

JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: RELATO DE EXPERIÊNCIA NO COLÉGIO ESTADUAL CÍVICO-MILITAR PADRE JOÃO WISLINSKI, CURITIBA/PR

JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA: RELATO DE EXPERIENCIA EN EL COLEGIO ESTADUAL CÍVICO-MILITAR PADRE JOÃO WISLINSKI, CURITIBA/PR

EDUCATIONAL GAMES IN GEOGRAPHY TEACHING: AN EXPERIENCE REPORT AT PADRE JOÃO WISLINSKI CIVIC-MILITARY STATE SCHOOL, CURITIBA/PR

DEBORA CRISTINA LOPES

Secretaria de Estado da Educação do Paraná, Curitiba, PR, Brasil

<declcoxa@gmail.com>

Resumo

O presente trabalho tem por objetivo analisar a contribuição de jogos de tabuleiro como recursos didáticos para o aprendizado de conteúdos da Geografia. A fim de retomar as principais características das regiões brasileiras, foi proposto aos alunos do sétimo ano, a elaboração de um jogo de tabuleiro sobre as regiões brasileiras. Os estudantes deveriam, sob orientação da docente, elaborar as perguntas, as cartas, o tabuleiro e as regras do jogo. Buscando compreender as contribuições do jogo de tabuleiro no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, foi realizada uma pesquisa via questionário do google, intentando verificar o engajamento dos mesmos com tal metodologia. A partir dos dados coletados durante a realização da implementação e das respostas dos questionários, foi possível verificar que foram acrescentados conhecimentos aos que os alunos já possuíam, assim como a atividade utilizando jogos de tabuleiro conseguiu envolver todos os alunos, contribuindo para uma aprendizagem significativa.

Palavras-chave: jogos de tabuleiro; recursos didáticos; ensino de geografia.

Resumen

Este trabajo tiene como objetivo analizar la contribución de los juegos de mesa como recursos didáticos para el aprendizaje de contenidos de Geografía. Con el objetivo de revisar las principales características de las regiones brasileñas, se pidió a los estudiantes de séptimo año que crearan un juego de mesa sobre las regiones brasileñas. Los estudiantes deberán, bajo la guía del profesor, preparar las preguntas, las tarjetas, el tablero y las reglas del juego. Buscando comprender los aportes de los juegos de mesa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, se realizó una encuesta a través de un cuestionario de Google, con el objetivo de verificar su compromiso con esta metodología. A partir de los datos recolectados durante la implementación y las respuestas a los cuestionarios, fue posible verificar que se agregaron conocimientos a los que los estudiantes ya tenían, así como la actividad mediante juegos de mesa logró involucrar a todos los estudiantes, contribuyendo al aprendizaje significativo.

Palabras clave: juegos de mesa; recursos didáticos; enseñanza de la geografía.

Abstract

This work aims to analyze the contribution of board games as teaching resources for learning Geography content. In order to review the main characteristics of Brazilian regions, seventh-year students were asked to create a board game about Brazilian regions. Students should, under the guidance of the teacher, prepare the questions, cards, board and rules of the game. Seeking to understand the contributions of board games in the teaching-learning process of students, a survey was carried out via a Google questionnaire, intending to verify their engagement with this methodology. From the data collected during the implementation and the responses to the questionnaires, it was possible to verify that knowledge was added to what the students already had, just as the activity using board games managed to involve all the students, contributing to significant learning.

Keywords: board games; teaching resources; geography teaching.

Introdução

Ensinar é um ato complexo que exige do professor se reinventar na busca de novas estratégias de ensino, com o objetivo de atingir todos os alunos, possibilitando sua participação ativa.

Lima e Vlach (2002) ressaltam a importância da utilização de novas metodologias de ensino, que venham ao encontro das necessidades concretas dos alunos, para que se possa produzir saberes autênticos.

A utilização de jogos no ensino é uma importante ferramenta para a diversificação dos recursos didáticos, pois possibilita uma aproximação dos estudantes com o conteúdo trabalhado, favorecendo a ludicidade, socialização e trabalho em equipe.

