



LUDO GEOGRÁFICO: UMA PROPOSTA DE METODOLOGIA ATIVA PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA

Emerson Rodrigues Lima

Universidade Estadual do Ceará

Ana Lúcia Moura Andrade

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará

Túlio Viana Bandeira

Universidade Estadual do Ceará

Danielle Rodrigues da Silva Matos

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará

RESUMO

A aplicação de metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem, vem crescendo na contemporaneidade. Dos componentes curriculares, a Geografia apresenta-se favorável ao desenvolvimento dessas inovações a favor do ensino, se propondo a utilizar ferramentas como os jogos lúdicos sobre as práticas didático-pedagógicas. Visando divulgar e instigar a inserção de novas metodologias sobre o ambiente escolar, sobretudo no ensino de geografia, este estudo consiste em relatar as experiências obtidas a partir do desenvolvimento e aplicação do jogo Ludo Geográfico, desenvolvidas no ano de 2023 no período de dezembro. O jogo objetivou trabalhar diferentes conteúdos de geografia de forma dinâmica, fortalecendo a articulação do trabalho em equipe, tornando o ambiente escolar um espaço mais ativo e motivador.

Palavras-chave: Geografia Escolar; Educação; Jogos Lúdicos.

Geographic Ludo: A proposal for an active methodology for teaching Geography

ABSTRACT

The application of active methodologies in the teaching-learning process has been growing in contemporary times. Of the curricular components, Geography is favorable to the development of these innovations in favor of teaching, proposing tools such as playful games on didactic-pedagogical practices. Aiming to disseminate and instigate the insertion of new methodologies in the school

environment, especially in the teaching of geography, this study consists of reporting the experiences obtained from the development and application of the game Ludo Geográfico, developed in the year 2023 in December. The game aimed to work on different geography content in a dynamic way, strengthening teamwork, making the school environment a more active and motivating space.

Keywords: School Geography; Education; Playful Games.

INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, o uso das metodologias ativas está em alta, visto a necessidade da utilização do lúdico na compreensão do processo de ensino e aprendizagem. No ensino de geografia não é diferente, a busca por uma abordagem pedagógica estimulante, inovadora, tornou-se necessária, sobretudo quando o objetivo é alcançar maior engajamento dos educandos no ambiente escolar.

Nesse contexto, a apropriação de novas metodologias ativas, a inserção das tecnologias de Informação e comunicação – TICs, bem como a aplicação das Geotecnologias passaram a ganharem cada vez mais relevância e utilização, efetivando-se como ferramentas essenciais que permitem que o professor(a) de geografia alcance uma maior ludicidade na construção dos diversos conceitos e temas que caracterizam a geografia escolar.

A geografia como componente curricular cumpre um papel importante no contexto escolar. Callai (2011) destaca que é necessário entender que essa disciplina, não apenas deve transmitir conhecimento sobre as diversas manifestações espaciais, mas para além disso, deve desempenhar o papel de proporcionar aos estudantes a compreensão de sua identidade e pertencimento em um mundo globalizado.

Castellar e De Paula (2020) por sua vez, também reforça o papel da geografia enquanto componente curricular do ensino básico, estando atrelado à compreensão do mundo, da vida e do cotidiano. Conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), cabe à ciência geográfica o papel de impulsionar o desenvolvimento do raciocínio geográfico nos educandos.

Contudo, apesar de sua importância, a Geografia trabalhada nas escolas muitas vezes é percebida como uma disciplina escolar eminentemente descritiva, mnemônica, refletindo uma herança do ensino geográfico tradicional que remonta ao século XIX.

Neste sentido, este estudo se propõe a apresentar experiências obtidas a partir da aplicação de uma metodologia ativa para ensino de geografia em duas turmas de primeiro ano do ensino médio. A metodologia trabalhada corresponde a um jogo lúdico pedagógico de tabuleiro denominado de Ludo Geográfico.

Os jogos firmam-se como alternativas que ajudam na construção de aulas atrativas e dinâmicas. Entretanto, é importante frisar, conforme Muniz (2010), que nem todo jogo é lúdico e nem todo jogo é pedagógico. Para este autor, uma atividade é lúdica

se o sujeito experimenta prazer. Por outro viés, uma atividade pedagógica é aquela concebida por educadores para promover aprendizagens específicas. Deste modo, o Ludo Geográfico, a qual será apresentado no decorrer deste artigo, foi pensando como um jogo lúdico e pedagógico, haja vista que tem como objetivo proporcionar além do divertimento em sala uma maior apropriação de conteúdos estudados no decorrer dos semestres letivos.

