INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE - CAMPUS NATAL CENTRAL

ROSYLENE THEMISTOCLES XAVIER DE ARAÚJO

A LUDICIDADE E O ENSINO DA GEOGRAFIA: REFLEXÕES EMERGENTES DE UM ESTUDO BIBLIOGRÁFICO

NATAL/RN

2026

ROSYLENE THEMISTOCLES XAVIER DE ARAÚJO

A LUDICIDADE E O ENSINO DA GEOGRAFIA: REFLEXÕES EMERGENTES DE UM ESTUDO BIBLIOGRÁFICO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Superior de Licenciatura em Geografia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – Campus Natal Central, em cumprimento às exigências legais, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciada em Geografia

Orientador: Prof. Me. Gueidson Pessoa de Lima

NATAL/RN

2026

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Estado do Rio Grande do Norte – IFRN
Sistema Integrado de Bibliotecas – SIBi

Araújo, Rosylene Themistocles Xavier de.
A663l A ludicidade e o ensino da geografia : reflexões emergentes de um estudo bibliográfico / Rosylene Themistoches Xavier de Araújo. – 2026.
32 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, Natal, 2026.
Orientador(a): Me. Gueidson Pessoa de Lima.

1. Geografia – Ensino. 2. Ludicidade. 3 Formação de professores. I. Lima, Gueidson Pessoa de. III. Título.

SIBi/IFRN CDU 911: 37.091.39

Elaborada pela Bibliotecária
Sandra Nery S. Bigois – CRB-15/439

A LUDICIDADE E O ENSINO DA GEOGRAFIA:
REFLEXÕES EMERGENTES DE UM ESTUDO BIBLIOGRÁFICO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Superior de Licenciatura em Geografia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – Campus Natal Central, em cumprimento às exigências legais, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciada em Geografia

Aprovado em 29/09/2026.

gov.br
Documento assinado digitalmente
GUEIDSON PESSOA DE LIMA
Data: 15/10/2026 19:43:04-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Me. Gueidson Pessoa de Lima – Orientador

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN)

gov.br
Documento assinado digitalmente
FRANCISCO EDNARDO GONCALVES
Data: 19/10/2026 15:12:05-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Me. Francisco Ednardo Gonçalves

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN)

gov.br
Documento assinado digitalmente
JOSE MATEUS DO NASCIMENTO
Data: 19/10/2026 23:46:05-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Dr. José Mateus do Nascimento

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN)

Dedico esse trabalho à minha mãe, **Rita Xavier da Silva** (*in memoriam*), uma mulher guerreira que nos criou com nobreza de caráter, ensinando-nos os princípios que norteiam minha vida.

Dedico também aos meus avôs maternos, principalmente, ao meu avô, **Miguel Pereira da Silva** (*in memoriam*), um homem digno que, apesar de viver com escassez financeira, tomou para si a responsabilidade de um pai, e nos acolheu sem restrição.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao ser maior que rege minha vida, aperfeiçoando-me a cada amanhecer. Minha gratidão aos meus filhos Maria Rita e Miguel Vitor, e aos familiares e amigos que me apoiaram nesta conquista, bem como aos colegas desta instituição pelas contribuições fundamentais em minha formação.

Um agradecimento especial ao meu orientador, Professor Mestre Gueidson Pessoa de Lima, um ser iluminado que, mesmo diante da escassez de tempo, acolheu-me como orientanda, contribuindo com seus saberes e sua conduta humanizada neste trabalho de conclusão do curso de Licenciatura em Geografia.

Ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN) – Campus Natal Central, onde fui acolhida com equidade social por meio do sistema de cotas. A instituição proporcionou-me uma educação de qualidade, somada a condições diversas que supriram minhas necessidades socioeconômicas e viabilizaram minha formação acadêmica.

Agradeço a todos que colaboraram direta ou indiretamente neste ambiente escolar. Meu reconhecimento aos colaboradores terceirizados, em especial à equipe do refeitório e ao Sr. Manoel da 4limas impressão pelo atendimento sempre prestativo e carinhoso de todos.

Aos profissionais do serviço social pelo suporte; à coordenação pedagógica; e ao setor de saúde pelo atendimento igualitário. Agradeço, em especial, à Dra. Poliana Araújo e à Psicóloga Andrezza Costa pela escuta atenta e pelos apontamentos nas situações adversas que afetaram meu desempenho acadêmico. Meus sinceros agradecimentos a todos que constroem o IFRN.

Aos meus professores, que compartilharam seus conhecimentos e me deram a oportunidade de crescimento pessoal e acadêmico, deixo minha imensa gratidão. Com seus exemplos, aprendi a quão valiosa e libertadora é a formação docente. Ser professor impõe inúmeros desafios, mas também a chance de fazer a diferença na vida dos que trilham nossos caminhos. Muito obrigada por fazerem valer tudo o que aprendi. Eterna gratidão!

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso tem como objeto de estudo a ludicidade articulada ao ensino de Geografia na Educação Básica e na formação inicial de professores. O estudo objetivou analisar os Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) do curso de Licenciatura em Geografia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN – *Campus* Natal-Central) presentes no Repositório Institucional *Memoria*, identificando as abordagens e concepções acerca do lúdico na interface com o ensino da disciplina. A metodologia fundamentou-se em uma abordagem qualitativa de caráter bibliográfico e exploratório, com levantamento documental no repositório no recorte temporal de 2016 a 2025, analisando o universo de 29 trabalhos cadastrados a partir do descritor *Ludicidade*. O aporte teórico ancorou-se em autores do campo da Geografia, como Callai (2003), Kaercher (2003), Moraes (2005) e Vesentini (2011), bem como em estudiosos da ludicidade e da mediação pedagógica, como Oliveira (1985), Friedman (1998), Bemvenuti (2009), Bordignon e Camargo (2013) e Lima (2020), além do documento normativo da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018). Como resultado final, constatou-se a ausência de pesquisas que abordem o lúdico como temática central ou recurso metodológico no acervo investigado. O diagnóstico revelou a existência de um hiato entre as práticas lúdicas desenvolvidas nos estágios supervisionados e a sua sistematização científica, bem como a prevalência de estudos voltados aos conteúdos geográficos conceituais em detrimento das metodologias de ensino. Diante disso, o trabalho conclui apontando proposições e recomendações pedagógicas para fomentar a intencionalidade lúdica e a inovação na formação docente da instituição.

Palavras-Chave: Ludicidade; Ensino de Geografia; Formação Inicial.

ABSTRACT

This undergraduate thesis has as its object of study playfulness articulated with Geography teaching in Basic Education and in initial teacher education. The study aimed to analyze the undergraduate theses (TCC) of the Geography Teaching Degree course at the Federal Institute of Education, Science and Technology of Rio Grande do Norte (IFRN – Natal-Central Campus) available in the Institutional Repository Memoria, identifying the approaches and conceptions regarding playfulness at the interface with the teaching of the subject. The methodology was based on a qualitative, bibliographic and exploratory approach, with a documentary survey in the repository within the time frame from 2016 to 2025, analyzing the universe of 29 works registered under the descriptor Playfulness. The theoretical framework drew on authors from the field of Geography, such as Callai (2003), Kaercher (2003), Moraes (2005) and Vesentini (2011), as well as scholars of playfulness and pedagogical mediation, such as Oliveira (1985), Friedman (1998), Bemvenuti (2009), Bordignon and Camargo (2013) and Lima (2020), in addition to the normative document of the National Common Curricular Base (BNCC, 2018). As a final result, it was found that there is an absence of research that addresses playfulness as a central theme or methodological resource in the investigated collection. The diagnosis revealed the existence of a gap between the playful practices developed in supervised internships and their scientific systematization, as well as the prevalence of studies focused on conceptual geographic content to the detriment of teaching methodologies. In view of this, the thesis concludes by pointing out pedagogical propositions and recommendations to foster playful intentionality and innovation in the institution's teacher education.

Keywords: Playfulness; Geography Teaching; Initial Teacher Education.

