

ENSINO DE GEOGRAFIA: O USO DE JOGOS PARA A CONSTRUÇÃO DO CO-NHECIMENTO GEOGRÁFICO

JOSÉ RICARDO RODRIGUES ROCHA¹, ZILDA DE FÁTIMA MARIANO², JULIANA ABADIA DO PRADO SOARES³, HELLEN FABIANE FRANCO SILVA⁴, ANDREA PEREIRA PINTO⁵

1. Mestrando, Programa de Pós-Graduação em Geografia, Universidade Federal de Goiás. Laboratório de Climatologia, Departamento de Geografia. Rua Riachuelo, CEP. 75804-020, Jataí, Goiás. E-mails: joserocha90@hotmail.com
2. Prof^a. Dr^a. Laboratório de Climatologia, Departamento de Geografia, Universidade Federal de Goiás. Rua Riachuelo, CEP. 75804-020, Jataí, Goiás. E-mails: zildadefatimamariano@gmail.com
3. Prof. Escola Estadual Alcântara de Carvalho, Rua Rio Verde - Vila Olavo, Jataí, Goiás. E-mails: jupraso@bol.com.br
4. Mestranda, Programa de Pós-Graduação em Geografia, Universidade Federal de Goiás. Rua Riachuelo, CEP. 75804-020, Jataí, Goiás. E-mails: geo.hellen@hotmail.com
5. Mestranda, Programa de Pós-Graduação em Geografia, Universidade Federal de Goiás. Rua Riachuelo, CEP. 75804-020, Jataí, Goiás. E-mails: andreageog@hotmail.com

Recebido em: 28/11/2014 – Aprovado em: 16/01/2015 – Publicado em: 31/01/2015

RESUMO

Com as transformações no ensino, é preciso que o professor utilize estratégias e métodos para serem trabalhados com os alunos, para os mesmos adquirirem conhecimentos, de forma prática e rápida, visto que o tempo em sala de aula está cada vez mais reduzido. Assim, com o avanço das tecnologias, o professor não tem conseguido fazer com que os alunos tenham um aprendizado significativo, encontrando dificuldades para “prender” a atenção do aluno, pois tais recursos acabam ficando distantes do mundo dos alunos, que hoje estão muito vinculados às tecnologias. Desta forma, foi elaborada uma proposta pedagógica diante das observações realizadas no Estágio Supervisionado II e III do curso de graduação em Geografia da Universidade Federal de Goiás, Regional Jataí, para verificação das principais dificuldades encontradas pelos alunos no entendimento do conteúdo da Geografia “localização”, no 6º ano do Ensino Fundamental II do Colégio Estadual Alcântara de Carvalho. O objetivo do trabalho constitui na utilização de jogos no ensino da Geografia, como o “Dê a Localização” e “Qual o estado do Brasil”, que foram adaptados para o ensino de Geografia, buscando facilitar a construção de conceitos e noções geográficas pelo aluno. Desta forma, diante das respostas obtidas por meio dos questionários pré e pós-teste, os dados demonstram um decréscimo em relação aos erros e um acréscimo nos acertos dos alunos após aplicação da metodologia. A experiência realizada na turma demonstrou que a utilização do jogo foi capaz de despertar o interesse dos alunos para uma aula mais dinâmica e divertida, sendo que Pinto e Tavares (2010) colocam que as atividades lúdicas garantem uma aprendizagem significativa para a criança com dificuldades de aprendizagem, bem como o prazer, a socialização, o respeito, a individualidade.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos didáticos, ensino de Geografia, aprendizagem, metodologias de ensino, Jataí-GO.

GEOGRAPHY TEACHING: THE GAME USE FOR THE KNOWLEDGE CONSTRUCTION GEOGRAPHIC

ABSTRACT

With the changes in education, it is necessary that the teacher use strategies and methods to be worked with the students to acquire the same knowledge, practice and quickly, as the time in the classroom is increasingly reduced. So, with the advancement of technology, the teacher has not managed to get the students have a significant learning, finding it difficult to "hold" the student's attention, for such re-courses end up far from the world of students, who are today closely linked to technologies. Thus, a pedagogical proposal on the observations in the Supervised Internship II and III of the undergraduate degree in Geography at the Universidade Federal de Goiás was drafted Regional Jataí for verification of the main difficulties encountered by students in Geography contents of understanding "location "in the 6th year of education Blow mental II State School Alcântara de Carvalho. The objective is the use of games in the teaching of geography, such as "Give Location" and "What is the state of Brazil" that have been adapted to the geographical-phy of education, seeking to facilitate the construction of concepts and geographical notions by the student. Thus, in view of the responses obtained through the pre and post-test questionnaires, the data show a decrease in the errors and an increase in correct answers of the students after application of the methodology. The experiment carried out in the group demonstrated that the use of the game was able to arouse the interest of students for a more dynamic and fun class, and Pinto and Tavares (2010) say that the play activities ensure a meaningful learning for children with difficulties learning and pleasure, socialization, respect, individuality.

