

UNIVERSIDADE SANTO AMARO
CURSO DE GEOGRAFIA

Raulindo dos Santos Lopes

OS JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA

SÃO PAULO

2022

Raulindo dos Santos Lopes

OS JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Trabalho de Conclusão apresentado ao Curso de Geografia da Universidade Santo Amaro – UNISA, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Geografia.

SÃO PAULO

2022

OS JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Raulindo dos Santos Lopes¹

RESUMO

Esta pesquisa tem por objetivo trazer as contribuições que a ludicidade tem por meio dos jogos como um recurso didático a ser utilizado pelos professores em sala de aula para ensinar geografia para os alunos das séries finais. É notório que no decorrer das séries finais os alunos demonstram muitas dificuldades em aprender geografia, com isso desenvolvemos uma pesquisa que tem por objetivo demonstrar que o uso do lúdico pode ajudar a vencer estas barreiras. A pesquisa foi regida por meio de uma investigação qualitativa e bibliográfica, que pretendeu demonstrar o uso do lúdico para o ensino de geografia, por meio de pesquisas de teóricos renomados sobre o tema. Esta investigação teve por norte, artigos, teses e dissertações de muitos autores, que serão retirados da base de dados do Google acadêmico e Scielo. Concluiu-se que, o jogo se mostra como recurso didático expressivo para as séries finais, pois o mesmo usado com muito planejamento por parte do professor em sala de aula permite que o aluno nesta etapa, aprenda a geografia de maneira significativa em conformidade com os documentos oficiais que retratam ideia de que o jogo é um recurso muito importante no processo de ensino-aprendizagem, pois este facilita a aprendizagem do aluno por meio do uso da diversão proporcionada pelo jogo

Palavras-chave: Ludicidade; Ensino de geografia.

ABSTRACT

This research aims to bring the contributions that playfulness has through games as a didactic resource to be used by teachers in the classroom to teach geography to students in the final grades. It is clear that during the final grades students show many difficulties in learning geography, so we developed a research that aims to demonstrate that the use of playful activities can help to overcome these barriers. The research was conducted through a qualitative and bibliographical investigation, which intended to demonstrate the use of play for the teaching of geography, through research by renowned theorists on the subject. This investigation was based on articles, theses and dissertations by many authors, which will be taken from the Google academic database and Scielo. It was concluded that the game shows itself as an expressive didactic resource for the final grades, because the same used with a lot of planning by

¹ Aluno do curso de geografia, RA: 3119548, e-mail: raullopes350@gmail.com.

the teacher in the classroom allows the student at this stage, to learn geography in a significant way in accordance with the official documents that portray the idea that the game is a very important resource in the teaching-learning process, as it facilitates student learning through the use of the fun provided by the game

Keywords: Playfulness; Teaching geography.

1. INTRODUÇÃO

Ao discutirmos o tema ludicidade, vemos que este é muito importante de ser debatido, pois, através do brincar e dos jogos a criança que tem uma habilidade cultural a estas e demonstra mais facilidade em aprender por meio do uso do lúdico. Com isso se pergunta: qual a importância do jogo como metodologia didática para o ensino de geografia nas séries finais do ensino fundamental?

É notório que no decorrer das séries finais os alunos demonstram muitas dificuldades em aprender geografia, com isso desenvolvemos uma pesquisa que tem por objetivo demonstra que o uso do lúdico pode ajudar a vencer estas barreiras. A pesquisa foi regida por meio de uma investigação qualitativa e bibliografica que pretendeu demonstrar o uso do lúdico para o ensino de geografia, por meio de pesquisas de teóricos renomados sobre o tema.

Esta investigação teve por norte, artigos, teses e dissertações de muitos autores, que serão retirados da base de dados do Google acadêmico e Scielo. Neste sentido, foi feito por meio destes trabalhos o corpus deste trabalho, pois, com a riqueza de um material bibliográfico de qualidade foi construído este pretendido trabalho.

A utilização de jogos nas aulas de geografia pode possibilitar aos estudantes uma melhor aprendizagem, uma vez que o jogo é propício para uma melhoria no sistema de raciocínio lógico da criança.

