

O BRINCAR NA GEOGRAFIA: ENLACES TEÓRICOS E METODOLÓGICOS NO CAMPO DA ALFABETIZAÇÃO GEOGRÁFICA

Andréia Gonçalves Ramire²¹
Fabiana Naiara Angelini Martha²²
Karolaine Stephany Costa Castro²³
Célia Regina da Silva Zerbato²⁴

RESUMO

O presente artigo visou discutir o uso da ludicidade como ferramenta no campo da alfabetização geográfica. O ensino como um todo vem se atualizando constantemente, e, ao longo desse processo é possível observar o quanto o uso da ludicidade agrega para a qualidade do ensino-aprendizagem, especialmente na disciplina de Geografia. Desde o início do processo de escolarização brasileira, a implementação dessa ciência no currículo escolar e o exercício da docência nos dias atuais suscitaram vários questionamentos acerca de quais recursos didáticos e metodologias devem ser utilizados para mediar o ensino aprendizagem em Geografia, especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental. A inserção do lúdico no ensino de Geografia proporciona uma aprendizagem significativa e prazerosa, buscando romper com o ensino tradicional e tornando-se uma ferramenta alternativa e atrativa para o processo ensino-aprendizagem da referida disciplina. Nesta investigação realizou-se estudos bibliográficos. Os instrumentos utilizados para coleta de dados foram livros, artigos disponibilizados em revistas, sites, dentre outros. Os resultados finais indicam que a ludicidade através dos jogos e brincadeiras faz parte das práticas pedagógicas e do universo das crianças e contribuem significativamente para a sua alfabetização geográfica, num contexto dinâmico e prazeroso.

Palavras-chave: alfabetização geográfica; ludicidade; ensino fundamental.

ABSTRACT

This article aimed to discuss the use of playfulness as a tool in the field of geographic literacy. Teaching as a whole has been constantly updated, and throughout this process it is possible to observe how much the use of playfulness adds to the quality of teaching-learning, especially in the discipline of Geography. Since the beginning of the Brazilian schooling process, the implementation of this science in the school curriculum and the exercise of teaching nowadays have raised several questions about which didactic resources and methodologies should be used to mediate teaching and learning in Geography, especially in the early years of elementary school. The insertion of playfulness in the teaching of Geography provides a meaningful and pleasurable learning, seeking to break with traditional teaching and becoming an alternative

²¹ Acadêmica do Curso de Pedagogia do Centro Universitário de Jales/SP (UNIJALES).

²² Acadêmica do Curso de Pedagogia do Centro Universitário de Jales/SP (UNIJALES).

²³ Acadêmica do Curso de Pedagogia do Centro Universitário de Jales/SP (UNIJALES).

²⁴ Professora Mestre em Geografia, Orientadora e Professora do Curso de Pedagogia do Centro Universitário de Jales/SP (UNIJALES).

and attractive tool for the teaching-learning process of this discipline. In this investigation, bibliographical studies were carried out. The instruments used for data collection were books, articles available in magazines, websites, among others. The final results indicate that playfulness through games is part of the pedagogical practices and the universe of children and contributes significantly to their geographical literacy, in a dynamic and pleasurable context.

Key-words: geographic literacy; playfulness; elementary school.

INTRODUÇÃO

Teceu-se este trabalho sobre o tema o lúdico como ferramenta de ensino e aprendizagem de saberes geográficos, pensando-se especialmente no quadro da Educação nos primeiros anos do ensino fundamental, tendo em vista a aprovação da Lei 11.274/2006 (Brasil, 2006), a qual instituiu o ensino fundamental de nove anos de duração promovendo a inserção das crianças de seis anos de idade. Existe uma relação muito próxima entre atividades lúdicas e educação de crianças para favorecer o ensino significativo de conteúdos escolares e como recurso para motivação no ensino e aprendizagem às necessidades do educando, o que demonstra a relevância dos estudos no campo da ludicidade. Partindo desse pressuposto, este trabalho buscou encontrar o melhor caminho para promover um processo ensino e aprendizagem em Geografia que seja prazeroso, motivador e de qualidade por meio das ferramentas lúdicas.

