

USO DE METODOLOGIAS ATIVAS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA: RELATOS DE EXPERIÊNCIA NO COLÉGIO ESTADUAL ARMINDO GUARANÁ, EM SERGIPE (BRASIL)

UTILIZACIÓN DE METODOLOGÍAS ACTIVAS EN LA ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA: EXPERIENCIAS DE LA ESCUELA ESTATAL ARMINDO GUARANÁ, EN SERGIPE (BRASIL)

USING ACTIVE METHODOLOGIES TO TEACH GEOGRAPHY: EXPERIENCE REPORTS FROM ARMINDO GUARANÁ STATE SCHOOL IN SERGIPE (BRAZIL)

THIAGO DUARTE MUNIZ

Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, Brasil
<doutortld@hotmail.com>

PRISCILA RAUANE SOUZA SANTOS

Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, Brasil
<priscilarauane@outlook.com>

KAIQUE RAYAN DE CARVALHO PAIXÃO COSTA

Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, Brasil
<kaiquehardcore98@gmail.com>

Resumo

À medida que a sociedade vai se transformando há uma necessidade de renovação das práticas pedagógicas a fim de se alcançar um ensino inovador, transformador e que esteja voltado para a realidade dos educandos. Nessa perspectiva, a inclusão de metodologias ativas no ensino de Geografia surge como uma possibilidade de os professores adequarem-se à nova era do mundo digital, com práticas pedagógicas que fazem uso de recursos tecnológicos, a exemplo dos jogos educativos, os quais possuem características que despertam o interesse no aprendizado: são elas a criatividade e a competitividade. Sendo assim, este artigo tem como objetivo apresentar três metodologias ativas (jogo da velha, *kahoot*, *flashcards do wordwall*) aplicadas na turma de 9º ano do Ensino Fundamental no Colégio Estadual Armindo Guaraná (São Cristóvão/SE), as quais impactaram satisfatoriamente no aprendizado e no resultado dos exames avaliativos bimestrais, evidenciando que o alunado logrou êxito, ao alcançar média de notas superior a 85%.

Palavras-chave: Ensino de Geografia. Práticas Pedagógicas. Metodologias Ativas. Jogos Educativos.

Resumen

A medida que la sociedad cambia, surge la necesidad de renovar las prácticas pedagógicas para lograr una enseñanza innovadora, transformadora y orientada a la realidad de los estudiantes. Desde esta perspectiva, la inclusión de metodologías activas en la enseñanza de la Geografía surge como una posibilidad para que los docentes se adapten a la nueva era del mundo digital, con prácticas pedagógicas que hacen uso de recursos tecnológicos, como los juegos educativos, que tienen características que despiertan el interés por el aprendizaje: creatividad y competitividad. Así, este artículo tiene como objetivo presentar tres metodologías activas (*tic-tac-toe*, *kahoot*, *wordwall flashcards*) aplicadas en la clase de 9º grado de la Escuela Estadual Armindo Guaraná (São Cristóvão/SE, Brasil), que tuvieron un impacto satisfactorio en el aprendizaje y en los resultados de los exámenes bimestrales de evaluación, mostrando que los alumnos lograron alcanzar notas medias superiores al 85%.

Palabras clave: Enseñanza de la Geografía. Práticas Pedagógicas. Metodologías Activas. Juegos Educativos.

Abstract

As society changes, there is a need to renew teaching practices in order to achieve innovative, transformative teaching that is geared towards the reality of the students. From this perspective, the inclusion of active methodologies in Geography teaching has emerged as a possibility for teachers to adapt to the new era of the digital world, with pedagogical practices that make use of technological resources, such as educational games, which have characteristics that arouse interest in learning: creativity and competitiveness. Therefore, this article aims to present three active methodologies (tic-tac-toe, kahoot, wordwall flashcards) applied in the 9th grade class at the Armino Guarani State School (São Cristóvão/SE, Brazil), which had a satisfactory impact on learning and on the results of the bimonthly assessment exams, showing that the students were successful, achieving average marks of over 85%.