SUMÁRIO

1. ONDE ESTÁ A BRINCADEIRA? O PONTO DE INFLEXÃO DA GEOGRAFIA NA SALA DE AULA 9

2. REUNINDO AS PEÇAS: AS BASES DA GEOGRAFIA, DA PEDAGOGIA LÚDICA E DA BNCC 12

2.1 DECIFRANDO O ESPAÇO: CONCEITO FRIO OU CONSTRUÇÃO SOCIAL VIVA? **15**

2.2 MUITO ALÉM DO PASSATEMPO: A FUNÇÃO PEDAGÓGICA E CRÍTICA DO JOGO **18**

2.3 O CURRÍCULO EM DEBATE: A BNCC PEDE PRÁTICA LÚDICA? **20**

3. ABRINDO OS ARQUIVOS: O RASTREAMENTO DECENAL NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL (2016-2025) 22

4. O VAZIO REVELADOR: O QUE O SILÊNCIO DOS TCCs MOSTRA SOBRE A FORMAÇÃO INICIAL 24

5. PARA ONDE VAMOS AGORA? CAMINHOS PARA RECONECTAR TEORIA, PRÁTICA E LÚDICO 28

REFERÊNCIAS 31

1 ONDE ESTÁ A BRINCADEIRA? O PONTO DE INFLEXÃO DA GEOGRAFIA NA SALA DE AULA

A sala de aula de Geografia contemporânea depara-se com o desafio de romper com práticas meramente mnemônicas para construir um aprendizado dinâmico, de modo que, ao questionar o papel da brincadeira no ambiente escolar, esta introdução propõe um ponto de inflexão epistemológico sobre como o saber espacial é ensinado, situando a ludicidade não como mero passatempo, mas como mediação potente e intencional para a consolidação dos conceitos geográficos na Educação Básica. Diante dessa premissa, investigam-se os olhares teóricos e formativos que articulam o ato de brincar ao desenvolvimento crítico do raciocínio socioespacial, delineando-se, assim, a estrutura analítica do estudo em torno da produção discente e das práticas de ensino na formação de professores.

O presente trabalho se propõe a refletir sobre a Ludicidade enquanto recurso potencializador do processo de ensino e aprendizagem da Geografia, considerando sua importância para a formação acadêmica do indivíduo. Esta ciência, segundo Kaercher (2003), encontra seu cerne no espaço geográfico, compreendido como o fruto da ação humana na busca perene pela sobrevivência; integrando relações sociais na dimensão espacial, estabelecendo uma relação dialética entre sociedade e natureza (Carlos, 2014). Neste trabalho, o ensino da Geografia é compreendido como o processo didático e metodológico que ampara o ensino e aprendizagem dos conteúdos que compõem esse campo de conhecimento.

Essa área de conhecimento está presente no cotidiano das pessoas, uma vez que a dinâmica social é pautada por transformações no espaço, as quais, independentemente da escala (local ou global), exercem influência direta sobre a vida do indivíduo. Outrossim, essa ciência espacial constitui-se como uma área que integra saberes, haja visto que o espaço geográfico agrega diálogos e pontes com outras ciências na edificação de seus conhecimentos.

No Brasil, esse componente é organizado a partir de um documento normativo nominado Base Nacional Comum Curricular (BNCC), publicada em 2018, que define um conjunto de aprendizagens essenciais a serem desenvolvidas progressivamente durante todo o ensino básico. Seus fundamentos pedagógicos estruturam-se com foco no desenvolvimento de competências (conhecimentos, habilidades, atitudes e valores), organizadas em competências gerais e específicas na área das ciências

humanas e num ensino integral com as aprendizagens fundamentada nas necessidades, possibilidades e interesses dos alunos; indicando o que o aluno deve saber e, principalmente, o que deve saber fazer ao fim da educação básica.

Neste contexto, o ensino da Geografia é estruturado a partir dos principais conceitos que abarca essa ciência: Espaço (inseparável do conceito de tempo), Território, Lugar, Região, Natureza e Paisagem, fomentando explorações sócio cognitivas, afetivas e lúdicas capazes de potencializar sentidos e experiências com saberes sobre a pessoa, o mundo social e a natureza.

O ensino desta ciência contribui para o adensamento de conhecimentos sobre a participação no mundo social e a reflexão sobre questões sociais, éticas e políticas, fortalecendo a formação dos alunos e o desenvolvimento da autonomia intelectual, bases para uma atuação crítica e orientada por valores democráticos (BNCC, 2018), se configurando como campo de suma importância na formação acadêmica dos indivíduos, se fazendo, portanto, necessário pensar meios que fomentem e potencializem o processo de ensino e aprendizagem do componente, sendo a ludicidade um possível exitoso caminho.

De acordo com Bordignon e Camargo (2013), a Ludicidade geralmente se remete aos conceitos de jogo, entretenimento e, fundamentalmente, ao ato de brincar, entretanto, na perspectiva pedagógica, a Ludicidade transcende o mero entretenimento, sendo uma estratégia de ensino intrinsecamente associada a estados de satisfação e bem-estar subjetivo durante a execução da atividade. Essas experiências podem ser desenvolvidas de forma individual ou coletiva, em espaços público e/ou familiarizado, enfatizando o lugar pessoal de sua vivência (moradia), no bairro, em praças, parques, e entre outros ambientes de lazer; não se limitando apenas a instituições de ensino.

A Ludicidade é conceituada por Oliveira (1985, p.74) como uma estratégia metodológica que proporciona “[...] uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula à crítica, a criatividade, a sociabilização. Sendo, portanto, reconhecido como uma das atividades mais significativas – senão a mais significativa – pelo seu conteúdo pedagógico social.”. Partindo-se desse pressuposto, considera-se que o Lúdico, utilizado como recurso didático-pedagógica, é um método que pode ser essencial no desenvolvimento das ações educativas e com potencial de consolidação da aprendizagem.

Para Bordignon e Camargo (2013), a Ludicidade enquanto recurso didático metodológico pode se materializar de diversas formas, seja individual ou coletivo, como a brincadeira de faz de conta, para estimular a imaginação, por meio atividades musicais, as quais podem contribuir para uma melhor assimilação conceitual, etc. Por meio de atividades com tais características, de acordo com as autoras, “é possível aguçar os sentidos, despertar a curiosidade, auxiliar o desenvolvimento físico, intelectual e afetivo, com a formação de um futuro adulto equilibrado.” (Bordignon e Camargo, 2013, p. 5)

No contexto coletivo, para além do desenvolvimento cognitivo e do prazer intrínseco, o lúdico pode fomentar a interatividade social, emergindo trocas simbólicas e compartilhamento de experiências que expõem os sujeitos a conflitos interpessoais, exigindo o exercício da negociação e o aprimoramento de competências socioemocionais para a resolução colaborativa de problemas. Para Friedman (1998), “Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo” (Friedman, 1998, p. 50).

Assim, sendo a Geografia um campo de conhecimento de significativa importância à formação acadêmica do indivíduo, estando presente como componente curricular obrigatório na educação básica, se faz necessário (re)pensar estratégias metodológicas que fomentem o ensino e a aprendizagem desse componente. Outrossim, a Ludicidade se apresenta como um potente recurso metodológico a ser aplicado junto ao processo de construção de conhecimento em Geografia, aguçando a curiosidade e o interesse pelo conteúdo; nos perguntamos: Como esse recurso pode potencializar o ensino da Geografia? Como os docentes e discentes do curso de Geografia, têm pensado esse formato metodológico? O que dizem os trabalhos produzidos sobre a temática?

Desse modo, o presente estudo objetiva, de forma geral, analisar os trabalhos de conclusão vinculados ao curso de Licenciatura em Geografia do Campus Natal Central, presentes no repositório *Memoria* do IFRN, que abordem o Lúdico como temática de estudo na interface com o ensino da Geografia. Especificamente elencar os trabalhos presentes no repositório *Memoria* do IFRN que abordam a temática da Ludicidade no ensino de Geografia; Identificar as escolhas e orientações metodológicas com relação a Ludicidade presentes nos estudos elencados, e refletir

sobre como a aplicação da Ludicidade tem sido pensada no campo do ensino da Geografia.

