



## A utilização do jogo eletrônico nas aulas de Geografia: relatos de experiência

### The use of electronic games in Geography classes: experience reports

**Diva Cristina Barbosa Suruagy<sup>(1)</sup>; Asier Calaça Ayastuy<sup>(2)</sup>;  
Jacqueline Praxedes de Almeida<sup>(3)</sup>**

<sup>(1)</sup>ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8292-915X>, Universidade Federal de Alagoas – UFAL, Graduanda em Geografia Licenciatura; Maceió, Alagoas, BRAZIL; E-mail [divasuruagy@hotmail.com](mailto:divasuruagy@hotmail.com);

<sup>(2)</sup>ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3899-3904>, Universidade Federal de Alagoas (UFAL); Maceió, Alagoas, BRAZIL, E-mail: [asierayastuy@gmail.com](mailto:asierayastuy@gmail.com);

<sup>(3)</sup>ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7471-504X>, Universidade Federal de Alagoas (UFAL); Professora Adjunta do Curso de Geografia Licenciatura, Maceió, Alagoas, BRAZIL; E-mail: [jacquepedealmeida@yahoo.com.br](mailto:jacquepedealmeida@yahoo.com.br)

*Recebido em: 06 de maio de 2020; Aceito em: 23 de maio de 2020; publicado em 10 de 07 de 2020. Copyright© Autor, 2020.*

**RESUMO:** Apesar da relevância da Geografia na educação de sujeitos autônomos, críticos e conscientes de seu papel social, ela ainda é vista como uma disciplina mnemônica e enfadonha. Nesse sentido, cabe ao docente mostrar a importância da Geografia enquanto disciplina escolar e buscar meios de favorecer um processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, atraente e prazeroso, sendo os jogos um forte aliado da Geografia nesse processo. Assim sendo, o objetivo deste trabalho é apresentar um relato de experiência na utilização do aplicativo Roleta das Decisões nas aulas de Geografia, vivenciado durante o Estágio Supervisionado II do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), em uma turma de segundo ano do Ensino Médio. O desenvolvimento da atividade promoveu, de uma forma diferente do habitual, a revisão do conteúdo e ajudou a estimular a participação e interação dos estudantes através da aplicação do jogo eletrônico em sala de aula.

**PALAVRAS-CHAVE:** Estágio Supervisionado, Jogo Eletrônico, Ensino de Geografia.

**ABSTRACT:** Despite the relevance of Geography in the education of autonomous subjects, critical and aware of their social role, it is still seen as a mnemonic and boring subject. In this sense, it is up to the teacher to show the importance of Geography as a school subject and look for ways to favor a more dynamic, attractive and pleasurable teaching-learning process, with games being a strong ally of Geography in this process. Therefore, the objective of this work is to present an account of experience in using the application “Roulette of Decisions” in Geography, experienced during the Supervised Internship II of the Licentiate degree course in Geography in the Federal University of Alagoas (UFAL), in a second grade high school class. The development of the activity promoted, in a different way than usual, the review of the content and helped stimulate the participation and interaction of students through the application of the electronic game in the classroom.

**KEYWORDS:** Supervised Internship, Electronic Game, Geography teaching.

## INTRODUÇÃO

A disciplina de Geografia tem um papel fundamental na formação cidadã dos estudantes, e o docente deve incentivar e contribuir para que os estudantes tenham uma compreensão crítica da realidade, já que

*ensinar Geografia é mais do que “passar informação ou dar conteúdos desconectados”, é articular o conhecimento geográfico na dimensão do físico e do humano, superando as dicotomias, utilizando a linguagem cartográfica com intuito de valorizar a Geografia como disciplina escolar, é tornar a Geografia escolar significativa com a finalidade de compreender e relacionar os fenômenos estudados (CASTELLAR, 2019, p. 48-49 grifo do autor).*

Ensinar não se trata de uma tarefa fácil, e o professor deve estar apto a adotar práticas que desconstruam a ideia da Geografia como disciplina mnemônica e enfadonha, sendo, durante o processo de formação docente, o Estágio Supervisionado, através da relação teoria-prática, fundamental para promover esse processo.

