

PROJETO GEOARTES: PROPOSTA METODOLÓGICA AO ENSINO DE GEOGRAFIA

GEOARTES PROJECT: METHODOLOGICAL PROPOSAL FOR GEOGRAPHY TEACHING

Rosângela Lábia Peres dos Santos¹
 Lúcio Keury Almeida Galdino²
 Marcelo Santos da Silva³

- 1 Professora do Ensino Básico da Secretária de Educação do Estado Roraima - SEED/RR. Acadêmica do Curso de Especialização em Geografia com Ênfase no Ensino da Universidade Estadual de Roraima - UERR. E-mail: rosangela_peres40@hotmail.com
 2 Professor do Curso de Geografia da Universidade Estadual de Roraima - UERR. Doutor em Geografia pela Universidade Federal do Ceará - UFC. E-mail: lkagaldino@yahoo.com.br
 3 Professor do Curso de Geografia da Universidade Estadual de Roraima - UERR. Mestre em Agroecossistema pela Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC. E-mail: natal.boavista@gmail.com

RESUMO: Atualmente é essencial no âmbito da educação, o desenvolvimento de metodologias para o melhoramento do processo de ensino-aprendizagem. Neste sentido, esta pesquisa apresenta o Projeto Geoartes. Tendo como objetivo propor o desenvolvimento de atividades que estimulem o conhecimento e a aprendizagem referente ao conteúdo de Cartografia aos alunos do Ensino Básico. Metodologicamente, a pesquisa foi dividida em duas etapas: Acadêmica, com leituras e discussões de bibliografias sobre o tema ensino-aprendizagem e planejamento de atividades e Escolar, aplicabilidade/execução desenvolvida em três encontros voltados à confecção de jogos lúdicos e educativo. Espera-se que o projeto contribua para futuras ações pedagógicas de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Ensino de Geografia. Cartografia. Projeto Geoartes.

ABSTRACT: Currently, it is essential in the field of education, the development of methodologies to improve the teaching-learning process. In this sense, this research presents the Geoartes Project. Aiming to propose the development of activities that stimulate knowledge and learning regarding the content of Cartography to students of Basic Education. Methodologically, the research was divided into two stages: Academic, with readings and discussions of bibliographies on the theme teaching-learning and activity planning and, School, applicability / execution developed in three meetings aimed at making playful and educational games. The project is expected to contribute to future teaching-learning pedagogical actions.

Keywords: Geography Teaching. Mapping. Geoartes Project.

Sumário: Introdução - 1 Ensino, Geografia e Cartografia: Uma Breve Reflexão - 2 Proposta dos Jogos Lúdicos ao Projeto Geoartes - Considerações Finais - Referências.

INTRODUÇÃO

A Geografia é considerada uma ciência relativamente nova, do Século XIX, entretanto Moreira (2005) faz refletir sobre o pretérito cabendo ancorar na História da Antiguidade, onde os filósofos Heródoto e Estrabão fizeram seus primeiros relatos de viagens, escritos literários, relatórios de campo e obras que agrupavam os conhecimentos dos fenômenos naturais revelando a descrição da paisagem, a interpretação e compreensão de mundo. Atualmente, a Geografia apresenta um contexto não mais daquela da História Antiga - do fazer sem saber que é Geografia - mas sim, a partir

da sua sistematização como Ciência que revela consigo uma gama de assuntos, temas e conteúdos a ser discutido e transmitido.

Considerando o atual cenário, nasce o Projeto Geoartes, a partir do interesse nas discussões ocorridas na disciplina de Cartografia Social Aplicada ao Ensino, ministrada no Curso de Especialização em Geografia com Ênfase no Ensino, da Universidade Estadual de Roraima (UERR). Por conseguinte, a ideia do projeto é romper com os paradigmas enfrentados, no processo de ensino-aprendizagem, por essa disciplina nas escolas fazendo refletir sobre os seguintes pontos: o processo de transmissão por parte do professor em ministrar o conteúdo; falta de interesse do aluno em aprender os conteúdos e; construção de materiais didáticos para trabalhar o melhoramento da aprendizagem em sala de aula.