A metodologia aplicada neste estudo apoia-se em uma abordagem qualitativa, enquadrando-se em uma pesquisa bibliográfica, a qual, para Demo (2000), é indispensável para a construção do conhecimento, uma vez que permite "[...] a formulação de quadros explicativos de referência, burilamento conceitual, domínio de alternativas, domínio de alternativas explicativas na história da ciência, capacidade de criação discursiva e analítica" (Demo, 2000, p. 21).

Assim, o presente trabalho está organizado, para além desta seção introdutória, da seguinte forma: a Fundamentação Teórica desdobra-se em três subseções que discutem a epistemologia do espaço geográfico e seus conceitos balizadores, a inserção da ludicidade no cenário pedagógico como estratégia intencional de aprendizagem e a relação entre Geografia e Ludicidade no âmbito das diretrizes da BNCC (2018). Na sequência, a seção intitulada O Caminho Metodológico Percorrido detalha a abordagem qualitativa e o percurso bibliográfico-exploratório adotado, caracterizando o Repositório Institucional *Memoria* do IFRN (*Campus* Natal-Central) como *lócus* da coleta de dados. Em seguida, a seção de Resultados e Reflexões apresenta o levantamento documental dos Trabalhos de Conclusão de Curso (2016–2025), problematizando a lacuna identificada quanto ao descritor *Ludicidade* e propondo possíveis ações pedagógicas para o curso. Por fim, as Considerações Finais reúnem a síntese dos principais achados, demonstrando o cumprimento dos objetivos traçados e apontando perspectivas para o fortalecimento da pesquisa sobre o ensino lúdico na formação docente.

2 REUNINDO AS PEÇAS: AS BASES DA GEOGRAFIA, DA PEDAGOGIA LÚDICA E DA BNCC

A fundamentação teórica deste estudo estrutura-se a partir da convergência entre os aportes da ciência geográfica, a pedagogia da ludicidade e as diretrizes oficiais de ensino, de maneira que, reunir essas peças conceituais exige compreender a Geografia enquanto leitura crítica do mundo e do espaço socialmente construído e, em paralelo, resgata-se a literatura que valida o jogo como ferramenta indispensável para o desenvolvimento integral e a autonomia cognitiva. Essa articulação ganha contornos práticos ao dialogar com a Base Nacional Comum Curricular,

estabelecendo a base normativa para o ensino da disciplina, criando, desse modo, um solo teórico consistente para analisar como essas dimensões convergem e se materializam na formação docente.

A Geografia é uma ciência social, que têm um papel significativo na compreensão das relações dos homens entre si, entre sociedade e natureza e, principalmente, a formação do cidadão, conforme Callai (2003). Nesse sentido, se faz importante que, em seu processo de ensino e aprendizagem, o discente seja protagonista na construção do conhecimento, compreendendo-se como pertencente ao espaço que está a estudar e como integrante dos contextos e fenômenos que compõem a sua realidade, para posteriormente compreender conteúdos mais distantes de seu dia a dia.

> [...] entendemos que partindo do lugar em que vive, é mais fácil compreender os fenômenos. É mais fácil organizar as informações, podendo-se teorizar, abstrair do concreto, na busca de explicações, de comparações, de extrapolações. Uma forma interessante e adequada é realizar o trabalho da construção dos conceitos, o que supera o senso comum. (Callai, 2003, p. 61)

Para a autora, se faz necessário uma metodologia de ensino dos conceitos geográficos que parta de uma perspectiva micro (bairro, cidade, estado...), pois considera que a partir das experiências do lugar de vivência do indivíduo, o aprendizado se dará do modo mais consistente em relação aos fatos a sua volta, e só posteriormente, numa perspectiva macro, superando o senso comum.

Essa transição da escala local para a global não ocorre de forma isolada, mas exige que o estudante desenvolva os recursos adequados para interpretar essas diferentes realidades. É justamente nesse processo de superação do senso comum e de ampliação da visão de mundo que se insere a importância de dominar os códigos próprios da disciplina, de forma que a experiência do espaço vivido sirva como base para uma verdadeira leitura espacial em qualquer escala, como reforça Kaercher (2003).

> Partindo do pressuposto que a Geografia é um ramo do conhecimento que, tal qual a matemática, a língua materna, a história, etc., tem uma linguagem específica, própria e como tal é necessário alfabetizar o aluno em Geografia para que ele não só se aproprie do vocabulário específico dessa área de conhecimento, mas, sobretudo, se capacite para leitura-

> entendimento do espaço geográfico próximo ou distante. (Kaercher, 2003, p. 12)

Dessa forma, considerando que a Geografia perpassa a totalidade das dinâmicas espaciais, torna-se imperativa a mediação docente no sentido de fomentar a leitura crítica do mundo pelos discentes, instigando-os a averiguar as informações veiculadas pelos diversos suportes midiáticos (periódicos, telejornais e plataformas digitais), os quais atuam como vetores de propagação de discursos muitas vezes fragmentados ou tendenciosos. Tal intervenção pedagógica se apresenta como essencial para que o corpo discente desenvolva autonomia intelectual na avaliação da coerência e da fidedignidade dos conteúdos vivenciados no cotidiano.

Para Vesentini (2011), o ensino de Geografia está indissociável entre o processo educativo informal e a instrução formal. Estando a educação informal (ou assistemática) exteriorizada nos convívios familiares, em experiências cotidianas e por meio dos fluxos informacional das mídias digitais. Em contrapartida, o ensino institucionalizado ocorre no âmbito escolar, sendo ambas as dimensões permeadas por relações de força, podendo atuar tanto como dispositivos de manutenção do *status quo* e dominação ideológica, quanto como recurso de emancipação e transformação social. Nesse sentido, a Geografia Escolar assume um papel político fundamental na busca pela justiça democrática e na mitigação das disparidades socioespaciais.

Kaercher (2003) evidencia em seus estudos que utilizar uma prática pedagógica limitante recorrendo como proposta de ensino a leitura para memorização, não gerará um resultado positivo no ensino e aprendizagem, considerando a necessidade de uma reavaliação na metodologia de ensino do projeto educacional.

> Quais são os nossos desafios como educadores? (...). Que queremos com nossas aulas? Apenas ensinarmos geografia (...). Creio que esta visão fragmentada de conhecimento ou aquela meramente conteudista – do tipo “o importante é vencer o programa” – é limitante. Não ajuda a produzir elementos críticos e capazes de criar o novo. (Kaercher, 2003, p.52).

A reflexão proposta pelo autor nos convida a repensar profundamente o papel da escola e do professor na sala de aula, evidenciando a urgência de abandonar práticas pedagógicas baseadas exclusivamente na memorização. Quando o ensino da Geografia se reduz a uma visão estritamente conteudista, focada apenas na obrigação de cumprir com um programa, ele trata o aluno como um mero receptor

passivo e fragmenta o aprendizado. Esse modelo tradicional é altamente limitante porque desconecta a disciplina da realidade do estudante, impedindo que o conhecimento geográfico cumpra sua verdadeira função que é a de ser um recurso dinâmico para a leitura e a compreensão integrada do mundo.

Diante desse cenário, o grande desafio dos educadores vai muito além de apenas ensinar Geografia de forma mecânica, pois, conforme alerta a citação, aulas engessadas e focadas na repetição falham em produzir elementos críticos e capazes de criar o novo. Portanto, a necessária reavaliação da metodologia de ensino exige que o professor atue como um mediador do pensamento espacial, estimulando o questionamento e a reflexão. Somente ao romper com esse modelo limitante é que a educação conseguirá formar cidadãos ativos, que não apenas acumulam informações sobre o espaço geográfico, mas que são capazes de intervir criticamente na sociedade e transformar o meio em que vivem.

