

A LUDICIDADE COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA NO ENSINO DA GEOGRAFIA

Geanne Estevam Silvano¹
geaneestevam@hotmail.com

Maria das Lágrimas Leite Minervino²
profmariamminervino@gmail.com

RESUMO

A educação nos dias atuais passa por uma série de problemas das mais variadas ordens. Um desses problemas está relacionado diretamente ao (des)interesse por parte dos alunos em aprender determinados conteúdos. Desse modo, os professores são desafiados a planejarem aulas que chamem a atenção dos discentes. Os jogos realizados de forma didática no ensino de Geografia constituem numa metodologia bastante atraente e que facilita a aprendizagem por meio da participação ativa destes no processo de produção deste conhecimento. Este estudo, por sua vez, buscou analisar o interesse e aprendizagem de alunos dos anos finais do ensino fundamental de escolas públicas do município de Patos, sertão paraibano. Utilizou a aulas práticas onde foram construídos os jogos pelos próprios alunos de modo que o professor atuasse de forma mediadora. Para a realização deste estudo realizou-se uma pesquisa bibliográfica para fundamentação e em seguida foi feito um estudo de caso nas escolas envolvidas no projeto. Percebeu-se que a partir da realização dos jogos os alunos se mostraram mais interessados o que motivou o aumento da participação e, conseqüentemente, facilitou o processo de ensino-aprendizagem por meio da ludicidade.

Palavras-chave: Jogos didáticos, ensino de Geografia, práticas pedagógicas.

INTRODUÇÃO

As diferentes práticas pedagógicas e educativas vêm contribuir de modo significativo para o processo de ensino-aprendizagem promovendo maior interação entre os sujeitos envolvidos no processo de ensinar e aprender. No entanto, a utilização destas práticas deve levar em consideração vários aspectos, entre os quais, o ano/série da turma, o conteúdo abordado, a turma a que se destina e, de modo especial, cada aluno em particular.

Por outro lado, as metodologias utilizadas no ambiente escolar precisam ser constantemente (re)pensadas, uma vez que os alunos se mostram interessados pelo “novo” apresentado de uma forma “inovadora”. Diante disso, os professores de Geografia e das demais

¹ Licenciada em Pedagogia pela UFRN, especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional/FIP e aluna do programa de pós-graduação em geografia/mestrado profissional – GEOPROF - UFRN/CERES-RN.

² Licenciada em geografia..., especialista... e aluna do programa de pós-graduação em geografia/mestrado profissional – GEOPROF - UFRN/CERES-RN

disciplinas são levados a promover o conhecimento por meio de metodologias mais dinâmicas colocando o aluno como produtor do próprio conhecimento.

O uso de jogos bem planejado como material didático no ambiente escolar constitui uma ferramenta de aprendizagem e socialização dos alunos e favorece interações entre os educandos e professores no ambiente escolar. No entanto, deve-se considerar o conteúdo abordado e a prática social como ponto de partida e o ponto de chegada do processo educativo.

Os jogos ainda são recursos pouco aplicados na sala de aula, contudo, tem elevado valor no ensino, por criar certa expectativa, aguça a curiosidade do aluno e eleva o seu entusiasmo. Além de desenvolver uma melhor coordenação motora, ativa o raciocínio lógico e melhora a habilidade nas tomadas de decisões. Por propiciar aos alunos aprendizado lúdico e motivador, desenvolve habilidades cognitivas (atenção, observação, interação e participação).

O presente artigo estrutura-se no seguinte problema de pesquisa: como os jogos podem constituir numa ferramenta de aprendizagem no ensino de Geografia nos anos finais do ensino fundamental? Pois, os alunos desse nível de ensino estão em uma faixa etária onde as aulas meramente expositivas e/ou explicativas tendo como recurso a lousa não os motiva, uma vez que são motivados por meios dinâmicos saindo da monotonia. Diante disso, objetivou-se analisar a participação e a aprendizagem dos alunos nas aulas de Geografia tendo os jogos como recursos didáticos.

METODOLOGIA

Para realização deste estudo utilizou-se uma pesquisa bibliográfica junto a vários autores PERRENOUD (2010), PIAGET (1975), VIGOTSKY (1996), entre outros tantos, que tratam do ensino da Geografia e a respeito da ludicidade como metodologia de ensino da Geografia.

