



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS VIRTUAIS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: UM ESTUDO DE CASO NA ESCOLA ESTADUAL ISABEL RODRIGUES DE MELO

Gilberto Ivens de Araújo Tavares

Graduado em Geografia pelo IFRN

ivens_gilberto@yahoo.com.br

Karla Rodrigues de Almeida

Especialista em Educação pela Universidade Estadual da Paraíba

Karlaalmeida.1@hotmail.com

José Wellington Farias da Silva

Especialista em Educação pela Universidade Estadual da Paraíba

e-mail: wellington.ibf@hotmail.com

Resumo:

Nos dias de hoje, grande parte dos alunos sentem dificuldades em compreender alguns conceitos trabalhados em sala de aula, além disso muitos tem dificuldades em transpor tais saberes para sua própria realidade. Existe uma certa carência em suprir as necessidades de mudanças na escola. A escola não mudou, ou pelo menos não se adequou as rápidas mudanças tecnológicas advinda da revolução técnico científica informacional, os modelos didáticos não evoluíram, entretanto as metodologias de avaliações continuam as mesmas. Com o atual crescimento e desenvolvimento dos avanços tecnológicos, surge a necessidade de se aplicar novas metodologias para o ensino e o aprendizado dos alunos. Desse modo, o presente artigo tem como objetivo geral analisar se a utilização de jogos virtuais tem facilitado a compreensão do processo de aprendizagem, o rendimento e a frequência dos alunos do 1º ano do ensino médio da Escola Estadual Izabel Rodrigues de Melo ou apenas os entretém. Para a realização deste trabalho foi feito um levantamento bibliográfico para a compreensão e importância do uso de jogos no ensino de geografia, em seguida foi desenvolvido um estudo de caso, baseado numa análise quantitativa e qualitativa. Numa turma do 1º ano único do Ensino Médio ano de uma escola pública, num total de 35 alunos.

Palavras-chave: jogos virtuais, ensino, geografia.



INTRODUÇÃO

Nos dias de hoje, grande parte dos alunos sentem dificuldades em compreender alguns conceitos trabalhados em sala de aula, além disso muitos tem dificuldades em transpor tais saberes para sua própria realidade. Existe uma certa carência em suprir as necessidades de mudanças na escola.

A escola não mudou, ou pelo menos não se adequou as rápidas mudanças tecnológicas advinda da revolução técnico científica informacional, os modelos didáticos não evoluíram, entretanto as metodologias de avaliações continuam as mesmas.

Com o atual crescimento e desenvolvimento dos avanços tecnológicos, surge a necessidade de se aplicar novas metodologias para o ensino e o aprendizado dos alunos. Desta forma, é de fundamental importância a aplicação de novos métodos que tende a tornar o ensino mais eficiente, neste caso a utilização de jogos nesse processo possui um alto valor educativo e motivador.

Nesse contexto, o jogo vem como um estímulo tanto para melhorar a compreensão do conteúdo, quanto para o crescimento e o desenvolvimento intelectual do aluno e também é fundamental para atingir a responsabilidade e a maturidade. É mais uma forma de levar o conteúdo aos alunos motivando-os a estudar de maneira envolvente.

Salienta-se que, a inclusão de novas metodologias e modelos didáticos pedagógicos que busquem auxiliar nas necessidades encontradas no processo de ensino aprendizagem na realidade escolar é de grande importância e também necessário para que possua maior envolvimento dos alunos.

De acordo com Castellar e Villena, (2010) os jogos são situações de aprendizagens que possibilitam a interatividade entre aluno e professor, e aluno –aluno, estimulam a cooperação, tornando o ambiente escolar mais descontraído, auxiliando na superação do egoísmo infante juvenil, ao mesmo tempo em que ajudam na formação de conceitos.

Ademais, as atividades com jogos rompem com o paradigma tradicional ainda mantido pelos professores nos dias de hoje. Essas atividades inovadoras conduzem o aluno para um processo de assimilação ainda maior, possibilitando a oportunidade de melhorar sua capacidade cognitiva, construindo um raciocínio lógico e tornando o processo de aprendizagem mais significativo. No entanto, para se ter um desenvolvimento satisfatório do ponto de vista cognitivo, a inclusão de jogos na escola é imprescindível o planejamento prévio. Antes de disponibilizá-los para o alunado, é importante analisar a variedade e a quantidade disponível para avaliar se todos podem jogar ao mesmo tempo ou se é necessário



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

fazer um rodízio. Além disso, os jogos devem ser atraentes e bonitos e ter bom acabamento.