Keywords: Geography Teaching. Pedagogical Practices. Active Methodologies. Educational Games.

Introdução

A Geografia enquanto ciência passou por diversas transformações ao longo dos anos, atendendo às necessidades de cada época. Sendo assim, a partir da sua institucionalização a partir do século XIX, a Geografia tornou-se uma ciência de síntese. Quando passou a ser introduzida nas escolas, enquanto disciplina escolar, esta tinha uma visão acrítica acerca da organização e produção do espaço, o que deu margem para que o ensino se tornasse memorizado e enfadonho.

Dessa forma, ainda hoje depois de muitos anos após o seu surgimento enquanto disciplina, em muitas escolas o ensino da ciência geográfica ainda é mantido em sua perspectiva tradicional, o qual pode ser percebido nas vivências em sala de aula durante os estágios e na prática docente, em que os alunos costumam relatar casos a respeito de como eles visualizam o ensino desse componente curricular. E é nesse momento que se ouve de forma unânime que a Geografia ensinada é memorizável e que não percebem sua importância para o cotidiano.

Tal constatação possibilita uma discussão pertinente que é o incentivo à formação continuada do docente para o aprimoramento de suas práticas pedagógicas, visto que a todo o momento o mundo passa por transformações, inclusive com o aprimoramento de tecnologias, o que faz necessário se reinventar, além da necessidade de investimento do poder público em valorização, reconhecimento, qualificação, condições de trabalho e salários justos aos educadores, tendo em vista a relevância que possuem à sociedade.

Diante destas situações mencionadas, faz-se necessário que mudanças aconteçam no processo de ensino e aprendizagem, de maneira que o educando seja um sujeito ativo neste processo, pois muitas vezes apenas assume o papel de receptor de informações, como se ocorresse realmente uma transmissão de conhecimentos entre educador e educando, ao invés de ser uma troca de saberes e de conhecimentos, pois tanto o professor quanto o aluno têm a acrescentar um para o outro, afinal o docente não é o detentor exclusivo de todo o conhecimento, como historicamente nos é ensinado.

É diante dessa realidade que se recorre às metodologias ativas, as quais colocam o aluno como centro do processo educativo. Nessa conjuntura, a utilização de jogos educativos, paródias e dinâmicas gamificadas, além de recursos tecnológicos, podem contribuir para que haja avanços no ensino da Geografia na atualidade, até porque as novas gerações da era da internet e dos dispositivos eletrônicos estão conectadas a todo o momento. Dessa forma, trazer a realidade vivenciada pelos alunos para a sala de aula é de grande relevância.

Com este intuito, o manuscrito descreve relatos de experiência que lograram êxito após a aplicação de metodologias ativas em sala de aula, especificamente entre a turma de alunos do 9º ano de uma escola da rede pública de ensino de Sergipe, situada na Grande Aracaju.

Referencial teórico

Desde a sua instituição enquanto disciplina escolar, o método tradicional de ensino de Geografia se manteve, e até hoje perdura em escolas de educação básica, apesar de já se projetar uma nova realidade com a inserção de recursos tecnológicos aplicados ao ensino. Hoje, já não mais se tem o livro didático e o professor como as únicas e exclusivas fontes de conhecimento; muito pelo contrário, há uma gama de fontes de conhecimento disponíveis e acessíveis para facilitar e contribuir para um melhor aprendizado dos alunos. Consta nas análises de Bastos (2011, p. 24) o seguinte:

Percebemos que o ensino da Geografia precisa ser mais dinâmico e prazeroso, para que os conteúdos sejam assimilados. É necessário oferecer uma aula além do livro didático, mais conectada com o cotidiano; buscar uma renovação dessa prática de ensino pensando em métodos que prendam mais a atenção dos educandos, para que eles se sintam inseridos no processo de ensino e aprendizagem, com vontade de aprender.