A partir da provocação, alinhada aos escritos dos demais autores outrora citados, compreendemos que o desafio do docente se dá em (re)organizar as metodologias de ensino, não pairando ou se limitando a um único recurso, considerando que o espaço geográfico é vivenciado em tudo que fazemos, sendo este o conceito principal do ensino e aprendizagem da Geografia.

2.1 DECIFRANDO O ESPAÇO: CONCEITO FRIO OU CONSTRUÇÃO SOCIAL VIVA?

O debate sobre a natureza do espaço geográfico constitui o núcleo epistemológico indispensável para a prática docente crítica, não representando um conceito inerte, mecânico ou passível apenas de descrições positivistas, mas configurando-se como uma construção social viva e relacional. Essa categoria dinâmica sintetiza as interações históricas, produtivas e culturais estabelecidas permanentemente entre a sociedade e a natureza, de maneira que, decifrar essas complexas teias espaciais requer recursos pedagógicos dialógicos que superem o distanciamento conceitual comum nas salas de aula, sendo nesse limiar que a vivência lúdica desponta como possibilidade concreta de conectar as categorias teóricas ao espaço concreto e vivido pelos educandos

Desde o seu surgimento como ciência moderna, a Geografia tem se deparado com um constante desafio epistemológico e conceitual no que tange à definição do

seu principal objeto de estudo que é o espaço geográfico (Braga, 2007). Historicamente, a disciplina enfrentou momentos de crise teórica que ameaçaram marginalizar o seu objeto fundamental, correndo o risco de destemporalizar e desumanizar o espaço, o que levou autores como Milton Santos a alertarem para o perigo da ciência se tornar uma mera viúva do espaço (Santos, 2002 *apud* Braga, 2007).

Nesse contexto, a reflexão epistemológica torna-se imprescindível para demonstrar que o espaço geográfico não é um elemento estático e passível apenas de classificação e descrição, mas, ao contrário, se apresenta como uma categoria complexa que engloba um ecletismo teórico essencial para compreender como o espaço é continuamente construído e modificado pela ação humana ao longo do tempo.

Para superar as dicotomias tradicionais e apreender essa complexidade, as correntes contemporâneas da Geografia convergem para o entendimento de que o espaço geográfico é o resultado contínuo das relações socioespaciais. Longe de ser um mero palco inerte, o espaço materializa-se como uma construção onde interagem dimensões indissociáveis: a esfera econômica, mediatizada pelo trabalho humano; a esfera política, que envolve as relações de poder e o Estado; e a esfera simbólico-cultural, expressa pela linguagem, percepções e pelo imaginário da sociedade. Sob essa ótica integradora e dialética, apoiada em perspectivas de autores como Harvey, Soja e Lefébvre resgatadas por Braga (2007), o espaço revela-se absoluto, relativo e relacional, operando de forma indissociável do tempo e constituindo-se, de maneira simultânea, como uma dimensão física, mental e social da existência humana.

De acordo com Moraes (2005), a Geografia consiste em um campo de conhecimento científico que, na perspectiva tradicional, para seu objeto de estudo foi atribuído múltiplas definições, decorrente de divergências entre os autores, classificando-as: Estudo da Superfície Terrestre, (apoiando-se no significado etimológico do termo Geografia); Estudo da Paisagem; Estudo da Individualidade dos Lugares,(uma variação da anterior, e atualmente pode-se definir como Geografia Regional); Estudo da Diferenciação de Áreas; Estudo do Espaço; e por fim o Estudo das Relações entre o Homem e o Meio, ou, entre a Sociedade e a Natureza.

Nessa perspectiva, a Geografia Tradicional, influenciada pelo positivismo, tentava manter uma unidade científica baseada em princípios gerais. Porém, essa tentativa de criar uma ciência unitária acabou produzindo subdivisões e dualismos

internos, segundo Moraes (2005), com destaque, a Geografia Física e Geografia Humana. Posteriormente, as correntes críticas dessa Ciência passaram a questionar essa fragmentação e buscar uma interpretação mais integrada e social do espaço geográfico, e na atualidade, a Geografia Contemporânea tenta superar esses dualismos. Em vez de separar rigidamente natureza e sociedade, ela trabalha o conceito de espaço geográfico como resultado da integração entre elementos naturais, sociais, econômicos, políticos e culturais.

Na atualidade, a Geografia é marcada pela pluralidade teórica e metodológica, na qual as subdivisões contemporâneas dialogam com temas como globalização, meio ambiente, urbanização, geotecnologias, desigualdades sociais e mudanças climáticas. Dessa forma, embora essa tenha sido originada sob forte influência positivista, agora busca interpretar criticamente as dinâmicas socioespaciais e ambientais.

Neste sentido, a ludicidade pode se apresentar como um potente recurso no campo do ensino da Geografia, enriquecendo o fazer docente no fomento da capacidade crítica de leitura e interpretação dos espaços geográficos pelos discentes. A ludicidade torna-se um recurso pedagógico fundamental justamente para ajudar os alunos a compreenderem o espaço geográfico não como um elemento estático passível apenas de classificação e descrição, mas sim como uma categoria complexa e dinâmica. Como a Geografia busca superar as antigas dicotomias entre natureza e sociedade, o uso de jogos e atividades lúdicas permite que os estudantes vivenciem e visualizem de forma mais palpável as interações contínuas entre as esferas econômica, política e simbólico-cultural que constroem e modificam o espaço geográfico ao longo do tempo.

Além disso, ao abandonar a abordagem positivista da Geografia Tradicional — que muitas vezes acabava produzindo subdivisões rígidas e se baseava na fragmentação do conhecimento —, o ensino moderno exige metodologias que engajem o aluno na interpretação crítica da realidade. Através da ludicidade, temas atuais e essenciais debatidos pela Geografia, como globalização, meio ambiente, urbanização, mudanças climáticas e desigualdades sociais, podem ser explorados de maneira interativa e atrativa. Isso ajuda a evitar o antigo risco de destemporalizar e desumanizar o espaço, tornando a aprendizagem muito mais significativa, integradora e conectada com a vivência social dos alunos.

2.2 MUITO ALÉM DO PASSATEMPO: A FUNÇÃO PEDAGÓGICA E CRÍTICA DO JOGO

Historicamente reduzido à recreação periférica ou a momentos fúteis de preenchimento do tempo, o jogo necessita de uma ressignificação profunda no ambiente escolar, por isso, esta seção problematiza essa abordagem superficial para evidenciar a função pedagógica, reflexiva e crítica inerente à prática do lúdico, tomando a intencionalidade do educador como eixo transformador, convertendo regras, simulações e mídias em autênticos canais de mediação do saber. No âmbito da Geografia, a atividade lúdica instiga o pensamento espacial, o trabalho cooperativo e a desconstrução de noções do senso comum, tratando-se, portanto, da consolidação do brincar como metodologia rigorosa e estruturante para a construção do conhecimento significativo.

A ludicidade se apresenta no cenário pedagógico como um potente recurso para o ensino e a aprendizagem, sendo considerada por estudiosos da educação como um elemento fundamental para o desenvolvimento humano. A prática lúdica não se restringe a um único recurso, englobando uma vasta gama de atividades prazerosas e de entretenimento, como jogos, brincadeiras, dramatizações, filmes, músicas, dinâmicas de grupo e recursos digitais, sendo crucial superar a visão superficial que muitas vezes reproduz os jogos apenas como passatempos fúteis ou atividades não sérias para ocupar o tempo, uma abordagem que impede o verdadeiro desenvolvimento intelectual, do exercício do pensar e da criatividade no ambiente escolar.

No contexto específico da Geografia, a aplicação da ludicidade exige intencionalidade para que o ensino do espaço geográfico e de suas transformações seja efetivo. A utilização de variados recursos pedagógicos — como a leitura de mapas, maquetes, estudo do meio e o uso de mídias (a exemplo dos desenhos animados) — possui um grande potencial educativo, desde que o professor realize uma rigorosa contextualização teórica prévia. Dessa forma, evita-se que a atividade seja um mero momento de distração, permitindo que os alunos desenvolvam a criticidade necessária para comparar as informações apresentadas no conteúdo lúdico com a realidade vivenciada nos espaços estudados.