Assim, é necessário desenvolver estratégias que auxiliarão o processo ensino-aprendizagem no âmbito educacional. Partindo desse pressuposto, o presente artigo apresentará o Projeto Geoartes que tem como objetivo desenvolver atividades lúdicas (jogos educacionais) à promoção dos conhecimentos interligados às dificuldades nos mais diversos temas e conteúdos da disciplina Geografia.

Neste sentido, a execução do Projeto Geoartes coloca-se como alternativa em trabalhar, de forma didática, no ambiente escolar e em simetria com a participação (engajamento) entre os professores e alunos. Contudo, espera-se a viabilidade da proposta que percorre por um viés caracterizado por planejamento e discussões, em sala de aula, o que, posteriormente, concretiza-se na execução em três (3) etapas, as quais serão informadas no decorrer deste texto.

Metodologicamente, a proposta do projeto foi dividida em duas (2) etapas, são elas: **i) acadêmica**, leituras e discussões de referências bibliográficas sobre o tema ensino-aprendizagem e planejamento das atividades na escola e **ii) escolar**, aplicabilidade/execução que deve ser desenvolvida em três (3) etapas voltadas à confecção dos trabalhos lúdicos e educativo, conforme resumidamente descrito no Quadro 1.

Quadro 1 - Etapas do Projeto

ETAPAS	DESCRIÇÃO
Organização	No primeiro encontro deverá ocorrer a escolha dos temas, que serão previamente analisados pelo professor; As temáticas escolhidas devem envolver conteúdos com baixo aproveitamento entre os alunos; Após, deverão ser criados grupos, com no máximo dez (10) alunos em cada equipe; Seguindo-se de um sorteio para definir quais temas os referidos grupos irão ser responsáveis em executar os trabalhos lúdicos.
Planejamento	Sob a orientação do professor, os alunos deverão iniciar a confecção dos materiais lúdicos, conforme as dúvidas apareçam, o professor de forma clara e sucinta fará os esclarecimentos.
Execução	O professor explicará aos alunos a logística das apresentações dos trabalhos lúdicos, que deverá findar com uma culminância.

Fonte: Autores (2019).

1 ENSINO, GEOGRAFIA E CARTOGRAFIA: UMA BREVE REFLEXÃO

Com o movimento de renovação do ensino da Geografia, vem à tona um contexto de abertura de espaços para discussões e debates científicos e o ensino voltado sob a luz do esforço em fazer o aluno compreender a produção do espaço geográfico em sua realidade e contradições, mediante o estímulo de uma reflexão pedagógica que tenha enfoque nos avanços teóricos da Geografia contemporânea (CAVALCANTI, 2006). O ensino de geografia pode ser transformado em direção a uma geografia educadora, necessitando que seja desenvolvida a criação de práticas que transformem temas de vida em veículos que permitam compreender o mundo (REGO, 2011).

Assim, no ensino da Geografia em sala de aula, tornam-se necessárias outras linguagens para a comunicação e transmissão dos conteúdos, que incluam os gêneros textuais e audiovisuais, a linguagem cartográfica e os próprios jogos pedagógicos, com a finalidade de possibilitar aos alunos alternativas de aprendizagem (ARAÚJO JUNIOR *et al.*, 2012).

Todavia, no contexto ensino-aprendizagem, os recursos didáticos são instrumentos importantes que tem como função mediar os vários tipos de materiais e linguagens, como, por exemplo: livros didáticos e paradidáticos; imagens de satélite; mapas gráficos; músicas; poemas; fotografias; filmes; videocliques e jogos. Se esses recursos forem bem desenvolvidos e aplicados, somados com propostas adequadas em sala, cria-se uma maior interação entre professor e aluno (RAMOS, 2012).

Neste sentido, destaca-se como relevante o aumento da carga quantitativa empregada em metodologias no ato de ensinar, pois maiores serão as possibilidades de assimilação por parte do educando, partindo dessa perspectiva, por meio, por exemplo, de jogos didáticos o professor proporciona ao educando uma aula dinâmica e quebra o paradigma da monotonia (RAMOS, 2012), como explicitado a seguir.

A utilização dos recursos didáticos de forma dinâmica em sala e com metodologias adequadas é possível instigar a participação do aluno e desenvolver o conhecimento de forma mais real e prazerosa, despertando no aluno o interesse pela disciplina e a participação nas aulas desenvolvidas (RAMOS, 2012, p. 24).