Na busca por novas metodologias de ensino que possam romper com as antigas práticas pedagógicas, que torna as aulas cansativas e desinteressantes, surgem os jogos educativos digitais como possibilidade de tornar as aulas de Geografia mais interativas, dinâmicas e interessantes, além de colocar o aluno no centro do processo de ensino-aprendizagem. É notório que os jogos educativos digitais agregam criatividade, engajamento, competitividade e contagiam os alunos, por isso vêm sendo discutidos no contexto dos ambientes escolares.

Os jogos fazem parte da realidade dos alunos, visto que os adolescentes, sobretudo inseridos no mundo das tecnologias passam grande parte do seu dia em frente às telas. Diante dessa realidade, é necessário que um elo seja criado entre a vivência do aluno e o ambiente escolar; para isso, a inserção dos jogos educativos digitais surge como uma alternativa para auxiliar nesse processo enquanto instrumento pedagógico. Mas, cabe lembrar também, para que a utilização de novas metodologias tenha êxito deve ser considerado um planejamento prévio dos professores, avaliando todo o cenário, incluindo os desafios para que a

implementação em sala de aula obtenha resultados satisfatórios. O uso de jogos didáticos nas aulas de Geografia é possível, desde que ocorra mediante um planejamento prévio, como comentam Freitas e Salvi (1999, p. 8) na citação abaixo.

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

Como a tecnologia possui relevância na sociedade contemporânea, não é diferente no âmbito educacional. Dessa forma, não tem como tratar de práticas pedagógicas inovadoras desconsiderando tecnologias. Cabe, portanto, que esforços diários sejam realizados para que o ensino tradicional seja transformado em ensino inovador e que acompanhe os avanços da sociedade, de forma que os alunos se sintam inseridos ao sistema educacional. Na citação seguinte, Almeida (2008, p. 2) ressalta a relevância dos recursos tecnológicos para um ensino inovador.

Agora, a educação e o educador ganham novos conceitos frente ao uso das tecnologias. O educador pode desenvolver um trabalho buscando práticas pedagógicas mais próximas do uso das tecnologias, auxiliando o educando na aprendizagem dessas “novas” ferramentas. As instituições escolares além de incorporarem novas tecnologias têm a possibilidade de desenvolver uma prática que leve o educando a reflexão sobre os conhecimentos e usos tecnológicos. Em nossos dias atuais, a informação e o uso das tecnologias são ferramentas para a elaboração do conhecimento. As tecnologias e os recursos digitais são meios para a obtenção de informações e matéria-prima para a elaboração do conhecimento.

Os jogos educativos, sejam digitais ou não, contribuem para um ensino mais inovador e atrativo para os alunos, pois tem uma característica que é inerente aos games e, também, é atraente para os educandos: a competitividade. E ainda contribuem para um ensino mais dinâmico, rompendo o ciclo de aulas expositivas, que fazem uso apenas de quadro branco e marcador para escrever.

Como pontuam Castellar e Vilhena (2010, p. 44), “[...] os jogos auxiliam a aprender a pensar sobre o espaço em que se vive”, e contribuem para a construção de habilidades geográficas. Assim, além de desenvolver determinadas habilidades sociais necessárias ao cotidiano, os jogos educativos contribuem no desenvolvimento de habilidades vinculadas à Geografia.

Ainda, Oliveira e Lopes (2019, p. 174) asseveram que “ao jogar um jogo em sala de aula os alunos devem exercitar e interiorizar modos de pensar, de raciocinar e de investigar, próprios da ciência ensinada”. Ou seja, as situações apresentadas durante o jogo necessitam do uso de conhecimentos geográficos para serem solucionadas.

O *Wordwall* “é uma plataforma projetada para a criação de atividades personalizadas, em modelo gamificado” (Fonseca Miranda, 2020). Então, o *Wordwall* surge como uma plataforma de aprendizado interessante dentre o universo de possibilidades de novas metodologias ativas.

Na plataforma é possível elaborar tanto atividades interativas quanto imprimíveis; as interativas são reproduzidas “em qualquer dispositivo habilitado para a web”, já as atividades imprimíveis “podem ser impressas diretamente ou baixadas como arquivo em pdf” (Ciencinar, 2020).