Fraga e Albuquerque (2017), ratificam em seus escritos que o Lúdico se origina da palavra *ludus* (jogo), e enfatizam que os meios de aprendizagem não se limitam a um único recurso.

> Os jogos lúdicos são: brincadeiras, cantigas de rodas, atividades de recorte e colagem, dramatizações, filmes, músicas, dinâmicas em grupos, atividades rítmicas, atividades em computadores, dentre outras coisas. Ou seja, é toda situação de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas. (Fraga e Albuquerque, 2017, p.3).

Para Fuhrmann (2009) a dinâmica de ensino por meio da Ludicidade se apresenta desde as cantigas de ninar, sendo esta, a primeira manifestação literária humana, possibilitando-nos entender que o ensino sob uma perspectiva lúdica abrange desde o nascimento à vida adulta, fomentando aprendizagens e desenvolvendo habilidades cognitivas e emocionais. Diante disso, Bordignon e Camargo (2013), afirmam também que os pensadores pós-modernos, ratificam a ideia da Ludicidade como um recurso essencial para o ensino e aprendizagem em contexto escolar sendo fundamental para o desenvolvimento humano.

Segundo Bemvenuti (2009), embora o jogo seja considerado uma dinâmica de ensino e aprendizagem, a mesma ressalta as diferenças educacionais em relação a organização social das antigas civilizações, Romana e Grega, onde esse recurso adequa-se como uma prática de exercício, treinamento e divertimento e que, apesar do jogo estar presente no campo educacional, em muitos casos, são reproduzidos sem uma conexão lúdica, assim como era anteriormente nas antigas civilizações.

> (...) o jogo habita o espaço contemporâneo com brincadeiras tradicionais, competições esportivas, jogos *on line*, jogos de linguagem, jogos lógico-matemático, jogos de azar, entre tantos outros, sempre com a noção de não sério, de passatempo, ou melhor, uma ótima atividade para ocupar o tempo a fim de que o sujeito não faça outra coisa pior. (Bemvenuti, 2009, p. 30).

A partir do contexto apresentado, a autora enfatiza que essa reprodução na escola, utilizando o jogo de forma superficial, impede a compreensão desse recurso para o ensino e aprendizagem, como também o desenvolvimento intelectual no exercício do pensar e da criatividade.

Considerando a relevância das práticas lúdicas no processo de ensino e aprendizagem da Geografia, o trabalho docente pode se estruturar por meio de metodologias dinâmicas e da utilização de diversos recursos pedagógicos. Entre

essas estratégias, destacam-se a leitura e a interpretação de mapas, a construção de maquetes, as atividades de estudo do meio, o uso de mídias digitais e produções musicais, bem como jogos educativos e outros recursos que estimulam o pensamento espacial e a construção do conhecimento de forma engajadora.

Nesse sentido, Lima (2020), enfatiza que um dos recursos pedagógicos do ensinar-aprender sobre o espaço geográfico e suas transformações, pode ser potencializado por meio da mídia através dos desenhos animados, contudo para esse processo ser assimilado, o educador necessita antes contextualizar o conteúdo teoricamente, para não ser só momentos de distração e visualização de imagens.

Dessa forma, a intencionalidade pedagógica do docente transforma o uso dos desenhos animados e de outros recursos midiáticos em verdadeiras mediações para a apreensão do conhecimento geográfico. Ao contextualizar teoricamente os conteúdos abordados em sintonia com a linguagem lúdica, o professor ultrapassa o mero entretenimento e promove a reflexão crítica dos estudantes, permitindo que eles identifiquem, interpretem e analisem os elementos socioespaciais presentes nas narrativas visuais e sonoras.

Nessa perspectiva, a articulação entre ludicidade e intencionalidade pedagógica encontra amparo nas orientações oficiais da Educação Básica, as quais preconizam o desenvolvimento de competências e habilidades integradas à realidade e ao repertório sociocultural do alunado, torna-se fundamental, portanto, ao nosso ver, compreender de que maneira as diretrizes nacionais balizam a inclusão dessas metodologias no cotidiano escolar.

2.3 O CURRÍCULO EM DEBATE: A BNCC PEDE PRÁTICA LÚDICA?

Ao analisar as orientações normativas que regem a Educação Básica, impõe-se a necessidade de investigar em que medida os documentos oficiais demandam o lúdico. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece o desenvolvimento do raciocínio geográfico por meio de competências e linguagens diversificadas, sendo que, embora as referências diretas à ludicidade figurem com maior evidência nos Anos Iniciais, o documento ressalta o protagonismo juvenil e o aprendizado ativo ao longo de toda a escolarização. Este debate curricular confronta as prescrições das unidades temáticas com as possibilidades reais de reinvenção pedagógica pelo professor,

evidenciando assim que a abordagem lúdica não contraria o rigor prescrito, mas se alinha às exigências formativas contemporâneas da BNCC.

A partir das diretrizes curriculares da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), o raciocínio geográfico constitui o alicerce indispensável para a compreensão das dinâmicas espaciais, articulando as interações entre as transformações das paisagens físico-naturais e as intervenções antrópicas. No âmbito da Educação Básica, o componente curricular de Geografia estrutura-se por meio de cinco unidades temáticas fundamentais, que organizam o conhecimento e orientam a progressão contínua das aprendizagens: *O sujeito e seu lugar no mundo*; *Conexões e escalas*; *Mundo do trabalho*; *Formas de representação e pensamento espacial*; e *Natureza, ambientes e qualidade de vida*.

Nesse contexto, a ludicidade se faz presente no documento como um meio didático capaz de potencializar o processo de ensino-aprendizagem da Geografia. Contudo, embora apareça de forma explícita predominantemente nas habilidades voltadas aos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, cabe ao docente apropriar-se desse recurso metodológico e reinventá-lo ao longo de todas as etapas da Educação Básica.

No Ensino Fundamental – Anos Iniciais, o documento curricular enfatiza a dimensão sensível e vivencial do aprendizado ao orientar que:

> [...] é importante valorizar e problematizar as vivências e experiências individuais e familiares trazidas pelos alunos, por meio do lúdico, de trocas, da escuta e de falas sensíveis, nos diversos ambientes educativos tais como: bibliotecas, pátio, praças, parques, museus, arquivos, entre outros. (BNCC, 2018, p. 357).

Ao avançar para o Ensino Fundamental – Anos Finais, a reflexão espacial amplia-se para a análise dos indivíduos enquanto atores sociais imersos em um mundo marcado por intensos fluxos de objetos, populações e informações. Para responder a essa complexidade, exige-se o desenvolvimento de habilidades ancoradas na articulação de múltiplas linguagens (oral, escrita, cartográfica, estética e técnica), visto que “Por meio delas, torna-se possível o diálogo, a comunicação e a socialização dos indivíduos, condição necessária tanto para a resolução de conflitos quanto para um convívio equilibrado entre diferentes povos e culturas”. (BNCC, 2018, p. 357-358).

Posteriormente, no Ensino Médio, a área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas propõe que os estudantes consolidem a capacidade de estabelecer diálogos éticos e empáticos entre diferentes culturas e sujeitos sociais — condição essencial para o reconhecimento da alteridade. Para tanto, o documento estabelece procedimentos cognitivos e investigativos específicos da área, salientando que:

> As operações de identificação, seleção, organização, comparação, análise, interpretação e compreensão de um dado objeto de conhecimento são procedimentos responsáveis pela construção e desconstrução dos significados do que foi selecionado, organizado e conceituado por um determinado sujeito ou grupo social, inserido em um tempo, um lugar e uma circunstância específicos. (BNCC, 2018, p. 563-564).

