

## A IMPORTÂNCIA DA METODOLOGIA LÚDICA NO ENSINO DE GEOGRAFIA: RELATO DE EXPERIÊNCIA DA APLICAÇÃO DE METODOLOGIAS NO ENSINO SUPERIOR

Bruna Gabriele de Oliveira Araújo<sup>1</sup>  
Thaís Helena Nunes da Silva<sup>2</sup>  
Luíz Henrique Oliveira de Melo<sup>3</sup>  
Paulo Gabriel Lessa Mendonça<sup>4</sup>

### RESUMO

As metodologias alternativas surgiram para suprir algumas carências presente nas escolas em todas as disciplinas. O ensino de Geografia por sua vez apropriou-se dessas novas alternativas, adaptando as suas necessidades. Dessa forma, compreende-se que o lúdico aparece como um forte aliado, pois se trata de uma atividade que tem como objetivo principal a jogos e atividades dinâmicas aliadas ao conhecimento, além de ser completamente acessível a todas as escolas. Ressalta-se que há uma preocupação na elaboração das metodologias que todos os materiais sejam de fácil acesso e de custo viável para os professores. O presente trabalho tem o objetivo de relatar uma prática ocorrida na Universidade Estadual do Ceará (UECE) com alunos da graduação, no qual, foram aplicados e executados juntos aos discentes exemplos de atividades lúdicas para o ensino de Geografia. A metodologia utilizada foi a pesquisa-ação, pois, discentes e professores agiram durante a confecção e a realização das atividades. Com o estudo notou-se que as novas metodologias despertam o interesse dos futuros professores de geografia por diferir das aulas tradicionais.

**Palavras-chave:** Atividades Lúdicas, Ensino de Geografia, Metodologias Alternativas.

### INTRODUÇÃO

A geografia demonstra-se como uma ciência que permite abordar diversas metodologias, partindo dessa perspectiva nos últimos tempos com os avanços tecnológicos novos recursos didáticos surgiram para auxiliar os professores em sala de aula.

O professor por sua vez participa ativamente desse processo mediando o conhecimento. Ele deve ter apropriação das inovações para passar segurança aos seus alunos, porém, sabe-se que se depender da sua formação acadêmica este viés provavelmente terá um déficit, como cita Martins (2011, p. 65), [...] “ser professor em uma sociedade globalizada significa mais que transmissão de conteúdos. Faz-se necessário construir habilidades e

<sup>1</sup> Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Geografia/PropGeo da Universidade Estadual do Ceará - CE, bgoa.geo@gmail.com;

<sup>2</sup> Graduanda pelo Curso de Geografia da Universidade Estadual do Ceará - CE, thais.nunes@aluno.uece.br;

<sup>3</sup> Graduando pelo Curso de Geografia da Universidade Estadual do Ceará - CE, henriquemelo097@gmail.com;

<sup>4</sup> Graduando pelo Curso de Geografia da Universidade Estadual do Ceará - CE, paulo.g.lessa@gmail.com;

competências para atuar num mundo recheado de tecnologias, privilegiando práticas transformadoras [...]”. Mais do que isso o professor deve incorporar as geotecnologias as suas práticas.

O aluno nas aulas de geografia deve adquirir a capacidade de entender e reconhecer os vários aspectos da sociedade humana, como por exemplo, sua dinâmica cotidiana, cultura, tradições e as constantes transformações que o espaço geográfico sofre ao longo da história (CALADO, 2012).

Para Pissinati e Archela (2007) o papel da geografia em sala de aula, deve ser o de ensinar ao aluno a entender a lógica que influencia na distribuição territorial dos fenômenos. Porém, compreende-se que para a realização de tal processo, necessita-se que o discente tenha compreendido os conceitos e informações pertinentes.

