



**X Fórum
Nacional
NEPEG**

**de Formação
de Professores
de Geografia**

percursos teórico-metodológicos e práticos da Geografia Escolar

**JOGOS GEOGRÁFICOS:
UMA PROPOSTA PARA UM ENSINO MAIS SIGNIFICATIVO EM GEOGRAFIA**

Rosicléia Sales Pontes
Mestranda em Geografia - UFRGS
rosicleya_sales.geo@hotmail.com

Resumo: O objetivo desse texto é ressaltar a importância da utilização dos jogos geográficos como recurso dinâmico e atrativo para o processo de ensino e aprendizado dos conteúdos geográficos, foi desenvolvido na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Almirante Soares Dutra no município de Santarém/PA, na tentativa de contribuir, sobretudo, com o ensino da disciplina e suas práticas. Também no sentido de oferecer outras linguagens e outros recursos além do livro didático, da lousa e do pincel. Dessa forma, a escolha desse objeto de estudo está relacionada aos seguintes questionamentos: diante do quadro de desinteresse pela geografia em sala de aula, de que forma atrair a atenção do aluno, a fim de torna-lo o sujeito no processo ensino-aprendizagem? Como a utilização de metodologias diferenciadas como a aula dialogada, o debate; outras linguagens como a música, o cinema, entre outros, e recursos didáticos, nesse caso especificamente os jogos geográficos, podem contribuir na compreensão dos conteúdos explanados? Partindo do método da pesquisa ação, o projeto possui a seguinte metodologia de trabalho: levantamento e análise da bibliografia concernente à temática; levantamento e análise de dados quanto à percepção dos alunos sobre a disciplina Geografia; aplicação dos jogos geográficos que ocorreram em três momentos, nos quais foram desenvolvidas diferentes tipologias de jogos. Tais momentos foram avaliados quanto aos resultados e benefícios no processo de ensino aprendizagem e avaliação final.

Palavras-chave: jogos geográficos; aprendizagem significativa; processo ensino-aprendizagem.

Introdução

Diante de um mundo considerado globalizado, complexo, contraditório, que passa por inúmeras transformações, sejam elas nas relações sociais, econômicas, culturais, políticas e

que influenciam na educação; e nesse caso, começam a se intensificar a partir de 1990 com as reformas educacionais implantadas pelo Estado brasileiro, é importante refletir o papel da escola nesse contexto de sociedade, bem como, o papel da geografia. Pensar para quê, o que ensinar e principalmente como ensinar, a fim de que os caminhos da educação brasileira sejam traçados e consolidados, objetivando formar uma sociedade pensante, capaz de construir um país menos desigual.

Vale ressaltar ainda que o mundo em que vivemos não é mais o mundo dos nossos pais e avós, em que os meios de comunicação eram muito mais escassos, resumia-se, em geral, a jornais impressos ou rádio, hoje se vive a era da informação, da tecnologia, da velocidade. Então, como educadores devemos pensar que a maioria dos nossos alunos não é e não têm o mesmo perfil dos alunos do século passado, logo, discutir novas práticas, aprendizagens significativas no ensino, e nesse caso, no ensino de geografia é de grande relevância.

Esse trabalho nasce, portanto, a partir de experiências e observações durante os Estágios Docentes para a conclusão do curso de Geografia, do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência/PIBID, outros projetos relacionados ao ensino e atuação na educação básica, na qual se percebe um desinteresse pela disciplina, sendo que muitos alunos consideram-na chata e decorativa, muitas vezes trabalhada de forma simplória, defasada, com conteúdos fechados, ditos como verdades absolutas e sem relação com a realidade dos alunos (descontextualizada), por isso é importante refletir acerca de como se encontra a Geografia Escolar, sobre o desinteresse do aluno pela disciplina, a prática docente e pensar como mudar esse quadro.

