

## UMA REVISÃO INTEGRATIVA: LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Valdeize de Sales Marques<sup>1</sup>  
Carlos José Trindade da Rocha<sup>2</sup>

### RESUMO

O Artigo refere-se a uma revisão integrativa sobre a ludicidade no processo de aprendizagem de geografia no ensino fundamental. Metodologicamente, utilizou-se a pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, com caráter dedutivo, com características de revisão integrativa interações descritivas. A princípio para construção da revisão integrativa, utilizou-se as seis etapas utilizadas para a realização deste tipo de estudo. Para a primeira fase elaborou-se a seguinte questão de pesquisa: Como a literatura nacional aborda a ludicidade como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem de geográfica no ensino fundamental? Realizou-se a coleta de dados entre o período do mês de outubro 2022 a partir das bases de dados na Biblioteca Virtual da Scientific Eletronic Library Online (SCIELO) e google acadêmico, utilizando-se como descritores: ludicidade, ferramenta pedagógica, ensino de geografia e BNCC, estabelecendo-se como como critérios de inclusão: artigos dos últimos 5 anos (2019 a 2022), nacionais, disponíveis nas referidas bases de dados gratuitamente em português. Excluiu-se artigos incompletos, e ou que não responderam ao objeto desta pesquisa. Os dados foram organizados e tabulados, posteriormente foram analisados com auxílio da análise conteúdo. A proposta do lúdico no campo do ensino fundamental visa promover uma alfabetização significativa, incorporando na vida dos alunos conhecimento através das características do conhecimento do mundo. Entende-se que a ludicidade é um importante suporte que pode ser associado ao ensino, visando a aprendizagem do educando, e propiciando ao mesmo não só a diversão, mas também o seu desenvolvimento.

**Palavras-chave:** Revisão integrativa, Lúdico, Anos iniciais, Aprendizagem, Geografia.

### INTRODUÇÃO

A escola, além de ser um espaço de ensino e aprendizagem, também é um lugar dotado de relações sociais, onde o estudante desenvolve conexões não apenas no âmbito formal, mas também através de ferramentas pedagógicas utilizadas, pelo mesmo, nos mais diversos objetos de conhecimento. É nesse sentido que o professor enquanto mediador do conhecimento, deve usar ferramentas pedagógicas para apreender a atenção dos estudantes sobre determinado conteúdo.

A teoria vygostkyana abordada por Oliveira (2008, p. 61) “estabelece forte ligação entre o processo de desenvolvimento e a relação do indivíduo com seu ambiente sócio-cultural e com sua situação de organismo que não se desenvolve plenamente sem o suporte de outros

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará - UFPA, [valdeizesales@gmail.com](mailto:valdeizesales@gmail.com);

<sup>2</sup> Professor Orientador Dr. Carlos Rocha da UFPA/FAPED/CCAST, [carlosjtr@hotmail.com](mailto:carlosjtr@hotmail.com).

indivíduos de sua espécie”. Percebe-se então, a relevância da mediação do docente no processo de ensino aprendizagem do estudante, por meio da utilização do lúdico como instrumento pedagógico.

A teoria vygostkyana explica ainda que o indivíduo não se desenvolve de forma integral sem a interação com outros indivíduos. Marques (2017, p. 9) corrobora que “ludicidade é um instrumento prático de estimulação”. Entende-se que o lúdico pode ser utilizado para apreender a atenção do estudante e tornar a aprendizagem mais prazerosa e significativa. Ao passo que as crianças vão brincando, também vão se desenvolvendo, podendo também aprender as regras sociais através dos jogos.

Ao brincar, afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente interligados. A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para o processo de apropriação de signos sociais. Cria condições para uma transformação significativa da consciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexas de relacionamento com o mundo. [...] a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais (OLIVEIRA, 2011, p. 164).

As atividades lúdicas permitem que o aluno coloque em prática o conteúdo aprendido, seja por meio de um desenho, jogo ou uma brincadeira. O presente estudo justifica-se por considerar a relevância da ludicidade como importante ferramenta pedagógica, a qual poderá ser usada pelo professor de geografia dos anos iniciais do fundamental, visando a aprendizagem do educando e por sua vez, seu desenvolvimento enquanto ser social.

Assim, este estudo objetiva entender a ludicidade como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem geográfica no ensino fundamental. Neste artigo apresentamos parte de alguns dados que visam compreendê-la.