METODOLOGIAS ATIVAS E GEOGRAFIA ESCOLAR: UMA APROXIMAÇÃO NECESSÁRIA

A educação e as práticas de ensino estão experienciando uma série de transformações, adaptações e ressignificações que vão desde o nível institucional até parâmetros metodológicos. Segundo Minervino e Silvano (2019) os problemas que circundam a esfera educacional na atualidade, são inúmeros, entretanto, o papel passivo do educando no processo de ensino-aprendizagem figura-se como um dos mais marcantes.

A Geografia Escolar passou a ser lida historicamente como uma disciplina decorativa, na qual a pedagogia tradicionalista possuía prevalência no ambiente escolar. Segundo Moran (2015), “os métodos tradicionais, que privilegiam a transmissão de informações pelos professores, faziam sentido quando o acesso à informação era difícil” (p.16). no entanto, como salientam Lima; Silva e Araujo (2018) “vivemos um período de integração tempo e espaço que não pode ser ignorada no desenvolvimento de metodologias de ensino” (p.5). É nesse contexto e objetivando se afastar dessas características do ensino básico geográfico tradicional (ainda muito utilizado), que a procura e aplicação do uso de metodologias ativas começaram a ser protagonizadas com mais recorrência no processo de ensino-aprendizagem.

Metodologia ativa sob ótica de Lotes e Toni (2017) se trata de um processo inverso ao ensino tradicional, no qual o professor é considerado detentor do conhecimento. Assim, apresenta-se como característica primária a inserção do discente como sujeito principal, protagonista e responsável pela sua aprendizagem.

Berbel (2011) afirma que as metodologias ativas possuem um grande potencial para aguçar a curiosidade educandos, uma vez que permitem que estes se envolvam ativamente no processo de aprendizagem, trazendo novos elementos e perspectivas que podem não ter sido considerados anteriormente pelo professor em sala de aula.

Em um contexto de mundo globalizado, as metodologias ativas em qualquer ramo de ensino partem do princípio de que o estudante protagoniza seu processo educacional, tornando-o mais atrativo, dinâmico e interessante. Sobre isso Bacich, Neto e Trevisani relatam que: As figuras, mapas, fotos, gráficos e fluxogramas inseridos no corpo do texto devem também ser enviados separadamente e com qualidade de, no mínimo, 300 DPIs.

[...] crianças e jovens estão cada vez mais conectados às tecnologias digitais, configurando-se como uma geração que estabelece novas relações com o conhecimento e que, portanto, requer que transformações aconteçam na escola (BACICH, NETO E TREVISANI, 2015, p. 47).

Diante disso, os jogos lúdicos pedagógicos emergem de forma positiva no contexto holístico presentes na contemporaneidade, haja vista que com atividades lúdicas crianças e adolescentes podem vivenciar experiências que favorecem a aprendizagem de conceitos educacionais se abstendo dos métodos de ensino tradicionais. Para Santos, Lessa e Arueira (2022) a partir do brincar, o educando está livre para criar, interagir socialmente, recriar situações, explorar possibilidades no seu ritmo, desenvolver respostas aos problemas cotidianos – o que é fundamental para seu desenvolvimento cognitivo e progresso estudantil.

Os jogos lúdicos pedagógicos são, portanto, materiais que auxiliam o processo de ensino e aprendizagem, podendo ser utilizado como um apoio indispensável desde que favoreçam a construção do conhecimento dos educandos, estimulando o interesse nos conteúdos, participação e empenho.

Callai (2011) afirma que a Geografia escolar, enquanto componente curricular, possibilita que os estudantes percebam a singularidade de suas vidas reconhecendo sua identidade e pertencimento no mundo. A disciplina de geografia, por sua vez, deve auxiliar o sujeito na compreensão do cotidiano, possibilitando o reconhecimento crítico da espacialidade de fenômenos sociais dentro espaço geográfico.

A geografia enquanto Ciência, tem como objeto de estudo o espaço e as relações nele contidas, em que seu papel formativo implica levar o educando a ler este espaço, em consonância, às relações nele estabelecidas pela própria sociedade. Porém, conforme Kaercher (2007) o que tem perpetuado no ensino de Geografia escolar é a fragmentação acentuada do saber, distanciando-se da realidade do aprendiz, o que repercute no desestímulo e desencanto com tal disciplina.