Segundo Callaio (2005), os jogos no ambiente de sala de aula devem ser desenvolvidos e trabalhados com cautela, de forma a contribuir para o processo de ensino aprendizagem da criança, principalmente quando visar trabalhar algum conteúdo escolar, ou quando dentro do ambiente da escola. Deve-se evitar, por exemplo, que a atividade possa se tornar um material que desperte uma competição negativa, ou que se constitua numa mera atividade recreativa.

Visando a melhoria de compreensão e aprendizado dos alunos, de modo que esse aprendizado não se torne apenas saber ou conhecer algo, mas que possa incluir outros níveis de conhecimento que resultem em habilidades e atitudes no sentido da formação dos mesmos como seres humanos, É que surgiu o interesse de pesquisar, dentre as muitas possibilidades existentes para inovar no ensino, apresentar algumas reflexões sobre a utilização de jogos e avaliar de forma concreta uma experiência neste sentido, especialmente para o ensino de Geografia.

Desse modo, o presente artigo tem como objetivo geral analisar se a utilização de jogos como “Megapolis”, “Capitais do mundo”, “Cidades do Mundo Junior”, “Perguntados”, “Seterra” e etc, tem facilitado a compreensão do processo de aprendizagem, o rendimento e a frequência dos alunos do 1º ano do ensino médio da Escola Estadual Izabel Rodrigues de Melo ou apenas os entretém.

Os objetivos específicos são os seguintes: compreender a importância do uso de jogos no ensino de geografia, avaliar a interação entre professor aluno e aluno- aluno através da utilização do jogos no ensino de geografia, verificar se o uso dos jogos tem favorecido a participação ativa dos alunos em atividades escolares, sendo uma ferramenta eficaz no combate ao baixo rendimento e evasão escolar.

A questão central colocada foi o uso de jogos virtuais tem contribuído para compreensão dos conceitos geográficos e melhorado o rendimento dos alunos do 1º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Izabel Rodrigues de Melo ou apenas os entretém?

Partindo dessa problemática temos as seguintes hipóteses: os jogos são objetos indispensáveis para o desenvolvimento intelectual dos alunos, as atividades com jogos atraem o aluno provocando no mesmo o desenvolvimento de habilidades que enriquecem o processo de ensino aprendizagem, os jogos virtuais estimulam a participação, interatividade, cooperação, análise crítica e motivação dos alunos.

METODOLOGIA

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Para a realização deste trabalho foi feito um levantamento bibliográfico para a compreensão e importância do uso de jogos no ensino de geografia, em seguida foi desenvolvido um estudo de caso, baseado numa análise quantitativa e qualitativa, numa turma do 1º ano único do Ensino Médio ano de uma escola pública, num total de 35 alunos.

Pretendeu-se com esta pesquisa saber se a utilização do jogo como recurso contribuiu para a consolidação de conhecimentos e motivação em Geografia por parte dos alunos. Para tanto foi realizado a elaboração de um inquérito aplicado aos alunos da turma, 5 jogos e fichas de trabalho, o registo de opiniões/sugestões por parte dos alunos sobre o recurso, e por fim o inquérito final.

Para turma do primeiro ano único da Escola Isabel Rodrigues de Melo foram aplicados os jogos e respectivas fichas de trabalho relacionadas aos conhecimentos da disciplina de geografia. Os alunos trabalharão de forma grupal e individual, prevalecendo os trabalhos em grupo. Os jogos foram utilizados com base nos conteúdos ministrados em sala de aula, servindo para ajudar e tentar aproximar os alunos do conteúdo de modo a facilitar a aprendizagem dos mesmos. Os temas que foram analisados na disciplina da geografia são:

- Movimentos da terra Localização e Orientação espacial,
- Mapas (tipologias e componentes)
- O meio natural (relevo, hidrografia, clima e vegetação);
- Bases sociais do espaço

RESULTADOS E DISCUSSÕES

“Há poucas décadas o ensino de geografia apresentava um caráter meramente descritivo e propositalmente alienante” (CAVALCANTI,1998, p.33). Durante vários anos, o ensino de geografia se resumia a decorar o nome de rios, tipos de relevo, capitais de países e estados. Este tipo de pensamento levou a ciência geográfica para longe da realidade dos atores participantes do processo de ensino e aprendizagem. De acordo com Vessentini (1992):

