



A PRODUÇÃO DE MATERIAIS DIDÁTICOS LÚDICO- PEDAGÓGICOS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA

Ronilson Fernandes da Silva¹
Bruna dos Santos Moreira²

RESUMO

Este artigo é um relato de experiência que resulta da aplicação do projeto “A produção de materiais didáticos lúdico-pedagógicos para o ensino de geografia na EEEF Monsenhor Constantino Vieira, Uiraúna-PB”, desenvolvido durante o ano de 2019 com o incentivo da Secretaria de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (SEECT-PB) através do programa Mestres da Educação, o qual premia ideias criativas e projetos exitosos aplicados nas escolas da rede estadual. Neste trabalho, poderemos nos deter alguns instantes sobre a importância de aplicar e, principalmente, produzir recursos didáticos para utilização nas aulas de Geografia da educação básica. Um dos objetivos deste artigo é o de publicizar os resultados obtidos com a aplicação do referido projeto e incentivar colegas professores, de qualquer área do ensino, para também conduzir, registrar e divulgar suas construções de recursos em sala de aula. Além disso, aqui poderemos fazer algumas reflexões, sejam elas pertinentes ao fazer docente dentro da disciplina de Geografia, ou a como a utilização de recursos lúdico-pedagógicos pode contribuir para melhorar o ambiente de sala de aula, bem como facilitar o aprendizado dos estudantes.

Palavras-chave: recursos didáticos, ensino de geografia, materiais lúdico-pedagógicos, aprender ativo, mestres da educação.

INTRODUÇÃO

Ensinar Geografia é uma tarefa difícil, isso porque existem muitos fatores que influenciam no trabalho do professor em sala de aula. Um dos maiores problemas enfrentados é o dos recursos didáticos (in)disponíveis. A cada dia cresce a necessidade por mais e melhores recursos que propiciem mais alternativas de trabalho para o professor durante suas aulas, ao mesmo tempo que se têm reduzido os investimentos na área de educação. Por conseguinte, o trabalho do educador fica comprometido, torna-se menos eficiente e produtivo.

Não somente o professor reflexivo, inovador, criativo e estimulado que são combustíveis para o fortalecimento do processo de ensino-aprendizagem. É necessário que existam outros elementos. Não tem como negar, portanto, que os recursos que estes professores dispõem em suas aulas são também importantes, embora se saiba que eles não serão úteis o suficiente se não houver profissionais bem preparados para manuseá-los.

¹ Graduado em geografia pela Universidade Regional do Cariri (Urca), professor efetivo da rede pública do estado da Paraíba. ronilsonfernandes92@email.com – ronilson.silva1@professor.pb.gov.br;

² Graduada em geografia pela Universidade Regional do Cariri (Urca), professora efetiva da rede pública do estado da Paraíba, geobrunamoreira@email.com – bruna.moreira@professor.pb.gov.br;



Portanto, para que haja boas aulas e melhoras significativas no processo de ensino-aprendizagem, é preciso que se construa harmoniosamente este elo, uma equação resolutive, entre bons professores e bons recursos.

Para que o primeiro elemento desta ‘equação’ funcione (bons professores) é de suma importância que exista empenho e dedicação no desempenho das suas funções, além, é claro, de contínua e progressiva formação, cujos sentidos didático-pedagógicos sejam benéficos à prática educativa. No entanto, o segundo elemento desta ‘equação’ (os recursos) nem sempre está disponível aos professores e, por isso, a “conta” não fecha, o que acaba provocando sérios prejuízos ao aluno.

Estes recursos, na maioria dos casos, são obrigação do poder público, que os negligencia, ou por morosidade na aplicação dos investimentos ou por pura e simples displicência para com a educação. Entretanto, os professores não podem se deixar abater pela falta de tais recursos. Eles precisam inovar, criar, improvisar naquilo que for possível para que os seus alunos não sejam prejudicados por estas carências.