Dessa forma, o trabalho propõe contribuir com professores e estudantes interessados no ensino de geografia e tem como objetivo apresentar a importância de práticas pedagógicas inovadoras, o uso da ludicidade e neste caso, os jogos geográficos, como um fator de dinamismo na prática docente; e por fim, demonstrar a relação entre os jogos e o ensino de Geografia por meio dos resultados obtidos no projeto “Jogos - Uma Proposta para o Ensino de Geografia na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Almirante Soares Dutra, Santarém-PA” nas turmas de 6º e 7º ano matutino, com o intuito de tornar o ensino de geografia dinâmico, prazeroso ao professor e ao aluno, destacando como os jogos geográficos podem se tornar um excelente recurso didático pedagógico no processo de ensinar e aprender Geografia.

Para tal proposta procurou-se fundamentar teoricamente em autores mostrar a necessidade do uso da ludicidade, de outras linguagens e dos jogos como um recurso didático ao ensino desta.

Após a fundamentação teórica, buscou-se questionar a atual prática de ensino dessa disciplina, a partir da observação, diálogo e aplicação de um questionário/diagnóstico sobre qual a visão dos alunos a respeito dessa disciplina. A partir do questionário buscou-se compreender a visão dos alunos, os problemas, o grau de aprendizado e assim procurou-se trabalhar os conteúdos tentando amenizar as dificuldades no aprendizado da mesma.

Metodologia

Para a realização do trabalho, optou-se por uma *pesquisa de caráter exploratória*, objetivando a caracterização inicial do problema, para tanto, foi necessária a observação participante nas turmas trabalhadas.

Também se caracteriza como uma *pesquisa prática*, pois relaciona a teoria, a partir da pesquisa bibliográfica - na qual recupera o conhecimento científico acumulado sobre o problema - com a prática por meio da pesquisa de campo – que tem como finalidade a observação dos fatos tal como ocorrem, a fim de alcançar os dados de forma quantitativa e qualitativa. Os mesmos foram obtidos por meio da aplicação de questionário e entrevistas (dados primários) no período do desenvolvimento do projeto de intervenção “Jogos - Uma Proposta para o Ensino de Geografia na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Almirante Soares Dutra, Santarém-PA”.

O ponto de partida foram registros de observações em sala de aula, questionários aplicados a alunos de 6º e 7º anos do ensino fundamental, atividades em grupo e entrevistas com os alunos, considerando as relações possíveis entre o conhecimento científico da ciência geográfica e os saberes construídos pelos alunos em situações escolares.

Resultados e discussão

A partir de algumas práticas experienciadas em escolas públicas no município de Santarém-PA verificou-se que a disciplina Geografia ainda não é tão atrativa para os alunos,

muitas vezes é considerada chata, cansativa e, além disso, seu ensino precisa alcançar muitos dos seus objetivos, como por exemplo, ao longo do Ensino Fundamental o aluno deve construir um conjunto de conhecimentos referentes aos conceitos, procedimentos e atitudes relacionadas a Geografia.

Diante desse contexto, pensou-se em intervir numa realidade escolar pública por meio de um projeto intitulado “Jogos - Uma Proposta para o Ensino de Geografia na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Almirante Soares Dutra, Santarém-PA” em uma turma do 6º e uma do 7º ano, ambas do turno matutino, objetivando contribuir com o processo de ensino-aprendizagem para que as aulas de Geografia, bem como os conteúdos pertinentes à disciplina fossem significativos aos alunos; proporcionar aulas dinâmicas e atrativas a partir da utilização dos jogos de acordo com os conteúdos abordados, a fim de instigar a curiosidade, o interesse dos alunos, a compreensão dos conteúdos estudados e também, oferecer outras linguagens e recursos além do livro didático, da lousa e do pincel.

Dessa maneira, pode-se questionar: Como ensinar e aprender com os jogos em sala de aula? É sobre isso que o projeto procurou ressaltar: como o docente poderá utilizar os jogos para que o estudante apreenda alguns conteúdos pertinentes.

Vale ressaltar que os jogos podem ser utilizados de diversas formas, relacionados a vários conteúdos e podem ser trabalhados de acordo com variados objetivos e intencionalidades, como por exemplo, estimular habilidades e desenvolver competências.