Portanto, é imprescindível que se faça essa pesquisa, uma vez que esta ajudará que muitos professores utilizem do lúdico de maneira correta, fazendo com que seus alunos tenham uma aprendizagem em geografia eficaz e integral proporcionando muito desenvolvimento e aprendizagem.

2. O JOGO E O DESENVOLVIMENTO DO ESTUDANTE

Nos dias de hoje, as empresas e a sociedade têm cada vez mais exigido pessoas capacitadas para o mercado de trabalho, ou seja, que realizem as atividades com maior agilidade, além de possuírem um raciocínio lógico de pensamento, fator este muito exigido pelas empresas atuais.

Ao utilizar os recursos digitais, como os jogos, animações que propõem situações problemas se faz necessário que os alunos reconheçam os conteúdos específicos e os conceitos que estruturam o conhecimento geográfico para que possam compreender a diversidade das estratégias voltadas para a aprendizagem com o objetivo de fazer com que eles reconheçam a realidade em que vivem e as que são percebidas no mundo (CASTELLAR; SACRAMENTO; MUNHOZ, 2011, p.117).

Os jogos e as brincadeiras vêm mostrando para os docentes cada vez mais que o brincar e o aprender possui mais relação, pois este estabelece uma conexão entre o estudante e os conteúdos trabalhados pelo docente em sala de aula. É nítido que os alunos tem dificuldade de aprender geografia, e com isso os jogos se mostram como recurso que facilita essa aprendizagem destas crianças em fase de alfabetização.

Com o desenvolvimento da informática, a ciência cartográfica passa a se dedicar à automação do desenho, ou seja, significa dizer que a Cartografia analógica das técnicas manuais passa a apoiar-se softwares e hardwares cada vez mais sofisticados integrando as bases de informação alfa-numérica com a informação gráfica de determinado espaço, através dos Sistemas de Informação Geográfica (SIGs) e o Sensoriamento Remoto, correspondendo à Cartografia digital (SILVA e CASSOL, 2008, p.88).

Desta forma, os professores devem cada vez mais procurar recursos para que a aprendizagem e seus alunos sejam de fato eficaz, assim como fazer com que a geografia seja trabalhada de forma mais eficaz.

A inserção dos jogos no contexto escolar aparece como uma possibilidade altamente significativa no processo de ensino aprendizagem, por meio da qual, ao mesmo tempo em que se aplica a ideia de aprender brincando, gerando interesse e prazer (RIBEIRO, 2009, p. 19).

Diante disso, a estratégia do jogo é usada para ajudar o aluno na resolução de problemas geográficos ou de qualquer outro problema que envolva sua aprendizagem. Assim como ressalta os Parâmetro Curricular Nacional: “Os

jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permite que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégia de resolução e busca de soluções “. (BRASIL, 1998, p.46).

Com a utilização do jogo o estudante aprende brincando o que para ele é uma motivação maior para aprender, já que o jogo é um ótimo estimulante, uma vez que o brincar para a criança se torna um recurso de aprendizagem que possibilita um aprendizado integral.

Por intermédio do jogo educativo que caracteriza o aprender pensado e não mecanizado, pode-se observar uma maior interação dos alunos envolvidos, uma melhor concentração, uma maior rapidez e precisão no raciocínio, desenvolvimento do caráter social de ajuda mútua e cooperação e um nível menor de stress relacionado à rotina escolar. (BORIN, 1996, p.25).

Por isso, a aprendizagem por meio dos jogos e brincadeiras pode ser tão especial para o aluno das séries finais, pois, ela propicia espaços de desenvolvimento e aprendizagem falando a linguagem do aluno que aprende com o jogo sem saber que aquilo o estimula a aprender. Para José e Coelho (1997, p.14) que afirmam quanto a mediação por meio de jogos que: “é tudo aquilo que está por trás de nossos comportamentos; corresponde às razões de cada um de nossos atos”. Para Benjamin, (1984, p. 72) ele ressalta que:

Assim como o mundo da percepção infantil está marcado pelos vestígios da geração mais velha, com os quais a criança se defronta, assim também ocorre com seus jogos. É impossível construí-los em um âmbito da fantasia, no país feérico de uma infância ou de uma arte puras. O brinquedo mesmo quando não imita os instrumentos dos adultos, é confronto, na verdade não tanto da criança com os adultos, mas destes com as crianças. Pois de quem a criança recebe primeiramente seus brinquedos se não deles? E embora reste à criança uma certa liberdade em aceitar ou recusar as coisas, muito dos mais antigos brinquedos (bola, arco, roda de penas, papagaio) terão sido de certa forma impostos à criança como objetos de culto, os quais só mais tarde, graças à força de imaginação da criança, transformaram-se em brinquedos.

