída e interativa. Esse processo ocorre sem a pressão imediata das avaliações formais, o que contribui para um ambiente de aprendizagem mais leve. A inserção de jogos desperta o interesse dos alunos e amplia sua motivação para os estudos.

França Júnior (2023) enfatiza que Os jogos possuem uma função essencial como recurso didático no ensino de Geografia, proporcionando uma abordagem mais dinâmica e interativa para os estudantes. Devido à sua natureza envolvente, eles exigem que os alunos desenvolvam o pensamento crítico ao analisarem desafios e tomarem decisões dentro do contexto proposto.

Ao mesmo tempo, essas atividades promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como a capacidade de solucionar problemas. Os jogos também impulsionaram a busca por novas estratégias para alcançar objetivos, tornando o aprendizado mais envolvente. Esse processo torna o aprendizado mais dinâmico, envolvente e significativo, favorecendo a construção do conhecimento de maneira ativa. (Aquino *et al.* 2020)

A abordagem lúdica contrasta significativamente com o modelo tradicional de ensino, que muitas vezes se limita a aulas expositivas e conteúdos teóricos repetitivos. O uso de jogos permite uma experiência educacional mais dinâmica e interativa, facilitando a assimilação dos conceitos. Além disso, os jogos favorecem a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos, aproximando-se da teoria da realidade dos estudantes. Esse aspecto torna o ensino de Geografia mais acessível e estimulante para os alunos. (França Júnior, 2023).

A utilização de jogos no ensino de Geografia contribui para a articulação entre teoria e prática, auxiliando no desenvolvimento do raciocínio geográfico dos alunos. Esse método permite que conceitos abstratos sejam compreendidos de maneira concreta, facilitando o

aprendizado. Além disso, a interação com jogos possibilita a experimentação de diferentes cenários e desafios, tornando o conhecimento mais aplicável. Essa estratégia torna o ensino mais eficaz e promove maior engajamento por parte dos estudantes.

Os jogos também são fundamentais para a formação de cidadãos críticos e questionadores, pois incentivam a reflexão sobre problemas do mundo real. Durante as atividades lúdicas, os alunos aprendem a propor soluções para desafios que refletem situações cotidianas. Essa dinâmica permite que compreendam melhor seu papel na sociedade e desenvolvam um olhar mais analítico. Dessa forma, o ensino da Geografia se torna um meio eficaz para estimular a autonomia e o pensamento estratégico dos estudantes. (Lima, 2024).

Embora, à primeira vista, jogar possa parecer uma atividade pouco estruturada ou sem um objetivo pedagógico claro, sua aplicação no ensino demonstra o contrário. Quando planejados, os jogos auxiliam no desenvolvimento de habilidades como criatividade, espontaneidade e pensamento crítico. O prazer associado à experiência lúdica é um elemento que os professores de Geografia devem valorizar e aproveitar. Esse fator contribui para aumentar o interesse dos alunos, especialmente diante de conteúdos mais complexos. (França Júnior, 2023).

Beleza (2023) ainda argumenta que, para que essa metodologia seja eficaz, é essencial que o professor compreenda todas as fases do jogo antes de aplicá-lo. O planejamento detalhado da atividade é um fator determinante para garantir que os objetivos educacionais sejam alcançados. Além disso, envolver os alunos desde a explicação inicial é crucial para manter a paixão e o engajamento. claramente as regras, as metas e os propósitos do jogo evitam que o foco defina fique apenas na competição e nas premiações.

Dessa forma é possível afirmar que, com um planejamento adequado, o uso de jogos no ensino de Geografia se torna uma alternativa valiosa para tornar as aulas mais dinâmicas e envolventes. Esse recurso pedagógico contribui para um aprendizado mais significativo e estimula o interesse dos estudantes. Além disso, possibilita uma compreensão mais profunda dos conteúdos e fortalece o desenvolvimento de habilidades essenciais. O ensino da Geografia, por meio dos jogos, transforma a experiência escolar em algo mais interativo e prazeroso.

5.1 Tipos de jogos aplicáveis no ensino da geografia.

O uso de jogos no ensino de Geografia tem se mostrado uma estratégia didática eficaz para tornar o aprendizado mais dinâmico e envolvente. Nesse sentido, Aquino *et al* (2020)

explicam que a ludicidade permite que os alunos assimilem conceitos de forma mais intuitiva, proporcionando a interação e estimulando o pensamento crítico.

Dessa forma, a aplicação de diferentes tipos de jogos pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades como raciocínio espacial, memorização de informações, trabalho em equipe e tomada de decisões estratégicas, garantindo que o ensino seja mais acessível e participativo.

