

USO DE QUEBRA-CABEÇA NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Elisângela de Azevedo Silva Rodrigues

Elisângela de Azevedo Silva Rodrigues
Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia,
MG, Brasil
<elisangelarodrigues@yahoo.com.br>

Resumo

As práticas educativas nas escolas, principalmente as públicas, têm-se voltado basicamente na metodologia tradicional de ensino. O presente trabalho teve como objetivo relatar uma prática educativa de gamificação com a aplicação do jogo “Quebra-cabeças do Brasil” no ensino de Geografia voltada para os estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental da Educação Básica. A metodologia foi realizada em três (3) etapas: a) a 1ª etapa foi o apanhado do referencial teórico e a escolha do material didático a ser elaborado; b) na 2ª etapa foi realizada a elaboração do material didático-pedagógico; c) a 3ª etapa: foi a aplicação do jogo “Quebra-cabeças do Brasil” em sala de aula. Constataram-se que as práticas educativas de gamificação com a aplicação do jogo “Quebra-cabeças do Brasil” no ensino de Geografia ampliam as possibilidades da aprendizagem do conteúdo estudado corroborando com uma maior participação e interesse por parte dos estudantes da Educação Básica.

Palavras-chave: Jogos; Educação Básica; Geografia.

Recebido em: 10/09/2023
Aprovado em: 08/11/2023

USO DE ROMPECABEZAS EN LA ENSEÑANZA DE GEOGRAFÍA

Resumen

Las prácticas educativas en las escuelas, especialmente en las públicas, se han centrado básicamente en la metodología de enseñanza tradicional. El presente trabajo tuvo como objetivo relatar una práctica de gamificación educativa con la aplicación del juego “Rompecabezas Brasileños” en la enseñanza de Geografía dirigido a estudiantes del 7º año de la Escuela Primaria de Educación Básica. La metodología se realizó en tres (3) etapas: a) la 1ª etapa fue la recolección del marco teórico y la elección del material didáctico a elaborar; b) en la 2ª etapa se elaboró el material didáctico-pedagógico; c) la 3ª etapa: fue la aplicación del juego “Rompecabezas Brasileños” en el aula. Se encontró que las prácticas de gamificación educativa con la aplicación del juego “Rompecabezas Brasileños” en la enseñanza de la Geografía amplían las posibilidades de aprendizaje de los contenidos estudiados, corroborando con una mayor participación e interés por parte de los estudiantes de Educación Básica.

Palabras clave: Juegos; Educación Básica; Geografía.

USE OF PUZZLES IN TEACHING GEOGRAPHY

Abstract

Educational practices in schools, especially public ones, have basically focused on traditional teaching methodology. The present work aimed to report an educational gamification practice with the application of the game “Brazilian Puzzles” in the teaching of Geography aimed at students in the 7th year of Elementary School of Basic Education. The methodology was carried out in three (3) stages: a) the 1st stage was the collection of the theoretical framework and the choice of teaching material to be prepared; b) in the 2nd stage, the didactic-pedagogical material was prepared; c) the 3rd stage: was the application of the game “Brazilian Puzzles” in the classroom. It was found that educational gamification practices with the application of the game “Brazilian Puzzles” in Geography teaching expand the possibilities of learning the content studied, corroborating with greater participation and interest on the part of Basic Education students.

Keywords: Games; Basic education; Geography.

Introdução

As práticas educativas podem ser conceituadas como o conjunto das ações socialmente planejadas, organizadas e operacionalizadas em espaços intersubjetivos destinados a criar oportunidades de ensino e aprendizagem (Marques; Carvalho, 2016).

As práticas educativas nas escolas, principalmente as públicas, têm-se voltado basicamente na metodologia tradicional de ensino que parte do princípio de que o professor é o protagonista do processo de ensino-aprendizagem com aulas expositivas e os estudantes meros ouvintes. O ensino na metodologia tradicional é feito a partir de aulas padronizadas e materiais prontos e comumente são utilizados os livros didáticos. Este tipo de metodologia tradicional de ensino tem sido um entrave para o processo de ensino-aprendizagem, visto que comprovadamente os estudantes aprendem de diferentes formas (Eleva Plataforma, 2021).