Foi nesse contexto que se desenvolveu o projeto, sendo trabalhado a utilização de algumas linguagens e recursos, mas se enfatizou o uso dos jogos no ensino de Geografia nas turmas referidas considerando os conteúdos: “Os continentes, as ilhas e os oceanos”; “Relevo e Hidrografia” (6º ano) e “A População Brasileira” (7º ano).

Na **turma do 6º ano** o primeiro conteúdo trabalhado denominou-se “Os continentes, as ilhas e os oceanos” a partir da divisão política das terras emersas, destacando os aspectos gerais da América, África, Europa, Ásia, Oceania, Antártida; em seguida foram abordadas as características das ilhas e arquipélagos e por fim os oceanos e a água nos continentes, ressaltando a exploração econômica dos oceanos, a distribuição da água doce e o ciclo da água.

Os conteúdos foram trabalhados de forma dialogada, utilizando-se do recurso data show a fim de exibir os slides, as imagens, mapas, sempre indagando, a fim de oportunizar

aos alunos a participação. No início, a maioria sentia-se tímidos a responder, dar sua opinião, a participar da aula, mas ao passo que os questionamentos aumentavam, as imagens apareciam, pouco a pouco passavam a responder.

Também foi exibida uma animação com a música “Planeta Água de Guilherme Arantes”, a qual aborda a importância deste elemento e os processos que constituem o ciclo hidrológico, com o intuito de deixar mais claro a “reciclagem da água” e, por fim um vídeo documentário a respeito da imensa lata de lixo giratória no norte do oceano Pacífico, problematizando a questão do lixo nos mares e oceanos. A animação e o vídeo deixaram os alunos com os olhos “fitos” nas ilustrações e o instigaram a comentar. Foi uma ótima experiência se utilizar da animação com música e vídeo, pois prende a atenção do aluno e suscita a participação por meio de perguntas e/ou comentários.

A fim de revisar e fixar o conteúdo trabalhado sobre os Continentes; propiciar aos alunos um aprendizado lúdico e diferenciado da realidade cotidiana; motivar e despertar o interesse em conhecer o assunto abordado; fazer com que o aluno se localize no planeta, trabalhando com mapas, porém de uma forma diferente, por meio da montagem de um quebra cabeça e não apenas pintando e; estimular o trabalho em equipe; utilizou-se o **Jogo do Quebra-Cabeça dos Continentes**.

Nesse jogo, cada grupo (5) recebeu seis peças dos seis continentes (América, África, Europa, Ásia, Oceania e Antártida), na qual deveriam montar e colar o quebra-cabeça das respectivas peças em uma folha de cartolina, criar símbolos para identificar cada continente a fim de se ter a legenda, colocar o título correspondente ao mapa, identificar os oceanos e em seguida entregar com a identificação da equipe.

Com essa atividade notou-se que inicialmente os alunos tiveram dificuldade de identificar quais eram os continentes, além disso, o mapa confeccionado ficou disforme, mas com a participação de cada membro dos grupos, como por exemplo, “esse aqui é a Europa, olha a botinha (Itália)”, e o mapa para a consulta, conseguiram identificar e depois colar, formando o mapa *mundi* na cartolina. Com o jogo percebeu-se que os alunos gostaram de realizar essa atividade e aprenderam brincando.

Em relação ao aprender brincando, como ocorrido no jogo do quebra-cabeça dos continentes, Freitas (2008 apud SOUSA 2012, p. 05) expõe que:

[...] “acredita-se que brincando e jogando, o educando direciona seus esquemas mentais para a realidade que o cerca, aprendendo-a e assimilando-a mais fortemente. Por isso, pode-se afirmar que, por meio das atividades lúdicas é possível expressar, assimilar e construir a realidade. Assim, é possível aprender qualquer disciplina utilizando-se da ludicidade, a qual pode auxiliar no ensino de línguas, matemática, estudos sociais, ciências de educação física, entre outras.” (supressão nossa e aspas do autor).