## **METODOLOGIA**

Nessa pesquisa, utilizou-se o método dedutivo, com características de revisão integrativa (SCHUTZ et al., 2011) e de interações descritivas com abordagem qualitativa (GIL, 2017).

Para construir a Revisão Sistemática da Literatura – RSL, utilizou-se as seis etapas utilizadas para a realização deste tipo de estudo. Para a primeira fase elaborou-se a seguinte questão de pesquisa: Como a literatura nacional aborda a ludicidade como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem de geográfica no ensino fundamental?

Realizou-se a coleta de dados entre o período do mês de outubro 2022 a partir das bases de dados na Biblioteca Virtual da Scientific Eletronic Library Online (SCIELO) e google acadêmico, utilizando-se como descritores: ludicidade, ferramenta pedagógica, ensino de geografia e BNCC, estabelecendo-se como critérios de inclusão: artigos dos últimos 5 anos (2019 a 2022), nacionais, disponíveis nas referidas bases de dados gratuitamente em português. Excluiu-se artigos incompletos, e ou que não responderam ao objeto desta pesquisa.

Para a revisão realizou-se a coleta no universo de 20 pesquisas, e, conforme os critérios de inclusão e exclusão, condicionou-se a seleção em um filtro inicial de 15 trabalhos e 10 posteriormente, em que 3 constituiu-se na amostra selecionada como recorte para este trabalho.

Os dados coletados foram organizados em um quadro, apresentando-se os seguintes tópicos: título, ano de publicação e objetivo do artigo. Após tabulação processou-se as análises dos dados com o auxílio da análise do conteúdo (SANTOS, 2012).

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

A proposta do lúdico no campo do ensino fundamental vem promover uma alfabetização significativa, incorporando na vida dos alunos conhecimento através das características do conhecimento do mundo.

Desta forma, o texto da BNCC não faz a defesa explícita de uma determinada concepção ou orientação teórica da Geografia (PINHEIRO; LOPES, 2021). Afirma inicialmente, ao apresentar esse componente curricular, que o estudo da Geografia é uma oportunidade para se compreender o mundo em que se vive, na medida em que “[...] aborda as ações humanas construídas nas distintas sociedades existentes nas diversas regiões do planeta” (BRASIL, 2017, p. 357).

A BNCC, de certo modo, reverbera uma ideia que tem se fortalecido recentemente de que o ensino de Geografia deve promover ao aluno a oportunidade de se apropriar de um modo específico de olhar e compreender o mundo: o olhar geográfico (CALLAI, et al., 2016). Isso faz com que no centro dos objetivos do ensino de Geografia, ou da educação geográfica, esteja o desenvolvimento do raciocínio geográfico, o qual pode ser desenvolvido por meio dos jogos e brincadeiras, compreendendo que:

A prática da ludicidade no ensino provoca o aluno em todas as suas habilidades, é uma alternativa que traz grandes benefícios ao desenvolvimento do ser humano em formação. O lúdico proporciona ao aluno uma nova maneira de aprender e de se desenvolver. Quando se fala em brincar, existem regras, objetivos educacionais, situações que podem ser exploradas. Os jogos, em sala de aula ou em outro ambiente



escolar, bem conduzidos provocam o interesse pela disciplina e pelo conteúdo. Num simples jogo, o aluno terá que estudar melhor a estratégia de jogar e vencer, usando o raciocínio, a lógica, a forma de relacionamento entre os participantes e a cooperação, em que um ajuda o outro. Como consequência, far-se-á fundamental o cuidado para que a atividade não seja somente competição, mas cooperação (BRODANI, 2010. P. 02).

É importante ressaltar que o uso do lúdico nas aulas de geografia, não é uma fuga dos deveres e obrigações do docente, mas é uma forma de estimular a curiosidade e aprendizagem dos educandos. Além disso, a associação do lúdico ao ensino de geografia é uma oportunidade de desmitificar a prática do brincar como recreação e ressignificá-la como destaque no processo de construção do conhecimento (BALBUENA; BALBUENA E SOUZA, 2020).

Para tanto, é importante que o professor planeje sua aula de acordo com a realidade dos educandos, realize as atividades objetivando a aprendizagem dos mesmos, e não realize as atividades apenas como momento de lazer e cumprimento de carga horária. Segundo Castellar e Vilhena (2010) o professor deve ser seletivo na organização da sua aula e ter domínio sob os materiais didáticos que utilizará.

