

O LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO GEOGRÁFICO: FOCO NA UTILIZAÇÃO DE JOGOS

João Vitor Ferreira Fernandes¹
Carlos Daniel Rodrigues de Oliveira²
Rahyan de Carvalho Alves³

RESUMO

O referente trabalho tem como objetivo discutir e analisar a utilização das ferramentas lúdicas no processo de ensino aprendizagem na ciência geográfica, focando na utilização de jogos convencionais, bem como na utilização de jogos eletrônicos intercalando entre os diversos temas e conteúdos da Geografia. Para tanto utilizou-se como metodologia revisão bibliográfica, utilizando-se de livros, dissertações, anais dispostos em redes *online*, teses e artigos publicados em periódicos. Em um primeiro momento buscou-se analisar como se deu o processo histórico do ensino da Geografia. Em seguida compreender a conceitualização do lúdico bem como as suas diversas faces e implicações. E por fim, pautou-se na discussão sobre aplicação dos jogos como ferramentas pedagógicas. O lúdico apresentou-se como uma ferramenta coerente para a mediação no processo de ensino-aprendizagem, procurando apresentar ao discente uma maneira mais dinâmica e leve frente os conteúdos dos diversos campos do conhecimento.

Palavras-chave: Geografia, Lúdico, Jogos, Ensino e Aprendizagem.

ABSTRACT

The aim of this work is to discuss and analyze the use of play tools in the process of teaching learning in geographic science, focusing on the use of conventional games, as well as the use of electronic games intercalating between the various themes and contents of Geography. For this, a bibliographic review methodology was used, using books, dissertations, annals arranged in online networks, theses and articles published in periodicals. At first, we tried to analyze how the historical process of the teaching of Geography occurred. Then understand the conceptualization of the playful as well as its various faces and implications. And finally, it was based on the discussion about the

¹Acadêmico do Curso de Geografia da Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES), integrante do PIBID e do Núcleo de Atividades para Promoção da Cidadania (NAP). E-mail: vitoruni1998@gmail.com

²Acadêmico do Curso de Geografia da Universidade Estadual de Montes Claros, integrante de Iniciação Científica e do Núcleo de Atividades para Promoção da Cidadania. E-mail: danieloliv82@gmail.com

³Professor Mestre da Universidade Estadual de Montes Claros, doutorando em Geografia pela Universidade Federal de Minas Gerais e orientador da área Geografia do Núcleo de Atividades para Promoção da Cidadania. E-mail: rahyancarvalho@yahoo.com.br



application of the games as pedagogical tools. The ludic presented as a coherent tool for mediation in the teaching-learning process, trying to present to the student a more dynamic and light way against the contents of the various fields of knowledge.

Keywords: Geography, Play, Games, Teaching and Learning.

INTRODUÇÃO

A Geografia escolar é, muitas das vezes, percebida pelos discentes como sendo descontextualizado e “fora” da perspectiva cotidiana dos alunos. Isso ocorre principalmente devido às práticas pedagógicas instituídas pelo ensino da Geografia, numa perspectiva da Geografia Tradicional. Tal perspectiva prezava primordialmente pelo ensino da Geografia física, com práticas pedagógicas que induziam mais o aluno a um processo maçante de memorização dos conteúdos.

Autores clássicos da Geografia, como o francês Yves Lacoste, aborda que a Geografia necessitaria passar por um processo de revisão dos processos metodológicos de ensino, para que esta ciência deixasse de ser vista como uma disciplina “simplória e enfadonha” (LACOSTE, 2012)

Autores como De Freitas *et.al* (2017), Santos *et.al* (2010), Pinheiro (2014) Verri e Endlich (2009) dentre outros, salientam a importância de se buscar novas metodologias de ensino da Geografia, uma vez que, apesar de a ciência geográfica ter passado por diversas transformações epistemológicas, bem como o surgimento de novos paradigmas, o processo de ensino desta não acompanhou este desenvolvimento e/ou evolução desta ciência;

Macedo *et al.* (2009) salienta e discute de maneira ampla a importância da utilização de ferramentas lúdicas, no processo de ensino-aprendizagem, procurando apresentar ao discente uma maneira mais dinâmica e leve frente os conteúdos dos diversos campos do conhecimento, trazendo ao aluno uma dimensão atrativa maior e mais intensa, bem como incentivar as relações interpessoais, tanto na perspectiva do discente, quanto do docente.

