

O LÚDICO NO ENSINO DA GEOGRAFIA

THE LUDIC IN GEOGRAPHY TEACHING

Karla Andréa Tavares da Silva ¹

RESUMO

Esse artigo visa à utilização de jogos lúdicos como auxílio no processo de ensino e aprendizagem durante a construção de novos conhecimentos, pois este recurso permite que a criança vivencie experiências nas áreas cognitiva, afetiva e psicomotora. O lúdico é uma ferramenta importante para o professor mediar a construção de conhecimento de forma mais dinâmica e atraente, contemplando os interesses e necessidades dos alunos e possibilitando que ocorra uma aprendizagem qualitativa no processo de ensino e aprendizagem. As atividades lúdicas são utilizadas como meios de expressão de ansiedades, emoções e afetos, permitindo que o aluno desenvolva a sua autoconfiança e se ajuste ao grupo em que está inserido, e o papel do professor é essencial no planejamento propondo prática de ensinar relacionada com a confecção de jogos como o Bingo, o Dominó, o Jogo da memória, as palavras cruzadas e o caça-palavras, adaptados às suas disciplinas e faixa etária.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos. Ludicidade. Ensino da Geografia.

ABSTRACT

This article aims to use playful games as an aid in the teaching and learning process during the construction of new knowledge, because this resource allows the child to experience experiences in the cognitive, affective, and psychomotor areas. The playfulness is an important tool for the teacher to mediate the construction of knowledge in a more dynamic and attractive way, contemplating the students' interests and needs and allowing a qualitative learning to occur in the teaching and learning process. Playful activities are used as a means of expressing anxieties, emotions, and affections, allowing the student to develop self-confidence and adjust to the group he or she belongs to. The teacher's role is essential in planning and proposing teaching practices related to the making of games such as Bingo, Dominoes, the Memory Game, crossword puzzles, and word searches, adapted to their subjects and age group.

KEYWORD: Games. Playfulness. Teaching Geography.

¹ Mestranda em Ciências da Educação pela ACU – Absolute Christian University. Especialização em Psicopedagogia no Processo de Ensino Aprendizagem - Claretiano Centro Universitário, Claretiano/BAT. **E-MAIL:** karlytakarla509@gmail.com. **CURRÍCULO LATTES:** lattes.cnpq.br/9704549075690225

INTRODUÇÃO

A Geografia é uma ciência que proporciona conhecimento e descobertas, porém utiliza-se bastante somente o livro didático tornando a aula chata e monótona, onde o aluno muitas vezes não quer estudar, pois não tem nada a ver com a sua realidade, por isso é importante utilizar métodos de ensino diferenciados que aproximem esses alunos com a disciplina e o seu dia a dia.

A pesquisa sobre o lúdico no ensino da geografia buscar mostrar como as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem, valorizando as habilidades como memorização, imaginação, respeito, participação, envolvimento que são desenvolvidas na aplicação da ludicidade, visto que o lúdico desenvolve a atenção e concentração auxiliando no processo de desenvolvimento da cognição.

O lúdico é uma ferramenta de ensino valorizada e esteve presente em todas as etapas de existência do ser humano auxiliando na sua formação, resalto ainda que é um método de ensino aceito pela maioria dos alunos, justamente pelo aspecto participativo onde o aluno deixa de ser mero ouvinte e repetidor dos conteúdos, para ser um aluno participativo na construção do seu próprio conhecimento.

Os jogos estão presentes desde a antiguidade na vida das pessoas, mas para que essa prática de ensino seja eficaz e necessário que o professor oriente e direcione a brincadeira com intuito educativo e sejam desenvolvidas habilidades intelectuais acerca da proposta pedagógica do jogo.

O objetivo principal é a utilização de ferramentas lúdicas no processo de aprendizagem no ensino da geografia, atividades que estimulem o aluno a ser participativo e construtivo, visto que, os jogos podem ser construídos e montados pelos próprios alunos em sala de aula, pois em pleno século XXI somente o uso do livro didático como único recurso pedagógico não corresponde às expectativas do aluno moderno, pois,

não desperta o interesse do aluno na participação da aula.

Utilizar o lúdico no ensino da geografia é um grande passo para a mudança do professor quanto a sua metodologia diferenciando-a e buscando um ensino contextualizado, significativo e atrativo para realizar uma atividade desafiadora na busca do conhecimento.