Além do *Wordwall*, há também uma plataforma que já vem sendo muito utilizada no âmbito educacional que é o *Kahoot*; com esta plataforma é possível elaborar atividades de várias formas, como alternativas verdadeiras ou falsas e quiz de perguntas contendo múltiplas escolhas. O aspecto que o torna gamificado e atrativo para os alunos é o ranking de ganhadores e as pontuações das respostas corretas.

As metodologias ativas que colocam o aluno como ativo nesse processo de ensino e aprendizagem precisam ter notoriedade, cabendo aos educadores a escolha de qual metodologia é a mais apropriada para ser utilizada em sala de aula. Até porque as metodologias ativas contribuem no processo de formação emancipadora, colocando o aluno como principal agente do processo e como sujeito ativo na aprendizagem, em contraposição à ideia de aluno enquanto receptor de informações, baseada sob a forma de educação bancária, como propõe Paulo Freire, em que o professor somente faz o depósito de conhecimentos, e assim o educando apenas assimila o que lhe é transmitido, sem questionar. No processo de ensino-aprendizagem, a inclusão das metodologias ativas nas aulas contribui para que o educando se torne um sujeito ativo. No entendimento de Silva e Moura (2020, p. 9):

O objetivo das Metodologias Ativas é projetar no sujeito aprendente a capacidade de se colocar como agente que desenvolva o protagonismo na conquista da própria aprendizagem, buscando encontrar soluções para um problema ou uma situação que motivem a construção de meios para apontar alternativas que possam agregar conhecimentos e trazer estratégias para se chegar a uma aprendizagem que possa modificar a si mesmo ou o seu entorno.

No entanto, frente a alguns desafios temos a falta de incentivo à formação continuada dos professores da educação básica da rede pública de ensino, pois é dever do Estado garantir os meios necessários para que os educadores possam implementar novas metodologias de ensino em suas aulas.

No capítulo intitulado “Os desafios que os professores encontram ao incluir as novas tecnologias no processo de ensino”, da obra “Educação (Re) Criação”, de Beatriz Azevedo e Maria Antonieta Pereira Tigre, é citado que não inserir as tecnologias digitais no ensino seria como “atirar no próprio pé”, pois os estudantes do mundo contemporâneo estão à frente neste desempenho de conhecimentos do mundo tecnológico, sejam por meio de jogos, computadores, vídeos ou celulares, e também relatam as dificuldades que os docentes

encontram como, por exemplo, as instituições que nem sequer promovem acessibilidade dos alunos a um ambiente tecnológico (Azevedo e Almeida, 2021, p.110-134).

Outro desafio é a falta de infraestrutura nas escolas da rede pública de ensino para que possam ser utilizados recursos tecnológicos nas aulas de Geografia, a exemplo das plataformas de aprendizagem disponíveis como o *Wordwall* e *Kahoot*, além da transmissão de filmes relacionados aos conteúdos que forem abordados, até porque o filme pode ser um excelente instrumento didático voltado ao ensino de Geografia.

Nesse contexto, o uso de filmes na sala de aula tem sido uma das novas metodologias que vêm se inserindo no ensino de diversas disciplinas, como História, Geografia, Língua Portuguesa, Ciências, entre outras. Napolitano (2015) e Duarte (2009) veem o filme como um instrumento pedagógico lúdico, atraente e repleto de potencialidades.

Resultados e discussões

O presente trabalho se justifica a fim de divulgar alguns resultados obtidos, a partir da realização de aulas de Geografia dinâmicas e interativas que foram realizadas em um estabelecimento de ensino da rede pública estadual de Sergipe, localizado no município de São Cristóvão, em que foram utilizadas metodologias ativas. Nesse caso em específico, o enfoque se deu nos jogos educativos digitais, mas cabe ressaltar a realização da semana do cinema, a qual proporcionou resultados excelentes, ao fazer uso do filme enquanto instrumento pedagógico.