Entende-se que o professor tem um papel fundamental no processo de significação da disciplina para os alunos, pois, ele deve pensar as formas e métodos de como tornar a disciplina em uma ferramenta para tornar o seu aluno em um sujeito atuante e crítico da sociedade, como cita Oliveira (2006, p. 20):

[...] Nós professores precisamos perceber que o papel da Geografia no processo de democratização da sociedade consiste, principalmente, em desenvolver uma prática não alienante, mas conscientizadora. E o ensino de Geografia pode servir para isso.

A disciplina deve ser compreendida como um mecanismo que possibilite ao aluno se inserir em seu contexto social, construindo um pensamento crítico, assim, não o servindo apenas como uma preparação para as series posteriores. Sobre o assunto Nunes e Rivas (2009, p.4), comentam:

O aluno que pesquisa aprende a observar, catalogar informações, a analisá-las reconstruindo constantemente o seu saber, construindo assim, a sua autonomia agindo como um cidadão que possa contextualizar e refletir sobre o lugar que vive: sua gênese, suas relações de poder e suas possibilidades. Reconhecendo o espaço produzido e se reconhecendo como parte do mundo que se reproduz no local e nas relações cotidianas.

Assim, faz-se fundamental o docente despertar em seus alunos o hábito de correlacionar a teoria com a prática, pois, dessa forma, se evidenciará que o aluno conseguiu compreender o seu contexto social, fazendo com que todo o conhecimento adquirido não permaneça apenas na abstração.

Faz-se necessário levar em consideração que os avanços tecnológicos não abrangeram a todos por igual, ainda com muita frequência que encontramos determinadas escolas que não

possuem uma grande disponibilidade de materiais didáticos para a transmissão de determinados conteúdos que exigem uma complexidade maior.

As metodologias alternativas surgem para suprir essas carências, o lúdico aparece como uma boa possibilidade quando a escola não se dispõe de recursos suficientes.

O lúdico classifica-se como uma dessas metodologias alternativas, sendo ela uma forma didática que envolve a brincadeira e o aprendizado. Aumentando assim o interesse por parte dos alunos nas realizações das atividades pois o conteúdo será transmitido de uma maneira mais divertida e a construção do conhecimento será construído de forma cooperativa, ou seja, com a participação de todos.

Ressalta-se a importância do lúdico para o ensino por se tratar de uma metodologia que todos podem ter acesso, pois os materiais são de baixo custo, e por se tratar de ferramentas que fogem do tradicionalismo e acabam sendo bem atrativas para os estudantes, fazendo com que eles absorvam os conteúdos transmitidos em sala de uma forma diferenciada.

Sousa (2007) cita que a mesma sociedade que exclui também inclui e que conclama por novos saberes e fazeres, ou seja, pessoas mais qualificadas, críticas, criativas e solidárias, flexíveis e que acima de tudo saibam trabalhar em equipe e com ética, o que inclui a autonomia pessoal e intelectual em meio às diversidades presentes em qualquer natureza.

O aparecimento e a aplicação dessas novas metodologias vêm com a intenção de quebrar o tradicionalismo enraizado no ensino, no qual, muitos professores acabam reproduzindo o conteúdo dos livros didáticos, isso ocasiona a limitação dos alunos e docentes.

O processo de formação desses professores deve ser levado em consideração para que haja a quebra desse paradigma nas escolas e que a utilização dessas metodologias alternativas se tornem cada vez mais comum.

Silva e Bertazzo (2013) afirma que a utilização de outros recursos e materiais didáticos por parte do professor faz com que seus alunos construam um conhecimento de forma mais significativa, fazendo relações com o que é proposto na escola e a sua realidade sociocultural.

Tendo em vista o presente artigo vem com o objetivo de relatar uma experiência por meio de uma aula prática ministrada na Universidade Estadual do Ceará (UECE) intitulada “Atividades Lúdicas no Ensino de Geografia”, no qual, foram apresentados exemplos de atividades lúdicas a serem aplicadas em sala de aula, destacando a importância da metodologia lúdica para o ensino, além de propor meios para a construção dos jogos, como a utilização de imagens de satélites para a confecção das peças.