Finalizada a unidade Planeta Terra, em outras aulas trabalhou-se o assunto “Relevo e Hidrografia”, com destaque para as formas do relevo e os Processos de Formação e Transformação, objetivando compreender a interdependência entre relevo e hidrografia, suas principais formas e diferenças e o processo de formação e transformação do mesmo.

Nas primeiras aulas foram abordados de forma dialogada os tópicos: a relação do relevo e a hidrografia, os conceitos e as principais formas do relevo e, com o intuito de verificar o que os alunos conheciam sobre o assunto fez-se alguns questionamentos. Inicialmente os alunos tiveram receio em responder, com medo de errar, mas foram estimulados a participar e principalmente a citar exemplos do cotidiano, uns e outros começaram a responder, o que foi motivando os demais.

Em outras aulas ocorreu a continuação do assunto não finalizado na aula anterior - as principais formas do relevo, destacando as características e diferenças entre Montanhas, Planaltos, Planícies e Depressões - e posteriormente abordou-se o tópico formação e transformação do relevo.

Em todas as aulas citadas anteriormente para a explanação dos conteúdos utilizou-se da apresentação em slides, contendo imagens que exemplificam as principais formas do relevo, um vídeo bem didático e ilustrativo que representa as formas e os agentes que o modelam e exemplos do cotidiano, a fim de facilitar a compreensão. Também foi trabalhado com o **Jogo das Palavras Cruzadas**, tendo como objetivo a fixação e principalmente verificar se conseguiram assimilar o conteúdo. A atividade se desenvolveu da seguinte maneira: conforme se fazia as perguntas ou se apresentava as características de algum tipo de relevo os alunos teriam que escrever as respostas nos espaços destinados. Primeiro participaram de um jogo mais simples somente para entender o funcionamento, depois foi aplicado outro jogo das palavras cruzadas com mais perguntas mais elaboradas.

Inicialmente os alunos tiveram dificuldade em responder as perguntas do jogo sobre os tipos de relevo, mas depois de familiarizados passaram não somente a escrever, mas também a falar a resposta. O retorno dos alunos à atividade foi satisfatório, pois foi perceptível o

entusiasmo em realizá-la e verificou-se também que a maioria acertou as respostas, mostrando que realmente compreenderam o tópico: As Formas do Relevo.

Diante do que foi exposto, vale ressaltar que para a utilização dos jogos em sala de aula, o professor deve ser o mediador do processo ensino-aprendizagem, o ambiente deve estar propício para o desenvolvimento da atividade, os materiais disponíveis para sua utilização, os jogos devem estar atrelados aos conteúdos e objetivos propostos, e não devem ser vistos como uma prática distante do aprendizado, ou apenas desenvolvidos nos momentos de lazer, e sim como uma prática educativa que promova a interação e a troca de conhecimentos entre educando e educador.

Com o intuito de revisar os conteúdos para o simulado, atrair a atenção do aluno, estimular habilidades e competências, fixar o conteúdo de maneira prazerosa, foi desenvolvido uma gincana, na qual foram criadas as regras de conduta, o cronograma de atividades a serem desenvolvidas e suas respectivas pontuações, o questionário de perguntas sobre os assuntos estudados, os jogos e a tabela para inserir a pontuação das equipes ao longo da gincana.

Inicialmente ocorreu a divisão das equipes de forma aleatória, em seguida foi lida as regras, passadas todas as informações concernentes, sanando as dúvidas dos participantes e a partir desse momento, as duas equipes se reuniram para escolher o representante, o nome e o grito de guerra mais criativo e que tivesse a ver com a geografia.

Passando para as tarefas a serem executadas, a primeira foi o **Jogo Bingo Geográfico** (figura 1), na qual um aluno de cada equipe iria participar do jogo, recebendo um cartão do bingo com as respostas das perguntas elaboradas, objetivando revisar o conteúdo “Os continentes, as ilhas e os oceanos e o Ciclo Hidrológico”.