Especialmente quanto ao ensino de Geografia, têm sido frequentes os registros acerca da utilização da metodologia tradicional, causando grandes dificuldades em como ensinar a Geografia, como afirma Almeida (1991, p. 84):

A geografia encontrada na maioria dos livros didáticos e que é ensinada, geralmente, nas escolas apresenta uma análise descritiva – ou apenas uma descrição – do que se vê hoje no mundo, essa geografia escolar consiste, portanto, em uma “visão de mundo”: inicia-se pela descrição e explicação do espaço próximo, “vivido” passando depois, para o estudo de espaços mais distantes.

Na perspectiva de promover novas possibilidades de metodologias ativas, o presente trabalho tem como objetivo relatar uma prática educativa de gamificação com a aplicação do jogo “Quebra-cabeças do Brasil” no ensino de Geografia voltada para os estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental da Educação Básica.

A proposta justifica-se na possibilidade de que o uso de jogos estimula o pensamento espacial e o desenvolvimento do raciocínio geográfico das crianças, como também podem ser uma forma lúdica de desenvolver algumas dessas habilidades que contribuem para o processo ensino-aprendizagem no ensino de Geografia.

Jogos como Metodologias Ativas

No ensino de Geografia, a Base Nacional Comum Curricular preconiza a utilização de diferentes metodologias que estimula os estudantes a aprender, sendo algumas dessas modalidades as “metodologias ativas” (Brasil, 2018).

As metodologias ativas amplamente difundidas têm se apresentado como eficazes, por serem estratégias que minimizem ou solucionem alguns dos problemas encontrados no espaço escolar (Moraes, 2017). Elas são, de modo geral, abordagens que os professores fazem uso para ensinar, de maneira que facilite o processo do aluno

aprender e dão ênfase ao papel protagonista do estudante em todas as etapas do processo de aprendizagem com a orientação do professor (Gewehr *et al.*, 2016; Lubachewski; Cerutti, 2020). Entre elas está inserida a aprendizagem por meio de jogos como possibilidade de ensino lúdico para ampliar a aprendizagem dos estudantes dos anos iniciais (Alves; Bianchin, 2010). De acordo com Bacich e Moran (2018, p. 4):

[...] os jogos em sala de aula podem ser utilizados como um instrumento motivacional para as aulas, e para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida real, uma vez que auxiliam no desenvolvimento de habilidades como as de observações, análise, tomada de decisões e argumentação, bem como motivam os alunos a buscar compreender melhor. O uso dos jogos em sala de aula possibilita que o estudante seja estimulado por meio de atividades a refletir, analisar, compreender e comparar fenômenos.

Segundo Castellar e Vilhena (2020, p. 44):

Os jogos e as brincadeiras são situações de aprendizagem que propiciam a interação entre alunos e entre alunos e professor, estimulam a cooperação, contribuem também para o processo contínuo de descontração, auxiliando na superação do egocentrismo infantil, ao mesmo tempo em que ajudam na formação de conceitos. Isso significa que eles atuam no campo cognitivo, afetivo, psicomotor e atitudinal.

Sawczuk e Moura (2012, p. 4) afirmam que “o uso de atividades lúdicas e de jogos em sala de aula devem fazer parte do fazer, do ser, e do pensar do aluno” e que “...através das atividades lúdicas (confeção de mapas para o quebra-cabeça) é possível o aluno expressar, assimilar, construir a realidade, relacionando com situações do seu dia a dia, podendo ser local ou global”. Assim, eles propõem por meio da cartografia desenvolver jogos geográficos que servirão como material pedagógico para a aprendizagem de questões ligadas ao território brasileiro.

O jogo de quebra-cabeças desenvolve a aprendizagem, a inteligência, atenção, pensamento lógico, memória. Além disso, o quebra-cabeças do Brasil é um recurso didático importante para trabalhar variados aspectos como o clima, relevo, vegetação de cada Região, Estado e Município do país (Sawczuk; Moura, 2012).

Diversos trabalhos acadêmicos relataram o uso do quebra-cabeça no ensino de Geografia em forma de mapa do Brasil. Melo (2018) elaborou o mapa do Brasil o qual foi recortado seguindo as delimitações territoriais de cada estado e as cores das respectivas regiões, com posterior criação de um quebra-cabeça para a consolidação do conhecimento sobre a divisão administrativa e regional do Brasil, de acordo com a regionalização elaborada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Segundo ele, a montagem do quebra-cabeça com auxílio do mapa elaborado proporcionou o aprendizado cartográfico, isto é, através do lúdico os alunos tiveram ampliados seus conhecimentos sobre o território brasileiro, sua divisão em estados e capitais e a divisão regional elaborada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.

