

## EXPLORANDO A CARTOGRAFIA LÚDICA: UMA ABORDAGEM INTERDISCIPLINAR INOVADORA NO ENSINO DE GEOGRAFIA NA REDE PÚBLICA DE FORTALEZA-CE

Lais Souza Leite <sup>1</sup>  
Francisco Moacir de Saboia Filho <sup>2</sup>  
Tiago Vieira Cavalcante <sup>3</sup>

### RESUMO

No contexto da educação básica, a geografia enquanto disciplina esteve por muito tempo atrelada a concepções que a classificavam como decorativa e monótona, tornando o processo de aprendizagem maçante e desinteressante, sobretudo na percepção dos alunos. Sob essa perspectiva, a Cartografia Lúdica surge como uma estratégia didático-metodológica interdisciplinar capaz de transformar essas visões atribuídas à geografia, tornando-a uma disciplina mais divertida e interessante, favorecendo, assim, o processo de ensino-aprendizagem. Diante disso, o presente trabalho relata a aplicação dessa abordagem inovadora, junto aos alunos do 6º ano da Escola Municipal Cláudio Martins, instituição que compõe a rede pública do município de Fortaleza-CE. Os objetivos incluem: evidenciar a contribuição da Cartografia Lúdica para o ensino de Geografia; refletir sobre práticas de ensino que contribuam para o desenvolvimento de múltiplas habilidades dos alunos e; ponderar sobre o potencial da interdisciplinaridade no processo educacional. Para tanto, nos apoiamos em uma abordagem qualitativa e interdisciplinar, que dialoga com a arte. Na intervenção realizada, fez-se, primeiramente, uma sondagem inicial para identificar o nível de conhecimento prévio dos alunos em relação à cartografia e, logo em seguida, uma revisão de seus conceitos básicos utilizando exemplos de mapas de jogos e filmes para contextualização. Posteriormente, foi proposta para os estudantes a elaboração de mapas de espaços por eles imaginados, visando incentivar a criatividade e a aplicação dos conceitos aprendidos, promovendo o entendimento prático da cartografia por meio dessas produções artísticas. A atividade culminou na criação de 32 mapas, dentre os quais destacaram-se produções como o "Mapa Mágico", o "Mapa Pirata", entre outros. Esta experiência ressaltou de forma vívida o potencial dessa abordagem como uma ferramenta eficaz para promover a interdisciplinaridade no processo educacional. Dessa forma, conclui-se que essa abordagem abre caminhos para uma educação mais dinâmica e participativa, alinhada com as necessidades e os interesses dos estudantes.

**Palavras-chave:** Cartografia Lúdica, Interdisciplinaridade, Ensino de Geografia.

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Geografia da Universidade Federal do Ceará - UFC, [laissouza@alu.ufc.br](mailto:laissouza@alu.ufc.br);

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Geografia da Universidade Federal do Ceará - UFC, [moacirsaboia@alu.ufc.br](mailto:moacirsaboia@alu.ufc.br);

<sup>3</sup> Professor Orientador: Doutor em Geografia - UNESP - Rio Claro. Professor do Departamento de Geografia, Centro de Ciências, [tiagocavalcante@ufc.br](mailto:tiagocavalcante@ufc.br).

## INTRODUÇÃO

A Geografia com sua interdisciplinaridade e pluralidade constituída ao longo de várias correntes geográficas, conversou com diversas disciplinas e com a Arte não foi diferente. Para Tuan (1999) quando os mapas são desenhados em um material mais durável, o impulso artístico encontra a sua expressão, e este impulso é ainda mais poderoso quando os traços feitos pelo homem são adicionados. Com isso, a técnica da cartografia se alia à arte, segundo Fialho (2006) inventando espaços e construindo mundos e seus lugares.

Esta pesquisa de abordagem qualitativa surgiu a partir de uma demanda de atividade do Programa de Educação Tutorial (PET) Geografia da Universidade Federal do Ceará (UFC), diante de uma atividade denominada “PET nas Escolas”. O seu intuito principal é aproximar os licenciandos em formação do material que vem sendo produzido na universidade junto às escolas, afinal a geografia trabalhada de forma decorativa vem se afastando do aluno e para aproximar os estudantes traçamos alguns objetivos a serem alcançados.

O objetivo desta pesquisa, portanto, é evidenciar a contribuição da Cartografia Lúdica para o ensino de Geografia. Para alcançarmos tal objetivo foi feita uma reflexão sobre práticas de ensino que favoreçam o desenvolvimento de múltiplas habilidades dos alunos e ponderamos sobre o potencial da interdisciplinaridade no processo educacional.