KEYWORDS: Educational games, teaching geography, learning, teaching methodologies, Jataí-GO.

INTRODUÇÃO

Existem, nos dias atuais, diversos desafios que são encontrados pelos professores na sua vida profissional; nas últimas décadas, vêm acelerando ainda mais essas dificuldades, devido às grandes transformações que o ensino vem passando. Desta forma, o professor deve definir por meio de seus objetivos as estratégias e métodos a serem trabalhados com os alunos, fazendo com que eles cheguem até os conhecimentos, seja através do livro didático ou de outras formas.

Refletir sobre as metodologias utilizadas em salas de aula é fundamental, sendo que é necessário utilizar essas metodologias para a inserção dos alunos no seu contexto social, trazendo o teórico para a prática. Hoje, apenas com o avanço das tecnologias de informação, o uso de aulas expositivas e do livro didático, o professor não tem conseguido fazer com que os alunos tenham um aprendizado significativo. Diante das novas tecnologias, há dificuldades para “prender” a atenção do aluno, pois tais recursos acabam ficando distantes do mundo dos alunos, que hoje se encontram muito vinculados à informática. Por isso, o professor deve procurar diversificar suas aulas, adotando também outros recursos didático-pedagógicos, de modo que sua aula não seja monótona e sem interesse para os alunos.

Assim, novas maneiras de ensinar estão sendo proposta, em especial as metodologias consideradas lúdicas, que proporcionam prazer e aprendizagem, como reforça MELO (2008, p.1), ao afirmar “que é uma nova forma de ensinar, baseada no aprendizado espontâneo, sem pressão avaliativa, e aliada ao lazer, mostra-se eficiente no processo educativo”. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN's (1988), o professor deve buscar a utilização de recursos didáticos práticos que prendam a atenção dos alunos, visando a obtenção de maior eficácia no processo de ensino-aprendizagem.

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

Diante dos fatos, entende-se que esta busca por novas metodologias que visam à aprendizagem dos alunos deve fazer parte do cotidiano dos professores. Assim, foi elaborada uma proposta metodológica com o objetivo da utilização de jogos como recurso didático em sala de aula na aprendizagem de Geografia, para assimilação dos conceitos e noções da Geografia, como: coordenadas geográficas, pontos cardeais, orientação e lateralidade, buscando tentar minimizar as dificuldades encontradas pelos alunos em relação aos conteúdos.

O ensino/aprendizagem e as práticas lúdicas no ensino

Para que o processo de ensino-aprendizagem ocorra, é necessária a interação entre professor e aluno, aluno e aluno, e destes com o mundo, sendo que os mesmos acabam por assumir papéis ativos na construção do conhecimento. Assim, o ser humano está em constante aprendizagem, sempre com a necessidade de aprender, como enfatiza MARTINS (2007, p.15):

O ser humano, a partir do instante em que nasce, entra em contato com as coisas que o cercam, percebe-as, assimila-as, armazena-as na memória, começa, enfim, a adquirir os saberes desde os mais elementares e, aos poucos, vai construindo o conhecimento que lhe permite interagir, participar, falar e refletir.

Partindo da ideia de que o ser humano aprende a partir do momento em que nasce, NÉRICI (1985, p. 104) coloca que “o ensino deve ser campo direto e fértil a propiciar oportunidades para que o indivíduo aprenda e se habitue a se esforçar”. MOREIRA (1986, p. 72) enfatiza que o “aluno é a capacidade (inteligência, velocidade de aprendizagem); experiência anterior (conhecimentos prévios); disposição e boa vontade; interesse; estrutura socioeconômica; saúde”.

Desta forma, CASTELLAR (2010, p. 48) destaca que “para alcançar uma real aprendizagem, é preciso, primeiramente, que o aluno queira de fato aprender (dimensão da metacognição); depois, que perceba que é capaz e, por fim, que reflita sobre a relevância da escola para sua vida”.

