

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE PARINTINS
CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA**

MARIA DO CARMO ALVES DE MORAIS

**LINGUAGENS ALTERNATIVAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: A UTILIZAÇÃO
DE JOGOS DIDÁTICOS PARA TORNAR A APRENDIZAGEM MAIS DINÂMICA.**

PARINTINS – AM

2025

MARIA DO CARMO ALVES DE MORAIS

**LINGUAGENS ALTERNATIVAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: A Utilização de
Jogos Didáticos para Tornar a Aprendizagem mais Dinâmica.**

Artigo apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Geografia, pelo Curso Regular de Licenciatura em Geografia da Universidade do Estado do Amazonas, Centro de Estudos Superiores de Parintins.

Orientador(a): Prof.^a Dra. Carmen Lourdes Freitas dos Santos Jacaúna.

PARINTINS –AM

2025

LINGUAGENS ALTERNATIVAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: A Utilização de Jogos
Didáticos para Tornar a Aprendizagem mais Dinâmica.

Maria do Carmo Alves de Morais¹
Dra. Carmen Lourdes Freitas dos Santos Jacaúna²

Resumo: O presente trabalho investigou o uso de jogos didáticos como linguagem alternativa para o ensino de Geografia, buscando compreender como práticas lúdicas podem contribuir para o engajamento e a aprendizagem significativa dos alunos. A pesquisa foi desenvolvida com uma turma do 7º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Charles Garcia, utilizando abordagem qualitativa e método fenomenológico, a fim de analisar as percepções e experiências dos estudantes no processo de aprendizagem. Foram aplicados quatro jogos didáticos: Trilha Geográfica, Geopistas, responde ou Passa da Geografia e GeoBingo, elaborados a partir dos conteúdos estudados em sala. Os resultados revelam que os alunos apresentaram maior motivação, participação ativa e compreensão dos conteúdos quando comparados às aulas tradicionais. Os questionários mostraram que 100% dos estudantes consideraram que aprenderam melhor por meio dos jogos, ressaltando que as atividades lúdicas tornaram as aulas mais dinâmicas, atrativas e acessíveis. A análise evidencia que os jogos didáticos favorecem o desenvolvimento do pensamento geográfico, estimulam o raciocínio crítico e fortalecem habilidades socioemocionais, como cooperação e comunicação. Portanto, conclui-se que metodologias lúdicas constituem ferramentas eficazes para transformar o ensino de Geografia, aproximando teoria e prática e contribuindo para uma aprendizagem mais significativa e contextualizada.

Palavras-chave: ensino de geografia; linguagens geográficas; jogos didáticos.

Summary: This paper investigated the use of educational games as an alternative language for teaching Geography, aiming to understand how playful practices can contribute to student engagement and meaningful learning. The research was conducted with a 7th-grade class at Charles Garcia Municipal School, using a qualitative approach and phenomenological method, in order to analyze the students' perceptions and experiences in the learning process. Four educational games were applied: Geographical Trail, GeoTracks, Geography: Answer or Pass, and GeoBingo, developed based on the content studied in class. The results reveal that students showed greater motivation, active participation, and understanding of the content compared to traditional classes. The questionnaires showed that 100% of the students believed they learned better through the games, emphasizing that playful activities made the classes more dynamic, attractive, and accessible. The analysis shows that educational games promote the development of geographic thinking, stimulate critical reasoning, and strengthen socio-emotional skills such as cooperation and communication. Therefore, it is concluded that playful methodologies are effective tools for transforming Geography teaching, bridging theory and practice, and contributing to more meaningful and contextualized learning.

Keywords: geography teaching; geographical language; educational games.

¹ Graduanda do curso de licenciatura em geografia, pela Universidade do estado do Amazonas CESP/UEA. E-mail: mdcadm.geo22@uea.edu.br.

² Professora (a) orientanda (a) Dra. em geografia pela Universidade do Estado do Amazonas CESP/UEA. E-mail: carmenlfj@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

O ensino tradicional de Geografia, muitas vezes centrado na leitura de livros didáticos e na exposição teórica, tende a tornar a disciplina pouco atrativa para os alunos. A memorização de conceitos e mapas, quando desvinculada do cotidiano, dificulta a compreensão dos conteúdos e reduz o interesse dos estudantes.

Diante dessa realidade, torna-se essencial buscar abordagens que promovam um aprendizado mais envolvente e significativo. A utilização de jogos didáticos representa uma alternativa capaz de estimular a curiosidade, favorecer a participação ativa dos alunos e facilitar a assimilação dos conteúdos de forma prática e interativa. A falta de interesse nas aulas pode estar relacionada, em parte, aos desafios enfrentados pelos professores na adoção de metodologias mais dinâmicas. A ausência de entusiasmo docente e a dificuldade em tratar os conteúdos de maneira criativa contribuem para tornar as aulas repetitivas, o que acaba desmotivando os estudantes.

O uso exclusivo do material didático tradicional, embora importante, limita as possibilidades pedagógicas, sobretudo quando há uma ampla variedade de recursos disponíveis que podem ser explorados para tornar as aulas mais atrativas e significativas. Diante disso, este trabalho tem como finalidade investigar o uso de jogos didáticos como uma linguagem alternativa no ensino de Geografia, buscando tornar o aprendizado mais participativo e significativo para os alunos.

O estudo propõe-se não apenas a analisar as dificuldades enfrentadas no ensino da disciplina, mas também a aplicar atividades baseadas em jogos didáticos que incentivem o engajamento dos estudantes. Além disso, pretende-se avaliar o impacto dessas práticas na aprendizagem, comparando os resultados obtidos com o ensino tradicional, a fim de compreender sua eficácia no processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, espera-se contribuir para a construção de aulas mais dinâmicas e acessíveis, despertando o interesse dos alunos pela disciplina e auxiliando os professores na adoção de estratégias mais eficazes.

Para alcançar o objetivo proposto, optou-se por desenvolver uma pesquisa qualitativa com abordagem fenomenológica, buscando compreender as percepções dos alunos sobre as práticas pedagógicas utilizadas nas aulas de Geografia. O estudo foi realizado na Escola Municipal Charles Garcia, com 17 estudantes do 7º ano C. A atividade desenvolvida permitiu observar a participação dos alunos, seu engajamento e o interesse despertado em relação ao aprendizado da disciplina, além de avaliar a eficácia do material didático utilizado.