No estudo realizado por Santos e colaboradores (2022) o quebra-cabeça foi utilizado como dispositivo apresentado para os estudantes, onde puderam conhecer as diversas espacialidades e formas de cada região brasileira nos conhecimentos geográficos produzidos no ensino básico (Santos *et al.*, 2022).

Parra (2023, p. 34) confeccionou o quebra-cabeça contemplando as macrorregiões brasileiras estabelecidas pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística com o intuito de que os estudantes do 4º e 5º ano do ensino fundamental pudessem “apropriar-se do conceito de região, entendendo os critérios da regionalização do Brasil”.

Metodologia

O jogo de quebra-cabeça foi desenvolvido pelo professor de geografia na Escola de Educação Básica (ESEBA) da Universidade Federal de Uberlândia. A Escola de Educação Básica fica localizada na rua: Aduutora São Pedro nº 40, bairro Nossa Senhora Aparecida – Uberlândia (MG) no bloco 1N do campus da Educação Física (figura 1). O jogo foi aplicado aos 26 estudantes do 7º ano do ensino fundamental, ao final de 9 aulas, sendo três aulas semanais, dois horários às quartas e um horário às sextas-feiras.

A metodologia utilizada para o presente trabalho foi a qualitativa descritiva, a qual não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. Neste trabalho, a metodologia foi realizada em três (3) etapas: a) a 1ª etapa foi o apanhado do referencial teórico e das habilidades da Base Nacional Comum Curricular (área da Geografia) sobre o tema: “Formação Territorial do Brasil” e a escolha do material didático a ser elaborado; b) na 2ª etapa foi realizada a elaboração do material didático-pedagógico; c) a 3ª etapa foi a aplicação do jogo “Quebra-cabeças do Brasil” em sala de aula.

Na primeira etapa do trabalho, para o estudo da Formação Territorial do Brasil, fez-se necessário a apropriação do conceito de Território.

Figura 1 - Mapa de localização da Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia



Fonte: Prefeitura Universitária UFU (2023).

De acordo com Giometti; Ortigoza e Pitton, 2012, p. 6:

No decorrer da história do pensamento geográfico, o território ganha diferentes tipos de abordagens, desde a representação de uma parcela do espaço, identificada pela posse e definida pela apropriação, até o importante papel dado à dominação. Ou seja, o território é dominado por uma comunidade ou por um Estado. A conotação política também ganha força nos estudos de geopolítica (território = espaço nacional), significando área controlada por um Estado Nacional, à escala do território nacional, isto é, à figura do Estado-nação.

Como o tema foi “Formação territorial do Brasil”, no primeiro momento, os estudantes foram questionados sobre o que eles entendiam a respeito da categoria de análise a Geografia: “Território”. Nessa perspectiva, foi trabalhado o conceito de território na visão de ser um espaço geográfico apropriado e delimitado por soberania e relações de poder. Para uma demonstração didática, a sala de aula foi dividida em duas, a divisão foi proposital para que fosse considerado dois grupos diferentes que formariam territórios para que os estudantes se apropriassem melhor do conceito estudado.

Na sequência, após a apropriação do conceito de Território, os estudantes foram questionados se sabiam como foi formado o território do Brasil, qual é a sua extensão e localização no mundo, quais são os pontos extremos, qual é o idioma falado no Brasil, quem foram os primeiros habitantes, quando ele foi “descoberto”. Neste momento, começou-se o debate para aferir quais eram os conhecimentos prévios dos estudantes. Ainda foi utilizado o mapa físico do Brasil e dos continentes do Instituto Brasileiro de

Geografia e Estatística para que os estudantes pudessem visualizar e procurar responder algumas das perguntas a que foram questionados.

Após a apropriação do conceito de Território, em outra aula, iniciou-se a segunda etapa do trabalho a produção do material didático-pedagógico. Após feita a escolha, optou-se por confeccionar o quebra-cabeças tendo como referência o mapa do Brasil.

O quebra-cabeças foi produzido a partir de um mapa base, em seguida, com papel manteiga por cima foi feita a reprodução do mapa. Logo após a reprodução do mapa, o papel manteiga foi pontilhado em cima das folhas de E.V.A.

Figura 2 – Quebra-cabeças do Brasil



Fonte: Acervo da autora (2023).