Desta forma, o professor é uma ponte entre o aluno e o conhecimento, sendo que o professor instigará o aluno a ter um pensamento crítico, passando a não ser mais um mero reproduzidor. Assim reforça BULGRAEN (2010 p. 31) de que “[...] o professor, além de ser educador e transmissor de conhecimento, deve atuar, ao mesmo tempo, como mediador [...]”.

Então, o ensino, de acordo com LIBÂNEO (1994), tem como função principal garantir o processo de transmissão e assimilação dos conteúdos do saber escolar e, por meio desse processo, o desenvolvimento das capacidades cognitivas dos alunos. E, no contexto atual, o mundo vive em tempos de rápidas mudanças, formação de novos paradigmas, tecnologias, mudanças culturais, políticas e sociais, o que implica na busca por novas metodologias e novos recursos de ensino, que além de facilitar o trabalho do professor, possibilita uma melhor aprendizagem ao aluno. Para o processo de aprendizagem, é necessária a participação do sujeito mediante a experimentação prática, seja por meios de tocar, visualizar, ouvir, sentir, entre outros, sendo que o mesmo deve estar envolvido no conteúdo.

Desta forma, com os avanços tecnológicos, somente a aula expositiva (quadro negro, giz e livro didático) tem deixado o aluno desinteressado com as aulas, sendo necessária a busca dessas novas metodologias de ensino, como reforça RORIG & BACKES (2012, p. 2) de que “no processo educativo, é possível estruturar um tripé entre aluno, professor e tecnologia”.

Mas, sabemos que a realidade em sala de aula, ou até mesmo nas escolas, é complexa, pois, muitas vezes, as escolas não possuem um laboratório (em específico com a informática), ou, quando possuem, não estão em funcionamento. As dificuldades encontradas na utilização da informática em recursos didáticos são inúmeras; dentre elas, podemos destacar a manutenção do mesmo ou o fato de as atualizações dos professores serem escassas, em FERREIRA & GOBARA (2006), em suas pesquisas, verificaram que a falta de capacitação dos professores em utilizar a informática educativa foi uma das principais dificuldades apresentadas no processo de ensino-aprendizagem.

Portanto, faz-se necessária a busca de metodologias que possam ser utilizadas por esses profissionais que são tão eficientes quanto à questão da informática e da tecnologia. Assim, os professores podem utilizar-se de importantes aliados em suas aulas, através dos recursos didáticos, principalmente os pedagógicos, incluindo

os jogos que, quando usados adequadamente, tornam a aprendizagem mais significativa e prazerosa para o aluno.

Os jogos também fornecem alguns subsídios além da aprendizagem do conteúdo, como “o desenvolvimento pessoal, sendo, portanto, capaz de colaborar na formação de adultos construtivos e independentes” (BRONDANI & ORTIZ, 2010, p.1).

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

Assim, reforça GIOCA (2001, p. 22) que:

Os jogos favorecem o domínio das habilidades de comunicação, nas suas várias formas, facilitando a auto-expressão. Encorajam o desenvolvimento intelectual por meio do exercício da atenção, e também pelo uso progressivo de processos mentais mais complexos, como comparação e discriminação; e pelo estímulo à imaginação.

Nesse sentido, CAMPOS (2005) afirma que o jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem e no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados.

Dessa forma, BANDEIRA (2001, p.14) reforça que:

[...] é fundamental neste processo de ensino-aprendizagem, pois é através da interação com o outro que o ser humano adquire valores, costumes, habilidades e atitudes de convívio social, ou seja, o processo de construção de conhecimento é essencialmente interativo, acontecendo através da relação professor-aluno e aluno-aluno.

Os jogos servirão para que os alunos possam tomar uma decisão frente às novas situações decorrentes do dia a dia, visto que essas também estarão ocorrendo quando estão jogando, pois obedecem as regras e vivenciam os conflitos gerados durante a competição.

MATERIAL E MÉTODOS

Localização e caracterização da área de estudo

A proposta metodológica ocorreu com os alunos do ensino fundamental, 6º ano da Escola Estadual Alcântara de Carvalho, localizada no estado de Goiás, no Sudoeste Goiano e na área urbana da cidade de Jataí, situada na Rua Rio Verde, no bairro Vila Olavo.

