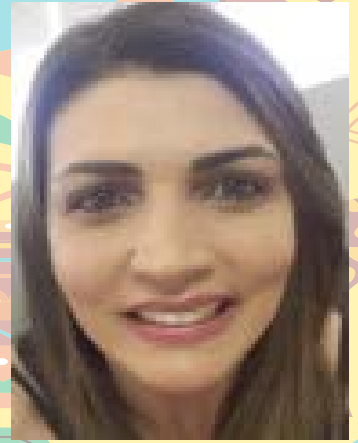


# **GEOGRAFIA E A IMPORTÂNCIA DA METODOLOGIA LÚDICA NO ENSINO-APRENDIZAGEM NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**



**MARIA APARECIDA DE FARIA**

Graduação em Licenciatura em Geografia pela Faculdade UNIFAI - Centro Universitário Assunção (2009); Professora de Ensino Fundamental II - Geografia - na EMEF Bernardo O'Higgins, Professor de Ensino Médio - Geografia - na EMEF Bernardo O'Higgins.

## **RESUMO**

A Geografia é uma disciplina cujo objetivo é o estudo das relações sociais, situações de vivência e toda a mudança e transformação da natureza e espaço como um todo. Apesar de ser uma disciplina de extrema importância, um dos desafios enfrentados pelos docentes em sala de aula é o desinteresse dos alunos pelo saber da geografia, uma vez que por muitas das situações ela é ministrada adotando metodologia tradicional quando abordamos o ensino da geografia no Ensino Fundamental II. O lúdico é uma ferramenta pedagógica eficaz e muito utilizada no ensino-aprendizagem, tendo maior destaque na Educação Infantil e Ensino Fundamental I, por tratar-se de crianças e, quando abordado o Ensino Fundamental em diante, o uso desta metodologia é mais eventual. O presente estudo tem por objetivo apresentar a importância que as atividades lúdicas possuem para o ensino-aprendizagem de pré-adolescentes e adolescentes no Ensino Fundamental II na disciplina de Geografia, apresentando conceitos e ideias por meio da análise de documentos e de ideias de estudiosos e pesquisadores abordando o lúdico na prática do ensino, como ferramenta metodológica no Ensino Fundamental II e mais especificamente nas aulas de Geografia para os Anos Finais.

**PALAVRAS-CHAVE:** Geografia; Lúdico; Aprendizagem; Ensino Fundamental.

## **INTRODUÇÃO**

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento de caráter normativo aplicado exclusivamente à educação escolar na qual foi instituída e orientada sua implantação pela Resolução CNE/CP Nº 2/2017, cita no módulo do Ensino Fundamental:

Estudar Geografia é uma oportunidade para compreender o mundo em que se vive, na medida em que esse componente curricular aborda as ações humanas construídas nas distintas sociedades existentes nas diversas regiões do planeta. Ao mesmo tempo, a educação geográfica contribui para a formação do conceito de identidade, expresso de diferentes formas: na compreensão perceptiva da paisagem, que ganha significado à medida que, ao observá-la, nota-se a vivência dos indivíduos e da coletividade; nas relações com os lugares vividos; nos costumes que resgatam a nossa memória social; na identidade cultural; e na consciência de que somos sujeitos da história, distintos uns dos outros e, por isso, convictos das nossas diferenças (BRASIL, 2018).

Apesar do objetivo do desenvolvimento do raciocínio crítico, o ensino de geografia atual no Brasil ainda passa por problemas em atingir o mesmo, uma vez que a disciplina, devido muitos professores da área adotarem a metodologia tradicional de ensino, é considerada difícil, cansativa e de pouca importância ou relevância.

Além disso, vale ressaltar que é comum a dificuldade de aprendizagem do conteúdo de Geografia no Ensino Fundamental diante de diversas situações diárias em que o aluno e professor precisam encarar. No ponto de vista em relação ao aluno, a transição da do Ensino Fundamental I para o Ensino Fundamental II, o surgimento de disciplinas fragmentadas com diferentes professores, metodologia de ensino tradicional e com conteúdo mais complexo e difícil de entender. Já em relação ao professor, poucas horas de aula semanal para ministrar o conteúdo necessário para diversas turmas de diferentes séries, dificuldade de elaborar métodos mais atrativos, com diferentes ferramentas e materiais para atrair e incluir o aluno em suas aulas, entre outros.