Neste sentido Medeiros, Santos e Patrício (2018, p. 03) apontam que: "O aluno, antes visto como sujeito passivo que apenas ouve as aulas sem participação alguma, passa agora a agir e a participar das aulas de forma mais interativa, brincando".

No ensino de Geografia, a utilização de jogos é uma das formas de ensinar os conteúdos de maneira crítica, significativa e interativa aos educandos. Silva e Muniz (2012, p. 65) destacam que "os jogos representam uma ferramenta instigante para o ensino da Geografia, pois têm um caráter desafiador, permitem desenvolver a capacidade ativa de raciocínio e trabalhar a vontade de autossuperação".

Os jogos são atividades que estão presentes em nosso cotidiano desde a infância. Neste sentido, se faz necessário destacar a diferença do jogo comum para o jogo didático. O primeiro enfatiza principalmente o entretenimento, o prazer e a diversão. Já o segundo, como destaca Breda (2018, p. 31), tem como finalidade despertar "o interesse pelo aprender de forma despercebida, colaborando para o processo de ensino-aprendizagem, seja para introduzir e/ou reforçar um assunto, seja para avaliar o conteúdo já trabalhado".

Neste sentido, a utilização do jogo como recurso didático, torna-o um instrumento de apoio à prática docente que almeja criar um ambiente descontraído e que facilita a interação no espaço escolar.

No ensino da Geografia Escolar, o conteúdo programático referente ao sétimo ano é a Geografia do Brasil, como destaque para a regionalização proposta pelo IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística). Busca-se que os estudantes compreendam a formação territorial do Brasil, identificando as principais características geográficas e os processos históricos que contribuíram para a sua configuração (Paraná, 2018).

A fim de retomar as principais características das regiões brasileiras, foi proposto aos alunos do sétimo ano do ensino fundamental do Colégio Estadual Cívico-militar Padre João Wislinski, localizada no bairro Santa Cândida, no município de Curitiba, a elaboração de um jogo de tabuleiro sobre as regiões brasileiras.

Tal proposta pretende responder a seguinte questão: Como a utilização de jogos didáticos pode contribuir para o aprendizado de conhecimentos sobre as regiões brasileiras por estudantes do sétimo ano de uma escola pública de Curitiba/PR?

Neste contexto, este trabalho tem por objetivo analisar a contribuição de jogos como materiais didáticos para o aprendizado de conteúdos da Geografia por estudantes do ensino fundamental II de uma escola pública de Curitiba/PR.

O trabalho se justifica, na medida em que, o uso e a produção de jogos geográficos como dispositivos metodológicos têm potencial para possibilitar a apreensão do conhecimento, a interação entre os estudantes, o respeito às regras de convivência, favorecendo a ludicidade, socialização e trabalho em equipe.

Neste sentido, a Gamificação é uma metodologia que utiliza os elementos dos jogos no processo de aprendizagem visando aumentar o engajamento, autonomia e protagonismo dos estudantes nas atividades propostas.

A fim de compreender as contribuições do jogo de tabuleiro no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, foi realizada uma pesquisa via questionário do *google*, buscando verificar o engajamento dos mesmos com tal metodologia. A partir dos dados coletados durante a realização da implementação e das respostas dos questionários, pretende-se avaliar: que conhecimentos foram acrescentados aos que os alunos já tinham sobre as regiões brasileiras? A atividade utilizando jogos de tabuleiro conseguiu envolver todos alunos contribuindo no processo de ensino-aprendizagem?

Desenvolvimento, com base na ação/reflexão

A implementação do projeto de intervenção foi desenvolvida entre 12 de novembro e 04 de dezembro de 2024, nas dependências do Colégio Estadual Cívico-militar Padre João Wislinski, com duas turmas de sétimo ano, totalizando 70 alunos.

A proposta teve início no dia 12/11, buscando retomar com os estudantes a regionalização do Brasil realizada pelo IBGE, foi planejada uma aula expositivo-dialogada, utilizando mapas sobre a regionalização do Brasil (SEED, 2024) e vídeos (Geo Ilustrada, 2023).