## METODOLOGIA

O presente trabalho foi propiciado por meio de uma aula prática aos alunos da disciplina de Metodologia e Prática do Ensino de Geografia II, da Universidade Estadual do Ceará, do curso de licenciatura em Geografia, cursando o quinto, sexto e sétimo semestre. Destaca-se que a aula foi ministrada por alunos da licenciatura da mesma Universidade.

Foram realizadas pesquisas em artigos, trabalhos de conclusão de curso e dissertações relacionados a essa temática de jogos lúdicos. Utilizou-se a metodologia da pesquisa-ação, no qual, requer tantos dos discentes quanto dos professores uma interação mútua, como cita Tripp:

A pesquisa-ação educacional é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos, mas mesmo no interior da pesquisa-ação educacional surgiram variedades distintas (TRIPP, 2005, p.455).

Os jogos confeccionados foram: dominó, jogo da memória e jogo das paisagens (natural X artificial). Para a elaboração de cada atividade foi proposto que fossem utilizados materiais e ferramentas de fácil acesso, como papel, canetinha, livros antigos e fita adesiva, para ser acessível a todos.

O passo a passo desse trabalho estão numerados a seguir:

1. Levantamento bibliográfico;
2. Reuniões para confecção dos jogos;
3. Aplicação dos jogos para os alunos da disciplina de Metodologia e Prática do Ensino de Geografia II;
4. Elaboração do trabalho com base na aula.

Para a confecção do jogo da memória primeiramente foi pensado qual conteúdo seria interessante trabalhar, então foi concordado que seria trabalho sobre curiosidade gerais, destacando especificidades de cada país, em questões esportivas, gastronômicas e até mesmo ambientais. Um diferencial desse jogo foi a utilização de imagens do software *Google Earth Pro* para indicar cada país.

Referente ao jogo das paisagens ela trabalha o conceito de paisagem e suas classificações: paisagem natural e paisagem artificial. O jogo pode ser aplicado nas turmas desde o ensino fundamental anos iniciais e finais, seu objetivo é introduzir e ensinar o conceito de paisagem na educação básica. As letras para identificar paisagem natural e

artificial foram feitas com espuma vinílica acetinada (EVA), o motivo para a escolha desse material foi para tornar mais atrativo para os estudantes e as imagens foram recortadas de livros didáticos antigos.

Por último para o jogo do dominó foram elaborados com duas temáticas distintas, o primeiro foi pensado em trabalhar com assuntos relacionados aos biomas, relevo e recursos hídricos, enquanto que no segundo foram abordados às bandeiras com seus respectivos estados brasileiros.

Referente à confecção dos jogos, os materiais necessários estão listados no seguinte quadro.

**Quadro 1. Quadro dos Jogos**

<b>Jogos</b>	<b>Temáticas</b>	<b>Materiais</b>
Memória	Curiosidades	Papelaria e <i>Google Earth Pro</i>
Paisagens	Naturais e artificiais	Papelaria
Dominó	Diversos	Papelaria

Fonte: Autores (2019).

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Vale salientar que o ensino de Geografia, sofre constantes modificações, fato esse que os professores precisam superar, como por exemplo, a mecanização do ensino dessa disciplina. De acordo com Santos e Souza (2011, p.25), “[...] no lugar de uma geografia meramente descritiva, os novos tempos dão lugar a uma realidade vivida pelo educando e a sua situação nesse contexto”.

Observar-se que hoje muito coloca-se os alunos para entender, interpretar e compreender a sua realidade, fazendo que ele tenha conhecimento do espaço geográfico que vive, como cita Santos e Souza (2011, p. 22) “[...] a geografia é uma ciência ligada à vida e, portanto, ligada ao cotidiano do aluno”. Lembra-se que tais conhecimentos perpassam as outras disciplinas, assim auxiliando o processo de aprendizagem.