Observa-se, portanto, que a BNCC assegura um itinerário educativo em que o lúdico e o rigor conceitual não se excluem, mas se complementam. A ludicidade, ao longo de toda a formação básica, atua como uma linguagem mediadora capaz de conferir sentido prático e afetivo às operações cognitivas do raciocínio geográfico, estimulando o protagonismo estudantil e a leitura crítica do espaço vivido.

Diante do arcabouço normativo e teórico exposto, torna-se imprescindível investigar como essas concepções sobre ludicidade e ensino de Geografia se materializam na produção acadêmica e na formação inicial de professores. Para apreender tais dinâmicas no plano concreto, a presente pesquisa debruça-se sobre o contexto de formação docente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN -, cujos caminhos metodológicos e procedimentos operacionais passam a ser detalhados na seção a seguir.

3 ABRINDO OS ARQUIVOS: O RASTREAMENTO DECENAL NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL (2016-2025)

A presente seção descreve os percursos metodológicos do levantamento documental realizado para desvelar a presença do lúdico na produção acadêmica institucional, tomando como recorte o decurso de 2016 a 2025 no Repositório Institucional Memoria, do IFRN Campus Natal-Central, adotando o descritor "Ludicidade" em títulos, resumos e palavras-chave, para mapear os Trabalhos de Conclusão de Curso em Licenciatura em Geografia. Abrem-se os arquivos da

instituição para aferir em que escala o tema vem sendo academicamente problematizado pelos futuros docentes.

A presente investigação caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica de caráter exploratório, voltada a compreender o panorama das produções acadêmicas sobre o ensino de Geografia e a ludicidade. Do ponto de vista procedimental, a pesquisa bibliográfica fundamenta-se na análise de materiais já elaborados e publicados por diversos autores que discutem o tema. Conforme assinala Gil (2017, p. 28), a revisão bibliográfica "é elaborada com o propósito de fornecer fundamentação teórica ao trabalho, bem como a identificação do estágio atual do conhecimento referente ao tema", permitindo o rigor conceitual necessário para balizar as reflexões suscitadas ao longo do estudo.

O campo empírico e institucional de investigação insere-se no contexto do curso de graduação em Licenciatura em Geografia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (*Campus* Natal-Central), cuja trajetória iniciou-se formalmente com a autorização de funcionamento concedida em 14 de junho de 2002, por meio da Portaria nº 144/2002-DG/CEFET-RN. Suas atividades acadêmicas tiveram início no segundo semestre letivo daquele mesmo ano, operando inicialmente sob uma autorização válida por quatro anos no então Centro Federal de Educação Tecnológica do Rio Grande do Norte (CEFET-RN).

Posteriormente, a consolidação institucional do curso ocorreu mediante a Portaria nº 683, de 27 de setembro de 2006, que promoveu a regularização da Licenciatura Plena em Geografia, mantida pela União e sediada na Avenida Senador Salgado Filho, nº 1559, no bairro Tirol, em Natal/RN, nos termos do artigo 10, § 7º, do Decreto nº 5.773/2006. Com a transformação do CEFET-RN em IFRN e a subsequente expansão tecnológica e institucional, criou-se a necessidade de salvaguardar e democratizar o conhecimento produzido pela comunidade acadêmica do *campus*.

Nesse cenário de inovação e difusão científica, o IFRN implantou o seu Repositório Institucional (RI), denominado *Memoria*, por meio da Resolução nº 15/2015-COSUP, de 12 de junho de 2015. O repositório foi concebido com a finalidade estratégica de preservar, ampliar e dar visibilidade à produção técnico-científica institucional, facilitando o acesso público, acelerando o desenvolvimento de pesquisas, fortalecendo o intercâmbio acadêmico e fornecendo subsídios para a construção de indicadores científicos da instituição.

Diante do papel central do RI *Memoria* como acervo do conhecimento produzido na instituição, definiu-se essa plataforma digital como o *lócus* para o levantamento e mapeamento das produções acadêmicas oriundas do curso de Licenciatura em Geografia do *Campus* Natal-Central. Para a busca e seleção dos trabalhos de conclusão de curso, adotou-se a palavra-chave *Ludicidade* como critério central de inclusão e exclusão, investigando sua presença no título, no resumo ou nas palavras-chave dos documentos catalogados.

O recorte temporal delimitado para a coleta de dados abrangeu o período compreendido entre os anos de 2016 e 2025, considerando o lançamento do repositório e o último ano letivo da instituição. Durante esse levantamento documental no repositório *Memoria*, identificou-se um total de 29 trabalhos de conclusão de curso depositados e vinculados à Licenciatura em Geografia do *Campus* Natal-Central no intervalo considerado.

Contudo, ao aplicar rigorosamente o critério de busca estabelecido, constatou-se a ausência de trabalhos que adotassem o termo *Ludicidade* como objeto de estudo ou temática central de ensino articulada à Geografia. Esse achado expressivo revela uma lacuna na produção acadêmica local e reitera a relevância da presente pesquisa, que se propõe justamente a problematizar e fomentar a discussão sobre o uso de recursos e práticas lúdicas na formação e na ação docente em Geografia.

A ausência de registros no acervo do Repositório Institucional *Memoria* do IFRN, no período de 2016 a 2025, traz um dado revelador sobre o panorama da formação e da pesquisa acadêmica em Geografia no *Campus* Natal-Central. Esse silenciamento documental não significa necessariamente a inexistência de práticas lúdicas nas salas de aula ou nos estágios supervisados, mas aponta para uma lacuna na sistematização teórica e na investigação científica da temática por parte dos graduandos. A constatação dessa ausência evidencia a urgência de fomentar pesquisas que tomem o jogo, a mediação estética, a música e as linguagens lúdicas como objetos centrais de estudo, reconhecendo-as como estratégias fundamentais para a inovação pedagógica e para o fortalecimento do ensino de Geografia na Educação Básica.

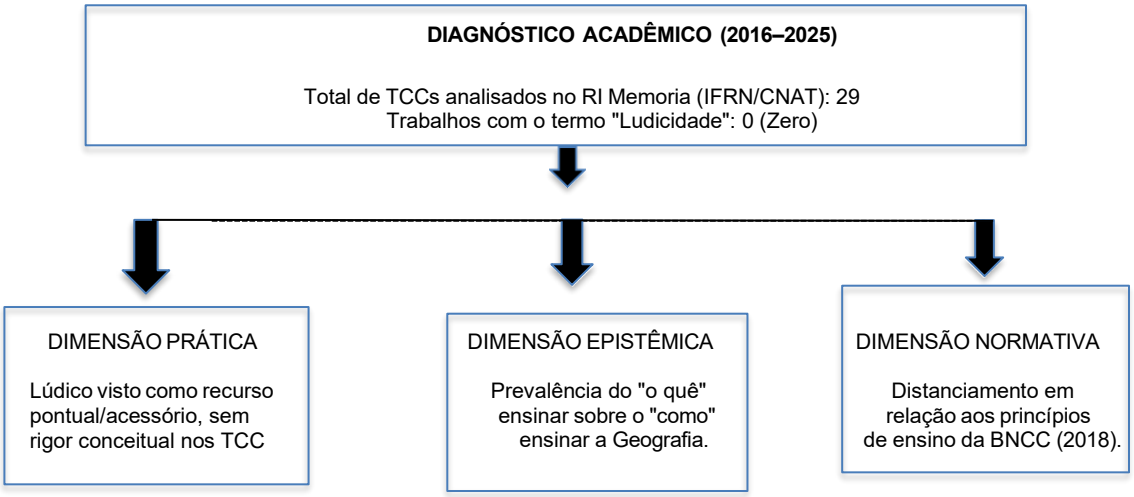
4 O VAZIO REVELADOR: O QUE O SILÊNCIO DOS TCCs MOSTRA SOBRE A FORMAÇÃO INICIAL

A total ausência de trabalhos cadastrados sob o descritor *Ludicidade* no Repositório *Memoria* revela um diagnóstico acadêmico que transcende a mera estatística. Esse silenciamento expõe um sintoma relevante sobre as escolhas epistemológicas e as prioridades investigativas na formação inicial, onde nota-se um visível descompasso entre as práticas didáticas aplicadas nos estágios de regência e a respectiva formalização em pesquisas científicas e prevalece, muitas vezes, a hegemonia de conteúdos físicos e conceituais estritos em detrimento das reflexões metodológicas do ensinar Geografia. Esse vazio torna-se revelador ao sinalizar a urgência de integrar formalmente as metodologias lúdicas ao núcleo de pesquisa do curso.