Em seguida, aplicou-se questionários junto a 10 professores de Geografia que atuam do 6º aos 9º anos - nos anos finais do ensino fundamental no município de Patos, sertão paraibano para entender como se deu o processo de aplicação e utilização dos jogos como ferramenta didática.

As atividades foram desenvolvidas nos meses de agosto, setembro, outubro e novembro de 2018 e os jogos foram aplicados em sala de aula com alguns cuidados para que seu uso fosse eficaz no processo de ensino-aprendizagem de Geografia, considerando o conteúdo, o objetivo e a metodologia, que sempre indicava a forma de aplicação, os materiais necessários e as regras do jogo.

Os jogos mais trabalhados foram o jogo da velha, da memória associativa, dominó geográfico, bingo geográfico, jogo da roleta geográfica, trilha geográfica (Figura 1). A culminância se deu com a realização da Mostra Geográfica.

O projeto elaborado e a proposta de implementação foram apresentados aos professores pela Coordenação de Geografia. A proposta temática sobre jogos pedagógicos no ensino da Geografia foi desenvolvida em duas etapas:

- Apresentação à equipe de professores da Rede Municipal;
- Aplicação em sala de aula e coleta de dados para a elaboração deste artigo.

Durante a apresentação da proposta e da produção didático-pedagógica aos alunos, os professores puderam apreciá-lo e interagir sugerindo outros subsídios que contribuíram ainda mais para fomentar os objetivos propostos.

A apresentação da proposta para a Equipe de Professores das Escolas Municipais de Patos foi realizada no mês de julho durante as atividades de planejamento da disciplina de Geografia que ocorriam quinzenalmente. Decorrido um período de conhecimento e entrosamento entre professores e alunos foi realizada a apresentação e a implementação do projeto em sala de aula.

Cada jogo realizado tinha um objetivo específico:

O “jogo da velha”, cujo objetivo foi o de proporcionar aos alunos de forma dinâmica e lúdica a revisão dos conteúdos já estudados, sem estabelecer um conteúdo específico, ficando a critério do professor de cada turma e escola.

Figura 1- Aplicação do Jogo da Velha



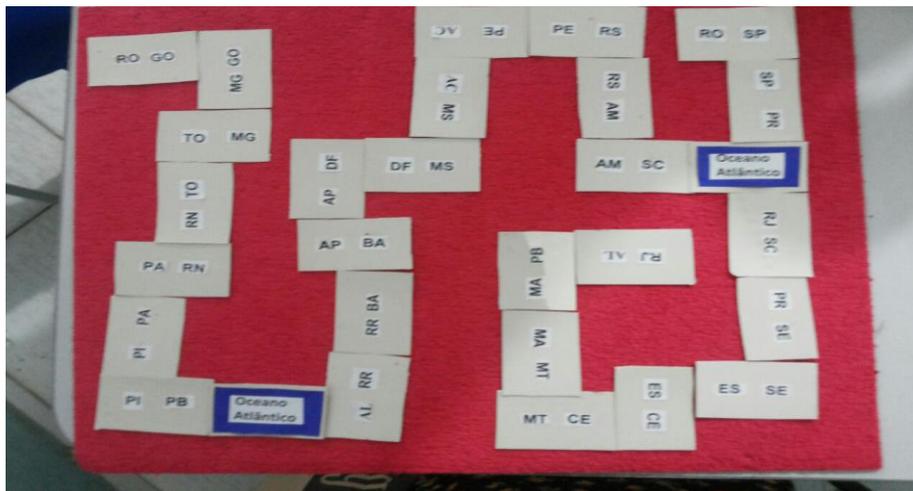
Fonte: Pesquisa de campo. Minervino, agosto de 2018.

O “dominó geográfico” foi explorado com o objetivo de trabalhar os Estados e capitais Brasileiras. Previamente os alunos foram orientados para pesquisar em um atlas ou outras

fontes, os Estados e Capitais do Brasil construir um quadro separando estados de um lado e capitais do outro.

Em seguida aconteceu a confecção das peças do dominó com 27 retângulos de tamanho 10cm por 5 cm, cada retângulo foi dividido ao meio com a régua e com o nome de um estado de um lado e o de uma capital de outro estado no outro lado. A turma foi dividida e os alunos tiveram nessa atividade, a oportunidade de fixarem de forma divertida os estados e capitais brasileiros.