O presente trabalho fundamenta-se em referenciais teóricos que destacam a importância do ensino de Geografia voltado para o desenvolvimento do pensamento crítico e do raciocínio espacial. Autores como Cavalcanti (2019, 2005, 1998), Callai (2005, 2011) e Ruy Moreira (2007) abordam o ensino de Geografia, ressaltando a necessidade de articular teoria e prática, relacionar o espaço com a realidade do aluno e promover a leitura crítica do espaço geográfico. Pontuschka e Oliveira (2009), Vicentini (2004) e Moraes (1998) enfatizam o uso de múltiplas linguagens no ensino, aproximando os conteúdos da experiência dos estudantes e ampliando sua capacidade de interpretar o mundo. No campo das metodologias lúdicas, Gaité (1995), Castellar e Vilhena (2011) e Oliveira e Lopes (2016) evidenciam o potencial dos jogos didáticos para estimular participação, cooperação, análise e investigação geográfica, tornando o aprendizado mais dinâmico, significativo e conectado à realidade dos alunos.

O estudo justifica-se pela necessidade de adotar práticas pedagógicas que integrem teoria e prática no ensino de Geografia, tornando as aulas mais dinâmicas, significativas e próximas da realidade dos alunos. O uso de jogos e outros recursos didáticos é apresentado como estratégia para estimular a curiosidade, ampliar a participação e transformar a percepção dos estudantes sobre a disciplina. Espera-se que a pesquisa contribua para o engajamento dos alunos e incentive professores a utilizar metodologias mais inovadoras. O trabalho organiza-se em cinco partes: a Introdução, que apresenta o tema e a justificativa; a Fundamentação Teórica, que discute os conceitos que embasam o estudo; a Metodologia, que descreve os procedimentos da pesquisa; a Análise dos Resultados, que interpreta os dados coletados; e as Considerações Finais, que destacam as contribuições do estudo e sugerem práticas pedagógicas futuras.

2 OS DESAFIOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA NA CONTEMPORANEIDADE

O ensino de Geografia é fundamental na formação do cidadão, pois seu objetivo central não é apenas a memorização de dados e nomes geográficos, mas sim capacitar os alunos a compreender a complexidade do espaço geográfico, como ele se transforma e as inter-relações entre a sociedade e a natureza.

A ideia central da disciplina é ir além de apenas descrever conteúdos e ajudar o aluno a desenvolver um pensamento crítico e reflexivo. Cavalcante (2019, p.136) resume essa finalidade ao defender que a contribuição particular da Geografia na escola é "ensinar um modo de pensar pela Geografia, ensinar a pensar a partir de princípios e conceitos geográficos". Esse modo de pensar precisa estar ligado ao dia a dia do aluno, às suas experiências e ao lugar onde vive.

Para atingir essa capacidade analítica, é essencial desenvolver o raciocínio espacial. Nesse sentido, Callai (2005, p. 192) afirma que o propósito da Geografia é auxiliar o aluno a "desenvolver o raciocínio espacial, para que possa fazer uma análise das relações sociais que se expressam no espaço e que lhes permitam compreender o mundo em que vive". Para que o pensamento crítico seja estimulado, o professor deve considerar o conhecimento prévio dos alunos e como eles enxergam o mundo, utilizando os conceitos geográficos para fazer essa ponte (Cavalcanti, 2005).

Os desafios contemporâneos são notáveis: a diversidade das turmas e a velocidade das transformações globais exigem do professor a busca constante por novas metodologias. Contudo, é vital que o ensino vá além do superficial. Moreira (2007) alerta que o sentido geográfico não é o visível, mas a relação de produção que o invisível mantém com o visível. Assim, o papel da Geografia é desvendar as estruturas políticas, econômicas e históricas que produzem a paisagem, ensinando a compreender como o local se relaciona com o global e como a natureza e a sociedade estão interligadas.

A união entre teoria e prática é outro ponto crucial. Cavalcanti (1998) defende que a disciplina deve ajudar o aluno a perceber que o espaço é construído pelas ações humanas. Isso implica estimular os estudantes a investigar a realidade, analisar mapas, gráficos e imagens do cotidiano, desenvolvendo, assim, sua capacidade de compreensão crítica e participativa do mundo.

O ensino de Geografia na atualidade é uma tarefa desafiadora, porém essencial. A disciplina não apenas transmite conteúdo, mas também capacita os alunos a refletir, analisar e agir sobre o espaço, promovendo habilidades de compreensão e interpretação da realidade geográfica.

3 LINGUAGENS GEOGRÁFICAS E SUA APLICABILIDADE NO ENSINO

O ensino de Geografia tem se transformado ao longo dos anos, incorporando diferentes estratégias para tornar a aprendizagem mais significativa e envolvente. Uma dessas estratégias é o uso de linguagens geográficas, que incluem desde a verbal até a visual, numérica, simbólica e até musical. Essas linguagens possibilitam aos alunos compreender melhor os conceitos espaciais e as relações entre sociedade e natureza.

A linguagem geográfica é essencial porque permite representar e interpretar o espaço de diferentes maneiras, aproximando o aluno da realidade estudada. Mapas, maquetes, músicas, histórias em quadrinhos, curtas-metragens, fotografias e jogos são exemplos de recursos que

expressam essa linguagem, ajudando o estudante a construir uma visão mais concreta e crítica do mundo. Essas diferentes formas de linguagem possibilitam o desenvolvimento da leitura e análise do espaço geográfico a partir de múltiplas perspectivas, estimulando a imaginação, a curiosidade e a reflexão sobre as dinâmicas que organizam o território e a vida em sociedade.

No contexto escolar, os jogos educativos surgem como uma ferramenta poderosa para aplicar essas linguagens de forma lúdica e interativa. Por meio dos jogos educativos, os estudantes podem revisar e fixar conteúdos, além de explorar conceitos, interpretar mapas e criar representações simbólicas de diferentes regiões, tornando o aprendizado mais concreto e dinâmico. Eles também permitem que os alunos aprendam sobre capitais, biomas e diversos outros conteúdos geográficos, ao mesmo tempo em que vivenciam situações que simulam processos naturais e sociais, incentivando o trabalho em grupo, a cooperação e a reflexão crítica sobre o espaço geográfico. Entre os recursos que podem ser utilizados estão bingo geográfico, jogos de tabuleiro, quebra-cabeças de mapas, quizzes de perguntas e respostas e simulações de situações espaciais.

