

RELATO DE EXPERIÊNCIA E PRÁTICA

O LÚDICO NO ENSINO DA GEOGRAFIA DO AMAZONAS: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Maria Genis Sousa Egas Soares¹
Marcela Vieira Pereira Mafra²

RESUMO

O presente **texto** constitui um relato de experiência do uso de jogos como parte integrante do processo de ensino-aprendizagem de Geografia. O objetivo foi confeccionar, juntamente com os alunos, jogos que abordassem conteúdos de Geografia do Amazonas. Esta atividade foi desenvolvida durante as aulas de Geografia, com uma turma do sexto ano da EMEF Rosa Sverner, em Manaus-AM. A culminância da atividade se deu através de um circuito de jogos aplicado com os alunos das demais séries desse mesmo nível de ensino. Por meio dos jogos foi possível perceber a interação entre os envolvidos, as habilidades de pesquisar, a criatividade, a elaboração e o cumprimento de regras e principalmente como o processo de ensino-aprendizagem pode desenvolver-se de modo mais descontraído.

Palavras-chaves: Lúdico. Práticas Pedagógicas. Ensino-Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

A utilização dos jogos como uma ferramenta pedagógica auxilia os educandos na construção de novas estruturas mentais, pois permite que os mesmos experimentem vivências nas áreas cognitiva, física, social, psicomotora e afetiva. A ludicidade é uma ferramenta

¹ Professora de Geografia da Rede Municipal de Ensino de Manaus; aluna do Programa de Pós-Graduação *latu sensu* em Metodologia do Ensino de Geografia do Curso de Geografia da Universidade do Estado do Amazonas. E-mail: genisegas@hotmail.com

² Professora Assistente do Curso de Licenciatura em Geografia da Escola Normal Superior da Universidade do Estado do Amazonas; Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Ensino e História de Ciências da Terra – UNICAMP. E-mail: geomarcela@yahoo.com.br

relevante para o professor mediar o processo de aprendizagem dos alunos de forma dinâmica, atraente e motivadora a fim de contemplar os seus interesses e necessidades.

Os jogos educativos, no ensino Fundamental e até mesmo no Médio, são práticas privilegiadas que visam o desenvolvimento pessoal do aluno e sua cooperação com a sociedade. Convencidos desta importância no processo ensino-aprendizagem, professores e alunos realizaram oficinas de elaboração e aplicabilidade dos jogos de Geografia na Escola Municipal Rosa Sverner, localizada no Bairro Jorge Teixeira, Etapa 1, na cidade de Manaus-AM.

A prática pedagógica contemplou conteúdos de Geografia do Amazonas. Os jogos confeccionados e testados foram: Jogo da memória dos municípios do Estado do Amazonas; Trilha da Geografia do Amazonas; Bingo dos Municípios do Amazonas e Quebra-cabeça da Região Metropolitana de Manaus.

Todos os jogos foram criados com o intuito de facilitar a aprendizagem dos conteúdos relativos à Geografia do Amazonas, despertar o interesse para a pesquisa dos conteúdos abordados nos jogos, verificar a aprendizagem dos conteúdos previamente abordados em salas de aulas, rever conteúdos e propiciar uma maior interação entre a docente e os alunos e, entre os alunos.

Na Geografia há uma ênfase em conhecer o espaço vivido. No entanto, nos deparamos com um currículo escolar que não sugere a abordagem de temas relacionados à Geografia do Amazonas. Sabemos o quanto é importante conhecer nossa própria Geografia: os nomes e localização dos nossos municípios, nossos rios, nossas formas de relevo, nossa fauna e flora, nossos recursos naturais, enfim, uma Geografia que na maioria das vezes é mais conhecida e estudada por pessoas de outras regiões ou até de outros países do que pelo povo que aqui vive.

Assim, de modo a facilitar a introdução dos conteúdos relativos ao Amazonas aliou-se às aulas expositivas, às pesquisas, outra maneira de ministrar a aula, mais dinâmica e prazerosa, com o uso de jogos pedagógicos planejados e elaborados em parceria com os alunos.

A culminância da atividade dos jogos foi realizada durante a 1ª Semana de Geografia da Escola Municipal Rosa Sverner, com a participação dos alunos e professores das séries finais do Ensino Fundamental (6º ao 9º ano), do turno vespertino, no dia 22 de outubro de 2015, último dia do evento supracitado.