Na atualidade é essencial, no âmbito da educação básica, o desenvolvimento de metodologias para o processo de ensino-aprendizagem. Segundo Libâneo e Alves (2012), desde os estudos do escritor Compêndio que se entende pelas análises das metodologias de ensino, revigorada no século XIX, sendo compreendida a didática como uma ciência da formação humana, tendo como objeto de estudo o fenômeno educativo.

Ainda, segundo os autores, no que se refere ao professor mestre este deve “[...] aprimorar o seu trabalho apropriando-se de instrumentos de mediação desenvolvidos na experiência humana, que torna mais efetivo o ensino da matéria e a formação de ações mentais pelos alunos” (LIBÂNEO e ALVES, 2012, p. 56). Neste contexto, nota-se a importância que o docente tem para promover o conhecimento e discernimento, aplicando a melhor forma de ensino, visando o enriquecimento de conhecimento para o aluno, sabendo que

O processo de apropriação ocorre em contextos de práticas sociais, culturais e institucionais dadas à natureza social das funções superiores. Desse modo, o ensino acontece em meio a práticas correntes no entorno social e nas próprias situações de aprendizagem na escola e na sala de aula, dada a configuração dos ambientes sociais de aprendizagem. A zona de desenvolvimento próximo, portanto, supõe o contexto de ‘vivência’ do aluno, ou seja, os contextos socioculturais e institucionais (LIBÂNEO E ALVES, 2012, p. 44).

Deste modo, nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN, 1998), corroborada com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), a educação cartográfica é um conhecimento que se desenvolveu desde a pré-história, pela necessidade do homem em exercer as atividades indispensáveis à sua sobrevivência, portanto, é um saber necessário, a medida que a cartografia evoluía, foram criados signos e linguagens diferentes. Por meio da linguagem cartográfica é possível sintetizar informações, expressar conhecimentos, estudar situações, sempre envolvendo a ideia da produção espacial, representada por meio dos produtos cartográficos.

Corroborando com este contexto, Galdino (2015) revela que as gravuras rupestres levam para uma dimensão do entendimento das primeiras formas/sentidos/sentimentos de expressão humana deixadas como linguagens, no sentido de espacialização e apropriação do espaço geográfico, marcando o domínio do homem sobre algum território/territorialidade, no caráter de verbalizar as suas expressões cognitivas espaciais. Arango (2007) aponta que

La aparición de los mapas parece incluso preceder a la escritura, pues tempranamente comenzaron a confeccionarse con una finalidad primigênia de tipo instrumental, utilizados en particular para la determinación de las distancias, el establecimiento de rutas y recorridos o la indentificación de emplazamientos y localizaciones que facilitarían el desplazamiento. Sin embargo, frente a ese carácter práctico emergió prontamente la idea del mapa como figuración de lo real, por lo que ya desde las primeras etapas de su desarrollo se puede hablar de dos de clasificación: el mapa instrumento, de carácter informativo y práctico y, el mapa imagen, el cual alberga una abstracción, un esfuerzo intelectual de construcción de un instrumento con fines prácticos pero revestido también de un carácter intangible como imagen, lo que lo convierte en una representación que integra las interpretaciones cosmológicas, políticas o religiosas, centradas en el mundo de aquel que lo dibuja (ARANGO, 2007, p. 157-158).

Os PCN de Geografia, assim como a BNCC, explicitam a relevância da Cartografia ao estabelecerem como objetivos, no estudo da disciplina no ensino fundamental, a utilização da linguagem cartográfica direcionando subsídios na obtenção de elementos epistemológicos a partir de documentos cartográficos, bem como, expor as representações espaciais inerente aos fenômenos geográficos. Neste contexto, os blocos temáticos sugerem que os conteúdos estejam pautados, na leitura e na compreensão das informações que são expressas em linguagem cartográfica (BRASIL, 1998).

Ainda, de acordo com os PCN de Geografia e BNCC, os principais produtos da cartografia que podem ser usados na Educação Básica são: fotografias, maquetes, globo, atlas, plantas, mapas, imagens de satélites, tabelas, quadros, jogos e tudo o que possa representar a linguagem visual (BRASIL, 1998).