O ensino de Geografia alcançou proporções fundamentais na vida dos alunos que devem ser reconhecidas, pois o ensino dessa disciplina proporciona tanto a aquisição quanto o aperfeiçoamento de determinados conceitos que podem contribuir de forma representativa para o desenvolvimento da relação do aluno como indivíduo e com o seu meio ambiente.



Lembra-se que tais contribuições também se estendem para o seu meio social (CALADO, 2012).

Dessa forma, a priori no início da aula notou-se pouco interesse por parte dos alunos sobre os jogos, então para “quebrar o gelo”, foram feitos questionamentos aos alunos do que eles entendiam por jogos lúdicos, e se os que davam aula já se apropriaram dessa metodologia em sala de aula.

Depois de concluir a avaliação diagnóstica com os estudantes, foi realizado uma explanação a respeito do conceito de “lúdico”, enfatizando a relevância dessa metodologia, para o desenvolvimento cognitivo, além de ser um recurso didático acessível para todos, por não precisar de materiais tão difíceis e caros, além disso os jogos podem ser aproveitados várias vezes, dependendo do cuidado que se tenha com os materiais.

Posteriormente foi aplicado cada atividade, vale destacar que os jogos ajudam na fixação dos conteúdos, portanto antes de cada um foi feita uma breve explanação acerca do conteúdo que era abordado em cada um deles, logo após ocorria a explicação sobre a elaboração de cada jogo junto com as suas instruções e regras. (Figura 1).

**Figura 1. Explicação dos jogos**



Fonte: Autores (2019).

É interessante destacar que para a apresentação do jogo da memória e dominó, foi escolhido demonstra as instruções no modelo do jogo tradicional, só que fazendo as

adaptações necessárias contendo as regras, como jogar, a quantidade de peças e um número mínimo e máximo de pessoas que podem jogar.

A primeira atividade realizada foi o jogo das paisagens, a lousa foi dividida em duas partes para que fossem colocadas as letras do natural e artificial, em seguida foram escolhidas duas pessoas que representavam as duas partes da turma, posteriormente cada estudante tinha um minuto para poder colar o máximo de fotos que conseguisse na respectiva área que ele considerasse ser a correta, depois de coladas, a turma avaliou as imagens e assim tirando a conclusão se cada imagem se adequava a sua classificação. (Figura 2 e 3).

**Figura 2. Jogo das paisagens**



Fonte: Autores (2019).

**Figura 3. Sorteio das imagens**



Fonte: Autores (2019).

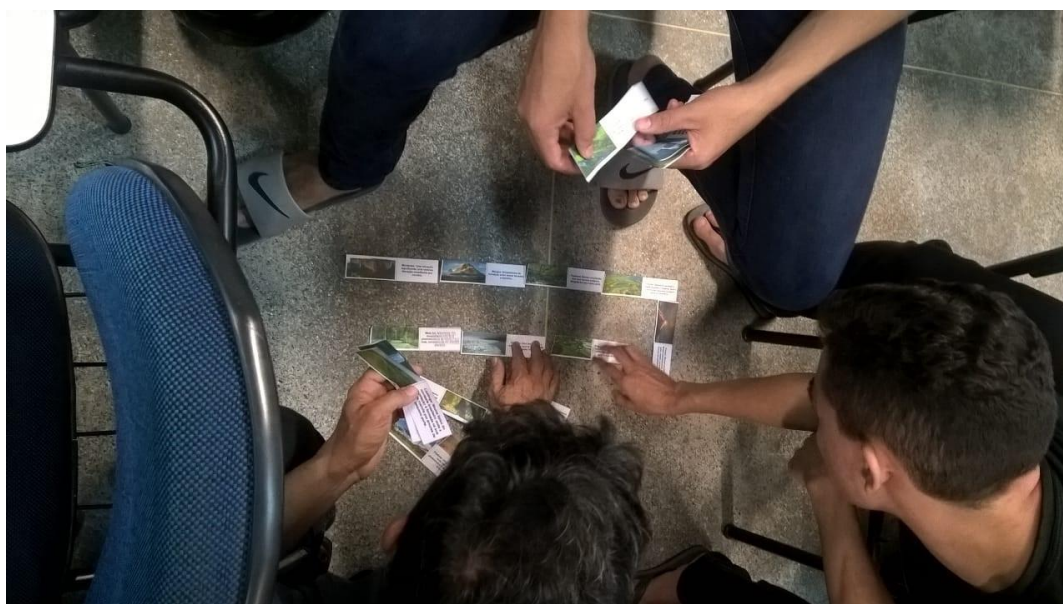
O planejamento, confecção e aplicação do jogo são simples, porém muito importantes principalmente nas primeiras séries do ensino fundamental II onde é identificada déficits na aprendizagem da Geografia, sendo fundamental para a introdução de temas importantes e para o desenvolvimento do aluno com a matéria, assim aprendendo de maneira lúdica e saudável.