2 OS JOGOS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS NO ENSINO-APRENDIZAGEM

A utilização do lúdico em sala de aula é uma ferramenta que contribui de maneira significativa no processo de aprendizagem dos alunos. Mas, não deve ser confundida com uma brincadeira qualquer, por isso é que o jogo precisa ter uma relação com o conteúdo abordado em sala de aula e seja utilizado tanto para uma avaliação diagnóstica, quanto para a verificação da aprendizagem, para conhecer um grupo com o qual vai trabalhar, mas também para desenvolver um conteúdo por meio do desenvolvimento da atividade lúdica.

Ao aluno devem estar bem claros os objetivos da utilização dessa ferramenta pedagógica, as regras necessárias para jogar e se manter o ambiente ordeiro e propício à aprendizagem.

O professor deve se atentar aos objetivos, série, idade, tempo que terá para a realização do jogo, materiais necessários e a elaboração das regras.

Com que concerne às regras, Moratori (2003, p. 14) salienta que o educador deve:

Propor regras ao invés de impô-las, permitindo que o aluno as elabore e tome decisões; promover a troca de ideias para chegar a um acordo sobre as regras; permitir julgar qual regra deve ser aplicada a cada situação; motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e confiança; contribuir para o desenvolvimento da autonomia.

No cotidiano escolar é perceptível que com o avanço das séries os jogos constituem um recurso pouco aplicado na sala de aula, devido ao fato de muitos docentes acharem que há uma perda de tempo demasiada na sua realização.

Vieira & Sá (2007) contrapõem-se a esse pensamento ao afirmarem que o “jogo tem elevado valor no ensino, por criar certa expectativa, ansiedade e entusiasmo nos alunos. Este recurso ajuda as pessoas a desenvolverem uma melhor coordenação motora, ativa o raciocínio lógico e melhora a habilidade nas tomadas de decisões” (p. 102).

Os jogos propiciam ao aluno divertir-se, construir conhecimento, aprender a compartilhar, a competir e a respeitar as regras. A partir da existência destas há a iniciação de uma conduta que o permite viver em sociedade além de formar a moral e conceitos.

O uso da ludicidade na sala de aula, na maioria das vezes, é uma novidade para os alunos, mexe com as emoções provocando momentos únicos em que o aluno se diverte e desenvolve sua criatividade, raciocínio, liderança, externa dúvidas e curiosidades até então não expostas ao professor e acostume-se a ganhar e a perder.

Para que o jogo cumpra a finalidade pedagógica é importante que o professor jamais se esqueça dos objetivos propostos inicialmente e do seu papel enquanto mediador, pois o jogo não retira o papel do professor em dar significado aos conteúdos/conceitos abordados durante a aula diferenciada.

Outro questionamento corriqueiro é quando e para quais conteúdos deve ser utilizado o jogo. A esse questionamento Rizzo (1988) afirma que “não há momentos próprios para desenvolver ainda mais a inteligência do aluno, sempre é possível progredir e aperfeiçoar-se. Os jogos devem estar presentes todos os dias na sala de aula”. Mas, é preciso ter cuidado com o seu uso excessivo para não “perder a graça” e saturar o aluno com o uso exagerado. Ao professor cabe o equilíbrio na utilização desse recurso pedagógico para criar no aluno a expectativa pela utilização desse recurso.

Almeida (1998, p.13) reafirma que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial, é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo.

A produção e aplicação de um jogo educativo exige tempo e, em muitos casos, torna-se um problema para os professores que possuem uma carga horária limitada e um conteúdo extensivo para ser abordado ao longo do ano. Além disso, as limitações econômicas tornam árdua a confecção dos jogos e o seu armazenamento em um local apropriado (BORGES e SCHWARZ, 2005). Por isso, ao planejar um jogo é importante levar em consideração a viabilidade pedagógica e financeira e, sempre que possível for, produzi-lo em conjunto com os alunos.