Esse foi um dos motivos que o tradicionalismo ficou arraigado e é inclusive exigido por muitos pais que querem ver seus filhos com o maior número possível de informações. Muitos exames já por anos vestibulares também exploram informações matemáticas da geografia, algo que nos remete à prática de um ensino de geografia mnemônico, confuso e sem objetivo para a realidade, para o conhecimento do espaço. (VESENTINI,1992.p.47)



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Essas características de memorização de diversos conceitos geográficos não deixaram de fazer parte do conteúdo curricular da Geografia em sua relevância, mas decorá-la de forma descontextualizada dificulta o questionamento do discente, no que se refere a seu papel enquanto cidadão propositivo e atuante no mundo.

Segundo Cavalcanti (1998), nos anos finais da década de 1970 este paradigma começa a ser mudado, pois surge um momento de intensas transformações no âmbito da pesquisa e ensino, este momento ficou conhecido como Movimento de Renovação da Geografia. A partir deste momento, muitos foram os caminhos escolhidos. Isso ocorre para se fazer uma análise crítica da fundamentação teórico-metodológico da ciência geográfica e para se propor alternativas ao modo de trabalhar essa ciência enquanto matéria escolar.

Dessa forma, de acordo com Oliveira (1989):

As reformulações da ciência geográfica levaram, então, a alteração significativa no campo do ensino de Geografia, mesmo porque alguns dos pesquisadores mais expressivos circularam nas duas áreas de investigações. Atestam isso os inúmeros trabalhos produzidos, nas últimas décadas, que denunciaram as fragilidades de um ensino com base na Geografia Tradicional e que propuseram o ensino de uma Geografia nova. No Brasil, o movimento de renovação do ensino de Geografia faz parte de um conjunto de reflexões mais gerais sobre os fundamentos ideológicos e políticos da ciência geográfica, iniciando no final da década de 1970. (OLIVEIRA,1989, p.34)

Nesse contexto, aparece a geografia crítica que teve um papel fundamental para a melhora do processo de ensino e aprendizagem, pois ela, segundo Vessentini (1992), concebe o espaço geográfico como um espaço social formado a partir do movimento dialético, repleto de lutas e conflitos sociais. O mesmo autor ainda reforça que:

Essa geografia radical ou crítica coloca-se como ciência social, mas estuda também a natureza como recurso apropriado pelos homens e como uma dimensão da história, da política. No ensino, ela se preocupa com a criticidade do educando e não com “arrolar fatos” para que ele memorize. (VESENTINI,1992a, p.22).

Nota-se, que este novo paradigma foi um passo importante no ensino de geografia, todavia, é preciso ressaltar que ainda nos dias de hoje muitos professores que se auto denominam “críticos”, continuam a praticar uma didática tradicional como a utilização do livro didático exclusivamente como única fonte de conhecimento geográfico, uso de avaliações baseados no método de memorização de dados como nomes de rios, nomes de capitais , entre outras práticas que não contribuem para um processo de reflexão e criticidade nos seus alunos.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

De acordo com Cavalcanti (1998), o ensino de geografia deve ter como finalidade básica de ação, trabalhar o aluno juntamente com suas referências adquiridas na escola e sistematizá-las em contato com a sociedade, com o cotidiano para assim criar um pensar geográfico que leve em consideração a análise da natureza com a sociedade e como estas se relacionam e quais as dinâmicas resultantes deste relacionamento. Diante disso, Danneli (2007), afirma que:

O ensino de geografia pode levar os alunos a compreenderem de forma mais ampla a realidade, possibilitando que nela interfiram de maneira mais consciente e propositiva. Para tanto, porém, é preciso que os educandos adquiram conhecimentos, dominem categorias, conceitos e procedimentos básicos com os quais este campo de conhecimento opera e constitui suas teorias e explicações, de modo a poder não apenas compreender as relações socioculturais e o funcionamento da natureza às quais historicamente pertence, mas também conhecer e saber utilizar uma forma singular de pensar sobre a realidade, ou seja, o conhecimento geográfico. (DANNELI,2007, P.78)

Assim, para que os alunos possam compreender o espaço produzido, é essencial entender as relações entre os homens, tudo depende de que forma eles se organizam para a produção e distribuição dos bens materiais, os espaços que se produzem vão adquirindo determinadas formas que materializam essa organização no ensino da geografia.