A investigação desenvolvida no Repositório Institucional *Memoria*, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (*Campus* Natal-Central), permitiu mapear a produção acadêmica do curso de Licenciatura em Geografia no recorte temporal de 2016 a 2025. O levantamento identificou um total de 29 Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) cadastrados na plataforma. No entanto, a aplicação do critério de busca centrado no descritor *Ludicidade* — investigado nos títulos, resumos e palavras-chave — revelou um resultado nulo.

A ausência de pesquisas que tomem o lúdico como temática central ou recurso metodológico de ensino não deve ser interpretada como um mero dado estatístico, mas como um sintoma epistemológico que merece problematização rigorosa. A partir desse achado, a análise desdobra-se em três dimensões fundamentais: o hiato entre a vivência de estágio e a sistematização acadêmica; a hegemonia de conteúdos conceituais em detrimento do debate pedagógico; e o descompasso entre a formação inicial do IFRN e as exigências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Figura 1 - Diagnóstico Acadêmico dos TCCs Analisados.



Fonte: Formulado pela autora (2026).

O primeiro aspecto a ser destacado é que o silenciamento do termo *ludicidade* nos TCCs do IFRN/CNAT não atesta, obrigatoriamente, que os licenciandos não utilizem jogos, dinâmicas, mídias ou atividades lúdicas em suas regências de classe. O que o resultado evidencia é a existência de um hiato entre o fazer pedagógico e a sua formalização como objeto de pesquisa científica, onde, muitas vezes, a ludicidade entra na sala de aula da Educação Básica apenas como um recurso motivacional ou um momento de descontração pontual, destituída de aporte teórico.

Segundo os autores, a Ludicidade também pode ser um recurso apaziguador na escola.

> Essa forma inovadora de ensinar traz à tona, novas perspectivas de se pensar a Educação, (...). O lúdico no ensino condiciona-se como uma possível solução apaziguadora das relações pessoais no espaço escolar onde aparecem alguns pontos de rupturas. O que se tenciona, é o melhoramento da aprendizagem com o uso de jogos e brincadeiras em sala de aula, possibilitando um melhor diálogo, e maior interesse nas aulas, por parte dos alunos. A introdução de jogos e brincadeiras no espaço escolar deve ser uma tarefa planejada e bem pensada. (...) não deve ser visualizada pelos alunos como um pretexto para o professor não ministrar as aulas conteudistas. (Balbuena, Balbuena e Souza, 2020, p. 39- 40).

Quando o lúdico não é investigado criticamente durante a graduação, corre-se o risco de perpetuar uma visão ingênua da prática docente, na qual a brincadeira e o jogo servem unicamente ao entretenimento, e não à construção de conceitos geográficos complexos (como paisagem, território, lugar e escala).

O diagnóstico bibliográfico aponta para uma assimetria estrutural na formação inicial de professores, onde historicamente, os cursos de Licenciatura em Geografia tendem a valorizar excessivamente os TCCs voltados para a Geografia Física (geomorfologia, climatologia, hidrografia) ou para a Geografia Humana/Econômica tradicional, secundarizando as pesquisas focadas na Didática e nas Metodologias de Ensino. De acordo com Santos e Araújo (2023), se faz necessário mudanças na metodologia de ensino,

> A escola como um ambiente de vivência, enfrenta a necessidade de se reinventar, uma vez que, frequentemente, suas proposições curriculares podem ser consideradas

> restritas. (...) Ao integrar elementos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem, podemos revitalizar o interesse dos alunos e reverter a apatia que muitas vezes se instala. Essa abordagem não apenas tornará o ensino mais envolvente, também contribuirá para a formação de cidadãos críticos e independentes, capazes de resistir a estruturas de dominação educacional e promover uma educação mais inclusiva e eficaz. (Santos; Araújo, 2023, p. 67).

Tal dicotomia entre o chamado conhecimento geográfico puro e a ciência da mediação pedagógica pode fragilizar a identidade docente do graduando, pois ao não pesquisar sobre ludicidade, linguagem cartográfica tátil, mapas mentais lúdicos, músicas ou recursos midiáticos no ensino de Geografia, a licenciatura do IFRN deixa de produzir conhecimento local sobre as formas contemporâneas de aprender do estudante da Educação Básica.

Conforme discutido no referencial teórico deste trabalho, a BNCC (2018) coloca o pensamento espacial, a empatia, o uso de múltiplas linguagens e a capacidade de resolução de problemas no centro do projeto educativo, onde as diretrizes curriculares para os Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental reforçam o uso de metodologias ativas e vivências sensíveis como pontes para o raciocínio geográfico. A ausência de TCCs sobre a temática no IFRN *Campus* Natal-Central revela um descompasso entre a produção acadêmica da instituição e as demandas reais da escola pública contemporânea. Em um tempo marcado pela dispersão digital e pela necessidade de metodologias engajadoras, a formação inicial precisa instrumentalizar os futuros professores para que se apropriem de abordagens lúdicas com intencionalidade pedagógica e fundamentação teórica sólida.

Desse modo, frente a lacuna identificada de trabalhos, refletimos sobre possíveis caminhos propositivos para o fortalecimento da pesquisa e da prática docente no IFRN (*Campus* Natal-Central), na interface com a ludicidade, fugindo da perspectiva reducionista e ilustrativa da mesma, passando a integrar o núcleo do ensino e da pesquisa em Geografia. Assim, acreditamos que algumas ações podem contribuir para a mudança da realidade constatada:

- Estimular que os alunos do curso de graduação planejem e analisem atividades lúdicas com intencionalidade pedagógica, associando jogos, simulações e mídias aos conceitos fundamentais da Geografia (espaço, território, paisagem, lugar e rede).

- Fomentar o desenvolvimento de Trabalhos de Conclusão de Curso que nasçam da observação e da intervenção prática realizada durante os Estágios Curriculares I, II, III e IV, transformando a regência lúdica aplicada nas escolas em relatos de experiência ou pesquisas-ação fundamentadas.
- Incentivar parcerias entre o curso de Licenciatura em Geografia e outras Licenciaturas ou cursos técnicos (como Multimídia e Informática do IFRN), visando ao desenvolvimento conjunto de jogos educativos (físicos e digitais).
- Institucionalizar um espaço físico ou digital no *Campus* Natal-Central para a guarda, experimentação e catalogação de jogos geográficos, maquetes interativas, brinquedos cartográficos e maquetes táteis, permitindo o reuso por sucessivas turmas de licenciatura.

Portanto, a lacuna de pesquisas no Repositório *Memoria* não invalida a qualidade do curso de Geografia do IFRN, mas sinaliza uma oportunidade de expansão metodológica, pois ao trazer essa ausência à tona, esta pesquisa cumpre a função de provocar o meio acadêmico local, incentivando que futuros licenciandos enxerguem no jogo, na arte e na ludicidade objetos legítimos e urgentes de investigação científica.

5 PARA ONDE VAMOS AGORA? CAMINHOS PARA RECONECTAR TEORIA, PRÁTICA E LÚDICO

Frente ao panorama diagnosticado e à necessidade de revitalização do ensino, delineiam-se horizontes propositivos para a formação dos futuros professores de Geografia. As considerações deste capítulo articulam a superação do hiato identificado, propondo a convergência efetiva entre a teoria, o currículo e a prática, por isso, apontam-se estratégias viáveis, como a valorização dos relatos de estágio supervisionado e o desenvolvimento interdisciplinar de materiais e jogos educativos, cumprindo-se, com isso, o compromisso de apontar direções formativas que incentivem investigações científicas sobre metodologias engajadoras. Conclui-se que reafirmar o espaço da ludicidade na Geografia é condição indispensável para uma prática docente transformadora e humana.