Assim, considerando o compromisso dos professores e professoras de Geografia com o desenvolvimento do conteúdo e conscientes de que vivemos um período de integração tempo e espaço que não pode ser ignorada no desenvolvimento de metodologias de ensino, este estudo retrata experiências práticas pedagógicas desenvolvidas junto a duas turmas de ensino médio do IFCE, campus de Quixadá, em específico, o Ludo Geográfico. Essa prática coaduna com as afirmações de Morán (2015),

[...] instituições educacionais atentas às mudanças escolhem fundamentalmente dois caminhos, um mais suave - mudanças progressivas - e outro mais amplo, com mudanças profundas. No caminho mais suave, elas mantêm o modelo curricular predominante – disciplinar – mas priorizam o envolvimento

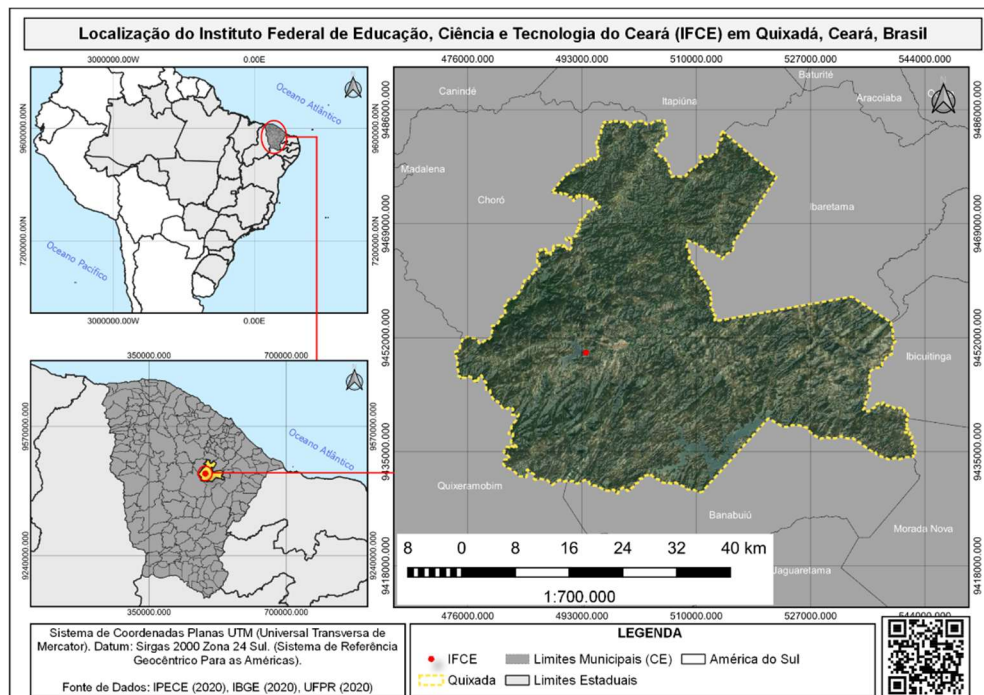
maior do aluno, com metodologias ativas como o ensino por projetos de forma mais interdisciplinar, o ensino híbrido ou blended e a sala de aula invertida. (p.17)

O Ludo Geográfico lança mão de estratégias que podem operar com diversos conceitos da Geografia, trabalhando aspectos que vão desde bases humanas e físicas até as instrumentais, o que possibilita pensar diferentes formas de ensinar e aprender geografia. Assim, esta pesquisa apresenta o potencial dos jogos lúdicos didáticos pedagógicos na discussão conteúdos geográficos.

METODOLOGIA

A pesquisa desenvolvida figura-se como um relato de experiência concretizado a partir do cotidiano escolar nas duas turmas de primeiro ano do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, campus de Quixadá, em dezembro de 2023. (Figura 1).