De acordo com o Instituto de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) da escola em 2005 foi de 3,8; em 2007, passou para 4,1; já em 2009, teve decréscimo para 3,5 e em 2011 passou para 4,8; em 2013 esta 6,2. As projeções para o ano de 2021 são que o IDEB da escola chegue em 5,8. Vale ressaltar que o IDEB, em 2007 e 2011, alcançou a meta prevista de 3,9 e 4,3, respectivamente.

Procedimentos metodológicos para a elaboração do recurso lúdico-didático (jogos)

A partir do problema geral das dificuldades dos alunos na aprendizagem de coordenadas geográficas, foram adaptados os materiais didáticos, como: mapa mundi, mapa do Brasil, para se tornarem jogos, os quais foram definidos como: “Dê a Localização” e “Qual o estado do Brasil?”. Depois da adaptação, os jogos foram apresentados ao professor e ao coordenador e, depois, procedeu-se à aplicação desses jogos em sala de aula para os alunos do 6º ano.

Foram elaborados dois jogos, sendo o primeiro o de “Dê a Localização”, que foi confeccionado no ArcGis, composto pelo mapa mundi e as divisões dos países, com distribuição de pontos fixos nos mapas para que os alunos pudessem encontrar as respectivas coordenadas de cada ponto.

O segundo jogo, denominado de “Qual o estado do Brasil?”, foi elaborado no ArcGis e Word, sendo que no ArcGis foi elaborado o mapa com os estados do Brasil e a divisão das regiões e as cartas do jogo foram confeccionadas no editor de texto. Em cada carta, colocaram-se a imagem representante do estado, algumas de suas características e sua respectiva coordenada. Na parte superior de cada carta foi inserida uma letra, em que o aplicador (pesquisador) ficou com uma planilha contendo as letras e nome do estado (Figura 1), pois o aluno falava qual a letra de sua carta e o respectivo nome do estado, cabendo ao aplicador verificar se a letra e o estado correspondiam na planilha.

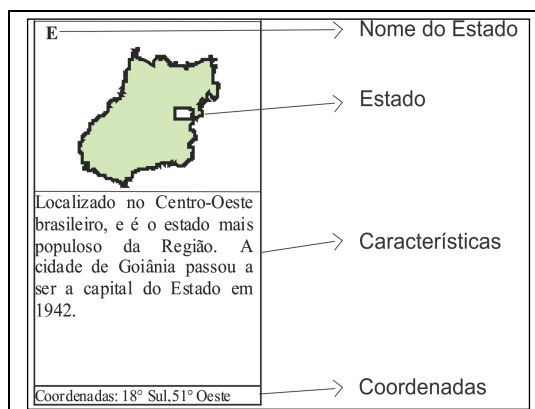


FIGURA 1 – Modelo carta do jogo “Qual o estado do Brasil”
Fonte: ROCHA. J. R. R. (2012)

Aplicação dos jogos

Os jogos foram aplicados aos alunos no quarto bimestre de 2012, no 6º ano do ensino fundamental II, do Colégio Estadual Alcântara de Carvalho, utilizando como base os conteúdos aplicados em sala de aula no segundo bimestre de 2012, para verificar o aprendizado com as aulas da professora e a verificação da eficácia da utilização de jogos para o ensino.

Partindo para a execução dos jogos, realizou-se a divisão da turma do 6º ano em três grupos, com 6 alunos de escolha livre entre eles. Após a formação dos grupos, ocorreu a distribuição do jogo, ao qual o primeiro foi composto pelo mapa com a divisão dos países, para que cada grupo marcasse as localidades. A partir da entrega de todo o material, os grupos começaram a trabalhar em conjunto para encontrar as coordenadas da ficha. O total de pontos para esse jogo é de 16 pontos, sendo 1

ponto para cada coordenada correta e o tempo estipulado para a conclusão do jogo foi de 16 minutos. A cada coordenada que estivesse errada, o grupo teria a menos 0,5 (meio ponto) no total de pontuação. Desta forma, ao fim do jogo, a equipe com menos erros de coordenadas foi o grupo vencedor.