É sobre esta perspectiva que recai este artigo. Aqui, tem-se a intenção de fomentar o desenvolvimento, a produção e o compartilhamento de recursos didático-pedagógicos que sejam lúdicos, práticos e que possam contribuir de modo intuitivo para o ensino de Geografia, mas não somente de Geografia, como também de várias outras disciplinas com as quais foram abertos espaços de diálogo e interdisciplinaridade durante a execução do projeto.

Este artigo apresenta alguns dos recursos didáticos produzidos ao longo da aplicação do projeto na escola. Serão apresentados dois exemplos de cada turma/série, portanto 8 (oito) materiais, que foram produzidos pelos e para os estudantes dentro do contexto dos conteúdos da disciplina e, sempre que possível, de modo interdisciplinar, levando em consideração a realidade na qual a escola se insere – vale ressaltar que esta é uma escola rural, portanto mais afastada do espaço urbano do município no qual se localiza, e isso ocasiona muitas vezes um certo ‘esquecimento’ quando o assunto é repasse de recursos financeiros e insumos didático-pedagógicos.

Os principais objetivos deste trabalho foram de desenvolver recursos didático-pedagógicos lúdicos e criativos que permitissem aprimorar o ensino de Geografia na EEEF Monsenhor Constantino Vieira; criar recursos didáticos com materiais simples para que possam ser trabalhados assuntos de Geografia em sala de aula; construir um espaço colaborativo e coparticipativo dentro da sala de aula de Geografia no sentido de fomentar o melhor aprendizado sobre os conteúdos da disciplina; e elaborar recursos lúdico-pedagógicos



para utilização nas aulas de geografia em consonância com as necessidades de inclusão social e econômica.

METODOLOGIA

O trabalho que deu origem a este artigo não esteve estruturado sobre um roteiro pré-determinado, mas sim na perspectiva de conteúdos a serem estudados no ano letivo nas disciplinas envolvidas e na disponibilidade de recursos pedagógicos da escola.

O diálogo e o planejamento estratégico dos professores e das disciplinas envolvidas foram fundamentais para a estruturação das sequências didáticas necessárias à execução das propostas. Pois, ao passo que cada novo conteúdo era estudado em sala, novas experiências, diferentes daquelas já planejadas, foram sendo agregadas ao percurso de ensino.

Alguns recursos foram criados a partir de experiências de trabalho anteriores, outros adaptados à realidade da escola em decorrência de diversos fatores como localização, indisponibilidade de recursos tecnológicos, ferramentas de trabalho, etc. e vários outros recursos foram produzidos tendo como base publicações científicas e em parcerias com outros colegas que trabalham na escola.

Sempre durante cada novo planejamento semanal e/ou mensal, havia o alinhamento metodológico, o planejamento do conteúdo e a construção/adaptação do recurso necessário/adequado àquele momento didático, desse modo foi possível também construir laços sólidos de interdisciplinaridade nas atividades.

REFERENCIAL TEÓRICO

Este artigo se sustenta por e a partir do trabalho do professor Dr. Fabiano Custodio de Oliveira, docente do Curso de Licenciatura em Educação do Campo – CDSA/UFCG –, no município de Sumé, Paraíba, e dos trabalhos desenvolvidos juntamente com seus alunos enquanto coordenador do PIBID naquela instituição de ensino, e também nas experiências vivenciadas no Seminário Estadual de Educação do Campo, ocorrido em Campina Grande, Paraíba, entre os dias 30 e 31 de outubro de 2018. Com base nas vivências do evento e na leitura dos textos do professor Fabiano (OLIVEIRA, 2017; OLIVEIRA, 2017b) e de seus orientandos, foi desenvolvida a ideia central do projeto de intervenção pedagógica aplicado na escola no ano de 2019, o qual se constituiu como uma iniciativa de inovar o processo de ensino e aprendizagem na E.E.E.F. Monsenhor Constantino Vieira, em especial na disciplina



de Geografia, pensando principalmente nas melhores maneiras de trabalhar os conteúdos geográficos de modo a possibilitar mais prazer e satisfação no processo de ensino-aprendizagem.