A busca pela qualidade do ensino deve ser constante para o geógrafo educador. O uso de diferentes linguagens, como documentários, filmes, músicas, cartilhas, cordéis, mapas temáticos e imagens de satélite, junto ao livro didático, permite ao professor adotar uma metodologia mais dinâmica e participativa.

Nesse sentido, o uso de múltiplas linguagens é crucial. Segundo Pontuschka e Oliveira (2009) afirmam que o ensino de Geografia deve ir além do texto e da imagem estática. O uso de músicas, filmes, vídeos e outras linguagens midiáticas aproxima o conteúdo escolar da cultura juvenil e da dinâmica do espaço geográfico vivido e percebido." O desafio, portanto, é pedagógico e de mediação. Como complementa Vesentini (2004), o espaço geográfico é percebido e representado através de múltiplas formas. O desafio do professor de Geografia é fazer com que o aluno transite entre essas diferentes linguagens, interpretando-as e produzindo-as, construindo, assim, seu próprio conhecimento espacial.

É fundamental que esses recursos e linguagens estejam a serviço da formação de um pensamento geográfico crítico. Moraes (1998, p. 30) enfatiza que o ensino de Geografia deve visar a "capacidade de o sujeito realizar a crítica da sociedade, entendendo que o espaço é social e historicamente produzido por relações de poder."

O que se enfatiza é que os recursos e formas de linguagem utilizados em sala de aula, como textos, poesias, fotografias ou filmes devem estar a serviço do desenvolvimento do olhar geográfico e da interpretação crítica do mundo, e não serem usados apenas como entretenimento. Nesse sentido, os jogos educativos funcionam como uma ferramenta prática

dessa proposta: ao serem aplicados de forma lúdica e estruturada, permitem que os alunos explorem conceitos geográficos, interpretem mapas, analisem situações espaciais e compreendam relações entre sociedade e natureza.

Portanto, a integração de jogos educativos e outras linguagens geográficas deve ser planejada de forma a estimular a participação ativa dos alunos, tornando o aprendizado mais dinâmico e conectado à realidade deles, mas sempre mantendo o foco no desenvolvimento do pensamento geográfico e na compreensão do mundo ao seu redor.

4 OS JOGOS COMO FERRAMENTA APLICADA AO ENSINO DE GEOGRAFIA

Fazer com que os alunos se interessem por Geografia pode ser um desafio, especialmente quando o ensino se apoia apenas em métodos tradicionais e expositivos. No entanto, quando o professor adota estratégias inovadoras, como o uso de jogos didáticos, esse cenário muda significativamente. O jogo desperta a curiosidade, incentiva a participação e torna o processo de aprendizagem mais leve e prazeroso, sem diminuir a profundidade do conhecimento geográfico.

A Geografia, por meio de seus conceitos, permite realizar uma leitura crítica do espaço vivido. O papel do professor é tornar o ensino significativo, permitindo que o aluno desenvolva habilidades como observar, comparar, analisar e interpretar a realidade. Segundo Callai (2011, p. 129) destaca a importância disso ao afirmar que:

"a geografia escolar se constitui como um componente do currículo, e, seu ensino, se caracteriza pela possibilidade de que os estudantes percebam a singularidade de suas vidas e, reconheçam a sua identidade e o seu pertencimento em um mundo que a homogeneidade apresentada pelos processos de globalização trata de tornar tudo igual. É, portanto uma matéria curricular que encaminha a compreender o mundo e, às pessoas a se entenderem como sujeitos neste mundo, reconhecendo a espacialidade dos fenômenos sociais." (Callai 2011, p. 129)

O ensino deve, portanto, ir além da memorização, promovendo o reconhecimento da identidade dos alunos e seu papel como sujeitos inseridos em uma realidade complexa. Utilizar jogos como recurso didático torna esse processo mais envolvente e significativo, estimulando a participação ativa do estudante. Os jogos são ferramentas valiosas porque facilitam a compreensão de temas geográficos que, muitas vezes, são difíceis de abordar apenas com o

quadro ou textos. O jogo permite que o aluno simule, experimente e imagine situações reais ligadas ao espaço geográfico, conectando o conteúdo à sua vivência.

Gaite (1995) compara essa utilidade ao dizer que os jogos de simulação são para a Geografia, e as ciências sociais em geral, como as experiências de laboratório para as ciências experimentais. Assim como o laboratório é essencial para as ciências naturais, o jogo permite que os estudantes explorem e compreendam, de forma prática, os fenômenos geográficos, tornando a aprendizagem mais concreta e dinâmica.

Castellar e Vilhena (2011, p. 46) destacam que o jogo "[...] pode ser usada para romper com práticas tradicionais no processo de ensino e de aprendizagem, uma vez que o professor consiga traçar etapas na construção e na produção do jogo." Ao planejar o jogo com objetivos pedagógicos claros, o professor substitui métodos repetitivos por propostas atrativas. Oliveira e Lopes (2016, p. 174) reforçam que, ao jogar, os alunos devem “exercitar e interiorizar modos de pensar, de raciocinar e de investigar, próprios da ciência ensinada.”

Isso significa que o recurso lúdico promove o desenvolvimento de competências específicas da Geografia, como a análise espacial e a investigação crítica dos fenômenos socioespaciais. Além disso, os jogos contribuem para a formação ética dos alunos, estimulando valores como o respeito, a cooperação e o diálogo, conforme acrescentam Castellar e Vilhena (2011, p. 45).

A realização do jogo na disciplina possibilita a construção de habilidades que auxiliarão na produção lógica do conhecimento, permitindo a associação com outros conteúdos e dinamizando a aula. O conhecimento geográfico está em constante transformação, e os jogos permitem essa flexibilidade, adaptando-se a temas atuais e às diferentes realidades dos alunos.