Nisso, se faz importante a mediação e um professor para que o ensino por meio de jogos seja feito de forma correta e para que o estudante não tenha prejuízos no seu desenvolvimento e em sua aprendizagem efetiva. De acordo com Huizinga, (1990, p. 33), o jogo remoto com os professores da origem de uma ação prazerosa com a finalidade de divertir e interater a pessoa, mas este

deve ser visto como algo que estimula a aprendizagem por meio de jogos com intenções pedagógicas.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Desta forma, o jogo está presente desde o início das civilizações, em que ele era visto como um recurso de distração para as pessoas, com o passar dos tempos ele foi sendo visto como algo que além de divertido e prazeroso como sendo recurso de desenvolvimento e aprendizagem para todos que usam o mesmo. Lima, (2008, p.47) afirma que:

A noção de jogo não é uma elaboração resultante de uma ciência ou de uma língua em particular, mas se configura no uso cotidiano e social da linguagem. Pressupõe interpretações, imagens e projeções sociais sobre a realidade externa. São os adultos que batizam como “jogo” certas atividades infantis; antes mesmo que a criança domine o termo, tais designações são internalizadas e incorporadas. A consciência de jogar pressupõe uma aprendizagem linguística resultante de contatos sociais e interlocuções, que se iniciam desde os primeiros meses da existência da criança.

Por isso, a aprendizagem do estudante somente se torna algo efetivo quando o aluno é impulsado de alguma forma a aprender, também é preciso que os docentes elaborem espaços de aprendizagem para seus alunos, pois, os estudantes tem o anseio cada dia mais por aprender só é preciso apenas que estes utilizem métodos ativos de aprendizagem como os jogos, pois mesmo sendo um recurso que diverte também proporciona aprendizagem, desta forma é com a geografia, pois o jogo pode fazer com que o estudante possa aprender de forma facilitadora.

3. A BRINCADEIRA E A APRENDIZAGEM

O brincar torna-se elemento facilitador no processo de ensino e aprendizagem, entre a ação do brincar e a prática do professor. Para que isto aconteça, deverão ser definidos meios em função da idealização pedagógica, planejando-as dentro de um tempo. É preciso deixar claro, que o jogo não se apresenta como uma solução fantasiosa para o ensino, mas, se constituirá como

algo diferente, inovador e motivador em relação ao aprendizado do conteúdo a ser abordado. O professor irá aplicá-lo em função dos objetivos que deseja alcançar.

Mas para serem utilizados com fins educacionais, os jogos precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos e ensinar conteúdo das disciplinas aos usuários, ou então, promover o desenvolvimento de estratégias ou habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos (SAVI e ULBRICHT, 2008, p.2).

Para Kenski, (2007, p.429): "A possibilidade de professores e alunos realizarem projetos para a criação de objetos de aprendizagem não deve ser descartada". Ao inserir os jogos no trabalho pedagógico o docente proporcionará uma maior participação dos aprendizes. Portanto, pretende-se com este método, propiciar aos alunos situações de aprendizagem que os animem e os conduza na busca do conhecimento por meio dessas atividades.