Santos (1997) salienta que “A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar”. Dentro desta perspectiva apresentada pelo autor anteriormente citado, os jogos se apresentam como ferramentas lúdicas atrativas para o ensino da ciência geográfica. Falkembach (2006) traz algumas considerações acerca dos jogos tais como:

O jogo é uma atividade rica e de grande efeito que responde às necessidades lúdicas, intelectuais e afetivas, estimulando a vida social e representando, assim, importante contribuição na aprendizagem. Portanto, o jogo pode ser educativo. Pode ser desenvolvido com o objetivo de provocar uma aprendizagem significativa, de



estimular a construção do conhecimento e, de possibilitar o desenvolvimento de habilidades operatórias, ou seja, uma capacidade cognitiva que possibilita a compreensão e a intervenção do aluno nos fenômenos sociais e culturais e o ajuda a construir conexões. (FALKEMBACH, 2006 *apud* RODRIGUES, 2001, p.19).

Outra perspectiva citada pelo autor concentra-se na ideia de Antunes (1998), que sobre os jogos salienta que “No sentido etimológico a palavra jogo expressa um divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga.” (FALKEMBACH, 2006 *apud* ANTUNES, 1998, p.14).

Logo o objetivo deste trabalho consiste em discutir e analisar a utilização das ferramentas lúdicas no processo de ensino aprendizagem na ciência geográfica, focando na utilização de jogos convencionais, bem como na utilização de jogos eletrônicos intercalando entre os diversos temas e conteúdos da Geografia.

Este trabalho constituiu-se basicamente em revisão bibliográfica, utilizando-se de livros, dissertações, anais dispostos em redes *online*, teses e artigos publicados em periódicos. Em um primeiro momento buscou-se analisar como se deu o processo histórico do ensino da Geografia. Em segundo momento buscou-se compreender a conceituação do lúdico bem como as suas diversas faces e implicações. E por fim pautou-se na discussão sobre aplicação dos jogos como ferramentas pedagógicas.

Repensar o ensino da Geografia

Repensar o ensino de geografia na atualidade, é uma tarefa que requer muito cuidado e acima de tudo responsabilidade, especialmente na era das tecnologias da informação e comunicação que estabelece uma nova forma de pensar sobre o mundo. Devemos sempre ressaltar que, para que haja uma mudança no quadro de mediar o ensino da geografia, também é necessário um suporte institucional (escola, governo) e da comunidade acadêmica (universidade) entendendo a educação como compromisso de todos.

Pois, a escola (enquanto governo) não tem contribuído de maneira tão propositiva como se espera em suas práticas educativas e também não tem sido receptiva, por diversos fatores, a essas transformações e evoluções tecnológicas, mesmo sendo ferramentas relevantes para ensino (seja por falta de recursos tecnológicos ou ineficaz treinamento para o profissional lidar com essas novas tecnologias). O ensino de geografia está em um constante processo de mudanças e essas têm sido questões com as quais os professores da área têm-se deparado.

A geografia meramente descritiva perde espaço, para o estudo de uma realidade vivida pelo educando e a sua situação nesse contexto, nessa nova realidade o aluno deve interpretar o



que lhe é ensinado para uma melhor compreensão do que passa a sua volta, dessa forma entendendo o lugar que ele ocupa dentro do contexto geográfico, e sua relação com as diversas áreas do conhecimento.

É comum ver os profissionais da área da educação reclamarem do comportamento dos seus alunos, principalmente que eles não conseguem concentrar por muito tempo ou realizar as atividades com muita atenção. O professor espera que o aluno esteja sempre atento e pró-ativo à realização das atividades, os alunos que fogem desse padrão acabam sendo considerados, por diversas vezes, como agitados. Sobre esses alunos Brito (2015, p. 69) elucidada:

Alunos agitados fazem parte do contexto escolar, são alunos sem nenhuma dificuldade específica ou síndromes diagnosticadas, possuem bom rendimento na maioria das vezes, o que mais implica em seu comportamento é a sua movimentação excessiva e o tumulto que causam nas aulas por movimentar outros alunos em momentos considerados impróprios aos olhos das professoras.