Este artigo foi criado pensando no compartilhamento de experiências pautadas na operacionalização do ensino que gera resultados, na construção de um trabalho eficiente e produtivo, cujas conquistas possam reverberar na realidade dos educandos, transformando-os por meio de uma educação ativa. Estes métodos que estão sendo buscados aqui, tentam de algum modo contrapor (ou mesmo ressignificar) os métodos tidos como tradicionais, sobre os quais Piletti (2004) comenta que:

[...] a concepção tradicional, ou escola tradicional, considera o educando apenas como um repositório de informações que devem ser absorvidas sem contestação. Por isso, os métodos mais valorizados na escola tradicional são aqueles que proporcionam maior eficiência na assimilação de conteúdos e informações. (PILETTI, 2004 p. 103)

Portanto, a ressignificação metodológica a que este se refere está ligada diretamente às concepções de ensino que carregamos ao longo da nossa formação acadêmica e intelectual e que necessitamos transformar. Piletti (2004), ao usar um exemplo de um professor de ciências que ensinava sobre fotossíntese aos seus alunos, mas que não notou a possibilidade de usar uma planta que havia na sala como recurso didático, diz que “todos nós corremos o mesmo risco se tivermos uma visão demasiado ‘estreita’ dos recursos de ensino” (PILETTI, 2004 p. 151).

Nesta perspectiva, este artigo apresenta algumas formas de como aproveitar melhor os recursos didáticos que temos à disposição e sobre como produzi-los de maneira simples e sem perder a sua função didático-pedagógica. Acerca desta concepção é preciso destacar que a escola na qual as experiências aqui relatadas foram aplicadas, se localiza em uma comunidade rural, é uma escola antiga (portanto, com estrutura física bastante avariada) e bem distante dos centros urbanos e estas características significam muito no planejamento de trabalho, pois demandam mais atenção ao espaço que a cerca, às concepções sociais que envolvem o estabelecimento escolar. Para tanto, é preciso recorrer novamente a Piletti (2004) quando este diz que “a utilização dos recursos da comunidade contribui para diminuir a distância entre ‘a ilha, na qual está a escola, e a terra firme da vida’, usando uma figura de Olson”.

Estes “recursos da comunidade” mencionados anteriormente podem ser entendidos como ferramentas cuja aplicação esteja direcionada para o espaço de vivência dos educandos e que estes possam, segundo Portugal e Souza, 2013 *apud* Carneiro, 2017,



[...] se identificar com seu lugar no mundo, ou seja, o espaço de sua vida cotidiana, os alunos estabelecem comparações, percebem os impasses e desafios de maneira a construir conhecimentos geográficos que pressupõem a escolha metodológica capaz de satisfazer objetivos fundamentais que permitam apreender como produto de um processo de concepções maior ou menor. Diante disso, destaca-se que os professores que congregam novas formas metodológicas e valorizam as contribuições de novos recursos tecem um viés de compreensão que valorizam as diversas linguagens, como mediador didático seja filme, documentário, músicas, entre outras fontes valiosas do ensino aprendizagem da Geografia nas escolas do campo. (PORTUGAL E SOUZA, 2013 Apud CARNEIRO, 2017 p. 20)

Além de permitir a superação de dificuldades por meio da contextualização social, também é possível superar obstáculos no trabalho docente tendo como base o uso do lúdico, do imaginário criativo. Buscando despertar no aluno o prazer em aprender, em descobrir o novo e (muitas vezes) surreal. Verri e Endlich (2009) destacam que:

Ao introduzir propriedades lúdicas as aulas tornam-se mais atrativas, o ensino aprendizagem pode tornar-se divertido, prazeroso, e possibilita o acesso aos alunos a desenvolverem novas habilidades, novas percepções, elevando seus conhecimentos e seus interesses, entretendo e oportunizando uma maior aquisição de conhecimento (VERRI e ENDLICH, 2009, p.70)

São inúmeros os exemplos de recursos que podem ser utilizados em sala de aula no contexto da educação no e do campo, mas foram selecionados alguns recursos específicos que não dispendiam de grande estrutura técnica e tecnológica, além de já terem sido experimentados e relatados em publicações científicas.