O segundo jogo aplicado foi o dominó, o conteúdo presente nesta atividade apresentava as seguinte temáticas, estados e suas delimitações territoriais e domínios morfoclimáticos aliado a alguns conceitos geomorfológicos.

A turma se dividiu em quatro grupos de sete pessoas onde foi visível uma interação maior e um entusiasmo com a temática até então abordada no jogo. Estados e suas delimitações foi a primeira aplicação, cujo a dificuldade em identificar algumas bandeiras dos estados ficou iminente, para isso foi necessário a ajuda dos responsáveis que elaboraram a atividade, a partir daí o jogo começou a criar forma e o objetivo principal no primeiro momento foi alcançado.

No momento seguinte foi aplicado o que apresentava os conceitos sobre os domínios morfoclimáticos e geomorfológicos o desenrolar do mesmo foi bem fluido tendo em vista que a maioria dos alunos presentes em sala de aula apresentavam um domínio relevante sobre o conteúdo, já que se trata algo mais visto na graduação. (Figura 4 e 5)

**Figura 4. Aplicação do dominó**



Fonte: Autores (2019).



**Figura 5. Segundo dominó**



Fonte: Autores (2019).

O último jogo a ser trabalhado foi o da memória, onde logo de início chamou bastante atenção por apresentar um diferencial, o uso de imagens de satélite para a identificação dos países, proporcionando uma interação metodológica entre o lúdico e um *software* de Sistema de Informação Geográfica (SIG).

Entende-se que a utilização das tecnologias na geografia marcaram o grande avanço para essa ciência. Melo e Oliveira (2008) retrata que a aplicação das inovações tecnológicas começaram a ser aplicados à Geografia em meados da década de 1950, principalmente por conta das necessidades da Geografia Quantitativa e de seus métodos de modelagem matemática. Leite e Rosa, complementam ao afirmar que o geoprocessamento foi uma herança deixada pela Geografia Quantitativa, como podemos verificar no seguinte trecho:

[...] vale ressaltar que a grande maioria tem fundamento, a Geografia Quantitativa deixou algo para o desenvolvimento da Ciência Geográfica. Para se ter um banco de dados geográficos no computador e transformá-lo em estatísticas representadas espacialmente em um mapa seria necessário desenvolver uma tecnologia nova para tanto, dessa interrelação entre computação e matemática é que temos a origem do geoprocessamento. Assim podemos dizer que o Geoprocessamento foi a grande herança deixada pela Geografia Quantitativa para as outras correntes da ciência geográfica (LEITE; ROSA, 2006, p. 181).

Tendo em vista todas essas evoluções, no ensino de Geografia, as inovações tecnológicas passam a ser mais exploradas pelos professores, principalmente, após a implantação da Nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação (9394/96), pois os alunos devem ser qualificados para uma vida moderna. Agregando a LDB, temos os Parâmetros

Curriculares Nacionais (PCNs) e as diretrizes para o ensino médio, nos quais, destacam a importância do trabalho com o conhecimento científico e tecnológico no ensino fundamental e médio, respectivamente (BRASIL, 2006).