A fim de romper com esse ciclo no qual os alunos se veem totalmente desmotivados a participarem das aulas, buscaram-se maneiras de estimulá-los por meio da aplicação de metodologias ativas. Assim, o primeiro jogo educativo implementado nas aulas foi o famoso e conhecido “Jogo da Velha”, só que dessa vez de um jeito diferente. O conteúdo abordado em sala era o continente Oceania. Após a aula explicativa, com o intuito de sedimentar o conhecimento buscou-se, por meio do referido jogo, proporcionar aos educandos interação e efetiva aprendizagem.

Um ponto importante a ser destacado é que apesar de ser bastante conhecido, se tornou inovador, pois ao invés de haver os símbolos tradicionais do jogo que são o “X” e o “O”, estes foram substituídos por símbolos que representavam os dois países do continente em estudo: Austrália e Nova Zelândia. Logo, os símbolos eram imagens de animais representativos de cada um desses países. De antemão, a sala foi organizada em círculo para ser possível a visualização de todos os educandos presentes.

Após explicadas as orientações, foram escolhidos entre os discentes dois alunos para representar a equipe Austrália e a dois alunos para representar a equipe Nova Zelândia. Na sequência, a dupla tirou par ou ímpar para saber quem iniciaria jogando. O professor, enquanto mediador da atividade pedagógica, fazia perguntas aos jogadores até que um dos dois vencesse a partida e pontuasse. Por fim, a equipe que mais pontuasse venceria o jogo.

Durante a atividade foi possível perceber que a maioria dos alunos interagiu, mostrando-se interessados pela atividade.

Outro jogo educativo, dessa vez presente no mundo digital, que desperta a atenção dos alunos é o *Kahoot*. Este jogo tem uma proposta interessante para ser apresentado nas aulas de Geografia, inclusive a versão gratuita oferece recursos que o professor pode utilizar para a elaboração de atividades criativas.

Como mencionado anteriormente, um fator importante a ser destacado é a infraestrutura das escolas. Nesse caso, o colégio onde foram propostas as práticas pedagógicas dispõe de sala de informática em condições adequadas de uso, fato que não é constatado entre as escolas e colégios públicos de muitas redes de ensino estadual e municipal em território brasileiro. O fato de estudar em um ambiente diferente da sala de aula comum, por si já causa euforia nos alunos; aliado à euforia, há o fato de aprender utilizando a ludicidade de um jogo por meio de recursos tecnológicos.

A atividade elaborada na plataforma foi um quiz de perguntas e respostas onde havia tanto alternativas de verdadeiro ou falso quanto questões de múltipla escolha. Este tipo de atividade da plataforma instiga a competitividade dos alunos, pois ao final aparece o *ranking* contendo as respectivas pontuações dos jogadores.

O assunto das questões foi sobre o capítulo do livro didático que trata da Oceania, abordando os aspectos gerais, desde os aspectos físicos, àqueles relativos à colonização, perpassando pelos aspectos humanos e socioeconômicos. A partir do dia que começaram a ser realizadas aulas no laboratório de informática e no auditório, os alunos, semanalmente, questionavam onde seria a aula naquele respectivo dia, se seria na sala comum, na sala de informática ou no auditório. Dessa forma, é possível perceber como o processo de ensino-aprendizagem em Geografia pode se tornar mais leve, enriquecedor, atual e transformador, além de ser perceptível a importância de um ensino que esteja centrado na vivência e na realidade em que o educando vive, colocando-o como sujeito ativo desse processo.

Outro jogo utilizado nas aulas foi o *Wordwall*. Essa plataforma oferece a possibilidade de atividades diversas na versão gratuita, sendo as mais comuns: caça palavras, *flashcards*, roleta giratória, abra a caixa, questionário com perguntas de múltipla escolha, jogo da forca, palavras cruzadas, entre outras.

O universo de possibilidades que o educador tem ao seu dispor diante do *Wordwall* é imenso para trabalhar os conteúdos geográficos. Além disso, o que chama a atenção são as atividades interativas e que fazem parte realmente da realidade dos educandos, como mostra a figura 1, a seguir.

