

RECURSOS LÚDICOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: A CULTURA DE PERNAMBUCO POR MEIO DE JOGOS DE CARTAS

Aline Fernanda Silva de Moura ¹
Rhaissa Francisca Tavares de Melo Balder ²
Cloves Augusto de Lima Sales ³

INTRODUÇÃO

A Geografia é, por vezes, percebida como uma disciplina cansativa por alguns alunos. Diante desse cenário, muitos educadores têm buscado adotar estratégias que tornem as aulas mais dinâmicas, inclusivas e envolventes. Entre essas estratégias, destacam-se as metodologias ativas e o uso de recursos lúdicos, que favorecem a participação dos estudantes e a construção coletiva do conhecimento.

Na busca por alternativas pedagógicas mais atrativas, os jogos de cartas surgem como um recurso lúdico capaz de aproximar os alunos do ensino de Geografia, ao mesmo tempo em que valorizam a cultura de Pernambuco, temática presente no currículo do Ensino Fundamental Anos Finais, no eixo de estudo referente à Região Nordeste. Esse tipo de recurso contribui para o aprendizado significativo, estimulando a curiosidade, o raciocínio e a interação entre os estudantes.

De acordo com Oliveira (2025, p. 8), a educação necessita integrar elementos lúdicos em sua prática pedagógica, uma vez que o ato de ensinar ultrapassa a mera transmissão de conhecimentos, envolvendo a promoção de uma convivência baseada no respeito, na ética e na colaboração entre os alunos, princípios que configuram um verdadeiro fair play educacional. Nessa perspectiva, o lúdico é entendido como um meio de humanizar as relações de ensino e aprendizagem, tornando-as mais participativas e cooperativas.

A atividade aqui relatada teve como objetivo explorar metodologias ativas e lúdicas no ensino de Geografia, por meio da criação de um jogo de cartas com o tema “Cultura de Pernambuco”.

¹ Mestranda do Curso de Geografia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, aline_fgomes@hotmail.com;

² Doutora pelo Curso de Geografia da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, rhaissatavares@hotmail.com;

³ Graduado pelo Curso de Geografia do Instituto Federal de Pernambuco – IFPE, clovessales@hotmail.com;



A proposta visou promover o aprendizado de forma criativa, participativa e inclusiva, valorizando os saberes locais e regionais e incentivando o protagonismo dos estudantes no processo de construção do conhecimento.

METODOLOGIA

O presente estudo configura-se como um relato de experiência, modalidade escolhida por permitir a descrição e análise de vivências pedagógicas no contexto escolar. Segundo Santana et al. (2025, p.11), esse tipo de abordagem é “escolhido quando o objetivo é explorar percepções, comportamentos ou fenômenos sociais de forma aprofundada, sem reduzir os dados a números”.

Além disso, caracteriza-se também como uma observação participante, compreendida como uma técnica de coleta de dados que implica envolver-se ativamente na análise dos fenômenos estudados, constituindo um método essencial para a investigação científica (Fiorentini; Lorenzato, 2006).

A proposta teve como objetivo promover o aprendizado de forma criativa, participativa e inclusiva, valorizando os saberes locais e regionais. Para isso, foi elaborado, juntamente com os estudantes do 9º ano da Escola Cecília Meireles, localizada no município de Cumaru, PE.

Durante a elaboração do jogo, os estudantes participaram ativamente na escolha dos conteúdos, chegando à decisão de abordar a cultura pernambucana, por ser um tema de interesse comum entre os alunos. Na produção das cartas, a turma, composta por 15 estudantes, foi dividida em cinco grupos de três integrantes. Cada grupo ficou responsável por elaborar perguntas e respostas sobre um aspecto específico da cultura de Pernambuco, sendo distribuídos da seguinte forma:

- 1º grupo – músicas;
- 2º grupo – danças;
- 3º grupo – culinária;
- 4º grupo – artesanatos;
- 5º grupo – festas populares.

Esse processo favoreceu a construção coletiva do conhecimento, estimulando a troca de saberes e a cooperação entre os alunos.

