



XVIII  
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE  
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

**GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

## **O USO DE JOGOS DIDÁTICOS NAS AULAS DE GEOGRAFIA: UMA ESTRATÉGIA DE ENSINO NA SENSIBILIZAÇÃO EM RELAÇÃO À QUESTÃO DA ÁGUA NO BRASIL**

Lucilene de Paula<sup>(a)</sup>, Matheus Pacheco de Moura Pereira<sup>(b)</sup>, Cecilia Andrade  
Felix Rodrigues<sup>(c)</sup>, Jairo Rodrigues Silva<sup>(d)</sup>

<sup>(a)</sup> Departamento/Faculdade, Instituto Federal de Minas Gerais, luflausina@gmail.com

<sup>(b)</sup> Departamento/Faculdade, Instituto Federal de Minas Gerais, matheusgestorh@gmail.com

<sup>(c)</sup> Departamento/Faculdade, Instituto Federal de Minas Gerais, cecilia.andrade@ifmg.edu.br

<sup>(d)</sup> Departamento/Faculdade, Instituto Federal de Minas Gerais, jairo.rodrigues@ifmg.edu.br

**Eixo: 7. Metodologias Para O Ensino Da Geografia Física No Ambiente Escolar**

### **Resumo**

A pesquisa proposta visou à confecção e aplicação de jogos didáticos que auxiliem na compreensão e aprendizagem do ensino de Geografia, em duas turmas, sendo de 4º e 5º ano do ensino fundamental I, da rede particular de ensino da cidade de Ouro Preto-MG, enfatizando a contribuição deste tipo de metodologia no ensino de geografia de acordo como assunto em questão. Ambos os jogos foram elaborados utilizando materiais como, papel EVA, recicláveis, etc. Sendo evidenciado durante a realização da pesquisa que o envolvimento do professor junto ao aluno se torna mais satisfatório, melhora a



XVIII  
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE  
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

**GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

compreensão do conteúdo e enriquece a participação, interação e a socialização dentro de sala de aula.

**Palavras-chave:** Metodologia. Lúdico. Aprendizagem. Escola.

## 1. Introdução

Diante da vasta quantidade de métodos (livros didáticos, gráficos, mapas, músicas, experimentos, jogos, etc) que podem ser utilizados como metodologia de ensino, o que se quer destacar nesta pesquisa são os jogos didáticos, ou educativos, aqueles jogos que estimulam e favorecem o aprendizado, tanto em crianças como em adultos, os quais contribuem não apenas com a socialização como também com para a formação da personalidade de ambos.

Quando se fala em jogos, logo nos remetem a ludicidade, ou brinquedos, jogos, sem mira de resultados materiais, (BUENO, 11. Ed, 1986). No entanto, Fortuna (2000), ressalta que, uma aula que envolva ludicidade, não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno.

Assim sendo, junto aos alunos do 4º e 5º ano do ensino fundamental I, houve a investigação do uso desta metodologia, quando o assunto em questão é “A sensibilização em relação à questão da água no Brasil”, assunto este que tem ganhado bastante destaque nas mídias além de ter atingido direta ou indiretamente grande parte da população brasileira, principalmente no que diz respeito ao desperdício. “Nos dias de hoje, os grandes problemas ligados à água não acontecem por causa da natureza, mas sim da má utilização com desperdício e imprevidência” [...] (VICTORINO, 2007, p.18). Trata-se, portanto de um assunto imprescindível a ser trabalhado em sala de aula, pois o professor,



XVIII  
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE  
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

**GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

enquanto educador deve preparar o aluno, para que este leve para sua vida a importância de preservar a água.

Desta forma, elenca-se como objetivo geral deste trabalho, identificar as possibilidades e limitações do uso dos jogos didáticos em sala de aula durante as aulas de Geografia, abordando o tema, “A sensibilização em relação à questão da água no Brasil..