Figura 1. Localização da Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará/Campus Quixadá

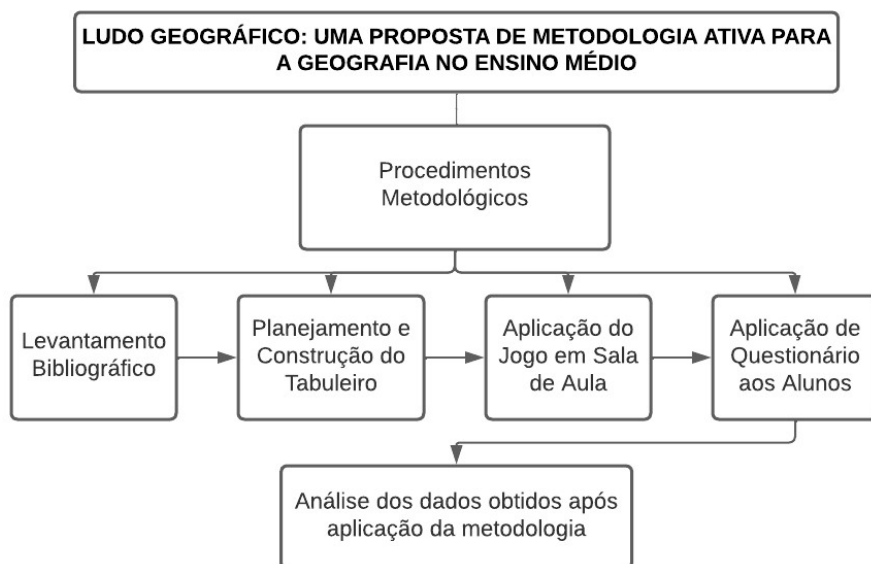


Fonte: Autores (2023).

Para sua materialização adotamos algumas etapas metodológicas que permitiram alicerçar o trabalho em um embasamento teórico e empírico para discussão

proposta e logo, alcance dos resultados. A Figura 2 a seguir, elenca as fases metodológicas perpassadas para a formulação do estudo.

Figura 2. Etapas metodológicas percorridas

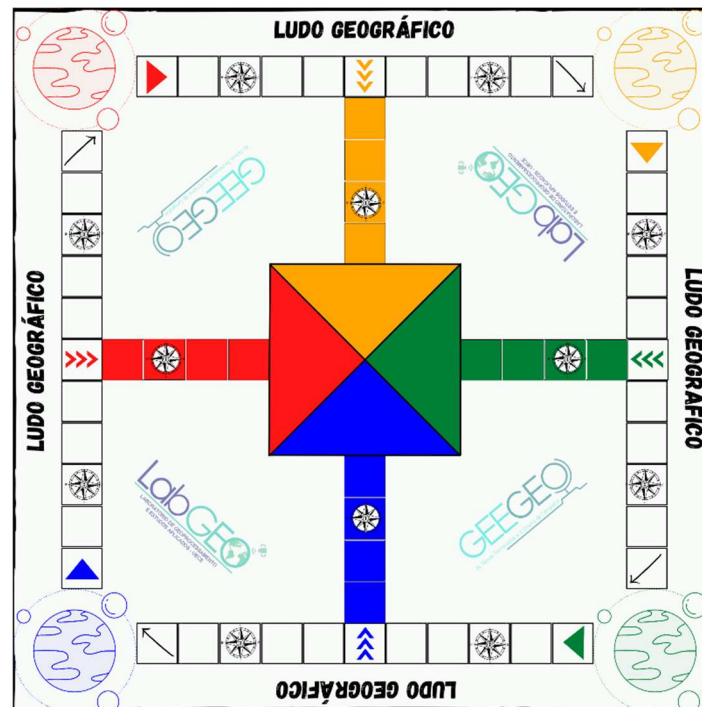


Fonte: Autores (2023).

Na primeira etapa, revisão bibliográfica, estabelecemos uma revisão bibliográfica para alicerçar o arcabouço teórico e de informações e conceitos que fundamentaram a pesquisa. Dentre os materiais consultados estão: artigos científicos, materiais jornalísticos, sites e legislação educacional vigente. O conceito de Metodologia ativa foi pautado em Morán (2015); Lotes e Toni (2017); Berbel (2011); Bacich, Neto e Trevisani (2015). O debate acerca dos jogos lúdicos embasou-se em Santos, Lessa & Arueira (2022); Muniz (2010); Lima, Silva e Araujo (2018), por fim, a discussão sobre ensino de geografia e geografia escolar fundamentou-se em Silva e Araujo (2018) Callai (2011); Kaercher (2007); Morán (2015); Castellar e De Paula (2020).