A criança é protagonista de seu próprio aprendizado, mas o educador se torna extremamente necessário como mediador no processo de desenvolvimento da aprendizagem do educando. Cabe ao docente o papel de analisar e selecionar as atividades que serão propostas ao discente, adaptando-as ao interesse e necessidade do mesmo para construir o conhecimento, pois “aprender é construir, reconstruir, constatar para mudar, o que não se fez sem abertura ao risco e à aventura do espírito” (Freire, 1996, p. 69). E ainda, “ensinar e aprender não podem dar-se fora da procura, fora da boniteza e da alegria” (Freire, 1996), sendo a alegria parte inerente do processo da aprendizagem.

Brincar é uma prática natural do ser humano, toda criança tem o direito de brincar e a escola não deve de forma alguma proibir tal ação, mas proporcionar um ambiente onde ela desempenhe seu direito de aprender brincando. Nesse sentido, Piaget (1998) afirma que “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”.

A utilização de jogos e brincadeiras promove o entusiasmo dos alunos porque proporciona atividades que são desenvolvidas com divertimento e prazer, brincar permite a criança conhecer seu corpo, o espaço físico e social, possibilita o movimento corporal, a relação social e a interação, contribuindo para a construção do seu conhecimento. Nessa perspectiva Friedmann (2006, p. 38), afirma que “o brincar incentiva a criatividade e constitui um dos meios essenciais do desenvolvimento e diversas aprendizagens nas crianças”.

É importante analisar esse processo e observar como o educador pode influenciar na mediação do lúdico em sala de aula. De acordo com Almeida (2008, p. 8), “a noção de mediação está intrinsecamente conectada às teorias sociais relacionadas às chamadas teorias de ação sobre as quais se esperam que o educador possa participar e intervir quando necessário sobre essa organização”.

Assim, este artigo teve como finalidade discutir o uso da ludicidade como ferramenta no campo da alfabetização geográfica, nos anos iniciais do ensino fundamental, fomentando aprendizagens significativas no intuito de romper com o ensino tradicional - tornando-se uma alternativa de educação prazerosa e emancipatória. Estabeleceu-se como objetivos específicos: investigar como a ludicidade se constitui numa ferramenta fomentadora de aprendizagem significativa e prazerosa no processo de construção dos saberes geográficos; discutir como os professores atuantes nos anos iniciais do ensino fundamental compreendem a relação entre a ludicidade e a aprendizagem na construção de saberes geográficos; compreender e valorizar o lúdico como ferramenta construtora de habilidades que promove o desenvolvimento intelectual, social, emocional e atitudinal dos educandos no componente de Geografia.

Para a realização desse artigo utilizou-se estudos bibliográficos e documentais. Os instrumentos selecionados para coleta de dados foram livros, artigos disponibilizados em revistas, sites, dentre outros. A escolha desses materiais deu-se pela necessidade de encontrar conteúdos voltados para a pesquisa em termo.

DESENVOLVIMENTO

Metodologias de Ensino em Geografia: breve histórico

A palavra metodologia vem do grego *methodos*, que significa meta/objetivo e *hodos*, que significa caminho. Ou seja, o caminho para se atingir um objetivo. Por sua vez, *logia* significa conhecimento, estudo (Manfredi, 1993).

Albuquerque (2011, p. 17) define:

[...] metodologia de ensino de Geografia como uma construção permanente dos professores e teóricos da Geografia e da educação formada na relação entre seleção e abordagem dos conteúdos (conceituais, atitudinais e procedimentais), fundamentação teórica (ciência de referência), “técnicas” de ensino propostas no âmbito da Pedagogia (teoria/prática) e as práticas de sala de aula, assim como as demais disciplinas escolares.

A Geografia em seu ensino escolar, passou por diversas atualizações na forma de ensinar, nos recursos e metodologias empregados ao longo do processo de ensino e aprendizagem. Desde a introdução dos conhecimentos de Geografia pelos Jesuítas, até a sua modernização nas escolas brasileiras, houve a preocupação com a criação de prescrições didáticas capazes de cativar e instigar os alunos a buscar, criticar e ampliar seus conhecimentos de forma atraente e criativa (Gouveia; Ugeda, 2021).

Os autores Gouveia e Ugeda (2021) ressaltam que no início do processo de educação realizado pelos membros da Companhia de Jesuítas no Brasil Colônia, em meados de 1549, o ensino de Geografia aos nativos era algo restrito e sem tanto embasamento visto que esta ciência era sempre associada e pautada por conhecimentos provenientes de outras ciências. Retratam ainda que, o ensino de Geografia era muito raso, se destacando apenas “aos exercícios voltados à Cartografia e aos conteúdos da área física de maneira geral, juntamente com a memorização de nomenclaturas de aspectos físicos”.