Após a elaboração das perguntas, o modelo gráfico das cartas foi criado de forma colaborativa na plataforma Canva, conforme as preferências dos estudantes. As cartas foram impressas na escola, e cada grupo ficou responsável por recortar as suas respectivas



perguntas. Em seguida, o jogo foi aplicado em sala de aula, promovendo momentos de interação, curiosidade e engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem.

O LÚDICO COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS

O ensino de Geografia, enquanto componente curricular, deve possibilitar ao aluno compreender as dinâmicas do espaço geográfico e suas transformações, desenvolvendo uma leitura crítica da realidade. Para que essa aprendizagem ocorra de forma significativa, é essencial que o professor adote metodologias que despertem o interesse e a participação ativa dos estudantes. Nesse sentido, o uso de recursos lúdicos constitui uma estratégia pedagógica eficaz, pois aproxima o conteúdo da vivência dos alunos e torna o processo de ensino mais envolvente.

De acordo com Oliveira (2025, p.11), “tanto o lúdico quanto a ludicidade revelam-se elementos importantes no processo educativo, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes e promovendo uma aprendizagem mais interativa, criativa e motivadora”.

O autor reforça que a ludicidade não deve ser vista apenas como entretenimento, mas como uma ferramenta de mediação do conhecimento, capaz de potencializar o aprendizado e desenvolver múltiplas competências.

Ainda segundo Oliveira (2025, p.15), “brincar se torna um ato educativo, permitindo que o educando aprenda não apenas conteúdos formais, mas também valores essenciais para sua formação como indivíduo histórico-cultural e cidadão”. Assim, o lúdico no contexto escolar assume um papel formativo, contribuindo não apenas para a assimilação de conteúdos, mas também para o desenvolvimento ético, social e cultural do aluno.

No campo do ensino de Geografia, as práticas lúdicas se mostram especialmente relevantes. A disciplina, por sua natureza, exige do estudante a capacidade de interpretar o espaço, compreender fenômenos geográficos e estabelecer relações entre sociedade e natureza. Dessa forma, “a utilização de jogos e atividades lúdicas no ensino de Geografia é uma estratégia pedagógica fundamental para tornar o aprendizado mais dinâmico, interativo e significativo para os estudantes” (Oliveira, 2025, p.26). O uso de metodologias ativas e de recursos didáticos inovadores contribui para que o aluno se torne protagonista de sua aprendizagem.

Nessa mesma perspectiva, Santos et al. (2022, p.7) afirmam que “os jogos podem se configurar como dispositivos didático-pedagógicos que permitem ensinar e aprender



temas e conceitos da Geografia Escolar, a partir de uma mobilização centrada na representação da realidade por meio do simulacro dos jogos”. Ou seja, os jogos possibilitam aos estudantes representarem e interpretarem o mundo de forma simbólica e dinâmica, o que potencializa a construção do pensamento geográfico.

Complementando essa visão, Santos et al. (2022, p.11) destacam que “a Geografia escolar contemporânea se reinventa a todo momento, buscando alternativas para contextualizar seus conteúdos e conceitos por meio dos diferentes dispositivos didáticos e lúdicos”.

Essa constante reinvenção demonstra o compromisso da disciplina com uma educação crítica, contextualizada e significativa, que reconhece o papel do lúdico como ferramenta de inovação e engajamento no processo de ensino-aprendizagem.

Dessa forma, o uso de jogos e atividades lúdicas, como os jogos de cartas, no ensino de Geografia representa uma oportunidade de aproximar o conteúdo escolar da realidade cultural dos alunos, valorizando elementos regionais e promovendo o aprendizado de maneira prazerosa e significativa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No ensino de Geografia, o desafio de despertar o interesse dos alunos e facilitar a compreensão de conteúdos complexos sempre esteve presente, uma vez que essa área do conhecimento exige dos estudantes não apenas o domínio teórico, mas também a capacidade de contextualizar e aplicar conceitos em diferentes escalas, do local ao global (Oliveira, 2025, p. 9).