No campo da geografia escolar a cartografia aparece como um elemento extremamente importante, pois traz consigo um contingente de informações e conhecimentos indispensáveis na formação do indivíduo. Nesse sentido, a cartografia aparece não como um emaranhado de informações a ser transmitida, mas sim, como uma linguagem a ser ensinada: a linguagem cartográfica. Partindo desse viés, Castellar (2005) comenta que

A cartografia, então, é considerada uma linguagem, um sistema código de comunicação imprescindível em todas as esferas da aprendizagem em geografia, articulando fatos, conceitos e sistemas conceituais que permitem ser e escrever as características do território. Nesse contexto, ela é uma opção metodológica, que implica utilizá-la em todos os conteúdos da geografia, para identificar e conhecer não apenas a localização dos países, mas entender as relações entre eles, compreender os conflitos e a ocupação do espaço (CASTELLAR, 2005, p. 216).

Desta forma, pautando-se em todos esses pressupostos teóricos e legais, fundamentou-se o presente trabalho dentro das concepções científicas de ensino-aprendizagem em Geografia, na perspectiva de utilização de metodologias lúdicas que possibilite, assim, uma aprendizagem transformadora.

2 PROPOSTA DOS JOGOS LÚDICOS AO PROJETO GEOARTES

O Projeto Geoarte prevê que no decorrer dos encontros para a confecção dos jogos, os alunos terão aulas explicativas visando mitigar a problemática enfrentada sobre os conhecimentos de cada jogo a ser confeccionado e, no ensejo, explicar a construção e aplicabilidade do jogo. Assim, os jogos a serem trabalhados no Projeto Geoartes, serão:

Jogo 01 - Globo dos Fusos

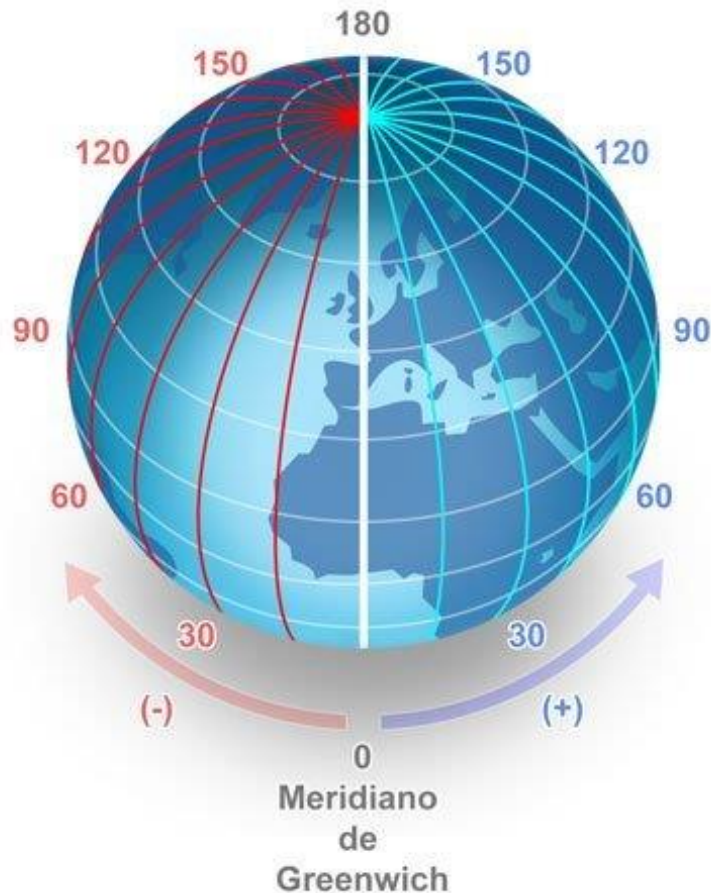
O Jogo dos Fusos é um recurso lúdico que poderá ser utilizado a partir do desenvolvimento de cartas com perguntas e respostas visando, primordialmente, repassar aos participantes os conhecimentos sobre os fusos horários, o que irá refletir em pensar algumas questões, tais como: o que é fuso horário? Como contamos os fusos horários? Quantos fusos horários existem? Por que existem fusos horários? E muitas outras questões que aparecem no decorrer do uso do globo.