Guedes, Silva e Sousa (2016, p.6) afirmam que:

Primeiramente, a Geografia escolar era tratada de uma forma em que esta, estava apenas encarregada de trazer os conhecimentos do que eram produzidos em outras partes do planeta, fazendo com que os alunos brasileiros fossem “desligados” de sua vivência diária onde residiam, se distanciando do cenário político e social de onde habitavam, predominava-se uma Geografia meramente descritiva, claro, em conjunto com o que alicerçou o início da sua construção científica, temos o exemplo do significado e a etimologia da sua palavra: Geo=Terra + Graphia = Descrição, ou seja, a descrição da Terra.

O ensino de Geografia no Brasil, que até meados do século XX seguia o modelo francês, começou a se concentrar na realidade nacional a partir da segunda década, impulsionado pela Reforma de João Luiz Alves (ou Lei Rocha Vaz), que estabeleceu a disciplina como parte do currículo e fomentou a produção de materiais didáticos brasileiros (Gouveia; Ugeda, 2021, p. 862).

Apesar da evolução, a Geografia era uma disciplina que abordava em seus conteúdos muito mais características nacionais que regionais e visava principalmente disseminar valores patrióticos e nacionalistas. Por isso, de acordo com Dias (2013, p. 19), era a “disciplina primordial para criação de um sentimento nacional”.

A afirmação continua atual, visto que é habitual vermos professores utilizarem essa forma de ensinar Geografia seja pela formação recebida na graduação, escassez de recursos ofertados em seus ambientes de trabalho e/ ou comodismo para inovar. Visando evitar o uso desse método atualmente em sala de aula e na formação de futuros profissionais, buscam-se metodologias de ensino que tornem o processo de ensino e aprendizagem atrativos, além de aproveitar o conhecimento prévio dos alunos, adquiridos na sua vivência cotidiana (Dias, 2013).

Para Bacich e Moran (2018, p. 37), “a aprendizagem por meio da transmissão é importante, mas a aprendizagem por questionamento e experimentação é mais relevante para uma compreensão mais ampla e profunda.” É sobre desconstruir o modo de ensino tradicional no qual os alunos são apenas ouvintes e reprodutores de conceitos memorizados e torná-los questionadores e construtores do conhecimento juntamente com os docentes.

Bacich e Moran (2018, p. 39) afirmam ainda que:

Ensinar e aprender tornam-se fascinantes quando se convertem em processos de pesquisa constantes, de questionamento, de criação, de experimentação, de reflexão e de compartilhamento crescentes, em áreas de conhecimento mais amplas e em níveis cada vez mais profundos.

Diante disso, destacamos o uso de recursos lúdicos como filmes, músicas e jogos, os quais podem ser utilizados para dinamizar e otimizar as aulas de Geografia nos anos iniciais do ensino fundamental e tornar o processo de ensino e aprendizagem mais leve, criativo e divertido.

O Lúdico como ferramenta no processo ensino-aprendizagem

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), a qualidade das experiências oferecidas às crianças deve ser consistente com suas particularidades cognitivas, sociais, emocionais e afetivas, “[...] é direito das crianças brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação social” (Brasil, 1998, p. 13), tornando o lúdico fundamental na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental, impulsionando o desenvolvimento cognitivo, emocional e atitudinal.

O ato de brincar é imperioso para o desenvolvimento cognitivo, emocional, atitudinal e social da criança. Portanto, as brincadeiras podem ser usadas como ferramentas pelos profissionais da educação no ensino e aprendizagem dos conteúdos de forma leve e sem coerção.

Ressalta-se que o termo lúdico pode referir-se a um jogo, brinquedo ou qualquer outra atividade na qual seja inerente a diversão e a distração (Silva, 2011). Nessa direção, o referido autor ainda afirma:

O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. Passando a necessidade básica da personalidade, o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Caracterizando-se por ser espontâneo, funcional e satisfatório (Silva, 2011, p. 16).

Assim, quando as crianças brincam e jogam, penetram no mundo das relações sociais desenvolvendo senso de cooperação e de iniciativa. A ludicidade como ferramenta de aprendizagem torna a construção do conhecimento mais prazerosa e articulada às vivências, ou seja, brincando a criança se diverte, constrói saberes e aprende a conviver com outras crianças.