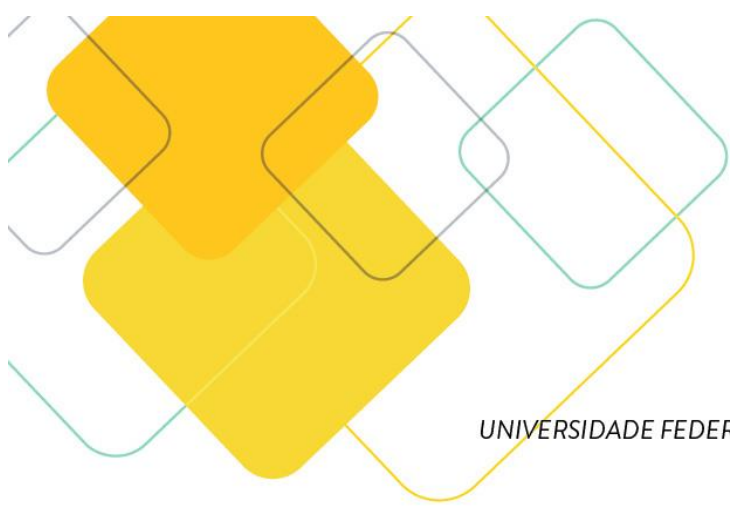
## **2. Metodologia**

### **Levantamento Bibliográfico**

O levantamento bibliográfico é fator primordial em uma pesquisa, pois evita a duplicação de trabalhos, ou quando for de interesse, visa reaproveitar e replicar pesquisas em diferentes escalas e contextos, além de proporcionar que se observem possíveis falhas nos estudos já realizados. (GALVÃO 2010, p.01). Foi baseado nisto que se utilizou neste trabalho, pesquisas bibliográficas em livros, teses, artigos, revistas, entre outros. Além disto, para Gil (2002, p. 45), a principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de “permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. Essa vantagem torna-se particularmente importante quando o problema de pesquisa requer dados muito dispersos pelo espaço”.

### **Localização e Caracterização do projeto**

O estudo foi aplicado em uma escola de Educação básica, o Centro Educacional Mundo Mágico, localizada na Rua José Aureliano Leocádio, número 73, no município de Ouro Preto – MG, no bairro Bauxita, nas turmas do 4º e 5º ano do ensino fundamental I, totalizando 14 alunos com idade entre 9 e 10 anos. Trata-se de uma escola da rede particular de ensino, composta por 130 alunos em média, com idade entre 0 a 10 anos e atende desde creche (berçário), até ensino fundamental I (5º ano), nos período matutino e vespertino, até o ano de 2016, conta boa estrutura física.



XVIII  
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE  
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

### Apresentação do Projeto/Jogos junto aos alunos

Antes de serem aplicados, exemplos dos jogos propostos foram apresentados aos alunos dentro de sala de aula, por meio de aula expositiva com o uso de imagens, as quais foram extraídas da internet e impressas coloridas em folha A4, (Figuras 1, 2 e 3), posteriormente os jogos foram aplicados.

Figura 1 – Jogo de Memória



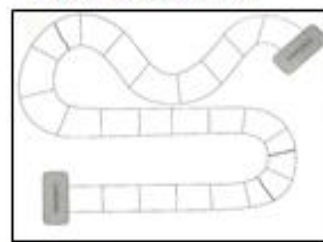
Fonte: <http://www.jogosonlinegratis.org>

Figura 2 – Jogo de Quebra-cabeça



Fonte: [artedeeducareducacaoemquestao](http://artedeeducareducacaoemquestao.com)

Figura 3 – Jogo de Trilha



Verri e Endlich (2009) enfatizam o professor deve interferir quando julgar necessário, de forma que apresente novas situações e reflexões para que o aluno tenha condições de caminhar sozinho, respeitando o tempo de aprendizagem de cada um.

### Conhecimento prévio dos alunos sobre o tema trabalhado nos jogos através do pré-teste

Optou-se inicialmente pela utilização de um pré-teste<sup>1</sup>, o qual é bastante útil para analisar o conhecimento de um indivíduo sobre determinado assunto, para em seguida realizar aplicação dos jogos, esta mesma atividade foi realizada como pós-teste<sup>2</sup>, a qual será apresentada nos resultados da pesquisa.