No dia 13/11 foi apresentada aos alunos a proposta de elaboração de jogos de tabuleiro sobre as regiões brasileiras. Os alunos foram organizados em grupos de três a cinco integrantes, de acordo com suas afinidades. Cada grupo deveria desenvolver o jogo sobre uma das regiões brasileiras de acordo com a regionalização do IBGE (Norte, Nordeste, Centro-oeste, Sudeste e Sul). A escolha das regiões ocorreu por sorteio realizado pela docente da turma. Devido ao número de alunos matriculados nos sétimos anos (35), tivemos mais de um grupo por região.

Nesta aula foi explicado como funciona um jogo de tabuleiro e solicitado que elaborassem 15 (quinze) questões sobre a temática estudada. Foi explicado que tais questões seriam utilizadas no jogo. Para elaborar as questões, os alunos poderiam utilizar o livro

didático de Geografia ou pesquisar na internet utilizando os tablets da biblioteca. Ao final da aula as questões foram recolhidas para correção.

No dia 14/11 foi dada a devolutiva das questões e solicitadas as devidas correções. Para os grupos cujas questões estavam corretas, foi solicitado que comesçassem a transcrevê-las nas cartas do jogo.

Os materiais utilizados para elaboração do jogo e sua execução foram: cartolina, canetinhas coloridas, lápis, régua, tesoura, caneta azul/preta, dado e peões de tabuleiro. Para produção das cartas, foi sugerido aos grupos, que utilizassem metade de uma cartolina e que cada carta tivesse a medida de 8cm x 8cm. As cartas têm por finalidade apresentar as perguntas elaboradas anteriormente e possibilitar, conforme as regras do jogo, avanços no tabuleiro.

No dia 19/11, os grupos deveriam finalizar a elaboração das cartas, utilizando as questões produzidas anteriormente e criar as regras do jogo de tabuleiro. Com relação às regras, foi dada liberdade para os grupos quanto à sua criação, sendo apresentadas apenas sugestões (avanço no tabuleiro em caso de acerto da questão e retorno em caso de erro).

No dia 21/11, os alunos foram orientados a construir o tabuleiro do jogo, para isso, eles utilizaram a metade de uma cartolina, reservada anteriormente para esse fim. Nesta etapa foram apresentados exemplos de tabuleiros construídos por alunos que realizaram atividade semelhante em anos anteriores, dando total liberdade quanto ao número de casas e formato do mesmo.

No dia 26/11, os grupos finalizaram a construção do tabuleiro para que fosse possível iniciar a disputa do jogo. Também aproveitaram para elaborar os dados e peões que utilizariam no jogo.

Nos dias 27 e 28/11 os grupos disputam o jogo por eles elaborado. No dia 03/12 realizamos um circuito para que os alunos trocassem os jogos e fosse possível disputar o jogo elaborado pelos colegas de turma. Tal estratégia possibilita que os alunos relembrem as outras regiões brasileiras numa espécie de rotação por estações.

No dia 04/12 os alunos foram levados ao laboratório de informática para responder um questionário elaborado pela docente referente às contribuições no jogo para o ensino de Geografia.

Resultados/Avaliação

A investigação envolveu estudantes que cursam o sétimo ano do Ensino Fundamental e a escolha desse público deveu-se pelo fato de possibilitar uma retomada de conteúdos referente às principais características das regiões brasileiras.

No total, 70 (setenta) alunos do sétimo ano participaram da pesquisa de implementação e avaliação do jogo. A intervenção adota como metodologia a pesquisa-ação. Franco (2005) aponta que a pesquisa-ação implica diretamente na participação dos sujeitos

que estão envolvidos no processo, cabendo ao pesquisador assumir os dois papéis, de pesquisador e de participante. Tal metodologia pressupõe “uma pesquisa de transformação, participativa, caminhando para processos formativos” (Franco, 2005, p. 487).

A pesquisa-ação favorece a aprendizagem de todos os envolvidos à medida que possibilita a troca de conhecimentos entre pesquisadores e pesquisados em uma via de mão dupla, dialógica. Tal metodologia deve partir de uma situação social concreta e deve inspirar mudanças a partir dos elementos que surgem durante o processo e sob a influência da pesquisa.

