

ESTRATÉGIAS NO ENSINO DA GEOGRAFIA: Os jogos didáticos como método avaliativo

Manoel Fábio Rodrigues¹

Jerônimo Dantas²

Lucas Matheus Garcia Tôrres³

Paulo Victor Menezes Vieira⁴

RESUMO

A avaliação é uma importante etapa no processo de ensino e aprendizagem, ajudando ao professor identificar, dentre outros fatores, a eficiência de sua prática pedagógica no ensino a partir do grau de aprendizagem do aluno. Este trabalho tem como objetivo verificar entre dois métodos avaliativos, o questionário e a aplicação de jogos, qual é o mais eficaz. Nessa perspectiva, foi desenvolvido um trabalho fundamentado na abordagem quantitativa e qualitativa, com procedimentos de pesquisa bibliográfica para aprofundamento do tema, posteriormente a construção, execução e aplicação de um minicurso e, em seguida, a elaboração e a aplicação de dois métodos avaliativos, sendo um questionário e o outro jogos, como por exemplo, o “GEO Memory”, “GEO das três pistas”, “Conhecendo a América” e “Bomba geográfica”, com os estudantes de duas turmas do 8º ano, cada uma composta por 16 alunos, de uma Escola Municipal localizada no município de Apodi/RN, e finalizado com um comparativo entre os métodos. Tanto o questionário quanto os jogos possuíam questões relacionadas aos conteúdos ministrados durante a oficina, visando refletir e analisar sobre o subcontinente da América do Sul. Como resultado, ressaltamos o interesse e a motivação vista entre os alunos que participaram com entusiasmo do método avaliativo através dos jogos, o que possibilitou um maior conhecimento acerca do subcontinente sul-americano, que os alunos que tiveram sua avaliação em forma de questionário, mostrando assim, a eficácia da utilização dos jogos como método avaliativo.

Palavras-chave: Avaliação, Métodos avaliativos, Jogos, Geografia.

INTRODUÇÃO

As escolas devem ser espaços de constante inovação, experimentação e criação de novos métodos de ensino que se adequem as necessidades dos discentes, assim

¹ Mestre pelo Programa PosEnsino do Instituto Federal do Rio Grande do Norte - IFRN, manoelfabio@uern.br;

² Graduando do Curso de Geografia da Universidade Do Estado Do Rio Grande Do Norte - UERN, jeronicodantas@gmail.com;

³ Graduando do Curso de Geografia da Universidade Do Estado Do Rio Grande Do Norte - UERN, lucas-matheus-@hotmail.com;

⁴ Graduando do Curso de Geografia da Universidade Do Estado Do Rio Grande Do Norte - UERN, paulomenezes744@gmail.com;

ajudando-os no processo de aprendizagem. Numa sociedade que possui formas de ensino tão tradicionais como a brasileira, faz-se necessário a criação de formas alternativas de ensino com o intuito de se aplicar os assuntos da melhor maneira possível aos estudantes, para que dessa maneira ajude-os a melhorar seu desempenho educacional. Como evidência a Base nacional curricular comum (BNCC) em sua quarta competência geral sobre o uso de diferentes linguagens no processo de ensino e aprendizagem:

Competência 4: Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo (BRASIL, 2018, p.7).

Com isso, os diferentes tipos de linguagem, por exemplo os jogos, atuam como novos recursos que auxiliam nesse processo. Di Maio e Setzer (2011) nos diz que “as inovações nos ambientes escolares trazem reflexos positivos aos processos de ensino e aprendizagem e isto bastaria para justificar a inserção de novos recursos tecnológicos nas aulas” (DI MAIO E STEZER, 2011, p. 232 e 233). Com isso, vê-se que é de fundamental importância aos professores de Geografia à adoção de novas ferramentas que auxiliem no processo de ensino-aprendizagem.

A partir da percepção dos professores acerca da necessidade de novos recursos didático-pedagógicos, começasse a pensar também em novos instrumentos avaliativos que possam extrapolar as fronteiras de uma mera reprodução exata do conteúdo comunicado em sala de aula, pois segundo Libâneo:

A avaliação escolar é parte fundamental do processo de ensino e aprendizagem, sendo considerados os conhecimentos, habilidades e atitudes, assimilação e aplicação por meio de métodos adequados. Devem manifestar-se em resultados obtidos nos exercícios, provas, conversação, didática, trabalho independente (LIBÂNEO, 1999, p. 200, 201).