No entanto, não foi utilizado o chamado “padrão” deste tipo de jogo, já que trazendo perguntas com alternativas, poderia fazer com que os alunos se baseassem em respostas prontas e não fossem criativos a ponto de expor sua própria opinião, para tanto, com o uso do computador foram impressas em folha A4 (ocupando toda a extensão do papel) e

<sup>1</sup> Teste que antecede a realização de algo.

<sup>2</sup> Teste realizado após o pré-teste para avaliar os resultados antes obtidos



XVIII  
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE  
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

colorida, diferentes imagens extraídas da internet, apresentando conteúdos como: estados físicos da água, uso, desperdício e economia de água, dentre outras imagens relevantes, sendo uma a uma apresentadas aos alunos e em seguida foram feitas as conclusões acerca do conhecimento dos mesmos em relação à escassez de água no Brasil.

### **Aplicação dos jogos após o pré-teste**

#### **1ª etapa: Divisão da turma e confecção de crachás**

As duplas foram escolhidas pelos próprios alunos, de acordo com a afinidade de cada um, em seguida, estes receberam crachás individuais (pré-confeccionados, (Figuras 5 e 6) e se posicionaram dentro de sala de aula, de acordo com a disponibilidade de espaço para confecção dos mesmos, conforme desejaram. O “crachá” foi utilizado durante a realização das atividades, com o intuito de estimular um pouco mais a “brincadeira” e ainda, facilitar o reconhecimento do nome dos alunos, esta etapa já causara nos alunos certa euforia, interação e comunicação entre os mesmos. “O ambiente criado pelo jogo reduz a pressão que a sala de aula exerce sobre os alunos, faz com que o indivíduo mude seus hábitos, assuma atitudes e tenha um papel ativo sobre o seu aprendizado.” VERRI E ENDLESCH (2009, p.82).

**Fig. 5** – Crachás pré-confeccionados  
crachás



Fonte: Autora, 2016.

**Fig. 6** – Alunos confeccionando



Fonte: Autora, 2016.

#### **2ª etapa: Confecção e aplicação dos jogos**

Os jogos foram, portanto entregues aos alunos já confeccionados, onde a



XVIII  
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE  
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS

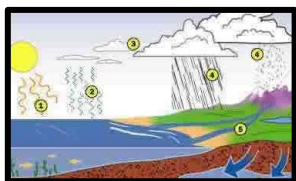
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

confeção, elaboração e aplicação dos mesmos foram feitas atentando-se à metodologia com jogos utilizada pelos autores VERRI e ENDLICH (2009); COSTA e PINHO (2008); FREITAS e MARIN (2015); REBOUÇAS (2003).

➤ **Jogo de quebra-cabeça** (Surgimento da água): Neste jogo, o sujeito deve “resolver um problema”, montar determinada quantidade de peças até que se obtenha a imagem “real” daquilo que lhe foi proposto. “[...] no momento em que vai criando as figuras propostas irá de uma forma estimulante usar a sua memória [...]”, (CUNHA; COSTA, 2008, pag.3).

Foi abordado o ciclo hidrológico, de onde vem e para onde vai a água, bem como o surgimento de um rio. Extraído da internet, uma imagem que representasse o ciclo hidrológico e destacasse também o surgimento de um rio, utilizou-se o mesmo exemplo de imagem que constava no caderno dos alunos com o intuito de enriquecer o conteúdo já abordado em sala de aula. A imagem foi impressa colorida em folha A4, entregue uma para cada dupla e outra cortada com o uso de tesoura, em diferentes formatos e tamanhos, colados em papel cartão, e entregue às duplas (Figuras 7 e 8).

**Fig. 7** – Imagem utilizada no Quebra Cabeça



Fonte: internet

**Fig. 8:** Alunos fazendo uso do jogo



Fonte: Autor, 2016.