Nessa direção, Cunha (2001, p13) afirma que brincando a criança aprende com toda riqueza do aprender fazendo, espontaneamente, sem estresse ou medo de errar, mas com prazer pela aquisição do conhecimento – porque ao brincar a criança aprende a desenvolver habilidades sociais e a se preparar para o futuro.

Ainda segundo o autor, o lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental é um processo de aprendizagem regado à alegria, mas agregando desafios como qualquer outra atividade educativa, sendo importante para esse processo que o educando se sinta seguro e confortável ao realizar atividades lúdicas (Cunha, 2001).

Cabe, então, ao professor, a responsabilidade de entrelaçar a formação integral do discente às práticas lúdicas perpassando o processo ensino e aprendizagem, num ciclo virtuoso.

O lúdico como metodologia de ensino de Geografia: o uso de jogos, mídias e linguagens como recursos didáticos

Segundo Roloff (2018), a palavra “lúdico” tem origem no latim “ludus”, que significa brincar, e se relaciona a brincadeiras e diversão. O ato de brincar está intrinsecamente ligado à

conduta de quem joga e se diverte. Sua função educativa promove a aprendizagem, o conhecimento e a compreensão do mundo do indivíduo. Contudo, o lúdico não se reduz apenas a jogos, podendo-se utilizar diferentes recursos, a exemplo de brinquedos, mídias, músicas e tecnologias, desde que o seu uso possa garantir diversão e dinamicidade durante o processo de ensino e aprendizagem. A atividade lúdica, segundo Almeida (1987), transcende o simples brincar, oferecendo práticas prazerosas em sala de aula que estimulam a criatividade e dinamismo no processo de ensino e aprendizagem.

Os métodos lúdicos são de suma importância e devem estar presentes, no ensino de Geografia, pois ao passo que desenvolve uma aprendizagem significativa de forma interessante e que prende a atenção dos alunos, também fortalece o vínculo afetivo, trabalhando os valores morais e culturais. Uma forma de trabalhar é instruir as crianças a fazerem uma pesquisa fomentando a observação do local onde moram e o trajeto até a escola, questionando os pais como eram suas casas quando eram crianças e como faziam para ir à escola produzindo então maquetes ou desenhos manuais. Segundo a Base Nacional Comum Curricular (2018, p. 367), “na faixa etária associada a essa fase do ensino fundamental, o desenvolvimento da capacidade de leitura por meio de fotos, desenhos, plantas, maquetes e as mais diversas representações”, isto é, práticas lúdicas, contribuem para aprendizagens significativas.

A linguagem musical, por exemplo, utilizando-se de letras e composições de músicas, possibilita abordar e trabalhar conteúdos de diversas áreas, como: política, paisagem, problemas sociais, meio ambiente e entre outros. De acordo com Félix, Santana e Júnior (2014, p. 21):

A prática musical estimula a percepção, a memória e a inteligência desenvolvendo no “ser” a capacidade de assimilação de conteúdos por meio da sensibilidade. O lado afetivo-emocional, quando tocado, contribui para a construção do conhecimento à base da motivação, principalmente quando o educando consegue relacionar letras e sons, trabalhados junto à música com a realidade cognitiva construída em sala.

Um outro recurso bastante utilizado pelos docentes são as mídias visuais. Há alguns anos, filmes, documentários e vídeos que foram inseridos no ambiente de sala de aula como um poderoso recurso didático, proporcionando além de uma aula dinâmica, uma maior compreensão dos conteúdos por parte dos alunos a respeito do conteúdo abordado (Félix; Santana; Júnior, 2014).

Acerca da utilização de filmes como recurso didático nas aulas de Geografia, Messias e Bezerra (2018, p. 10) afirmam que:

Podemos usar o filme para a leitura, debate e análise do espaço geográfico. Assim, a Geografia constitui-se de uma ciência rica e repleta de conceitos que possibilitam entender e se relacionar melhor em sociedade a partir da sua leitura de mundo.

Com os avanços dos recursos tecnológicos, o ato de assistir filmes e documentários e o de ouvir músicas foram se adaptando aos mesmos. Muitos dos recursos são facilmente acessados pela tela de um celular, sendo assim, um leque de possibilidades se abre diante do docente disposto a aproveitar os benefícios que as novas tecnologias oferecem (Messias; Bezerra, 2018).