Figura 2 – Confecção do Dominó Geográfico



Fonte: Pesquisa de campo. Minervino, setembro de 2018.

O “jogo da memória associativa” também foi muito explorado durante a realização do projeto Brincando com a Geografia. Esse jogo foi aplicado para explorar vários conteúdos, porém foi mais focalizado na caracterização do município de Patos, em virtude do seu aniversário em outubro. Esse jogo envolve associação de textos e imagens sobre o assunto e ativa a memória. No geral, ele pode avaliar aspectos cognitivos, reforçar a fixação do conteúdo, e incentivar a participação dos alunos na aula, promovendo maior interação dos mesmos com o conteúdo estudado e com os colegas.

Um jogo muito interessante e de fácil realização é o “bingo geográfico”. O professor precisará apenas elaborar perguntas e respostas sobre um determinado conteúdo. Na sala de aula, ele entrega uma cartela em branco, em papel ofício mesmo a cada aluno e em seguida, coloque as respostas no quadro e solicita que os alunos escolham em quantidade para preencher a cartela com caneta. (A quantidade de perguntas e respostas fica a critério do professor, com o cuidado de observar a relação entre total de perguntas/respostas e o total determinado para preencher a cartela). O jogo é iniciado quando todos atingirem essa etapa. O professor faz as

perguntas e os alunos vão respondendo e se tiver a resposta em sua cartela, vai marcando. Quem preencher primeiro a cartela, é o vencedor do jogo.

Foi sugerido trabalhar com os conteúdos que estavam sendo ministrados mais recentes à aplicação do jogo, com sugestões de 25 perguntas e 15 para preencher a cartela. O bingo geográfico foi muito aceito por professores e alunos pela praticidade e principalmente pela aprendizagem significativa e lúdica.

Figura 3 – Uso do jogo da Memória Associativa



Fonte: Pesquisa de campo. Minervino, setembro de 2018.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

São várias as situações-problema (deficiente infraestrutura, desinteresse do aluno, falta de acompanhamento familiar, entre outros tantos) que prejudicam o bom andamento das atividades realizadas pelo professor em sala de aula. Cabe a este, pois a “inovação” dos procedimentos técnicos e tecnológicos utilizados de modo a conquistar o interesse e a participação dos alunos de tal modo que estes venham a ter uma aprendizagem significativa.

Vesentini (2001) citado Pereira (2012) um bom professor é aquele que se adapta a realidade da renovação do ensino, buscando trazer o aluno para essa realidade de convívio com o espaço geográfico seja este, local, regional, nacional ou mundial.

Um recurso que ainda é subutilizado no ensino de Geografia é a utilização de jogos como forma de dinamização das aulas, pois a ludicidade “chama” a atenção dos alunos para o conteúdo abordado. Neste sentido, Huizinga (1980) apud Lemos (2012) diz que o elemento lúdico representa algo presente desde os tempos antigos e desempenha uma função importante na criação da cultura e no desenvolvimento humano em sua totalidade. O lúdico em sua essência

promove divertimento e contribui no desenvolvimento intelectual do indivíduo. A ludicidade é de grande relevância para a vida humana.

A atividade lúdica no ensino de Geografia proporciona o prazer e divertimento durante as aulas, ao passo em que ajuda a desenvolver no educando habilidades cognitivas e motoras; atenção e percepção; capacidade de reflexão; conhecimento quanto à posição do corpo; direção a seguir e outras habilidades importantes para o desenvolvimento da pessoa humana.

Dessa maneira, Piaget (1975) apud (Pinheiro; Santos; Filho; 2013, p.3)

[...] Os jogos e as atividades lúdicas tornam-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir reinventar as coisas, que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato.

Os Jogos são vistos por alguns autores, como instrumentos a serem utilizados na renovação do ensino e das práticas pedagógicas, como argumentos de transformação das velhas práticas, servindo de reflexão crítica do processo educacional. Autores como Rousseau, Pestalozzi, Dewey, Vygotsky e Piaget tiveram grande contribuição para o uso do lúdico na educação.

