

# O JOGO COMO INSTRUMENTO PARA O DESENVOLVIMENTO DO RACIOCÍNIO GEOGRÁFICO: UMA REFLEXÃO

*Tais Pires de Oliveira<sup>1</sup>, Juliana Bertolino Verri<sup>2</sup>, Claudivan Sanches Lopes<sup>3</sup>*

<sup>1</sup>Doutorando em Geografia, no programa de pós-graduação da Universidade Estadual de Maringá – UEM – Maringá – Paraná – Bolsista CAPES - tais\_piresoliveira@hotmail.com

<sup>2</sup>Mestre em Geografia, pelo programa de pós-graduação em Geografia - Universidade Estadual de Maringá – UEM – Maringá – Paraná - julianabverri@hotmail.com

<sup>3</sup>Professor no programa de pós-graduação e na graduação da Universidade Estadual de Maringá – UEM – Maringá – Paraná – claudivanlopes@gmail.com

## RESUMO

Este trabalho se insere no campo das pesquisas em Ensino da Geografia e tem por objetivo entender, teoricamente, como o jogo geográfico pode contribuir para a mobilização de conceitos e desenvolvimento do raciocínio geográfico no aluno. Para atingir o objetivo proposto esta pesquisa, de caráter exploratória, baseou-se em levantamento bibliográfico. Entende-se, a partir dos aportes teóricos, que ao se trabalhar no processo educativo de seres humanos de modo geral, e particularmente, em Geografia, é necessário que se questione sobre quais estratégias de ensino utilizar, procurando sempre aquelas que permitam desenvolver com dinamismo conteúdos e habilidades a eles associados que proporcionem aos alunos construir, gradativamente, um olhar geográfico sobre o mundo. Diante disso, os jogos se mostram como um recurso que pode contribuir para um processo significativo de ensino-aprendizagem de Geografia. Defende-se que, ao articular, em sua forma e conteúdo, uma temática geográfica, o jogo possibilita que discente se aproprie e mobilize conceitos geográficos e habilidades a eles relacionadas, mostrando-se como um instrumento que contribui efetivamente para o desenvolvimento do raciocínio geográfico.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ensino de Geografia; Professor; Prática docente.

## 1 INTRODUÇÃO

Estudos têm mostrado que o ensino fragmentado e enciclopédico dos conceitos geográficos não traz resultados satisfatórios para os alunos, já que dessa forma o procedimento é apenas de memorização de informações (VESENTINI, 2004; GIOTTO 2015). Assim, o aluno, muitas vezes, apenas reproduz o conceito e não consegue explicar nem justificar sua aplicabilidade, isso não é sinônimo de uma aprendizagem significativa. Entende-se a importância dos conteúdos pragmáticos dos materiais utilizados em sala de aula, mas se faz necessária uma atitude ativa por parte do professor que envolva o racional e o emocional do aluno e que traga uma prática formativa integral para os estudantes/cidadãos nos contextos das aulas de Geografia.

Isso leva a pensar sobre o desenvolvimento e construção de um raciocínio geográfico no ensino de Geografia e, conseqüentemente, na formação do aluno, visto que é a escola que permitirá que esse conhecimento seja reconhecido, transmitido e acessado pelos discentes. Esse raciocínio é importante para a formação de sujeitos críticos, conscientes, questionadores, que se arrisquem a propor soluções para problemas encontrados em nosso cotidiano. Nesse sentido, o docente deve adequar às linguagens e temas a serem trabalhados, a fim de motivar os alunos, favorecer o desenvolvimento de processos mentais, possibilitando, assim, diversas experiências (TORRES, 2015).

Diante do exposto, o presente trabalho se configura na busca por novos caminhos para o ensino e a aprendizagem de Geografia, pois de acordo com Freire (2002, p.33) “como professor devo saber que sem a curiosidade que me move, que me inquieta, que me insere na busca, não aprendo nem ensino”. Em vista disso, e pelos motivos já mencionados, elegemos o jogo como objeto de investigação deste trabalho.

Nesse sentido, este trabalho, se insere no campo das pesquisas de Ensino de Geografia e tem por objetivo entender, teoricamente, como o jogo geográfico pode

contribuir para a mobilização de conceitos e desenvolvimento do raciocínio geográfico no aluno.

