

A DINAMIZAÇÃO DA AULA DE GEOGRAFIA DA NATUREZA A PARTIR DO USO DE JOGOS DIDÁTICOS

Marcelo Ricardo Bezerra de Miranda^(a)

^(a) docente do Instituto Federal de Pernambuco/DASS/CGEO, marcelomiranda@recife.ifpe.edu.br

O desafio do ensino na atualidade é grande e requer do docente o desprendimento de sua prática habitual, de maneira a levá-lo a uma constante mudança. Nesse estudo é lançada a questão sobre a diferença entre as aulas participativas frente às tradicionais aulas expositivas, isso baseado no uso de meios que favoreçam a avaliação entre esses dois modelos e possam apontar aquele mais significativo. Como recurso didático foi escolhido a modalidade de jogos, por esse favorecer a ludicidade da prática pedagógica e ser mais atraente para os jovens. A história da utilização desse recurso na formação de jovens remonta às antigas civilizações e até os dias atuais continuam no imaginário e cotidiano de crianças e adolescentes, situação que nos motivou para a escolha dessa estratégia e da certeza de não estranhamento. A construção do Jogo de Trilha sobre o tema de “Escala do Tempo Geológico” e depois dos “Domínios Morfoclimáticos Brasileiros” resultou da possibilidade de transpor um conhecimento considerado complexo pelos estudantes em algo agradável e acessível. O resultado obtido foi entusiasmante e estimulou o desenvolvimento de competências ligadas à cognição, afeição, socialização, motivação e criatividade por parte dos estudantes, além de apreensão sobre conhecimentos específicos sobre esses temas. Os estudantes consideraram a nova estratégia didática mais dinâmica e que facilitou a aprendizagem, confirmada na avaliação da unidade que apresentou aumento do desempenho referente aos temas abordados nos jogos. Finalmente, a experiência obtida foi estimulante e influenciará na produção de novos recursos ligados aos jogos ou dessa natureza no futuro, visando garantir o cumprimento do papel docente em promover aprendizagens significativas para nossos estudantes.

Palavras chave: Aula Participativa, Jogo de Trilha, Tempo Geológico.

1 - INTRODUÇÃO

É sabido que uma aula mais dinâmica e elaborada requer também mais trabalho por parte do docente; por outro lado, o resultado pode ser bastante significativo, com qualidade, e muito gratificante, quando o docente se dispõe a criar novas maneiras de ensinar, deixando de lado a “mesmice” das aulas rotineiras.

Considerando esses argumentos foi decidido experimentar uma metodologia de aula mais participativa e dinâmica confrontando com a realidade de quando eram realizadas apenas aulas expositivas. Para obter essa dinamicidade foram pesquisados métodos de aulas dinâmicas e optou-se pelos jogos didáticos, de maneira que produzisse maior envolvimento dos estudantes e que esses pudessem se interessar mais pelo tema da Geografia.

O tipo de jogo escolhido foi uma Trilha por essa já ter sido comumente utilizada pelos estudantes durante as brincadeiras na infância, desta maneira eles estariam familiarizados com a estratégia didática. Os temas escolhidos para produzir o jogo foram “A Escala do Tempo

Geológico” e depois os “Domínios Morfoclimáticos Brasileiros” o campo da Geografia da Natureza foi escolhido por apresentar muitos conceitos, mecanismos e informações complexas, e os estudantes apresentarem dificuldades resultando em baixos rendimentos.

Após a realização da atividade com os jogos a aula ficou mais estimulante, vibrante e envolvente garantindo um campo propício para a aquisição de competências antes não explorada no método tradicional, e dessa maneira, mais conectada com os anseios dessa sociedade que requer cidadãos cada vez mais preparados. Mesmo que essa mudança de *práxis* exija do docente maior esforço no planejamento, elaboração e utilização, essa resulta em uma satisfação, mediante o sucesso de envolvimento que os estudantes apresentam e consequente desempenho acadêmico.