Nessa perspectiva e tendo em vista o contexto de mudanças das teorias, dos conceitos, dos métodos e dos procedimentos técnicos que dizem das práxis da pesquisa e do ensino, em todas as ciências, especialmente da Geografia. (Morais e Garcia 2014), a escola deve associar-se as novas teorias e metodologias adotando-as no cotidiano escolar. O importante é compreender que a integração ao lúdico deve ter um propósito, saber fazer e como fazer para não se tornar uma alternativa banal e apenas como passatempo ou após uma aula explicativa ou expositiva, como forma de preencher o tempo. Assim concordamos com Piaget (1967) quando ele cita que “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”.

Conforme Vygotsky (1996), é por meio do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada e adquire criatividade e autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Cita também que o jogo é um instrumento importante para o desenvolvimento cognitivo, este resulta da interação entre a criança e as pessoas com quem está se relacionando, ou seja, a mediação é essencial nesse processo. O jogo estimula a criação da Zona de Desenvolvimento Proximal – ZDP, que é a distância entre o nível de conhecimento atual e o nível que a criança atinge com ajuda de possibilidades que pode ser de pessoas adultas e recursos usados, ou seja, são os potenciais

atingíveis pela criança por meio de estímulos. Dessa forma, as atividades lúdicas nas aulas de Geografia possibilitam o aprimoramento da aprendizagem cognitiva do aluno pela mediação do professor, levando-o ao conhecimento potencial.

Dias (2010, p.24), chama a atenção para as atividades lúdicas como forma de enriquecer e ampliar o universo do aluno, pela diversidade de funções educativas que proporcionam:

Essas atividades como brincadeiras, jogos e canções são auxiliares excelentes para a fase de alfabetização, e, depois, no desenvolvimento de competências no Ensino Fundamental. Possibilitam oportunidades de cooperação, socialização, competição, resolução de conflitos ou desequilíbrio e promovem a criatividade, o respeito a combinados e regras.

As pesquisas e projetos realizados sobre a temática supracitada, tem repercutido positivamente na Escola, a função do professor como mediador das atividades são necessárias e importantes. O sucesso do jogo como ferramenta complementar da aprendizagem decorre da condição do professor de conduzir, estimular e valorizar a metodologia por ele aplicada. Desse modo, o professor torna-se promotor na escolha e adequação dos jogos para os conteúdos e ano de ensino no sentido de facilitar a aproximação entre o aluno, o conhecimento e os conteúdos abordados.

Para os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), o professor de Geografia deve planejar aulas dinâmicas, utilizando recursos didáticos que estimulem os alunos (aulas práticas, utilização de maquetes, fotografias aéreas, imagens de satélite, recursos lúdicos, entre outros). Enfatiza também que as aulas tradicionais e regularmente teóricas na Geografia atual não despertam mais o interesse do aluno, apontando a utilização da ludicidade como recurso metodológico.

Sendo o professor, o principal “recurso” com capacidade para fazer agregar um maior qualitativo de forma não arbitrária. É ele que desenvolve uma aula divertida e ao mesmo tempo possibilitar a reflexão e a negociação de significados, por isso cabe ressaltar que nenhum “modelo metodológico”, irá substituir o papel do professor, principalmente pela sua riqueza emotiva, humana e de valor cognitivo. A educação lúdica pode contribuir substancialmente no meio educacional, pois o jogo, relaciona-se com esse potencial interativo que o docente tem posse, para Moratori (2003), ele facilita o desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, linguística, social e motora, além de auxiliar na construção da autonomia, criatividade e cooperação entre os jovens alunos. Para reforçar essa realidade, recorreremos ao conceito de aprendizagem significativa de Ausubel (Revista Escola, 2011) quando ele relata:

O processo ideal ocorre quando uma nova ideia se relaciona aos conhecimentos prévios do indivíduo. Motivado por uma situação que faça

sentido, proposta pelo professor, o aluno amplia, atualiza, e reconfigura a informação anterior, transformando-a em nova.

Sendo assim, fica claro que uma a aprendizagem significativa coaduna, dentro do ambiente escolar e do ensino, compactuando com o pensamento de Ausubel quando ele enfatiza que: “A essência do processo de aprendizagem significativa é que as ideias expressas simbolicamente são relacionadas às informações previamente adquiridas pelo aluno através de relação não arbitrária e substantiva (não literal) ”

O papel de intermediação do professor é valorizado por Oliveira (2014 apud Vygotsky 1991), o qual destaca a relação entre o sujeito e o objeto, enfatizando o papel do professor nesse processo. No entanto isso impõe alguns desafios, indicados por Perrenoud (2002, p.), o qual destaca que o professor deve desenvolver práticas reflexivas com base nas competências, definidas pelo autor como a aptidão para enfrentar uma família de situações análogas, mobilizando de uma forma correta, rápida, pertinente e criativa, múltiplos recursos cognitivos: saberes, capacidades, microcompetências, informações, valores, atitudes, esquemas de percepção, de avaliação e de raciocínio.