## 2 MATERIAIS E MÉTODOS

Baseado em levantamento bibliográfico, este trabalho possui caráter exploratório e visa proporcionar uma visão geral sobre a temática aqui discutida. Pois, possibilita compreender a temática pesquisada, a partir de investigações documentais, como livros, revistas eletrônicas de artigos científicos, jornais, dentre outras possibilidades e, como salienta Gil (2008) permite a cobertura de uma gama mais ampla de fenômenos.

Dessa maneira, buscou-se aportes teóricos mais amplos sobre o ensino de Geografia, de modo mais delimitado, a respeito do raciocínio geográfico e mais detalhadamente sobre os jogos e suas possibilidades no ensino dessa disciplina escolar. As leituras buscaram responder ao objetivo proposto neste trabalho e foram sistematizadas, conforme o seguinte ordenamento: leitura de reconhecimento do material disponível; leitura exploratória; leitura seletiva; leitura reflexiva; e por último, leitura interpretativa (LIMA; MIOTO, 2007).

Assim, a partir da revisão bibliográfica elaborada, apresenta-se uma breve reflexão, baseada no material de estudo que compõem o trabalho, que busca responder o objetivo.

## 3 UM ENSINO DE GEOGRAFIA VOLTADO PARA O DESENVOLVIMENTO DO RACIOCÍNIO GEOGRÁFICO

A Geografia, enquanto disciplina escolar, afirma Cavalcanti (2002), tem por finalidade formar, no discente, modos de pensar geográficos, isto é, ensinar Geografia é ensinar um modo específico de pensar. Dessa maneira o ensino dessa disciplina deve fornecer bases para a formação de um cidadão ativo, conforme aponta Vesentini (2004), precisa levar o aluno a compreender e analisar o mundo em que vive, entendendo as relações sociais em todas as esferas e escalas. Assim, essa disciplina é capaz de contribuir efetivamente com a proposta de educar para o exercício da cidadania.

Desse modo, os alunos serão sujeitos ativos no processo de ensino-aprendizagem de Geografia, podendo compreender a relevância dos conteúdos trabalhados no cotidiano, considerando o estágio de desenvolvimento intelectual deles. Pois, como salienta Cavalcanti (2003, p. 12):

A construção e reconstrução do conhecimento geográfico pelo aluno ocorre na escola mas também fora dela [...]. Entretanto, a ampliação desses conhecimentos, a ultrapassagem dos limites do senso comum, o confronto de diferentes tipos de conhecimentos, o desenvolvimento de capacidades operativas do pensamento abstrato são processos que podem ser potencializados com práticas intencionais de intervenção pedagógica.

Ao possibilitar que os alunos, através dos conteúdos geográficos, construam uma consciência geográfica dos fenômenos que vivenciam (CAVALCANTI, 2002), reverbera-se a importância do desenvolvimento do raciocínio geográfico, pelo discente, no ensino dessa disciplina, pois conforme Giroto (2015, p. 71), contribui para a formação de um sujeito que seja capaz de compreender e estabelecer relações espaço-temporais entre fenômenos e processos, aparentemente, desconectados.

Ressalta-se que o raciocínio geográfico, como afirma Giroto (2015, p. 72), é a “[...] capacidade de estabelecer relações espaço-temporais entre fenômenos e processos, em diferentes escalas geográficas”. Assim, concebe-o como um saber estratégico, que possibilita que se compreenda as relações que ocorrem em diferentes locais. Segundo Cavalcanti (2002, p. 15) para o desenvolvimento deste raciocínio são necessários

referências teórico-conceituais, pois os conceitos geográficos são ferramentas fundamentais para a compreensão, pelo indivíduo, dos diversos espaços. Nessa perspectiva, o professor, através de suas práticas, deve possibilitar que o aluno pense por meio dos conceitos, visto que, esses são instrumentos indispensáveis para o desenvolvimento de um pensamento geográfico.

É preciso, diante disso, criar estratégias didáticas que possibilitem ao aluno internalizar os conceitos geográficos e que, ao sair do contexto de sala de aula, consiga deles utilizar-se, ou seja, que os conceitos ou conteúdos que foram estudados e aprendidos permitam-lhe refletir geograficamente sobre as ações cotidianas, entendendo-se, assim, como parte da dinâmica urbana. Os conteúdos tornam-se, nesta circunstância desejada, preciosos instrumentos de compreensão e de intervenção social, de modificação da prática social.

Assim, ao mobilizar os conceitos e habilidades geográficas, para realizar uma análise em sala de aula ou em seu cotidiano, o indivíduo estará raciocinando geograficamente. Diante disso, o jogo tem-se mostrado como um material que pode contribuir para o ensino de conteúdos geográficos e, mais especificamente, quando elaborado e utilizado por esse viés, pode contribuir para o desenvolvimento do raciocínio geográfico (OLIVEIRA; LOPES, 2016).