Na segunda etapa procedemos aos Procedimentos operacionais, constituído pelo planejamento e elaboração do tabuleiro do jogo Ludo Geográfico. Para isso, utilizamos a plataforma digital Canva, que possibilita a criação de designer diversos. O jogo lúdico pedagógico consiste em uma releitura do jogo Ludo tendo, portanto, sua estrutura visual foi baseada na versão original, porém, adaptando à arte elementos geográficos como globos e rosa dos ventos, como mostra a figura 3.

Figura 3. Tabuleiro do Jogo Ludo Geográfico



Fonte: Autores (2023).

O jogo teve como objetivo principal estimular o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem mediante trabalho em equipe dos educandos. O jogo foi aplicado em duas turmas de ensino médio de primeiro ano, visando analisar a aceitação ou rejeição do jogo como ferramenta metodológica ativa para as aulas de geografia.

Em sala de aula o jogo foi trabalhado da seguinte forma: A priori, dividiu-se ambas as turmas em 4 grupos, representas de acordo com as cores presentes no tabuleiro (amarelo, azul, verde e vermelho). Para iniciar o jogo, os jogadores lançam um dado, a equipe que obtiver o número mais alto do dado começa. As partidas prosseguem em sentido horário. Os movimentos das peças são determinados pelo número obtido no dado, por exemplo, caso o jogador tirar um número quatro ao lançar o dado, ele pode mover uma peça quatro casas adiante.

O jogo é pautado em regras, sendo essas:

- Jogador/ equipe só pode mover a peça da base do tabuleiro para trilhar no jogo ao tirar um número seis no dado rolado.
- Os jogadores podem capturar as peças dos oponentes ao alcançá-las, fazendo com que estes regressem ao percurso de origem;
- Ao cair sobre a rosa dos ventos inserida no tabuleiro, a equipe deve responder dentro de 50 segundos a uma pergunta de múltipla escolha referente ao conteúdo de geografia estudado em sala, e que esteja sendo

aplicado ao jogo. Caso a equipe obtenha sucesso de resposta esta pode continuar jogando, caso contrário, deve-se jogar o dado e retroceder o número de casas indicado.

Após a conclusão do jogo em sala, os participantes foram convidados a responder, de forma online, a um questionário elaborado com o intuito de avaliar a experiência de aprendizagem e a eficácia do Ludo Geográfico como ferramenta lúdico-pedagógica. Aplicou-se um questionário via google forms com as seguintes perguntas:

1. O que você achou da metodologia aplicada?
2. Acha que o ludo geográfico contribuiu para o aprendizado dos conteúdos ministrados na disciplina de geografia?
3. Acha que o jogo pode ser utilizado em outras disciplinas?
4. Você gostaria que o jogo fosse aplicado outras vezes?
5. Quais sugestões você propõe para melhorar o jogo ludo geográfico?

Obteve-se um total de 31 respostas, a quais são apresentadas e analisadas posteriormente nos resultados e discussão deste estudo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos lúdicos pedagógicos dentre outras metodologias ativas têm ganhado cada vez mais espaço e relevância dentro do âmbito escolar, Cecílio (2020) destaca que os jogos podem ser usados com resultados bastantes positivos nas diferentes fases do ensino, pois o ato de brincar, o ar de descontração atribui ao ambiente escolar uma nova roupagem.

Ao pensar o Ludo Geográfico como uma atividade lúdica para o ensino de geografia, analisou-se como este poderia vir a auxiliar no processo de ensino-aprendizagem de modo mais simples. O ludo enquanto jogo tem sua essência pautada na dinamicidade e competição entre jogadores. Em sala de aula o jogo pode ser trabalhado mediante a formação de equipes, projetando entre os estudantes maior interação e troca sobre os conteúdos visto no decorrer do semestre.

O jogo Ludo Geográfico como prática ou ferramenta pedagógica pode ser inserido ou adaptado para todas as modalidades do ensino básico. Contudo é válido frisar que para o presente estudo, a metodologia foi efetivada em turmas do primeiro ano do ensino médio pertencentes ao Instituto de Ciência, Educação e Tecnologia do Ceará - IFCE, situado sobre a região do sertão central cearense. Como apresenta a Figura 1.