Por meio do brincar o aluno aprende de forma coordenada ou mediada, ou seja, com um estímulo de aprendizagem maior do que apenas a estimulação do professor da turma, uma vez que com a exploração por meio dos jogos o estudante aprende com ele os conteúdos de sala de aula. Valente, (1993, p.8) ressalta bem forte essa teria a seguir: "Os estudantes ficam mais motivados a usar a inteligência, pois querem jogar bem; sendo assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. Estando mais motivadas durante o jogo, ficam também mais ativas mentalmente." O jogo além desta característica tem a capacidade de ser facilitador de aprendizagem assim como descreve Savi e Ulbricht, (2008, p.3):

Como facilitador do aprendizado, os jogos digitais têm a capacidade de facilitar o aprendizado de várias áreas do conhecimento. Ao serem utilizados como um recurso de representação de um determinado assunto, os jogos auxiliam no processo de entendimento do que está sendo ensinado, por isso a importância dos professores utilizarem jogos na sua prática pedagógica porque os jogos além de facilitarem a aquisição de conteúdo, contribuem também para o desenvolvimento de uma grande variedade de estratégias que são importantes para a aprendizagem.

Desta maneira, os jogos fazem com que se desenvolva a capacidade mental do aluno, pois, por meio da elaboração de estratégias por parte dela

durante o jogo ela passa a entender como ele se relaciona e assim aguça a capacidade de resolução de situações problemas por parte do estudante.

A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori. A criança imagina-se como mãe da boneca e a boneca como criança e, dessa forma, deve obedecer às regras do comportamento maternal (VYGOTSKY, 1998, p. 124)

O brincar é tido, portanto, como uma atividade de prazer para o estudante e se os jogos e brincadeiras são estas atividades de prazer para a criança porque não utilizadas para facilitar a aprendizagem dela durante o processo de ensino e aprendizagem, pois é notório que o mesmo se apresenta para o aluno como um recurso divertido.

4. O JOGO E O ENSINO DE GEOGRAFIA NAS SÉRIES FINAIS

Um elemento facilitador de aprendizagem é o jogo e a brincadeira, os documentos oficiais e as literaturas encontradas demonstram que na utilização destes recursos, o ensino de geografia se torna mais fácil, pois através da estimulação o aluno aprende significativamente:

As atividades escolares concedem pouca importância aos jogos no contexto do ensino/aprendizagem de Geografia. Se queremos elaborar propostas de ensino que possibilitem, por parte do aluno, interferências críticas, conscientes e propositivas em seu mundo, haveremos que inovar nossas ações como professores. A utilização dos jogos de simulação pode ser um dos caminhos a trilhar. Considerando os jogos como recursos extremamente úteis para despertar o interesse dos alunos, ao lado de enriquecerem e favorecerem processos de aprendizagem significativos e duradouros [...] (AGUIAR, 1999, p.1-2).

Desta maneira, é preciso que aconteça uma interação maior entre aluno e professor para que a aprendizagem aconteça de forma integral, por meio dos jogos e das brincadeiras o aluno vive de maneira prática o que é ensinado nas aulas expositivas pelo professor das séries finais do ensino fundamental:

Compreensão: facilidade para entender o processo do jogo assim como o autocontrole e o respeito a si próprio; Facilidade: possibilidade de construir uma estratégia vencedora; Possibilidade de descrição: capacidade de comunicar o procedimento seguido e da maneira de atuar; Estratégia utilizada: capacidade de comparar com as previsões ou hipóteses (BRASIL, 1998 p.47)

Com o docente seguindo à risca as orientações dadas por Almeida (2008) isso quer dizer que ele está se preocupando com a aprendizagem de seu aluno e quando ele usa o jogo como intermediário de aprendizagem propicia aos estudantes espaços mediativos de desenvolvimento e aprendizagem para ele.

Agora, a educação e o educador ganham novos conceitos frente ao uso das tecnologias. O educador pode desenvolver um trabalho buscando práticas pedagógicas mais próximas do uso das tecnologias, auxiliando o educando na aprendizagem dessas “novas” ferramentas. As instituições escolares além de incorporarem novas tecnologias têm a possibilidade de desenvolver uma prática que leve o educando a reflexão sobre os conhecimentos e usos tecnológicos. Em nossos dias atuais, a informação, o uso das tecnologias são ferramentas para a elaboração do conhecimento. As tecnologias, os recursos digitais são meios para a obtenção de informações e matéria prima para a elaboração do conhecimento (ALMEIDA, 2008, p.2).

Os alunos nas suas vivências diárias brincam a todo instante, com isso a aprendizagem de forma geral acontece ao desempenhar ações lúdicas que propiciem esta aprendizagem para ela que por meio do brincar aprenda os conteúdos geográficos de forma prazerosa.