A experiência realizada por meio da criação e aplicação de um jogo de cartas sobre a cultura de Pernambuco mostrou-se uma alternativa eficaz para tornar as aulas mais atrativas, dinâmicas e significativas.

Durante o desenvolvimento da atividade, foi possível observar o envolvimento e o entusiasmo dos alunos na construção das perguntas, nas discussões sobre o conteúdo e na própria execução do jogo. O trabalho coletivo favoreceu a cooperação e a troca de saberes, estimulando a autonomia dos estudantes e fortalecendo o vínculo entre professor e turma.

Nesse contexto, Leão et al. (2020, p.02) destacam que o papel do professor consiste em mediar o processo de aprendizagem, incentivando a participação ativa dos alunos e estimulando a construção conjunta do conhecimento. Essa parceria entre professor e



estudante fortalece a autonomia discente e consolida um ambiente de cooperação e solidariedade em sala de aula.

A observação participante evidenciou que os alunos se sentiram mais motivados a aprender conteúdos geográficos quando estes foram apresentados de forma lúdica e contextualizada.

O jogo permitiu relacionar a Geografia à cultura local, aproximando o conhecimento científico da realidade cotidiana dos estudantes. Essa integração reforça o papel da escola como um espaço que ultrapassa a simples transmissão de saberes formais, tornando-se também um ambiente de construção cultural e social.

Ao trabalhar com a cultura de Pernambuco, suas danças, músicas, festas, culinária e artesanatos, os alunos reconheceram elementos de sua própria identidade regional, o que contribuiu para uma aprendizagem mais significativa. Assim, o ensino de Geografia passou a ser percebido como uma oportunidade de compreender o espaço vivido, valorizando as expressões culturais locais.

Desse modo, os resultados apontam que o uso de jogos de cartas como recurso lúdico no ensino de Geografia possibilita ao estudante atuar de forma ativa, participativa e reflexiva no processo de aprendizagem, além de promover o reconhecimento e a valorização da cultura regional como parte fundamental da formação cidadã e do conhecimento geográfico escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dinâmica desenvolvida favoreceu uma aprendizagem significativa, promovendo o desenvolvimento de habilidades essenciais, como a cooperação, a oralidade e o pensamento crítico. O uso de recursos lúdicos demonstrou-se eficaz para potencializar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais atrativo, participativo e acessível aos estudantes.

A experiência evidenciou que é possível integrar o aspecto lúdico ao conteúdo pedagógico de maneira eficiente, despertando o interesse dos alunos e contribuindo para uma educação mais inclusiva, contextualizada e significativa.

Além disso, o jogo de cartas elaborado sobre a cultura de Pernambuco mostrou-se uma ferramenta pedagógica versátil, com potencial para ser adaptada e aplicada em outras turmas e componentes curriculares, ampliando as possibilidades de ensino e aprendizagem na área da Geografia escolar.



Palavras-chave: Jogos Educativos, Ensino de Geografia, Cultura Pernambucana, Recursos Lúdicos.

REFERÊNCIAS

LEÃO, D. S. S.; CIASCA, M. I. F. L.; VIEIRA, H. R. A parceria professor–estudante na proposta da aprendizagem cooperativa. **Revista de Instrumentos, Modelos e Políticas em Avaliação Educacional**, v.1, n.3, 2020.

FIORENTINI, D.; LORENZATO, S. Investigação em Educação Matemática: percursos teóricos e metodológicos. São Paulo: **Autores Associados**, 2006.

OLIVEIRA, T. R. **O uso de jogos e atividades lúdicas no ensino de geografia**. 2025. 33f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Federal de Uberlândia, Minas Gerais, 2025.

SANTANA, A. C. A.; NARCISO, R.; FERNANDES, A. B. Explorando as metodologias científicas: tipos de pesquisa, abordagens e aplicações práticas. Curitiba: **Revista caderno pedagógico**, v.22, n.1, p.01-18. 2025.

SANTOS, A. F.; NUNES, M. D. R.; OLIVEIRA, S. S. Carta na manga: o uso de jogos na educação geográfica. Campinas: **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, v.12, n.22, p.05-24, 2022.