Nessa direção, Veiga (2003, p. 270), ao refletir sobre a inserção de inovações no ensino, afirma que

Introduzir inovação tem o sentido de provocar mudança, no sistema educacional. De certa forma, a palavra “inovação” vem associada à mudança, reforma, novidade. O “novo” só adquire sentido a partir do momento em que ele entra em relação com o já existente.

Assim, diante da afirmativa do autor, pode-se inferir que ao aproximar o ensino de Geografia e uma metodologia, como o jogo, que possibilite ao aluno a habilidade de interpretar, compreender, problematizar e refletir acerca dos fenômenos, se estabelecendo, também, seu entrosamento com os elementos do espaço geográfico e de suas constantes transformações. Permitindo, como já apontado, um avanço significativo no processo de ensino-aprendizagem.

### 3.1 OS JOGOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA

O jogo em sua história é uma construção humana que se desenvolve e se modifica de acordo com o tempo e o lugar, sendo assim, construído a partir de diferentes contextos sociais, históricos e geográficos. Segundo Kishimoto (1994), o termo jogo não é de fácil definição, devido as suas múltiplas aplicações. A autora sustenta que é “[...] difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam.” (KISHIMOTO, 1994, p. 107).

Para o filósofo Huizinga (1980), a civilização surge no e pelo jogo. Assim, ressaltado a forte ligação entre jogo e cultura, o autor enxerga o jogo sempre ligado a algum propósito, possuindo uma existência definida por algum motivo que não o próprio jogo. Ao buscar entender a palavra ‘jogo’ em diferentes civilizações o autor sustenta que

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’ (HUIZINGA, 1980, p. 33).

Observa-se que, ao longo da história, os jogos foram vistos e utilizados de diversas formas, ora sendo bem aceitos para o ensino, ora sendo retirados de sala de aula, em alguns momentos utilizados como recursos didáticos e em outros como um objeto de simples divertimento. As concepções foram se modificando e dando diferentes sentidos ao seu uso, mas é na visão que notabiliza o jogo como um material que pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem e seu uso em sala de aula que se apoia essa pesquisa.

Nessa perspectiva, ao refletir sobre a utilização desses materiais no processo de ensino-aprendizagem, Carneiro (1990), afirma que o jogo é uma ótima estratégia a ser implementada em sala de aula, pois fomenta a aprendizagem pela descoberta, ao mesmo tempo que desenvolve o interesse, a liberdade e a expressão de modo a motivar o sujeito. Na disciplina de Geografia, mais especificamente, estudos revelam que a utilização de jogos possibilita ao aluno compreender os conteúdos, fixar conhecimentos, construir seu saber de modo prático, dinâmico e eficiente, como demonstrado por Verri e Endlich (2009, p. 70), que afirmam que

O jogo possibilita aos alunos que se posicionem de maneira crítica, responsável e construtiva na aquisição, na compreensão do seu aprendizado, dos seus problemas e do seu papel, enquanto alunos, no sentido de ter responsabilidades sobre seu próprio saber. O ambiente criado pelo jogo reduz a pressão que a sala de aula exerce sobre os alunos, faz com que o indivíduo mude seus hábitos, assuma atitudes e tenha um papel ativo sobre o seu aprendizado.

Nesse sentido, entende-se que o jogo tem caráter lúdico e possibilita o desenvolvimento de funções sociais e cognitivas, que vão além do entretenimento. Há, também, o desenvolvimento social quando ocorrem estímulos aos jogadores a se relacionarem durante as partidas; quando os coloca na mesma posição, já que os incentiva a obedecerem às regras; quando os convida a respeitar a vez do outro, durante a partida; e quando os faz admitir o sentido de “ganhar” e “perder”.

Nessa esteira, o jogo assume, então, a função cognitiva, porque ativa as habilidades de comunicação, raciocínio, estratégia, administração, concentração, negociação e tomadas de atitudes. Desse modo, os conhecimentos e as aprendizagens adquiridas pelos alunos, nos jogos, poderão ser utilizadas em ações que vão além da prática pedagógica, preparando-os para situações e adversidades enfrentadas na vida, como por exemplo, saber lidar com pessoas com opiniões distintas, bem como a habilidade interpessoal, imprescindível nas relações humanas.