3 JOGOS: ELABORAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

Baseando-se na literatura que explicita vantagens da utilização do ensino lúdico no ambiente escolar, foi proposto aos alunos dos anos finais do Ensino Fundamental a construção de jogos educativos em sala de aula e sua posterior aplicação entre os alunos que os construíram e com alunos das demais turmas da escola. O processo de desenvolvimento e aplicação dos jogos sobre assuntos pertinentes ao Amazonas são apresentados a seguir.

3.1 Jogo da Memória Municípios do Estado do Amazonas

Esse jogo tem como objetivo estimular a memória e o raciocínio lógico, desenvolver a

capacidade de observação e concentração, bem como conhecer os nomes e a localização geográfica dos municípios do Amazonas.

Para a confecção do jogo foram utilizadas 124 tampas de garrafas pets, sendo cada conjunto de 62 tampas de uma única cor e marca. No fundo de cada tampa foram colados os nomes dos municípios do Amazonas. O mapa do Amazonas foi colado no papel cartão e revestido com película transparente, depois fixado numa base de isopor, com o intuito de garantir durabilidade.

Devido à grande quantidade de peças não é necessário jogar com todas. É possível dividir o jogo em dois. Em seguida, as peças devem ser ordenadas com os nomes voltados para cima e, após um minuto de observação as peças são viradas.

Os alunos ficam em volta do jogo e cada um vira duas peças, se acertar o par retira essas peças do jogo, se errar as peças são devolvidas.

Após todas as peças terem sido retiradas, o mediador do jogo escolhe quatro municípios para cada grupo e o grupo que localizar primeiro os municípios, pontua. Há dois momentos no jogo e duas oportunidades de ganhar. Ganha o jogo o grupo que vencer as duas etapas.



Figura 1: Circuito jogo da memória Municípios do Estado do Amazonas. Foto: arquivo pessoal.

3.2 Trilha da Geografia do Amazonas

O objetivo desse jogo é desenvolver o raciocínio lógico, a concentração e realizar a verificação do conteúdo referente às principais características da Geografia Física do , estudadas previamente em sala de aula.

Para a confecção, foram utilizados papel cartão, cola, napa de cores variadas, papel ofício com as figuras impressas e película transparente para revestir as figuras. A napa é

dividida em tamanhos de 50 cm com uma fita colorida, cada 50 cm corresponderá a uma casa, deverá ser posicionada em forma de trilha juntamente com as dicas e figuras em folhas de papel ofício.

As regras: O jogo começa com três jogadores (sendo um representante de cada equipe da sala) e um mediador para ler as perguntas e fiscalizar a movimentação na trilha.

É definido quem começa por meio do par ou ímpar. O primeiro jogador lança o dado, se acertar a pergunta predeterminada para cada casa avança o número de casas indicados, se errar permanece no mesmo lugar e passa a vez para outro jogador e, assim sucessivamente. Vence o grupo que chegar ao final primeiro. A trilha pode ser observada na Figura 2.



Figura 2: Trilha Geografia do Amazonas. Foto: arquivo pessoal.

É importante que o professor observe as perguntas que os alunos mais erraram para posteriormente retomar a explicação acerca delas.

Abaixo segue o Quadro 1, em que consta as perguntas utilizadas no jogo.

Quadro 1: Perguntas para o Jogo Trilha do Amazonas

CASA	PERGUNTA	RESPOSTA
01	Qual o clima predominante no estado do Amazonas	Equatorial quente e úmido
02	O rio mais sinuoso do mundo fica no Amazonas. Qual o nome dele?	Juruá
03	Por que o rio Solimões tem a cor barrenta?	Devido à grande quantidade de sedimentos em suspensão
04	Qual é a forma do relevo predominante no Amazonas?	Depressão
05	Qual é o maior afluente da margem esquerda do rio Amazonas?	Rio Negro
06	Quantos municípios o Amazonas possui?	62
07	Em qual país está a nascente do Rio Negro?	Colômbia
08	Em qual país está localizada a nascente do Rio	Peru