A aplicação do jogo lúdico nas turmas de ensino médio teve o intuito de projetar um melhor rendimento na absorção dos conteúdos estudados, neste caso, a prática voltou-se para os estudos da geografia física, especificamente para a abordagem Climatológica, tendo em vista a percepção da dificuldade por parte de alguns educandos em compreenderem os assuntos explanados no cotidiano escolar, tais

como: fatores climáticos; Elementos climáticos; Fenômenos atmosféricos; Mudanças climáticas (Inversão térmica; Ilha de calor; Chuva ácida;). A partir da prática em sala e da resposta dos estudantes ao questionário foi possível mensurar a compreensão, entendimento e aceitação de tais conteúdos por parte dos estudantes.

A abordagem do conteúdo de climatologia foi efetuada por meio de questões objetivas, elaboradas fazendo uso de imagens e elementos gráficos, sempre dialogando com o material de apoio (o livro didático). O jogo possibilitou que os estudantes vivenciassem a transmissão de conhecimentos geográficos de forma mais dinâmica e elucidativa.

A Figura 4, elencada adiante, apresenta registros da realização da prática metodológica sendo efetivada em dezembro de 2023, onde nota-se a participação ativa das equipes na execução da proposta lúdica. A atividade foi desenvolvida em duas aulas ocupando um tempo estimado de 2h/a. As equipes jogavam efetuando a troca de membros para: rolamento do dado, movimentação de tabuleiro, anotação de pontos, contudo as respostas referentes as perguntas de cunho geográfico eram respondidas em consenso coletivo.

Figura 4. Execução do jogo ludo geográfico com turmas do 1º ano do ensino médio no IFCE, Campus Quixadá - CE



Fonte: Autores (2023).

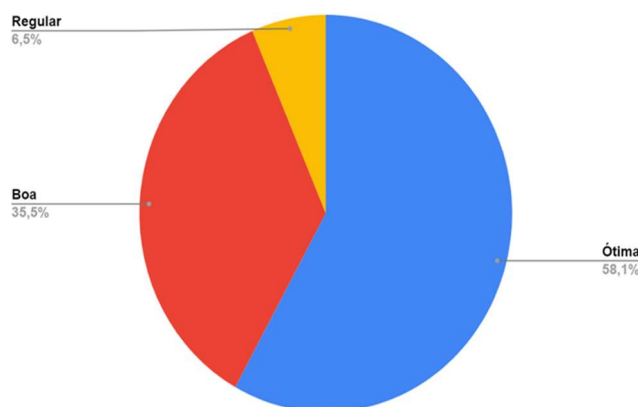
Passada a realização da prática em sala, buscou-se avaliar, de acordo com a visão dos estudantes, os impactos positivos e negativos, bem como a aceitação do Ludo Geográfico como forma de metodologia ativa para o ensino de geografia.

Com as respostas obtidas via google forms foi possível avaliar os seguintes pontos:

- O que você achou da metodologia aplicada em sala?

- A maioria dos educandos avaliou a metodologia como "boa" ou "ótima" (93.7%), como destaca o gráfico 1. Isso demonstra que a metodologia aplicada foi bem recebida e considerada eficaz em relação ao aprendizado.

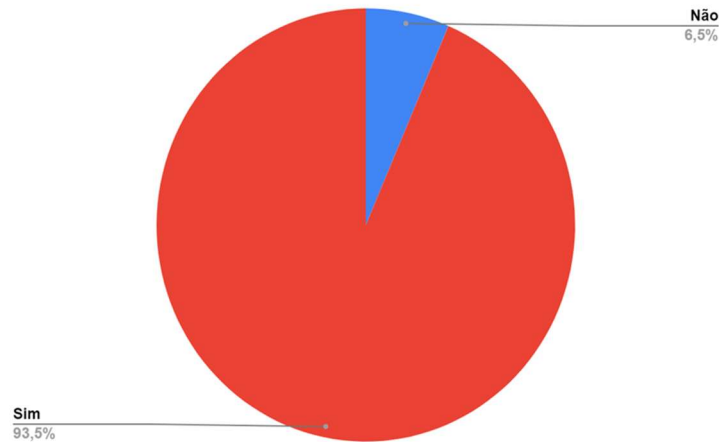
Gráfico 1. Avaliação do jogo ludo geográfico como metodologia ativa



Fonte: Autores (2023).