1.1 Desafio de aulas expositivas versus aulas participativas

A educação vive contextos sociais, culturais, científicos, políticos e tecnológicos que direcionam o olhar do docente a um constante desafio: o de melhorar sua prática profissional baseada em reflexões críticas sobre os modelos que as fundamentam. E isso se torna essencial, pois os estudantes nos dias atuais dispõem de muitos meios para obtenção de conhecimento. Estamos vivendo em uma sociedade mais informatizada, politizada e conectada, exigindo da escola e docentes a necessidade constante de revisão das práticas pedagógicas.

Um dos grandes problemas enfrentados pela escola brasileira, segundo Santos e Chiapetti (2011), é a falta de motivação dos alunos em relação às aulas. Os alunos vivem em um mundo de complexas transformações socioeconômicas, tecnológicas e políticas, levando para a sala de aula muitas dessas expectativas e agitações. No entanto, as práticas pedagógicas dos docentes não têm conseguido acompanhar a dinâmica transformação tecnológica e informacional de nossa sociedade, e desta maneira, tem se mantido pouco eficiente e desinteressante aos olhos dos jovens estudantes.

A afirmação de Kaercher (1998) apud Ribeiro *et al.* (2013) destaca essa situação e argumenta que entre outros desafios, o docente tem que vencer o formalismo excessivo dos conteúdos do livro didático e considerar que esses conteúdos não é o único objetivo, eles são um caminho, e são muitos, mas que é preciso ir além.

Para dinamização das aulas tem que haver um método que antes de qualquer coisa possa atrair o interesse dos estudantes envolvidos, pois desde que executada de maneira

objetiva e planejada, essa atividade conduzirá a apropriação do saber (RIBEIRO *et al.* 2013). Tavares (2014) ao tratar a importância que as oficinas pedagógicas desempenham no ensino de geografia apontou que os problemas recorrentes na sala de aula estão atrelados a uma prática tradicional. O quadro, o giz ou piloto são os únicos instrumentos para muitos professores e por muitas vezes dificulta uma melhor aprendizagem por parte dos estudantes.

Ao promover aulas mais participativas o docente estará estimulando o desenvolvimento da criatividade, da curiosidade e, sobretudo, da capacidade de refletir criticamente (TAVARES, 2014). Um ponto fundamental nesse estilo de aula, é que tanto os estudantes quanto o docente observa, manuseia e vê a concretização de um determinado fenômeno.

O papel docente nessa proposta educacional é imenso, pois cabe a ele justamente a responsabilidade primeira de proporcionar condições para que os estudantes aprendam (ASBAHR, 2005). Isso porque é dele a responsabilidade por organizar e proporcionar situações condutoras das aprendizagens, levando em conta os conteúdos transmitidos e a melhor maneira de aplicá-los.

Para Asbahr (2005) o estudante não deve ser visto apenas como objeto da atividade do professor, ele deve ser principalmente sujeito, e constituir-se como tal na atividade de ensino/aprendizagem na medida em que participa ativamente e intencionalmente do processo de apropriação do saber, superando o modo espontâneo e cotidiano de conhecer. Assim, é esperado que a prática educativa seja emancipadora, superando a realidade de algo que era visto como rígido, para algo com mais fluidez, complexidade e ilimitável (ZABALA, 1998).

No entanto, mudança de *práxis* não é fácil, pois o desafio dessas transformações significa abandonar velhos hábitos por parte dos docentes. Segundo Vasconcelos (2013) um professor em sala de aula se deparando com o dilema entre continuar a fácil aula expositiva ou mudar seus aspectos e utilizar a complexa aula participativa, acaba optando na maioria das vezes por permanecer com a aula expositiva, mesmo sabendo que ela pouco tem contribuído para a aprendizagem do estudante.

Mesmo aqueles que não estão familiarizados com atividades mais dinâmicas, Vasconcelos (2013), afirma que o começo possa ser a exposição dialogada, onde a aula deve ser acompanhada por debates e diálogos, e logo avançará e estará sendo propiciadas as condições para atividades mais dinâmicas.

Quando o diálogo entre teoria e prática se constituir através de recursos pedagógicos, esse viabilizará a execução dessas práticas, permitindo que certos conteúdos considerados difíceis sejam conduzidos de maneira mais interativa, participativa e prazerosa, oferecendo aos estudantes uma melhor forma de compreender os temas estudados.