Para tanto, na tabela seguir serão apresentados e detalhados jogos que podem ser usados de maneira eficaz no processo de ensino-aprendizagem da disciplina de Geografia, envolvendo a aplicação prática no ambiente escolar, com o objetivo de estimular a participação dos alunos e promover um aprendizado significativo.

Quadro 4 – Tipos de jogos e objetivo para ensino-aprendizagem

NOME DO JOGO	MODO DE JOGAR	OBJETIVO DO JOGO
Jogo de Dominó	Os jogadores se posicionaram como peças de dominó, com cada ponta representando um tema geográfico. (Moura, 2022).	Trabalhar conteúdos geográficos de forma lúdica, como capitais, regiões e características geográficas.
Bingo Geográfico	Equipes competem para responder perguntas sobre as regiões brasileiras, marcando pontos a cada resposta correta. (Gomes, <i>et al</i> , 2023).	Estimular o conhecimento das características das regiões brasileiras e promover a competição saudável entre os alunos.
Jogo de Tabuleiro	Os alunos avançam pelo tabuleiro, respondendo perguntas sobre a climatologia geográfica. (Beleza, 2023).	Ensinar sobre os conceitos de climatologia e dinâmica climática, especialmente do Brasil e do mundo.
Jogo dos Pares	O baralho é composto por cartas que representam as regiões brasileiras, estados e suas capitais. Os alunos retiram cartas e devem emparelhar as regiões e estados com suas respectivas capitais ou características. (Oliveira, 2023)	Ensinar sobre as regiões brasileiras, estados e capitais, estimulando o reconhecimento das características geográficas do Brasil e promovendo o trabalho em equipe entre os alunos.
Jogo da Velha Geográfico	O jogo segue a dinâmica do jogo da velha tradicional, mas as equipes devem responder perguntas sobre os continentes para marcar seus símbolos (X ou O) nos quadrados. (Rodrigues, 2020).	Revisar o conteúdo sobre os continente de forma interativa, estimulando o trabalho em equipe e a participação ativa dos alunos, além de promover a aplicação do conhecimento geográfico..

Fonte: Autoria própria (2025)

Moura (2022) explica que o jogo de dominó é uma ferramenta flexível que pode ser ajustada para abordar diferentes temas dentro do ensino de geografia. Sua praticidade na confecção, aliada ao uso de materiais acessíveis e de baixo custo, torna essa atividade uma

excelente escolha. Além de estimular a interação entre os participantes, o dominó geográfico promove a comunicação e a construção coletiva do conhecimento entre alunos e professor.

Já sobre o segundo jogo citado, Gomes *et al* (2023) expuseram que a utilização do bingo geográfico no ensino de geografia contribuiu para melhorar significativamente a experiência de aprendizagem dos alunos. Ao tornar as aulas mais dinâmicas e interativas, essa abordagem lúdica estimula o interesse dos estudantes pela disciplina, tornando o processo de aprendizado mais envolvente e atraente.

Em se tratando do jogo de tabuleiro, Beleza (2023) explica que a incorporação do jogo de tabuleiro no ensino proporcionou benefícios tanto para os alunos quanto para os professores, promovendo uma experiência educativa mais envolvente e participativa. Essa metodologia interativa, embora simples em sua execução, não perde seu caráter informativo, permitindo a transmissão de conhecimentos de maneira acessível e dinâmica.

No caso do Jogo dos Pares, a estratégia definida para introduzir o tema, aliada à utilização do jogo, teve um impacto positivo na assimilação do conteúdo pelos alunos. Isso evidencia que a sequência didática, ao incorporar o jogo como recurso pedagógico, é eficaz, uma vez que contribui para o avanço do conhecimento dos estudantes sobre as regiões do Brasil, seus estados e respectivas capitais. (Oliveira, 2023)

Por último, Rodrigues (2020) Após a implementação do jogo, observou-se um impacto positivo no uso de recursos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem da Geografia. A abordagem mostrada é altamente eficaz, proporcionando uma assimilação significativa do conteúdo e facilitando a compreensão por parte dos alunos.

Assim, pode-se entender que a principal finalidade dos jogos no ensino de Geografia é oferecer aos alunos uma abordagem interativa e dinâmica para a construção do conhecimento sobre os temas trabalhados na sala de aula. Através dos desafios, questionamentos e atividades presentes em cada jogo, os estudantes são estimulados a colocar em prática os conceitos teóricos, o que contribui para uma melhor assimilação dos conteúdos. Além disso, os jogos incentivam a participação ativa, desenvolvem o raciocínio lógico e fortalecem o aprendizado colaborativo, tornando o estudo da Geografia mais atraente e significativo.