- Acha que o ludo geográfico contribuiu para o aprendizado dos conteúdos ministrados na disciplina de geografia?
 - No que diz respeito à contribuição para o aprendizado de geografia obteve-se uma resposta unânime de que "Sim", o ludo geográfico contribuiu para o aprendizado dos conteúdos ministrados dentro de sala, refletindo assim, que a metodologia possui valor significativo no contexto do aprendizado geográfico.
- Acha que o jogo pode ser utilizado em outras disciplinas?
 - Em relação ao seu uso em outras disciplinas, a maioria dos educandos (93.5%) acredita que o jogo pode ser utilizado em outras disciplinas, sugerindo que eles veem potencial na aplicação dessa abordagem em diferentes áreas do conhecimento.

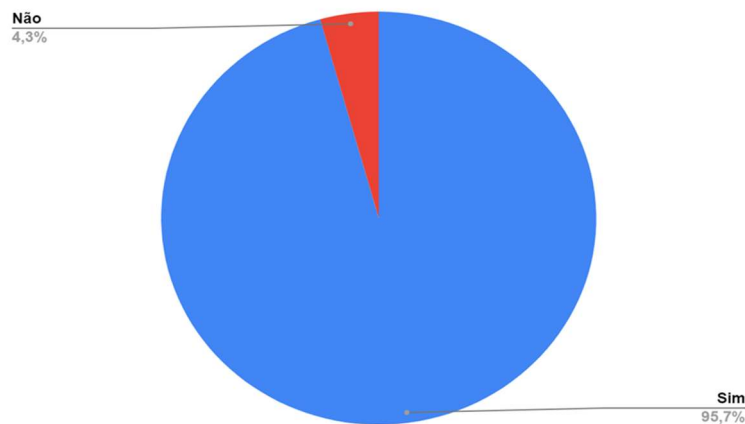
Gráfico 2. Avaliação da aplicação do Ludo geográfico em outras disciplinas



Fonte: Autores (2023).

- Você gostaria que o jogo fosse aplicado outras vezes?
 - Sobre a expectativa de participação futura a grande maioria dos educandos (95,7%) expressou interesse em ter o jogo aplicado novamente. Isso demonstra que os educandos não apenas aprovaram a metodologia, mas também estão motivados a participar de futuras atividades semelhantes.

Gráfico 3. Validação de novas aplicações do Ludo Geográfico em sala



Fonte: Autores (2023).

Ao serem indagados sobre sugestões acerca de melhorias sobre o jogo certos comentários destacaram aspectos positivos do jogo Ludo Geográfico, elogiando a sua qualidade e valor educativo. Alguns participantes consideraram que o jogo já

estava excelente e não tinham sugestões específicas de melhoria. Esses comentários ressaltam a criatividade por trás do jogo e seu potencial para estimular o aprendizado dos educandos, especialmente através da competitividade que ele promove.

Por outro lado, os comentários ofereceram percepções valiosas para aprimorar ainda mais a metodologia do jogo. Houve uma ênfase na importância de estabelecer uma estrutura mais organizada para as equipes e a condução geral do jogo.

As sugestões incluem otimizar a participação dos jogadores ao evitar interações com outras equipes durante as perguntas, considerar ajustes nas regras para incentivar respostas precisas e enfatizar a coordenação entre os participantes para garantir uma experiência de jogo mais fluida e eficaz. Essas observações são fundamentais para a evolução positiva do jogo, contribuindo para uma experiência ainda mais enriquecedora para todos os envolvidos.

Além disso, várias sugestões específicas foram feitas para melhorar o conteúdo do jogo, como ter um tabuleiro maior, mais perguntas, casas de prenda ou desafio e a introdução de perguntas mais frequentes para manter a dinâmica do jogo. Alguns comentários também mencionaram a possibilidade de usar tecnologia, como um tabuleiro em formato de slide, para tornar o jogo mais acessível.

Em resumo, esses comentários refletem um interesse genuíno no Ludo Geográfico como ferramenta educativa, enquanto enfatizam a importância da organização e da diversificação das perguntas para tornar o jogo mais envolvente e eficaz no ensino de geografia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo, exploramos a eficácia do Ludo Geográfico como uma metodologia ativa no ensino de Geografia, pautada nos jogos. Os resultados demonstram que essa abordagem pedagógica envolveu os educandos e teve um impacto positivo em seu aprendizado. A receptividade entusiástica dos estudantes, que avaliaram o jogo como "bom" ou "ótimo", destaca a capacidade do Ludo Geográfico de tornar o ensino de Geografia mais atrativo e envolvente.