Durante a realização do trabalho com os alunos do sétimo ano, foi possível focar no protagonismo e na formação de alunos participativos que, criticamente, contribuíram no aperfeiçoamento do jogo didático.

Ao observar a organização dos grupos e suas divisões de tarefas, foi possível verificar a contribuição do jogo ao estimular as relações sociais e criar situações que exigem a tomada de decisão e cooperação entre os participantes. Esse contexto vem ao encontro do que enfatizam Macedo, Petty e Passo (2005, p. 26) quando afirmam que o “trabalho com jogos oferece um rico arsenal de possibilidades, contribuindo para a construção de relações sociais cuja direção é aprender a considerar limites e agir de forma respeitosa com as pessoas”.

Tal aspecto foi enfatizado nos questionários quando os alunos destacaram o quão a atividade foi divertida e o gosto em trabalhar em grupo, algo que pouco ocorre no cotidiano da sala de aula.

Ao finalizar a criação e implementação dos jogos de tabuleiro, os alunos foram levados ao laboratório de informática para responder uma pesquisa referente as suas impressões sobre tal atividade.

O questionário foi elaborado pelo *google* formulário¹ e disponibilizado o *link* para os alunos no *google* sala de aula². O formulário era composto de duas questões abertas e duas fechadas. O objetivo das questões relaciona-se a necessidade de se avaliar que conhecimentos foram acrescentados aos que os alunos já tinham sobre as regiões brasileiras, bem como, se a atividade utilizando jogos de tabuleiro conseguiu envolver todos alunos contribuindo no processo de ensino-aprendizagem.

Responderam voluntariamente ao questionário 33 (trinta e três) alunos, o número pequeno de respostas se comparado ao número de alunos que participaram da atividade deve-se ao fato de estarmos na semana de recuperação, assim, muitos alunos já não estavam comparecendo às aulas.

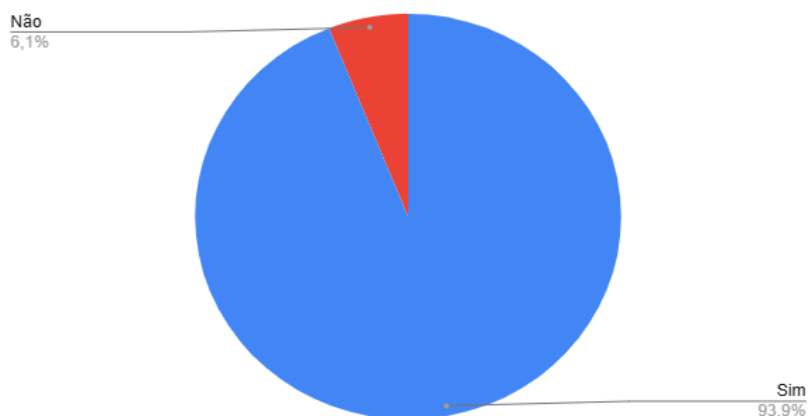
¹ O Google Formulário é um serviço gratuito para criar formulários online. Nele, o usuário pode produzir pesquisas de múltipla escolha, fazer questões discursivas, gerar gráficos com base nas respostas, entre outras opções.

² O Google Sala de Aula é uma plataforma digital que permite aos professores criar e gerenciar aulas online possibilitando: compartilhar materiais, como vídeos, pesquisas, apostilas, entre outros; criar e receber tarefas, como exercícios e avaliações; gerenciar turmas e notas; iniciar videochamadas; criar fóruns de discussão, entre outras opções.

A primeira questão perguntava aos alunos se eles haviam gostado da atividade envolvendo a criação do jogo de tabuleiro. Dos respondentes 93,9% destacaram ter gostado da atividade e 6,1% não gostaram (gráfico 1).

Gráfico 1 - Apreço pelo desenvolvimento do jogo de tabuleiro

Você gostou da atividade de elaboração do jogo de tabuleiro?