Assim, a geografia permite a compreensão do mundo e contribui para a formação da criança, enquanto ser social. Em tese a geografia “compreende o aprender, aplicar, interagir, intervir nas questões de ordem social, política, cultural e econômica, levando em conta os fatores regionais e mundiais” (FLORES WIZNIEWSKY et al., 2018, p. 97).

Desse modo, a construção do conhecimento geográfico perpassa pelas experiências do aluno, à compreensão até a aplicação desse conhecimento.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Identificou-se os artigos em relação aos títulos, ano de publicação, autores e base de dados (Quadro 1).

Quadro 1 – Amostra de artigos selecionados na RSL

Título	Ano	Tipo de estudo	Objetivo
A geografia na base nacional comum curricular (BNCC): percursos e perspectivas	2021	Pesquisa documental	Discutir a entrada da Geografia escolar no Brasil, a importância do componente curricular nos currículos escolares e, principalmente, sua presença na BNCC
O lúdico na geografia: possibilidades e limites no ensino fundamental	2020	Pesquisa descritiva e interpretativa	Propor a interação teoria-prática, no sentido de transformar a sala de aula de modo mais atrativo, fazendo uso de diversas linguagens, por meio da ludicidade, facilitando a prática docente da geografia, contribuindo assim, para que o estudante seja capaz de pensar a partir de novos paradigmas e como protagonista do espaço social
Práticas lúdicas como ferramentas no processo ensino e aprendizagem de geografia	2018	Pesquisa documental e empírica	Dissertar e associar a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem da Geografia

Fonte: os autores (2022).

A pesquisa de Pinheiro e Lopes (2021) aborda que a BNCC trará uma unificação dos conteúdos a nível nacional, entretanto, foram encontrados diversos retrocessos que incluem desde a explicação incompleta dos conceitos geográficos até uma escassa referência ao trabalho de campo da Geografia.

Os autores, ainda consideram outra lacuna identificada no texto da BNCC, e que toca particularmente a disciplina de Geografia, é a escassa referência ao trabalho de campo ou ao estudo do meio no trabalho pedagógico dessa disciplina (citado apenas duas vezes, sendo uma delas na introdução da área de Ciências Humanas e outra na área de Geografia que trata do Ensino Fundamental Anos Iniciais).

Para Santos (2018, p. 4) a ludicidade é uma ferramenta pedagógica que demanda espaço, tempo e dedicação e à medida que este instrumento é associado ao ensino da Geografia estabelece uma relação de ensino e aprendizagem entre o estudante e o professor, tendo em vista que potencializa as relações sociais o ambiente escolar produtivo.

A ludicidade é uma ferramenta fundamental em todas as fases da vida humana, haja vista que é a forma simples e agradável de aprender porque não envolvem práticas metódicas de ensino que “fadigam” os estudantes (SANTOS, 2018).

Aquino, Freitas e Sobral (2020, p. 22), concebe que se faz necessário encontrar o equilíbrio e a seriedade das funções pedagógicas centradas no ensinar conteúdos e no aprender desses estudantes, contribuindo para o desenvolvimento da subjetividade, trazendo outras formas e atitudes em relação ao conhecimento do mundo, do outro e de si mesmo para construção do ser humano autônomo, criativo e com implicações para o sucesso escolar.

Essa forma de inovar o ensino de, a partir do conhecimento adquirido da turma, envolve a observação das coisas ao seu redor, compreendendo, assim, a relação social perante seus pontos de vista (AQUINO, FREITAS E SOBRAL, 2020, p. 22).

Nesse viés, Piaget (2010) aborda que:

[...] os jogos e as atividades lúdicas tornam-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir reinventar as coisas, que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato (PIAGET, 2010, p. 156).

O lúdico surge como forma de potencializar os objetos de conhecimento no ensino de geografia, sendo compreendido como importante ferramenta pedagógica. Evidenciando-se que ao passo que as crianças brincam, se desenvolvem e aprendem as regras sociais através dos jogos.

A RSL sobre a temática demonstra concepções sobre as atividades lúdicas possibilidades ao aluno de uma aprendizagem eficaz e prazerosa, permitindo que o mesmo coloque em prática suas competências e habilidades de aprendizagens, fazendo com que suas experiências contribuam para seu desenvolvimento enquanto ser social.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Compreende-se então que o uso do lúdico como ferramenta pedagógica no processo de aprendizagem de geografia no ensino fundamental, estimula a curiosidade e aprendizagem dos educandos. Além de tornar a aprendizagem prazerosa, fazendo com que a criança sinta mais interesse pelas atividades.