6 CONCLUSÃO

Ao longo do trabalho, foi possível atestar, por meio da revisão bibliográfica, que os jogos e atividades lúdicas, quando aplicados de forma planejada e estruturada, são capazes de promover um ensino mais interativo, estimulando o raciocínio lógico, a criatividade e o trabalho em equipe. Além disso, essas metodologias proporcionam um ambiente de aprendizagem mais engajador, facilitando a assimilação dos conteúdos e contribuindo para um melhor desempenho dos alunos. Para tanto, as estratégias lúdicas não apenas favorecem a compreensão da Geografia Física, mas também auxiliam na superação das barreiras tradicionais que dificultam o aprendizado dessa disciplina.

O estudo também apontou para a importância do ensino lúdico na promoção de um ambiente escolar mais inclusivo e colaborativo. Ao estimular a participação ativa dos alunos, essa abordagem favorece a construção do conhecimento de forma coletiva, incentivando o diálogo e a troca de experiências entre os estudantes. Esse aspecto é particularmente relevante no cenário educacional atual, que busca valorizar metodologias centradas no protagonismo do aluno e na sua autonomia no processo de aprendizagem.

No que diz respeito à análise dos estudos selecionados, os resultados demonstraram um impacto positivo no engajamento e na compreensão dos alunos quando as atividades lúdicas foram inseridas no ensino de Geografia. Os artigos analisados indicam que os estudantes que tiveram contato com metodologias lúdicas tiveram maior motivação para aprender, além de uma compreensão mais sólida dos conceitos envolvidos. Essa constatação reforça a eficácia do ensino lúdico como ferramenta pedagógica na disciplina, evidenciando sua relevância para o contexto educacional.

Dessa forma, os objetivos traçados no início da pesquisa foram cumpridos. A investigação incluída compreende o papel do ensino lúdico como estratégia no ensino de Geografia Física, analisa sua influência no engajamento e na motivação dos alunos, bem como identificar as percepções dos professores sobre essa abordagem. Além disso, foi possível responder ao problema de pesquisa, demonstrando que o ensino lúdico, quando aplicado de maneira planejada e alinhada às necessidades dos estudantes, pode efetivamente contribuir para a melhoria do aprendizado da disciplina, tornando-a mais acessível e estimulante.

Contudo, esta abordagem não deve ser encarada como um recurso isolado, mas sim como parte de um conjunto de estratégias que favorecem a construção do conhecimento geográfico. Os estudos analisados demonstram que a combinação entre ludicidade e outras metodologias ativas pode potencializar a aprendizagem, tornando-a mais engajadora e eficiente.

Além disso, a introdução de jogos e brincadeiras nas aulas de Geografia contribui para uma educação mais inclusiva, ao estimular a participação de alunos com diferentes perfis de aprendizagem e facilitar a assimilação dos conteúdos.

A análise revela, ainda, que o ensino lúdico vai além do mero entretenimento, pois permite que os alunos compreendam conceitos geográficos abstratos de forma concreta e contextualizada. Dessa forma, a implementação de atividades lúdicas deve ser incentivada por políticas educacionais que promovam um ensino inovador, alinhado às demandas da sociedade contemporânea. A valorização dessas práticas pode contribuir para o fortalecimento da educação geográfica, tornando-a mais atrativa e relevante para os estudantes.