Para trabalhar com o uso e o desenvolvimento de jogos em sala de aula, é necessário ter critérios bem definidos na hora de escolher e selecionar os conteúdos e a tipologia<sup>1</sup> que serão abordadas. Ao planejar atividades com jogos em sala de aula, se faz necessário que o professor se atente à quantidade de alunos, ao espaço e ao tempo necessário para sua realização, o nível de conhecimento dos alunos, a dinâmica de funcionamento e o grau de utilidade que o jogo proporcionará aos alunos.

Diante disso, Verri e Endlich (2009, p. 67), ressaltam que o jogo, em sala de aula, não pode ser aplicado como “uma espécie de passatempo para distrair os alunos”. O jogo pelo jogo é uma situação pouco estruturada, sem perspectivas relevantes quanto ao processo de desenvolvimento cognitivo. Empregando o jogo ao conteúdo adequado, os conhecimentos e aprendizagens adquiridos pelos alunos poderão resultar em ações que vão além da prática pedagógica.

Nessa perspectiva, segundo Rivera (2012), há uma necessidade de renovar os conhecimentos e práticas geográficas, no que diz respeito à finalidade educativa, aos

---

<sup>1</sup> Entendemos por tipologia as várias possibilidades de jogos existentes, a saber: quiz, tabuleiro, cartas, montagem etc.

objetivos, conteúdos e processos de ensino e aprendizagem. Pois, as metodologias de ensino utilizadas pelos professores refletem no aprendizado dos conteúdos por seus alunos. Para Lopes (2010, p.94), “[...] saber reinventar sua prática todos os dias é tarefa imprescindível à profissão docente”.

Salienta-se que, durante as partidas dos jogos, a mediação do professor é de fundamental importância. Cabe, assim, ao docente, a condução e a coordenação das atividades, para que não perca apenas a ideia de competição e rivalidade, ainda que existam no momento do jogar. A competição e a rivalidade podem ser compreendidas como uma forma de crescimento individual e de superação pessoal, no sentido de desenvolver o espírito de colaboração.

No ambiente criado pelo jogo é possível ter um momento que contempla, além do jogar, o aprendizado, a assimilação do conteúdo, ter palpável esse conteúdo. O aluno pode inter-relacionar os conteúdos aprendidos. Nesse sentido, é possível que o aluno estabeleça sua própria estratégia, estimule a articulação de ideias e favorece a aquisição de conhecimento, para que haja o desenvolvimento social, mental, emocional, político e cognitivo, indispensáveis à construção do pensamento lógico nos alunos.

Diante disso, é importante ressaltar que podem existir algumas desvantagens e pontos negativos no uso desses instrumentos, como uma competição exacerbada. Entretanto, com um planejamento adequado o docente, em parceria com os alunos pode superar as dificuldades que podem surgir, pois, como afirma Grando (2000), o planejamento para o uso dos jogos é essencial, assim, para a pesquisadora, é importante que o professor se apoie em uma reflexão teórica e metodológica.

Assim, a partir das reflexões apresentadas, ressalta-se que o jogo se apresenta como possível metodologia, para a educação geográfica. Possibilita, diante de um planejamento adequado, que se instigue e mobilize, no aluno, conceitos e habilidades geográficas.

### 3.2 JOGOS GEOGRÁFICOS E O RACIOCÍNIO GEOGRÁFICO

A proposta de um jogo geográfico, e não apenas um jogo na Geografia, para o ensino dessa disciplina deva estar focada em seus grandes temas, nos objetivos e princípios fundamentais dessa disciplina escolar; deve em certa medida, refletir sua epistemologia. Ou seja, deve proporcionar aos alunos jogadores se apropriarem de conhecimentos, modos de pensar e de fazer, específicos deste campo do currículo, geradores do pensamento espacial. Dessa maneira, o jogo deve ser estruturalmente geográfico. Não negamos, evidentemente, o necessário diálogo interdisciplinar para a explicação do mundo como uma totalidade. Trata-se de garantir a identidade do jogo, sua geograficidade.