No segundo jogo, “Qual estado do Brasil?”, teve-se a mesma divisão dos grupos e entrega do mapa do Brasil com suas divisões dos estados e regiões, e as cartas para os grupos (cada grupo recebeu 27 cartas). Durante a execução do jogo, cada grupo pegou as cartas embaralhadas de trás para frente, sem olhar qual carta era a próxima, e, a partir da visualização da carta, os alunos tinham as dicas e as coordenadas geográficas correspondentes ao estado, os mesmos tiveram 1 (um) minuto para localizar e dizer qual estado que a carta representava. O grupo que conseguiu encontrar e dizer o nome do estado antes do tempo previsto (um minuto) teve pontuação de 2 pontos; aquele que precisou do tempo de um minuto teve em sua pontuação de 1 ponto; o grupo que não conseguiu encontrar o estado dentro do tempo previsto teve pontuação 0 (zero). Desta forma, no final do jogo, foram somadas as pontuações dos dois jogos e o grupo que obteve maior pontuação foi a equipe vencedora.

Para efeito de avaliação dos jogos, foi aplicada uma mesma atividade (questionário) em dois momentos: o primeiro (pré-teste), antes dos jogos, para medir o nível de conhecimento adquirido sobre o conteúdo pelos alunos nas aulas que a professora ministrou; e um segundo momento (pós-teste), após os jogos para verificar o aumento ou não dos acertos nas respostas, sendo que Baker e Popham (1976, p.68) colocam que “a testagem prévia é de importância decisiva, porque ajuda a identificar o que a classe não sabe – de modo que, após o ensino, a classe demonstra as competências desejadas”. Para a análise dos resultados, os dados foram tabulados em planilha de cálculos, para análise estatística e confecção de gráficos e quadros.

RESULTADOS

Análises da aplicação da proposta metodológica dos jogos

O primeiro jogo aplicado, o “Dê a localização”, que consistiu em um mapa mundi para que os alunos encontrassem 16 coordenadas com o tempo de duração de 16 minutos. O grupo 1 encontrou todas as coordenadas (16); o grupo 2 encontrou (14) e o grupo 3 (15), sendo que todos os grupos executaram antes do tempo previsto (16 min). Assim, a pontuação do grupo A foi a maior (Figura 2 A).

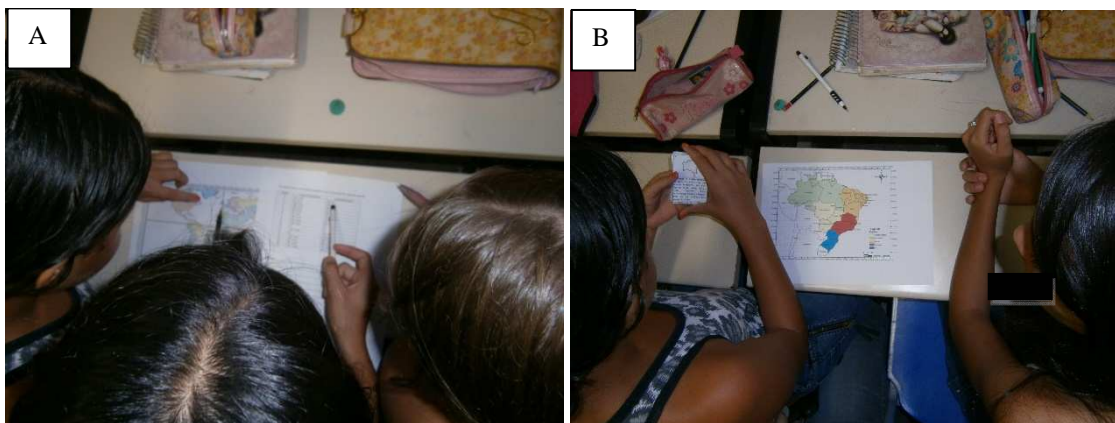


FIGURA 2 A e B – Realização do jogo pelos alunos do 6º ano
Fonte: ROCHA, (2012)

Para o segundo jogo, “Qual o estado do Brasil?” mantiveram-se os mesmos grupos do jogo anterior. Os grupos trabalharam em conjunto, encontrando as coordenadas das respectivas cartas dos estados.

Para uma melhor interatividade entre os alunos do grupo neste jogo, cada aluno foi respondendo a uma pergunta (a carta dos estados), sendo que quase todos os alunos acertaram (apenas um aluno não conseguiu encontrar o estado). Também percebemos que os colegas incentivaram cada aluno, algo que é primordial para um aluno se desenvolver (Figura 3 A e B).