1.2 Jogos didáticos como estratégia de ensino

Não se sabe ao certo a origem dos jogos, mas desde a antiguidade eles já eram usados para ensinar normas e valores, e sempre fez parte da vida do ser humano, desde a infância a criança já aprende brincando (MORATORI, 2003).

Segundo Araújo: “Desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está à sua volta, através de esforços físicos e mentais” (ARAÚJO, 1992). Cunha (1988), fala que o jogo pedagógico ou didático é aquele fabricado com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, se diferenciando do material pedagógico, por conter o aspecto lúdico, e utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem (GOMES *et al.*, 2001).

Segundo Miranda (2001), mediante o jogo didático, vários objetivos pode ser atingidos, relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos); afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no sentido de estreitar laços de amizade e afetividade); socialização (simulação de vida em grupo); motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e criatividade.

Assim, consideramos que a apropriação e a aprendizagem significativa de conhecimentos são facilitadas quando tomam a forma aparente de atividade lúdica, pois os alunos ficam entusiasmados quando recebem a proposta de aprender de uma forma mais interativa e divertida, resultando em um aprendizado significativo.

Neste sentido, o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do estudante, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Muitos estudantes reclamam de diversos conteúdos, pois não despertam neles interesse em estudá-los quando a aprendizagem se torna divertida esse interesse pode ser despertado com mais facilidade e com isso garantir a satisfação e a permanência desse estudante na escola ALMEIDA (2003).

2 - MATERIAIS E MÉTODOS

A princípio foram realizados estudos que abordavam temas referentes às aulas tradicionais e participativas, a fim de compreender a diferença metodológica entre os dois conceitos. Depois foi realizada pesquisa sobre a dinamização de aulas, incluindo a utilização e propósito dos jogos didáticos em sala de aula, contidas em livros e periódicos que apresentavam artigos, dissertações e teses abordando essa estratégia de ensino.

Após a escolha pelo Jogo de Trilha que se trata de um tabuleiro traçado com casas onde o jogador objetiva chegar ao final primeiro. A confecção do jogo ocorreu de forma sistemática, analisando o tipo e o custo dos materiais a serem utilizados. Foi decidido produzir um material mais duradouro que permitisse sua utilização várias vezes, eliminando gastos futuros.

A confecção do jogo foi dividida em quatro etapas: 1ª Confecção do tabuleiro; 2ª Confecção das fichas de perguntas e respostas sobre o tema escolhido; 3ª Confecção dos pinos e do dado; e 4ª Criação do regulamento.

Para a confecção do tabuleiro, foi estabelecida a distribuição da área correspondente a cada tema, por exemplo, na Escala do Tempo Geológico dividimos nas quatro principais Eras Geológicas. Próxima etapa foi buscar imagens públicas no Google sobre cada uma das Eras visando ilustrar o tabuleiro. Para a sua confecção usamos uma linguagem de programação *Corel Draw* gratuita disponível na rede de computadores, após montar a trilha e inserir as imagens selecionadas, imprimimos em lona tipo *banner* por garantir facilidade de manuseio e durabilidade.

Na segunda etapa, foram elaboradas perguntas e respostas com múltiplas alternativas na quantidade de casas contidas na trilha, depois de numeradas as fichas foram impressas em papel cartão para garantir maior durabilidade.

Para a confecção dos pinos e do dado optou-se por produzir em feltro, que é fácil de ser costurado e colado, além de serem resistentes e podem ser lavados com o tempo. O pino

foi usado o molde de isopor em forma de cone e depois coberto com feltro, já o foi utilizado material de enchimento para almofadas.

Referente às regras do jogo foi produzido dois modelos, o primeiro considerado simples, conduz para uma atividade rápida, portanto, utilizando pouco tempo da aula; a segunda, mais complexa, permite que as equipes avancem e retornem conforme o desempenho das respostas, essa regra pode durar mais tempo.