[...] na verdade, a brincadeira parece ocupar um lugar especial no mundo delas. Os adultos, por sua vez, têm dificuldade de entender que o brincar e o jogar, para a criança, representam sua razão de viver, onde elas se esquecem de tudo que as cerca e se entregam ao fascínio da brincadeira. A experiência docente tem mostrado que muitas crianças ficam horas, às vezes, prestando atenção em um único jogo e não se cansam. E muitas destas crianças são categorizadas, pela escola, como aquelas com dificuldade de concentração e observação nas atividades escolares (GRANDO, 2000, p. 19).

Desta forma, as ações por meio do brincar com jogos fazem com que a criança reflita a realidade a sua volta e com isso as situações geográficas sejam notadas por meio do uso destes jogos, sendo assim o professor explora de forma inovadora o ensino de geografia abordando de forma significativa e compreensiva para a criança que está aprendendo esse novo conteúdo. Moura, (2011, p.88) afirma que o jogo:

[...] promove o desenvolvimento, porque está impregnado de aprendizagem. E isto ocorre porque os sujeitos, ao jogar, passam a lidar com regras que lhes permitem a compreensão do conjunto de conhecimentos veiculados socialmente, permitindo-lhes novos elementos para apreender os conhecimentos futuros.

Uma vez que o aluno quando joga aprende a estrutura deste jogo, de forma que aquela ação exercida por ele no momento seja um recurso para que

ele aprenda aquilo que está sendo visto em sala de aula. Diversos jogos informáticos auxiliam nos processos cartográficos e fazem com que os estudantes possam aprender integralmente os conteúdos.

O ensino de geografia sempre enfrentou algumas dificuldades no que se refere ao estudo do espaço geográfico, seja pela carência de dados estatísticos confiáveis e atualizados, seja pelas dificuldades em termos de produtos cartográficos (cartas, mapas, globos) e de sensoriamento remoto (fotografias aéreas, imagens orbitais). Parte dessas dificuldades pode ser minimizada com o auxílio das TIC. Para algumas atividades de ensino elas são indispensáveis, por exemplo, em exercícios de localização de focos de queimadas na Amazônia, consulta de dados meteorológicos em tempo real ou o monitoramento do processo de urbanização brasileira (STURMER, 2011, p. 7).

Diante disso, fica evidente que as ações lúdicas contribuem efetivamente para que a criança seja estimulada durante a aprendizagem de geografia nas séries finais, além disso o docente necessita ter posturas de mediação diante do jogo e das atividades dos alunos, onde ele supervisiona seus estudantes, ajuda eles a construírem sua aprendizagem e faz com que aquilo que aprendizagem faça significado nas vidas de cada um de seus alunos.

Ao construírem os seus lugares, os homens constroem, também, representações sobre eles. Seu nível de permanência na vivência com as coisas, nas relações com as pessoas, vai definindo sua aderência a esses lugares. Por isso as migrações significam rupturas que muitas vezes deixam traumas. Esse fato pode ser muitas vezes agravado pela dificuldade de inserção nos novos lugares. Quando se migra, leva-se o imaginário do lugar de origem. Com o seu trabalho, os homens constroem estradas, edifícios, campos cultivados, redes de esgotos, áreas de lazer, escolas, hospitais, teatros, mas nem sempre se apropriam deles. Embelezam os espaços públicos com as obras que constroem e povoam seu imaginário. Porém, são em grande parte excluídos deles. É possível ampliar as possibilidades de compreensão do aluno sobre o conceito de cidadania dessa forma (BRASIL, p, 59, 1998).

Portanto, ao usar de jogos e brincadeiras, o docente fará com que seus alunos gostem de disciplina e passem a ter uma visão mais profunda da geografia, uma vez que é nítido que a geografia esta presente em todos os momentos de nossas vidas, mas é preciso que o professor(a) atraia o aluno de maneira a incentivá-lo a aprender e a gostar da geografia.

De acordo com o referencial teórico utilizado nesta investigação, constatou-se uma expressividade no uso do jogo como recurso pedagógico do ensino de geografia nas séries finais, assim como evidenciou-se que o uso de ações lúdicas favorece a aprendizagem do aluno, pois o ato de brincar propicia a aprendizagem de forma inovadora, expressiva e compreensiva para o estudante, já que o brincar é divertido e capaz de desenvolver a criança em todos os aspectos.