Figura 1 - Tipos de atividades da plataforma *Wordwall*



Fonte: Elaboração dos autores (2023).

Uma das atividades realizadas em sala foi o *flashcards*, recurso utilizado para efetuar a revisão do conteúdo do bimestre que antecederia a verificação de aprendizagem. Nos *flashcards*, primeiramente aparecem as perguntas que o professor elaborou, e conta com tempo previamente determinado para que os estudantes respondam. Após o aluno responder e clicar no botão “virar”, aparece a resposta, e assim acontece sucessivamente até finalizar o total de perguntas elencadas. Veja como exemplo a figura 2, logo em seguida.

Figura 2 - Atividade *flashcards* do Wordwall

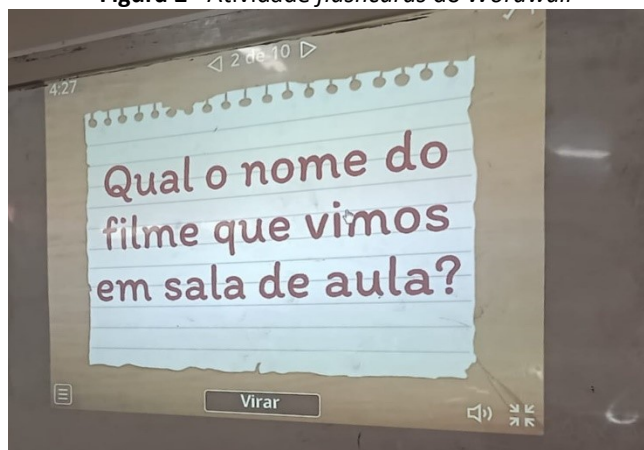


Foto: Arquivo pessoal dos autores (2023).

Um outro instrumento pedagógico utilizado foi o filme, com o intuito de deixar ainda mais criativas as aulas. Foi realizada a semana intitulada: Cinema, Geografia e sala de aula. O filme “Geração Roubada” (conforme apresentado na figura 3) foi selecionado porque apresentava temáticas relacionadas ao conteúdo abordado, já que o livro didático trazia a questão dos aborígenes em território australiano. Por meio de tal discussão, muito pertinente, foi possível correlacionar com a atual situação enfrentada pelos povos indígenas no Brasil.

Figura 3 - Exibição do filme Geração Roubada



Foto: Arquivo pessoal dos autores (2023).

Foram utilizadas duas aulas para a exibição do filme, cada uma delas contendo tempo de 50 minutos. Acerca dessas aulas, a primeira ocorreu no auditório e a segunda aconteceu no laboratório de informática, pois não havia disponibilidade para que ambas as aulas ocorressem no auditório. Durante o filme foi observado o interesse pela temática em foco. Ao longo da exibição, os alunos fizeram registros de cenas do filme para postarem em suas redes sociais.

Era nítido o quanto estavam gostando, ao ponto de o sinal sonoro ser emitido para indicar o intervalo recreativo e de lanche e os alunos permanecerem atentos ao filme, sem querer deixar o ambiente. Na segunda e última aula de exibição do filme, quando estava realmente finalizando e o desfecho tão aguardado pelo espectador aconteceu, grande parte dos alunos comemorou com palmas.

Após a exibição, houve discussão e comentários. Na sequência, os estudantes foram solicitados a produzir um texto dissertativo (de, no mínimo, 15 linhas), de maneira que fossem expostos os pontos chave apresentados na exibição do filme.

Considerações finais

Este trabalho buscou mostrar a relevância da utilização de metodologias ativas na construção de um processo de ensino e aprendizagem em que o aluno se torna um sujeito ativo, colocando-se como centro do processo de ensino por intermédio do desenvolvimento do senso crítico e da liberdade de construir o conhecimento em sala juntamente com o educador, sem que haja uma transmissão de conhecimento como na educação bancária, tão criticada por Paulo Freire.