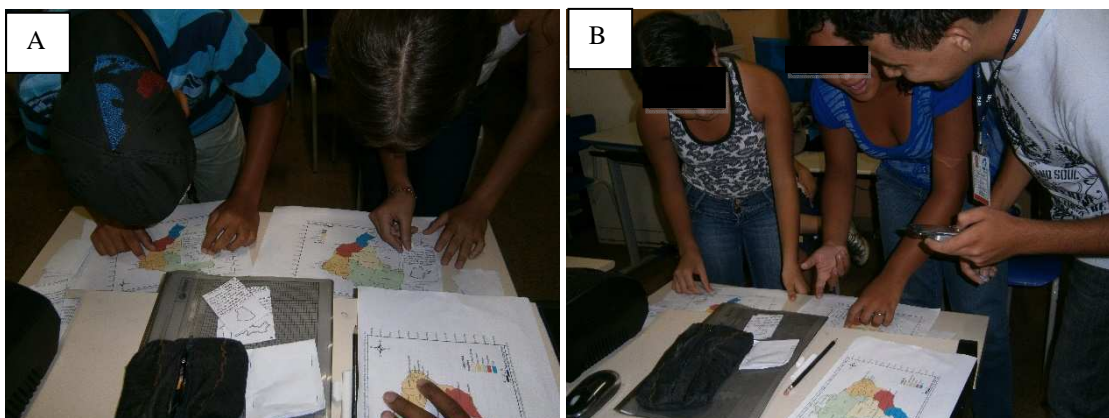


FIGURA 3 A e B – Competição individual dos alunos do 6º ano nos jogos
Fonte: ROCHA (2012).

Neste jogo, além de os alunos terem um minuto, o pesquisador foi anotando no quadro negro a pontuação dos grupos, o que provocou euforia, mas sem brigas ou agressão verbal. No final da competição, o grupo vencedor, o que teve maior desempenho nas coordenadas geográficas, foi o grupo 1, com 59 acertos, seguido pelo grupo 3, com 57, e o grupo 2, com 54 acertos (Figura 5).

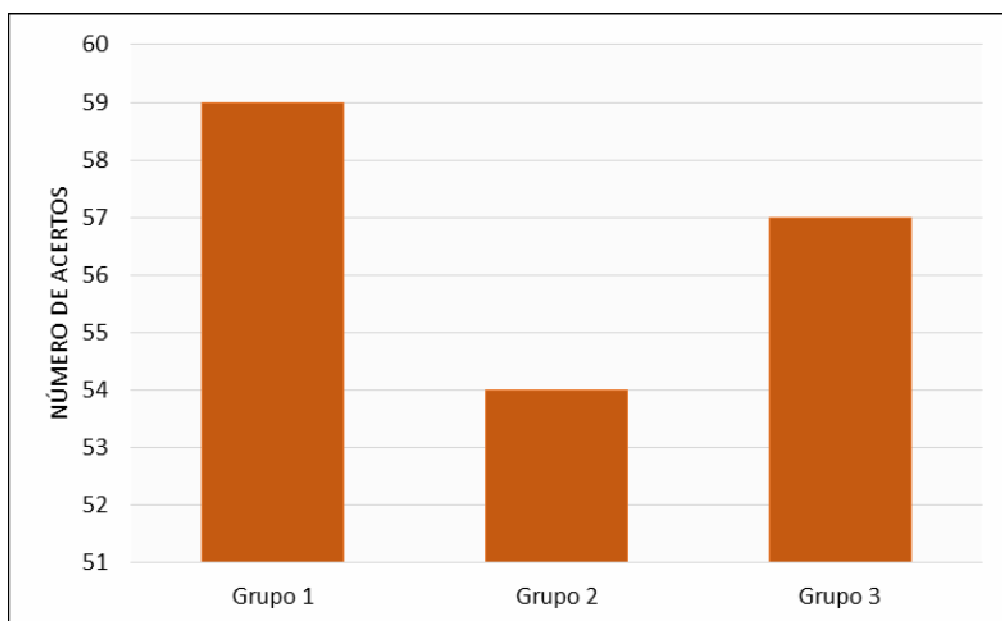


FIGURA 5 – Número de acertos dos alunos do 6º ano
Fonte: ROCHA, (2012)

Análises dos questionários

A aplicação do questionário contou com a participação de 15 alunos. O questionário era composto por 6 perguntas fechadas, em que os alunos marcavam um X na questão correta e 1 questão para identificar o ponto no mapa e colocar a coordenada representante com quatro respostas (norte, sul, leste e oeste), totalizando 10 perguntas.