Desse modo, percebe-se que o diagnóstico do saber adquirido pelo aluno é uma etapa importante no processo de ensino e aprendizagem, como sendo uma espécie de *feedback* da construção do conhecimento. Assim, este trabalho tem como objetivo verificar entre dois métodos avaliativos: os questionários e a utilização de jogos, qual é

o mais relevante para o perfil dos alunos desta instituição no processo de ensino/aprendizagem.

METODOLOGIA

O estudo representou-se como um híbrido entre pesquisa e minicurso com os alunos de uma Escola Municipal da cidade de Apodi/RN. O mesmo foi dividido em etapas como: o levantamento bibliográfico (1ª etapa) feito pelos autores deste trabalho, a fim de adquirir conhecimentos para a elaboração do minicurso, do questionário e dos jogos (2 etapa) que viria a ser ministrado pelos mesmos aos alunos do 8º ano desta escola. Após isso, fez-se a 3ª etapa, como sendo a aplicação de dois métodos avaliativos, que teriam como finalidade fazer uma comparação entre os mesmo e ver o mais relevante (4ª etapa).

A primeira etapa consistiu em fazer um levantamento bibliográfico para compreender tanto o significado e o que se faz necessário em processo de avaliação. Neste sentido, os estudos foram conduzidos através de uma leitura de autores como BRAZIL, 2016; DI MAIO e STEZER, 2011; LIBANEO 1994 e 1999.

A partir disso, surgiu o planejamento de um minicurso (2ª etapa) que posteriormente foi ministrado *in loco*, junto aos discentes, tendo por finalidade ajuda-los na compreensão de conteúdos geográficos. Concomitantemente realizou-se estudo sobre avaliação, que forneceu subsídios necessários para a elaboração de questionários e jogos, tendo como referencial de construção os conteúdos programados para o minicurso.

A 3ª etapa foi o desenvolvimento de atividades com os alunos das turmas do 8ºano A e B da Escola Municipal X, localizada no município de Apodi/RN. Essa escola atende 117 alunos nos turnos matutino e vespertino. Apresenta, também, um quadro funcional com aproximadamente 40 servidores.

A primeira atividade desta etapa compreendeu-se por um minicurso com os conteúdos da Geografia voltados ao subcontinente da América do Sul, como: área, população, aspectos econômicos e características físicas (geológicas, hidrográficas e climáticas), desse subcontinente. Após isso, aplicaram-se duas atividades avaliativas

com os discentes, uma através de questionário e outra através de jogos, ambas elaboradas e adaptadas com os conteúdos abordados anteriormente no minicurso.

Dentre os múltiplos métodos existentes para obtenção de dados, o questionário foi escolhido como uma das estratégias para elaboração desta pesquisa. Para Gil (2008), o mesmo pode ser definido:

como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc. (GIL, 2008, p. 121)

De acordo com o autor, A concepção de um questionário em substância, fundamenta-se na tradução de elementos da pesquisa em questões específicas, cujo as respostas irão promover a descrição de dada poluição por meio dos dados obtidos ou a testagem de hipóteses.

Gil (2008) também aponta as seguintes vantagens do questionário em comparativos com outras técnicas de obtenção de dados:

- a) possibilita atingir grande número de pessoas, mesmo que estejam dispersas numa área geográfica muito extensa, já que o questionário pode ser enviado pelo correio;
- b) implica menores gastos com pessoal, posto que o questionário não exige o treinamento dos pesquisadores;
- c) garante o anonimato das respostas;
- d) permite que as pessoas o respondam no momento em que julgarem mais conveniente;
- e) não expõe os pesquisadores à influência das opiniões e do aspecto pessoal do entrevistado. (GIL, 2008, p.122)

Com relação ao segundo tipo de atividade avaliativa proposta, partiu-se aqui do pressuposto que as metodologias didáticas ativas, vêm tornando-se cada vez mais utilizados pelos docentes. Esses métodos de ensino vem possibilitando uma maior motivação por parte dos discentes na busca e aquisição do conhecimento. Aspectos como a ludicidade, por exemplo, traz consigo uma forma de interesse participativo no processo de ensino/aprendizagem. Segundo CAVALCANTI (1988),