A necessidade de inovação possibilitou a ampliação de horizontes, visto que foi preciso buscar alternativas para instigar mais os alunos nas aulas, e despertá-los a adquirirem mais interesse no processo de construção de conhecimentos geográficos. Nesse contexto, os jogos educativos (sejam eles, digitais ou não) são postos como instrumentos didático-pedagógicos que possibilitam aprendizagem ativa.

Os resultados obtidos na turma do 9º ano do Colégio Estadual Armino Guarani foram perceptíveis, visto que nas verificações de aprendizagem as notas foram muito boas, sem considerar as notas obtidas mediante a execução de atividades extras. Inclusive, uma das questões da verificação de aprendizagem versou sobre o filme exibido em sala, e não foi uma questão de fácil resolução; exigia muita atenção e concentração, pois as alternativas a serem analisadas eram longas e, mesmo assim, os educandos obtiveram um excelente desempenho. Em uma turma de aproximadamente 35 alunos, em média, 85% marcaram a alternativa correta.

Referências

ALMEIDA, Natália Regina de. **A atuação do educador e as tecnologias: uma relação possível?** Eixo Temático: Tecnologias: Pra que te quero? 2008, p.1-7. Disponível em: http://www.educacaoecomunicacao.org/leituras_na_escola/textos/oficinas/textos_completos/a_atuacao_do_educador.pdf. Acesso em: 1 jun. 2024.

ALMEIDA, Maria Antonieta; AZEVEDO, Beatriz. Os Desafios que os Professores Encontram ao Incluir as Novas Tecnologias no Processo de Ensino. **Educação (Re)Criação**. João Pessoa: Ideia, 2021. p. 110-134.

BASTOS, P. Almir. Recursos didáticos e sua importância para a Geografia. **Revista Geografia: Pedagógica 2.0**. Ministério da Educação FNDE Periódicos. Editora Escala Nacional, 2011, p. 44-50.

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

CIENCINAR. **Wordwall – crie atividades gamificadas a partir da associação entre palavras**. Juiz de Fora, 2020. Disponível em: <https://www.ufjf.br/ciencinar/2020/07/17/wordwall-crie-atividades-gamificadas-partir-da-associacao-entre-palavras/>. Acesso em: 9 set. 2024.

DUARTE, Rosália. **Cinema e Educação**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

FREITAS, Eliana Sermidi de; SALVI, Rosana Figueiredo. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia**. 2004. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf>. Acesso em: 21 Ago. 2024.

FONSECA MIRANDA, Janete. **Jogos digitais educacionais: uma possibilidade para ensinar e aprender probabilidade nos anos iniciais do ensino fundamental**. Dissertação de Mestrado. Programa de Mestrado Profissional em Educação – Formação Docente para a Educação Básica. Universidade de Uberaba, Uberlândia, 2020. Disponível em: <https://repositorio.uniube.br/bitstream/123456789/1424/1/Janete%20Fonseca%20Miranda.pdf>. Acesso em: 24 ago. de 2024.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula**. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2015.

OLIVEIRA, Tais Pires de; LOPES, Claudivan Sanches Lopes. O uso de jogos por professores de geografia na educação básica. **Ateliê Geográfico**, Goiânia, v. 13, n. 3, p. 66-83, dez./2019. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/ateli/article/download/55143/34202/271231>. Acesso em: 26 nov. 2023.

SANTOS, Camila Santos dos; TIGRE, Maria Antonieta Pereira. Formação continuada de professores no uso de tecnologias digitais. **Revista de Psicologia**, [S./l.], v. 15, n. 57, p. 599-615, out. 2021. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/3232>. Acesso em: 4 dez. 2023.

SILVA, Josineide Teotonia da; MOURA, Dayvison Bandeira de. Metodologias ativas na aprendizagem: um desafio para o professor do século XXI. In: KOACHHANN, Andréa (org.). **Formação docente e trabalho pedagógico: debates fecundos**. Goiânia: Ed. Scotti, 2020.