Se nas aulas de Geografia é necessário trabalhar a ideia de simultaneidade e inter-relação dos conceitos, é preciso também dar subsídios para a criação de uma tomada de consciência e fomentar a prática dos sujeitos envolvidos. Desse modo, a temática do jogo geográfico determinará, em grande medida, os seus objetivos, isto é, as habilidades gerais que embasam a práxis geográfica e outras intimamente associadas à temática do jogo e seus conteúdos. Assim, os alunos serão levados a ter um posicionamento crítico-reflexivo em torno de sua vivência. Nessa direção, Gurevich (2012, p. 20) assevera que

[...] nossos estudantes poderão reconhecer-se como sujeitos participantes da vida social e não ser tratados de forma coisificada, neutra e isolada, como propõem os estudos de população em algumas disciplinas tradicionais. Pelo contrário, aqui as pessoas são consideradas em suas múltiplas atuações na vida e no trabalho, isto é, não somente como produtores ou consumidores, ou como residentes ou migrantes, ou somente como membros de um grupo étnico, ou exclusivamente como pertencentes a uma origem étnica, entre outras classificações.

Mas, é imprescindível que o jogo, para ser geográfico, além do conteúdo, também apresente um formato geográfico, que revelará, dessa maneira, por meio da inter-relação entre a sua forma e seu conteúdo a efetiva geofricidade do material. Pois, ao articular, em sua forma e conteúdo, a temática estudada, o jogo possibilita que discente avance no conhecimento, pois, os problemas ou desafios colocados pelas situações do jogo devem exigir a utilização dos conceitos geográficos e habilidades a eles relacionadas.

Nessa perspectiva, o jogo revela-se um valioso instrumento a ser empregado pelos professores em suas práticas pedagógicas, que pode contribuir para que os alunos desenvolvam habilidades e raciocinem geograficamente por meio dos conceitos básicos dessa disciplina. Esses materiais podem proporcionar, assim, uma oportunidade aos alunos de exercitarem os modos próprios da Geografia, para assim, compreender e analisar criticamente o espaço.

Diante disso, o jogo geográfico, como apresentado e discutido neste trabalho, ao possibilitarem que o aluno desenvolva e mobilize conceitos e habilidades dessa ciência, contribuem para o desenvolvimento do raciocínio geográfico. Pois, como já salientado o desenvolvimento deste raciocínio, pelos alunos, requer referências teórico-conceituais para dar sentido às relações sociais (CAVALCANTI, 2002). Ressalta-se, assim, a importância da formação de conceitos geográficos no ensino para que os alunos possam dessa maneira desenvolver todas as suas potencialidades.

Corroborando essa ideia, Silva (2016, p. 35), ao discutir o desenvolvimento do raciocínio geográfico no aluno da educação básica, salienta que

O ato de raciocinar compreende operar com as categorias da Geografia para ser capaz de ler, entender e compreender o mundo. Assim, o uso da expressão raciocínio geográfico implica pensar o ensino da Geografia na perspectiva de entendimento e compreensão da realidade, num movimento de superação da Geografia pautada por descrições e enumerações.

É evidente que o jogo não sana todos os problemas educacionais, assim como, não é o único instrumento que o professor pode empregar em sala de aula, para o desenvolvimento do raciocínio geográfico no aluno. Entretanto, ao articular forma e conteúdo, mostra-se como um material que pode contribuir para que os discentes criem e ampliem o raciocínio geográfico, para então ler e compreender o espaço em que vivem e, conseqüentemente, atuar como um cidadão crítico.

#### 4 CONCLUSÃO

Este trabalho, através de levantamento bibliográfico, buscou entender, teoricamente, como o jogo geográfico pode contribuir para a mobilização de conceitos e o desenvolvimento do raciocínio geográfico, no aluno.

A partir da discussão realizada, entende-se que a geografia é repleta de “conteúdos” e “conceitos” próprios, que foram sendo construídos e modificados ao longo de sua lógica histórica e científica, porém observamos a dificuldade dos alunos em assimilar e internalizar que esse conteúdos, que também estão nos livros didáticos e apostilados, fazem parte do seu cotidiano. Com a mediação do docente, entende-se ser possível criar condições para que o aluno leia o espaço vivido e nele identifique seus problemas e contradições. Evidencia-se que a construção do ensino-aprendizagem por meio de jogos é uma rica experiência, que possibilita representar o espaço geográfico e, assim, aponta para inúmeras possibilidades de aprendizagens. Não é efetivamente um fim, mas um meio didático.

Pela natureza do seu objeto de estudo, a Geografia está aberta a uma infinidade de recursos para a motivação do aluno. Dessa maneira, a elaboração de um jogo que

contemple seus conceitos, tanto em seu conteúdo, quanto seu formato, pode atender à necessidade de vigorizar o conhecimento geográfico. Dito de outro modo, ao empregar o jogo geográfico em sala de aula, o professor oferece um suporte para que o aluno entenda que os conteúdos relacionados à Geografia estão articulados, sobretudo, com a realidade.