➤ **Jogo de trilha** (surgimento de um rio e a poluição destes)

O jogo foi adaptado (VERRI e ENDLICH, 2009), onde, utilizou-se um pedaço de tábua fina (reciclada), a qual foi cortada como uso de um serrote, no tamanho 30x30, e envolta com papel *colorset* e EVA e decorada. (Figuras 10 e 11)

**Fig. 10** – Tábua reciclada (cortada)



**Fig. 11** – Trilha confeccionada





XVIII  
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE  
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS

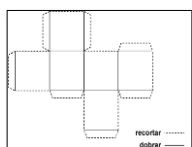
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

**Fonte:** Autora, 2016

**Fonte:** Autora, 2016

Os moldes para os dados foram adquiridos na internet, impressos em papel A4, recortados e colados com cola branca, conforme instruções ( Figuras 12 e 13), os “pinos” (Figura 14) foram reaproveitados de jogos em desuso.

**Fig. 12** – Molde para os dados **Fig.13** – Dados confeccionados **Fig. 14** – Pinos reaproveitados



**Fonte:** [www.espacoeducar.net](http://www.espacoeducar.net)



**Fonte:** Autora, 2016.



**Fonte:** Autora, 2016.

As cartas e as regras foram digitadas com o uso do computador, impressas em folha A4 e coladas em papel cartão, no formato quadricular, medindo 5x5 e numeradas de acordo com a trilha. Cada dupla recebeu: 01 (um) tabuleiro do jogo, 1 (um) dado e 1 (um) pino, a partir daí deram início ao jogo. (Figuras 15 e 16).

**Fig. 15** – Alunos fazendo uso do jogo de trilha



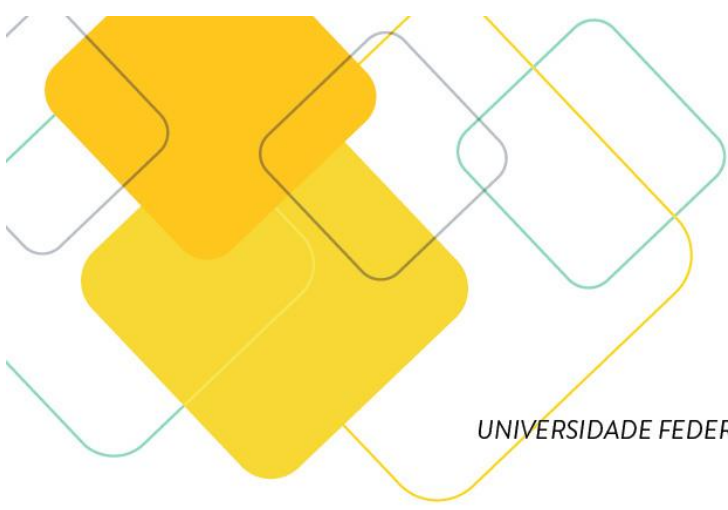
**Fonte:** Autora, 2016

➤ **JOGO 3: JOGO DE MEMÓRIA:** O jogo visa despertar a identificação e memorização (BREDA, PICANÇO, 2011), onde abordou-se a questão da distribuição da água no Brasil e o desperdício da mesma, sendo impressas e confeccionadas 30 cartas, para cada dupla, em formato quadricular, sendo, 15 cartas compostas por textos e 15 cartas compostas por imagens, coladas em papel cartão e entre (**Fig. 17 e 18**).

**Fig. 16** – Cartas impressas e confeccionadas

**Fig. 17** – Alunos fazendo uso do jogo de





XVIII  
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE  
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

**GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

memória.

**Fonte:** Autora, 2016.

**Fonte:** Autora, 2016

### **APLICAÇÃO DE QUESTIONÁRIO E ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADOS.**

Baseado nos conceitos de Boni e Quaresma (2005) elaborou-se um questionário semiestruturado, método bastante utilizados em censos, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE, nas pesquisas de opinião, dentre outras. “Ele garante também uma maior liberdade das respostas em razão do anonimato, evitando vieses potenciais do entrevistador. Geralmente, através do questionário, obtêm-se respostas rápidas e precisas” (BONI; QUARESMA, 2005, p. 74). Atentando-se as desvantagens deste, como qualquer método de coleta de dados, pois como os autores mencionam, pode trazer desvantagens, ao fato de o entrevistado responder as perguntas de forma complexa e ou não compreender as perguntas.