Nesse contexto os professores precisam saber usar o lado social e da agitação que seus alunos possuem em sala de aula para trabalhar o conteúdo com eles. Calado (2012, p.18) argumenta que:

No que se refere ao ensino de geografia, as novas tecnologias podem tornar as aulas dinâmicas, deixando de lado aquela geografia tradicional, onde o aluno nada mais é do que um receptor de informação. E para romper com essa prática tradicional na sala de aula, o professor terá que inovar e criar possibilidades de aprendizagem.

É necessário reforçar que ao incorporar a tecnologia em suas aulas, o docente deverá primeiramente ter o domínio do conteúdo e possuir uma prática escolar democrática para viabilizar a construção desse conhecimento. Esse saber, independente das tecnologias, servirá de arcabouço para o professor criar novos espaços de atuação e interação, para o aluno utilizar esses recursos na sala de aula.

Sobre a utilização de novas tecnologias, precisamos ficar atentos a esse contexto, pois para saber utilizar as ferramentas e tecnologias atuais, é necessário um bom método, logo para que isso ocorra, os educadores, necessitam de um preparo adequado, para lidar com esse aparato tecnológico. Desta forma, nota-se a seriedade na escolha das ferramentas a serem adotadas, pois se deve levar em consideração a infraestrutura da escola, o nível de escolaridade dos alunos, assim como, verificarem qual o recurso é mais adequado para o tipo de trabalho a ser desenvolvido no ambiente escolar.

É importante ressaltar que o educador não deve ver a tecnologia como a única saída para o desenvolvimento de uma aula atrativa. Até porque os recursos metodológicos são



variáveis, dentro das propostas do lúdico, por exemplo, várias abordagens podem ser utilizadas no ensino. Nesse processo Verri e Endlich (2009, p.70) ressaltam que:

Ao introduzir propriedades lúdicas as aulas tornam-se mais atrativas, o ensino-aprendizagem pode tornar-se divertida, 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.

Quanto as práticas do lúdico, temos diversos recursos para a aplicação do ensino da geografia, porém nosso trabalho tem como base a aplicação de jogos, para com o ensino da mesma pois, no cenário atual essa proposta é a que melhor se adéqua. Quanto aos benefícios dessa abordagem os autores Verri e Endlich (2009, p.67), argumentam que:

Por meio do jogo, liberam-se tensões, desenvolvem-se habilidades, criatividade, espontaneidade, o indivíduo acaba jogando não como uma obrigação, mas como algo livre. Surge, pois, o prazer, esse aspecto que o professor de Geografia não deve ignorar ou desaproveitar. Empregando o jogo ao conteúdo adequado, os alunos poderão trabalhar em situações altamente motivadoras, principalmente quando aplicado a conteúdos de difícil assimilação.

O que se espera com o uso racional e sistemático desse recurso didático é a criação de situações em que o aluno sintam-se atraído pelas propostas sugeridas pelo professor, os jogos podem ser empregados numa variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado, um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. O ambiente criado pelo mesmo pode reduzir a pressão que a sala de aula exerce sobre os alunos, fazendo com que o indivíduo repense seus atos, e assumam um papel ativo sobre o seu conhecimento.

A partir disso quais tipos de jogos utilizar? Com base na proposta de Freitas e Salvi (2007), que divide os tipos de jogos em três: jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regras. Na sequência apresentaremos jogos com essas finalidades para com o ensino da geografia.

1) Jogos de exercício:

Freitas e Salvi (2007, p.08) elucidam que:

Nesta categoria se encaixam os jogos que devem ser de ação, com esquemas simples e adoção de uma prática repetitiva. O objetivo é que aprendiz possa interagir e conhecer melhor o espaço da ação, do cotidiano. A proposta é de que os jogos sejam atividades de movimentos simples como deslocamento e ordenamento, procurando observar questões como próximo/longe, dentro/fora e em baixo/em cima.