O mapa do Brasil em E.V.A. (gigante) foi feito com medidas de 117 centímetros de largura por 89 centímetros de altura (117 cm X 89 cm) e elaborado com cinco (5) cores diferentes para representar as regiões brasileiras: Norte, Nordeste, Sul, Sudeste e Centro-Oeste. Nos Estados brasileiros da mesma região foram utilizados a mesma cor de E.V.A. e cortados de forma que se encaixem como um quebra-cabeças e populacionais na formação socioeconômica e territorial do Brasil, compreendendo os conflitos e as tensões históricas e contemporâneas” (Brasil, 2018).

Para o desenvolvimento das atividades de práticas educativas na escola foi feito um plano de ação detalhando os conteúdos a serem trabalhados, os objetivos

pretendidos, a metodologia a ser utilizada, assim como os recursos pedagógicos e o instrumento de avaliação.

O plano de aula foi baseado nas habilidades da Base Nacional Comum Curricular (EF07GE02) com o enfoque de analisar a influência dos fluxos econômicos (Brasil, 2018). No plano de aula foi escolhida uma atividade para que os estudantes fizessem uma pesquisa sobre os ciclos econômicos brasileiros. Em sala de aula, foram distribuídas folhas de papel sulfite e os estudantes teriam que preencher o quadro denominado “Adedonha do Brasil” (quadro 1).

Quadro 1 – Adedonha do Brasil

| Século | Ciclo Econômico | Localização | Mão de Obra | Conflito | Acordo/Tratado |
|--------|------------------|-------------|-------------|----------|----------------|
| | Pau-brasil | | | | |
| | Cana-de-açúcar | | | | |
| | Pecuária | | | | |
| | Drogas do Sertão | | | | |
| | Ouro | | | | |
| | Borracha | | | | |
| | Algodão | | | | |

Fonte: Elaboração da autora (2023).

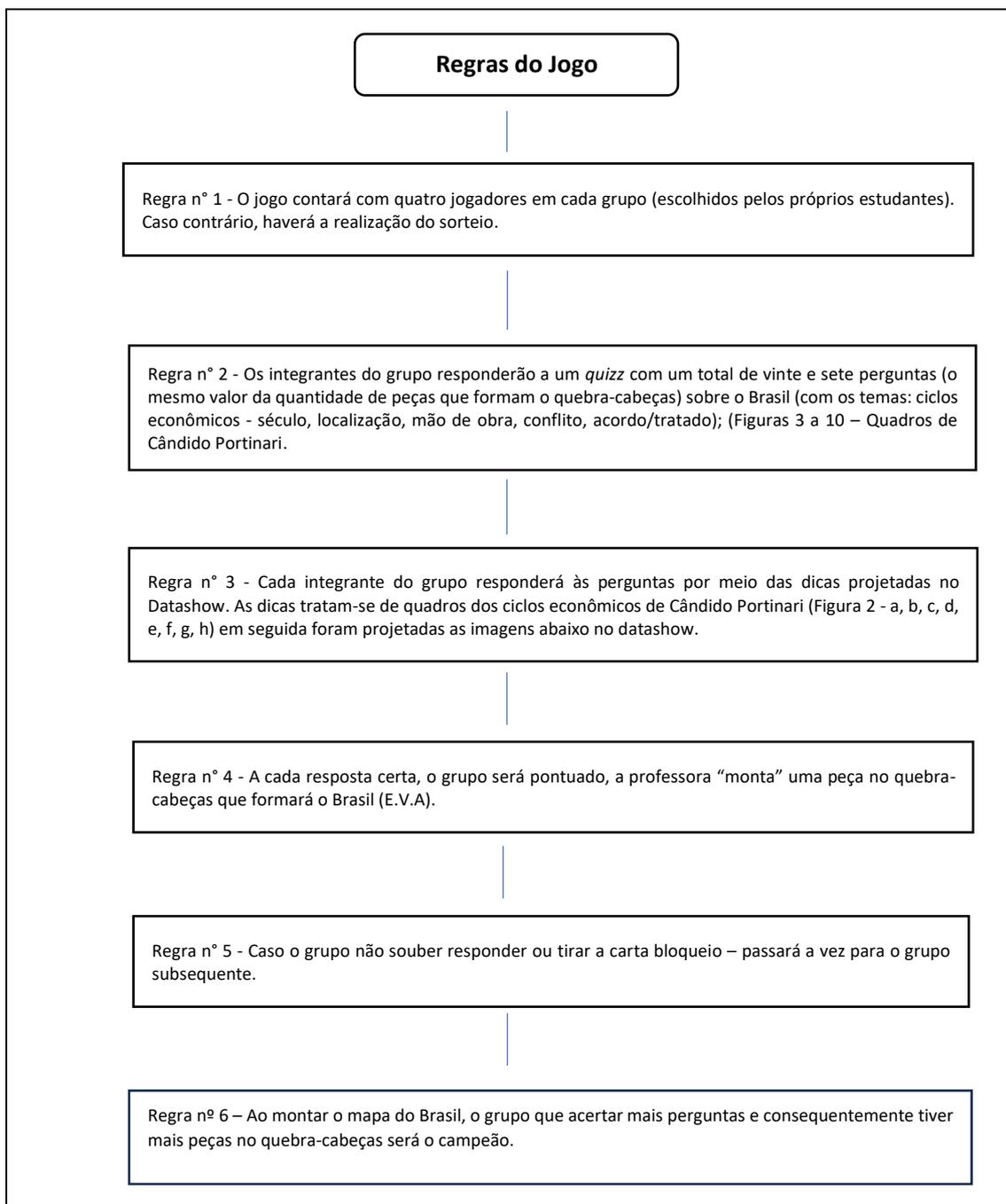
Para preencher o quadro 1 “Adedonha do Brasil”, os estudantes formaram grupos e consultaram o livro didático de Geografia adotado pela escola e utilizado nas aulas do componente curricular e preencheram com os dados de cada ciclo econômico, o século, a localização, a mão de obra utilizada, os conflitos e acordos ou tratados assinados no período correspondente ao ciclo econômico. Para o estudo de cada ciclo econômico foi realizado em uma aula, ou seja, foram precisas oito aulas para o estudo dos ciclos econômicos/atividades econômicas: pau-brasil, da cana-de-açúcar, pecuária, drogas do sertão, do ouro, do café, borracha, do algodão.