Vale ressaltar que a Geografia como disciplina escolar tem a finalidade de “[...] ajudar a formar raciocínios e concepções mais articulados e aprofundados a respeito do espaço” (CAVALCANTI, 2013, p. 24). A Geografia possibilita

*[...] aos alunos a prática de pensar os fatos e acontecimentos mediante várias explicações, dependendo da conjunção desses determinantes, entre os quais se encontra o espacial. A participação de crianças e jovens na vida adulta, seja no trabalho, no bairro em que moram, no lazer, nos espaços, de prática política explícita, certamente será de melhor qualidade se estes conseguirem pensar sobre seu espaço de forma mais abrangente e crítica (CAVALCANTI, 2013, p. 24).*

Assim, o professor de Geografia deve mostrar aos alunos a relevância de estudar essa disciplina na escola para a compreensão e transformação do espaço vivido. Durante o processo de formação dos sujeitos, é importante que o professor de Geografia utilize recursos educacionais como forma de facilitar o processo de ensino-aprendizagem, bem como de favorecer uma ação educativa lúdica e que estimule, nos alunos, a vontade de estudar.

É bastante salutar o uso de recursos didáticos nas aulas de Geografia, pois eles tendem a propiciar uma maior interação entre os alunos e o professor, além de que o uso “[...] possibilita, de um lado, despertar o interesse do estudante para o que está sendo

ensinado e, de outro, permite uma percepção crítica do espaço socialmente construído” (SILVA; SILVA; ALMEIDA, 2017, p. 89).

A monotonia, muitas vezes, se faz presente nas aulas de Geografia e, para rompê-la, é fundamental que a participação do aluno seja instigada e, para que isso aconteça, compete ao docente utilizar recursos que o auxiliem em sua prática, cabendo “[...] ao professor a função de utilizar estas ferramentas como recurso complementar ao livro didático, ou até mesmo substituí-lo, contribuindo para aprendizagem do ensino da Geografia, com o fim de despertar no aluno uma percepção crítica da realidade” (SILVA; MUNIZ, 2012, p. 64).

Segundo Silva e Muniz (2012, p. 65), é importante

[...] trabalhar os meios didáticos na perspectiva de estabelecer um diálogo na relação educador/educando, dando novos rumos ao ensino aprendizagem da Geografia, porém é necessário compreender que o objetivo ao se utilizar um recurso didático não é somente o novo, mas buscar metodologias que permitam uma abordagem mais lúdica referente ao conteúdo da disciplina.

O aluno deve ter a oportunidade de trabalhar de forma crítica e satisfatória com elementos que o auxiliem na autonomia de ser protagonista na construção do conhecimento. Assim, “[...] tornar as práticas pedagógicas prazerosas significa romper com a lógica mnemônica de ensino e proporcionar que os momentos de aprendizagem sejam momentos, também, de satisfação” (SILVA, F; SILVA, G; ALMEIDA, R, 2017, p. 265), sendo essencial para uma ação educativa gerar motivação e promover uma aprendizagem significativa. A variedade de recursos didáticos que podem ser utilizados com os alunos nas aulas de Geografia é vasta, e nesse rol estão inclusos os jogos.

Nesse sentido, o uso do jogo nas aulas como recurso pedagógico pode ser muito útil no processo de ensino-aprendizagem, pois proporciona “[...] a troca e a coordenação de ideias e hipóteses diferentes, além de propiciar conflitos, desequilíbrios e a construção de novos conhecimentos, fazendo com que o aluno aprenda o fazer, o relacionar, o constatar, o comparar, o construir e o questionar” (SILVA, 2019, p. 143).

Diante do exposto, o presente trabalho tem a finalidade de relatar a experiência vivenciada no Estágio Curricular Supervisionado II, do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Alagoas (UFAL) – Campus Maceió, referente ao uso pedagógico de um jogo eletrônico, por meio do celular, nas aulas de Geografia em uma turma de Ensino Médio de uma escola pública estadual da capital alagoana.