Ainda sobre a formação e a prática reflexiva de professores, (Perrenoud, 2002 p,43), cita “A prática reflexiva é um trabalho que, para se tornar regular, exige uma postura e uma identidade particulares.

Os professores de Geografia precisam dominar saberes não apenas sobre práticas de ensino, mas sobre os processos de socialização dos indivíduos nas sociedades modernas. Têm que ter domínio de conteúdos e processos para estimular o conjunto das habilidades humanas não só cognitivas e intelectuais, mas também sociais, afetivas, expressivas, comunicativas e entender como elas interferem nos processos de aquisição do conheci

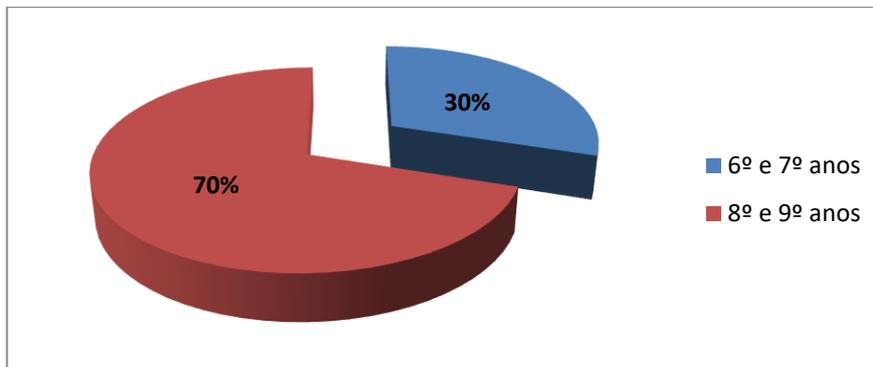
RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos constituem numa ferramenta de suma importância para o processo de desenvolvimento de aulas visando uma maior interação e participação dos alunos, inclusive, esta prática possibilita ao aluno a condição de produtor do conhecimento ao invés de mero espectador.

Para realização deste estudo aplicou-se questionários junto a 10 professores de Geografia que atuam nos anos finais do ensino fundamental no município de Patos, sertão

paraibano. Estes estão distribuídos da seguinte forma: 30% atuam apenas nos 6º e 7º anos e 70% deles atuam no 8º e 9º anos do ensino fundamental (v. gráfico 1).

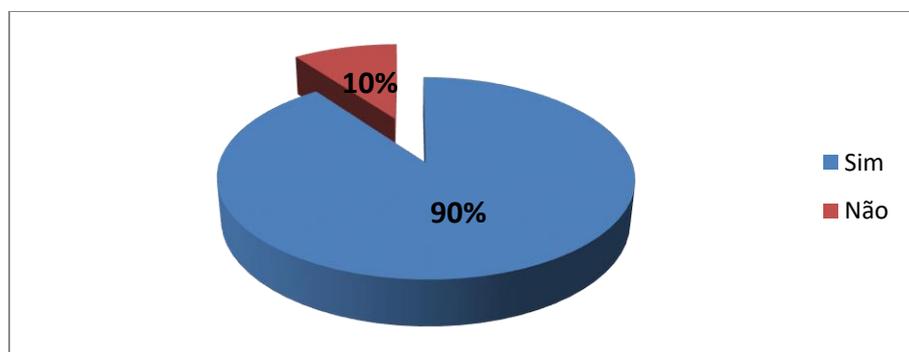
Gráfico 1. Turmas dos entrevistados participantes.



Fonte: Pesquisa de campo. Minervino, novembro de 2018.