O aluno é o sujeito ativo de seu processo de formação e de desenvolvimento intelectual, afetivo e social; o professor tem o papel de mediador do processo de formação do aluno; a mediação própria do trabalho do professor é a de favorecer/propiciar a inter-relação (encontro/confronto) entre sujeito (aluno) e o objeto de seu conhecimento (conteúdo escolar); nessa mediação, o saber do aluno é uma dimensão importante do seu

processo de conhecimento (processo de ensinoaprendizagem).
(CAVALCANTI, 1988, p. 198 - 199)

Diante dos retrocessos que estão acontecendo na educação brasileira, e da tradicionalidade que esta possui, é necessária a utilização de diferentes metodologias que estimulem o aluno na sua busca por conhecimento. E na Geografia, não é diferente, faz-se necessário o uso de métodos que atraiam o discente tornando o ensino entusiasmante. Neste aspecto o uso de jogos apresenta-se como uma área viável para o desenvolvimento de um cenário propício para o desenvolver do fenômeno de ensino e aprendizagem.

Para que a utilização de jogos no campo educacional ocorra, é vital que o docente tenha em mente seus objetivos claros, para que este não se torne apenas distração. O jogo precisa ser um estímulo para que o aluno seja o sujeito ativo na formação do conhecimento.

Ao tratar desse assunto, FREITAS e SALVI (1999) afirmam que

A utilização dos vários jogos como ferramenta no ensino-aprendizagem é possível porque a Geografia permite esse recurso para que o aluno assimile os conteúdos aplicados, sejam em diferentes espaços, no bairro de sua cidade ou países. Os jogos devem ser utilizados como proposta pedagógica somente quando houver possibilidade no planejamento disciplinar e quando puder se constituir num auxílio eficiente ao alcance de um objetivo, dentro dessa programação. Deve-se antecipar na elaboração do programa da disciplina o conhecimento e o procedimento dos jogos específicos e na medida em que estes aparecerem na proposta pedagógica é que devem ser aplicados, e observados em seus resultados com respeito aos a fim de que 8 possam ser mantidos, alterados ou substituídos por outros. (FREITAS & SALVI, 1999, p.8)

Assim, observa-se que o uso e aplicação de jogos educacionais tornou-se ao longo do tempo uma ferramenta de grande valia no que tange a construção do conhecimento, e no que diz respeito ao aumento da atenção do aluno para com os conteúdos trabalhados em sala.

Por fim, fez-se uma análise a partir dos dados obtidos através do questionário e da aplicação dos jogos, visando um diagnóstico comparativo, a fim de compreender qual método avaliativo seria mais relevante para estes alunos no processo de construção do conhecimento geográfico. A figura abaixo apresenta o cronograma dessas atividades (Figura 1).

Figura 1: Cronograma de atividades aplicadas.

Tipo de atividade	Datas
Levantamento bibliográfico	06, 07 e 08 de 2019
Elaboração dos jogos	09/2019
Aplicação do Mínicurso	17/10/2019
Aplicação do questionário	18/10/2019
Aplicação dos jogos	18/10/2019
Análise dos dados	10 e 11 de 2019

Fonte: Autoria própria.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A avaliação é uma etapa importante no processo de ensino e aprendizagem, pois ajuda ao professor a realizar um diagnóstico da situação de cada aluno nesse processo. De acordo com Libâneo (1994):

A avaliação é uma tarefa didática necessária e permanente do trabalho docente, que deve acompanhar, passo a passo, o processo de ensino e aprendizagem. Através dela os resultados que vão sendo obtidos no decorrer do trabalho conjunto do professor e dos alunos são comparados com os objetivos propostos a fim de constatar progressos, dificuldades, e reorientar o trabalho para as correções necessárias. (LIBANEO, 1994, P. 195).

Assim, o professor consegue visualizar a eficiência da sua prática de ensino, a reconstruindo a partir das necessidades dos alunos.