Além de facilitar o entendimento, os jogos diminuem a pressão da sala de aula tradicional. Quando o aluno brinca e aprende, ele adota uma postura mais ativa e confiante. Os jogos didáticos valorizam o modo como cada aluno aprende, criando oportunidades para que o estudante perceba como a Geografia está presente em sua vida. Quando o aluno entende essa relação, ele se sente mais motivado a participar, e a disciplina deixa de ser abstrata para se tornar concreta, prática e acessível em sua realidade.

5 A ABORDAGEM METODOLOGICA DA PESQUISA

A metodologia usada nesta pesquisa baseia-se na abordagem qualitativa, pois ela ajuda a compreender de forma mais profunda as percepções, experiências e significados que os participantes dão ao tema estudado, com foco no uso de jogos didáticos para tornar as aulas

mais dinâmicas e interessantes. Esse tipo de pesquisa permite olhar a realidade com mais sensibilidade, dando valor ao que as pessoas pensam e sentem sobre o que vivem.

No caso deste estudo, essa abordagem ajudou a entender como professores e alunos veem o uso dos jogos didáticos como uma linguagem diferente dentro das aulas de Geografia, e de que forma essas práticas podem aumentar o interesse, a motivação e o aprendizado dos alunos.

De acordo com Gil (1999), a pesquisa qualitativa é subjetiva ao objeto de estudo, baseia-se na forma como o problema é tratado e busca descrever e interpretar os significados das situações, sem se preocupar em medir os fenômenos. Assim, nesta pesquisa, o objetivo foi compreender os sentidos que os participantes deram ao uso dos jogos didáticos como ferramenta pedagógica no ensino de Geografia. Strauss e Corbin (1990, p. 17) explicam que:

“por pesquisa qualitativa entendemos qualquer tipo de pesquisa que gera resultados que não são alcançados por procedimentos estatísticos ou outro tipo de quantificação. Pode referir-se a pesquisa sobre a vida das pessoas histórias, comportamentos e também ao funcionamento organizativo, aos movimentos sociais ou às relações e interações. Alguns dos dados podem ser quantificados, porém, a análise em si mesma é qualitativa.” (STRAUSS e CORBIN, 1990, p. 17)

A pesquisa qualitativa valoriza muito a troca entre pesquisador e participantes. O pesquisador precisa saber ouvir e compreender as experiências das pessoas com sensibilidade. Como diz Esteban (2010), nos estudos qualitativos, o próprio pesquisador se constitui no instrumento principal que, por meio da interação da realidade, coleta dados sobre ela. Assim, o diálogo com os participantes ajudou a captar de forma verdadeira as percepções sobre a prática pedagógica e sobre o papel dos jogos como apoio no aprendizado de Geografia.

Além da abordagem qualitativa, este estudo seguiu o método fenomenológico, que busca compreender os significados das experiências vividas pelos participantes dentro do ambiente escolar. Segundo Creswell (1998), um estudo fenomenológico descreve o significado das experiências vividas por uma pessoa ou por um grupo em relação a determinado fenômeno. Assim, o método ajudou a entender o que os alunos e a professora sentiram e pensaram sobre o uso dos jogos nas aulas.

A pesquisa foi realizada na Escola Municipal Charles Garcia, localizada na Travessa Alfredo Monteiro de Lima, nº 1099, no bairro Santa Rita de Cássia, em Parintins (AM). A instituição oferece o Ensino Fundamental nos turnos da manhã e da tarde, contando com salas amplas e uma quadra poliesportiva. A pesquisa ocorreu em 14 de outubro de 2025, no turno

matutino, com a participação da professora de Geografia e dos alunos do 7º ano. A escola foi selecionada por ser um local em que já realizei estágio supervisionado e regência, o que permitiu conhecer a realidade de alunos e professores. A Figura 1 apresenta a imagem da parte externa da escola, ilustrando o ambiente em que a pesquisa foi desenvolvida. Os estudantes foram escolhidos por demonstrarem interesse em atividades diferentes e disposição para novas formas de aprendizado, considerando suas dificuldades de engajamento nas aulas tradicionais, o que motivou a aplicação de uma metodologia mais lúdica e participativa, com jogos didáticos.

Figura 1: Fachada da Escola Municipal Charles Garcia



Fonte: Morais, 2025.

Durante a aplicação das atividades, os alunos demonstraram grande entusiasmo, curiosidade e trabalho em equipe. Cada jogo aplicado foi recebido com animação, e os alunos se envolveram de forma ativa, colaborando entre si e mostrando interesse em aprender os conteúdos de um jeito leve e interativo. Essa atitude reforçou a ideia de que práticas pedagógicas baseadas em jogos podem favorecer a compreensão dos conceitos geográficos e promover uma aprendizagem mais prazerosa e participativa.

Para a coleta de dados, foi usado o questionário, pois ele permite reunir informações de forma direta e organizada com os participantes. Essa técnica ajudou a identificar opiniões, percepções e experiências sobre o uso dos jogos nas aulas de Geografia. O questionário teve perguntas objetivas e discursivas. As perguntas objetivas serviram para identificar padrões e opiniões em comum, enquanto as discursivas ajudaram a entender com mais profundidade o que cada aluno pensava e sentia.

As perguntas foram aplicadas dentro da escola, o que deixou as respostas mais verdadeiras, já que os alunos estavam em seu ambiente de estudo. As respostas coletadas

ajudaram a construir um diagnóstico sobre o tema, mostrando as dificuldades, as necessidades e também os pontos positivos do uso dos jogos no ensino. Gil (1999, p. 128) explica que:

O questionário pode ser definido como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc. (Gil, 1999, p. 128).

Com base em todo esse processo, foi possível perceber que a abordagem qualitativa e o método fenomenológico se complementam, permitindo compreender as experiências vividas pelos alunos de forma mais humana e próxima da realidade. A utilização dos jogos didáticos mostrou-se uma estratégia importante para tornar as aulas mais envolventes e significativas, fortalecendo o aprendizado e despertando o interesse dos estudantes pela Geografia.

6 ANÁLISE E DISCUSSÃO RESULTADOS

A presente análise tem como objetivo refletir sobre os resultados obtidos durante o desenvolvimento e aplicação de práticas pedagógicas voltadas ao ensino de Geografia, buscando compreender as dificuldades enfrentadas pelos alunos, os fatores que contribuem para o desinteresse na disciplina e a eficácia das metodologias alternativas utilizadas. O trabalho foi planejado considerando que a aprendizagem significativa ocorre quando o aluno participa ativamente da construção do conhecimento e se reconhece como parte do espaço que estuda, valorizando não apenas a memorização de conceitos e nomes, mas também o desenvolvimento do pensamento espacial, a observação, a análise crítica e a relação entre o conteúdo e o cotidiano do estudante.