Atualmente, temos visto que muitos estudantes do ensino fundamental e do ensino médio tem apresentado muitas dificuldades no que se refere aos conceitos trabalhados em sala de aula e também sentem dificuldades em relacionar os conteúdos ministrados com a sua própria realidade.

Há também diversos desafios que são encontrados pelos professores na sua vida profissional; ultimamente, este desafio se torna mais evidente, sobretudo, devido às grandes transformações que o ensino vem passando.

Diante disso, o educador precisa definir por meio do planejamento os seus objetivos, as estratégias e métodos a serem trabalhados com os alunos, conduzindo os, até os conhecimentos, através de uma mediação didática, seja com a utilização do livro didático ou de outras formas inovadoras de ensino.

Segundo Castelar (2010) É imprescindível pensar sobre as metodologias utilizadas em salas de aula, sendo que é de fundamental importância saber utilizar essas metodologias para a inserção dos alunos no seu contexto social, relacionando a teoria da prática.

Nos dias de hoje, com o avanço das novas tecnologias da informação, o uso de aulas expositivas com o quadro e giz, bem como o uso do livro didático, muitos professores não tem obtido bons resultados no que concerne o aprendizado significativo. Diante dessas novas tecnologias, há o problema de conquistar a atenção do



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

aluno, porque tais recursos acabam ficando distantes do mundo dos alunos, que hoje se encontram muito vinculados à informática. Por isso, o professor deve procurar diversificar suas aulas, adotando também outros recursos didático pedagógicos, de modo que sua aula não seja monótona e sem interesse para os alunos.

Nesse contexto, conforme Libaneo (1998) novas maneiras de ensinar estão sendo propostas, em especial as metodologias consideradas lúdicas, que proporcionam prazer e aprendizagem. De acordo com Rosseto (2009), o professor deve buscar a utilização de recursos didáticos práticos que prendam a atenção dos alunos, visando a obtenção de maior eficácia no processo de ensino-aprendizagem.

Um dos aspectos relevante nos jogos é o fato de provocarem nos alunos um desafio genuíno, gerando ao mesmo tempo mais interesse e prazer pela disciplina. Por isso é tão importante sua implantação na cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos mais variados tipos de jogos existentes, e ainda o aspecto curricular que se deseja desenvolver. (ROSSETO,2009, p.31)

O uso de metodologias de ensino diferenciadas pode ocorrer a partir da utilização de recursos variados, como jogos, vídeos, músicas, dentre outros, sendo que esses recursos, aliados às aulas, fazem com que as mesmas se tornem mais interativa e produtiva. O jogo é um recurso didático em que o professor pode tornar suas aulas mais dinâmicas, tanto para si mesmo, quanto para os alunos, os quais serão os mais beneficiados, pois terão um domínio ou habilidade a partir da realização de atividades que lhes proporcionarão prazer.

Assim, de acordo Tiellet et al., (2007), os jogos, de modo geral, são utilizados na educação por desenvolverem capacidades, conhecimentos, atitudes e habilidades, dentre as quais se destacam: favorecem a mobilidade, a imaginação, a diversão, o respeito às regras, o desenvolvimento do raciocínio lógico e comum, entre outros.

Segundo Kishimoto (2001):

[...] o jogo é uma atividade que sempre esteve presente em diferentes culturas e sociedades, fazendo parte do desenvolvimento histórico destas. Em algumas, principalmente nas mais primitivas, ele fazia parte dos rituais de passagem de uma fase para outra da vida, da infância para a adulta, estabelecendo um marco delimitador dessas fases, considerando que algumas habilidades se evidenciavam por meio das regras estabelecidas para os jogos, específicos para este fim (KISHIMOTO,2001, p.124)

Percebe-se então, que a utilização dos jogos estimula a capacidade de comunicação e interação entre os alunos, contribuindo para o desenvolvimento intelectual através do



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

exercício da atenção e sobretudo pelo incentivo a imaginação e criatividade, que é importantíssimo no processo de ensino e aprendizagem.

Ainda nesse contexto Tiolet (2010) afirma:

O jogo vem como um estímulo tanto para melhor compreensão do conteúdo, quanto para o crescimento e o desenvolvimento intelectual do aluno – fundamental, também, para atingir a responsabilidade e a maturidade. É mais uma forma de levar o conteúdo aos alunos motivando-os a estudar de maneira envolvente. (TIELET,2010, p.34)

Nesse sentido, Antunes (2006) assegura que o jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem e no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados.