Após a leitura e compreensão dos ciclos econômicos foi feita a aplicação do jogo “quebra-cabeças do Brasil” em sala de aula.

O jogo quebra-cabeças do Brasil desenvolvido com os estudantes

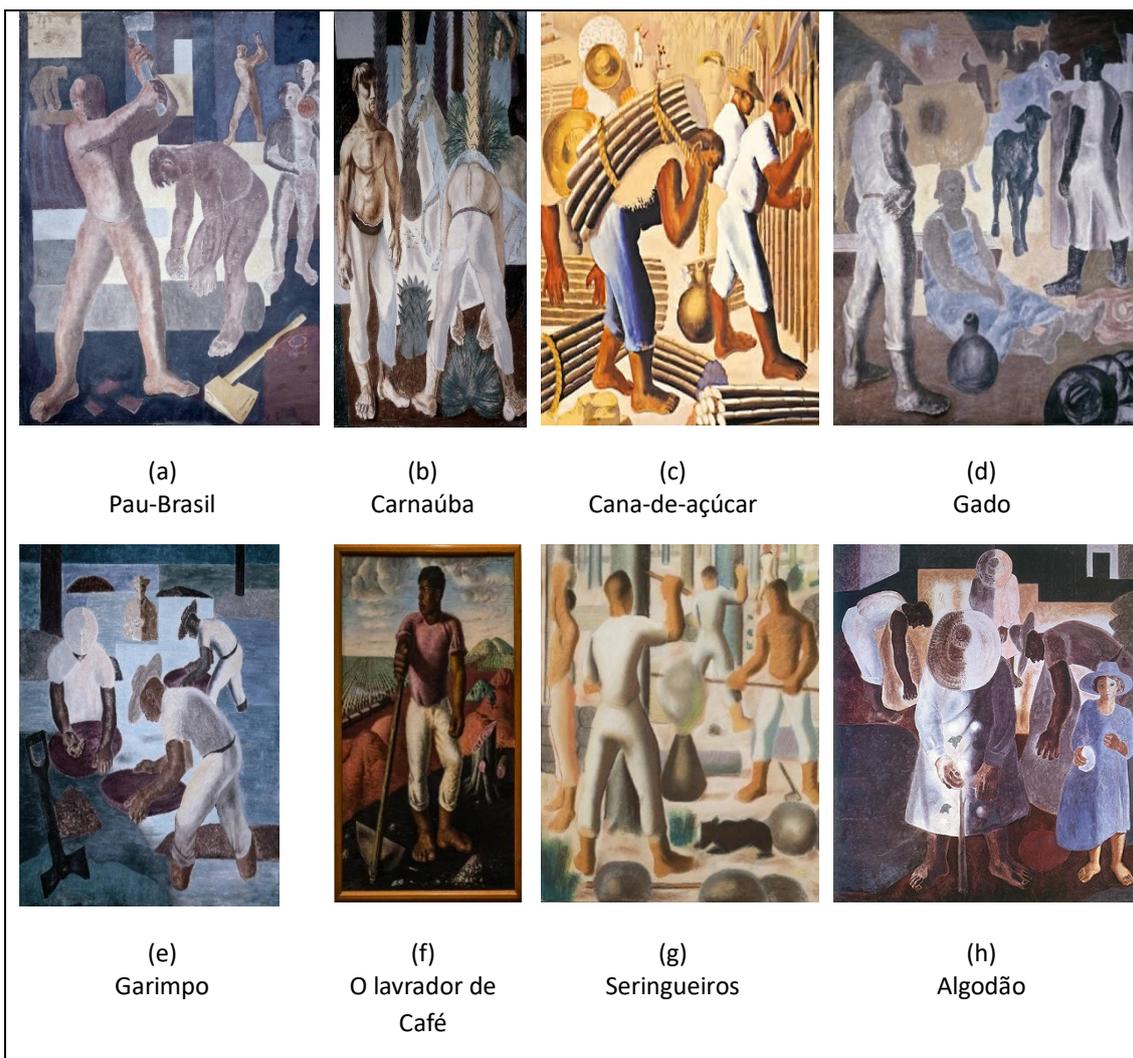
É notório que existem diferentes tipos de jogos e variadas formas de aplicação deles, porém, para essa atividade foi escolhido o jogo quebra-cabeças do Brasil por ser o mais adequado ao contexto da escola. Antes da explicação de como foi desenvolvida a atividade, foram apresentadas as regras aos alunos antes do início do jogo conforme demonstrada no fluxograma 1:

Fluxograma 1 - Regras do Jogo Quebra-cabeça do Brasil



Fonte: Elaboração da autora (2023).

As dicas sobre o *quiz* foram retiradas do site da Fundação Clóvis Salgado e as imagens dos quadros de Cândido Portinari foram retiradas do site do Projeto Portinari e projetadas quando eram lidas as perguntas (figura 3):

Figura 3 – Obras de Cândido Portinari

Fonte: Projeto Portinari (2023).

De acordo com o site da Fundação Clóvis Salgado as obras de arte de Cândido Portinari têm características técnicas e temáticas muito peculiares, pois algumas são murais a têmpera, murais de azulejos, painéis a óleo sobre tela ou afrescos, todos com dimensões de vários metros quadrados. Mais especificamente, os afrescos têm uma temática que contextualiza a vida econômica do Brasil desde o período colonial até os anos 1930.

No quadro 2, foram sintetizadas as descrições (dicas) das imagens dos quadros de Cândido Portinari que compõem a série dos ciclos econômicos e que estão localizadas no salão Portinari, espaço que até hoje é usado para eventos dos mais diversos no Ministério da Educação (Fundação Clóvis Salgado, 2023).

Quadro 2 - Descrição dos quadros de Cândido Portinari

| Ciclo/atividade econômica | Descrição do quadro de Cândido Portinari |
|---------------------------|--|
| (a) Pau-Brasil | O artista decidiu fazer um indígena sem seus adornos e sua pintura corporal. Identifica-se facilmente que é um autóctone pelo corte de cabelo arredondado e a cor da pele. O grupo de seis homens desmata uma floresta usando machados que, devido aos seus formatos, fazem referência às ferramentas de metal europeias. Não se vê nenhum símbolo de coerção ou castigo, assim, infere-se que estão na atividade extrativa de bom grado. |
| (b) Drogas do Sertão | No primeiro plano, à esquerda, homem de pé, de perfil para a direita, segurando entre as mãos erguidas uma vara roliça, com a qual provavelmente tenta derrubar a copa de carnaúba. Tem os traços fisionômicos sugeridos, usa roupa clara, está com a perna direita mais avançada que a esquerda e está descalço. À direita do centro, homem de pé, de costas, com o corpo curvado para frente, como se estivesse recolhendo no chão as palmas da carnaubeira. |
| (c) Cana-de-açúcar | Aqui, Portinari também utilizou o tema do trabalhador braçal, dessa vez na produção da cana-de-açúcar. |
| (d) Gado/Pecuária | Cena com dois homens, uma mulher próxima a um curral com várias cabeças de gado. No primeiro plano, à esquerda, homem de pé, de perfil para a esquerda, mão direita na cintura e pernas afastadas, usando calças arregaçadas abaixo dos joelhos; ao centro, mulher sentada no chão. |
| (e) Garimpo | Cena de garimpeiros trabalhando em um rio. Em primeiro plano, ocupando quase toda a largura do suporte, homem curvado para a frente, de perfil para a esquerda, com a perna esquerda à frente, segurando a bateia com as mãos. Usa chapéu de abas largas, tem torso e braços musculosos, está nu da cintura para cima, de calças arregaçadas e com água até a altura das canelas. |
| (f) O lavrador de Café | Nessa obra Portinari retrata a figura de um lavrador apoiando-se em sua enxada. Com os pés descalços, rosto em perfil que se contrasta com a claridade do céu e camiseta com as mangas arregaçadas, o homem está em uma plantação de café. |
| (g) Seringueiros | Cena de cinco homens fazendo extração e beneficiamento da borracha em uma floresta. No primeiro plano, próximo à margem inferior do suporte, três pelotas de borracha espalhadas no chão; à esquerda, homem de pé, de costas, tendo à sua frente uma árvore, braço direito levantado e flexionado no cotovelo segurando na mão um instrumento como qual sugere estar fazendo uma incisão no tronco da árvore. |
| (h) Algodão | Na Figura H, temos uma mulher e uma criança afrodescendentes em primeiro plano, colhendo o chumaço de algodão e, ao fundo, há três homens de mesma etnia, curvados, trabalhando para ensacar o produto. |