A proposta foi integrar o imaginário de crianças do 6º ano da Escola Municipal Cláudio Martins com seus interesses pela aprendizagem. Segundo Kastrup (2015), o processo de aprendizagem não se resume à adaptação a um ambiente preexistente, nem à simples aquisição de conhecimento, mas envolve a experimentação e a invenção de si e do mundo. Assim, buscamos criar um espaço onde os alunos pudessem explorar e criar, aprendendo de forma ativa e criativa.

Com base nisso, trabalhamos com o imaginário dos alunos, rompendo com a visão de uma geografia monótona e decorativa. Durante a aula, utilizamos exemplos de realidades familiares para muitos deles, como mapas de jogos, livros, filmes, séries e animações. Ao explorar essas referências lúdicas, os alunos aprenderam de forma divertida sobre conceitos básicos de cartografia, como título, legenda, escala, orientação e projeção. Após essa imersão, cada aluno teve a oportunidade de ser autor de seu próprio mapa, projetando no papel o mundo que imaginavam e desejavam criar.

A atividade foi um sucesso, superando as expectativas do planejamento e demonstrando ser uma metodologia eficaz para a faixa etária dos alunos envolvidos. A proposta foi além do simples ato de brincar, promovendo um "aprender fazendo" com uma comunicação eficiente no processo de ensino-aprendizagem. Nesse contexto, não apenas os alunos enriqueceram seus conhecimentos, mas também os graduandos tiveram a oportunidade de experimentar metodologias desenvolvidas na universidade, devolvendo-as junto à comunidade escolar. Essa troca cumpre um dos pilares fundamentais da universidade: a extensão.

## **METODOLOGIA**

Para a realização deste trabalho, seguimos uma abordagem qualitativa, com foco na interdisciplinaridade entre Geografia e Arte, por meio da Cartografia Lúdica. Inicialmente, realizamos um levantamento bibliográfico sobre as metodologias de ensino com ênfase na cartografia lúdica, analisando materiais que destacassem suas aplicações no ensino de Geografia. Esse processo foi realizado com base em artigos acadêmicos e multimídias que exploravam produções artísticas de mapas, visando inspirar a prática pedagógica que seria aplicada.

Reuniões de planejamento foram realizadas com a professora da Escola Municipal Cláudio Martins, onde estabelecemos os objetivos e organizamos o cronograma da intervenção. Nessas reuniões, discutimos a importância de integrar atividades que dialogassem com a realidade e os interesses dos alunos do 6º ano, e como o uso da Cartografia Lúdica poderia despertar maior engajamento no processo de ensino-aprendizagem.

Na execução da atividade em sala de aula, fez-se, primeiramente, uma sondagem inicial para identificar o nível de conhecimento prévio dos alunos em relação à cartografia e, logo em seguida, uma revisão de seus conceitos básicos utilizando exemplos de mapas de jogos, livros filmes e séries, a fim de contextualizá-los da importância da cartografia no cotidiano. Posteriormente, foi proposta para os estudantes a elaboração de mapas de espaços por eles imaginados, visando incentivar a criatividade e a aplicação dos conceitos aprendidos, promovendo o entendimento prático da cartografia por meio dessas produções artísticas. A coleta de dados ocorreu por meio da observação direta e análise das produções artísticas geradas pelos alunos.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

O uso da cartografia lúdica no ensino de Geografia é considerada uma metodologia inovadora que fortalece a compreensão espacial dos alunos através de atividades interativas. Segundo Cordeiro et al. (2023), a aplicação de práticas lúdicas, como a construção de mapas socioafetivos, promove um ensino dinâmico que não apenas envolve o conteúdo técnico da cartografia, mas também incorpora a vivência dos estudantes no espaço ao qual estão inseridos. Essa abordagem não apenas facilita o processo de alfabetização cartográfica, mas também enriquece a percepção dos alunos sobre o ambiente geográfico ao estimular uma relação afetiva com o território explorado.

Além disso, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça a importância de introduzir a cartografia desde os primeiros anos escolares, utilizando métodos que despertem o interesse dos alunos pelo espaço geográfico e suas representações. Sob essa perspectiva, segundo Barbosa et al. (2019), a inclusão de atividades lúdicas, como jogos e desafios espaciais, é uma estratégia eficaz para melhorar a compreensão cartográfica, permitindo que os alunos desenvolvam noções de orientação e lateralidade de maneira interativa. Essas práticas, ao se aliarem à teoria, contribuem para a internalização dos conceitos cartográficos de forma intuitiva e prazerosa.