Conhecer a maneira de como trabalhar de forma lúdica no ensino da geografia, pois sem o domínio de como trabalhar a ferramenta o professor pode não ter êxito na formação de seus alunos, o lúdico é um instrumento metodológico, mas se utilizado de forma sábia.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada se resume em revisão bibliográfica, por meio de consulta aos Parâmetros Curriculares Nacionais 6º ao 9º- Geografia a autores (ALMEIDA, BRENELLY e SCHWARTZ) e que já possui uma discussão nesse campo do ensino Lúdico com o interesse em mostrar a importância no uso dos jogos na aquisição de conhecimento, e como o uso dessas atividades lúdicas na prática pedagógica trazem resultados positivos. Foram também consultadas obras de autores na área da pesquisa metodológica, autores como (BONAT, RAMPAZZO e STEFANELLO), cujas informações embasaram esse projeto. “Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto”. (FONSECA, 2002, p.31).

A pesquisa bibliográfica é feita a partir de levantamentos de referências teóricas “já analisadas, e publicadas por meio de escrito e eletrônicos, como livros, artigos científicos, página de Web sites” (Matos e Lerche:40) sobre o tema a estudar. (APUD BONAT,2009,p.31)

Qualquer espécie de pesquisa, em qualquer área, supõe e exige uma pesquisa bibliográfica prévia, quer para levantamento da situação da questão,

quer para fundamentação teórica, ou ainda para justificar os limites e contribuições da própria pesquisa. (RAMPAZZO,2005, p.53).

DESENVOLVIMENTO:

HISTÓRICO DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO

Desde o início dos tempos os jogos constituíram uma atividade realizada nas diversas culturas. Na Grécia Antiga, Platão já afirmava (427-348) que os primeiros anos da criança deviam ser ocupados por jogos educativos. Entre os egípcios, romanos os jogos serviam de meio para a geração mais jovem aprender com os mais velhos os valores e conhecimentos, bem como as normas dos padrões de vida social.

A palavra jogo foi originada do latim “*incus*”, que quer dizer diversão, brincadeira. O jogo é utilizado desde os primórdios da civilização como forma de aprendizagem e socialização e tido como bons instrumentos de aquisição de conhecimento.

“Os jesuítas editaram em latim tratados de ginásticas que forneciam regras dos jogos recomendados e passaram a aplicar nos colégios, dança, comédia, os jogos de azar, transformados em práticas educativas de aprendizagem da ortografia e gramática”. (NUNES, 2003.p.21)

O jogo já existe desde as antigas civilizações. Gregos e romanos que já conheciam a importância do uso dos jogos na aprendizagem, mesmo vindo de uma sociedade primitiva, serviam para conscientizar a função social fazendo com que as gerações mais novas aprendessem com os mais velhos os valores culturais.

“Assim, apesar da sua existência ter sido bem mais antiga, os jogos vieram a ter seu papel realmente relacionado com a educação da criança no século XVI, com o período da Renascença e o surgimento da educação humanística”. (JESUS, 2010, p.7). A influência do cristianismo com métodos de ensino baseado em

memorização e com ação disciplinadora levou ao declínio a prática de jogos para auxiliar na educação, considerando os jogos uma péssima influência na formação dos jovens.

Com o Renascimento o jogo passou a ser visto como algo benéfico ao jovem, tendo em vista o reconhecimento dos jogos no processo de ensino e aprendizagem. Os colégios jesuítas colocaram em prática o uso dos jogos nas escolas.

“No Brasil, com a chegada da Companhia de Jesus na cidade de Salvador, em março de 1549, religiosos decididos a lutar em prol do catolicismo se agarraram a esse processo educacional”. (JESUS, 2010, p.4). No século XVIII a criança começou a ser vista de forma diferente do adulto, onde o brincar passou a ser visto associado à idade da criança.

“Nos Estados Unidos, na virada do século XVIII/XIV, passou-se a aderir à proposta do filósofo Froebel (1782 – 1852), que acreditava que o brincar livre e o uso de jogos para educar crianças no pré-escolar poderiam ser introduzidos no contexto infantil, considerando que a criança desperta as habilidades mediante estímulos”. (JESUS,2010,p.4).