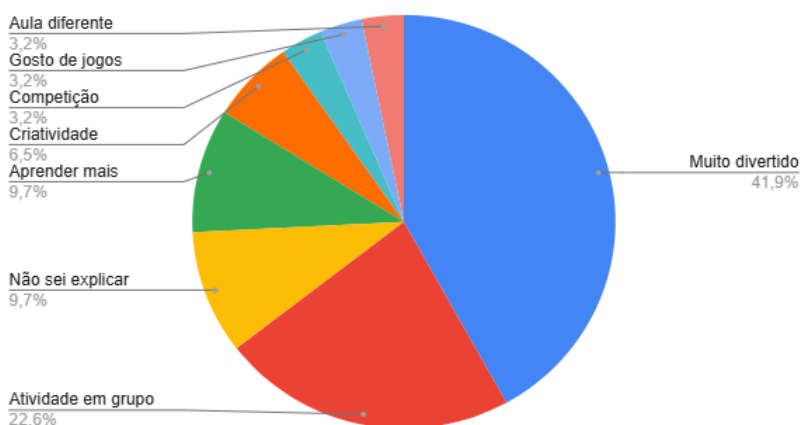


Fonte: Formulário Google respondido pelos participantes da pesquisa. Elaboração da autora (2024).

A segunda questão proposta aos alunos referiu-se a o porquê de terem gostado ou não da atividade. Essa questão foi aberta e entre os alunos que apreciaram a atividade, os principais elementos apontados referem-se a: considerarem a atividade em si muito divertida 41,9%, a valorização da atividade em grupo, desenvolvida junto com os colegas, tendo que negociar para desenvolver as atividades propostas 22,6% e a possibilidade de exercitar a criatividade 6,5% (gráfico 2).

Gráfico 2 - Pontos positivos e negativos do jogo de tabuleiro

Por que você gostou/não gostou da atividade?



Fonte: Formulário Google respondido pelos participantes da pesquisa. Elaboração da autora (2024).

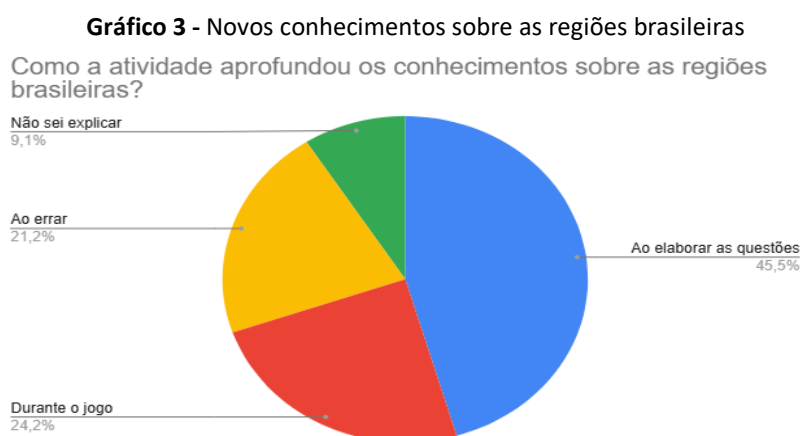
É notório que os jogos estimulam a participação dos estudantes de modo a saírem da passividade e a se fazerem parte do processo de ensino e aprendizagem. Durante a observação das aulas era nítido o envolvimento da grande maioria dos alunos na atividade, que, inclusive, solicitaram aos professores da aula anterior para que pudessem já ir se organizando em grupo.

Na resposta dos questionários foi possível verificar que a rivalidade no jogo foi um elemento pouco citado pelos participantes, apenas 3,2% dos alunos destacaram este elemento. A competição durante o jogo precisa ser sadia e natural, em que o aluno não busque tão somente superar seus desafios, mas agregar conhecimentos a fim de obter o desenvolvimento das competências e habilidades da Geografia, como a correlação e a análise/localização (Breda, 2013, p. 05).

Entre os dois alunos que não gostaram da atividade, um descreveu o trabalho como muito cansativo e o outro muito chato. Pela maneira com que o texto foi escrito em ambos os questionários, foi possível inferir que tais alunos são os que estão em processo de alfabetização, desta maneira, acredito, com base na observação em sala, que eles foram, durante muitos momentos, deixados de lado pelo grupo, sendo necessária intervenção da docente.