Mediante a dificuldade de aprendizagem que muitos alunos possuem com a metodologia tradicional do ensino de geografia, é notório que se faz necessário a adoção de metodologias que despertem o interesse do aluno. Portanto, a utilização do lúdico como ferramenta de ensino-aprendizagem é de extrema importância para que atraia o discente e estimule o mesmo no ato de estudar dentro e fora da escola.

Abordando a dificuldade no ensino de geografia, para que ela seja superada, segundo os Parâmetros Nacionais Curriculares de Geografia (1998), é necessário que os professores elaborem situações de aprendizagem para que os alunos utilizem os estudos da disciplina.

O artigo tem como objetivo principal a análise da importância da utilização da ludicidade como estratégia para o ensino de geografia aos anos finais do Ensino Fundamental por meio da utilização de metodologia qualitativa de pesquisa e revisão de literatura, reunindo achados bibliográficos, como: artigos, sites e livros.

No presente estudo, será abordado inicialmente a ludicidade no meio educacional, bem como sua importância como forma metodológica no processo de ensino-aprendizado. Em seguida, a importância da aplicação dessa metodologia nos primeiros anos do Ensino Fundamental e, por fim, mais especificamente, o lúdico como ferramenta no ensino de geografia para os anos finais, a partir da análise de ideias, teorias e citações de exemplos realizados em outros estudos.

## LÚDICO INSERIDO COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

A palavra “lúdico”, na língua portuguesa, originou-se do latim “ludos”, cujo significado remete a jogo, brincadeira e diversão. Porém, de acordo com Vial (2015) o lúdico não se limita apenas no jogo ou ato de brincar, ele engloba também atividades que envolvam teatro, música, fotografia, cinema.

A ludicidade possui papel importante no desenvolvimento do senso crítico, socialização, comunicação e nas habilidades cognitivas do ser humano em desenvolvimento.

Sgarbi e Mota (2022) defendem que:

O lúdico é fundamental para a criança, pois é por meio das interações que ela aprende a construir e a reconstruir a sua compreensão de mundo, a desenvolver sua autoimagem, e a compreender a si mesmo e o outro, estabelecendo as relações sociais, adquirindo também conhecimentos e desenvolvendo-se inteiramente na área da linguagem, do cognitivo-motor e do afetivo social (SGARBI; MOTA, 2022, p. 4).

Já no ponto de vista de Suarez e seus colaboradores (2022):

Proporcionar à criança um ambiente lúdico, visa oportunizar uma aprendizagem muito mais rica e significativa, pois ele favorece a construção da aprendizagem, no momento em que a criança, vivencia, ela se apropria daquele conhecimento, que fará parte da sua vida, são marcas, são memórias que irão fazer parte de si, não será algo que lhe foi dito, mas uma lembrança boa, lembrança que cada indivíduo vive é única, cada um sente e absorve o que vê, o que ouve, e interpreta de uma maneira (SUAREZ; MOTA; VAZ, 2022, p. 4).

Segundo Macedo (2015) “Escola obrigatória que não é lúdica não segura os alunos, pois eles não sabem nem têm recursos cognitivos para, em sua perspectiva, pensar na escola como algo que lhes será bom em um futuro [...]”. Esta análise complementa os princípios de Paulo Freire (1996) em relação a metodologia tradicional de aprendizagem na qual afirma que: “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua produção ou a sua construção”.

A metodologia tradicional, o ensino passivo, na qual o aluno é o receptor de conceitos e ideias e o conhecimento do professor é prevaletido, dando-o o papel de protagonista durante a aula, tende a não despertar o interesse do discente, uma vez que o conteúdo ministrado pode estar fora de sua realidade, ou o aluno pode ter maior dificuldade de entendimento do assunto abordado. Portanto, faz-se necessário o protagonismo do aluno na sala de aula, adotando metodologias ativas, nas quais auxiliem em seu ensino-aprendizagem, com a prática, o questionamento, jogos e debates, entre outros.

Salientando a problemática da metodologia tradicional de ensino, Santos (2010) afirma:

Na escola, a criança é submetida a permanecer durante muitas horas em cadeiras escolares não confortáveis e é impossibilitada de se mover livremente, pela necessidade de se submeter à disciplina escolar, ocasionando em certa resistência em ir à escola. O fato não está apenas no total desagrado pelo ambiente ou pela nova forma de vida e sim por não encontrar canalização para suas atividades preferidas (SANTOS, 2010, p. 15).