Os jogos como recurso didático-pedagógico prendem a atenção dos discentes, pois:

[...] os jogos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória. (ANTUNES, 2012, p.38)

Como instrumento de verificação de aprendizagem, os jogos com suas dinâmicas possuem a mesma intenção de prender a atenção o aluno, o motivando a participar e apresentar suas habilidades.

Pensando nesses jogos como instrumento de diagnosticar a situação de aprendizagem dos alunos em Geografia, realizou-se algumas atividades na Escola Municipal Professora Lourdes Mota, localizada no município de Apodi/RN.

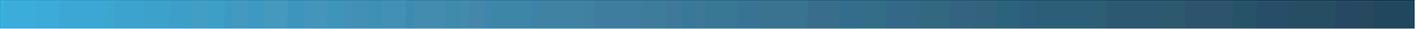
As atividades foram desenvolvidas com uma amostra de 32 alunos, subdivididas em duas turmas 8º ano A e o 8º ano B, de forma igualitária. A aplicação do minicurso, intitulado de “Viajando pela América”, foi iniciada apresentando aos discentes o mapa político da América do Sul, mostrando sua área territorial, os 12 países e 2 territórios, que forma esse subcontinente. Compreendendo isso, foi exibido os aspectos geomorfológicos, observando os quatro tipos de macro relevo presentes nesse subcontinente (por exemplo, a Cordilheira dos Andes como relevo em forma de montanhas). Em seguida, através de imagens e vídeos, foram mostrados os vários tipos climáticos presente no subcontinente e suas respectivas vegetações. Além disso, utilizando os mesmos recursos, foi passado aos alunos informações sobre a hidrografia deste subcontinente: desde pequenos rios, bacias hidrográficas até os grandes oceanos que o banham.

Para os aspectos econômicos perguntou-se aos discentes se eles já tinham ouvido falar em blocos econômicos e logo foi respondido “sim”, seguimos com outra pergunta aos discentes “Em qual bloco econômico o Brasil estar inserido?”, alguns responderam, outros não. A partir disso, fez-se um mapa mental no quadro, com a participação de alguns alunos, apresentando os blocos econômicos presentes nesse subcontinente, seus países membros e seus objetivos.

Finalizando o minicurso, que tinha como objetivo expor informações sobre o subcontinente onde nosso país estar inserido, foi sugerido aos participantes que realizassem uma pesquisa sobre o Brasil, incentivando o aluno a construir conhecimento. Para a pesquisa foram sugeridas as seguintes temáticas:

- A) Divisão política do Brasil;
- B) Geologia e geomorfologia brasileira;
- C) Clima e vegetação presente no Brasil;
- D) Economia brasileira.

Apesar destes temas terem sido apresentados, eles eram apenas sugestões, os alunos teriam a liberdade para abordar uma ou mais, e/ou até mesmo outras temáticas



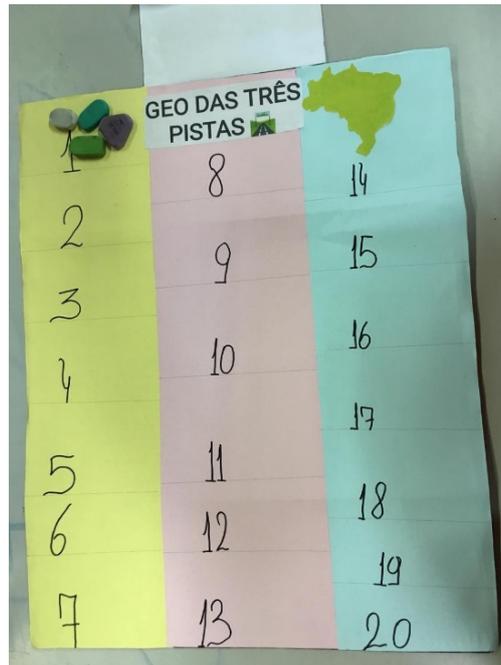
dentro da ciência geográfica. A atividade foi realizada em sala com o auxílio de livros, revistas e internet, registrada no caderno dos discentes, no qual alguns apresentaram seus resultados.