A partir dessa perspectiva, as ações desenvolvidas focaram em três objetivos principais: identificar dificuldades e fatores que interferem no aprendizado e interesse dos alunos; desenvolver e aplicar jogos didáticos que promovessem engajamento e aprendizagem ativa; e avaliar o impacto dessas práticas em comparação ao ensino tradicional, evidenciando o potencial da Geografia como campo capaz de estimular o pensamento crítico, a cooperação e a valorização do espaço vivido.

6.1 Dificuldades enfrentadas no aprendizado de Geografia: Fatores que contribuem para a falta de interesse na disciplina

O ensino de Geografia, em muitas escolas, ainda enfrenta desafios relacionados às formas de ensinar e à participação dos alunos. Muitos estudantes apresentam dificuldade para compreender conceitos como território, paisagem, lugar e espaço geográfico, principalmente porque o conteúdo costuma ser apresentado de forma teórica, sem conexão com o dia a dia do aluno. Conversas informais realizadas com os estudantes revelaram diferentes percepções: alguns afirmaram *não gostar da disciplina por exigir muita leitura*; outros consideraram *difícil compreender o livro didático*; há quem goste mais ou menos de Geografia; e alguns destacaram *que as aulas são muito teóricas*. Esse cenário reforça a necessidade de tornar os alunos protagonistas de seu aprendizado, construindo conhecimento a partir de suas vivências, reflexões e observações, conforme destaca Cavalcante (2006) o raciocínio geográfico só é construído pelos alunos se for, o tempo todo, um processo do aluno, que dele parta e nele se desenvolva.

Entre as dificuldades observadas estão também a falta de envolvimento, a pouca realização de atividades práticas e a ausência de recursos variados, como mapas, vídeos, jogos, maquetes ou saídas de campo, o que distancia o aprendizado da realidade. Diante disso, é fundamental buscar estratégias didáticas que tornem as aulas mais participativas e próximas da realidade dos estudantes, aproveitando as dificuldades de cada um como ponto de partida para atividades mais dinâmicas e interativas, valorizando o espaço vivido e estimulando o interesse e a compreensão da disciplina.

6.2 Os jogos didáticos e a participação ativa dos estudantes no ensino de geografia

A necessidade de tornar o ensino de Geografia mais participativo motivou a elaboração e aplicação de jogos didáticos que valorizassem a ludicidade como estratégia pedagógica. O uso de jogos desperta o interesse, estimula o raciocínio e favorece a cooperação entre os alunos, possibilitando que o estudante deixe o papel passivo e passe a atuar de forma ativa na construção do conhecimento. Santos (2014) destaca que, ao empregar jogos em sala de aula, o docente precisa ter clareza dos objetivos e conhecer o passo a passo das atividades, garantindo que o recurso não se limite ao entretenimento, mas contribua de fato para a aprendizagem.

Com esse propósito, foram criados quatro jogos didáticos voltados aos conteúdos do 6º e 7º ano: Trilha Geográfica, Geopistas, Responde ou Passa da Geografia e GeoBingo. Cada um deles contemplou conteúdos variados, abrangendo temas como relevo, biomas, capitais, continentes, paisagens naturais e humanizadas, clima, vegetação, hidrografia, populações e aspectos culturais, entre outros. Os jogos foram pensados para atender diferentes perfis de

aprendizagem e estimular tanto a colaboração quanto uma competição saudável, favorecendo a participação ativa e o interesse dos alunos.

O **Jogo da Trilha Geográfica** foi elaborado com o objetivo de revisar conteúdos e promover o aprendizado por meio da interação e da diversão. O jogo consistia em um tabuleiro com uma trilha de casas numeradas, onde cada jogador escolhia um cone e o posicionava na casa “Início”. Ao lançar o dado, avançava o número de casas correspondente e respondia a uma pergunta de Geografia relacionada a conteúdos já estudados. Se acertasse, permanecia na casa; se errasse, voltava uma. Algumas casas tinham instruções especiais, como “Avance 2 casas”, “Volte 1 casa” ou “Perde a vez”, tornando a atividade mais dinâmica. Vencia quem chegasse primeiro ao final da trilha, revisando temas variados como coordenadas geográficas, fusos horários, relevo, vegetação e clima. A figura 2 mostra os alunos participando do jogo e interagindo durante a atividade. Essa experiência favoreceu o raciocínio rápido, a memorização e a socialização, despertando cooperação e entusiasmo entre os estudantes.

Figura 2: Aplicação do Jogo Trilha Geográfica



Fonte: Abreu,2025.

A participação dos alunos nas atividades demonstrou que o aprendizado de Geografia pode ser dinâmico e estimulante. A interação entre os colegas, aliada à resolução de desafios e à aplicação prática dos conteúdos, contribuiu para fortalecer o interesse pela disciplina, desenvolver habilidades de raciocínio e promover um ambiente de cooperação e entusiasmo. Essa abordagem mostrou-se eficaz para transformar a revisão de conteúdo em uma experiência significativa e prazerosa para todos os estudantes.

O **Geopistas** unia curiosidade, dedução e conhecimentos geográficos. Ele era conduzido pelo mediador, que lançava o dado e fazia perguntas de acordo com a cor sorteada. Acertando, o aluno avançava; errando, permanecia no lugar. Ao cair na Casa das Setas, passava a vez conforme indicado. As perguntas variavam entre questões diretas, como “Qual é a função do

mapa em uma atividade de Geografia?” e “Qual é o nome do paralelo que divide a Terra em Hemisfério Norte e Sul?”, e desafios em forma de pistas, como “Sou um bioma do Centro-Oeste conhecido pelas árvores retorcidas e gramíneas” (resposta: Cerrado) ou “Sou um continente entre os oceanos Atlântico e Pacífico” (resposta: América). A figura 3 ilustra os alunos durante o jogo, engajados em responder às pistas e perguntas. A atividade estimulou o raciocínio lógico, interpretação e curiosidade, tornando o aprendizado mais divertido e participativo.