	Amazonas?	
09	Perde a vez!	-
10	Como são aproveitados os rios no Amazonas?	Transporte, pesca etc.
11	Cite três consequências do desmatamento na Amazônia.	Erosão, assoreamento dos rios, perda da biodiversidade
12	Como é chamado o processo de liberação de vapor d'água da floresta para a atmosfera?	Evapotranspiração
13	Qual é o tipo de solo predominante no Amazonas?	Latossolo
14	Perde a vez!	-
15	Cite 03 características da Floresta Amazônica.	Latifoliada, arbórea e perene
16	Como é chamado o maior afluente da margem esquerda do rio Amazonas, na Amazônia, na América do Sul. É o mais extenso rio de água negra do mundo, e o segundo maior em volume de água - atrás somente do Amazonas, o qual ajuda a formar.	Rio Negro
17	Diga o nome do fenômeno natural caracterizado por grandes e violentas ondas que são formadas a partir do encontro das águas do mar com as águas do rio.	Pororoca
18	Os rios da Amazônia são classificados em três tipos, de acordo com a coloração. Quais são?	Rios de águas negras, barrentas e cristalinas
19	Qual a cor dos rios que possuem elevados ácidos húmicos e fúlvicos, resultados da decomposição do húmus no solo. Nascem em terrenos de planície e carregam areia e húmus?	Negras
20	Qual é o pico mais alto do Brasil, localizado na Serra do Imeri no Planalto Residual Norte Amazônico, no estado do Amazonas, fronteira entre Brasil e Venezuela?	Pico da Neblina

Continuação Quadro 1

3.3 Bingo dos municípios do Amazonas

O objetivo desse jogo é familiarizar os alunos com os nomes dos municípios, na maioria das vezes, desconhecido deles e despertar a curiosidade sobre os mesmos.

Para a confecção do jogo foram impressos cartelas em branco e o nome de 20 municípios que posteriormente foram fixados em um painel de TNT como mostrado na Figura 3.

Cada aluno recebeu uma cartela em branco e deveria escolher dentre os 20 nomes, apenas 9 e escrever com caneta os nomes na sua cartela.

O mediador sorteava de um envelope que continha os mesmos nomes do painel e o aluno que tivesse em sua cartela o nome sorteado deveria marcar. Conforme os municípios eram sorteados, cabia ao professor fornecer informações do município sorteado e instigar os alunos a falarem o que sabiam sobre ele. Ao final da atividade foi proposto aos alunos que realizassem pesquisa sobre um município que até então era desconhecido para eles.



Figura 3: Apresentação do Bingo Geográfico. Foto: arquivo pessoal.

Outra variação do jogo, após essa primeira rodada, é distribuir novas cartelas para os alunos escolherem 9 municípios e escreverem os nomes na cartela e ao sortear um nome do envelope, em vez de o professor falar o nome do município, ele deve apenas citar as características geográficas, tendo o aluno que associar as características ao nome do município e, caso tenha o município sorteado, marcar na sua cartela. É possível que muitos alunos passem “batido”, oportunizando novos sorteios de municípios. Caso após sortear os 20 municípios e ninguém tiver bingado, o professor deve fornecer as características geográficas mais o nome do município.

3.4 Quebra-cabeça da Região Metropolitana de Manaus

O objetivo é identificar os municípios que compõem a Região Metropolitana de Manaus (RMM), visando despertar a curiosidade e o interesse acerca das relações entre as características urbanas, rurais e ribeirinhas das cidades inseridas na RMM, bem como os problemas na circulação de pessoas e mercadorias, em virtude das grandes distâncias que podem ser evidenciadas no mapa que surgirá com a montagem do quebra-cabeça.

Para a confecção do jogo foram utilizados: mapa colorido e com os contornos para quebra-cabeça; tabuleiros de isopor; palitos com os nomes dos Municípios; mapa mudo da Região Metropolitana de Manaus. O jogo foi confeccionado com placas de isopor de 50 cm revestidas com TNT. Nesta foi colado o mapa mudo na parte inferior do tabuleiro e a parte superior foi reservada para a montagem do quebra-cabeça. Os nomes dos municípios foram digitados, recortados no tamanho de 4 cm e colados nos palitos, que foram espetados no mapa mudo de acordo com a disposição geográfica dos Municípios. O jogo consiste em montar o

quebra-cabeça no tabuleiro e localizar os Municípios no mapa mudo, no tempo determinado pelo mediador conforme pode ser observado na Figura 4.



Figura 4: Quebra-cabeça região metropolitana de Manaus. Foto: arquivo pessoal.