G	E	O	G	E	O
PRECIPITAÇÃO	SATURAÇÃO	ÁSIA	ÁFRICA	SAVANA	RECICLAGEM DA ÁGUA
CONDENSACÃO	SEIS	EUROPA	EVAPOTRANSPIRAÇÃO	QUATRO	VULCÕES
CONJUNTO DE ILHAS	ANTÁRTIDA	ESCOAMENTO SUPERFICIAL	OCEANIA	EVAPORAÇÃO	TRÊS

Figura 1: Cartelas do Bingo Geográfico de cada aluno.
Fonte: PONTES, 2014.

O jogo funcionou a partir de perguntas referentes ao assunto, na qual foram sorteadas e os participantes teriam que marcar a única resposta que achavam corretas (as respostas funcionavam como os números de um bingo comum), bem como escrever o número correspondente à ordem da pergunta, por exemplo, a primeira pergunta foi: como se chama o processo de formação de nuvens, então se os participantes soubessem a resposta e a tivessem na cartela, marcariam com x em cima da mesma e colocariam dentro do quadro que contém a resposta o número 1, por ser a primeira pergunta realizada, e assim sucessivamente, para que ao final do jogo quando um dos participantes completasse a cartela facilitasse a contagem das perguntas que saíram e das respectivas respostas marcadas.

O mesmo foi bem aceito entre as equipes, pois enquanto a dupla estava na frente participando, os demais queriam responder com o intuito de ajudar o colega, ficavam em pé de tanta ansiedade, querendo saber se marcaram certo e muitas vezes queriam trocar de participante, porém depois de escolhido não podia mais.

Outra tarefa foi o **Jogo Dominó dos Estados Brasileiros**, mesmo não tendo um conteúdo específico para falar de Brasil durante o bimestre, ao longo das aulas sempre se utilizava de exemplos do país e no conteúdo sobre os continentes, ao falar de América do Sul, foram destacadas as características de alguns países, e entre eles o Brasil, dessa forma, o jogo objetivou verificar os conhecimentos acerca da localização dos estados brasileiros.

O dominó dos Estados brasileiros foi confeccionado a partir de uma peça de dominó comum, na qual foram coladas duas siglas dos Estados em cada peça (ver figura 2), funcionando com um participante de cada equipe. Os mesmos teriam que colocar em baixo da peça que estava em jogo um dos estados que faz limite com ele.

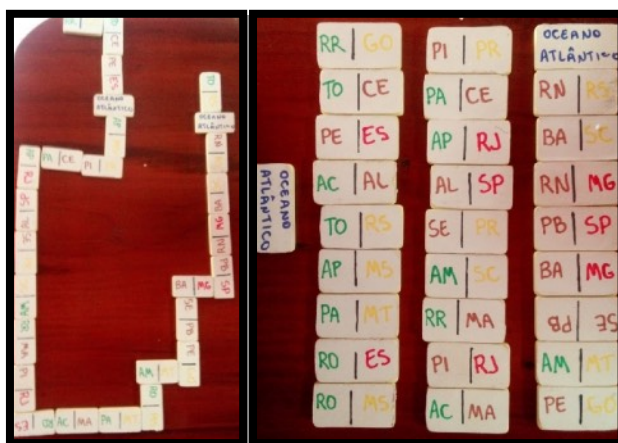


Figura 2: Bingo dos Estados Brasileiros.

Cada participante possuía a mesma quantidade de peças de dominó e quando não tinha a do Estado que faz limite com o que estava no jogo teria que “comprar” mais peça para continuar jogando, lembrando que tinha a opção Oceano Atlântico, nesse caso, poderia colocar os Estados que se localizam no litoral brasileiro. No final ganha quem ficar com nenhuma peça do dominó em mãos ou obter a menor quantidade.

Com esse jogo percebeu-se que os participantes tiveram dificuldade em identificar qual era o Estado por meio das siglas, por isso houve a necessidade em intervir falando a ambos qual era o Estado que estava em jogo e deixando a disposição dos participantes o mapa político brasileiro, a fim de consultá-lo. No final um dos participantes não tinha a peça necessária a jogar, como também não havia mais peças a “comprar”, então seu concorrente tinha a vez de jogar até se verificar que a jogada estava encerrada, pois as peças acabaram e um dos participantes ficou com menos que o outro, então eis o vencedor do jogo.