Figura 3: Aplicação do Jogo das GeoPista



Fonte: Abreu,2025.

Ao participar do Geopistas, os alunos puderam vivenciar de forma prática os conceitos aprendidos em sala de aula, reforçando o conhecimento por meio da resolução de desafios e do trabalho em equipe. A interação constante entre os colegas, a busca pelas respostas corretas e o envolvimento nas pistas contribuíram para um aprendizado ativo, estimulando tanto a atenção quanto a motivação dos estudantes, tornando a experiência educativa significativa e prazerosa.

O **Responde ou Passa da Geografia** tinha como objetivo revisar conteúdos, estimular agilidade mental e promover trabalho em equipe. O jogo consistia em perguntas rápidas, controladas por um cronômetro de aproximadamente dez segundos. O grupo ou aluno sorteado tinha esse tempo para responder; acertando, ganhava um ponto; errando ou não respondendo, perdia a vez. Era possível “passar” a pergunta ao grupo seguinte, tornando o jogo mais dinâmico. Perguntas como “O que é o relevo?” (resposta: formato do terreno, como montanhas e planícies) e “Qual é o maior rio que passa pelo Brasil?” (resposta: Rio Amazonas) reforçavam conteúdos importantes de Geografia. Como mostra a figura 4, os alunos se organizaram em grupos, discutindo respostas e demonstrando entusiasmo. A atividade promoveu trabalho

colaborativo, comunicação, raciocínio rápido e concentração, comprovando que aprender pode ser divertido e desafiador ao mesmo tempo.

Figura 4: Aplicação do Jogo Responda ou Passa da Geografia



Fonte: Abreu,2025.

A dinâmica do Responda ou Passa da Geografia permitiu que os alunos revisassem os conteúdos de forma prática e envolvente, fortalecendo habilidades de colaboração e pensamento rápido. A interação entre os grupos, a tomada de decisões em tempo limitado e a motivação para acertar as respostas tornaram a aprendizagem mais ativa e prazerosa, mostrando que jogos educativos podem ser recursos eficazes para consolidar conhecimentos e despertar o interesse pela disciplina.

O **GeoBingo** adaptou o tradicional bingo para o ensino de Geografia. Cada aluno recebia uma cartela com nomes de capitais, regiões, biomas e outros conceitos geográficos. O mediador apresentava perguntas, e os estudantes identificavam a resposta correta e marcavam-na na cartela. Exemplos incluem: “No estado do Amazonas, qual é a capital famosa pelo Teatro Amazonas?” (resposta: Manaus) e “No Pará, qual é a capital conhecida pelo mercado Ver-o-Peso?” (resposta: Belém). Vencia quem completasse uma linha, coluna ou a cartela inteira, conforme as regras combinadas. A figura 5 mostra os alunos participando do GeoBingo, atentos e concentrados. A atividade despertou interesse, reforçou a memorização de conceitos e proporcionou um clima descontraído, tornando a aprendizagem mais prazerosa e motivador

Figura 5: Aplicação do Jogo GeoBingo



Fonte: Abreu,2025.

Após a realização dessas atividades, observou-se um aumento significativo na participação dos alunos e no interesse pelas aulas de Geografia. As dinâmicas colaborativas e lúdicas permitiram que o aprendizado se tornasse mais concreto, interativo e significativo, demonstrando que estratégias de ensino baseadas em jogos podem transformar a experiência educativa e forma positiva e envolvente. “O uso de jogos e brincadeiras na escola pode facilitar o trabalho do profissional de educação, despertando o interesse da criança ou adolescente pelas atividades propostas” (SANTOS, 2014, p. 21). Essa constatação se confirma com os resultados observados, nos quais os alunos demonstraram entusiasmo e engajamento ao aprender Geografia de forma lúdica.

A aplicação dos quatro jogos didáticos mostrou-se extremamente positiva no processo de ensino e aprendizagem da Geografia. Durante as atividades, foi possível perceber um aumento significativo na participação, na motivação e no engajamento dos alunos. Os jogos despertaram a curiosidade, estimularam a troca de conhecimentos e possibilitaram uma aprendizagem ativa, na qual os estudantes se tornaram protagonistas do próprio aprendizado.

Além de reforçar conteúdos trabalhados em sala, as atividades lúdicas contribuíram para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como cooperação, respeito, comunicação e pensamento crítico. Os alunos demonstraram entusiasmo, competitividade saudável e prazer em aprender, evidenciando que o uso de metodologias alternativas pode transformar a forma como os conteúdos geográficos são compreendidos e vivenciados.

6.3 Avaliação da eficácia dos jogos didáticos para o processo de ensino-aprendizagem

Após a aplicação dos jogos didáticos, observaram-se mudanças significativas no comportamento e no engajamento dos alunos. As observações em sala e os questionários avaliativos mostraram que a maioria dos estudantes apresentou maior motivação e interesse pelas aulas de Geografia.

A análise dos resultados desta pesquisa foi conduzida com base na Análise de Conteúdo, um método que busca o significado dos materiais textuais, como questionários e transcrições, para organizar e interpretar as informações. Segundo Appolinário (2009), essa técnica permitiu capturar a essência das vivências e das percepções registradas pelos alunos, transformando suas falas e respostas em categorias e temas relevantes que pudessem ser alinhados aos objetivos do estudo.

O quadro 1 apresenta as respostas dos questionários aplicados ao 7º ano, composto por sete questões respondidas por 17 alunos. Os resultados indicam percepções positivas sobre o uso dos jogos, mostrando que os estudantes aprenderam de maneira mais eficaz, gostaram das atividades e demonstraram preferência por esse formato de aula na disciplina de Geografia.