A proposta de Froebel foi disseminada por missionários cristãos protestantes em muitos países da Ásia e da América latina, que acreditavam que o ensino com jogos trazia um melhor rendimento, visto que as crianças aprendiam melhor brincando. Trazendo força ao ensino com jogos supervisionado e com objetivo de aquisição de conhecimentos escolares.

ASPECTOS CONTEMPORANEOS:

CONCEITUANDO JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA

A concepção de jogo está integrada tanto ao brinquedo quanto à brincadeira. O brincar caracteriza tanto a brincadeira como o jogo e o brinquedo como objeto suporte da brincadeira e/ou do jogo. No Brasil,

jogo, brincadeira e brinquedo tem um nível de conceituação indistinta, com poucos conceitos relacionados ao tema. Cada sociedade constrói o seu conceito de jogo de acordo com os valores, crenças e maneira como vivem.

Os brinquedos podem ser considerados: estruturados e não estruturados. São designados de brinquedos estruturados aqueles que já são adquiridos prontos e os brinquedos não estruturados não são provenientes de indústrias, assim são simples objetos como paus ou pedras, que nas mãos das crianças adquirem novo significado, podendo transformar-se em um brinquedo.

É importante para a criança a participação dos pais e professores na confecção dos jogos que serão utilizados pela criança na aprendizagem como jogo de boliche utilizando material reciclável, com garrafas plásticas, onde ainda estará desenvolvendo a consciência sobre a preservação do meio ambiente. “Através da brincadeira, explorar a criatividade, o movimento, a solidariedade, o desenvolvimento cultural, a assimilação de novos conhecimentos e as relações”. (JESUS, 2010, p.2).

A palavra “*jogo*”, de acordo com o dicionário eletrônico de Língua Portuguesa Infopédia, apresenta diferentes definições “atividade lúdica ou competitiva em que há regras estabelecidas em que os participantes se opõem, pretendendo cada um ganhar ou conseguir melhor resultado que o outro”, “série de regras a cumprir numa atividade lúdica ou competitiva”, “conjunto de peças que permitem a realização de uma atividade lúdica”. “O jogo possibilita a criação de ações e regras, que definem quem perde e quem ganha. Ele é construtivo porque pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade, estimulando a motivação”. (JESUS, 2010, p.7).

Para a palavra “*brincadeira*”, segundo o dicionário Aurélio (1993, p.84) dentre os diversos significados, encontramos como definição “entretenimento, passatempo, divertimento”. “Já a

brincadeira é a verdadeira ação da criança ao realizar as regras do jogo vivendo mais o lúdico, proporcionando alegria e liberdade”. (JESUS, 2010, p.7).

ENSINAR DE FORMA LÚDICA

Ensinar de forma lúdica desperta no aluno o interesse participativo em construir seu aprendizado levando-o a ser crítico. O aluno será ativo nesse processo de construção de conhecimento e o educador tem o papel despertar o interesse do aluno para promover a educação eficiente com participação social.

E cabe ao educador quebrar essa barreira no que diz respeito ao uso de jogos no ambiente escolar, pois os jogos não são apenas passatempo sem base teórica, a eficácia e uso dos jogos depende da criatividade e organização na sua exposição pelo professor. “O maior problema encontra-se naquilo que podemos denominar de natureza de jogo, isto é, na definição do essencial daquilo que seja o verdadeiro jogo”. (NUNES, 2003. p.41)

As atividades lúdicas quando são embasadas e organizadas de forma coerente com os assuntos ministrados em sala de aula apresentam resultados satisfatórios, visto que, os alunos já tem noção sobre o tema e vão associar a teoria com a prática e consequentemente formar sua opinião através dessa participação ativa.

No ensino tradicional são excluídas as atividades lúdicas por achar que essas atividades eram apenas brincadeiras, sem valor educativo, essa falta de conhecimento do seu verdadeiro sentido. “Assim, o professor deverá ter consciência que muitos deverão ser os recursos didáticos utilizados no processo da aprendizagem para contemplar essa diversidade que caracteriza o universo da sala de aula”. (PCN, 1997, p.133).

É preciso reencontrar novas direções para a prática pedagógica, visto que o uso de jogos é um instrumento com regras e adaptação que permite criar

benefícios para desenvolver e progredir a capacidade do aluno desde que seja utilizado de forma planejada de acordo com sua faixa etária.