Nesse contexto, é importante destacar que o jogo não abarcará todas as necessidades do ensino de Geografia. Consideramos, portanto, apenas um entre diversos instrumentos didáticos válidos e disponíveis para o professor, que deve adotar estratégias que busquem contemplar todos os alunos.

Os alunos foram questionados se a atividade havia possibilitado aprofundar conhecimentos sobre as regiões brasileiras e 100% dos alunos responderam que sim. A última questão solicitava que justificassem a questão anterior. Nesta os alunos apontaram que ao criar as questões relembrou os conteúdos já estudavam e que nem lembravam mais, bem como ao disputar o jogo e errar as questões tinham acesso a respostas e em uma próxima rodada lembravam (gráfico 3).



Fonte: Formulário Google respondido pelos participantes da pesquisa. Elaboração da autora (2024).

Ao analisar as respostas dos alunos, foi possível verificar que o jogo serviu para revisar e reforçar o conhecimento já existente, aprimorando-o, ocorrendo assim a aprendizagem significativa. A aprendizagem significativa, segundo David Ausubel (2003), é o processo de relacionar uma nova informação com o conhecimento prévio do aluno. Para que isso ocorra, o conteúdo deve ser relevante e o aluno deve estar disposto a aprender.

Percebemos que o jogo proporcionou situações de desenvolvimento de habilidades socioemocionais como empatia, cooperação e respeito, que são muito importantes para o trabalho em grupo e para a vida adulta.

Outro elemento importante verificado tanto durante a realização das etapas do jogo, quanto no questionário foi a contribuição do jogo na melhor apreensão do conteúdo, já que ao elaborar as questões, os alunos tinham a possibilidade de rever o conteúdo, mas principalmente, ao disputar o jogo, como os erros eles podiam rever os conceitos e aprender com os pares.

Enquanto docente de Geografia, venho desenvolvendo a criação de jogos de tabuleiro como estratégia didática desde 2018, porém essas práticas eram desenvolvidas com turmas de oitavo e nono anos. Neste ano, devido a escolha por desenvolver o projeto com turmas de sétimo ano, as etapas exigiram um número maior de aulas para que pudessem ser finalizadas.

Os alunos, de uma maneira geral, tinham menos autonomia e precisavam de maior orientação para realização das atividades. A criação do tabuleiro, por exemplo, demorava uma aula, neste caso foram duas aulas e alguns grupos precisaram do início de uma terceira aula. Em uma das turmas existia um grupo formado apenas por alunos de sala de recursos, que necessitavam de um olhar diferenciado.

Pretendia-se utilizar duas aulas para a experiência de rotação por estações, porém com os atrasos das etapas anteriores só pudemos utilizar uma aula e nessa nem todos os alunos estavam presentes por ser na semana de recuperação. Sendo assim, os jogos foram recolhidos a fim de serem utilizados nas primeiras semanas de aula de 2025, no momento da retomada de conteúdo (nivelamento), com as turmas do oitavo ano.

Durante a realização da atividade, foi apresentada a proposta de realização de jogos de tabuleiro para o ensino de Geografia junto às outras duas docentes de Geografia da instituição em que o projeto de intervenção foi desenvolvido. Ambas se mostraram muito interessadas na proposta e em conhecer os resultados de tal prática. As docentes foram questionadas se tinham o hábito de utilizar a gamificação em sala de aula e ambas revelaram não utilizar práticas próprias, somente as postagens obrigatórias das atividades da plataforma *quizzes*³. As docentes revelaram não utilizar tais práticas devidos ao pouco conhecimento e pequena carga horária da disciplina.

³ O Quizizz é uma plataforma educacional que permite realizar e criar “Quizes” para jogar em sala de aula ou como trabalho de casa. Tal recurso apresenta, para além das questões de múltipla-escolha, textos e vídeo para facilitar a realização do teste.

Neste sentido, acreditamos que trabalhos desta natureza possam contribuir para reflexões teóricas sobre o emprego desse recurso pedagógico em sala de aula, para que não tenha o uso apenas como um fim em si mesmo, mas que colabore para o processo de aprendizagem do estudante, e que sirva como ideia para a elaboração e o desenvolvimentos de outros projetos por outros professores.