3.5 O Circuito

Após a confecção dos jogos pelos alunos e pela docente, a elaboração das regras, a testagem dos jogos para possíveis ajustes no material e/ou nas regras, procedeu-se a aplicação dos mesmos com as demais turmas e com os alunos que os elaboraram.

O circuito aconteceu no auditório da EMEF Rosa Sverner conforme mostra a Figura 5. O ambiente foi organizado em círculo, deixando o centro livre para o jogo da Trilha Geográfica. Nesse círculo se posicionaram os jogos: Jogo da Memória Municípios do Estado do Amazonas, Quebra-cabeça da Região Metropolitana de Manaus e Bingo dos Municípios do Amazonas e os alunos do 7º ano A, que foram mediadores dos jogos em todo o circuito.

As partidas foram organizadas da seguinte maneira: 4 (quatro) jogos da memória, 4 (quatro) jogadores para cada jogo, somando um total de 16 (dezesesseis) alunos envolvidos, 1 (uma) Trilha Geográfica com 3 (três) alunos por partida, 10 cartelas de bingo por turma, uma cartela para cada aluno, sendo 10 (dez) alunos envolvidos, 10 (dez) quebra-cabeças, 1 (uma dupla) para cada jogo, sendo 20 (vinte) alunos envolvidos.



Figura 5: Circuito: Auditório EMEF Rosa Sverner. Fonte: arquivo pessoal.

Durante o circuito observou-se primeiramente a curiosidade e o interesse dos alunos pelos jogos, pois nem todos participaram da confecção. Em um segundo momento os alunos se posicionaram e começaram a interagir com os colegas de turma, professores e mediadores através dos jogos. Num terceiro instante mostraram-se empolgados com a prática diferente, dinâmica e ficavam decepcionados quando o mediador anunciava o fim da partida e da participação deles no circuito.

Como se tratava de jogos com adolescentes, nos preparamos para algum eventual desequilíbrio ou desentendimento entre os participantes e, para nossa surpresa, nenhum fato dessa natureza ocorreu, muito pelo contrário, os alunos maiores dos 8º e 9º anos demonstraram maturidade e espírito esportivo durante todo o evento, respeitando as regras dos jogos e a mediação do 7º ano A. Observou-se também que alguns professores participaram do circuito, e essa prática foi muito positiva, pois os alunos sentiram-se motivados e desafiados a jogar com eles. Dos jogos, a Trilha era a mais vistosa e estava no centro da sala, mas foram os jogos de dupla e grupo que despertaram maior atenção dos alunos.

5 RESULTADOS

Após a realização do Circuito de Jogos, por meio da Amostragem Aleatória Simples, onde todos os alunos tinham a mesma possibilidade de serem escolhidos, por meio do sorteio de 10 alunos por turma, obteve-se uma amostra de 40 alunos, sendo 10 de cada série do Ensino Fundamental II (6º ao 9º) que responderam a um questionário para identificar como

perceberam as atividades desenvolvidas e a contribuição delas para o aprendizado. O resultado está sintetizado em gráfico na Figura 6.