Os estudantes consideraram de modo unânime que o Ludo Geográfico contribuiu significativamente para o processo de aprendizado em sala de aula, tendo um indicador da eficácia dessa metodologia, fato que reforça a importância de promover abordagens pedagógicas ativas para o ambiente escolar, projetando sobre o cotidiano dos educandos uma compreensão mais leve e dinâmica dos conceitos geográficos.

As perspectivas de aplicação interdisciplinar do Ludo Geográfico, conforme indicado pelos educandos, apontam para a versatilidade dessa metodologia. Ela não só enriquece o ensino de Geografia, mas também pode ser integrada a outras disciplinas, promovendo uma aprendizagem mais holística.

Analisar o papel, as principais contribuições de práticas lúdicas e pedagógicas como o Ludo geográfico, bem como suas limitações, enquanto recurso metodológico, para o ensino em Geografia é indispensável, pois possibilita uma crescente na inserção de novas práticas para o ensino, ou mesmo os seus aprimoramentos para replicações futuras.

Pensar as metodologias ativas para a geografia nas diferentes modalidades de ensino torna-se indispensável para cativar os discentes na curiosidade sobre o que realmente é a geografia, e que esta está para além de uma disciplina ou ciência mnemônica.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian.; NETO, Adolfo Tanzi.; TREVISANI, Fernando de Mello. **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na Educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências sociais e humanas, Londrina**, v. 32, n. 1, p. 25-40, 2011.

CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella; DE PAULA, Igor Rafael. O papel do pensamento espacial na construção do raciocínio geográfico. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, v. 10, n. 19, p. 294-322, 2020.

CALLAI, Helena Copetti. A geografia escolar—e os conteúdos da geografia. **Anekumene**, n. 1, p. 128-139, 2011.

CECILIO, Camila. **Jogos lúdicos e jogos pedagógicos: o que são e como usá-los até no ensino remoto**. 2020. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/19677/jogos-ludicos-e-jogos-pedagogicos-o-que-sao-e-como-usa-los-ate-no-ensino-remoto>. Acesso em: 23 de jan. 2024.

LOTES, Daiane; TONI, Magda de. Metodologias ativas no ensino. **Competência Revista da educação superior**. V.10 – N. 2 – dezembro de 2017. ISSN 2177-4986. Disponível em: https://www.academia.edu/57609541/Metodologia_ativa_de_ensino Acesso em 24 de jan. 2024.

KAERCHER, Nestor André. A Geografia escolar: gigante de pés de barro, comendo pastel de vento num Fast Food? **Terra Livre: Presidente Prudente**. Ano 23, V.1, nº 28, Jan-Jun/ 2007. p.27- 44.

MINERVINO, Maria das Lágrimas Leite; SILVANO, Geanne Estevam. Metodologias ativas no ensino de Geografia na educação básica. In: **Congresso Nacional de Educação**. 2019. p. 1-12.

MUNIZ, Cristiano Alberto. **Brincar e jogar**: enlaces teóricos e metodológicos no campo da educação matemática. Autêntica: Belo Horizonte, 2010.

SANTOS, R. de O. da F.; LESSA, F. G. C.; ARUEIRA, K. C. V. S.. O lúdico e as metodologias ativas, uma leitura da Teoria da Aprendizagem de Vygotsky na Educação Infantil. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 22, nº 20, 31 de maio de 2022. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/20/o-ludico-e-as-metodologias-ativas-uma-leitura-da-teoria-da-aprendizagem-de-vygotsky-na-educacao-infantil>.

LIMA, A. E. F.; SILVA, D. R.; ARAÚJO, E. F. Metodologias Ativas em Geografia: Experiências Docentes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE). **Geosaberes**, Fortaleza, v. 9, n. 18, p. 1-13, mai./ago. 2018.

MORÁN, José. Mudando a Educação com Metodologias Ativas. In: **Coleção Mídias Contemporâneas**. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca FotoPROEX/UEPG, 2015. Disponível em <https://mundonativodigital.files.wordpress.com/2015/06/mudando_moran.pdf> Acesso em 12 de jan. de 2024.

Contato com o autor: emersonrodrigueslima@hotmail.com

Recebido em: 24/02/2024

Aprovado em: 05/06/2025