3 – RESULTADO E DISCUSSÕES

Considerando que a prática docente pode influenciar na aprendizagem dos estudantes e que aulas participativas favorecem para o entusiasmo e conseqüente melhoria dos desempenhos, foi realizada uma análise sobre o uso do jogo didático do tipo trilha no ensino de Geografia da Natureza no nível médio do IFPE *Campus* Recife, com o intuito de verificar a aceitação dessa estratégia na visão dos estudantes e como ela influencia em seu desempenho.

Constatou-se que o material oferecido, anteriormente, não estimulava a participação ativa dos estudantes. Foi preciso compreender que aulas com apresentação de recursos como *power point*, filmes e músicas, não garantiam maior participação dos estudantes, isso porque não havia direcionamento para este fim, a eles era condicionado o papel de espectador.

Considerando a concepção, o planejamento, o investimento de tempo e financeiro que seria necessário para produzir qualquer um dos recursos didáticos pretendidos, optou-se pelo modelo de jogo, essa escolha visava uma maior aproximação e familiaridade com os estudantes no nível médio.

3.1 Elaborando o recurso didático: Jogo de trilha da Escala do Tempo Geológico

Para experimentar a viabilidade desse modelo de jogo didático e se há aumento do envolvimento dos estudantes nas aulas de Geografia, foi escolhido o tema Escala de Tempo Geológico para ser adaptado, considerando que constantemente os estudantes apresentam dificuldade em compreender os principais eventos geológicos decorrentes da evolução do nosso planeta, e as conseqüências deles nos dias atuais, entendendo a sua essencialidade na fase inicial de formação dos estudantes.

A escolha do jogo em um modelo de trilha foi estimulada pela facilidade de produção e pela possibilidade de envolver um número considerável de indivíduos divididos em equipes, além de esse jogo apresentar nível cognitivo compatível com os estudantes de nível médio.

Foram produzidos os seguintes itens: um (1) tabuleiro de lona medindo 1,20 x 2,00m; dois (2) dados confeccionados em feltros com 20cm²; seis (6) pinos de cores variadas para representar cada uma equipe de estudantes; quarenta e quatro (44) fichas contendo perguntas com múltiplas respostas e dois (2) modelos de regras, uma fácil e outra dinâmica.



Figura 1 - O Jogo de Trilha sobre “Escala do Tempo Geológico”.

Foto: Alessandro Guerra.



Figura 2 – “Dados” confeccionados em feltros com aproximadamente 20cm² para os estudantes jogarem e ver quais as casas que deverão seguir. Produção: autor



Figura 3 – Pinos para marcação no tabuleiro produzidos em cores variadas representando cada equipe de estudantes.

Produção: autor

REGRAS DO JOGO DE TRILHAS

Descrição
Esse Jogo de Trilha esta indicado para estudantes de nível médio, sendo utilizado pela mediação de um professor jogar quando estiver trabalhando com temas específicos contidos no tabuleiro.
O PROFESSOR DEVE APROVEITAR CADA MOMENTO ENTRE AS PERGUNTAS E RESPOSTAS PARA ESCLARECER OS CONHECIMENTOS SOBRE O TEMA DA TRILHA.

- Jogadores – toda a turma.
- Peças – 3 pinos de cores diferentes, para formar 3 equipes, 1 dado de feltro e 30 a 45 fichas com as perguntas.
- Tabuleiro – com 30 a 45 casas interligadas continuamente (algumas são obstáculos atrasando os participantes).
- Objetivo – chegar primeiro ao final, ou somar o maior numero de pontos.

REGRAS PARA JOGO DINÂMICO

O Jogo
Divida os estudantes presentes em 3 equipes. O número de membros por equipe dependerá do quantitativo de estudantes da turma.
É preciso que cada equipe escolha quem será o porta voz, ou seja, aquele que deverá responder quando for feita a pergunta. A equipe pode se juntar para discutir a questão, mas só o porta voz deverá responder. Caso acerte ganhará 2 pontos, se errar perderá 1 ponto. Se a equipe decidir não responder e passar a pergunta. A equipe que levantar a mão primeiro e responder corretamente, ganhará os 2 pontos e se errar perderá 1 ponto.
Após todas as equipes posicionarem o pino no ponto de partida, o professor deve sortear (use o dado) qual equipe iniciará o jogo e jogará o dado e de acordo com o número que cair a equipe avançará nas casas da trilha.
Nessa forma de jogo o que valerá será o **ACERTO** das respostas. Para isso desenhe no quadro negro uma tabela de pontuação. Conforme exemplo. Continue as rodadas no tabuleiro até a primeira equipe chegar ao final da trilha. **VENCE A EQUIPE QUE CHEGAR AO FINAL DAS RODADAS COM MAIOR NÚMERO DE PONTOS ACUMULADOS.**