Para enriquecimento da pesquisa, optou-se também em fazer uma entrevista, mediante autorização da escola, pois “é uma forma de diálogo assimétrico, em que uma das partes busca coletar dados e a outra apresenta como fonte de informação” (Gil 2008, p. 109), e também por se tratar de um processo de interação social, no qual o entrevistador tem a finalidade de obter informações do entrevistado, através de um roteiro contendo tópicos em torno de uma problemática central. Sendo esta planejada e organizada com perguntas previamente estabelecidas e os envolvidos tiveram sua identidade preservadas, Hanguete (1995, p.86).

### **3. Resultados e discussão**

#### **Conhecimento, opinião e utilização dos jogos.**

O fato de todos os alunos conhecerem ou já terem feito uso dos exemplos de jogos facilitou muito no que diz respeito às regras dos mesmos, pois embora o tema e a finalidade a ser trabalhada tenham sido diferentes, as regras (respeitar a vez do outro, jogar o dado, montar





XVIII  
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE  
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

**GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

as peças uma a uma, virar uma carta, “andar as casas”, etc.) não mudaram. Inicialmente estes esperavam que fosse uma competição e que a melhor dupla venceria e ganharia um prêmio. Quando se diz “jogo”, logo imaginamos competição, o que é evidente, porém a ideia foi de não criar entre os alunos uma visão de um ambiente de disputa, pois poderiam executar a atividade apenas com o intuito de ganhar. “[...] O fator competição, durante os jogos, será evidente, porém não há motivos para preocupação, pois o professor precisa estar preparado para evidenciar que esse tipo de competição ocorre apenas no jogo e não, na vida” (FIALHO, 2008).

O Jogo de Quebra-Cabeça, inicialmente, foi visto como fácil pelos alunos, já que todos já haviam jogado este e os demais jogos. Alguns mencionaram, “...  *muito fácil, só juntar as peças e pronto!*”. L. (10 anos). Esta visão de ser “um jogo fácil”, foi uma das observações feitas por Cunha e Costa (2008), no entanto conforme estes detalham, a dificuldade pode vir à tona no momento em que se misturam as peças, fato este comprovado no decorrer dos jogos, onde muitos começaram a pedir ajuda, pois perceberam que não se tratava apenas de “juntar as peças”, mas também analisa-las e compreender o que estavam tentando descobrir com a montagem. “[...] o desafio da busca dos encaixes perfeitos, irá induzir o aluno a ler várias vezes o conteúdo sobre o tema, exatamente pelo interesse e pela vontade de organizar as peças corretamente” (CUNHA; COSTA, 2008, p.3). Fato este confirmado na fala de um dos alunos. “[...]  *Tem que olhar direito senão erra mesmo [...]*” A. B. (9 anos).

No jogo de Trilha, as duplas se mostraram concentradas e sem muitas dificuldades, a sensação de euforia estava estampada nos alunos, além do constante diálogo entre as duplas, percebeu-se ainda, que não apenas jogavam como também mostravam empolgados no momento em que observavam as imagens apresentadas nas cartas, demonstravam inclusive indignação e supressa com algumas questões. O exemplo, quando se depararam com uma imagem apresentando uma queimada ocorrida neste mesmo local (rio São Francisco), a qual fez com que os alunos compreendessem ainda mais que a questão da



XVIII  
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE  
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

escassez de água não tem ligação apenas com a falta da chuva, mas também pela ação antrópica, onde um deles mencionou, “... e tem gente que fala que só falta água porque não chove, mas olha só como queimou tudo, e foi o homem e que fez isto...” I. (9 anos).

E por fim o jogo de Memória, no qual, os alunos demonstraram um pouco mais de dificuldade para desenvolvê-lo, pois precisavam ler compreender para achar o par de cartas, o fato de o jogo apresentar textos e imagens, “obriga” os alunos a ler e observar o jogo e não apenas ser automático em tentar encontrar os pares de cartas e ainda, a questão de ter o texto, contribui para que fixem o conteúdo.