O jogo com essas características, por exemplo, pode ser usado com a finalidade de trabalhar posições geográficas, noções básicas de distância e tamanho, conhecimento



essencial para a disciplina Cartografia, onde podem ser abordadas, as posições geográficas, os conceitos da orientação geográfica.

2) Jogos simbólicos

Essa categoria de jogos é apresentada pelos autores como uma possibilidade trabalhar com símbolos, que possam representar uma assimilação do mundo físico e social pelo aluno. Sendo assim, o jogo possibilitaria a função de assimilação da realidade vivida com o seu cotidiano.

Essa propicia oportunidade para se trabalhar o espaço vivido, em um espaço prático e dinâmico, no qual as questões ao nível da ação e do comportamento podem ser amplamente discutidas e exploradas, onde o aluno tem certo controle do processo de formação da aprendizagem, desenvolvendo sua imaginação a partir das representações geográficas.

Diante dessa prática o docente pode promover uma atividade onde eles descrevam características físicas, sociais e econômicas como grupos que ai vive suas práticas econômicas e planejamento governamental.

3) Jogos de regras

Nesta categoria a partir da visão dos autores os jogos devem ter como característica fundamental a inclusão de regras fixas.

Estas são importantes para que o aluno possa assimilar a necessidade do cumprimento das mesmas e, por conseguinte, possa vivenciar criar, discutir, aceitar e adotar as normas da sociedade e da vida. Os alunos poderão encontrar as soluções para os problemas sugeridos e também poderão desenvolver estratégias de ação para resolução dos mesmos, seguindo as regras estabelecidas. (FREITAS & SALVI, 2007, p.9)

Esse jogo pode trabalhar as relações sociais, junto às práticas cívicas da sociedade, buscando então uma percepção das transformações constantes do mundo, aprendendo a lidar com a ideia de perda e ganho, competitividade e cooperativismo.

Exemplos de jogos no ensino da Geografia

Adaptado ao jogo batalha naval, o jogo batalha geográfica (conforme destacado na FIGURA 01) exemplifica como a utilização desta ferramenta pode auxiliar o discente na compreensão de estudos voltados para cada região do Brasil. Sobre a utilização deste jogo Sawczuk e Moura (2012, p.41) salientam que:

[...] outro jogo adaptado da Batalha Naval, intitulado “Batalha Geográfica”, em que foram abordados temas relacionados ao território brasileiro e suas regras adaptadas ao conteúdo visto anteriormente. Esse jogo foi confeccionado num tabuleiro em TNT, material leve e de fácil manuseio, numa proporção de 80X1,20cm, divididos



em seis quadrados de 40X40cm. Cada quadrado recebe o mapa de uma região, confeccionado em EVA colorido, no sexto quadrado são as perguntas extras. Esse tabuleiro foi exposto no centro da sala, as equipes formaram um círculo.

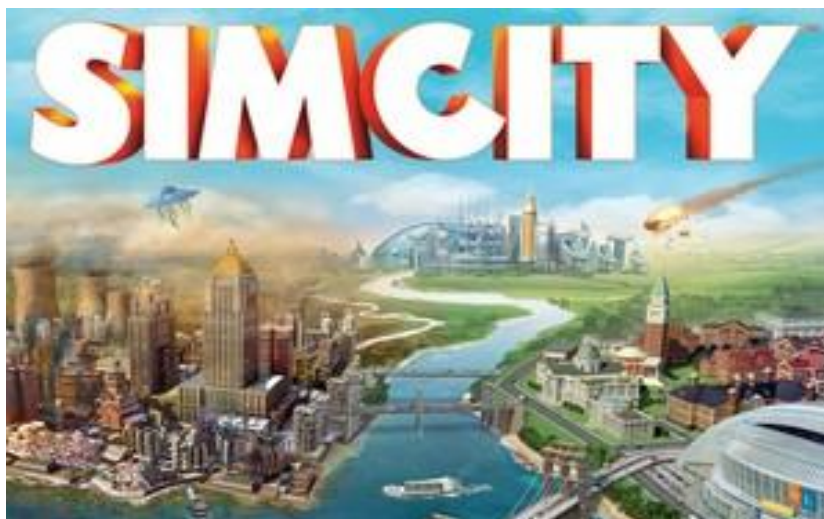
Figura 01: Jogo batalha Geográfica.