Neste escrito analisamos os Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) do curso de Licenciatura em Geografia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia

do Rio Grande do Norte (IFRN – *Campus* Natal-Central) presentes no Repositório Institucional *Memoria*, identificando as abordagens e concepções acerca do lúdico na interface com o ensino da disciplina, refletindo sobre a ludicidade como um recurso metodológico potencializador no processo de ensino e aprendizagem da Geografia na Educação Básica, tomando como horizonte analítico as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018).

Ao longo do estudo, os principais conceitos que fundamentam a ciência geográfica e o fazer pedagógico foram devidamente retomados e problematizados. Compreendeu-se o espaço geográfico como uma categoria complexa, dinâmica e relacional, fruto da interação dialética entre sociedade e natureza (Santos, 2002; Carlos et al., 2014), que necessita ser ensinado a partir do lugar de vivência e das experiências do estudante para viabilizar a superação do senso comum e a construção do raciocínio espacial (Callai, 2003; Kaercher, 2003). Da mesma forma, resgatou-se a dimensão conceitual da ludicidade (Bordignon; Camargo, 2013; Oliveira, 1985), que transcende o mero entretenimento ou o passatempo fútil (Bemvenuti, 2009) para se consolidar como uma estratégia dotada de intencionalidade pedagógica, capaz de mobilizar aspectos cognitivos, afetivos, sociais e críticos na aprendizagem geográfica.

No que tange aos propósitos traçados, ressalta-se o pleno cumprimento do objetivo geral e dos objetivos específicos estabelecidos para esta pesquisa:

1. Elencar os trabalhos no acervo do IFRN: Por meio de uma pesquisa bibliográfica e exploratória, realizamos o levantamento documental no Repositório Institucional *Memoria* (RI/IFRN), mapeando o universo de 29 Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) cadastrados na Licenciatura em Geografia no recorte temporal de 2016 a 2025.
2. Identificar as escolhas e orientações metodológicas sobre a Ludicidade: Ao adotar o descritor *Ludicidade* como critério central de inclusão/exclusão nos títulos, resumos e palavras-chave, constatamos a ausência de TCCs que investigassem o lúdico como objeto de estudo ou estratégia metodológica vinculada ao ensino de Geografia no período analisado, a partir dos nossos critérios de inclusão e exclusão.
3. Refletir sobre a aplicação da Ludicidade no ensino de Geografia: A partir do resultado obtido, analisamos o significado dessa lacuna na formação inicial, constatando que a ausência de registros nos permitiu compreender a existência

de um hiato entre o fazer prático nas salas de aula de estágio e a sua formalização científica, bem como a permanência de uma assimetria epistemológica no IFRN/CNAT, na qual o conhecimento geográfico puro (físico ou regional) ainda se sobressai às pesquisas dedicadas à Didática e às Metodologias de Ensino.

Esse resultado não invalida a trajetória do curso de Licenciatura em Geografia do IFRN, mas sinaliza a urgência de aproximação entre a formação inicial e as demandas da Educação Básica normatizadas pela BNCC (2018), a qual preconiza o uso de múltiplas linguagens e abordagens engajadoras.

Para além do diagnóstico, acreditamos que a presente pesquisa cumpre sua função propositiva ao apontar caminhos para superar essa realidade no IFRN *Campus* Natal-Central, recomendando os seguintes pontos: a) o planejamento de práticas lúdicas articuladas conceitualmente a temas da Geografia; b) o incentivo à transformação das experiências vivenciadas nos Estágios Supervisionados em pesquisas-ação e TCCs; c) o fomento a parcerias intercursos para a criação de jogos educativos (físicos e digitais); e d) a criação de um espaço de guarda e catalogação de acervo didático-lúdico no *campus*.

Em suma, este estudo demonstra que pesquisar a ludicidade no ensino de Geografia não é uma pauta secundária, mas uma necessidade premente para a inovação pedagógica e a formação de professores críticos. Espera-se que este trabalho sirva de estímulo para que futuros licenciandos enxerguem no jogo, nas mídias, na arte e na dimensão sensível objetos legítimos, urgentes e fecundos de investigação científica, em especial, no campo da Geografia.

REFERÊNCIAS

BALBUENA, Leticia Bazzi do Nascimento; BALBUENA, Ronilson Farias Majjione; SOUZA, Edevaldo Aparecido. **Práticas lúdicas no ensino de Geografia:** um olhar para o 6º ano do ensino fundamental. Revista de Comunicação Cientifica - RCC, Juara/MT/Brasil, v. 6, n. 1, p. 37- 48, 2020, ISSN: 2525-670X, Acesso em: 24 de jul 26.

BEMVENUTI, Alice. O jogo na história: aspectos a desvelar (p. 15 a 35), Universidade Luterana do Brasil (org.). **O lúdico na prática pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2009.

BORDIGNON, Jacqueline Gonçalves Cordeiro; CAMARGO, Gisele Brandelero. **Ludicidade e Educação: uma parceria que contribui para a aprendizagem**. 2013. Disponível em: diaadiaeducacao.pr.gov.br. Acesso em: 8 maios 2026.

BRAGA, Rhalf Magalhães. O espaço geográfico: um esforço de definição. **GEOUSP - Espaço e Tempo**, São Paulo, n. 22, p. 65-72, 2007.

CARLOS, Ana Fani Alessandri; SOUZA, Marcelo Lopes de; SPOSITO, Maria Encarnação Beltrão (org.). **A produção do espaço urbano**: agentes e processos, escalas e desafios. São Paulo: Contexto, 2014.

CARLOS, Ana Fani Alessandri (org.). **A geografia na sala de aula.** 9. ed., São Paulo: Contexto, 2011.

CASTROGIOVANNI, Antônio Carlos; CALLAI, Helena Copetti; SCHAFFER, Neiva Otero; KAERCHER, Nestor André (org.). **Geografia em sala de aula:** práticas e reflexões. 4. ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS/AGB, 2003.

DEMO, Pedro. **Introdução ao ensino da metodologia da ciência**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2000.

FRAGA, Caroline de Cristo Viana; ALBURQUERQUE, Isabela Santos. **A ludicidade nos processos de ensino e aprendizagem:** reflexões a partir de experiências desenvolvidas no Curso de Licenciatura em Geografia - IFBA. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 4., 2017, João Pessoa. **Anais...** Campina Grande: Realize Editora, 2017. Disponível em: http://www.conedu.com.br. Acesso em: 16 jul. 2026.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender**: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1998.

FUHRMANN, Lucrécia Raquel. O lúdico, a oralidade e a alfabetização (p. 69 a 86), Universidade Luterana do Brasil (org.). **O lúdico na prática pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2009.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

LIMA, Joélica Pereira de. LUDICIDADE NO ENSINO MÉDIO: aula de Geografia através dos desenhos animados. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, *[S.*

l.], v. 10, n. 20, p. 455–474, 2020. DOI: 10.46789/edugeo.v10i20.943. Disponível em: https://www.revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/article/view/943. Acesso em: 22 jul. 2026.

MORAES, Antônio Carlos Robert. **Geografia**: pequena história crítica. 20. ed. São Paulo: Annablume, 2005.

OLIVEIRA, Vitor Marinho de. **O que é educação física**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

Repositório Institucional memoria-RI (https://memoria.ifrn.edu.br/).

SANTOS, Bruno Barreto Soares; ARAÚJO, Joseane Gomes de. **Cartografia escolar e ludicidade:** dinâmica tecida na educação básica. Revista do Laboratório de Ensino e Aprendizagem em História e Geografia, v. 3, n. 4, p. 64-75, 2023. ISSN 2965-0887. Acesso em: 24 de jul 26.