Considerações finais

A presente pesquisa teve por objetivo geral analisar a contribuição de jogos como materiais didáticos para o aprendizado de conteúdos da Geografia por estudantes do ensino fundamental II de uma escola pública de Curitiba/PR.

Desde a organização dos grupos, até a aplicação dos jogos foi possível perceber um grande envolvimento dos alunos com a atividade. Foi motivador ver alunos do ensino médio comentando com os irmão/primos que gostaram muito quando desenvolveram atividade semelhante nas aulas de Geografia em anos anteriores.

A dinâmica da sala de aula exige do professor não apenas o domínio dos conteúdos, mas a utilização de recursos didáticos adequados e que estimulem a curiosidade dos alunos. A práxis pedagógica realizada em sala de aula evidenciou a importância de atividades lúdicas como ferramenta para o ensino da Geografia.

Após a atividade os alunos foram questionados sobre as suas impressões da experiência, ocasião em que se manifestaram positivamente sobre, mostrando que o uso de jogos em sala de aula favoreceu o ensino e a aprendizagem de maneira espontânea e prazerosa.

A partir dos dados coletados durante a realização da implementação e das respostas dos questionários, foi possível verificar que foram acrescentados conhecimentos aos que os alunos já tinham sobre as regiões brasileiras, assim como a atividade utilizando jogos de tabuleiro conseguiu envolver todos alunos contribuindo no processo de ensino-aprendizagem.

Referências

AUSUBEL, David Paul. **Aquisição e retenção de conhecimentos:** uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano, 2003.

BREDA, Thiara Vichiato. **Jogos geográficos na sala de aula.** Curitiba: Appris, 2018.

BREDA, Thiara Vichiato. **O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na Geografia escolar.** 164f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Geociências, 2013.

FRANCO, Maria Amélia Santoro. Pedagogia da Pesquisa-Ação. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 483-502, set./dez. 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/DRq7QzKG6Mth8hrFjRm43vF/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 25 jan. 2025.

GEO ILUSTRADA. Regionalização do Brasil – IBGE, Geiger e Milton Santos (Resumo ilustrado). **YouTube**, 23 maio 2023. 1 vídeo (7 min 2 s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=y4xW_zOWJJY&t=11s. Acesso em: 25 jan. 2025.

LIMA, Márcia Helena de; VLACH, Vânia Rúbia. Geografia escolar: relações e representações da prática social. **Caminhos de Geografia**, Uberlândia, v. 3, n. 5, p. 44-51, fev. 2002. Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/caminhosdegeografia/article/view/15289/8588>. Acesso em: 25 jan. 2025.

MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MEDEIROS, Monalisa Cristina Silva; SANTOS, Adriano Pequeno; PATRÍCIO, Maria da Conceição Marcelino. Produção de jogos como recursos didáticos no processo de ensino-aprendizagem da Geografia e Meio Ambiente. **Revista de Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 18, p. 1-5, 2018. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/18/11/produo-de-jogos-como-recursos-diditicos-no-processo-de-ensino-aprendizagem-da-geografia-e-meio-ambiente>. Acesso em: 25 jan. 2025.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Currículo da Rede Estadual Paranaense – CREP: Geografia – Ensino Fundamental**. Curitiba: SEED, 2018. Disponível em: <https://professor.escoladigital.pr.gov.br/crep>. Acesso em: 25 jan 2025.

PARANÁ, SEED. **Brasil: Divisão Regional do IBGE**. 2024. Disponível em: <http://www.geografia.seed.pr.gov.br/modules/galeria/detalhe.php?foto=348&evento>. Acesso em: 25 jan. 2025.

SILVA, Vlândia da; MUNIZ, Alexsandra Maria Vieira. A Geografia escolar e os recursos didáticos: o uso das maquetes no ensino-aprendizagem da Geografia. **Geosaberes**, Fortaleza, v. 3, n. 5, p. 62- 68, jan./jun. 2012. Disponível em: <http://www.geosaberes.ufc.br/geosaberes/article/view/117>. Acesso em: 25 jan. 2025.