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica está garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver em profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (NUNES,2003, pág.63).

Uma escola lúdica busca a formação de alunos críticos, criativos, conscientes, transformadores com capacidade de vivenciar experiências, participação democrática e solidária. As Atividades com textos, músicas e danças onde se utiliza o lúdico divertem, motivam e chamam a atenção para o que está sendo proposto pelo professor interagindo aluno com aluno e aluno com professor.

Embora com diferentes ênfases todas as teorias de jogos e da brincadeira, desde os clássicos até as mais recentes, apontam para a importância do lúdico como meio privilegiado de expressão e de aprendizagem infantil, reconhecendo não haver nada significativo na estruturação e no desenvolvimento de uma criança que não se passe pelo brincar (Rodulfo,1990) (apud SCHWARTZ, p.4).

Ao passar dos anos ocorreram grandes transformações na sociedade moderna e com o advento da globalização e o uso de novas tecnologias da informação e comunicação inseriram mudanças nas formas de aquisições de conhecimento, onde o aluno em sua maioria detém o uso dessas novas tecnologias para buscar o conhecimento. E a ludicidade aparece como uma forma de desenvolver atividades (jogos, danças, músicas e dramatizações) tornando as aulas mais

interativas e dinâmicas, visto que ainda em pleno século XXI muitas escolas, principalmente públicas, ainda não possuem equipamentos modernos para desenvolver atividades diferenciadas, e muitas vezes as atividades lúdicas é uma maneira de diferenciar as aulas com os poucos recursos oferecido pela escola.

Cada vez mais os meios de comunicação penetram na vida dos alunos. A televisão, os computadores permitem que eles interajam ao vivo com diferentes lugares do mundo. Os programas de televisão interativos, ao colocar públicos de diferentes lugares em transmissão simultânea e instantânea dos fatos, permitem que os alunos entrem e saiam dos lugares pelo imaginário de forma muito rápida. A Internet cada vez mais facilita que uma parte significativa dos alunos navegue pelas infovias do computador. (PCN,1997 p.31).

É necessário que o professor tenha essa visão e elabore aulas dinâmicas para despertar no aluno a vontade de participar e aprender na busca de novas informações ou ampliação do conhecimento já adquirido no seu meio, criando no aluno o respeito, o obedecer a comandos e ampliação das relações sociais construindo assim seu conhecimento de forma integral. “O movimento da escola nova e os novos ideais de ensino, o jogo é cada vez mais utilizado com a finalidade de facilitar a tarefas escolares”. (BRENELLI, 1996, p.19).

LÚDICO NO ENSINO DA GEOGRAFIA

A geografia clássica foi tida como uma disciplina que estudava um pouco de tudo, porém a fragmentação das instâncias faz com que os alunos estudem tudo separadamente, obtendo uma visão fragmentada do todo. Falava dos aspectos da natureza, relevo, hidrografia, entre outros, mas que não se aprofundava em nada, os alunos tinham apenas que decorar suas

coordenadas, os países, regiões, nomes de rios, biomas e entre outros.

Com essa metodologia os alunos não conseguiram estabelecer relação da disciplina com suas vidas, essa desconectividade faz com que os alunos achem a geografia uma disciplina sem muita importância. O conhecimento científico possui conexão com as vivências de um ser, basta apenas interligar essas informações.

A nova geografia escolar está interligada com todas as áreas de conhecimento, o físico e o Humano. Essa conectividade ajuda o professor a desenvolver diversas atividades que prendem a atenção dos alunos e despertam a sua criatividade. Existem diversas possibilidades para uma aula participativa como a produção de filtros naturais, pluviômetros, composteira, materiais artesanais feitos com matéria reciclado ou naturais, além de pequenas hortas.

O professor da nova Geografia escolar deve romper com o distanciamento da realidade vivida e a estudada, devendo iniciar os estudos dos alunos a partir da realidade vivida por eles. O educador deve sempre tentar remeter o ensino da geografia ao cotidiano dos alunos, sempre buscando a memória das vivências dos próprios educados.

A diversidade das fontes de informações e dos recursos didáticos é condição essencial para o ensino aprendizagem. O livro didático pode continuar como um dos recursos, porém, não mais o único e determinante no fazer escolar.