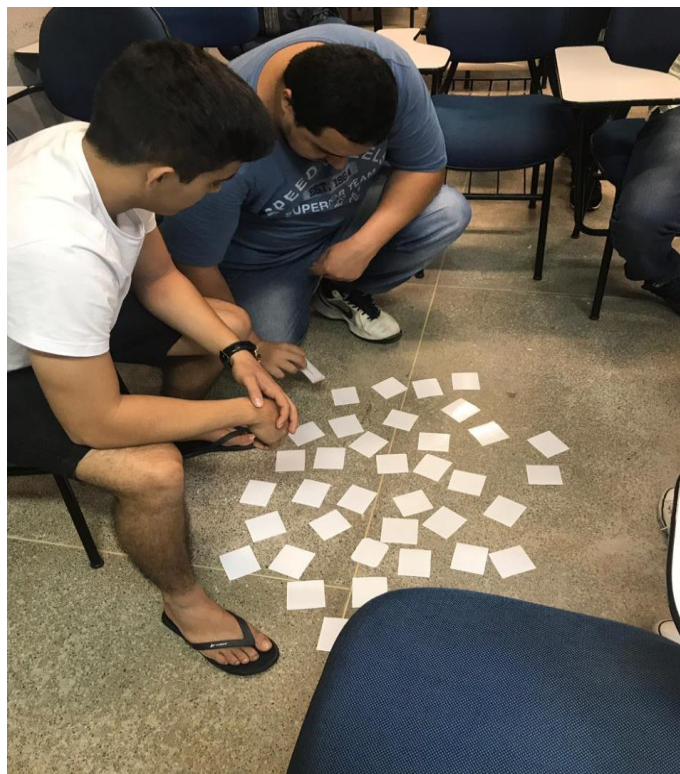
Nesse contexto, faz-se de suma importância a agregação do Sistema de Informação Geográfica (SIG) ao contexto escolar, pois cabe à escola assegurar a democratização do acesso aos meios técnicos de comunicação mais sofisticados e garantir a introdução dessas novas gerações as novas tecnologias (BELLONI, 1998).

Notou-se que com que a introdução das geotecnologias e dos SIGs no ensino de Geografia, auxiliou a tornar o processo de ensino-aprendizagem mais didático e atrativo para os alunos, ajudando, assim, a desmistificar a concepção que a disciplina de Geografia seria apenas mecânica e decorativa.

A atividade propiciou uma boa interação entre os alunos pois como foi realizada em grupo os mesmo tinham que se comunicar para poder desenvolver o jogo, outro ponto positivo foi a incitação do senso crítico, tendo em vista que havia muitas curiosidades sobre os países que eles não tinham conhecimento, fazendo assim com que eles fossem posteriormente pesquisar a respeito de determinadas curiosidades. (Figura 6 e 7).

Por fim na última atividade o *software Google Earth Pro* foi apresentado aos alunos, tendo em vista a curiosidade de muitos a respeito das imagens de satélites, e também pelo fato de alguns alunos presentes em sala não tomarem conhecimento do mesmo como auxílio metodológico para os professores em sala de aula.

**Figura 6. Jogo da Memória**



Fonte: Autores (2019).

**Figura 7. Jogo da Memória**



Fonte: Autores (2019).

Ao final da aula, os estudantes elogiaram bastante as apresentações dos jogos, e destacaram a importância dessa metodologia para a aplicação em sala de aula, alguns até afirmaram que jogos como esse são interessantes tanto dentro como fora de sala, pois não deixa de ser divertido.

Os alunos também fizeram as suas contribuições em relação aos jogos e com novas adaptações de conteúdos, alguns relataram suas experiências como professores e se possível iriam se apropriar dessa metodologia em suas futuras aulas.