Fonte: Fundação Clóvis Salgado. Elaboração da autora (2023).

Os estudantes tiveram que analisar as imagens e as perguntas para responder ao *quizz*. As perguntas foram projetadas no quadro com o formato das cartas do jogo UNO e se os estudantes tirassem a cartinha de bloqueio o grupo passaria a vez para o grupo seguinte (figura 4).

Figura 4 – Jogo Quebra-cabeças do Brasil

Fonte: Acervo da autora (2023).

A cada resposta correta, o professor “monta” uma peça no quebra-cabeças que formará o mapa do Brasil (E.V.A) e o grupo era pontuado. Ao término da montagem do mapa, ou seja, ao final das 27 perguntas realizadas durante o *quizz*, o grupo que acertar mais perguntas, e conseqüentemente tiver mais peças no quebra-cabeças, será o campeão.

Avaliação do Jogo

Durante a aplicação do jogo quebra-cabeças do Brasil, no sétimo (7º) ano do ensino fundamental, com o tema trabalhado sobre a formação territorial do Brasil, foi enfatizado o estudo dos ciclos econômicos, a caracterização geográfica e socioespacial das regiões brasileiras. O uso do jogo colaborou para promover o exercício de fixação do conteúdo estudado de forma lúdica e estimulou a interação entre os estudantes. Eles se mostraram empolgados a responder as perguntas do *quizz* e ficou claro que durante a aplicação do jogo de quebra-cabeças que a curiosidade foi o principal atrativo do material, uma vez que o jogo é um material lúdico que desperta a atenção (Breda, 2013).

Destarte, podemos afirmar que uma das maiores contribuições no momento do jogo foi de despertar das emoções e a motivação dos alunos para participar e demonstrar o conhecimento que obtiveram ao longo do período estudado. Nessa

perspectiva, fica evidente que os jogos são uma ótima ferramenta de ensino e que devem ser explorados pelos professores e, também, pelos alunos para estimular a curiosidade pelos conteúdos de aula.

Considerações Finais

Os resultados revelam que a aprendizagem ocorre quando os estudantes se tornam participantes do processo de ensino-aprendizagem e não meros receptores do conhecimento do professor, mas a partir da construção de seu próprio conhecimento.

Para que o processo de ensino-aprendizagem do estudante seja eficaz é importante que o docente faça o planejamento de suas aulas, a organização didático-pedagógica, que lance mão de diferentes metodologias de ensino, faça a reflexão sobre a realidade observada e utilize jogos didáticos. Conclui-se que as práticas educativas de gamificação com a aplicação do jogo “Quebra-cabeças do Brasil” ampliam as possibilidades da aprendizagem do conteúdo estudado estimulando uma maior participação e interesse por parte dos estudantes da Educação Básica no ensino de Geografia.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Rosângela D. de. A propósito da questão teórico-metodológica sobre o ensino de geografia. **Terra Livre**, [S. l.], n. 8, p. 83-90, maio 2015. Disponível em: <https://publicacoes.agb.org.br/terralivre/article/view/92>. Acesso em: 29 out. 2023.

