

METODOLOGIAS LÚDICAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: UM ESTUDO DE CASO EM UM COLÉGIO ESTADUAL DE TEMPO INTEGRAL EM IPORÁ-GO

Playful Methodologies in Geography Teaching: A Case Study in a Full-Time State School in Iporá-GO

Joyce da Silva Rosa¹

Divino José Lemes de Oliveira²

Jemima Tosta Vieira³

RESUMO

Este estudo analisa o uso de metodologias lúdicas no ensino de Geografia, a partir de um estudo de caso em Iporá-GO. Utilizando instrumentos qualitativos, observou-se maior engajamento e compreensão dos conteúdos pelos estudantes, apesar dos desafios estruturais enfrentados pela docente. Conclui-se que o lúdico contribui significativamente para uma aprendizagem mais crítica, inclusiva e significativa.

Palavras-chaves: Metodologias lúdicas; Ensino de Geografia; Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

O ensino de Geografia na educação básica tem, historicamente, enfrentado desafios para se tornar significativo e atrativo aos estudantes. Muitas vezes associado a práticas expositivas e conteúdos desvinculados da realidade vivida pelos alunos, o ensino geográfico demanda abordagens que despertem o interesse, favoreçam o pensamento crítico e estabeleçam conexões entre o conhecimento escolar e o cotidiano dos sujeitos. Nesse contexto, as metodologias lúdicas se apresentam como uma alternativa pedagógica potente, ao promoverem a aprendizagem ativa por meio da inserção intencional do jogo como ferramenta educativa.

A ludicidade, quando integrada de forma planejada ao processo de ensino, tem o potencial de transformar a sala de aula em um espaço mais dinâmico, colaborativo e inclusivo, estimulando a participação dos estudantes e ampliando as possibilidades de compreensão dos conteúdos. Mais do que um simples recurso de entretenimento, o jogo pode funcionar como uma linguagem pedagógica capaz de mobilizar conhecimentos, habilidades e atitudes fundamentais à formação integral dos sujeitos.

Partindo desse entendimento, o presente estudo tem como objetivo geral analisar os impactos da aplicação de metodologias lúdicas no ensino de Geografia, com base em um estudo de caso realizado em uma turma do Ensino Fundamental II de um colégio estadual de tempo integral, localizado no município de Iporá-GO. A proposta fundamenta-se na hipótese de que a

utilização de jogos, quando articulada aos objetivos curriculares e ao planejamento pedagógico, contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional dos estudantes, ao mesmo tempo em que fortalece a autonomia, a cooperação e o prazer em aprender.

Metodologia

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa, de natureza descritiva, tendo como delineamento metodológico o estudo de caso. A investigação foi realizada com uma turma do Ensino Fundamental II de um colégio estadual de tempo integral, situado no município de Iporá, estado de Goiás.

Para a coleta de dados, foram utilizados os seguintes instrumentos: observação participante, anotações em diário de campo e questionário semiestruturado, aplicado tanto aos estudantes quanto à professora de Geografia responsável pela turma. Esses instrumentos permitiram uma análise mais sensível das interações em sala de aula, das percepções dos sujeitos envolvidos e dos impactos da utilização das metodologias lúdicas no processo de ensino-aprendizagem.

As atividades lúdicas desenvolvidas no decorrer da pesquisa incluíram jogos de tabuleiro e quizzes interativos, todos planejados com base em conteúdos geográficos como cartografia, espaço geográfico e regionalização. Essas práticas foram aplicadas ao longo de quatro semanas, integradas ao planejamento pedagógico da disciplina, respeitando os objetivos de aprendizagem previstos no currículo escolar. Portanto, o enfoque dado às metodologias lúdicas buscou não apenas promover a aprendizagem dos conteúdos, mas também estimular o engajamento dos estudantes e fomentar um ambiente colaborativo e inclusivo em sala de aula.

Resultados e discussão

Os dados coletados revelaram que o uso de jogos no ensino de Geografia promoveu maior engajamento dos estudantes nas aulas, além de favorecer a participação ativa e colaborativa. Observou-se que os alunos demonstraram maior interesse pelos conteúdos e passaram a relacionar de forma mais clara os conceitos geográficos com situações do cotidiano, o que evidenciou a efetividade da abordagem lúdica no processo de aprendizagem. Como destaca Callai (2011, p. 129), “[...] através da educação geográfica, se busca construir uma forma geográfica de pensar, que seja mais ampla, mais complexa, e que contribua para a formação dos sujeitos, para que estes realizem aprendizagens significativas e para que a geografia seja mais do que ilustração”.