Dentre os diversos recursos garimpados durante a leitura do referencial teórico, é importante destacar as experiências do “álbum seriado das tecnologias sociais do campo” (CARVALHO, 2018), ou o “Mural das tecnologias sociais do campo” (OLIVEIRA, 2017) que ajudam a inserir o aluno na perspectiva da convivência com a seca e com o semiárido, destacando as potencialidades locais e o aproveitamento dos recursos disponíveis no Sertão nordestino através de uma metodologia simples e objetiva. Há destaque, também, para a utilização de “jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas” no desenvolvimento do educando, tanto em ambientes urbanos (SANTANA et al., 2018), como no meio rural e na Educação do Campo (LEITE, 2018), buscando tornar o processo de ensino aprendizagem mais prazeroso e eficiente.

RESULTADOS E DISCUSSÃO



O trabalho foi executado à medida que os conteúdos foram sendo explicados para os alunos, pois consiste na elaboração de recursos didáticos que apresentem eficácia no tocante ao entendimento dos educandos acerca dos conceitos trabalhados.

O trabalho foi desenvolvido nas turmas do Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano) e teve foco na elaboração e utilização de maquetes, mapas e croquis, álbuns seriados, mapas conceituais, jogos e brincadeiras pedagógicos, entre outros recursos que foram sendo estimulados ao longo do desenvolvimento do trabalho.

A proposta baseou-se na expectativa de poder dinamizar as aulas de Geografia e permitir que os alunos aprendessem de uma maneira mais leve e criativa, além de despertarem habilidades com as quais nunca trabalharam, ou que não eram aperfeiçoadas.

Durante o ano letivo foram trabalhados os conteúdos curriculares propostos para a disciplina em cada série e neles, conforme as possibilidades e necessidades dos alunos, foram incorporados recursos que possibilitassem melhor entendimento dos conceitos trabalhados. Abaixo, seguem dois exemplos de cada turma/série onde foram produzidos os recursos, também descrições sucintas dos recursos/atividades desenvolvidas.

6º ano:

Jogo de orientação:

Após as discussões em sala acerca do conteúdo de localização espacial, foi produzido e executado um jogo de orientação utilizando-se do espaço físico da escola (figura 1). Inicialmente foi produzido pelo professor um mapa vetorial da planta da escola, por meio do aplicativo Google Earth (figura 2). Este mapa foi entregue às equipes e foram passadas as orientações. A turma foi dividida em 2 grupos, cada grupo recebeu um mapa. Primeiramente, o grupo deveria descobrir qual o “assunto” do mapa e definir o seu TÍTULO, em seguida, preencher a legenda com o nome de cada área colorida.

Figura 1 – Alunos lendo as coordenadas para seguir em frente



Fonte: os autores, 2019

Figura 2 – Planta da escola vetorizada no Google Earth



Fonte: os autores, 2019

Os dois grupos se dirigiram ao ponto inicial para leitura da ORIENTAÇÃO 1, após sorteio. Estas orientações estavam escritas em cartões (figura 3) coladas em locais aleatórios



dentro da escola. Depois da leitura da ORIENTAÇÃO 1, cada grupo deveria seguir as dicas e buscar a ORIENTAÇÃO 2. Ao encontrar a ORIENTAÇÃO 2, cada grupo deveria responder uma pergunta – selecionada entre duas opções – sobre o assunto estudado anteriormente em sala, para poder seguir em frente em busca da próxima dica e, assim, sucessivamente. Caso a equipe acertasse a resposta, deveria seguir as informações para encontrar a próxima ORIENTAÇÃO (figura 4).

Figura 3 – Cartão com a orientação e as perguntas para o grupo



Fonte: os autores, 2019

Figura 4 – Alunos buscando as pistas ao redor da escola



Fonte: os autores, 2019

Esta atividade fomentou o trabalho coletivo, colaborativo e o pensamento rápido e estratégico. Permitiu aos alunos maior conhecimento sobre o espaço físico da escola e seus arredores.