Quadro 1: Análise dos questionários aplicados

QUESTÕES DA PESQUISA	RESULTADOS OBTIDOS	ANÁLISE DAS RESPOSTAS
<p>1) Quais são dificuldades enfrentadas no aprendizado de Geografia?</p> <p>a) Dificuldades de entender os conteúdos b) Muitos nomes, mapas e memorização c) Falta de interesse na disciplina d) Linguagem difícil dos livros didáticos e) Aulas pouco atrativas</p>	<p>A – Dificuldades de entender os conteúdos teóricos: marcada por 9 alunos. B – Muitos nomes, mapas e memorização: marcada por 3 alunos. C – Falta de interesse na disciplina: marcada por 5 alunos. D e E – Linguagem difícil dos livros didáticos e Aulas pouco atrativas: não foram marcadas por nenhum aluno.</p>	<p>A análise dos dados revela que a maior dificuldade dos alunos está na compreensão dos conteúdos teóricos, indicando que muitos encontram obstáculos para interpretar e assimilar os conceitos da Geografia. A falta de interesse pela disciplina aparece em seguida, evidenciando a necessidade de fortalecer a motivação e o envolvimento dos estudantes. Embora menos citada, a dificuldade com memorização de nomes, mapas e informações mostra que o excesso de detalhes também impacta o aprendizado. Nenhum aluno apontou problemas com os livros didáticos ou com a atratividade das aulas, mostrando apenas que essas opções não foram escolhidas.</p>
<p>2) Quais os fatores que contribuem para a falta de interesse na disciplina?</p> <p>a) Aulas muito teóricas b) Conteúdos distantes da realidade dos alunos c) Falta de atividades práticas d) Falta de atividades lúdicas</p>	<p>A – Aulas muito teóricas: 3 alunos B – Conteúdos distantes da realidade dos alunos: 0 alunos C – Falta de atividades práticas: 9 alunos D – Falta de atividades lúdicas: 5 alunos</p>	<p>Os resultados mostram que a principal causa da falta de interesse na disciplina é a falta de atividades práticas, indicada por 9 alunos, evidenciando a necessidade de vivências que aproximem os conteúdos da realidade e favoreçam a participação ativa. Em seguida, 5 alunos apontaram a ausência de atividades lúdicas, como jogos e vídeos, o que reforça a importância de métodos mais dinâmicos e motivadores.</p>

		Apenas 3 alunos mencionaram que as aulas são muito teóricas, e nenhum estudante selecionou a alternativa sobre conteúdos distantes da realidade, mostrando que essa não é uma percepção da turma. De forma geral, os dados sugerem que a motivação dos alunos pode ser ampliada com práticas mais interativas e diversificadas.
<p>3) Que abordagens mais dinâmicas e interativas os professores poderiam utilizar nas aulas de geografia?</p> <p>a) Jogos didáticos (educativos, quiz, tabuleiro, entre outros)</p> <p>b) Uso de vídeos e documentários</p> <p>c) Curtas-metragens com temas geográficos</p> <p>d) Música e paródias sobre conteúdos geográficos</p>	<p>A – Jogos didáticos: 10 alunos. B – Uso de vídeos e documentários: 3 alunos C – Curtas-metragens com temas geográficos: 2 alunos D – Música e paródias sobre conteúdos geográficos: 2 alunos</p>	Os resultados indicam que os jogos didáticos são a abordagem mais valorizada pelos alunos, com 10 votos, mostrando que atividades práticas, participativas e lúdicas são percebidas como as mais motivadoras para o aprendizado de Geografia. O uso de vídeos e documentários foi escolhido por 3 alunos, enquanto curtas-metragens e música/paródias sobre conteúdos geográficos receberam 2 votos cada. Esses dados sugerem que, para aumentar o engajamento e facilitar a compreensão dos conteúdos, os professores poderiam priorizar atividades ativas e interativas, como jogos e quizzes, e complementar com recursos audiovisuais ou criativos que contextualizem a disciplina de maneira atraente para os alunos.
<p>4) Sobre a metodologia lúdica com uso de jogos didáticos utilizada na aula, marque as alternativas que você considerou positiva para seu aprendizado. (Você pode marcar mais de uma alternativa)</p> <p>a) A exposição do conteúdo foi clara</p> <p>b) O material utilizado foi interessante</p> <p>c) A linguagem da professora foi acessível</p> <p>d) A participação dos alunos foi incentivada</p> <p>e) A aula ajudou na minha aprendizagem</p> <p>f) O jogo facilitou o entendimento do conteúdo</p> <p>g) A atividade foi divertida e envolvente</p>	<p>A – A exposição do conteúdo foi clara: marcada por 5 alunos. B – O material utilizado foi interessante: marcada por 6 alunos. C – A linguagem da professora foi acessível: marcada por 3 alunos. D – A participação dos alunos foi incentivada: marcada por 3 alunos. E – A aula ajudou na minha aprendizagem: marcada por 8 alunos. F – O jogo facilitou o entendimento do conteúdo: marcada por 5 alunos. G – A atividade foi divertida e envolvente: marcada por 5 alunos.</p> <p>Vale destacar que esta questão foi de múltiplas escolhas, ou seja, cada aluno pôde assinalar mais de uma alternativa. Por isso, o total de respostas é maior que o número de participantes.</p>	Os resultados mostram que a maioria dos alunos percebeu a metodologia lúdica com jogos didáticos como positiva para o aprendizado. Destacam-se principalmente a contribuição da aula para a aprendizagem e o interesse pelo material utilizado. Outros aspectos, como clareza na exposição, diversão e facilitação do conteúdo pelo jogo, também foram reconhecidos, embora em menor número. Como a questão permitiu múltiplas escolhas, fica evidente que os jogos são considerados ferramentas eficazes, motivadoras e envolventes no processo de aprendizagem.
<p>5) Você acha que aprendeu melhor o conteúdo com o uso de jogos didáticos?</p>	<p>Os 17 alunos participantes, 100% responderam “Sim”, mostrando total acordo quanto à eficácia dos jogos didáticos no processo de aprendizagem. Além da resposta afirmativa, vários alunos complementaram suas respostas com observações positivas, destacando que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreenderam melhor o conteúdo por meio da metodologia; 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Assimilaram o assunto de forma mais rápida; • Consideraram a experiência interessante, divertida e motivadora; • Acharam “legal” e diferente aprender dessa maneira. <p>Essas observações reforçam que o uso de jogos didáticos contribuiu significativamente para o engajamento e a compreensão do conteúdo, favorecendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e participativo.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fonte: Morais 2025.