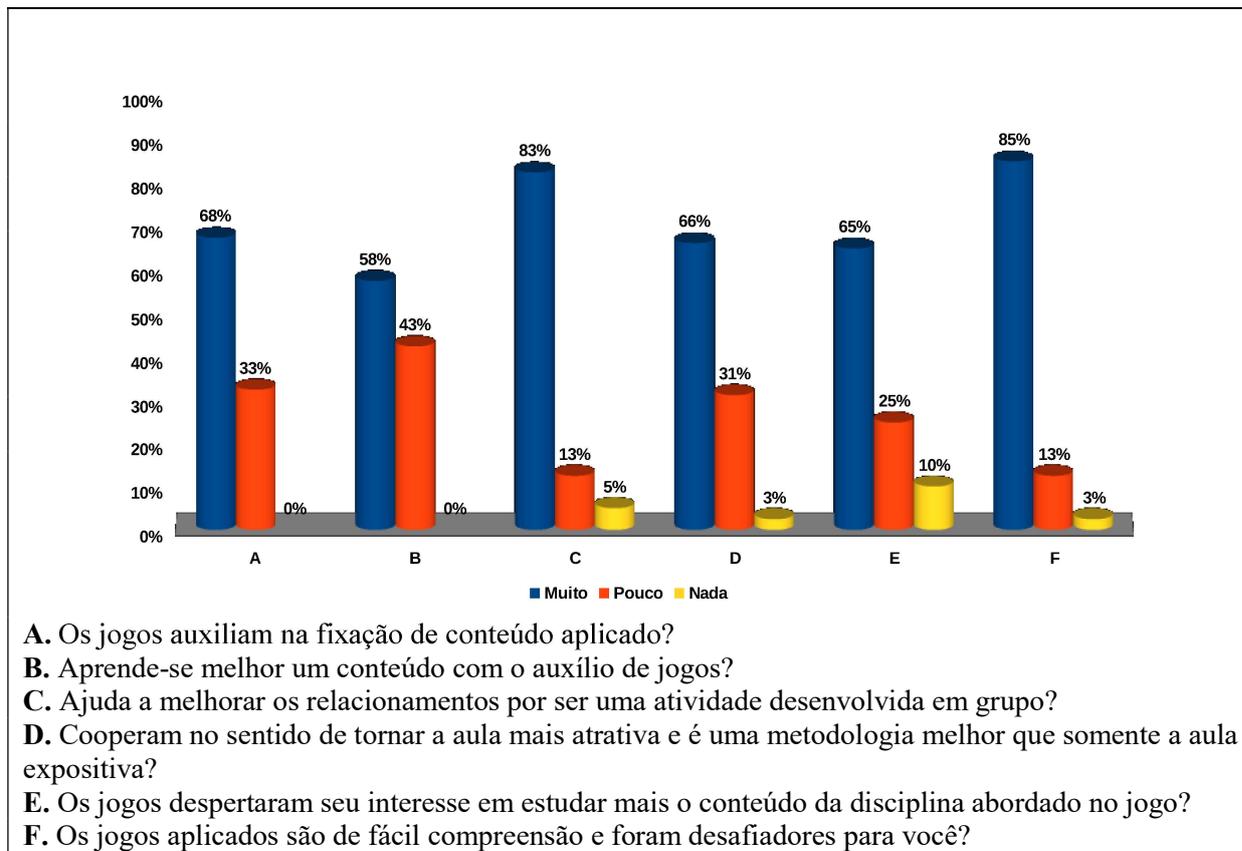


Figura 6: Percepção dos Alunos com relação ao uso de jogos na aula de Geografia. Fonte: Elaborado pelas autoras.

Os dados apontam que 68% dos alunos afirmam que os jogos auxiliam na fixação dos conteúdos abordados durante a atividade lúdica. No entanto, o que chama a atenção é que mais de 40% (item B no gráfico) acreditam que aprende-se pouco com o auxílio de jogos. Esse dado é significativo, pois retrata a desconfiança dos alunos com relação à utilização dessa ferramenta pedagógica e isso é reflexo da desvalorização que os jogos tiveram nas últimas décadas em virtude do processo de industrialização que exerceu forte influência na escola e passou a preparar os alunos para o mundo do trabalho, e nessa perspectiva o lúdico em sala de aula era considerado uma atividade não produtiva.

Não só alunos, mas professores, gestores e outros profissionais da educação continuam concebendo os jogos na sala de aula como “perda de tempo”, desprezando suas potencialidades pedagógicas, pois como afirma Verri & Endlich (2009, p. 70) “o ambiente criado pelo jogo reduz a pressão que a sala de aula exerce sobre os alunos, faz com que o

indivíduo mude seus hábitos, assuma atitudes e tenha um papel ativo sobre o seu aprendizado”.

Portanto, é preciso criar uma cultura do uso do lúdico para fins pedagógicos na escola baseado em um planejamento eficiente, visto que mais de 60% dos alunos entrevistados apontam que a utilização de jogos coopera no sentido de tornar a aula mais atrativa e é uma metodologia melhor que somente a aula expositiva, contribuindo ainda para despertar o interesse em estudar mais o conteúdo abordado.