Equipe	Eq.1	Eq.2	Eq.3	Eq.4	Eq.5
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Exemplo de simulação de quadro preenchido

Equipe	Eq.1	Eq.2	Eq.3	Eq.4	Eq.5
1	5	-1	2	5	-1
2	5	2	5	5	2
3	5	-1	2+2	2	2
4	5	-1	-1	-1	5
5	5	-1	-1	-1	5

REGRAS PARA JOGO FÁCIL

O Jogo
Inicialmente será preciso dividir os estudantes presentes em 3 equipes. O número de membros por equipe dependerá do quantitativo de estudantes da turma.
É preciso que cada equipe escolha quem será o porta voz, ou seja, aquele que deverá responder quando for feita a pergunta. A equipe pode se juntar para discutir a questão, mas só o porta voz deverá responder.
Caso algum outro membro da equipe responda, ou de outra equipe, esse ou a outra equipe perderá a vez na próxima rodada.
Após todas as equipes posicionarem o pino no ponto de partida, o professor deve sortear (use o dado) qual equipe iniciará o jogo e jogará o dado e de acordo com o número que cair a equipe avançará nas casas da trilha. O professor pegará a ficha com a respectiva pergunta e fará em voz alta. A Equipe terá 1min. para responder, caso acerte, poderá avançar 1 casa, se errar, permanecerá nessa casa. **VENCE QUEM CHEGAR AO FINAL PRIMEIRO.**

Figura 4 – Regras do jogo contendo as normas para jogo fácil e rápido, e outro mais dinâmico e demorado, conforme a disposição de tempo.
Fonte: autor

3.2 A percepção sobre o uso do jogo

A execução do jogo em sala de aula trouxe uma grande transformação. Durante muitos anos o desenvolvimento das aulas sobre o tempo geológico era realizada por nós através de slide em *power point*, contendo um gráfico com a escala geológica e seus principais eventos. Os estudantes eram orientados a discutir e questionar sobre os fenômenos que marcavam a evolução de nosso planeta, tudo baseado numa perspectiva passiva e pouco interativa.

Com o advento do jogo didático “Trilha da Escala do Tempo Geológico” desenvolvido para dinamizar a aula sobre esse tema, obteve-se um processo gradual de envolvimento dos estudantes, pois houve estranhamento inicial considerando que não era comum o uso desse método, mas no decorrer da realização do jogo os estudantes foram aumentando a participação e houve uma diversificação dos sujeitos ativos, obtendo um número de participação de 85% dos estudantes. Ao final, o resultado foi uma explosão de entusiasmo e euforia, isso porque os estudantes apresentaram grande satisfação e que a partir da competitividade foi aflorada lideranças e espírito de colaboração entre os membros das equipes.

É notória a profunda transformação da dinâmica e fluidez da aula. Os estudantes se mostraram bastante receptivos a essa nova estratégia e conforme a avaliação final obtidas por avaliação escrita, eles afirmaram que “a aula foi extremamente proveitosa e que houve

www.conedu.com.br

bastante aprendizagem, mesmo quando a pergunta era direcionada para outra equipe ou quando eles erravam e outros membros do grupo questionavam a resposta, eles acabaram aprendendo.” Esses estudantes manifestaram interesse em assistir novas aulas dentro dessa dinâmica, pois em sua visão “elas eram mais divertidas e interessantes”. Podemos assim confirmar que o jogo didático criou condições para a obtenção de cognição, afeição, socialização, motivação e criatividade conforme Miranda (2001) havia descrito em seus estudos.