Evidencia-se que a utilização de jogos geográficos em sala de aula pode contribuir com o aprimoramento do processo de ensino-aprendizagem em Geografia e com o desenvolvimento do raciocínio geográfico no discente. Assim, a forma e o conteúdo devem então estar devidamente articulados de tal modo que possam promover o desenvolvimento da educação geográfica que se deseja efetivar.

Por fim, ressalta-se que se espera, com a discussão apresentada ao longo do artigo, fomentar novas pesquisas sobre a temática, bem como instigar e fornecer aporte teóricos que possam ser utilizados pelos professores de Geografia, para refletir sobre suas práticas pedagógicas, bem como, desenvolver e utilizar jogos geográficos que mobilizem conceitos, dessa ciências, nos alunos. Conclui-se afirmando que o ensino de Geografia que se defende neste trabalho, deve possibilitar que os alunos, mediados pelo docente, desenvolvam um raciocínio geográfico, através dos conceitos e procedimentos da Geografia, viabilizando uma educação que forme cidadãos ativos e responsáveis.

## REFERÊNCIAS

CARNEIRO, M. A. B. **Jogando descobrindo aprendendo: depoimentos de professores e alunos do terceiro grau**. 1990. 197f. (Doutorado). Escola de comunicações e Artes. USP. São Paulo, 1990.

CAVALCANTI, L. S. **Geografia e práticas de ensino**. Goiânia: Alternativa, 2002.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. 25ª Edição São Paulo: Paz e Terra, 2002,

GUREVICH, R. Geografias escolares contemporâneas: práticas sociais situadas. In: Castellar, S. M. V.; CAVALCANTI, L. D. S.; CALLAI, H. C. (Org.). **Didática da Geografia: aportes teóricos e metodológicos**. São Paulo: EJR Xamã, 2012.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GIROTTO, E. D. Ensino de Geografia e raciocínio geográfico: as contribuições de Pistrak para a superação da dicotomia curricular. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, Campinas, v. 5, n. 9, p. 71-86, 2015.

GRANDO, R. C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2000. 224f. Tese (Doutorado em educação, subárea em Matemática). Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação. Campinas, São Paulo, 2000.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2ª ed. 1980.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**. Florianópolis, UFSC/CED, NUP, v. 12, n. 22, p. 105-128. 1994.

LIMA, T. C. S.; MIOTO, R. C. T. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. **Rev. Katál.** Florianópolis, v. 10, n. esp., p. 37-45. 2007.

LOPES, C. S. **O professor de Geografia e os saberes profissionais: o processo formativo e o desenvolvimento da profissionalidade.** 2010. 258f. (Doutorado). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

OLIVEIRA, T. P.; LOPES, C. S. “Acertando as Horas”: Jogo Cartográfico como Recurso Didático Geográfico no Ensino de Fusos Horários. **Revista Tamoios**, Rio de Janeiro, ano 12, n. 2, p. 171-189. 2016.

RIVERA, J. A. S. A geografia escolar no debate epistemológico e didático do mundo contemporâneo. In: Castellar, S. M. V.; CAVALCANTI, L. D. S.; CALLAI, H. C. (Org.). **Didática da Geografia: aportes teóricos e metodológicos.** São Paulo: EJR Xamã, 2012.

SILVA, D. M. P. **Raciocínio geográfico e avaliação formativa:** uma análise aplicada ao Ensino Médio. 2017. 146f. Dissertação (Mestrado em Geografia). 2014.

TORRES, E. C. Ensino de geografia em questão: as linguagens e os materiais didáticos enquanto caminhos para a prática social. In: **Geografia: Temas e reflexões.** HARACENKO, A. A. de S.; LOPES, C. S.; SANTIL, F. L. de P.; ROSOLÉM, N. P.; GOMES, S. de C. (Org.). Maringá, PR: Eduem, 2015.

VERRI, J. B. **Criação e implementação do jogo desafio urbano:** contribuições para o ensino aprendizagem de Geografia. 2017. 150f. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Departamento de Geografia, Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2017.

VERRI, J. B.; ENDLICH, A. M. A utilização de jogos aplicados no ensino de geografia. In: **Revista Percorso – NEMO.** Maringá, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009. Disponível em: <http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/Percorso/article/view/8396>. Acesso em 20 ago. 2015.

VESENTINI, J. W. **O ensino de Geografia no século XXI.** Campinas: Papirus, São Paulo, 2004.