## REFERENCIAL TEORICO

### O jogo como recurso didático nas aulas de geografia

Segundo Almeida (2003), há registros de que, desde a pré-história, nossos antepassados já usavam os jogos e brincadeiras para desenvolver as suas aptidões físicas e intelectuais. Assim, os jogos têm um papel importante no desenvolvimento humano, pois propiciam a criatividade, divertimento, raciocínio, socialização e questionamentos. Nessa perspectiva, Tezani (2006, p. 14) afirma que

pelo fato de as situações de jogos atuarem no imaginário e estabelecerem regras, proporcionam desenvolvimentos, na medida em que impulsionam conceitos e processos em desenvolvimento. Nesse sentido, importa analisar os jogos como estratégias de ensino, por meio das quais, ao agir, a criança projeta seus sentimentos, vontades e desejos, buscando, assim, a afetividade na aprendizagem.

No processo de ensino-aprendizagem, esse recurso é um importante aliado do professor, pois incentiva o aluno a interagir com os colegas e assumir seu papel ativo durante a aula. Nesse sentido, Almeida, Rocha e Peixoto (2013, p. 12) afirmam que “o docente que utiliza a aplicação de jogos em suas aulas assume, na maior parte das vezes, uma postura de diálogo e de colaboração na construção do conhecimento de seus alunos, além de conseguir criar uma relação mais próxima com eles”.

Esse recurso pode tornar a aula de Geografia mais atrativa, facilita o entendimento do conteúdo, contribuindo com a “[...] troca e a coordenação de ideias e hipóteses diferentes, além de propiciar conflitos, desequilíbrios e a construção de novos conhecimentos, fazendo com que o aluno aprenda o fazer, o relacionar, o constatar, o comparar, o construir e o questionar” (SILVA, 2019, p. 143).

Segundo Miranda e Vieira (2019, p. 11), “o jogo é uma linguagem conhecida aos estudantes, ligando-os a uma memória alegre. O uso desse recurso provoca definitivamente o rompimento com o modelo de aula onde são condicionados de maneira passiva e pouco participativa”. Dessa forma, o jogo pode ajudar trazendo significado e ludicidade para a aula, oportunizando uma maior motivação e interesse dos alunos pelas aulas e estudos.

Há diversos tipos e formas de jogos que podem ser utilizados nas aulas de Geografia e dentre esses jogos, encontra-se o jogo eletrônico. Na atualidade eles são

muito utilizados principalmente pelos jovens e por isso, ele também pode ser trabalhado nas aulas da educação básica como ferramenta pedagógica.

Além disso, o jogo eletrônico pode contribuir em diversos aspectos do processo de ensino-aprendizagem, como por exemplo: proporcionando praticidade à prática do professor; desenvolvendo a interação entre os alunos; despertando a curiosidade e propiciando uma forma de aprendizagem dinâmica a partir das respostas dos estudantes. O jogo pode servir também como um indicador para que o professor possa avaliar suas práticas e quais assuntos os discentes estão tendo mais dificuldades, facilidades e/ou dúvidas.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o estudo da Geografia

[...] prevê que, no Ensino Médio, sejam enfatizadas as aprendizagens dos estudantes relativas ao desafio de dialogar com o outro e com as novas tecnologias. Considerando que as novas tecnologias exercem influência, às vezes negativa, outras vezes positiva, no conjunto das relações sociais, é necessário assegurar aos estudantes a análise e o uso consciente e crítico dessas tecnologias, observando seus objetivos circunstanciais e suas finalidades a médio e longo prazos, explorando suas potencialidades e evidenciando seus limites na configuração do mundo contemporâneo (BRASIL, 2017, p.562).

Diante do exposto, pode-se afirmar que o jogo é um recurso muito útil quando o objetivo é a interação dos alunos e a aprendizagem, incluindo os jogos eletrônicos, pois, através deles os professores podem retirar seus alunos da passividade, transformando as aulas em um espaço voltado para a participação e para a promoção de uma aprendizagem mais dinâmica e acessível aos alunos.

## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

### Desenvolvendo a atividade na sala de aula

Uma das tarefas elaboradas pelos estagiários do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Alagoas (UFAL) – Campus Maceió, com a turma do 2º ano do ensino médio foi a utilização de um jogo eletrônico. A atividade foi feita por etapas, sendo elas: 1. observação da turma durante três aulas de 60 minutos cada, com o objetivo de conhecer a turma e tentar identificar as dificuldades de aprendizagem; 2. conversa com a professora supervisora, com a finalidade de saber quais recursos de ensino ela já havia utilizado e quais foram os resultados obtidos com o uso deles, bem

como os métodos de avaliação aplicados; 3. levantamento de produções acadêmicas que abordassem o uso de atividades desenvolvidas nas aulas de Geografia com alunos do Ensino Médio, com ênfase no uso de jogos eletrônicos; 4. aula sobre o processo de urbanização e os problemas urbanos, com foco principal nos problemas da cidade de Maceió, ministrada pelos estagiários e 5. aplicação do jogo eletrônico com os alunos, objetivando estimular o trabalho em equipe e instigar o debate entre os estudantes. Para a realização da atividade foram utilizados os seguintes materiais: celular, aplicativo Roleta das Decisões, relógio, quadro e giz.

Ao ministrar as aulas para os estudantes, etapa 4, os estagiários buscaram aproximar o conteúdo da realidade vivida pelos alunos, perguntando quais as problemáticas que eles observavam no bairro onde eles moravam e no bairro da escola. Entre os problemas citados, os mais enfocados foram: as péssimas condições dos transportes públicos e a carência de saneamento básico de alguns bairros. Essa interação foi importante para que eles percebessem a ligação que há entre o assunto estudado e o cotidiano, e como esses problemas os atingem.

Antes da utilização de qualquer recurso em sala, incluindo o jogo, há a necessidade de o professor testá-lo antecipadamente, para averiguar sua aplicabilidade e para verificar se há a necessidade de ajustes ou modificação antes de ser trabalhado na sala de aula. Assim, antes da aplicação do jogo com os alunos, foram elaboradas questões a partir dos assuntos das aulas anteriores, ministradas pelos estagiários. As perguntas foram curtas e objetivas, já que o jogo funciona com um tempo limite para se responder as questões, sendo, portanto, mais adequada a utilização de perguntas sucintas.

A Roleta das Decisões (Figura 1) é um aplicativo gratuito e pode ser utilizado por qualquer smartphone. Ele oferece as opções de roletas, e o usuário pode fazer adaptações como: modificar o design, colocar um nome, selecionar o tipo de som e a quantidade de números utilizados.

Foram elaboradas 15 perguntas, sendo identificadas com a numeração de 1 a 15, as quais, dependendo da complexidade, deveriam ser respondidas pelos alunos entre 3 a 4 minutos. O aplicativo fornece a opção de ir retirando os números já sorteados, assim, quando o número era sorteado, ele era excluído da roleta e quando um grupo não sabia a resposta, poderia passar a vez para o outro grupo; caso ninguém acertasse a questão, os estagiários davam a resposta, explicando o porquê da resolução.

**Figura 1:** aplicativo Roleta das Decisões.

Fonte: print do aplicativo na tela do smartphone (2019).

Assim, para execução da última etapa, que foi a aplicação do jogo, a turma, então composta por 8 alunos, foi dividida em 2 grupos, cada um com 4 componentes. Vale destacar que a turma, em seu total, era composta por 40 alunos, mas, diante da greve do transporte escolar, que ocorreu no período do estágio supervisionado, a turma apresentava-se com número reduzido de alunos.

Os alunos participantes da atividade deram nomes aos grupos, sendo as designações “quarteto fantástico” e “já ganhamos”. As equipes ficaram separadas e, no meio delas, o celular ficou em cima da mesa para mostrar a roleta (Figura 2). Então o aluno se levantava e clicava no celular, momento em que a roleta girava e aparecia um número. O número sorteado seria o da pergunta. A estagiária fazia a leitura da questão e, se o grupo acertasse, era marcada a pontuação no quadro.

**Figura 2** – Aplicação do jogo em sala de aula



Fonte: Acervo dos autores (2019).