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa A. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia**, São Paulo, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso Editora, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Educação é a Base. Brasília: MEC, 2018.

BREDA, Thiara Vichiato. **O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na Geografia escolar**. 2013. Dissertação (Mestrado em Ensino e História das Ciências da Terra) – Programa de Pós-Graduação de Ensino e História das Ciências da Terra, Instituto de Geociências da UNICAMP, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2013.

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

FUNDAÇÃO CLÓVIS SALGADO. **Arte, arquitetura e política em obras de Portinari**. S./d. Disponível em: <https://fcs.mg.gov.br/arte-arquitetura-e-politica-em-obras-de-Portinari>. Acesso em: 29 out. 2023.

GEWEHR, Diógenes; STROHSCHOEN, Andreia A. G.; MARCHI, Miriam I.; MARTINS, Silvana N.; SCHUCK, Rogério J. Metodologias Ativas de ensino e de aprendizagem: uma abordagem de iniciação à pesquisa. **Revista Ensino & Pesquisa**, União da Vitória, v.14, n. 1, p. 225-246, jan.-jun.2016.

GIOMETTI, Ana Lúcia B. R.; PITTON, Sandra E. C.; ORTIGOZA, Sílvia A. G. Leitura do Espaço Geográfico Através das Categorias: lugar, paisagem e território. **Conteúdos e didática de geografia–UNESP**, s./., p. 33-40, 2012. Disponível em: https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/47175/1/u1_d22_v9_t02.pdf.

LUBACHEWSKI, Gesseca C.; CERUTTI, Elisabete. Metodologias ativas no ensino da matemática nos anos iniciais: aprendizagem por meio de jogos. **Revista Iberoamericana do Patrimônio Histórico-Educativo**, Campinas, v. 6, n. 00, p. e020018, 2020. DOI: 10.20888/ridpher.v6i00.9923. Disponível em: <https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/ridphe/article/view/9923>. Acesso em: 22 out. 2023.

MELO, Nildo Aparecido de. Os recursos tecnológicos e lúdicos em Geografia na Educação Especial: uma experiência na APAE/Brusque-SC. **Revista Educação Especial em Debate**, [S. l.], v. 2, n. 4, p. 40–52, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/reed/article/view/18773>. Acesso em: 22 out. 2023.

MORAES, Jerusa Vilhena. O papel das metodologias ativas no processo de alfabetização científica em Geografia. *In*: ASCENÇÃO, Valéria de Oliveira R.; VALADÃO, Roberto C.; DEL CLÁUDIO, Rogata S.; SOUZA, Carla Juscélia de O. (orgs.) **Conhecimentos de Geografia: Percursos de formação docente e práticas na Educação Básica**. Belo Horizonte: IGC, 2017. p. 80-99.

PARRA, Mariana Alcantara. **Jogos Educacionais para as disciplinas de História e Geografia para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental**. 2023. 88 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Cornélio Procópio, PR, 2023.

PROJETO PORTINARI. **Acervo digital**. 2023. Disponível em: www.portinari.org.br. Acesso em: 29 out. 2023.

SANTOS, Sheila Castro dos; PESSONI, Vagner; VEIGA, Léia Aparecida; LUDKA, Vanessa Maria. O ensino de Geografia e a utilização do quebra-cabeça no aprendizado da organização espacial brasileira. **Geographia Opportuno Tempore**, [S. l.], v. 8, n. 2, p. 54–68, 2022. DOI: 10.5433/got.2022.v8.45787. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/Geographia/article/view/45787>. Acesso em: 22 out. 2023.

SAWCZUK, Márcia Inês L.; MOURA, Jeani Delgado P. Jogos pedagógicos para o ensino da Geografia. *In*: PARANÁ. Secretaria da Educação. Superintendência de Educação. **O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense: produção didático-pedagógica**, 2012. Curitiba: SEED/PR, 2014. V. 2. (Cadernos PDE). Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2012/2012_uel_geo_artigo_marcia_ines_lorenzet_sawczuk.pdf. Acesso em: 29 out. 2023.

SOUZA, Helania Martins. **A produção de material didático-pedagógico para o ensino de geografia no curso de pedagogia**. *In*: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 8., 2022, Campina Grande. **Anais [...]**. Campina Grande, PB, 2022. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/88505>. Acesso em: 29 out. 2023.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA. **Prefeitura Universitária UFU**. 2023. Disponível em: <http://www.sustentavel.ufu.br/node/5>. Acesso em: 29 out.2023.