Os jogos, assim como os demais recursos didáticos que estão a disposição dos professores devem ser utilizados visando a participação, interação e o desenvolvimento da aprendizagem dos discentes de forma lúdica e, portanto, mais dinâmica e prazerosa. Diante disso, questionou-se aos professores entrevistados se os alunos participantes demonstraram maior interesse na aula com jogos comparada a outras metodologias e 90% disseram que o interesse foi bem superior ao uso de outras metodologias, 10% destes afirmaram que mesmo inovando a prática com o uso de jogos não obtiveram interesse por parte dos alunos (v. gráfico 2).

Gráfico 2. Os alunos demonstraram interesse nos jogos?



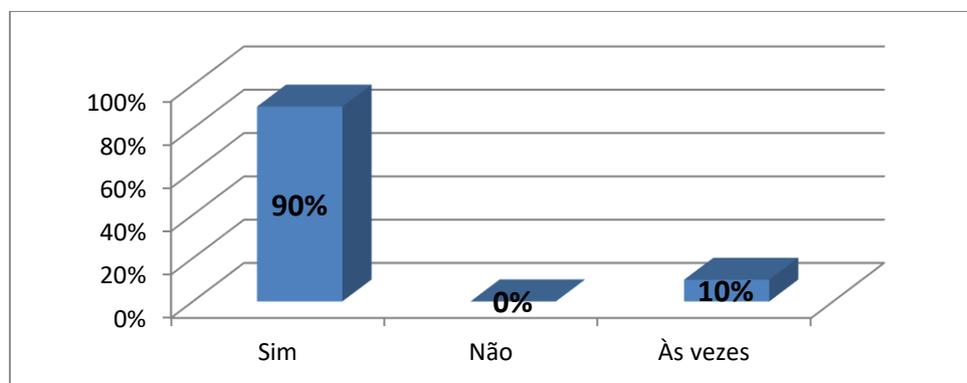
Fonte: Pesquisa de campo. Minervino, novembro de 2018.

É interessante destacar que uma mesma aula que aborda um mesmo conteúdo, realizada no mesmo ano/série, mas em turmas diferentes (6º A e 6º B, por exemplo) não obtém os mesmos

resultados. Podemos ir além, uma vez que uma aula em uma só turma (6º A, por exemplo) não atinge todos os alunos igualmente, pois cada aluno traz consigo diversas particularidades.

Por outro lado, buscou-se investigar se, no geral, os alunos das turmas participantes mostraram maior aprendizagem dos conteúdos abordados, uma vez que a metodologia utilizada era lúdica e dinâmica. Diante disso, 90% dos professores entrevistados afirmaram que houve maior aprendizagem, nenhum deles disse não haver aprendizagem, no entanto, 10% dos entrevistados alegaram que a aprendizagem não ocorreu em todas as etapas e em todos os jogos.

Gráfico 3. A metodologia adotada promoveu a aprendizagem?



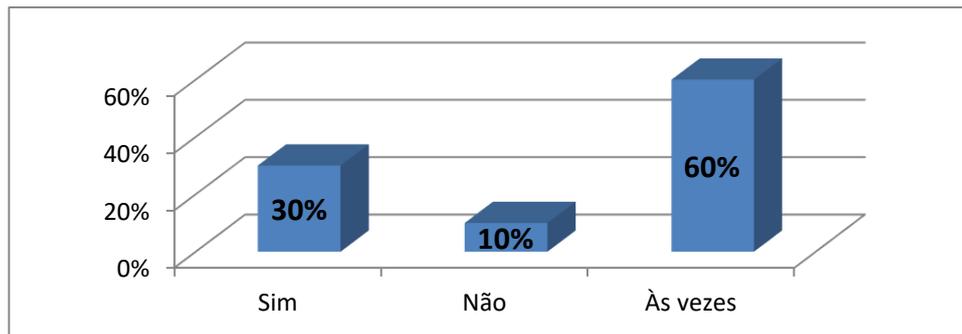
Fonte: Pesquisa de campo. Minervino, novembro de 2017.

O dado representado no gráfico acima não é assustador, uma vez que é sabido por todos que os discentes são seres únicos e, portanto, cada um reage de forma diferente, assim, em alguns jogos houve maior aprendizagem do que em outros jogos.

Para que os professores realizem metodologias que saiam da sala de aula ou até mesmo dentro da sala de aula se faz necessário que a direção e/ou coordenação pedagógica seja comunicada. Diante disso, perguntou-se aos professores entrevistados se as escolas onde atuam dão abertura para que eles inovem no processo de realização de suas aulas.