Como resultado, foi possível perceber, antes de mais nada, o pouco empenho dos alunos no desenvolvimento da pesquisa, resultando em um trabalho superficial. No entanto, mesmo que de forma mínima, a partir dessa atividade pôde-se construir conhecimento acerca da divisão política do Brasil. Apresentaram os 26 estados e o distrito federal. Viu-se também os mais diversos tipos de relevo, em macro e micro escala presente em nossos país, de dimensão continental, como exemplo a depressão sertaneja presente em parte do Nordeste brasileiro e o planalto central presente em parte da região Centro-oeste.

Por outro lado, notou-se que alguns alunos se identificavam mais com a arte, a partir de desenhos elaborados pelos mesmos, das bandeiras de alguns estados e até mesmo da federação brasileira. Com isso, vê-se um exemplo de metodologia ativa para despertar o interesse do aluno, cabendo ao professor buscar pelo menos um caráter de multidisciplinaridade, a fim de melhorar o processo de ensino/aprendizagem.

Para iniciar a etapa avaliativa as turmas foram divididas. O 8º A ficando com uma avaliação que consistia em um questionário. Este foi formado por duas questões direcionadas a divisão política do subcontinente da América do sul (questões 1 e 2), duas para compreender a interação clima-vegetação (questões 3 e 4), uma voltada aos aspectos econômicos (questão 5) e uma direcionada a compreender a hidrografia desse subcontinente (questão 6). Veja na figura abaixo o modelo de avaliação aplicada nesta turma (Figura 2).

Figura 3: O jogo “GEO das três pistas”.



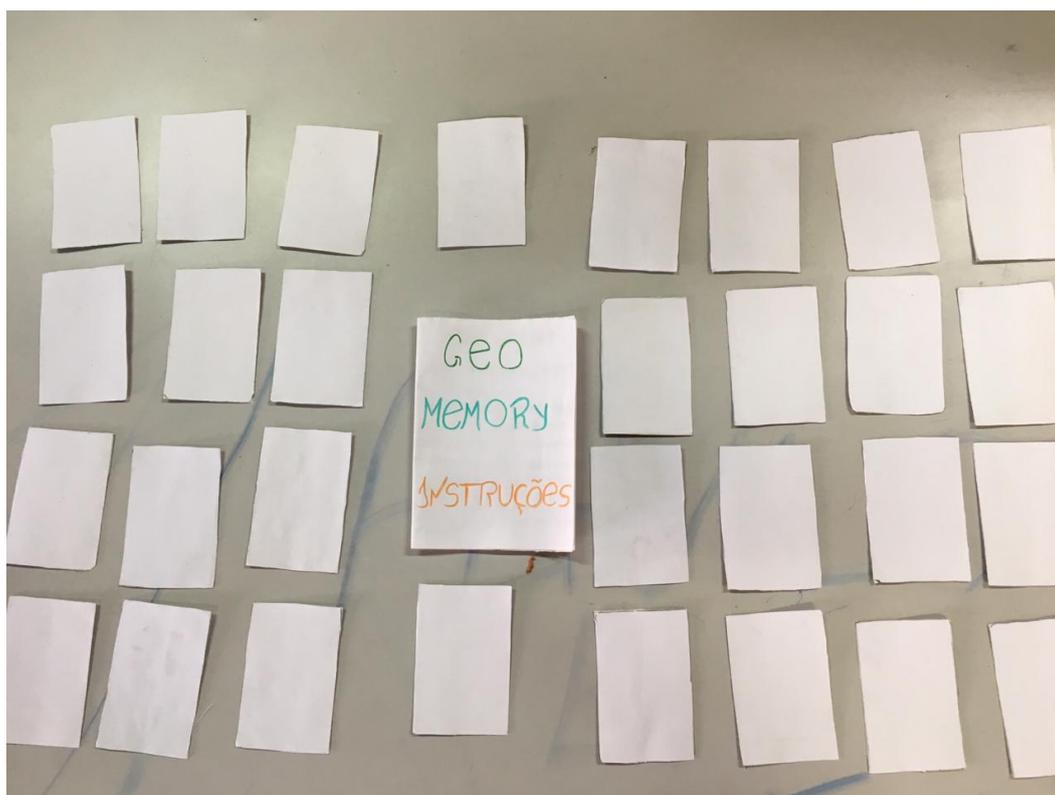
Fonte: Autoria própria.

Figura 4: O jogo “Conhecendo a América do Sul”.