Para que o jogo em equipe alcançasse os objetivos e não se tornasse apenas um entretenimento sem finalidade pedagógica, foram necessárias algumas regras, sendo elas:

- Regra 1: se houvesse muito barulho, o grupo perderia a vez de jogar. Essa regra foi fundamental para que a atividade fosse bem desenvolvida e não atrapalhasse as salas vizinhas.
- Regra 2: os integrantes do grupo deveriam debater antes de responder. Isso foi importante para que todos os componentes do grupo participassem do jogo e houvesse uma interação entre eles.
- Regra 3: o tempo para os estudantes pensarem na resposta variou entre 3 e 4 minutos. A variação do tempo foi estabelecida de acordo com a dificuldade da questão, por isso é importante que todas as perguntas tenham um nível de dificuldade semelhante e não sejam muito longas para facilitar o entendimento da questão.

No final da atividade, os estudantes foram estimulados a opinar sobre o jogo e o nível de dificuldade das perguntas, bem como sobre a importância da atividade para

estudar e relembrar os assuntos. No final, as equipes terminaram empatadas e foram bonificadas com uma pontuação na nota mensal.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para Leal, Aquino e Araújo (2019, p. 261), os jogos “[...] se mostram de grande valia a partir do momento em que o professor insere o ensino lúdico em sala de aula, ultrapassando a visão tradicional já existente [...]”. Nesse sentido, o jogo eletrônico Roleta das Decisões foi útil, já que demonstrou, através da sua aplicação, que ele pode substituir atividades mais tradicionais como o processo de revisão de conteúdos através de perguntas e respostas escritas no caderno. Nesse sentido, Miranda e Vieira (2019, p. 4) afirmam que

[...] dentre as principais características de jogos está a que promove uma interação social, pois na maioria dos jogos é preciso a existência de mais de um jogador ou até grandes grupos de pessoas envolvidas na ação, contribuindo dessa maneira para o desenvolvimento da sociabilidade do sujeito.

Pode-se afirmar que a aplicação do jogo eletrônico contribuiu na interação entre os alunos, pois, para poder responder às perguntas, foi necessário que primeiro houvesse um diálogo entre os participantes do grupo. O jogo também possibilitou e promoveu a participação de todos os alunos, até mesmo dos mais tímidos, já que houve a preocupação de possibilitar a interação entre os componentes dos grupos.

Durante a execução do jogo, também ficaram evidenciados o interesse e a participação dos alunos na atividade, sendo também possível observar que os estudantes demonstraram satisfação e interesse com a utilização do jogo eletrônico como recurso didático em sala, já que “o uso de jogos como um recurso para o processo de ensino e aprendizagem se torna um material atrativo, pois quando trabalhados de forma correta, permitem o despertar da curiosidade e instigam a vontade de aprender de forma prazerosa” (BREDA, 2013, p. 39-40). É nessa perspectiva que Pereira (2012, p. 183) afirma que “[...] cabe ao professor não menosprezar tal ferramenta, tendo em vista que ela não é apenas uma brincadeira, sem possibilidade de aprendizagem”. Até porque pode ser nesse momento que aquele aluno, menos participativo e mais desmotivado, comece a descobrir o interesse pela aprendizagem.

Para melhor avaliar a aplicação do jogo em sala de aula, foram feitas 5 perguntas para os alunos, sendo elas: 1. Vocês conheciam o aplicativo Roleta das Decisões? 2.

Gostaram da atividade? 3. Já tinha sido utilizado jogo eletrônico nas aulas de Geografia? 4. Já tinham participado de uma revisão do conteúdo com a utilização de algum tipo de jogo? 5. Vocês gostariam que fosse utilizado mais vezes esse tipo de atividade nas aulas de Geografia?

Para o primeiro questionamento, todos alegaram que não conheciam o aplicativo. Quando indagados se tinham gostado da atividade, os alunos unanimemente afirmaram que sim. Quanto à utilização do jogo eletrônico nas aulas de Geografia, os discentes afirmaram nunca terem tido uma experiência com esse tipo de jogo nas aulas dessa disciplina. Já quando inquiridos se tinham participado de uma revisão do conteúdo com a utilização de algum tipo de jogo, os discentes responderam que não e que a revisão de conteúdo, normalmente, é feita por meio da atividade escrita e não através de uma atividade lúdica. Por fim, quando questionados se gostariam que fosse utilizado mais vezes esse tipo de atividade nas aulas de Geografia, os alunos afirmaram unanimemente que sim.