Os dados obtidos não são nada animadores, pois apenas 30% dos entrevistados afirmaram ter a colaboração da escola para realização das atividades que eles consideram relevantes para o processo de ensino-aprendizagem, 10% afirmaram não ter a permissão e colaboração da escola e 60% dos professores disseram ter a colaboração em alguns casos (v. gráfico 4).

Gráfico 4. A escola colabora com a realização dessas metodologias?



Fonte: Pesquisa de campo. Minervino, novembro de 2017.

A utilização de jogos como forma de dinamização das aulas de Geografia ou das demais ciências constitui numa ferramenta de aprendizagem, uma vez que promove a interação entre alunos e professores. Cabe, pois a direção escolar e aos coordenadores escolares permitirem e apoiarem os professores para que momentos como esses sejam realizados de forma mais participativa por parte de toda comunidade escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aprender Geografia a partir dos desafios da educação é manter os alunos participativos e questionadores em sala de aula e os jogos aplicados proporcionaram este efeito, os alunos fizeram questionamento durante as aulas, compartilharam ideias, e participaram ativamente durante o processo de ensino-aprendizagem. Além disso, os jogos permitiram a renovação das práticas de ensino dos professores de geografia das escolas municipais de Patos- PB.

Os modelos tradicionais da ação educativa passam a dar lugar a uma nova forma de pensar a educação. Os jogos ajudaram a revisar, fixar e avaliar os conteúdos trabalhados, bem como proporcionar maior interação entre professores e alunos.

A produção e aplicação dos jogos didáticos foram realizadas pelas professoras de Geografia em algumas escolas houve a participação direção e da coordenadora pedagógica, já em outras os professores não encontraram tanto apoio.

As turmas foram divididas em grupos de modo que cada grupo interagisse entre si por meio de perguntas que eram lançadas e apreciadas por alunos de outras equipes, assim, além de possibilitar a aprendizagem dos conteúdos abordados os jogos promoveram a interação entre os alunos e a troca de conhecimentos entre os alunos.

Ao final de cada etapa os professores elogiavam os alunos pela participação para que os alunos se sentissem motivados. Além dos jogos explorados na maioria das escolas, porém

houve a aplicação de maratonas e mostras geográficas com a confecção de maquetes em uma escola, exposição de outros jogos geográficos e palestras temáticas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Diretrizes Curriculares de Geografia para os anos finais do ensino fundamental e para o ensino médio.** Brasília, 2008.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais- Nacionais (PCNs).** Geografia. Ensino Fundamental. Terceiro e quarto ciclos. Brasília: MEC/SEF, 1998.

DIAS, S. A. P. W. **Caderno do Educador: Língua Portuguesa.** Brasília: MEC/SEC, 2010.

GARCIA, Tania Cristina Meira; MORAIS, Ione Rodrigues Diniz. **Ensino de Geografia: refletindo sobre a práxis e a identidade do professor.** In: MORAIS, Ione Rodrigues Diniz; GARCIA, Tania Cristina Meira; SOBRINHO, Djanni Martinho dos Santos (Orgs). **Educação geográfica: ensino e práticas.** Natal: EDUFRN, 2014.

HUIZINGA, J. Homo ludens: **A brincadeira como elemento da cultura.** Trad, de. João Paulo Monteiro, 2. Ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.

OLIVERIA, João Paulo de. **Atividade mediadora do professor de Geografia.** In: MORAIS, Ione Rodrigues Diniz; GARCIA, Tania Cristina Meira; SOBRINHO, Djanni Martinho dos Santos (Orgs). **Educação geográfica: ensino e práticas.** Natal: EDUFRN, 2014.

MORATORI, P.B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** .2003. 33f. Trabalho conclusão disciplina (Mestrado de Informática aplicado a educação)- Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

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

PERRENOUD, P. **Dez Novas Competências para Ensinar.** Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: ARMED Editora, 2010.

_____. **A prática Reflexiva no Ofício de Professor: Profissionalização e Razão Pedagógica.** Tradução Cláudia Schilling. Porto Alegre: ARTMED Editora, 2002.

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

AUSUBEL, David. **Aprendizagem significativa.** Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/gestao-escolar/david-ausubel-aprendizagem-significativa-662262.shtml>. Acesso em 23 de dezembro de 2017.

VIGOTSKY, L. **A formação social da mente.** Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1996.