Já para Castellar (2010) é importante o educador saber como utilizar o jogo como um recurso didático para que assim tenha resultados positivos no ensino e aprendizagem

Em qualquer atividade escolar seja ela jogos ou outras, deve haver uma sequência lógica: objetivos, público – alvo, materiais, adaptações, tempo, espaço, dinâmica, papel do adulto, proximidade a conteúdos, avaliação da proposta e continuidade. Colocando em prática esses fatores o professor possibilitará ao aluno a associação de habilidades para a construção do raciocínio lógico. (CASTELLAR,2010, p.23)

Para Stefanello (2009) Tratando-se de jogos, é essencial ter em mente o que se quer atingir, quais objetivos a serem alcançados, o comportamento que pretende-se mudar, dando suporte ao professor para que ele saiba se a técnica empregada está em função das necessidades dos participantes, tendo assim uma segurança maior no momento de atribuir a avaliação de acordo com os objetivos a serem atingidos. Decidido os objetivos dos jogadores e as regras, que deverão ser claras, para que não haja dúvidas durante a partida, dá-se o início ao jogo.

Conforme Rosseto 2009) Pode- se praticar o jogo pelo jogo, como uma mera atividade lúdica sem a preocupação de se trabalhar conteúdos, porém quando o objetivo é a aprendizagem, esta deve ser planejada e orientada para se atingir os objetivos propostos. Por isso o professor precisa ter sensibilidade para desenvolver esse tipo de atividade. Se ele deseja que ocorra mudanças significativas, tornando a aprendizagem mais eficiente precisa conhecer e estar ciente da metodologia que se estará utilizando, considerando que o aluno é o sujeito cognoscente e o professor o mediador do processo.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Segundo Castelar (2010), o uso de jogos contribui para um ensino que confere ao aluno um papel ativo na construção dos novos conhecimentos, pois permite a interação com o objeto a ser conhecido, estimulando assim um intercâmbio de ideias e hipóteses diferentes, além de possibilitar conflitos, desequilíbrios e a construção de novos conhecimentos, tornando o aluno apto para o aprender a fazer, o relacionar, o constatar, o comparar, o construir e o questionar.

Dessa forma, entende-se que a elaboração e execução de jogos em sala de aula podem ser imprescindíveis ferramentas no auxílio do processo de ensino e aprendizagem, pois ao ser pensado e elaborado com fins didáticos, ele pode contribuir de uma forma rica para que o professor investigue os processos e as dificuldades apresentadas pelos alunos durante sua resolução.

Nesse contexto, Macedo (2010) reforça:

O interessante na aplicação dos jogos é perceber como os alunos interagem com essas atividades desafiadoras, diagnosticando quais habilidades cognitivas ela apresenta ou precisa desenvolver- descentralização espacial, reversibilidade, conservação abstração de pensamento, etc. que conhecimentos prévios ela possui sobre as noções sócio espaciais, que precisam ser sistematizadas para que amplie seu nível de conhecimento. (MACEDO,2010, p.54)

Todas essas considerações demonstram a importância de se repensar o papel docente, para que este torne-se mais crítico, autônomo, capaz de organizar suas aulas, levando em conta as diferentes etapas de desenvolvimento cognitivo dos seus alunos, a necessidade do diagnóstico dos conhecimentos prévios, bem como o conhecimento devido sobre as habilidades cognitivas indispensáveis para o desenvolvimento intelectual dos seus alunos.

Nesse contexto, a pesquisa realizada tinha as seguintes perguntas: você considera importante a utilização de novas técnicas didáticas no processo de ensino da disciplina de Geografia? ; Você acha interessante estar envolvido em conjunto ao Professor e toda a turma de sala de aula na confecção de novas e diferentes atividades que busquem facilitar a aprendizagem? ; os jogos virtuais utilizados foram de fácil compreensão? ; você deseja que essa metodologia seja introduzida no seu cotidiano? Por meio do questionário foi possível identificar a reação dos alunos da atividade proposta, sendo que 88% dos alunos entrevistados consideraram importante a utilização de jogos no processo de ensino, interagir com os colegas e professor, facilitando a aprendizagem de temas complexos para eles; 12% dos alunos entrevistados consideraram as perguntas de difícil compreensão, demonstrando uma dificuldade normal nos dias atuais aos temas geográficos, e em outras áreas também. .