Os estudantes comentaram que o jogo eletrônico havia sido algo diferente para eles, tendo ao final da atividade, um estudante sugerido que não houvesse som enquanto a roleta girava, mas os outros 7 participantes discordaram da retirada do som.

É importante ressaltar que o celular e os jogos eletrônicos estão presentes no cotidiano dos alunos, razão pela qual essas ferramentas também podem ser inseridas na sala de aula. Sobre essa questão, Araújo, Leal e Evangelista (2014, p.4) afirmam que “no ensino de Geografia os jogos eletrônicos surgem como uma possibilidade metodológica de grande relevância, porém, ainda pouco utilizada em sala de aula”. Diante do exposto,

o educador deve ter consciência de que os games fazem parte da realidade do educando. A aplicação desse recurso, como ferramenta metodológica ao ensino, pode proporcionar uma aproximação e interação entre professor e aluno, e entre os próprios estudantes. Essa relação é fundamental para o desenvolvimento não só dos discentes, mas também do(s) docente(s). Colocamos também que o uso dos jogos eletrônicos poderá proporcionar um ambiente novo em sala de aula, onde o real e a ficção se relacionam para o surgimento de novas questões, atitude que há algum tempo se faz necessária (PEREIRA, 2012, p.183).

Leal, Aquino e Araújo (2019, p. 260) ainda complementam, afirmando que

os jogos eletrônicos se mostram como uma excelente ferramenta de aprendizagem, visto que os mesmos permitem por parte do usuário raciocinar, buscar estratégias de memorização que de certa forma exercitam a memória, bem como, a atenção do indivíduo. Essa prática difere-se do tradicional ensino

por memorização, principalmente pela motivação que proporciona ao aluno, unindo diversão ao aprendizado.

Assim, essa atividade buscou aproveitar o momento do Estágio Supervisionado para promover uma ação educativa significativa e integrada ao cotidiano dos alunos, através da aplicação de um jogo eletrônico como recurso de ensino das aulas de Geografia.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ensino de Geografia deve contribuir para que o indivíduo descubra e entenda as relações do mundo pelo método de análise, interpretação, discussão e investigação. A Geografia nesse sentido é relevante, principalmente porque é formadora de opiniões. Além disso, a disciplina tem um papel importante na formação cidadã dos estudantes e deve instigar e contribuir para que o discente tenha uma compreensão da realidade, mostrando que ele pode modificar o espaço em que vive.

É importante que a geografia escolar tenha sentido para o estudante, pois ela pode ter um papel importante na formação do pensamento crítico e reflexivo do aluno. Então, para que isso aconteça, é fundamental uma ruptura com modelos tradicionais de ensino, nos quais os discentes são condicionados a ser somente ouvintes, sem possibilidade de interação com o conhecimento. Para romper com essa prática, as aulas devem ser dinâmicas e atraentes, estimulando a participação do aluno, despertando a curiosidade e o desejo de aprender; caso contrário, a disciplina continuará sendo vista como enfadonha e de caráter mnemônico

Diante do exposto, o docente de Geografia deve desempenhar seu papel de mediador no processo de ensino-aprendizagem, aplicando metodologias que incentivem e estimulem os estudantes na busca pelo conhecimento, sendo o uso dos jogos eletrônicos uma ferramenta significativa no processo de ensino.

Utilizar o jogo eletrônico em sala de aula é uma questão que vem sendo discutida, ainda existindo um certo receio quanto ao seu uso. Existem, porém, diversos jogos que podem ser adaptados para a utilização no ambiente escolar, cabendo ao professor escolher aquele que melhor se adequa às suas necessidades e objetivos. Neste trabalho, a Roleta das Decisões proporcionou aos estudantes uma experiência nova, tanto em relação ao uso de tecnologia em sala de aula quanto ao uso da ludicidade.