Vale salientar que não é transformar o ensino de geografia apenas em ensinar localização, é necessário que os alunos saibam responder o “onde”, mas também saibam analisar e explicar as causas, as relações, o porquê, ou seja, deve-se localizar, descrever, compreender, explicar e analisar em conjunto.

Outra atividade desenvolvida, porém, com o objetivo de revisar o conteúdo “Relevo e Hidrografia” de forma prazerosa e dinâmica foi o **Jogo da Esteira**, confeccionado do material E.V.A, a partir do recorte de vários quadrados, que seriam as “casas” do jogo com cores diferenciadas (figura 3), posta ao chão, com cinco participantes de cada equipe para ficarem em cada “casa” da esteira.

O jogo funcionou da seguinte forma: primeiro, para um participante de uma equipe foi feita uma pergunta sobre o assunto e à medida que respondia corretamente saía da esteira, diminuindo assim o número de pessoas, mas caso não soubesse responder, a pergunta era repassada para o outro participante da equipe concorrente, se acertasse saía do jogo, se não era feita outra pergunta e assim o jogo ia ocorrendo, enquanto o participante não acertasse a pergunta, o mesmo ficava na esteira até responder corretamente. Nesse caso, a equipe vencedora desse jogo é aquela que tira os cinco ou o maior número de participantes da jogada primeiro, para isso tem que acertar as perguntas.

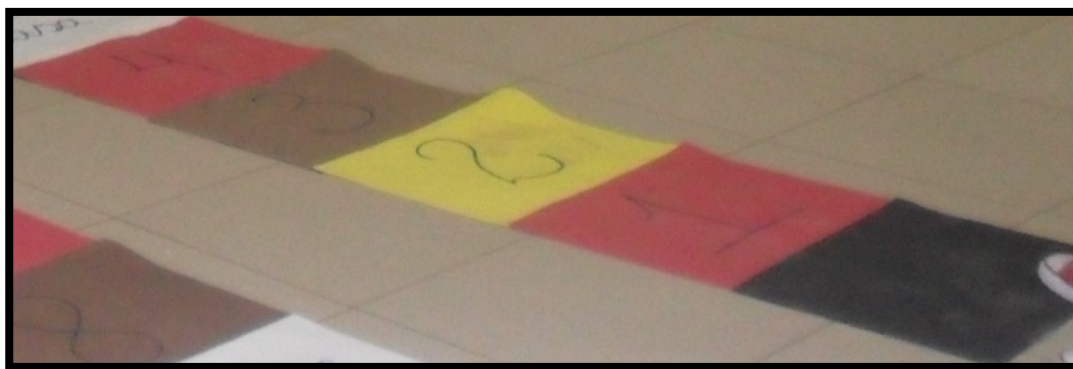


Figura 3: Jogo da Esteira

Esse jogo foi fundamental para verificar a compreensão sobre o assunto “Relevo e Hidrografia”, na qual foi perceptível que os primeiros alunos participantes da atividade ficaram nervosos, não sabendo responder, mas conforme foram se adaptando, o jogo fluiu mais rapidamente que no início. Foi possível verificar que mesmo alguns alunos que não respondiam/participavam em sala durante a explanação do conteúdo, passaram a responder corretamente durante os jogos, causando surpresa a todos. Deve-se ressaltar que nessa atividade existiam alguns alunos tímidos que geralmente não falavam em sala de aula, mas no decorrer das atividades em grupo, percebeu-se uma maior participação e que realmente compreenderam o conteúdo, mas que em sala de aula tinham receio de expor. O que demonstra que os jogos permitem tanto a diversão, quanto a compreensão dos conteúdos, tal assertiva fica evidente na fala de alguns alunos: “no início eu achei esse conteúdo um pouco difícil, mas depois com as imagens e vídeos e agora nesse jogo, acho que ficou mais claro”, ainda “esse jogo é bem legal, pois eu aprendi mais o assunto” (informação verbal).