Motivado pelo resultado que o jogo de trilha Escala do Tempo Geológico gerou para os estudantes, e como eles solicitaram mais recursos iguais a esses, foi produzido um segundo jogo também de trilha com o tema: “Domínios Morfoclimáticos Brasileiros”, que utilizaria a mesma estrutura do anterior havendo apenas necessidade de adaptar as fichas de perguntas e respostas para o novo tema. Mais uma vez, o aproveitamento dos estudantes com a estratégia didática foi às melhores possíveis, podendo ser atestado na avaliação de unidade que foi realizada e continham questões sobre os temas abordados nos jogos, e onde os resultados foram significativamente melhores do que quando era realizada apenas aulas expositivas.

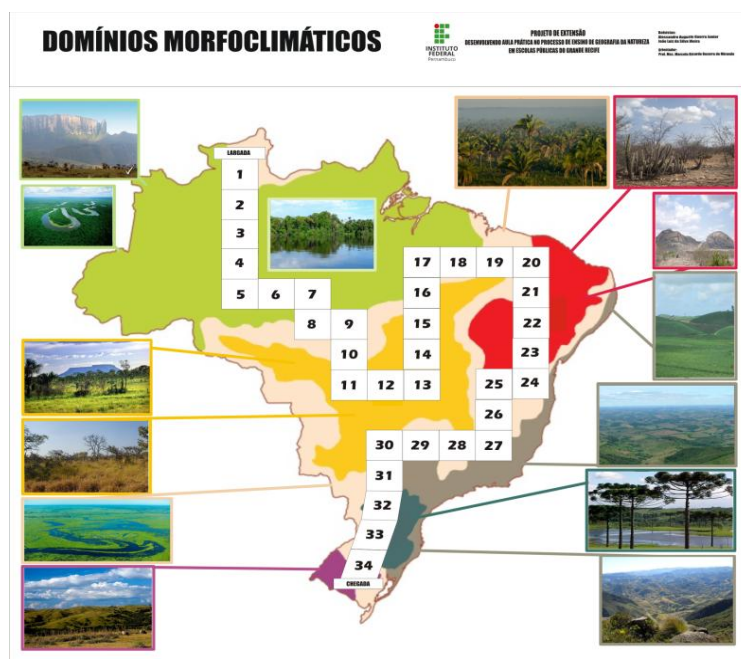


Figura 5 – Jogo de trilha sobre os “Domínios Morfoclimáticos Brasileiros”.

Foto: Alessandro Guerra.

Considerando que esses jogos surgiram da necessidade de dinamização das aulas de Geografia da Natureza, eles acabaram sendo compartilhado com outras escolas públicas do Grande Recife: a Escola Estadual Lions de Parnamirim localizada em Recife, e a Escola

Estadual de Referência em Ensino Médio Tito Pereira de Oliveira localizada em Camaragibe. Ambas apresentaram resultados similares aos obtidos em nossas aulas. Os docentes das duas instituições parceiras afirmaram que passariam a utilizar regularmente esses recursos, pois eles ajudaram na dinâmica das aulas e que se sentiram estimulados a produzir mais recursos observando a mesma estratégia de jogos.



Figura 6 – Jogo de trilha sobre o “Escala do Tempo Geológico”, utilizado na Escola Estadual Lions de Parnamirim.

Foto: Alessandro Guerra.



Figura 7 – Jogo de trilha sobre os “Domínios Morfoclimáticos Brasileiros”, utilizado na Escola Estadual de Referência no Ensino Médio Tito Pereira de Oliveira.

Foto: João Luiz

4 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando a velocidade das informações e os rumos que o ensino está tomando nos dias atuais a partir o uso de meios tecnológicos cada vez mais atraentes, realizar aulas baseadas em métodos tradicionais é condicionar para o processo de aprendizagem ser subestimado e que seus resultados sejam pífios. A utilização desses jogos nos permitiu entender que a desmotivação dos estudantes não está apenas no conteúdo, mas também, no método, pois quando apresentados a recursos mais participativos e envolventes esses se veem estimulados e acabam interagindo, resultando em aulas dinâmicas.