Analisando as características da metodologia ativa, é possível correlacionar as mesmas com a metodologia lúdica de ensino, uma vez que é necessário que a reunião de conhecimentos para alcançar o objetivo proposto por meio do jogo ou qualquer outra atividade lúdica proposta (SOUZA,

2019).

Piaget (1983, apud HENDLER, 2010) defendia em sua teoria que o desenvolvimento cognitivo está relacionado a fase de desenvolvimento infantil, ou seja, a maturação biológica em que a criança está. Portanto, a partir deste embasamento, o professor terá a possibilidade de elaborar métodos lúdicos de ensino-aprendizagem apropriados para a fase de desenvolvimento cognitivo em que o aluno se encontra.

Aprofundando as ideias de Piaget, segundo Fagundes (2022), Vygotsky defendia uma teoria de que

[...] o desenvolvimento cognitivo indica que ele é produzido por um processo que integra interações sociais com contextos culturais, e que esse processo é construído de fora para dentro, onde, o cérebro humano é a base dos seres vivos, e sua especificidade define os limites e possibilidades do desenvolvimento humano (FAGUNDES, 2022, p. 16).

Partindo por tal pensamento, o contexto sociocultural da criança deve ser levado em consideração pelo professor para a aplicação de suas atividades lúdicas, uma vez que a vivência de interações sociais no meio em que vive com a utilização de jogos e brincadeiras auxiliará no seu processo de desenvolvimento cognitivo e de raciocínio.

Reforçando a ideia da importância do lúdico como ferramenta metodológica eficaz e contributiva de aprendizagem, Kishimoto (1994, apud SILVA, 2016, p. 12) afirma que:

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola (KISHIMOTO, 1994, p. 13).

## **A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL II**

Difícilmente é pensado em outra modalidade quanto à educação infantil, quando mencionado a ludicidade como estratégia metodológica de aprendizagem. Apesar de Piaget (1962, apud RIOS, 2018) defender que é durante o ensino fundamental em que a criatividade e imaginação é mais desenvolvida, por exemplo, quando citado o lúdico, ele está mais atrelado em momentos específicos que, em sua maioria, não durante as aulas. Essa percepção se afunila ainda mais quando se trata dos anos finais do Ensino Fundamental.

Segundo Sanches (2018) em relação ao lúdico como estratégia dos componentes curriculares:

Sempre presente na vida da criança até o final do Ensino Fundamental I, perde a força como elemento que auxilia o desenvolvimento e a aprendizagem e como estratégia, a partir do Ensino Fundamental II, que é a fase da Educação Formal que compreende o ensino institucionalizado para crianças de 11 a 14 anos: final da fase de criança e início da adolescência (SANCHES, 2018, p. 26).

Tendo noção de que o lúdico é uma ferramenta educacional necessária e pode ser utilizada para qualquer faixa etária, desde criança até adulto, uma vez que ela permite a aprendizagem significativa de forma mais fácil e prazerosa, garantindo o desenvolvimento do ser humano em seu aspecto social e interno, a aplicação de atividades lúdicas para o ensino-aprendizagem nos anos finais do ensino fundamental é tão importante quanto para os anos iniciais e educação infantil.

## De acordo com a BNCC (2018), em relação a transição do aluno para o Ensino Fundamental – Anos Finais

Os estudantes dessa fase inserem-se em uma faixa etária que corresponde à transição entre infância e adolescência, marcada por intensas mudanças decorrentes de transformações biológicas, psicológicas, sociais e emocionais. Neste período de vida, como bem aponta o Parecer CNE/CEB nº 11/2010, ampliam-se os vínculos sociais e os laços afetivos, as possibilidades intelectuais e a capacidade de raciocínios mais abstratos. Os estudantes tornam-se mais capazes de ver e avaliar os fatos pelo ponto de vista do outro, exercendo a capacidade de descentração, “importante na construção da autonomia e na aquisição de valores morais e éticos” (BRASIL, 2018, p. 60).