Fonte: SAWCZUK E MOURA, 2012.

Já outro jogo, a saber, o *SimCity 5* (conforme destacado na FIGURA 02) proporciona e tem como um dos seus objetivos em que o jogador usufrua do espaço natural e nele desenvolver as atividades antrópicas, até que se crie uma malha urbana. Neste contexto o benefício da utilização deste jogo consiste em explicar e demonstrar ao discente o processo de ocupação e expansão das áreas urbanizadas e todas as suas implicações sociais, culturais, políticas, dentre outros.

Figura 02: Capa do Jogo Sim City



Fonte: <https://www.techtudo.com.br>. Acessado em: 29/09/2018.

O Jogo das perguntas e respostas (conforme destacado na FIGURA 03) utilizado por Florentino e Zacharias (2017, p.18) consiste em possibilitar ao professor a trabalhar qualquer tema do seu interesse (atentando para o objetivo de sua aula) de maneira a provocar nos discentes uma competição saudável e colaborativa.

O jogo das Perguntas e Respostas contém um tabuleiro, seis peões coloridos de plástico, um dado numérico, 38 cartas, com questões sobre diversos temas da Geografia do 6º ano do ensino fundamental em diante, de modo a ser considerado como um material diagnóstico, em caráter de revisão dos anos anteriores à 1ª série do ensino médio.

Figura 03: Jogo das perguntas e respostas.



Fonte: FLORENTINO E ZACHARIAS, 2017.

Outro jogo rico é o jogo da velha com os climas do Brasil (conforme destacado na FIGURA 04) que compõe a classe de *ludus* que podem ser utilizados para o processo de caracterização do território brasileiro. A regra do jogo incide em:

Inicialmente forma-se as equipes, a equipe do X e a equipe do O. A equipe que iniciar o jogo deve escolher o quadrado que deseja marcar o seu símbolo e então o controlador do jogo deve fazer a pergunta correspondente a cor do quadrado, caso a equipe acerte o símbolo é marcado, porém se a equipe errar passará sua vez à outra equipe, sem obter pontuação. A equipe que primeiro marcar uma seqüência de três símbolos ganha o jogo (OLIVEIRA, 2012, p. 31).

Figura 04: Jogo da velha com os climas do Brasil.



Fonte: <http://ensinodegeografiauensp.blogspot.com> . Acessado em: 19/09/2018.

Outra possibilidade de aplicação é a utilização do jogo trilha geográfica (conforme destacado na FIGURA 05). Neste é construído uma trilha na qual cada quadrinho possui uma pergunta sobre algum tema da Geografia, caso o discente acerte ele progride/avança uma casa, caso não acerte se estagna ou regride algumas casas. Tal jogo possibilita atividades de imaginação e criatividade dos alunos, sendo até mesmo possível os alunos criarem as perguntas como processo de revisão do conteúdo e a aplicação para toda a sala.

Figura 05: Trilha Geográfica.

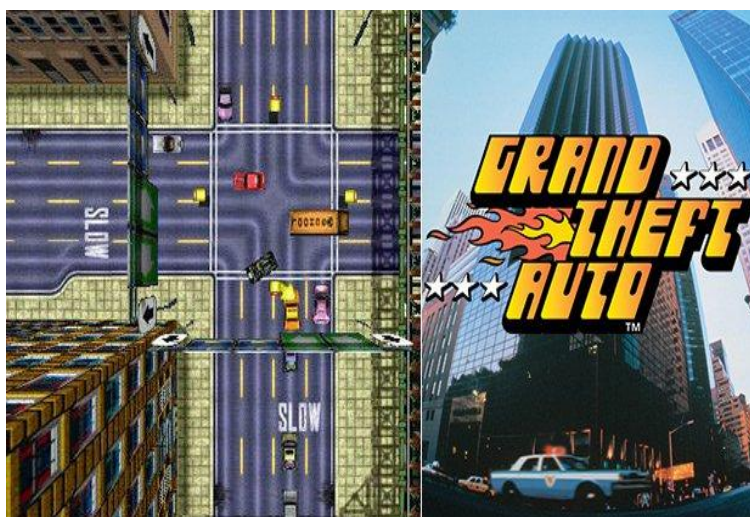


Fonte: <http://ensinodegeografiauennp.blogspot.com>. Acessado em: 10/09/2018.