A aplicação dos jogos como metodologia também é respaldada por Santos, Nunes e Oliveira (2022, p. 9-10), que afirmam que “os jogos, enquanto dispositivo didático-pedagógico, poderão ser utilizados nas atividades escolares como instrumentos necessários para determinadas abordagens conceituais e de conteúdos, de modo a mobilizar os estudantes para eles darem significado aos conceitos científicos.” Esse entendimento reforça a ideia de que o ensino de Geografia, ao integrar o lúdico de forma estratégica, amplia as possibilidades de compreensão e contextualização dos conteúdos escolares.

A professora participante da pesquisa destacou que, com o uso dos

jogos, foi possível perceber avanços no desempenho dos estudantes, especialmente na interpretação de mapas e na identificação de características das paisagens naturais e humanizadas. Além disso, as práticas lúdicas contribuíram para a formação de um ambiente mais acolhedor e inclusivo, em que os estudantes se sentiram mais à vontade para expressar suas ideias e construir o conhecimento de forma colaborativa. A análise dessa fala encontra respaldo teórico em Libâneo (2016, p. 354), que afirma,

[...] tem se fortalecido o entendimento de que a didática não pode formular seu objeto de estudo sem a consideração dos conteúdos e métodos das ciências a serem ensinadas, assim como as didáticas específicas não podem cumprir sua tarefa na formação de professores sem os princípios de aprendizagem e ensino comuns a todas as disciplinas.

Isso demonstra que o uso de metodologias lúdicas precisa ser compreendido como uma estratégia pedagógica planejada, respaldada por fundamentos didáticos e interdisciplinares. Também nesse sentido, os jogos podem ser compreendidos como uma linguagem própria dentro do processo educativo. Como afirmam Santos, Nunes e Oliveira (2022, p. 11),

(...) 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, possibilitando diversificar o ensino de Geografia, tendo como objetivo exprimir a percepção dos espaços individuais e coletivos dos sujeitos, tornando as aulas atrativas, aproximando o conteúdo geográfico à realidade dos estudantes através do conhecimento simbólico que são representados habitualmente na vida deles.

Essa citação contribui para reforçar a importância de compreender o lúdico como forma de comunicação educativa, e não apenas como um recurso acessório. Em entrevista, a professora de Geografia relatou a relevância que as metodologias lúdicas passaram a ter no cotidiano da sala de aula. Segundo ela, os jogos facilitaram a compreensão de conteúdos complexos e possibilitaram uma aproximação maior entre os alunos e o conhecimento geográfico. Ela relatou que “os alunos começaram a dizer que as aulas estavam mais divertidas e que agora conseguiam entender melhor a matéria. Um deles me disse que, pela primeira vez, estava ansioso pela aula de Geografia porque sabia que iria aprender brincando.” Essa percepção indica que a motivação e o prazer em aprender podem ser fatores fundamentais na construção de um processo educativo mais eficaz e significativo.

Ainda nesse contexto, uma aluna de 11 anos, do 6º ano, compartilhou sua experiência em uma das atividades realizadas: “Eu gosto quando a professora traz jogos para a aula, porque assim eu entendo melhor e quase

nunca esqueço o que ela ensinou. Fica mais fácil e mais legal de aprender.” O relato da estudante evidencia que o uso de jogos não apenas facilita a assimilação do conteúdo, mas também contribui para a retenção da aprendizagem. A fala da aluna reflete, de maneira sensível, como o ambiente escolar pode se transformar positivamente quando metodologias envolventes são empregadas, promovendo uma aprendizagem significativa desde os primeiros anos da educação básica.

No entanto, a mesma professora também pontuou os desafios enfrentados para a aplicação constante dessas metodologias. De acordo com ela,

“a maior dificuldade tem sido a falta de recursos pedagógicos adequados e uma estrutura mais apropriada para desenvolver as atividades. Muitas vezes, eu mesma tenho que confeccionar os materiais, o que exige tempo e recursos que nem sempre estão disponíveis. Além disso, sinto falta de uma equipe de apoio que possa colaborar com o planejamento e a execução dessas práticas, pois sozinha nem sempre consigo atender todas as necessidades da turma.”

A fala da docente revela a importância de políticas institucionais que valorizem o uso de metodologias ativas com suporte concreto — tanto em materiais quanto em apoio humano — para garantir sua efetividade e sustentabilidade no ambiente escolar. A constatação da professora reafirma que, apesar dos benefícios, o uso de jogos ainda depende de investimentos estruturais e de um olhar institucional comprometido com a inovação pedagógica.