Fonte: Autoria própria.

Figura 5: O jogo GEO Memory.



Fonte: Autoria própria.

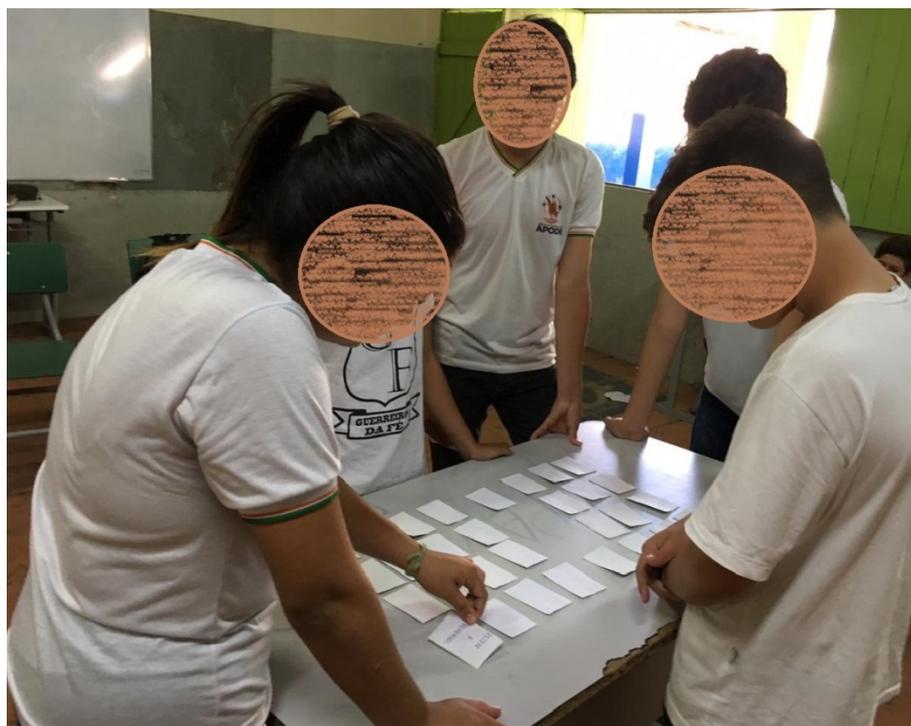
Os 16 alunos no total foram divididos em quatro equipes de quatro participantes. Essa atividade avaliativa foi dividida em quatro subatividades, no qual cada uma delas deveria ter um membro do grupo. Iniciou-se com o jogo “GEO Memory”, uma espécie de jogo da memória, os participantes deveriam os pares de cartas que se correlacionavam (como divisão política da América do Sul fazendo par com 12 países e 2 territórios). Logo após veio o jogo “Bomba Geográfica”, uma atividade em que se faziam perguntas aos participantes (um por vez) e caso o discente errasse explodia uma bexiga cheia de farinha na cabeça dos mesmos. A terceira subatividade dessa avaliação, o “GEO das três pistas”, visava dar 3 pistas para o aluno (se respondesse corretamente na primeira pista ganhava-se mais pontos e iria decrescendo a quantidade de ponto a partir do número de pistas). Para finalizar a avaliação veio-se o jogo “Conhecendo a América do Sul”, nele os alunos tinham que jogar os dados e responder as perguntas corretamente para poder avançar o número de casas que correspondia aos dados. As questões presentes nos jogos abordavam os mesmos conteúdos das presentes no questionário, detalhado anteriormente. Veja abaixo a aplicação da avaliação (Figura 6, 7, 8 e 9).

Figura 6: Aplicação do jogo “Bomba Geográfica” no 8ºB.