Por fim, o jogo eletrônico Roleta das Decisões se mostrou muito útil, principalmente quando jogado por equipes, pois os alunos puderam dialogar, trocar ideias e debater sobre suas respostas. Esse jogo também pode ser utilizado em várias disciplinas, sendo importante para sua utilização em sala de aula que o professor se prepare com antecedência, criando as regras, anteriormente testando o material e elaborando as perguntas antes de levá-lo para os alunos, possibilitando, assim, uma ação educativa significativa.

## REFERÊNCIAS

1. ALMEIDA, Jacqueline Praxedes.; ROCHA, Illana Silva; PEIXOTO, Sara Alcantara. Uma reflexão acerca do ensino de geografia e da inclusão de alunos surdos em classes regulares. **Revista Brasileira de Educação Geográfica**, Campinas, v. 3, n. 5, p. 98-118, jan./jun., 2013.
2. ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11 ed. São Paulo: Loyola, 2003.
3. ARAÚJO, Thiago Henrique; LEAL, Janaira Marques; EVANGELISTA, Armstrong Miranda. A utilização de jogos eletrônicos no ensino da geografia no contexto da tecnologia educacional. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE GEÓGRAFOS, 7., 2014, Espírito Santo. **Anais [...]**. Espírito Santo: AGB, 2014. p.1-10.
4. BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#medio/ciencias-humanas-e-sociaisaplicadas-no-ensino-medio-competencias-especificas-e-habilidades>. Acesso em: 22 março 2020.
5. BREDA, Thiara Vichiato. **O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na geografia escolar**. 2013. Dissertação (Mestrado em ensino e história das ciências da Terra) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Geociências, Campinas, 2013.
6. CASTELLAR, Sonia. A psicologia genética e a aprendizagem no ensino de geografia. *In*: CASTELLAR, Sonia. (org.). **Educação geográfica: teorias e práticas docentes**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2019. p. 38-50.

7. CAVALCANTI, Lana de Souza. **Geografia, escola e construção de conhecimentos**. 18. ed. São Paulo: Papirus, 2013.
8. LEAL, Janaira Marques; AQUINO, Claudia Maria Sabóia; ARAÚJO, Raimundo Lenilde. A utilização do simcity 5 como ferramenta de análise dos problemas ambientais urbanos no ensino de geografia. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, Campinas, v. 9, n. 17, p. 256-277, jan./jun., 2019.
9. MIRANDA, Marcelo Ricardo Bezerra; VIEIRA, João Luiz da Silva. O jogo didático de trilha como estratégia de ensino de geografia. **Geosaberes**, Fortaleza, v. 10, n. 22, p. 1-13, set./dez., 2019.
10. PEREIRA, Francisco Ielos Faustino. O ensino de geografia e as novas tecnologias: as perspectivas dos jogos eletrônicos como recurso metodológico. **Revista Brasileira de Educação de Geografia**, Campinas, v. 2, n. 4, p. 173-191, jul./dez., 2012.
11. SILVA, L. G. S. Jogos e situações-problema na construção das noções de lateralidade, referências e localização espacial. In: CASTELLAR, S. (org.). **Educação geográfica: teorias e práticas docentes**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2019. p. 137-156.
12. SILVA, Felipe Santos; SILVA, Genilda Maria; ALMEIDA, Ricardo Santos. Cinema e ensino de geografia: o uso do filme Rio 2 em sala de aula - uma proposta didática para além das paisagens. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, Campinas, v. 7, n. 14, p. 254-266, jul./dez., 2017.
13. SILVA, Gerlivan Felinto; SILVA, Thiago Éric Santos; ALMEIDA, Eliza Pinto. O uso da maquete de relevo na educação de jovens e adultos (EJA) como instrumento de estudo das áreas de ocupação irregular em Maceió. In: ALMEIDA, Jacqueline. Praxedes. et al. **Ensinando geografia na educação básica: práticas docentes na sala de aula**. Maceió: Edufal, 2017. p. 85-107.
14. SILVA, Vlândia; MUNIZ, Alexsandra Maria Vieira. A geografia escolar e os recursos didáticos: o uso das maquetes. **Geosaberes**, Fortaleza, v. 3, n. 5, p. 62-68, jan./ jun. 2012.
15. TEZANI, Thais Cristina Rodrigues. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. **Educação em Revista**, Marília, v.7, n.1/2, p. 1-16, 2006.