Seguindo o raciocínio, o uso de recursos tecnológicos se tornou ferramenta essencial no processo de ensino e aprendizagem, especificamente no ensino de Geografia, pois como afirma Oliveira (2013, p. 3):

O uso de recursos tecnológicos pode favorecer o aprofundamento de diversas disciplinas, em particular a Geografia, pois o estudo do espaço geográfico como hoje é entendido requer a apropriação de métodos diversos para o seu entendimento.

Ainda em concordância com o autor supracitado, vários são os métodos e os recursos que podem ser utilizados para tornar a aula mais dinâmica, sendo acessíveis e mais práticos do que as antigas maquetes, por exemplo. A Geografia, do ponto de vista etimológico e conteudista, continua sendo a mesma, mas a forma de se ensinar e fazer Geografia pode ser mais divertida e interessante com o uso das linguagens lúdicas, incluindo as mídias digitais.

RESULTADOS

Observa-se que a ludicidade exerce um papel de importância na construção do saber geográfico, pois ajuda no processo de entendimento de alguns conceitos geográficos como lugar, espaço, natureza e sociedade, que geralmente são de difícil compreensão para alunos com dificuldades de aprendizagem. Visto isso, nota-se que a ludicidade constrói caminhos práticos e de fácil entendimento, favorecendo um aprendizado capaz de atingir a maioria da turma ou a turma por completo. (Aragão Júnior et al, 2019).

Salienta-se que a Geografia escolar, como área de conhecimento, tem como finalidade analisar e interpretar o espaço geográfico e as relações do homem com o meio em que vive. Por isso, uma alfabetização geográfica resulta do desenvolvimento de noções espaciais que

agregam conceitos básicos de localização, organização e representação do espaço construído socialmente (Gonçalves; Lopes, 2008) - sendo as práticas lúdicas imprescindíveis na promoção dessas aprendizagens.

Segundo Castellar; Vilhena (2014, p. 45):

Os jogos e brincadeiras são situações de aprendizagem que propiciam a interação entre alunos e entre alunos e professores, estimulam a cooperação, contribuem também para o processo contínuo de descentração, 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. Eles permitem integrar as representações sociais adquiridas pela observação da realidade e dos percursos percorridos nos jogos. Podemos afirmar que os jogos ajudam a pensar e a pensar sobre o espaço que se vive.

Nesta perspectiva, trabalhar com o lúdico é importante na construção de saberes geográficos, uma vez que auxilia no desenvolvimento da imaginação, da criatividade do raciocínio, da mesma forma, na construção do sistema de representação, envolvendo a aquisição da leitura e escrita, bem como no desenvolvimento das noções espaciais. (Silva, 2018).

Tal ideário concorda com Vygotsky (1992) quando afirma:

A brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz.

Diante do que já foi abordado, em relação ao uso do lúdico como metodologia de ensino, nota-se a grande variedade de recursos pedagógicos disponíveis para serem utilizados no ensino de Geografia, bem como, benefícios relacionados ao processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluiu-se que de acordo com diversos estudiosos, o lúdico, enquanto ferramenta de ensino, além de dinamizar as aulas, torna o processo de ensino e aprendizagem significativos, favorecendo assim o aprendizado dos discentes. Notam-se as inúmeras possibilidades de conteúdos geográficos que podem ser trabalhadas a partir do uso de mídias, jogos, linguagens

e entre outros recursos. É notável também a grande adesão da ludicidade por parte dos docentes como metodologia de ensino e o crescente número de pesquisas relacionadas ao tema.

Evidenciou-se ainda que o lúdico permeia parte do dia a dia das crianças, aparecendo a partir de jogos e brincadeiras, promovendo interação e criando por meio de experiências da realidade que vivem onde a criança se torna elemento principal da sua história pessoal, tornando-se um adulto independente, altruísta, crítico, criativo e que consiga viver em sociedade.

Por fim, cabe aos atuantes e futuros professores pesquisarem novos métodos, utilizar os recursos que nos são oferecidos, buscar inovações metodológicas e novas formas de se ensinar. Fugir do “modo tradicional” e tornar as aulas mais criativas e significativas para que, a cada aula ministrada, os alunos sejam motivados a pensar, criticar e buscar aprender cada vez mais e com isso, se tornarem indivíduos ativos, conhecedores de seus direitos e deveres e não apenas reprodutores de frases e conceitos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBUQUERQUE, Maria Adailza Martins de. Século de prática de ensino de Geografia: permanências e mudanças. In: REGO, Nelson; CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos; KAERCHER, Nestor André. (Orgs.). **Geografia: práticas pedagógicas para o ensino médio**. 1. Ed. Porto Alegre: Penso, 2011, v. 2, p. 13-30.