Por fim, Carvalho et al. (2024) ressaltam que a ludicidade no ensino da cartografia não apenas facilita a aprendizagem, mas também promove um ambiente de colaboração e interação entre os alunos. Ao inserir atividades como a construção de mapas e jogos, os estudantes se envolvem de maneira mais ativa no processo educativo, tornando-se protagonistas na construção do conhecimento. Assim, a cartografia lúdica, além de inovar as práticas pedagógicas tradicionais, fomenta o desenvolvimento crítico e reflexivo dos alunos sobre o espaço que habitam.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A aplicação da Cartografia Lúdica como ferramenta pedagógica apresentou resultados positivos em relação ao engajamento dos alunos e à compreensão dos conceitos geográficos. Durante a sondagem inicial, constatamos que grande parte dos estudantes possuía uma noção limitada sobre a cartografia, associando-a apenas à leitura de mapas tradicionais e desconectada de seu cotidiano. No entanto, após a contextualização com exemplos de mapas de jogos, livros, filmes e séries, os alunos começaram a entender a cartografia como uma prática mais dinâmica e acessível.

A culminância da atividade se deu com a produção de 32 mapas artísticos

(Figura 1), dentre os quais, o "Mapa Mágico" (Figura 2) o "Mapa das Plantas" (Figura 3), o "Mapa dos Doces" e o "Mapa Pirata" (Figura 4) destacaram-se pela criatividade e pela aplicação dos conceitos cartográficos aprendidos durante a intervenção, revelando, assim, a riqueza de interpretações dos alunos sobre os espaços imaginados, mostrando que a cartografia pode ser uma ferramenta eficaz para promover a interdisciplinaridade no ensino de geografia. Ao final da atividade, ficou evidente que os alunos desenvolveram uma visão mais ampla da cartografia, entendendo seu papel não apenas na leitura de mapas tradicionais, mas também como uma representação artística e significativa dos espaços.

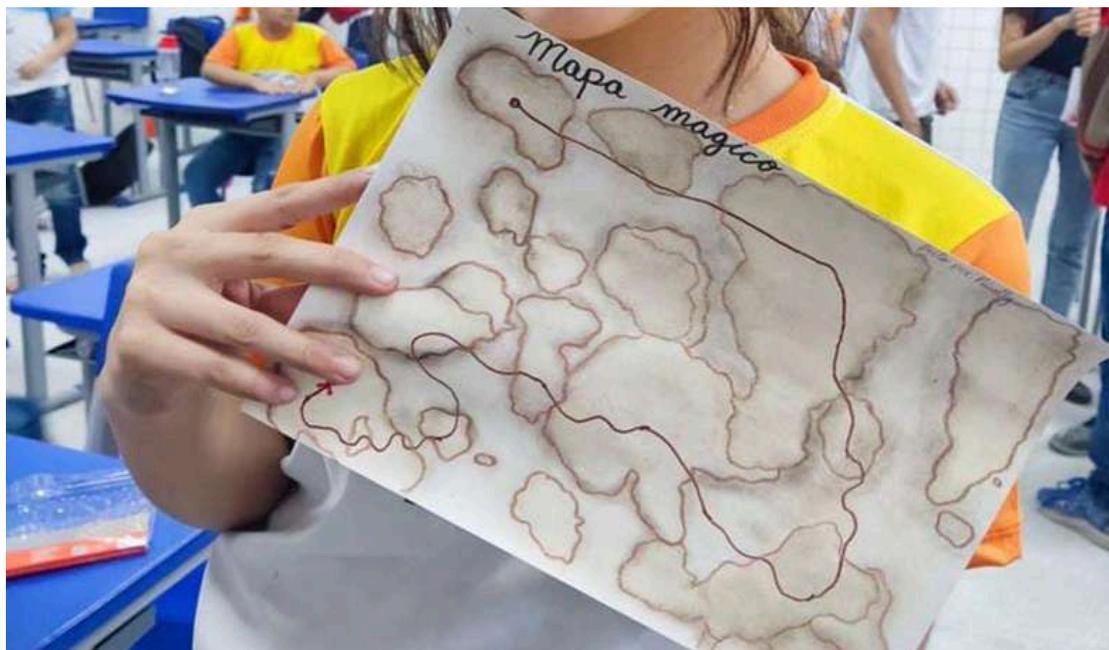
Outrossim, um aspecto relevante foi o desenvolvimento de habilidades diversas, como o trabalho em equipe, o raciocínio lógico e a expressão artística. A interdisciplinaridade se fez presente ao unir Geografia e Arte, permitindo aos alunos explorarem seu potencial criativo enquanto aplicavam os conhecimentos cartográficos. Esse formato lúdico, além de facilitar a assimilação dos conteúdos, contribuiu para a valorização da geografia como uma disciplina atrativa e interativa.