Contudo, é necessário ter em mente que quando se trata dos anos finais do ensino fundamental, o professor está lidando com o desafio da fase de transição do aluno para a pré-adolescência ou adolescência, portando a ludicidade também deve passar por um processo de transformação no qual as atividades aplicadas devem ser bem elaboradas e conexas a faixa etária e experiência de mundo de seus alunos.

Muitas das vezes, o aluno neste período vê algumas práticas lúdicas, como o ato de brincar ou o brinquedo, algo associado a “coisa de criança” e passa a não se identificar tanto com a atividade adotada, por mais que ela aborde temática necessária conforme o currículo escolar do aluno. A partir disso, faz-se necessário o esforço criativo do professor para a elaboração e criação de metodologias lúdicas adequadas para que o jovem se identifique, desperte interesse e sinta-se incluído. Além disso, incluir o aluno como protagonista de suas aulas, garante maior proveito de seu aprendizado, o “aprender fazendo”, dar voz ao discente, dar atenção aos seus relatos e experiências e associá-los com a disciplina ministrada.

## UTILIZAÇÃO DA METODOLOGIA LÚDICA COMO ESTRATÉGIA NO ENSINO DE GEOGRAFIA

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN (1998), o Ensino de Geografia no Ensino Fundamental busca estudar as relações históricas socioculturais e funcionamento da natureza a partir da leitura do meio em relação a sua paisagem.

Segundo Callai (2010, apud FERNANDES, 2018), a disciplina de geografia permite a associação da escola com a vida e experiências do jovem, com base nos conteúdos curriculares estabelecidos, uma vez que possibilita o autoconhecimento do aluno, conforme de sua história de vida, do contexto que ele está inserido na sociedade. Partindo desta afirmação, a utilização de atividades lúdicas diversificadas como ferramenta de aprendizagem de geografia tem importância e torna-se uma opção considerável pois, como abordado anteriormente no presente estudo, o lúdico auxiliará no desenvolvimento e aprendizado do aluno quando seu contexto sociocultural é levado em consideração.

Firmando tal análise, é levado em consideração a afirmação de CELSO ANTUNES (2006, apud, PINHEIRO, 2013) em que:

“Na Geografia, os docentes podem se utilizar dos jogos que explorem a inteligências pessoais e a naturalista (ambiental). Fazer com que conheçam o espaço geográfico e construam conexões que permitam aos alunos perceber a ação de homem em sua transformação e em sua organização no espaço físico e social.” (ANTUNES, 2002, p.44).

Esclarecendo a importância da ferramenta lúdica no ensino de Geografia, é necessário enfatizar o pensamento de Júnior et al (2019) na qual afirma que a ludicidade apresenta um importante papel no conhecimento e raciocínio geográfico dos alunos, uma vez que existem situações que o aluno apresenta dificuldade de aprendizagem por conta de conceitos que são difíceis de compreender na disciplina de geografia, conceitos estes que estão relacionados a sociedade, espaço, lugar e natureza e, com a utilização dessa ferramenta, ele auxilia neste processo de entendimento.

Visto isso, vemos 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 (JÚNIOR et al, 2019, p. 3).

A utilização do lúdico por métodos de jogos de carta/tabuleiro/eletrônicos/quiz, mapas, estudos de campo, projetos, maquetes, filmes, músicas, teatro, poesias, debates, relatos de vivência, uso de imagens, simulações de situações e de simuladores virtuais, são métodos interessantes para o ensino-aprendizagem em Geografia para os alunos do Ensino Fundamental, uma vez que são materiais didáticos que despertam o interesse do jovem e muitos deles estão presentes no seu cotidiano como forma de entretenimento.

Pinheiro (2013) apresenta como exemplo de atividade lúdica para o ensino de Geografia no Ensino Fundamental II a batalha naval, no qual a confecção e realização do jogo auxiliará o entendimento do aluno do 6º ano ao conteúdo de coordenadas geográficas nas quais, as codificações de linhas e colunas no mapa do jogo, representam os graus de latitude/paralelos e longitude/meridianos no mapa mundi. O mesmo frisa que antes da realização da atividade, é necessário que o professor aborde a importância do seguimento das regras.