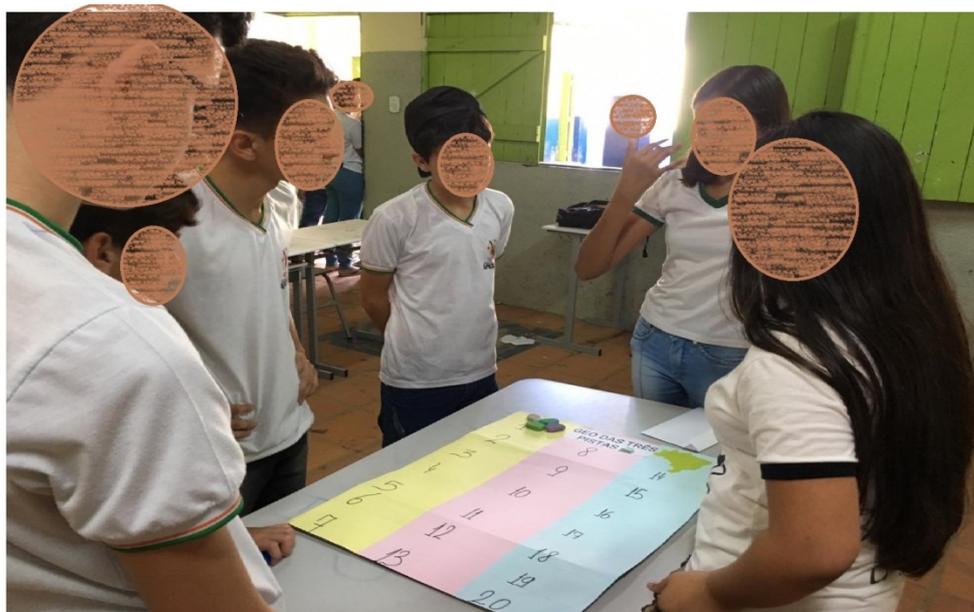
Fonte: Autoria própria.

Figura 7: Aplicação do jogo “GEO Memory”



Fonte: Autoria própria.

Figura 8: Aplicação do jogo “Geo das três pistas”.



Fonte: Autoria própria.

Figura 9: Aplicação do jogo “Conhecendo a América do Sul” no 8ª B.



Fonte: Autoria própria.

Ao final da aplicação de ambas as atividades, fez-se um levantamento a partir dos dados obtidos, no qual se percebeu que no método avaliativo questionário 47% dos alunos conseguiram responder as questões de maneira correta e o número de erros superava os 50%, veja no gráfico abaixo (Figura 10).

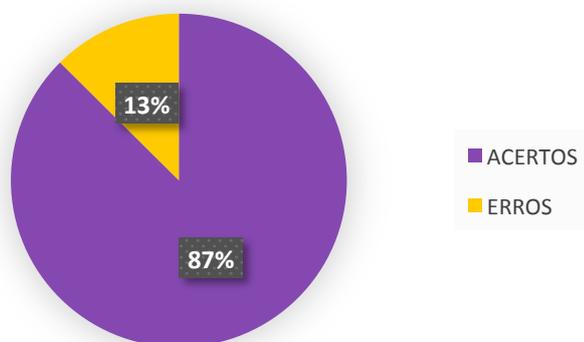
Figura 10: Percentual de acertos e erros da avaliação em questionário.



Fonte: Autoria própria.

Enquanto no método avaliativo a partir da aplicação de jogos didáticos, o número de erros era bem inferior ao número de acertos, 13% e 87% respectivamente (Figura 11).

Figura 11: Percentual de acertos e erros da avaliação através dos jogos.



Fonte: Autoria própria.

Visualizando os gráficos vê-se um percentual de acertos bem maior na turma que ficou com o método avaliativo através do desenvolvimento de jogos, em média 30% a mais no número de respostas corretas que a turma que ficou com o método avaliativo questionário.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização dos jogos didáticos, acima apresentados, buscando uma participação mais ativa dos alunos, bem como um melhor aprendizado por parte dos mesmos, mostrou-se bastante eficaz e promissora. A partir das ações realizadas no ambiente educacional foi possível observar e refletir acerca dos meios tradicionais de avaliação e sua ineficácia em sala de aula, bem como a utilização de novos métodos avaliativos, os jogos didáticos, e o quanto os discentes conseguem apresentar melhor o conhecimento adquirido.

No que tange a aplicação do questionário, este que é bastante utilizado como meio avaliativo nas escolas brasileiras, observou-se que mais de 50% dos alunos não obtiveram êxito nessa avaliação. Pode haver diversos motivos para tal, como: experiências anteriores com formas mais rígidas de aplicação de avaliações, o nervosismo dos alunos, ansiedade, medo, insegurança, entre outros, causados pelo modelo de avaliação tradicional, conhecido como “prova”. Este modelo de avaliação, apesar de ser muito utilizado, mostra-se ineficaz em grande parte das situações, os índices nacionais de educação são testemunhos disto, bem como os internacionais, dentre os quais o Brasil figura nas piores posições.