De Lima (2015, p. 41) aborda jogos eletrônicos que podem ajudar o discente a compreender as variabilidades do espaço geográficos, tendo como exemplo o famoso jogo entre os adolescentes que é o GTA (conforme destacado na FIGURA 06):

GTA e a organização interna da cidade: o objetivo é andar pela cidade de Los Santos e perceber diversos processos representados, tais como: segregação sócio-espacial, organização interna da cidade e outros. A cidade de Los Santos é um rico laboratório para trabalhar a Geografia Urbana com os alunos; cidade fictícia baseada em Los Angeles possui diversos de seus símbolos representados no jogo, onde é possível observar o "Sinal de Vinewood", inspirado no de Hollywood, o Observatório de Griffith no jogo representado pelo "Observatório de Verdant Bluffs", além da praia "Santa Marina Beach" (Santa Mônica Beach) e os arranha-céus do Downtown. Onde encontramos processos de auto-segregação em Los Santos? E segregação imposta? Qual a localização dessas áreas em relação ao CBD (Central Business District)?

Figura 06: Jogo GTA.



Fonte: <https://streetfighter.com/?lang=pt-br>. Acessado em: 28/09/2018.

Outro jogo apontado pelo autor supracitado (LIMA, 2015, p. 60) que oferece uma gama de benefícios para que o professor possa trabalhar em sala é o *Street Fighter* (conforme destacado na FIGURA 07), dado que nesse jogo é capaz de analisarmos:

[...] construção de cenários geográficos: o jogo possui diversos símbolos nos seus cenários relacionados ao momento histórico em que foi criado. Nessa linha de trabalho, o objetivo é jogar e mapear a paisagem identificando a forma como os elementos de cada país foram representados. Qual a idéia transmitida no cenário do personagem brasileiro Blanka? O carro destruído na fase bônus é japonês ou dos EUA já que representa o período de avanço do toyotismo? Como a África é representada?

Figura 07: Street Figther.



Fonte: <https://streetfighter.com/?lang=pt-br>. Acessado em: 28/09/2018.

Neste faz-se necessário salientar que tais jogos devem ser aplicados como ferramenta auxiliar no processo de ensino da ciência geográfica, e não como única metodologia pedagógica. Outro ponto a se destacar é que, faz-se importante a abordagem geral do conteúdo ao qual o jogo será aplicado, para que os alunos situem do processo a ser desenvolvido. O diagnóstico após a aplicação destas ferramentas também se faz útil uma vez que, pode se obter um *feed back* do discente sobre questões como, nível de interesse, apreensão, assimilação, dentre outros fatores que compõe o processo de ensino-aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Logo a partir da contextualização acerca do processo de ensino da Geografia e a utilização de ferramentas lúdicas no ensino da ciência geográfica, os jogos se apresentaram

como uma ferramenta de grande utilidade para auxiliar o docente no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que, com a utilização desta ferramenta prática, o discente consegue relacionar as correntes teóricas vistas em sala de aula com a realidade constituída na utilização dos jogos. Outro ponto positivo da utilização destas ferramentas lúdicas é a aproximação das relações entre os discentes e docentes, proporcionando uma produção do conhecimento em grupo, abordando e relacionando o cotidiano de cada um.

A diversidade dos jogos contribui para uma construção do conhecimento dos diversos conteúdos da geografia dentre eles a Cartografia, características físicas do espaço, e também as relações de poder e suas conjunturas socioeconômicas no espaço geográfico. Logo, os jogos são metodologias ativas ricas e quem devem, de maneira planejada e organizada, serem utilizadas para fins educativos e socioculturais.