O lúdico no ensino da geografia facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaboram para uma boa socialização, expressão, comunicação e construção do conhecimento. Existe um padrão de comportamento no campo profissional onde brincar é perder tempo, porém o brincar não põe em risco a autonomia do educador, estabelece uma relação de cumplicidade ajudando na convivência e no processo de aprendizagem.

Os conteúdos lúdicos são muito importantes na aprendizagem. Isto porque é muito importante inserir

nas crianças a noção que aprender pode ser divertido. As iniciativas lúdicas nas escolas potencializam a criatividade, e contribuem para o desenvolvimento intelectual dos alunos.

JOGOS: APLICAÇÃO NO ENSINO DA GEOGRAFIA

Os jogos tem o objetivo de propor aos alunos um aprendizado lúdico e motivador, desenvolvendo habilidades importantes na sua formação como atenção, observação, interação e participação. Os jogos pedagógicos desenvolvem o lúdico associando a realidade do aluno, estimulando a fixação, integração, revisão e socialização de atividades em grupos.

Estes instrumentos quando produzidos pelos alunos possibilitam uma satisfação e interação maior com os conteúdos dado em sala de aula, pois os alunos vão poder criar seus conceitos, observar desde a etapa inicial a final da confecção do objeto de estudo neste os alunos são sujeitos ativos no processo de ensino e aprendizagem tornando o ambiente descontraído e vivo.

O professor deve planejar o seu uso elaborando uma proposta didática eficiente, selecionando previamente o material a ser trabalhado, o conteúdo, a construção, separação dos grupos posteriormente executar a sua aplicação em sala de aula.

JOGOS UTILIZADOS NA GEOGRAFIA:

DOMINÓ GEOGRÁFICO - ESTADOS BRASILEIROS

O domino geográfico tem como objetivo identificar e localizar no mapa o território brasileiro e sua posição geográfica com seus estados e capitais durante todo o jogo. Os alunos confeccionam as peças em material de cartolina ou papelão, recortando em 27 peças com formato retangular, medindo 6 cm x 3, dividindo em duas partes iguais, escreve os nomes dos estados e capitais. Dividir a turma em grupos de três a quatro componentes. Cada grupo deve ter um dominó geográfico completo com as 27 peças e cada integrante

do grupo deve ter um mapa político do Brasil. As peças devem ser colocadas sucessivamente, como em um dominó. Ganha o jogo o aluno que ficar sem peças.

BINGO GEOGRÁFICO DOS ESTADOS BRASILEIROS

O bingo pode ser trabalhado com vários temas, onde o professor ou o aluno elaboram as perguntas e as cartelas divididas em 16 quadradinhos, fazendo a montagem colocando o nome dos estados brasileiros no quadro com sua sigla e pedir para os alunos montar sua própria cartela, eles deverão escolher 15 estados e reservar um quadradinho com a palavra Bingo. Preparar uma dica para cada estado, colocar as dicas para ser sorteadas, onde o aluno deverá posicionar a sua rosa-dos-ventos no mapa do Brasil, reconhecendo as direções cardeais e colaterais. O aluno que marcar uma coluna ou cartela cheia ganhará o jogo.

JOGO DA VELHA

O jogo da velha pode ser utilizado para revisar conteúdos dados em sala de aula proporcionando uma revisão de forma dinâmica e lúdica. Selecionar material de papel de cores diferentes, medindo a base de papelão 35 cm X 38 cm e encapa-lo com papel dobradura marrom. Medir os papéis coloridos 10 cm X 10cm., recorta-os totalizando-os 9, pois cada cor é referente a uma pergunta. Fazer um molde do X e do O, que simbolizará cada jogador. Formular 09 perguntas referentes ao tema da revisão da aula. Formar as equipes do X e a do O. A equipe que iniciar o jogo deve escolher o quadrado que deseja marcar o seu símbolo e então o controlador do jogo deve fazer a pergunta correspondente a cor do quadrado, caso a equipe acerte o símbolo é marcado, porém se a equipe errar passará sua vez à outra equipe, sem obter pontuação. A equipe que primeiro marcar uma sequência de três símbolos ganha o jogo.