Por outro lado temos as formas alternativas de ferramentas avaliativas do conhecimento, como apresentamos neste artigo. Os jogos didáticos, no universo pesquisado, mostraram-se bastante eficazes no que se diz respeito a avaliação da aprendizagem como mostra os gráficos acima citados. O número de acertos por parte dos alunos foi superior a 60% levando a crer que, por ser um método mais tranquilo em que o professor é visto como mediador e não como o personagem autoritário do processo, os alunos consigam se concentrar melhor nos temas, pensar melhor, debater melhor e assim conseguindo chegar a respostas mais exatas para os temas debatidos, sem haver aquela pressão exacerbada que os tradicionais questionários possuem.

Finalmente, com relação a experiência gerada por estas vivências para futuros educadores, o trabalho permitiu perceber e refletir sobre a necessidade de se utilizar sempre novos meios educacionais que se encaixem melhor ao processo de aquisição do conhecimento por parte do discente, bem como de se estar em constante entendimento de novas práticas de ensino e instrumentos de avaliação. Destacamos ainda que, o olhar do professor para a visão de mundo que o aluno traz consigo mesmo é sempre uma peça chave para se criar novos meios educacionais que estimulem e desenvolvam o aluno.

Por fim, vê-se que este é um caminho no qual há muito o que se percorrer. Novos estudos com outros tipos de metodologias ativas devem ser desenvolvidos. A própria utilização de jogos em outros níveis de ensino, inclusive no nível superior, mostra-se uma seara bastante frutífera como campo de pesquisa.

REFERÊNCIAS

AMBRIZZI, T.; KRUSCHE, N.; REBOITA, M. S.; ROCHA, R. P. da. **Entendendo o tempo e o clima na América do Sul**. Disponível em <<https://www.ige.unicamp.br/terraedidatica/v8-1/pdf81/s3.pdf>> Acesso em 15 de setembro de 2019.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 18. ed. Petrópolis - RJ: Vozes, 2012.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2016. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/conhecaDisciplina?disciplina=A_C_CIH&tipoEn_sino=TE_EF Acesso em: 28 novembro 2019.

DI MAIO, A. C.; SETZER, A. W. **Educação, Geografia e o desafio de novas tecnologias**. Revista Portuguesa de Educação, v. 24, n. 2, p. 211-241, 2011.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez/Coleção Magistério 2º Grau Série Formando Professor, 1994.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 15. Ed. São Paulo: Cortez, 1999.

RIBEIRO, Wagner Costa. **Por dentro da Geografia**. 6º ano: ensino fundamental, anos finais. 4ª ed. São Paulo: Saraiva, 2019.

RIBEIRO, Wagner Costa. **Por dentro da Geografia**. 8º ano: ensino fundamental, anos finais. 4ª ed. São Paulo: Saraiva, 2019.

ROSS, J. L. S. **Relevo Brasileiro: Uma nova proposta de classificação**. Revista do Departamento 5206
TY67 de Geografia. , v.4, FFLCH/USP, São Paulo, 1990.

ROSS, J. L. S. **O relevo brasileiro no contexto da América do sul**. R. Bras. Geogr., Rio de Janeiro, v. 61, n. 1, p. 21-58, jan./jun. 2016. Disponível em <<https://rbg.ibge.gov.br/index.php/rbg/article/view/28>> Acesso em 11 de setembro de 2019.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **Cotidiano, Mediação Pedagógica e Formação de Conceitos: uma contribuição de Vygotsky ao Ensino de Geografia**. Campinas, 1988. Cad. Cedes, Campinas, vol. 25, n. 66, p. 185-207, maio/ago. 2005, Disponível em <http://www.cedes.unicamp.br>. Acesso em: 20 Ago. 2020.

FREITAS, Eliana Sermidi de, e SALVI, Rosana Figueiredo. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia**. 2004. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf>. Acesso em: 21 Ago. de 2020.