Os alunos relataram que os jogos didáticos tornaram a aprendizagem mais fácil, divertida e participativa, tornando as aulas mais “leves” e “interativas” e permitindo revisar conteúdos sem a pressão das avaliações tradicionais. Em comparação com o ensino expositivo, as metodologias lúdicas aumentaram a concentração, a cooperação e a assimilação dos conteúdos, envolvendo também alunos que normalmente participavam pouco. Os resultados indicam que os jogos são recursos pedagógicos eficazes para o ensino de Geografia, favorecendo a construção significativa do conhecimento, aproximando teoria e prática e fortalecendo o aprendizado por meio da interação e da ludicidade.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização desta pesquisa permitiu compreender, de forma aprofundada, os benefícios que metodologias lúdicas proporcionam ao ensino de Geografia e ao processo de aprendizagem dos alunos. A aplicação dos jogos didáticos evidenciou que, quando o ensino é estruturado de maneira dinâmica, interativa e conectada à realidade estudantil, o aprendizado se torna mais acessível e envolvente. Os resultados mostraram que os estudantes participaram com entusiasmo, sentiram-se motivados a colaborar e demonstraram avanços significativos na compreensão dos conteúdos geográficos, comprovando que práticas pedagógicas inovadoras podem transformar positivamente o ambiente escolar.

A investigação também revelou que a aprendizagem se fortalece quando o aluno assume um papel ativo na construção do conhecimento, deixando de ser mero receptor de informações para se tornar protagonista de sua trajetória educativa. Os jogos didáticos, ao integrarem teoria e prática, contribuíram não apenas para a fixação dos conteúdos, mas para o desenvolvimento de habilidades importantes, como raciocínio lógico, leitura do espaço, cooperação, respeito e comunicação entre os colegas.

Além de oferecer contribuições teóricas e práticas para o campo da Educação Geográfica, esta pesquisa teve um impacto profundo em minha formação profissional. As disciplinas de Didática cursadas ao longo da graduação foram essenciais para ampliar minha

compreensão sobre metodologias ativas, despertando em mim o interesse por práticas pedagógicas que valorizam a criatividade e o protagonismo dos alunos. Foi a partir dessas aprendizagens que emergiu o tema deste Trabalho de Conclusão de Curso, permitindo-me perceber que o professor precisa ir além da transmissão de conteúdo: é preciso observar as dificuldades dos alunos, planejar estratégias adequadas e criar recursos que tornem o conhecimento significativo.

Como futura professora, reconheço que a utilização de jogos didáticos representa uma possibilidade concreta e eficaz para enfrentar os desafios do ensino contemporâneo. Pretendo incorporar tais práticas à minha atuação docente, compreendendo que cada aluno possui ritmos e formas particulares de aprender, e que cabe ao professor construir caminhos que valorizem essa diversidade. Assim, este estudo reafirma que metodologias lúdicas são fundamentais na formação crítica e no desenvolvimento do pensamento geográfico, além de contribuírem para tornar a escola um espaço mais acolhedor, criativo e estimulante.

Portanto, conclui-se que a pesquisa não apenas cumpriu seus objetivos, mas também contribuiu para ampliar minha visão pedagógica, fortalecendo o compromisso de promover um ensino transformador, humanizado e capaz de despertar nos alunos o prazer de aprender Geografia.

REFERÊNCIAS

APPOLINÁRIO, Fábio. **Metodologia da Ciência: Filosofia e Prática da Pesquisa**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

CALLAI, Helena Copetti. **A Geografia e a escola: por que o que o geógrafo pensa não é o que o professor ensina?** Terra Livre, n. 24, p. 191-203, jan./jul. 2005.

CALLAI, Helena Copetti. **Estudar o lugar para compreender o mundo**. In: CASTROGIOVANNI, A. C. et al. (Org.). *Geografia em sala de aula: temas, práticas e linguagens*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2011.

CASTELLAR, Sonia V.; VILHENA, J. B. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **A Geografia Escolar e a Cidade: Ensaio sobre o Ensino de Geografia para a Vida Urbana**. 6. ed. Campinas, SP: Papirus, 2005.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **Geografia: A pesquisa, os conceitos e a realidade da sala de aula**. Revista da ANPEGE, v. 13, n. 21, p. 135-152, jan./abr. 2019.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **O Ensino de Geografia e a Temática Socioambiental**. In: PEREIRA, D. L. (Org.). *Geografia em Foco: Reflexões e Práticas*. Goiânia: UFG, 1998.

Cavalcanti, Lana de Souza *Geografia, Escola e Construção de Conhecimentos/* Lana de Souza Cavalcanti. - Campinas, SP: Papirus, 1998, - (Coleção Magistério: Formação e Trabalho Pedagógico).

CRESWELL, John W. **Qualitative inquiry and research design: choosing among five traditions**. Thousand Oaks: Sage Publications, 1998.

GAITE, J. B. **Los juegos de simulación como método de investigación en Geografía**. Scripta Nova: Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales, Barcelona, n. 15, 1995.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1999. p.128.

MORAES, Antônio Carlos Robert. **Geografia: Pequena história crítica**. 18. ed. São Paulo: Hucitec, 1998.

MOREIRA, Ruy. **O Pensamento Geográfico Brasileiro: A Crise das Certezas e a Construção da Identidade**. In: CASTROGIOVANNI, A. C. et al. (Org.). **Geografia em sala de aula: temas, práticas e linguagens**. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2007.

OLIVEIRA, D. A. C.; LOPES, A. L. **O uso de jogos no ensino de Geografia**. In: **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, Campinas, v. 6, n. 12, p. 173-193, 2016.

PONTUSCHKA, Nídia Nacib; OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino de. **Para Ensinar e Aprender Geografia**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

SANDÍN ESTEBAN, Maria Paz. **Pesquisa qualitativa em educação: fundamentos e tradições**. Porto Alegre: AMGH, 2010.

SANTOS, Roseane Maria Rudnick dos. **O ensino de geografia e suas linguagens. Livro eletrônico**; SOUZA, Sandra Mara Lopes de. Curitiba: Intersaberes, 2012.

SANTOS, V. R. **Jogos na escola: os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes. 2014.

STRAUSS A, Corbin J (1990). **Basics of qualitative research. Grounded theory procedures and techniques**. Califórnia: Sage.

VESENTINI, José William. **O novo ensino de Geografia: o espaço geográfico e a realidade escolar**. São Paulo: Ática, 2004.