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

O principal objetivo da utilização de novas metodologias é o crescimento e desenvolvimento intelectual do aluno, levando-os a tornarem-se indivíduos responsáveis e motivados a transformar sua própria realidade, tornando-se mais críticos. Com a aplicação das atividades lúdicas a interação entre professor e aluno aumenta, pois se torna mais fácil a assimilação de conteúdos que são difíceis. Desse modo, o papel do professor é de ser mediador devendo buscar planejar o conteúdo da melhor maneira possível a fim de desenvolver o raciocínio dos alunos.

CONCLUSÕES

Na sala de aula a utilização de jogos deve tornar o ensino dos conceitos geográficos mais eficientes e com maior valor pedagógico e educativo, devendo assim ser estimulado a proporcionar aos alunos uma melhor compreensão do conteúdo e não ser apenas mais um jogo. Com isso o lúdico passa a ser uma estratégia a ser usada como estimulante na construção do conhecimento.

No ensino de Geografia as atividades lúdicas devem tratar de questões e fatores das mais diversas áreas como distribuição geográfica, mapas, localização territorial, ou seja, não somente temas ligados a assuntos físicos, mas também a acontecimentos políticos que exerçam influência sobre a população de um modo geral.

O ambiente a ser recriado pelos jogos deve entrar em contato com determinado tipo de acontecimento ou processo, e as possíveis evoluções que a sociedade passou, fazendo com que o aluno possa acompanhar essas transformações. Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), o professor deve evitar as aulas tradicionais, utilizando recursos didáticos que estimulem os alunos (aulas práticas, utilização de maquetes, fotografias aéreas, imagens de satélite, recursos lúdicos, entre outros).

Nesse sentido, notamos que a atividade com jogos realizada na escola Isabel Rodrigues de Melo teve repercussão positiva, pois, a maioria dos alunos achou a aula dinâmica e divertida, alunos de outras salas mostraram grande interesse em participar da atividade e foram incluídos. Salienta-se que os alunos interagiram de maneira cordial.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Inteligências múltiplas e seus jogos: introdução**, v. 1. Petrópolis: Vozes, 2006.

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010. (Coleção Ideias em Ação).

CALLAI, H. C. **Aprendendo a ler o mundo: a Geografia nos anos iniciais do ensino fundamental**. Cad. Cedes, Campinas Cad. vol. 25, n. 66, 2005, p. 227-247. Disponível em [http://www.cedes.unicamp.br.acessoem25 de março 2016](http://www.cedes.unicamp.br.acessoem25%20de%20março%202016)

CALLAI, Helena Copetti. **A formação do profissional da Geografia**. 2. ed. Ijuí (RS): Unijuí, 2006. 80 p.

DANELLI, Sônia Cunha de S. (org.). **Projeto Araribá: Geografia: Ensino Fundamental**. 2 ed. São Paulo: Moderna, 2007.

GADOTTI, Moacir. **A organização do trabalho na escola: alguns pressupostos**. São Paulo: Ática, 1993.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2001.

LIBANÊO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1998.

MACEDO, Lino de, PETTY, Ana Lúcia Sicoli, PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e situações problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

OLIVEIRA, Ariovaldo U. de (org.). **Para onde vai o ensino de Geografia?** São Paulo: Contexto, 1989.

PASSINI, Elza Yasuko. **Prática de ensino de Geografia e estágio supervisionado**. São Paulo: Contexto, 2007.

PONTUSCHKA, Nídia Nacib. **Novos Caminhos da Geografia**. São Paulo: Contexto, 2001.

ROSSETO JR, Adriano José... (et al.). **Jogos Educativos: Estrutura e Organização da Prática**. 5 ed. São Paulo: Phorte, 2009.

STEFANELLO, Ana Clarissa. **Didática e avaliação da aprendizagem no ensino da Geografia**. São Paulo: Saraiva, 2009.

SILVA, L. G. **Jogos e situações-problema na construção das noções de lateridade, referências e localização espacial**. In: CASTELLAR, S. Educação geográfica: teorias e práticas docentes. São Paulo: Editora Contexto, 2006.

TIELLET C. A. et al. **Atividades digitais: seu uso para o desenvolvimento de habilidades cognitivas**. In: CICLO DE PALESTRAS SOBRE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 10. 2007, Porto Alegre. Anais eletrônicos... Porto Alegre, 2007.

VESENTINI, José William. **Geografia crítica e ensino**. In VESENTINI, José William. Para uma Geografia Crítica na Escola. São Paulo: Ática, 1992^a