GEOGRAFIA - PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS (PCN)

Adquirir conhecimentos básicos de Geografia é algo importante para a vida em sociedade, em particular para o desempenho das funções de cidadania: cada cidadão, ao conhecer as características sociais, culturais e naturais do lugar onde vive, bem como as de outros lugares, pode comparar, explicar, compreender e especializar as múltiplas relações que diferentes sociedades em épocas variadas estabeleceram e estabelecem com a natureza na construção de seu espaço geográfico.

A aquisição desses conhecimentos permite maior consciência dos limites e responsabilidades da ação individual e coletiva com relação ao seu lugar e a contextos mais amplos, da escala nacional a mundial. Para tanto, a seleção de conteúdos de Geografia para o ensino fundamental deve contemplar temáticas de relevância social, cuja compreensão, por parte dos alunos, mostra-se essencial em sua formação como cidadão.

O estudo de Geografia permite que os alunos desenvolvam hábitos e construam valores significativos para a vida em sociedade. Os conteúdos selecionados devem permitir o pleno desenvolvimento do papel de cada um na construção de uma identidade com o lugar onde vive e, em sentido mais abrangente, com a nação brasileira e mesmo com o mundo, valorizando os aspectos socioambientais que caracterizam seu patrimônio cultural e ambiental.

Devem permitir, também, o desenvolvimento da consciência de que o território nacional é constituído por múltiplas e variadas culturas, povos e etnias, distintos em suas percepções e relações com o espaço, desenvolvendo atitudes de respeito às diferenças socioculturais que marcam a sociedade brasileira.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A disciplina de Geografia é necessária para formar cidadãos capazes de atuarem de forma concreta no espaço escolar podendo contribuir para que o aluno se forme enquanto cidadão do mundo, responsável por sua transformação e evolução. É importante reter a atenção sobre a importância, e a necessidade de desenvolver atividades lúdicas que estimulem o interesse do aluno no ensino da Geografia desenvolvimento habilidades e atitudes que garantam a aquisição de conhecimentos, como também meios para refletir, analisar, sintetizar e classificar o processo de aprendizagem. Para tornar a aula mais interessante é necessário que o professor adquira técnicas metodológicas mais dinâmicas e diferenciadas que facilitem a interação de toda a turma, podendo ser construção de jogos pedagógicos com uso de desenhos/imagens, o uso de charge, produções de cordéis, músicas e poemas onde os discentes possam se expressar surgindo assim o interesse pelo conteúdo. O professor precisa ficar sempre atento aos conteúdos de geografia e as práticas utilizadas, pois a geografia forma cidadãos para viver em sociedade, visto que o ensino não é estático, está em constante transformação. O ensino passa por um processo de atualização para que os fatos da atualidade não passem despercebidos pelas escolas. Com isso, para garantir um bom ensino de geografia, é preciso que os professores abandonem a concepção clássica de memorização e a utilização de apenas aulas expositivas, passando a incluir atividades lúdicas que visem participação e colaboração dos alunos na aprendizagem. Os educadores devem ter consciência que a geografia é uma disciplina que forma cidadãos e deve proporcionar o desenvolvimento de um indivíduo crítico, questionador e autônomo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica**. Ed. Loyola, 2003.p.21-63.

BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo Como Espaço Para Pensar**. 8ª Edição

p.19.

BONAT, Débora. **Metodologia da pesquisa**. 3ª ed. Curitiba. 2009.p.15.

DICIONARIO AURELIO DA LINGUA PORTUGUESA. Autor: FERREIRA, **AURELIO BUARQUE DE HOLANDA**(1993)

FONSECA, João José Saraiva. **Metodologia da Pesquisa Científica**. Ceará. 2002.p.31.

JESUS,Ana Cristina Alves de. **Como Aplicar Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Rio de janeiro. Brasport. 2010.

KISHIMOTO,Tizuco M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez,2017.

RAMPAZZO,Tino. **Metodologia científica** (Para alunos dos cursos de graduação e pós-graduação)3ª ed.Loyola.2005.p.53

SCHWARTZ, Gisele Maria. **Dinâmica Lúdica**. Ed. Novos Olhares. Barueri. 2004.p.4.

STEFANELLO, Ana Clarissa. **Didática e Avaliação no Ensino da Geografia**. V.2.