Para finalizar a gincana, realizou-se a última atividade com o **Jogo da Memória**, como mostram as figuras 4 e 5, na qual foi elaborado dentro do conteúdo Relevo e Hidrografia.



Figura 4: Jogo da Memória sobre Relevo e Hidrografia.



Figura 5: Cartas do Jogo da Memória com a face para baixo.

O jogo além de revisar o conteúdo por meio de imagens, desenvolve habilidades mentais, como a atenção, a memória e estimula o aprendizado por meio do visual de forma dinâmica. Durante o jogo os participantes além de escolher as imagens iguais, respondia também qual era o tipo de relevo em jogo, isso foi importante, pois mostrou tanto o conteúdo aprendido, quanto evidenciou as dúvidas que eram sanadas durante a brincadeira.

Dessa maneira, a experiência na turma de 6º ano foi enriquecedora, pois mesmo diante das dificuldades, como por exemplo, em relação a tempo, à agitação da turma, à falta de material, e também algumas dificuldades no que tange a problemas disciplinares, entre outros entraves pertinentes à escola, no final do projeto percebeu-se que houveram bons resultados, no que se refere ao aprendizado, à participação, à mudança de comportamento, principalmente dos alunos considerados “problemáticos”.

E essa observação quanto ao bom desempenho dos alunos com os conteúdos trabalhados no bimestre foi percebida durante a execução do jogo quebra-cabeça dos continentes, jogo das palavras cruzadas, bingo geográfico, jogo dominó, jogo da esteira, jogo da memória e dos exercícios de fixação, pois os alunos puderam relacionar a teoria (conteúdos) com a prática (jogos).

O jogo mostrou ser uma alternativa viável para melhorar a interação do aluno com o conteúdo, pois possui um alto valor de motivação e uma forte incidência na agilização da atividade mental, além de fazer com que o aluno adquira habilidades que vão para além da sala de aula, como: atenção, raciocínio, observação, parceria, cooperação, classificação e outras.

Ainda, os jogos destacam-se em relação a outros recursos, pois esse proporciona uma maior interatividade entre os próprios estudantes e o professor, e é esta interação (aluno-aluno e aluno-professor) que se torna fundamental para o desenvolvimento da ciência geográfica contemporânea, pois o aluno torna-se o sujeito no processo ensino-aprendizagem e o professor o mediador nesse processo.

É relevante refletir sobre a prática docente, pois quando se pensa na melhoria de compreensão e aprendizado dos alunos, deve-se levar em consideração não somente o saber ou o conhecer algo, mas é necessário incluir outros níveis de conhecimento que resultem em habilidades e atitudes no que tange a formação dos mesmos como seres humanos, cidadãos críticos, por isso pensar as linguagens, os recursos, nesse caso os jogos a fim de inovar no ensino de geografia.

Também por meio das falas dos alunos durante as aulas, notou-se que a utilização de linguagens e recursos diferenciados, nesse caso os jogos, facilitaram na compreensão dos assuntos trabalhados, até mesmo os alunos mais desatentos se mostraram interessados, muitas vezes liderando as tarefas.

Considerações finais

Portanto, a utilização de jogos contribui para uma maior participação e interação dos alunos, tornando a aprendizagem significativa e o momento da aula prazeroso. Para, além disso, os jogos proporcionam momentos de revisão de conteúdo, de verificação da aprendizagem, além de possibilitar momentos de ensino, propriamente dito. Dessa forma, o aluno torna-se sujeito participativo no processo de ensino aprendizagem, relacionando a teoria à prática, esta atividade é de salutar importância para a compreensão dos conteúdos geográficos uma vez que ao participar de atividades lúdicas o educando desenvolve a imaginação, interage com os colegas e essas ações favorecem uma aprendizagem de qualidade em todas as áreas do conhecimento.

Referências

SOUSA, Rodrigo. **O lúdico no ensino de geografia: ensinando geografia com jogos na desconstrução das metodologias tradicionais e a reconstrução de metodologias construtivistas**, 2012. Disponível em: <<http://www.o-espeticular.blogspot.com>>.