Foi perceptível também a interação entre os alunos e pesquisadores, pois a maioria da sala queria finalizar o jogo fazendo com que um ajudasse o outro, ocorrendo também uma troca de conhecimentos, pois quando um não sabia o outro ajudava. Aliado a isso Ramos (2015) acentua a relevância do lúdico para o ensino de Geografia, fazendo com que ocorra uma interação maior entre os estudantes e professores, desenvolvendo a percepção espacial e social dos mesmos.

Destaca-se a importância do professor para a aplicação desses jogos, pois é ele que vai poder mediar a utilização do jogo e em qual momento é o mais adequado para apresentar aos seus estudantes, e quais conteúdos seria interessante trabalhar, de uma forma que chame a atenção da turma, pois cada sala apresenta diferentes ritmos e percepções.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A partir dos resultados obtidos através da aplicação da atividade, ficou nítido a importância da metodologia lúdica no ensino da geografia, sendo ela uma alternativa altamente viável por conta do baixo custo na elaboração das atividades e por gerar uma maior interação entre docente e discente, além de suprir as carências metodológicas presente nas escolas.

O presente artigo não tem como objetivo diminuir a importância do livro didático, mas sim apresentar alternativas que podem auxiliar a transmissão do conhecimento geográfico da mesma maneira e com a mesma qualidade presente nos livros, podendo assim serem utilizadas juntas, onde uma não diminui o valor e relevância da outra.

O lúdico pode ser considerado uma metodologia inclusiva, pois a participação de todos os presentes em sala de aula se faz a necessário para que se obtenha o resultado satisfatório. É de suma importância a estimulação de tais iniciativas tendo em vista que cada aluno apresenta diferentes ritmos de concepções em relação a aprendizagem do conteúdo em



sala de aula, através de métodos inclusivos os alunos que possuem uma dificuldade maior poderão enfim ter uma facilidade no processo de aprendizagem em sala de aula.

Através da realização da atividade percebeu-se uma interação positiva a respeito do jogo da memória, pois, houve a utilização de imagens de satélites, o que deixou uma imagem muito positiva, despertando o interesse de alguns alunos que já praticavam a docência a respeito da aplicação da mesma em sala de aula por parte deles. Além de ser uma boa oportunidade para quem não tem muita acessibilidade a essa ferramenta, fazendo com que ela se torne acessível por meio de um jogo. Marques (2012) cita que:

O lúdico como forma de metodologia no ensino e na aprendizagem pode ser um meio de desenvolvimento da criança em vários aspectos, e não só no cognitivo (MARQUES, 2012, p, 1).

Foi possível observar que o lúdico é um dos grandes facilitadores para a compreensão da aprendizagem dentro de sala de aula, tornando assim a absorção muito mais fluida e dinâmica. Os jogos propostos supracitados oferecem essa fácil disseminação do conhecimento tratando de maneira objetiva os conceitos geográficos, Souza (2007) destaca:

Educar, nessa perspectiva é para nós a oportunidade de compreender que a aprendizagem ganha espaço não só para a eficiência, mas também para a eficácia dos conhecimentos, habilidades e valores apreendidos e construídos na escola, os quais deverão fazer a diferença também fora da escola. Equivale a saber colocar em prática aquilo que é aprendido nas mais diversas situações da vida. (SOUZA, 2007, p, 65)

Como foi dito, a medida que foi sendo aplicado os jogos e suas metodologias podemos perceber faltas de recursos lúdicos e didáticos para a transmissão do ensino, porém notamos que os jogos aplicados foram facilmente assimilados pelos alunos da disciplina Metodologia e Prática do Ensino da Geografia II, levando a possibilidade de aplicação para seus empregos e estágios sabendo que logo ministrarão aulas. A aplicação desses jogos possibilitou o aprofundamento da discussão sobre a importância do ensino lúdico como dito anteriormente.