Passo a passo na elaboração do jogo

Para elaboração do jogo do Globo dos Fusos é necessário o seguinte desenvolvimento:

- a) Primeiro momento, deverão ser expostos os materiais para o desenvolvimento do jogo (bola de isopor de 300mm, pincéis e tinta guache);
- b) Segundo momento, com os materiais a disposição, deverá se iniciada a confecção do globo terrestre com seus meridianos, nessa etapa os alunos, desenvolverão a arte em desenhar e pintar a bola na busca de expressar cada continente com uma cor diferente;
- c) Terceiro momento, após a tinta aplicada no globo ter secado totalmente, utilizar-se-á um pincel de cor preta para traçar toda a rede de fuso horário com os respectivos vinte e quatro fusos existentes;
- d) Quarto momento, com o auxílio de um vergalhão de ferro sob uma base de cimento construída para dar suporte será fixado o globo de forma correta para o melhor entendimento e assimilação do conteúdo previsto para este jogo, o globo construído pelos alunos deverá ser fixado de acordo com o exposto na figura 1;

Figura 1 - Imagem ilustrativa do globo dos fusos



Fonte: <https://www.sigantossatrilha.com/inglaterra-londres-observatorio-real-de-greenwich> (Acesso, 2019).

e) Quinto momento, os discentes, com o auxílio do docente deverão iniciar o jogo Globo dos Fusos, utilizando as cartas e o globo construído. É neste momento que serão desenvolvidos os questionamentos e argumentos, sempre mediado pelo professor. Com essa metodologia o processo de ensino-aprendizagem e a transmissão dos conhecimentos e dos conteúdos deverá fluir de forma dinâmica e interessante.

Jogo 02 - Rosa dos Fusos

O jogo Rosa dos Fusos consiste em compreender os conteúdos, de forma mais aprofundada, sobre fuso horário. Assim, para jogar será necessário que se tenha um conhecimento prévio que, por sua vez, devem ter sido trabalhados no jogo 01.

Para dar início ao jogo será necessário que o participante gire uma roleta, em forma de rosa dos ventos, como mostrado na figura 2, onde ela está centrada em um círculo com números de 0 a 12 positivos e 0 a 12 negativos. Esses números representam os 24 fusos, 12 para leste e 12 para oeste do meridiano de Greenwich.

Figura 2 - Imagem ilustrativa de rosa dos ventos



Fonte: <https://escolaeducacao.com.br/rosa-dos-ventos-o-que-e-historia-e-significado/> (Acesso, 2019)

O jogo será constituído por perguntas e respostas referente ao conteúdo de fuso horário. As questões do jogo devem ser lógicas e exigir contas básicas de matemática de adição e subtração. Neste sentido, exemplificando, se a ponta norte da rosa dos ventos indicar o número +3 (três positivo) e a ponta leste da rosa dos ventos parar em cima do número -9 (nove negativo), o participante será questionado da seguinte forma: se no fuso +3GMT são X horas que horas será no fuso-9GMT?

Cabe lembrar que nesse jogo, sempre o norte da roleta será a leste do meridiano de Greenwich, de onde partirá a referência da pergunta, esta será uma forma de se perguntar tendo em vista que o participante não poderá pegar qualquer ponta da rosa dos ventos, para tomar como base.

Passo a passo na elaboração do jogo

Para a confecção do jogo Rosa dos Fusos serão necessários os seguintes materiais:

- a) Duas (02) folhas de isopor (10 mm);
- b) Uma (01) bola branca;
- c) Duas (02) folhas de cartolina para desenhar o Mapa-múndi com os 24 fusos (figura 3) e a outra para realizar uma roleta com a rosa dos ventos com os pontos cardeais, colaterais e subcolaterais (figura 2).

Figura 3 - Imagens ilustrativas do material a ser confeccionado



Fonte: https://www.curso-objetivo.br/vestibular/roteiro_estudos/projecoes_cartograficas.aspx (Acesso, 2019).

Jogo 03 - Corrida dos Fusos

O jogo Corrida dos Fusos expõe elementos lúdicos e didáticos relevantes, pois propõe de forma sucinta tornar a compreensão do conteúdo de fusos horários, de forma simples e suave, envolvendo os participantes numa corrida com perguntas e respostas. A corrida tem suas bases elaboradas a partir de jogos já existentes, como banco imobiliário que é um jogo bastante utilizado ao redor do mundo, porém, sua essência tratará, basicamente, de questões do tema já mencionado, figura 4.