**Figura 1 – Mapas produzidos pelos alunos durante a atividade**



**Fonte: Autores**

Figura 2 – Mapa Mágico



Fonte: Autores

Figura 3 – Mapa das Plantas



Fonte: Autores

**Figura 4 – Mapa dos Doces e Mapa Pirata**

Fonte: Autores

Os resultados indicam que a Cartografia Lúdica é uma abordagem didático-metodológica interessante para o ensino de Geografia, pois torna o aprendizado mais acessível e engajador, permitindo que os estudantes se apropriem dos conceitos de forma ativa e criativa. A atividade também mostrou que o uso de mapas artísticos e lúdicos pode servir como ponto de partida para discussões mais profundas sobre a Geografia dos espaços vividos, ampliando as possibilidades pedagógicas dentro do contexto escolar.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Destaca-se o sucesso da utilização da Cartografia Lúdica como uma ferramenta pedagógica eficaz no ensino de Geografia. Através dessa metodologia, foi possível romper com a visão tradicional, aproximando os alunos da disciplina por meio de uma didática inovadora. A interdisciplinaridade entre Geografia e Arte demonstrou ser uma abordagem valiosa, permitindo que os alunos desenvolvessem não apenas habilidades cartográficas, mas também capacidades de trabalho em equipe, raciocínio lógico e expressão artística.

Os resultados mostraram que os alunos, ao criarem seus próprios mapas, não só absorveram os conceitos fundamentais de cartografia, mas também expandiram sua

compreensão sobre a representação dos espaços vividos e imaginados, facilitando a absorção de futuros conhecimentos cartográficos tradicionais. A atividade promoveu um aprendizado ativo, onde os estudantes se tornaram protagonistas na construção de seus conhecimentos. Espera-se que mais pesquisadores e educadores explorem e desenvolvam metodologias como a Cartografia Lúdica, reconhecendo seu potencial para melhorar o processo de ensino e aprendizagem da Geografia e de outras disciplinas afins.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos ao Programa de Educação Tutorial (PET) Geografia UFC proporcionar a experiência relatada neste artigo, além de possibilitar o desenvolvimento das competências necessárias para a realização deste trabalho. Agradecemos também à professora Guadalupe Aderaldo pelo apoio e orientação constante durante todo o processo, e à Escola Municipal Cláudio Martins, que nos acolheu e forneceu todo o suporte necessário para a realização da atividade, contribuindo diretamente para o sucesso deste trabalho.

## **REFERÊNCIAS**

BARBOSA, Paula Tatiana Pereira et al. **ENSINO DE GEOGRAFIA E A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO DENTRO DA CARTOGRAFIA.**

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018

CORDEIRO, Luiz André de Sousa; LEITE, Lais Souza; FILHO, Francisco Moacir de Saboia; ANDRADE, Jessica Barbosa de. **CARTOGRAFIA LÚDICA: TRILHANDO E MAPEANDO UMA POSSIBILIDADE DIDÁTICA.** Anais do X Fala Professor - Encontro Nacional de Ensino de Geografia, [s. l.], 2023.

DA SILVA CARVALHO, João Rafael et al. **Aplicação da atividade lúdica na compreensão da cartografia no ensino de geografia.** Caderno Pedagógico, v. 21, n. 1, p. 623-630, 2024.

DOS SANTOS, Leonoura Katarina; BERTAZZO, Cláudio José. **Cartografia geográfica: prática de ensino apoiada no lúdico.** In: OPEN SCIENCE RESEARCH I. Editora Científica Digital, 2022. p. 1701-1716.



FIALHO, Daniela Marzola. **Arte e cartografia**. In: I SEMINÁRIO ARTE E CIDADE, 2006, Salvador. Salvador: UFBA, Faculdade de Arquitetura, Escola de Belas Artes, Instituto de Letras, 2006.

KASTRUP, Virginia. **A cognição contemporânea e a aprendizagem inventiva**. In: KASTRUP, Virginia; TEDESCO, Silvia; PASSOS, Eduardo. Políticas da cognição. 1ª edição. Porto Alegre: Sulina, 2015. p. 91-110.

TUAN, Yi-Fu. **Maps and art: identity and utopia**. In: SILBERMAN, Robert Bruce. World views: Maps & art: September 11, 1999 - January 2, 2000. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.