Jogo da memória das formas de relevo:

Após a exposição das principais formas de relevo terrestre, foi utilizada uma ferramenta lúdica de fixação do conteúdo, um jogo da memória, no qual foram utilizados cartões (figura 5) contendo os nomes de algumas das principais formas de relevo terrestre – planalto, planície, depressão, montanha, chapada e inselberg – e suas respectivas imagens. Nesta atividade, os alunos teriam que juntar os pares de imagem/nome, divididos em dois grupos. Foi possível, portanto, trabalhar com os alunos o raciocínio lógico, a atenção e o pensamento estratégico (figura 6). O recurso imagético, por sua vez, permitiu aos alunos a melhor visualização daquelas formas de relevo, possibilitando, assim, a sua melhor identificação no espaço natural do nosso planeta.

Figura 5 – Cartões do jogo expostos para visualização



Fonte: os autores, 2019.

Figura 6 – Alunos refletindo a estratégia do jogo



Fonte: os autores, 2019

7º ano:

Quebra-cabeça das regiões brasileiras:

Ao iniciar a explicação das regiões brasileiras, produzimos um jogo educativo baseado no mapa regional do país elaborado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Neste mapa os estados foram recortados de modo que pudessem se encaixar tal como um quebra-cabeça (figura 7). Com isto, os alunos puderam praticar a localização e a espacialização dos estados e regiões do país de maneira lúdica e agradável (figura 8), brincando e se divertindo. Além disso, puderam também ter noção de escala e área territorial do nosso país, bem como dos estados que formam a nossa região Nordeste.

Figura 7 – Alunos montando o quebra-cabeça



Fonte: os autores, 2019

Figura 8 – Alunos montando o quebra-cabeça



Fonte: os autores, 2019

Jogo da memória das características regionais

Após a exposição do conteúdo referente às características das regiões brasileiras, foi construído um jogo da memória que consiste em um mapa com a divisão regional do país (figura 9) e três (3) cartas com imagens que representam, ao menos em parte, as características de cada região, portanto, tinha-se um total de quinze (15) cartas. A turma foi dividida em três grupos e, em seguida, eles memorizaram a posição das cartas. Cada equipe tinha a chance de virar uma carta e associar corretamente à região cuja aquela imagem se referia (figura 10). Com esta atividade os alunos puderam treinar o raciocínio lógico e dedutivo, puderam praticar a atenção e as estratégias de jogo. Puderam, também, aperfeiçoar o entendimento acerca do conteúdo estudado, ao passo que estavam lidando com um recurso imagético diretamente relacionado com o assunto.

Figura 9 – Mapa base para o jogo da memória



Fonte: os autores, 2019

Figura 10 – Alunos jogando uma partida do jogo



Fonte: os autores, 2019

8º ano:

Mapa da Globalização:

Com base na música Disneylândia, da banda brasileira Titãs, foi produzido um mapa conceitual pelos alunos, de modo a enfatizar a mensagem exposta na canção. No mapa base, os alunos inseriram alfinetes em cada um dos lugares citados na música, buscando-os no mapa-múndi (figura 11) e em seguida marcando-os no mapa do trabalho. Após a colocação de todos os alfinetes, os alunos leram a letra da música a fim de entender a conexão entre os lugares citados, bem como para poder ligar cada um dos pontos marcados com uma linha colorida (figura 12). Este trabalho teve como objetivo enfatizar os fluxos econômicos, sociais, migratórios, de capitais, etc. que ocorreram ao redor do mundo ao longo das últimas décadas em decorrência do processo de globalização e mundialização da economia.