Verificou-se que os alunos tiveram maiores números de acertos no pós-teste em relação ao pré-teste (Figura 4). Os alunos D e K tiveram maior desempenho, pois conseguiram acertar 5 questões a mais após a aplicação do jogo. O aluno L foi o que acertou mais questões no pré-teste (7). Já no pós-teste, o aluno A foi o que teve maior número de acertos (9), seguido pelo K (8) (Figura 6).

Desta forma, verificou-se que a aplicação dos jogos contribui para o conhecimento dos alunos, sendo que, além da parte teórica, a prática contribui de forma eficaz, visto que quase todos os alunos acertaram número maior no pós-teste em relação ao pré-teste, e apenas o aluno L acertou o mesmo número de questões tanto no pré como no pós-teste.

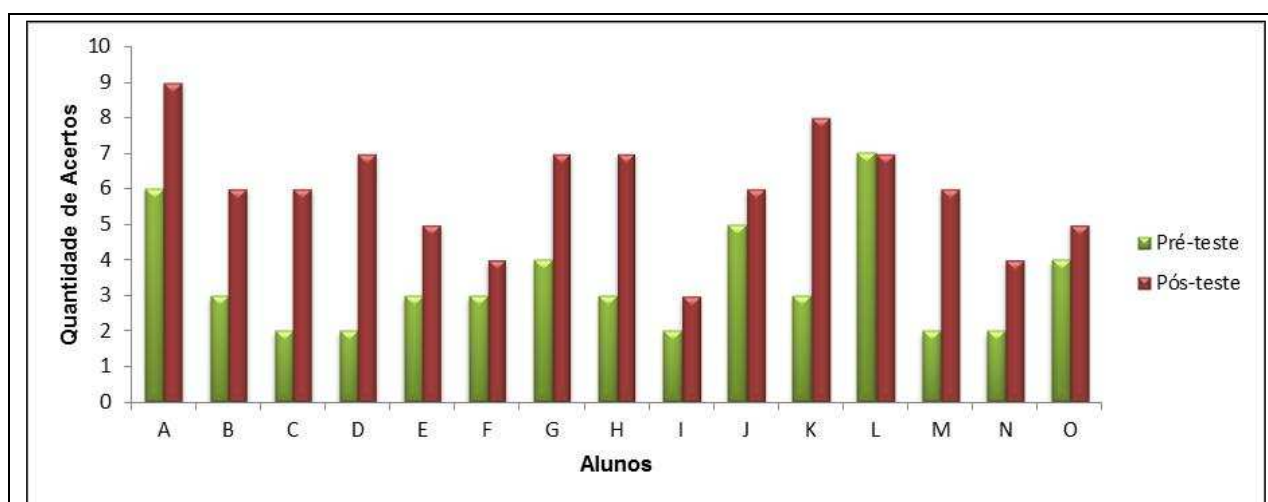


FIGURA 6 – Relação de acertos dos alunos do 6º ano
Fonte: ROCHA, (2012)

DISCUSSÃO

Além dos resultados, percebeu-se que os alunos demonstraram que conseguem trabalhar em equipe. Esse ponto é essencial, pois o aluno passa a respeitar os colegas e, conseqüentemente, melhora o convívio social, tanto dentro como fora escola, pois, segundo SALTINI (2008), citado por SIQUEIRA et al., (2011), “é através da interação afetiva, do aluno com o professor e com seus colegas de classe, que ocorre a troca de informações através do diálogo, em que o aluno vai se desenvolver intelectualmente na interação das atividades”.

No decorrer dos jogos, os alunos demonstraram bastante interesse nas atividades, com momentos de interação e envolvimento entre os mesmos e a compreensão do conteúdo de coordenadas, além de contribuir para um melhor relacionamento entre professor e alunos, como confirmam ALVES & FIGUEIRÓ (2010) em seus estudos, mostrando que há uma interação melhor entre professores e alunos com essas metodologias.

CONCLUSÃO

Diante das respostas obtidas por meio dos questionários pré e pós-teste, esses demonstraram que houve um decréscimo em relação aos erros e um acréscimo nos acertos dos alunos após aplicação da metodologia e aceitação dos alunos sobre a utilização dos jogos no ensino do conteúdo abordado.