Por fim, ressalta-se que esta pesquisa ainda está em andamento, o que permite considerar que as análises aqui apresentadas representam um recorte inicial dos dados obtidos. A continuidade do estudo possibilitará aprofundar a compreensão dos impactos do uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem da Geografia, bem como identificar estratégias que superem os desafios relatados. Com base nas evidências preliminares, é possível afirmar que as metodologias lúdicas têm potencial para transformar o ensino da

Geografia em uma experiência mais próxima, acessível e significativa para os estudantes — especialmente quando há suporte institucional que valorize o trabalho docente e o protagonismo discente.

Considerações finais

A análise dos dados obtidos até o momento permite afirmar que o uso de metodologias lúdicas no ensino de Geografia tem contribuído significativamente para a construção de um processo educativo mais participativo, atrativo e significativo. A experiência desenvolvida no colégio estadual de tempo integral em Iporá-GO demonstrou que os jogos, quando integrados de forma planejada às práticas pedagógicas, promovem maior envolvimento dos estudantes, facilitam a compreensão de conceitos geográficos e estimulam a articulação entre o conhecimento escolar e a

realidade vivida pelos alunos.

As falas da professora e da aluna entrevistadas reforçam a potência transformadora do lúdico no cotidiano escolar, evidenciando que o prazer em aprender e o envolvimento emocional com as atividades favorecem a aprendizagem significativa e a retenção dos conteúdos. Além disso, a prática docente mostrou-se fortalecida ao incorporar estratégias que tornam a aula mais inclusiva, colaborativa e sensível às diferentes formas de aprender dos estudantes.

No entanto, os desafios relatados pela docente, como a escassez de recursos e a sobrecarga de trabalho, evidenciam a necessidade de políticas públicas e ações institucionais que garantam condições adequadas para a implementação de metodologias ativas. O sucesso das práticas lúdicas não depende apenas do engajamento do professor, mas também de um ambiente escolar estruturado e de uma gestão comprometida com a inovação pedagógica.

Ressalta-se que esta pesquisa encontra-se em andamento e que os resultados apresentados até aqui representam apenas um recorte inicial das análises. A continuidade do estudo permitirá aprofundar a compreensão dos efeitos das metodologias lúdicas no ensino de Geografia, assim como identificar caminhos para superar os obstáculos encontrados na prática docente.

Dessa forma, recomenda-se que o lúdico seja mais amplamente explorado nas escolas, não como um recurso esporádico ou secundário, mas como uma linguagem pedagógica legítima e eficaz, capaz de promover aprendizagens contextualizadas, críticas e integradoras. Para investigações futuras, sugere-se ampliar o escopo da pesquisa para outros níveis de ensino e componentes curriculares, com o objetivo de compreender de forma mais ampla as possibilidades e os limites das práticas lúdicas na educação básica.

REFERÊNCIAS

¹Discente em graduação em Licenciatura em Geografia na Universidade Estadual de Goiás Unu-Iporá – joycesilvaa29@gmail.com

² Docente/pesquisador Universidade Estadual de Goiás – Coordenador setorial Curso de Geografia - professorrzejinho@gmail.com

³ Pósgraduanda no PPGEIO – mestrado acadêmico em Geografia no Câmpus Cora Coralina - Sede: Cidade de Goiás - jemimatostageo@gmail.com

CALLAI, H. C. A GEOGRAFIA ESCOLAR – E OS CONTEÚDOS DA GEOGRAFIA. Revista Anekumene, Vol1, nº 1, 2011. Disponível em <http://www.anekumene.com/index.php/revista/article/view/14/15> - Acesso em: 16 de Fevereiro de 2025.

LIBÂNEO, J. C. A teoria do ensino para o desenvolvimento humano e o planejamento de ensino. Educativa, Goiânia, v. 19, n. 2, p. 353-387, 2016. Disponível em <http://seer.ucg.br/index.php/educativa/article/view/5391/2954> - Acesso em: 20 de Fevereiro de 2025.

PONTUSCHKA, N. N.; CACETE, N. H.; PAGANELLI, T. I. Para ensinar e aprender Geografia. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

SANTOS, Adelvan Ferreira; NUNES, Marcone Denys dos Reis; OLIVEIRA, Simone Santos de. O uso de jogos no ensino de Geografia: reflexões sobre a prática pedagógica. Revista Brasileira de Educação em Geografia, Campinas, v. 12, n. 22, p. 05-24, jan./dez. 2022. Disponível em: <https://revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/article/view/1047/562>. Acesso em: 14 abr. 2025.