Diante desse cenário, conclui-se que, embora a adoção do ensino lúdico na Geografia Física ainda enfrente desafios, seus benefícios são inegáveis e reforçam a necessidade de sua ampliação nas práticas pedagógicas. A busca por um equilíbrio entre inovação e planejamento estratégico pode resultar em um ensino mais eficiente. Portanto, a inserção de metodologias lúdicas deve ser parte de um esforço contínuo para aprimorar a qualidade da educação, promovendo um aprendizado significativo e estimulante, capaz de preparar os alunos para uma compreensão mais ampla e crítica do espaço geográfico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AQUINO, Denize Tomaz de. *et al.* **O Lúdico na Geografia: possibilidades e limites no ensino fundamental.** Universidade Federal de Pernambuco. 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/347362906_O_Ludico_na_Geografia_possibilidades_e_limites_no_ensino_fundamental. Acesso em: 20 jan. 2025.
- BARRETO, Bruno Soares; ARAÚJO, Joseane Gomes de. **Geografia escolar e ludicidade: dinâmica tecida na Educação Básica.** Universidade Estadual de Santa Cruz. 2023. Disponível em: <https://periodicos.uesc.br/index.php/rlahige/article/view/4027>. Acesso em: 27 nov. 2024.
- BARROS, Jéssica Araujo. **O uso de jogos no ensino da geografia no ensino fundamental I.** Universidade Federal de Alagoas. 2021. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/handle/123456789/10258>. Acesso em: 05 fev. 2025.
- BELEZA, Wemerson Sousa. **O uso de jogos e atividades lúdicas como recurso didático no ensino de Geografia.** Universidade Federal do Tocantins. 2021. Disponível em: <https://umbu.uft.edu.br/handle/11612/4793>. Acesso em: 12 fev. 2025.
- CARVALHO, Luana Valente. **O uso da ludicidade no ensino e aprendizagem de Geografia na Educação Básica: um estudo de caso.** Universidade Federal do Pará. 2021. Disponível em: <https://www.bdm.ufpa.br/handle/prefix/3690>. Acesso em: 15 fev. 2025
- CHAVES, Renata Araújo. **Utilização de jogos no ensino da Geografia: revisão bibliográfica.** Universidade Federal de Ouro Preto. 2023. Disponível em: <https://monografias.ufop.br/handle/35400000/6315>. Acesso em: 31 jan. 2025
- FRANÇA JÚNIOR, Manuel Fernandes. O lúdico como estratégia didática no ensino de geografia e a visão dos professores em relação à utilização do lúdico em sala de aula. **Revista Foco.** 2023. Disponível em: <https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/2090>. Acesso em: 08 fev. 2025.
- GOMES, Lays. *et al.* **Bingo geográfico: descobrindo o Brasil através da ludicidade.** Universidade Estadual de Alagoas. 2023. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conenort/2024/6688432f6c0bb_05072024160207.pdf. Acesso em: 02 fev. 2025.
- JARDIM, Tainara dos Santos; PORFÍRIO, Laís Morais de Oliveira. **O uso de metodologias lúdicas no ensino de Geografia: uma revisão sobre as estratégias para a aprendizagem ativa.** Universidade Estadual de Goiás. 2024. Disponível em: <https://www.anais.ueg.br/index.php/sgcng/article/view/16382>. Acesso em: 29 jan. 2025.
- LUNARTI, Elciane Arantes Peixoto; FELICIO, Cinthia Maria. **Uso de jogos e brincadeiras para aprendizagem ativa e estudo de conceitos geográficos.** Revista Brasileira De Educação Em Geografia. 2023. Disponível em: <https://revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/article/view/1196>. Acesso em: 24 nov. 2024.

MORAIS, Deimy Kellen Alves de. **A importância do lúdico como ferramenta pedagógica nos anos iniciais do ensino fundamental.** Instituto Federal Goiano. 2022. Disponível em: <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/handle/prefix/2741>. Acesso em: 30 nov. 2024.

MOURA, Vanuza Caetano de. **Atividades lúdicas como ferramentas no ensino de geografia.** Instituto Federal Goiano. 2022. Disponível em: <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/handle/prefix/2854>. Acesso em: 02 dez. 2024.

OLIVEIRA, Pamela Pedroti Spala. **O lúdico como ferramenta educativa para o ensino de geografia nos anos iniciais do ensino fundamental.** Instituto Federal do Espírito Santo. 2023. Disponível em: <https://repositorio.ifes.edu.br/handle/123456789/4432>. Acesso em: 03 fev. 2025

RODRIGUES, Emanuel de Carvalho. **O uso do lúdico como metodologia alternativa do ensino de geografia: um estudo de caso nas turmas do 9º ano da Escola Municipal.** Universidade Estadual da Paraíba. 2020. Disponível em: <https://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/22621>. Acesso em: 10 fev. 2025.

SILVA, Milene de Melo. SANTOS, Denize dos. **Os jogos como práticas pedagógicas nas aulas de geografia no ensino médio.** Universidade Estadual de Alagoas. 2024. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conenort/2024/TRABALHO_COMPLETO_EV204_MD1_ID1679_TB1177_24042024220704.pdf. Acesso em: 28 dez. 2024.

LIMA, Igor Emanuel Almeida. **O uso de recursos digitais e jogos no ensino de Geografia, como ferramenta lúdica de aprendizagem.** Universidade Federal de Ouro Preto. 2024. Disponível em: <https://monografias.ufop.br/handle/35400000/7365>. Acesso em: 21 dez. 2024.

SOARES, Geovany Braga. *et al.* Jogos e gincanas no contexto educacional: ferramentas lúdicas para o ensino e aprendizado. **Revista Multidisciplinar Do Nordeste Mineiro.** 2024. Disponível em: <https://revista.unipacto.com.br/index.php/multidisciplinar/article/view/3210>. Acesso em: 23 nov. 2024.

SANTOS, Leonoura Katarina; MACÊDO, Roberio Francisco de; BERTAZZO, Cláudio José. **Atividades lúdicas nas aulas de geografia: Experiências na formação docente inicial.** Universidade Federal de Catalão. 2023. Disponível em: <https://editoralicyri.com.br/index.php/ojs/article/view/84>. Acesso em: 10 jan. 2025.