Também é notório que a mediação pedagógica é algo essencial na vida do estudante em nível das séries finais do ensino fundamental e que está aprendendo geografia, pois esta disciplina por vezes pode ser considerada monótona pelos alunos e através de recursos lúdicos esta visão poderá ser mudada.

Diante disso, essa pesquisa evidenciou que com um bom uso do papel docente em sala de aula, ou seja, da mediação, o professor pode estabelecer um vínculo de aprendizagem e afetividade maior com seu estudante, visto que este vínculo faz com que o aluno aprenda o conteúdo de maneira facilitadora e que através do uso de ferramentas inovadoras e de metodologias ativas de ensino como o jogo, o aluno tende a aprender de forma significativa.

É evidente que o jogo no ensino de geografia se mostrou como algo que contribui efetivamente para a aprendizagem da criança na qual já tem as noções básicas adquiridas por meio de interação social o jogo apenas faz com que esta criança desenvolva as suas capacidades cartográficas.

Desta forma, o jogo se mostra como recurso didático expressivo para as séries finais, pois o mesmo usado com muito planejamento por parte do professor em sala de aula permite que o aluno desta etapa, aprenda a geografia de maneira significativa e integral em conformidade com os documentos oficiais que retratam ideia de que o jogo é um recurso muito importante no processo de ensino-aprendizagem, pois este facilita a aprendizagem do aluno por meio do uso da diversão proporcionada pelo jogo.

Portanto, é nítido que existe grande importância que os docentes atuem com os jogos em sala de aula, proporcionando a seus alunos espaços ativos de aprendizagem, além de fazer com que o conteúdo aprendido em geografia faça real significado para os estudantes nas séries finais.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Valéria Trevizani de. **Jogos de simulação no ensino de geografia**. Ensino em revista. 1999.
- ALMEIDA, Natália Regina de. **A atuação do educador e as tecnologias: uma relação possível?** Eixo Temático: Tecnologias: Pra que te quero?2008, p.1-7.
- BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 1984. 117p.
- BORIN, Júlian. **Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática**. 6. ed. São Paulo: IME-USP, 1996
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Geografia**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**. Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental- GEOGRAFIA. 1998.
- CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella; SACRAMENTO, Ana Claudia Ramos; MUNHOZ, Gislaine Batista. Recursos multimídia na educação geográfica: perspectivas e possibilidades. **Ciência Geográfica** - Bauru - XV - Vol. XV - (1): Janeiro/Dezembro – 2011, p.114-123.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 1990. 243p.
- JOSÉ, E. COELHO, M. **Problemas de aprendizagem**. São Paulo: Ática, 1997. Série Educação.
- KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias: O Novo Rítimo da Informação**. 3ª ed. Campinas, São Paulo: Papyrus. 2007.
- LIMA, José Milton. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional** / José Milton Lima. – São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-reitoria de Graduação, 2008
- MOURA, Manoel Oriosvaldo. A séria busca no jogo: do lúdico na Matemática. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2011. p. 81-97.
- RIBEIRO, Flávia dias, **Jogos e Modelagem na Educação Matemática**. 1. Ed. São Paulo: Saraiva, 2009.
- SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania R. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. UFRGS. Porto Alegre. 2008. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14405/8310> . Acesso em: 14 nov. 2021.

SILVA, Vanessa Oliveira da; CASSOL, Roberto. Evolução da cartografia no ensino da geografia: um olhar sobre os caminhos percorridos. **Cadernos PDE**, v. 2, 2016.

STURMER, Arthur Breno. As tic's nas escolas e os desafios no ensino de geografia na educação básica. **Revista Geosaberes**, v. 2 Fortaleza, n. 4, p. 3-12, ago./dez. 2011.

VALENTE, José. A. **Diferentes usos do computador na educação**. Campinas: NIED/UNICAMP, 1993.

VYGOTSKY, L.S. **Interação entre aprendizado e desenvolvimento**. In: a formação social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998, p. 26, 126.