REFERÊNCIAS

BANHARA, Geraldo Donizete. **A utilização das novas tecnologias no ensino de geografia.** 2014.

BETTIO, Raphael; MARTINS, Alejandro. **Jogos Educativos aplicados a e-Learning: mudando a maneira de avaliar o aluno.** Publicado em 2003. Disponível em <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa4/leituras/arquivos/Artigo5_4.pdf>. Acesso em 06 de outubro de 2018.

BRITO, Andressa. Resignificando o conceito de agitação em sala de aula: Um estudo transversal com professores de Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental. 2015. 85 p. **Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia)**- Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

CALADO, Flaviana Moreira. O ensino de geografia e o uso dos recursos didáticos e tecnológicos. **Geosaberes: Revista de Estudos Geoeducacionais**, v. 3, n. 5, pp.12-20, 2012.

FREITAS, Eliana Sermidi de; SALVI, Rosana Figueiredo. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia.** 2007. Disponível em <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf>. Acessado em Novembro de 2017.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Artmed Editora, 2009.

MELO, Alexandre Vastella Ferreira de. **Jogo pedagógico, Brasil e sua dinâmica territorial: educação lúdica em geografia.** Artmed Editora, 2008.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. O lúdico e os jogos educacionais. **CINTED-Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação**, UFRGS. Disponível em, 2006.



Disponível em: http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf Acessado em Novembro de 2017.

FLORENTINO, R.; ZACHARIAS, A.A. O ensino de cartografia a partir dos jogos de tabuleiro: experiências com as Imagens de Satélites e os Mapas Temáticos. **Anais do XXVII Congresso Brasileiro de Cartografia e XXVI Expositocarta**, 6 a 9 de novembro de 2017, SBC, Rio de Janeiro - RJ, pp. 1367-1371

LACOSTE, Yves. Uma disciplina simplória e enfadonha? In. LACOSTE. **A Geografia – isso serve, em primeiro lugar para fazer a guerra**. São Paulo: Papirus, 2012.

LIMA, Marcos Ornelas de; **A geografia dos jogos eletrônicos: vilões, heróis e sua espacialidade** Área temática: Educación geográfica. Disponível em: <http://observatoriogeograficoamericalatina.org.mx/egal15/Geografiasocioeconomica/Geografi aespacial/01.pdf>. Acessado em: 11 de Setembro de 2018.

OLIVEIRA, Jully Gabriela Retzlaf de. **Ensino de Geografia - Reflexão Teórica e Didática**.

Goiânia, 4 set de 2012. Disponível em:

<http://ensinodegeografiapuenp.blogspot.com/2012/09/jogo-da-velha-geografico-climas-do.html>. Acesso em: 10. dez. 2018.

PINHEIRO, Igor Araújo; SANTOS, Valéria Sousa; RIBEIRO FILHO, Francisco Gomes. Brincar de Geografia: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. **Revista Equador**, v. 2, n. 2, pp. 25-41, 2014.

SANTOS, Rosselvelt José; DA COSTA, Cláudia Lúcia; KINN, Marli Graniel. Ensino de geografia e novas linguagens. **Ensino fundamental**, pp. 43, 2010. Disponível em: <http://www.cartografia.org.br/cbc/2017/trabalhos/7/index.html>. Acessado em 19 de Outubro de 2018.

SAWCZUK, Márcia Inês Lorenzet; MOURA, Jeani Delgado Paschoal. Jogos pedagógicos para o ensino da geografia. **Paraná. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense**, 2012.

VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Angela. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. **Revista Percurso**, v. 1, n. 1, pp. 65-83, 2009.

VESENTINI, José William. **O ensino de Geografia no século XXI**. Papirus Editora, 2004.

XAVIER, Agatha Almeida. Que pena essa turma é muito agitada: problematizando o fenômeno indisciplina e agitação em sala de aula. 2013. 97p. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Graduação em Ciências Biológicas) – Instituto de Biociências, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto alegre, 2013.

Artigo recebido em: 07/10/2018.

Artigo aceito em: 09/11/2018.