Figura 4 - Imagem ilustrativa da corrida dos fusos



Fonte: <https://www.istockphoto.com/nl/vector/board-game-ontwerpsjabloon-met-kid-in-race-auto-gm1168876499-322894742> (Acesso 2019).

Para a execução do jogo, será necessário: no mínimo três (03) pessoas, sendo um (01) mediador e dois (02) participantes; um (01) dado e tampas de garrafa PET. O jogo requer, também, cartas com perguntas referentes ao conteúdo proposto (cada pergunta deve apresentar quatro opções/respostas diferentes). No decorrer do jogo serão elaboradas perguntas referentes ao tema proposto (fusos horários) e para que o jogador avance as casas sorteadas no dado, o participante tem que acertar as respostas das perguntas do jogo.

Cabe ressaltar que na elaboração do jogo, os participantes devem utilizar, quando for possível, materiais recicláveis, pois é fundamental que as propostas de elaboração dos jogos didáticos tenham custo baixo e que possa valorizar a questão ecológica nas práticas da docência.

Passo a passo na elaboração do jogo

Para a confecção do jogo Corrida dos Fusos serão necessários os seguintes materiais:

- a) Uma (01) folha de isopor (10 mm), que servirá como base ou tabuleiro do jogo, como exemplificado na figura 4;
- b) Folhas de cartolina, garrafas PET, papelão, seixo e tecido TNT, esses materiais serão usados para confecção das árvores, casas e apartamentos e outros objetos de acordo com a criatividade dos alunos;
- c) Tampas de garrafas PET, de cores variadas;
- d) Um (01) dado.

A partir da confecção e execução dos jogos, espera-se que, na construção das atividades possam surgir desafios no desenvolvimento dos trabalhos. Acredita-se, também, que mesmo existindo limitações, os discentes e docentes se empenharão no desenvolvimento do projeto, enfrentando as possíveis desmotivações no processo construtivo, pois os empecilhos deverão ser enfrentados e os objetivos definidos serão moldados com empolgação e motivação à medida que se desenvolvam as atividades.

Neste sentido Rau (2007) revela que diversos aspectos podem ser trabalhados por meio da confecção e da execução de jogos selecionados, e estes devem possuir objetivos que possam ajudar no desenvolvimento humano, como: aprender a lidar com a ansiedade; refletir sobre limites; estimular a autonomia; desenvolver e aprimorar as funções neurossensoriomotoras; desenvolver a atenção e a concentração; ampliar a elaboração de estratégias; estimular o raciocínio lógico e a criatividade.

Cabe reforçar que, dentro de um contexto no qual o caráter descontraído se sobressai como método de ensino-aprendizagem, não se limitando apenas aos conteúdos de matérias curriculares das escolas, sendo que o professor mesmo na elaboração e confecção de tais atividades já podem contar com a contribuição do próprio corpo discente, proporcionando assim uma experiência ao aluno no processo teoria e prática, possibilitando inúmeros saberes e valores em várias áreas da vida educacional e social do discente.

Estes pressupostos são relevantes e necessários para trabalhar com os alunos e, principalmente, com os conteúdos de fusos horários que por meio de jogos didáticos possibilitará uma aprendizagem mais prazerosa, e que conseqüentemente quebrará paradigmas da escola tradicional, desta forma Oliveira e Lopes (2016, p. 05) destaca que: “os fusos horários constituem um conteúdo curricular clássico no ensino de Geografia que frequentemente aparece associado à aprendizagem das noções/habilidades de orientação e de localização”.

Assim, objetiva-se, no que se refere aos futuros resultados, que a temática abordada no Projeto Geoartes enriqueça, exponencialmente, os conhecimentos dos alunos, pois o projeto tem sua

relevância na educação e o acesso a este conteúdo é enriquecedor nos dias atuais. Neste sentido, espera-se que os materiais didáticos que irão auxiliar e facilitar as práticas pedagógicas para o ensino de geografia, dê relevância e significância ao ensino (BASTOS, 2011). É necessário, ainda, que o docente utilize metodologias adequadas para favorecer a aprendizagem dos alunos, pois, somente desta forma conseguirá atender todos os tipos de alunos, o tornando, assim, um verdadeiro educador.