Figura 11 – Alunos buscando encontrar no mapa os lugares citados na música



Fonte: os autores, 2019

Figura 12 – Alunos traçando a linha entre os alfinetes

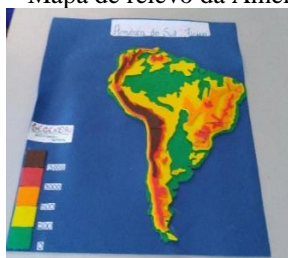


Fonte: os autores, 2019

Mapa do relevo da América do Sul:

Para finalizar o conteúdo acerca da geomorfologia da América do Sul, foi produzido um mapa em alto relevo (figura 13) em EVA. Este mapa foi produzido pelos alunos (figura 14) a partir de curvas de nível (FONSECA, 2012; OLIVEIRA, 2019), as quais estavam divididas em intervalos de 0 (zero) a níveis acima de 1000 metros. Cada curva de nível foi recortada em EVA de cores diferentes e, em seguida, coladas uma sobre a outra, de modo a permitir a percepção acerca da elevação da superfície do continente acima do nível do mar, possibilitando, inclusive, o entendimento de diversos assuntos como a movimentação atmosférica na região e de que maneira isso interfere nas condições ambientais locais e regionais.

Figura 13 – Mapa de relevo da América do Sul



Fonte: os autores, 2019

Figura 14 – Alunos produzindo o mapa



Fonte: os autores, 2019

Mural das religiões:

Os alunos foram instigados, em grupos, a pesquisar sobre cada uma das 4 principais religiões do mundo e trazer para a sala as suas conclusões sobre o tema, em forma de resumo, tópicos, imagens, gravuras, etc (figura 15). Em sala, foi realizada uma roda de conversa para debater o assunto e expor o que cada equipe concluiu e trouxe de contribuição sobre seu tema. Neste momento, os alunos puderam compartilhar conhecimentos adquiridos ao longo do processo de pesquisa e investigação, permitindo que os demais também pudessem aprender sobre mais um tema.

Figura 15 – Mural das religiões



Fonte: os autores, 2019

Jogo viagem pelo mundo:

Após a exposição do conteúdo referente ao continente europeu, usamos em sala o jogo Viagem pelo Mundo (figura 16). Neste jogo foi possível conhecer mais sobre o continente, seus países, cidades mais importantes, características geográficas gerais, etc. Este jogo funciona com base em estratégia e trabalho em grupo. Para jogá-lo é necessário usar as cartas referentes as cidades do continente. Nestas cartas existem curiosidades sobre aqueles locais, além de orientações acerca dos movimentos a serem executados. Os alunos recebem uma carta inicial que se refere ao ponto de partida no jogo, além dela, recebem mais 5 ou 6 cartas que serão os pontos a serem visitados, após visitar todos os pontos (cidades), cada grupo deveria retornar ao ponto de partida. Vence a partida quem conseguir traçar a melhor estratégia para visitar todos os locais e voltar ao início. Com isto os alunos podem aguçar sua criatividade, o senso crítico, a análise estratégica e desenvolver novas habilidades.

Figura 16 – Alunos jogando o jogo Viagem pelo Mundo



Fonte: os autores, 2019



Todos os recursos produzidos foram contextualizados em sala para que os alunos entendessem sua importância, e em seguida guardados para que possam servir de amparo às aulas de Geografia em outras turmas, diferentes daquelas que os produziram, e em anos letivos posteriores. Além disso, vários outros recursos foram construídos pelos estudantes, mas, por não ser possível detalhar todos neste artigo, estes foram selecionados como uma amostra do trabalho desenvolvido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Além destes recursos relatados mais acima, foram produzidos vários outros em todas as turmas, como por exemplo, uma bússola caseira e um croqui da paisagem ao redor da escola, na turma do 6º ano, uma linha do tempo das regionalizações brasileiras e mapa das regionalizações do IBGE com a turma do 7º ano, além de mapas sobre Índice de Desenvolvimento Humano (IDH), População e outros temas nas turmas de 8º e 9º ano. Todos estes materiais foram e serão essenciais às aulas de Geografia, pois, além de terem sido fruto do próprio esforço do aluno, eles representam um repositório de materiais didáticos lúdico-pedagógicos dentro da escola.