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 5. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1987.

ALMEIDA, M. A. **Mediações da cultura e da informação: perspectivas sociais, políticas e epistemológicas**. Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação, João Pessoa, v. 1, n. 1, p. 1-24, 2008.

ARAGÃO Júnior; Adson de Lima et al. **O LÚDICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA: um relato de experiência a partir da produção de climogramas**. VII ENID – Encontro de Iniciação à Docência da UEPB, 2019.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias Ativas Para Uma Educação Inovadora: Uma Abordagem Teórico Prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998a. v.1.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em:

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 11 de agosto de 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Lei nº 11.274, de 2006. Altera a redação dos arts. 29, 30, 32 e 87 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que **estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, dispondo sobre a duração de 9 (nove) anos para o ensino fundamental**, com matrícula obrigatória a partir dos 6 (seis) anos de idade. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/111274.htm>. Acesso em: 02 ago. 2024.

CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. Ensino de Geografia. 3. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2014.

CUNHA, Nylce Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Vetor, 2001.

DIAS, Angélica Mara de Lima. **Linguagens lúdicas como estratégia metodológica para a geografia escolar na Revista do Ensino de Minas Gerais (1925-1935)**. [Dissertação de Mestrado] João Pessoa: UFPB, 2013.

FÉLIX, Geisa Ferreira Ribeiro; SANTANA, Hélio Renato Góes; JÚNIOR, Wilson Oliveira. A música como recurso didático na construção do conhecimento. **Cairu em Revista**, v. 3, n. 4, p. 17-28, 2014.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. 42ª. ed. São Paulo: coleção leitura, 1996.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar no cotidiano da criança**. São Paulo: Moderna, 2006.

GONÇALVES, Tânia Regina Peixoto da Silva e LOPES, Jader Janer Moreira. **Alfabetização Geográfica nos anos iniciais do ensino fundamental**. R. Est. Pesq. Educ. Juiz de Fora, v. 10, p. 45-52, jan./dez. 2008

GOUVEIA, P. S.; UGEDA JÚNIOR, J. C. **O ensino de Geografia no Brasil e os métodos tradicional e histórico cultural**. Formação (Online), v. 28, n. 53, p. 855- 883. 2021.

GUEDES, M. S.; SILVA, S. C.; SOUZA, M. C. **A Geografia escolar: um olhar sobre a prática e o ensino na sala de aula**. In: III CONEDU - Congresso Nacional de Educação, 2016, Natal-RN. Anais III CONEDU. Campina Grande-PB: Editora Realize, 2016. V. 1.

H.; CHAVES, A. P. N. (Org.). **Educação geográfica em movimento** – volume 02. 1. Ed. Goiânia/GO: Editora Alfa Comunicação, 2021, v. 01, p. 96-111.

MANFREDI, Sílvia Maria. **Metodologia do Ensino** – diferentes concepções. Campinas/SP: F. E. UNICAMP, Mimeo, 1993, 6p.

MESSIAS, R. M.; BEZERRA, J. A. Cinema e Geografia; O filme como instrumento didático no ensino de Geografia. **Revista de Geografia** (Recife), v. 35, p. 324-344, 2018.

OLIVEIRA, Ivan Nascimento de. **O uso das novas tecnologias no ensino da geografia: Google Maps, Flightrader24 e Marine Traffic abordando os meios de transporte aéreo e marítimo.** Paraná, Cadernos PDE, 2013

PIAGET, J. **A psicologia da criança.** Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

ROLOFF, Eleana Margarete. **A importância do lúdico em sala de aula.** Artigo Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – Rio Grande do Sul – Brasil. 2018

SANTOS, A. R.; MARTINS, R. E. M. W. O PIBID Geografia no Encontro Nacional de Prática de Ensino em Geografia – ENPEG (2017/2019). In: MARTINS, R. E. M. W.; PREVE, A. M.

SILVA, Cilnaria de Mello. **O lúdico na educação infantil: brincar e jogar uma forma de aprender e ensinar.** V CONEDU – Congresso Nacional de Educação, 2018.

SILVA, A. G. **Concepção de lúdico dos professores de Educação Física infantil.** 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2011.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente. O desenvolvimento dos Processos Psicológicos para Educação Superiores.** 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992.