Já Fernandes e seus colaboradores (2018) utilizaram a confecção de maquetes para o reforço do entendimento da temática de efeito estufa no ensino de Geografia para o 9º ano. O interessante do projeto realizado foi o respeito aos interesses dos alunos na escolha de como o assunto seria abordado, uma vez que o apresentariam na feira de ciências realizada pela escola com o tema “a importância do olhar e cuidar do ambiente humano”. A orientação do professor em relação ao estudo prévio do tema e na confecção das maquetes foi pontuada.

Rupel e seus colaboradores (2009) trabalharam o conteúdo de divisão regional com os alunos do 6º ano utilizando a ideia da metodologia lúdica de Cartografia Textil, confeccionando o mapa do Brasil, dividindo suas regiões com texturas distintas. Ele esclarece que, para que houvesse um bom entendimento sobre regionalização no Brasil, foi necessário trabalhar um conceito importante nas aulas de Geografia: conceito de “região”, no qual o aluno precisa ter um bom domínio.

Analisando estes exemplos, considerando que todos os autores relataram sucesso no processo de entendimento e aprendizagem dos alunos em relação ao conteúdo ministrado na disciplina de Geografia, fica claro a importância do uso do lúdico como metodologia que de ensino-aprendizagem para o Ensino Fundamental II no estudo geográfico, uma vez que bem elaboradas e adequadas ao desenvolvimento sociocultural e faixa etária que o aluno se encontra.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do conteúdo apresentado no estudo, é possível concluir que o lúdico é uma metodologia mais dinâmica e que motiva o aluno a sede do aprender, do estudar, uma vez que essa ferramenta, de certa forma é caracterizada por ser uma metodologia mais ativa, menos conteudista, menos tradicional, na qual permite o protagonismo do aluno, na vida social, nas atividades aplicadas e tornando a disciplina mais divertida, fácil de aprender e atrativa.

Conforme Silva (2013): “É inegável a força que os recursos lúdicos têm para incitar a criatividade, autonomia, expressividade e oralidade dos alunos do EF. Na realidade, o lúdico liberta os alunos do anonimato e da passividade”. E, dentro do conteúdo de geografia, ela permite que os alunos tenham uma visão mais crítica em relação ao meio em vivem, uma visão e entendimento mais amplo de mundo, o raciocínio geográfico. Para que isso ocorra, requer esforço, tempo e criatividade do professor de Geografia para garantir melhor qualidade de ensino aos seus alunos, mediante ao seu aprimoramento utilizando essas estratégias pedagógica.

Corroborando com a conclusão da importância da utilização do lúdico no ensino de Geografia aos anos finais do ensino fundamental, é válido salientar que, com a utilização da ferramenta lúdica, objetivos de curto e longo prazo podem ser atingidos. Os de curto prazo são o auxílio e melhor entendimento do conteúdo específico ministrado pelo professor de Geografia pelo uso da atividade lúdica específica realizada. Os de longo prazo seriam o desenvolvimento individual do aluno, de evolução cognitiva, de seu raciocínio, da imaginação e criatividade, do desenvolvimento de proatividade para que possam resolver problemas recorrendo a busca de soluções das diversas situações da vida, do dia a dia, de mundo (RUPEL, 2009).

Vale ressaltar que, para que haja um bom aproveitamento do aprendizado dos alunos em relação às aulas de geografia, a partir da adoção da metodologia lúdica como ferramenta, é necessário que eles tenham um conhecimento prévio sobre o assunto abordado, sendo ele adquirido também por métodos tradicionais de estudo na escola e em casa, a partir de leituras, das explicações dadas pelo professor, de anotações e da pesquisa. Portanto, a utilização da ludicidade como ferramenta única e principal no ensino-aprendizagem não é viável para o melhorar o desempenho e aprendizado do aluno. O lúdico é uma ferramenta auxiliar na metodologia de ensino e, portanto, facilitando o entendimento do conteúdo ministrado nas aulas e no desenvolvimento cognitivo, sociocultural, de criatividade, de imaginação e socialização da criança, como anteriormente supracitado.

## REFERÊNCIAS

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

\_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: geografia.** Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. 156 p.