Pôde-se, com esses recursos, perceber ao longo do desenvolvimento das ações do projeto que houve grande interação dos alunos em relação aos que estava sendo proposto, assim como também em relação ao grupo de alunos. Em todas as atividades foi possível perceber bastante desenvoltura dos alunos e cuidado em fazer as tarefas propostas. Um dos principais pontos a se destacar durante as atividades, foi o fato de os alunos terem sido bastante proativos e criativos. O trabalho em grupo e colaborativo também foi um ponto forte das ações, pois em todos os recursos pedagógicos produzidos foram necessárias atividades coletivas e colaborativas.

Em relação ao desempenho nas aulas, de modo geral, os estudantes se mostraram bastante receptivos às novas metodologias aplicadas. Buscavam sempre contribuir com novas ideias e soluções para as atividades, propondo alternativas e materiais que podiam ser usados nas aulas e na elaboração dos recursos didáticos.

O interesse pelas aulas tornou-se maior, melhorando, assim, o interesse pelos conteúdos e, conseqüentemente, o aprendizado mais significativo. Neste sentido, Carneiro (2017) e Carvalho (2018) já destacavam em suas experiências que existia uma ligação forte entre essas novas práticas e recursos aplicados e o maior envolvimento dos alunos em sala. Este envolvimento trouxe mais assiduidade e participação ao longo das aulas. Pode-se notar



uma melhora significativa em relação ao comportamento em sala com os colegas e com os professores.

REFERÊNCIAS

CARNEIRO, Íris Barbosa. **Produção de recursos didáticos para o ensino de Geografia nas escolas do campo.** 2017 50 f. Monografia (Graduação em Licenciatura em Educação no Campo) – Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido, área de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal de Campina Grande, Sumé – PB, 2017.

CARVALHO, Genilda da Silva. **A produção e experimentação de recursos didáticos contextualizado para as escolas do campo:** o caso do álbum seriado das tecnologias sociais. 2018 84 f. Monografia (Graduação em Licenciatura em Educação no Campo) – Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido, área de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal de Campina Grande, Sumé – PB, 2018.

FONSECA, Eugênio Pacceli. **Maquete da América do Sul.** Cartografia Escolar (página na web – Blog), janeiro 2012. Disponível em: <<https://cartografiaescolar.wordpress.com/maquete-a-partir-de-mapa-fisico/>> acessado em 10 mar. 2019.

LEITE, Jefferson Daniel Cordeiro. **O jogo pedagógico como potencializador no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Geografia nas escolas do campo através da mediação.** 2018 72 f. Monografia (Graduação em Licenciatura em Educação no Campo) – Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido, área de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal de Campina Grande, Sumé – PB, 2018.

OLIVEIRA, Fabiano Custódio de. **A produção de recursos didáticos para o ensino de geografia nas escolas do campo do semiárido:** a experiência do mural das tecnologias sociais. In: Congresso Nacional de Práticas Educativas (COPRECIS), V. 1, 2017, Campina Grande. **Anais...** Campina Grande: Editora Realize, 2017.

OLIVEIRA, Fabiano Custodio. **Recursos didáticos: o fazer e aprender no ensino de Geografia nas escolas do campo.** In: Congresso Nacional de Práticas Educativas (COPRECIS), V. 1, 2017, Campina Grande. **Anais...** Campina Grande: Editora Realize, 2017b.

OLIVEIRA, Matheus. **Maquete do relevo da América do Sul.** Tudo Geo (página na web), 28 jul. 2019. Disponível em: <<https://tudogeo.com.br/2019/07/28/maquete-do-relevo-da-america-do-sul/>> acessado em 16 ago. 2019.

PILETTI, Claudino. **Didática Geral.** 23º Ed. São Paulo: Ática, 2004.

SANTANA, Walisson Barbosa de et al. **Jogos e Brincadeiras na escola:** sua influência no desenvolvimento da criança. In: Congresso Internacional de Educação Inclusiva, V. 1, 2018, Campina Grande. **Anais...** Campina Grande: Editora Realize, 2018.

VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Ângela Maria. **A utilização de jogos aplicados no ensino de geografia.** Maringá; Revista Percurso – NEMO, 2009 v. 1, n. 1, p. 65-83.