A principal finalidade alcançada com o uso dos novos recursos é que fica clara a viabilidade da utilização regularmente desses jogos didáticos nas aulas, pois além de contribuir para a quebra da monotonia ele facilita a dinâmica da aula melhorando o relacionamento dos estudantes com o docente e estimulando para garantir uma boa aprendizagem e empatia com esse campo científico.

Essa experiência nos motivou a continuar construindo outros recursos, inclusive com várias estratégias de jogos diferentes, mesmo os custos dos materiais e o esforço para a

realização gerem barreiras para a sua produção, mas devido o entusiasmo e valorização recebida pelos estudantes e instituição é natural superar essas dificuldades.

5 - AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos estudantes Alessandro Augusto Guerra Junior e João Luis da Silva Vieira, devido à participação no projeto de extensão: “Desenvolvendo aula prática no ensino de Geografia da Natureza em escolas públicas do Grande Recife”, do qual gerou instrumentos, recursos e ações que estimularam a mudança de *práxis* que transformaram nossas aulas mais dinâmicas.

6 - REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

ALMEIDA, P. N. de. **Educação Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. 11ª ed. São Paulo: Loyola, 2003. 297 p. INSSBN 85-15-00194-2. Disponível em:
<http://books.google.com.br/books?id=fzErzs9UkwC&printsec=frontcover&hl=pt-br#v=twopage&q&f=false>

ARAÚJO, V. C. de. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. 1ª ed. São Paulo: Cortez, 1992. 106 p. INSBN 8524904607

ASBAHR; F. S. F. A pesquisa sobre a atividade pedagógica: contribuições da teoria da atividade *Revista Brasileira de Educação*, nº 29, p. 108-118, maio/agosto, Scielo Brasil, Rio de Janeiro - RJ 2005.

CUNHA, N. *Brinquedo, desafio e descoberta*. Rio de Janeiro: FAE. 1988.

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia. In: EREBIO,1, Rio de Janeiro, 2001, *Anais...*, Rio de Janeiro, 2001, p.389-92.

MORATORI, P. B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Instituto de Matemática - Núcleo de Computação Eletrônica Informática na Educação - Universidade Federal do Rio De Janeiro, Rio de Janeiro, dezembro, 2003. Disponível em:
<http://www.nce.ufrj.br/ginape/publicacoes/trabalhos/t_2003/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf>
Acesso em: < Outubro de 2016 >

MARTINS, P. L. O. **Didática Teórica Didática Prática: para além do confronto**. 7.ed. São Paulo: Loyola, 2002. ISBN 85-15-00309-0

MIRANDA, S. *No Fascínio do jogo, a alegria de aprender*. In: *Ciência Hoje*, v.28, 2001 p. 64-66.

NETO, E. R. Laboratório de matemática. In: **Didática da Matemática**. São Paulo: Ática, 1992.

RIBEIRO, A. F. A.; SILVA, D. A.; e FRANCA, R. R. Oficinas em Geografia: práticas e metodologias para um ensino dinâmico e criativo *Revista de Extensão Universitária da UFS*, São Cristóvão – SE, n. 2 – 2013.

SANTOS; R. de C. E. e CHIAPETTI; R. J. N. **Uma investigação sobre o uso das diversas linguagens no ensino de Geografia: uma interface teoria e prática** *Revista Geografia Ensino & Pesquisa*, Volume 15, número 3, set/dez. 2011. ISSN 2236-4994

TAVARES, G. I. A.; SILVA, J. W. F.; ALMEIDA, K. R. A Importância das Oficinas Pedagógicas no Ensino de Geografia: Uma Proposta do Pibid na Escola Estadual Ana Júlia de Mousinho. *Anais do Congresso Nacional de Educação (CONEDU)*, 2014, Campina Grande – PB.

VASCONCELLOS, C. S. Aula expositiva: ainda existe espaço para ela? In: *Coordenação do trabalho pedagógico: do projeto político-pedagógico ao cotidiano da sala de aula*. São Paulo: Libertad editora, 2013. p. 153-168.

ZABALA, A. *A prática educativa: como ensinar*. Porto Alegre: Artmed, 1998. 13-25 p.