FAGUNDES, R. P. **Teorias do Desenvolvimento, a partir de Jean Piaget e Lev Vygotsky.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Federal do Pará – Faculdade de Educação e Ciências Sociais. Abaetetuba, p. 24, 2022. Disponível em: <https://bdm.ufpa.br:8443/handle/prefix/4482>. Acesso 5 ago. 2023

FERNANDES, T. G. et al. **A CONSTRUÇÃO DE MAQUETES COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA.** Revista Equador (UFPI), v. 7, n 2, p.96 – 109, 2018. Disponível em: <https://comunicata.ufpi.br/index.php/equador/article/view/7742/4904>. Acesso 13 ago. 2023

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 25 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HENDLER, V. B. **O LÚDICO NAS PRIMEIRAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL.** Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – FAGED/UFRGS. Três Cachoeiras, p. 52, 2010.

JUNIOR, Adson De Lima Aragão et al. **O lúdico no ensino de geografia: um relato de experiência a partir da produção de climogramas.** Anais VII ENID & V ENFOPROF / UEPB... Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/64585>>. Acesso 15 ago. 2023.

MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o Lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artmed, 2005.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Conselho Nacional de Educação Conselho Pleno. RESOLUÇÃO CNE/CP Nº 2, DE 22 DE DEZEMBRO DE 2017.** Diário Oficial da União, Brasília, 22 dez. 2017, Seção 1, pp. 41 a 44.



PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** In: RIOS, P. P. S; SILVA, T. O. da. **O lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental: a brincadeira deve continuar.** Anais V CONEDU. Campina Grande: Realize, 2018. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/48156>. Acesso 30 jun. 2023.

PINHEIRO, I. A.; SANTOS, V. S.; FILHO, F. G. R. **BRINCAR DE GEOGRAFIA: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem.** Revista Equador (UFPI), v. 2, n. 2, p. 25-41, jul./dez. 2013. Disponível em: <https://revistas.ufpi.br/index.php/equador/article/view/1451>. Acesso 11 ago. 2023

RIOS, P. P. S; SILVA, T. O. da. **O lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental: a brincadeira deve continuar.** Anais V CONEDU. Campina Grande: Realize, 2018. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/48156>. Acesso 30 jun. 2023.

RUPEL, M. A. P. **Atividades lúdicas: proposições metodológicas para o ensino da Geografia Escolar.** PDE Universidade Federal do Paraná, 2009. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1634-8>. Acesso 5 ago. 2023.

SANTOS, S. C. Dos. **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM.** Monografia (Pós-graduação Especialização em Gestão Educacional) – Universidade Federal de Santa Maria – UFSM. Santa Maria, p. 50, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/393>. Acesso 30 jun. 2023.

SANTOS, P. H. De. **Práticas lúdicas como ferramentas no processo ensino e aprendizagem de geografia.** Anais VII ENALIC. Campina Grande: Realize, 2018. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/51612>. Acesso 13 ago. 2023.

SGARBI, C; MOTA, R. S. Da. **Ludicidade no ensino Fundamental.** Revista Latino-Americana de Estudos Científico - RELAEC, v. 3, p. 1-27, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/ipa/article/view/37392>. Acesso 5 ago. 2023.

SILVA, L. C.; BETARZZO, C. J. **LÚDICO, A GEOGRAFIA E A MEDIAÇÃO DIDÁTICA**. Revista Eletrônica Geoaraguaia. [S. l.], v. 3, n. 2, 2013. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/geo/article/view/4868>. Acesso 13 ago. 2023.

SILVA, M. M. C.; SILVA, C. R.; SILVA, R. P.; SILVA, L. A. P. **Dificuldades de Aprendizagem no Ensino de Geografia no 7º ano da U.E. Florisa Silva em Canto do Buriti-PI**. Pesquisar - Revista de Estudos e Pesquisas em Ensino de Geografia. Florianópolis, v. 1, n. 2, out. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/pesquisar/article/view/66616>. Acesso 7 ago. 2023.

SOUZA, Juliana Marques Paiva de. **O Lúdico e as Metodologias Ativas: Possibilidades e Limites nas Ações Pedagógicas**. 11 ed. Rio de Janeiro: Imperial, 2019.

SUAREZ, V. R.; MOTA, R. S.; VAZ, B. R. G. **Ludicidade e a aprendizagem**. Revista Latino-Americana de Estudos Científico – RELAEC, v. 3, n. 13, jan.-fev. 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/ipa/article/view/37381>. Acesso 30 jun. 2023

VIAL, Jean. **Jogo e educação: as ludotecas**. 1 ed. Petrópolis: Vozes, 2015.