Durante a elaboração dos jogos foi perceptível que os alunos concebem o jogo como uma atividade de verificação do conteúdo, mas não conseguem percebê-lo como uma estratégia que possui um conteúdo intrínseco em si. Portanto, é imprescindível o acompanhamento do professor em todas as fases para que a cada resposta errada ele possa esclarecer as dúvidas, suscitando novos questionamentos, interagindo com os alunos de modo a incentivá-los à pesquisa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho realizado com jogos que abordavam aspectos da Geografia do Amazonas possibilitou um olhar mais reflexivo e comprobatório sobre a necessidade de práticas pedagógicas diferenciadas, desafiadoras e ousadas. A participação e o envolvimento dos alunos no circuito foi bastante expressiva e destaca-se o empenho deles em revisar o conteúdo para elaborar os jogos, visto que foram confeccionados por alunos que previamente tiveram aulas acerca do conteúdo dos jogos.

Além dos alunos, professores que acompanhavam as turmas também tomaram parte nas atividades e, embora os professores ainda apresentem muita resistência a esse tipo de prática, por exigir mais pesquisa, mais tempo disponível, mais recurso material, dentre outros motivos, eles ficam inspirados quando práticas assim ocorrem dentro da escola, pois começam a pensar em maneiras de como adaptar para contemplar as suas disciplinas.

Enquanto educadores, sabemos que as mudanças no âmbito educacional dependem de um sistema macro e que não temos as condições ideais de trabalho, faltam materiais e tempo para planejar e elaborar atividades diferenciadas, mas não podemos desanimar. Devemos motivar nossos alunos a aprenderem por meio de momentos mais dinâmicos e válidos, experimentando novos caminhos, novas estratégias e estando sempre aberto ao novo e às situações desafiadoras, e não mais repetir “já tentei de tudo, esse aluno não tem jeito”, pois sempre podemos encontrar um jeito de seduzir o aluno para aprender.

THE PLAYERFUL IN TEACHING OF THE AMAZON GEOGRAPHY: EXPERIENCE REPORT

ABSTRACT

This article is an account of experience of using games as part of Geography teaching-learning process. The goal was to manufacture with students games that addressed Amazon Geography content. This activity was developed during the Geography lessons with a group of sixth year of EMEF Rosa Sverner in Manaus -AM . The culmination of the activity was through a game circuit applied with students from the other series of the same level of education. Through games we could perceive the interaction between those involved , skills researching , creativity, development and enforcement of rules and especially as the process of teaching and learning can develop in a more relaxed way .

Keywords: Play. Pedagogical practices. Teaching-learning process.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1998.

BORGES, R. M. R.; SCHWARZ V. O Papel dos jogos educativos no processo de qualificação de professores de Ciências. *In: Encontro Ibero-Americano de Coletivos Escolares e Redes de Professores que fazem investigação na sua escola. Anais...* Rio Grande do Sul, 2005. Disponível em: <<http://ensino.univates.br/~4iberoamericano/trabalhos/trabalho074.pdf>>. Data de Acesso: 18 de novembro de 2015.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por Que Utilizar Jogos Educativos no Processo de Ensino Aprendizagem?** Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ). Rio de Janeiro, 2003.

PIAGET. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

RIZZO, Gilda. O Método Natural de Alfabetização. *In: ALVES, Francisco. Alfabetização Natural*. Rio de Janeiro: Editora Francisco Alves, 1988, p. 33-129.

SANT'ANNA, Ilza Martins; SANT'ANNA, Victor Martin. **Recursos educacionais para o ensino: quando e por quê?** Petrópolis: Vozes, 2004.

SOUZA, Edison Roberto. O lúdico como possibilidade de inclusão no Ensino Fundamental. **Revista Motrivivência**, v. 8, n. 9, p. 339-347, Dez. 1996.

STEFANELLO, A. C. **Didática e Avaliação da Aprendizagem no Ensino de Geografia**. Curitiba: IbpeX, 2008.

VIEIRA, C. E.; SÁ, M. G. de. Recursos Didáticos: do quadro-negro ao projetor, o que muda? *In*. PASSINI, E. Y. *et al.* **Prática de Ensino de Geografia e Estágio Supervisionado**. São Paulo: Contexto, 2007, p. 101-116.

VERRI, J. B.; ENDLICH, Â. M. A utilização de jogos aplicados no ensino de geografia. **Revista Percorso NEMO**, Maringá, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009.

Recebido em 10/09/2019.

Aceito em 20/04/2020.