A proposta metodológica demonstrou que a utilização dos jogos foi capaz de despertar o interesse dos alunos para uma aula mais dinâmica e divertida, em que a maioria buscou ir além do jogo que ratifica os apontamentos de Pinto e Tavares (2010), que colocam que as atividades lúdicas garantem uma aprendizagem significativa para a criança com dificuldades de aprendizagem, bem como o prazer, a socialização, o respeito, a individualidade.

Os alunos demonstraram-se eufóricos no segundo jogo, “Qual o estado do Brasil?”, sendo que os mesmos tinham apenas 1 minuto para encontrar o estado correto. Outro fato é que as pontuações dos grupos eram anotadas no quadro negro; desta forma, todos visualizavam a pontuação, e, mesmo assim, não houve qualquer tipo de briga ou agressão verbal, sendo um ponto positivo para a educação, pois a educação ocorre por meio dos conhecimentos e das atitudes.

Portanto, os jogos atingiram o objetivo proposto de criar métodos e técnicas que valorizem as aulas, proporcionando que as mesmas se tornem mais dinâmicas e interessantes, visando ao aprendizado do aluno.

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos ao CNPq, pelo apoio financeiro (bolsa PIBIC), aos colegas de estágio, à orientadora e à professora Juliana Abadia do Prado Soares pelo aceite no estágio e contribuição na aplicação da metodologia aos seus alunos (6 ano), sem os quais não seria possível esta pesquisa, e à escola Estadual Alcântara de Carvalho.

REFERÊNCIAS

MELO, A. V. F. **Jogo pedagógico, Brasil e sua dinâmica territorial: educação lúdica em geografia**. Universidade Cruzeiro do Sul. 2008.

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS: **Introdução aos parâmetros curriculares nacionais** (5ª a 8ª Séries). Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.156p.

NÉRICI, I. G. **Educação e ensino**. São Paulo: Ibrasa, 1985.

CASTELLAR, S. M.V. Educação geográfica: formação e didática, 2010. In: _____ **Formação de professores: conteúdos e metodologias no ensino de geografia**, Goiânia: Vieira, p. 39 – 57. 2010.

BULGRAEN, V. C. O papel do professor e sua mediação nos processos de elaboração do conhecimento, **Revista Conteúdo**, v.1, n.4, p. 30 – 38, ago./dez 2010.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. 1. ed. São Paulo: Cortez, 1994.

RORING, C; BACKERS, L. **O professor e a tecnologia digital na sua prática educativa.** Porto Alegre, 2010. Disponível em: <http://www.pgje.ufrgs.br/alunos_espie/espie/luciana/public_html/mara.doc>. Acesso em: 20 dez. 2012.

FERREIRA, V. A.; GOBARA, S. T. **Dificuldades dos professores diante do uso pedagógico dos recursos da informática no ensino médio.** In: ENCONTRO NACIONAL DE DIDÁTICA E PRÁTICA DE ENSINO, 13., 2006, Pernambuco. **Anais...** Recife: UFPE, 2006. p. 1-13. 2006.

BRONDANI, D. S. ORTIZ A. C. M. **Práticas lúdicas no ensino da geografia em escolas de ensino fundamental da cidade de RESTINGA SÊCA-RS.** Restinga Sêca/RS, 2010.

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

GIOCA, M. I. **O jogo e a aprendizagem na criança de 0 a 6 anos.** 2001. 69 f. Conclusão de Curso (Monografia)-Curso de Pedagogia do Centro de Ciências Humanas e Educação, Universidade da Amazônia, Amazonas, 2001.

CAMPOS, M.C.R.M.; A importância do jogo no processo de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia Online**, 2005. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=39>>. Acesso em: 14 jan. de 2013.

BANDEIRA M. C. R. **Ludicidade:** facilitação de aprendizagem no jardim II. 2001. 87 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia)- Centro de Ciência Humanas e Educação, Universidade Federal da Amazônia, Amazonas, 2001.

BAKER, E. L.; POPHAM, W. J. **Sistematização do ensino.** Porto Alegre: Globo, 1976.

SIQUEIRA A. M. de O. SILVA NETO, D. D. da, FLORÊNCIO, R. **A importância da afetividade na aprendizagem dos alunos**, 2011. ALVES. D. B; FIGUEIRÓ. A. S. O lúdico na cartografia dos conflitos socioambientais do bairro Itararé (Santa Maria – RS): o jogo como instrumento de construção de cidadania. **Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental.** Rio Grande, v. 24, p. 460 – 473. Jan. a jul. 2010.