Vale ressaltar que é relevante que o docente conheça a BNCC para melhor planejar sua aula de acordo com a realidade dos educandos, visando proporcionar a aprendizagem significativa dos mesmos, devendo também ser organizado e ter domínio de possibilidades de ferramentas lúdicas pedagógicas.

A ludicidade é um importante suporte, visando a aprendizagem do educando, e propiciando ao mesmo não só a diversão, mas também o seu desenvolvimento. Diante do exposto, esta pesquisa de RSL possui a necessidade de socializar discussões e inquietações, no tocante às práxis desse tema no universo da educação básica e acreditamos que nossas reflexões somarão às outras pesquisas nessa área de estudo.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Deus pelo dom da vida, por me ajudar a não desistir dos meus sonhos e principalmente por nos proporcionar grandes experiências, como a de passar no vestibular, estudar numa universidade e conhecer excelentes profissionais. Dedico meus sinceros votos de agradecimentos à minha família por ser meu porto seguro, e me apoiar mesmo distante fisicamente, e pelos incentivos nos momentos difíceis e compreensão à minha ausência Para dedicação aos estudos.

Agradeço também ao meu orientador Prof. Dr. Carlos Rocha, pelas orientações e ensinamentos ao longo das disciplinas ministradas no curso de Pedagogia.

## REFERÊNCIAS

- AQUINO, Denize Tomaz de Aquino; FREITAS, Marlene Burégio Freitas; SOBRAL, Thainá Santos. O lúdico na geografia: possibilidades e limites no ensino fundamental. Revista Olhares. v. 8, n. 3, 2020, p. 19-35.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Versão Final. Brasília: MEC, 2017.
- BALBUENA, Leticia Bazzi do Nascimento; BALBUENA Ronilson Farias Majjione; SOUZA, Edvaldo Aparecido. Práticas lúdicas no ensino de geografia: Um olhar para o 6º ano de ensino fundamental. Revista de Comunicação Científica: Universidade do Estado de Mato Grosso. Juara-MT: 2020.
- SANTOS, F. M. dos. ANÁLISE DE CONTEÚDO: A VISÃO DE LAURENCE BARDIN. Revista Eletrônica de Educação, [S. l.], v. 6, n. 1, p. 383–387, 2012. DOI: 10.14244/%19827199291. Disponível em: <https://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/291>. Acesso em: 21 jun. 2023.
- BRODANI, D. S; ORTIZA. A. C. M. Práticas lúdicas no ensino de geografia em escolas de ensino fundamental da cidade de Restinga Sêca – RS. Conclusão de Curso (Monografia em Geografia. Restinga Sêca/RS, 2010.
- CASTELLAR, S.; VILHENA, J. O uso das diferentes linguagens em sala de aula. In: Ensino de Geografia. São Paulo: Cengage Learning, 2010. p. 65-98.
- CALLAI, Helena Copetti. et al. O ensino de Geografia nos trabalhos apresentados no XI ENANPEGE. Revista da ANPEGE, v. 12, n. 18, 2016, p. 43-55.
- FLORES WIZNIEWSKY, Carmen Rejane et al. Geografia I [recurso eletrônico]. Santa Maria - RS: UFSM, 2018.
- GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 7. ed. - São Paulo: Atlas, 2019.
- MARQUES, Juliana, Flausino. A importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento infantil. Monografia de graduação em Pedagogia, da Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora. p. 26. 2017.
- OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. Educação Infantil: Fundamentos e Métodos. São Paulo: Cortez, 2011.



- PIAGET, Jean, 1896 – 1980. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação/ Jean Piaget; tradução de Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. – 4. Ed. – [Reimpr.]. – Rio de Janeiro, RJ: LTC, 2010.
- PINHEIRO, Isadora; LOPES, Claudivan Sanches. A geografia na base nacional comum curricular (BNCC): percursos e perspectivas. *Geo UERJ*, Rio de Janeiro, n. 39, e45521,2021.
- SANTOS, Gabriel Carvalhos dos. Práticas lúdicas como ferramentas no processo ensino e aprendizagem de geografia. *Anais VII Enalic*. Fortaleza. 2018.
- SCHUTZ, G. R., Sant’Ana, A. S. S., Santos, S. G. (2011). Política de periódicos nacionais em Educação Física para estudos de revisão/sistemática. *Revista Brasileira Cineantropom Desempenho Humano*, Santa Catarina, 13(4):313-319, 2011. doi: 10.5007/1980-0037.2011v13n4p313.