Apesar do uso da tecnologia ser cada vez mais presente dentro de sala de aula e também ser um grande artifício para chamar a atenção a disciplinas, sabemos que nem todas as instituições de ensino tem a disponibilidade de oferecer tais modernizações, logo o uso de materiais baratos como fotos e colagens que podem ser confeccionados por alunos dentro de sala de aula ou no tempo disponível do professor facilitam a aprendizagem e a instauração de um pensamento crítico vindo da aplicação do jogo junto a discussão incitada pelo docente. Portanto o artigo propõe a elaboração de novos métodos e jogos e a difusão de um ensino mais jocoso, para tornar-se assim mais atrativo.

## REFERÊNCIAS

- BELLONI, M. L. Tecnologia e formação de professores: Rumo a uma pedagogia pós-moderna. *Revista Educação e Sociedade*, Campinas, v. 19, n. 65, p.143-162, 1998.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: História, Geografia*. Brasília: MEC, 2006.
- CALADO, F. M. O ensino de geografia e o uso dos recursos didáticos e tecnológicos. *Revista Geosaberes*, Fortaleza, v. 3, n. 5, p.12-20, jan./jun.2012.
- LEITE, M. E.; ROSA, R. Geografia e geotecnologias no estudo urbano. *Revista Caminhos de Geografia*, Uberlândia, v. 7, n.17, p. 180-187 2006.
- MARTINS, R. E. M. W. A trajetória da geografia e o seu ensino no século XXI. In: TONINI, I. M. *et al* (Org.). *O ensino de geografia e suas composições curriculares*. Porto Alegre: UFRGS, 2011. p. 61-75.
- MARQUES, C. L. Metodologia Lúdica na prática docente para a melhoria da aprendizagem na educação inclusiva. *Revista Eixo*, v. 01, p. 1-25, 2012.
- MELO, J. A. B. de; OLIVEIRA, M. M. de. Educação geográfica e geotecnologias: da reprodução à reconstrução do conhecimento na sala de aula. *Revista Tamoios*, Rio de Janeiro, v.4, n. 2, p. 45-54, 2008.
- NUNES, C. X; RIVAS, C.L. F. R. Novas linguagens e práticas interativas no Ensino da Geografia. In: *Anais do Encontro de geógrafos de América Latina “caminando en una América Latina entransformación*, Montevideo, Uruguay, 2009.. Disponível em: <[http://egal2009.easyplanners.info/area03/3107\\_Figueredo\\_Razoni\\_Rivas\\_Carmen\\_Lucia.pdf](http://egal2009.easyplanners.info/area03/3107_Figueredo_Razoni_Rivas_Carmen_Lucia.pdf)>. Acesso em 18 ago.2019.
- OLIVEIRA, M. M. de. A Geografia Escolar: Reflexões sobre o Processo Didático-Pedagógico do Ensino. *Revista Discente Expressões Geográficas*, Florianópolis, n. 02, p. 10-24, jun. 2006.
- PISSINATI, M. C.; ARCHELA, R. S. Fundamentos da alfabetização cartográfica no ensino de geografia. *Revista Geografia*, Londrina, v. 16, n. 1, p. 169-193, jan./jun. 2007.
- RAMOS, Ana Carolina. O ensino de Geografia na perspectiva da educação inclusiva. In: XII CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. Paraná, p. 479-488, 2015.
- SANTOS, R. M. R. dos; SOUZA, M. L. de. *O ensino de geografia e suas linguagens*. Curitiba: Ibplex, 2010, p.145.

SOUZA, Izabel De Lourdes Gimenez. A formação do professor numa perspectiva lúdico – inclusiva: uma realidade possível? 183 f. Programa de Pós - Graduação em Educação, Faculdade de Ciências e Tecnologia - UNESP, Presidente Prudente, 2007.

SILVA, Laydiane Cristina; BERTAZZO, Cláudio José. O Lúdico, a Geografia e a mediação didática, Revista Eletrônica Georaguaia. Barra do Garças-MT. V 3, n.2, p 343 - 358. agosto/dezembro. 2013.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. Revista Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, 2005.