Oliveira e Lopes (2016, p. 03) destacam que: “o jogo possibilita a interação entre os próprios alunos e entre estes e o professor, e estimulam o estabelecimento de relações de aprendizagem, afetivas e de socialização”. Neste sentido, o trabalho com metodologias lúdicas torna o conteúdo geográfico de fácil compreensão, pois os jogos didáticos levam a interação de docentes e discentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a preparação (elaboração e realização) de jogos, almeja-se que o tema fuso horário seja um assunto comentado pelos corredores da escola, tanto pelos alunos como pelos profissionais envolvidos, evidenciando o reconhecimento da grandeza do projeto, principalmente no dia da apresentação dos trabalhos, onde gestores, professores, assistentes de alunos e todos os alunos irão prestigiar e adquirir conhecimentos sobre a temática exposta.

Em linhas gerais, o Projeto Geoartes deverá proporcionar desenvolvimentos de habilidades e conhecimentos na vida escolar e de todos que estarão empenhados neste desafio, tanto para a equipe que pensou e executou o projeto, quanto para os estudantes e demais membros da comunidade escolar.

Por fim, espera-se que o Projeto Geoartes a ser desenvolvido possa contribuir para futuras propostas pedagógicas de ensino-aprendizagem, onde os conteúdos educacionais envolvam teoria e trabalho prático, de forma que os alunos não os encarem como uma pena, mas que seja repassado e praticado de maneira lúdica, didática e descontraída.

REFERÊNCIAS

- ARANGO, V. M. El mapa de lo invisible: silêncios y gramática del poder em la cartografía. In: **Universitas Humanística**, n. 63, enero-junio, 2007, p. 155-179.
- ARAÚJO JUNIOR, A. M.; et al. A produção de material didático pedagógico em Geografia para o Ensino Fundamental: notas de uma experiência. **Revista Percursos**, v. 13, n. 02, p. 75- 93, jul./dez. 2012.
- BASTOS, P. A. Recursos didáticos e sua importância para as aulas de Geografia. **Revista Geografia: Pedagógica 2.0**. Ministério da Educação FNDE Periódicos. Editora Nacional, 2011, p. 44-50.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: História e Geografia**. Brasília: MEC, 1998.
- _____. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.
- CASTELLAR, S. M. V. Educação geográfica: a psicogenética e o conhecimento escolar. **Caderno Cedes**, Campinas, n.25, p.209-225, 2005.
- CAVALCANTI, L. S. **Geografia, escola e construção de conhecimentos**. Campinas, SP: Papi-rus, 2006.
- GALDINO, L. K. A et al. Cartografia social e territorialidade: reflexões na comunidade indígena Boca da Mata, Terra Indígena São Marcos – Roraima. In: **II Congresso internacional de Direito**,

cidade e meio ambiente/I Seminário internacional de Direito do consumidor e desenvolvimento sustentável/II Seminário de segurança pública e Direitos Humanos. Porto Velho, agosto, 2015, p. 421-429.

LIBÂNEO, J. C.; ALVES, N. **Temas de pedagogia: diálogos entre didática e currículo**. São Paulo: Cortez, 2012.

RAMOS, M. G. S. **A Importância dos Recursos Didáticos para o Ensino da Geografia no Ensino Fundamental nas Séries Finais**. Santa Maria – DF, 2012. Disponível em: <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/5101/1/2012_MartaGoncalvesdaSilvaRamos.pdf>.

Acesso em: 28.jul.2018.

MOREIRA, R. **O que é Geografia**. Coleção Primeiros Passos, 7. Reimpressão, São Paulo: Brasiliense, 2005.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2007.

REGO, N. Em direção a uma geografia educadora. In: REGO, N.; CASTROGIOVANNI, A. C.; KAERCHER, N. A. (Orgs.). **Geografia: práticas pedagógicas para o ensino médio: volume 2**. Porto Alegre: Penso, 2011.p.9-12.

OLIVEIRA, T. P.; LOPES, C. S. **Acertando as horas: jogo cartográfico como recurso didático geográfico no ensino de fusos horários**. São Gonçalo – RJ, 2016. Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/tamoios/article/view/25888>>. Acesso em: 28.jul.2018.