**Figura 18** – Alunos realizando o preenchimento do questionário



**Fonte:** Autor, 2016

Após análise dos mesmos, observou-se que apenas 03 alunos mencionaram que gostaram de utilizar os jogos em partes, assim sendo, quando questionados sobre a opinião apresentada, 02 deles afirmou que devido à dificuldade encontrada em utilizar o jogo de trilha, não apreciaram muito a ideia de usá-lo, já um aluno afirmou que achou os jogos “meio chato”, mas mesmo assim ainda prefere jogo na aula, “...mesmo assim, a gente diverte mais do que ficar escrevendo...” M. (9 anos). Quanto às dificuldades encontradas, 01 (um) aluno afirmou ter encontrado dificuldade no Quebra Cabeça, 01 (um) no jogo de memória e 02 (dois) no jogo de trilha. Observação esta que requer uma melhora futura na adaptação dos jogos. Abaixo, algumas das respostas obtidas: “O que eu mais gostei foi o de trilha porque é mais divertido e o que eu menos gostei foi memória porque eu não me diverti igual aos



XVIII  
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE  
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

*outros”, “Eu aprendi que o velho chico secou e depois de um pouco de chuva ele encheu e não pode poluir e incendiar as matas”*

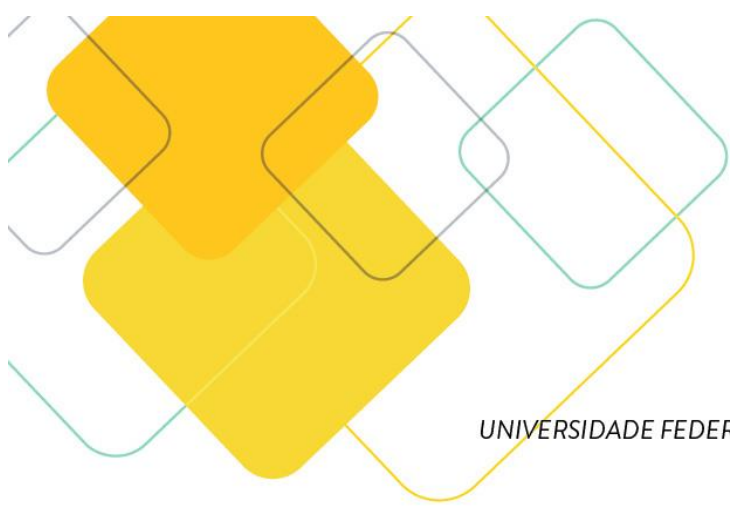
No que se diz respeito à entrevista, os alunos demonstraram certo incômodo em cedê-la, “obedecendo” o roteiro de perguntas, fato já esperado neste tipo de metodologia Gil (2008), assim sendo, utilizou-se apenas gravação de depoimentos daqueles que por vontade própria manifestaram interesse, a ideia principal que foi passada para os alunos foi de falarem o que acharam desta metodologia utilizada na pesquisa.

#### **4. Conclusão**

Embora breve essa experiência, mostrou que o jogo em si, proporciona aos alunos maior empolgação e curiosidade em relação ao tema a ser trabalhado, e, principalmente aguça a imaginação e a socialização entre os mesmos, além disto, há a possibilidade de fazer com que os alunos mais tímidos se envolvam de uma forma grandiosa durante a execução das tarefas, pois logo no início percebi que uma aluna se mostrava bastante tímida diante dos alunos ao falar de alguma coisa, no entanto durante os jogos fez questão de opinar e mais ainda foi uma das primeiras a se manifestar para dar depoimento sobre a pesquisa.

Conforme relato de Almeida (2012), a brincadeira é importante porque, além de ser uma linguagem, é forte aliada da construção do pensamento, da aprendizagem e mais, contribui para a ampliação dos movimentos, gestos e falas das crianças, a qual favorece a interação, a construção e a perpetuação da cultura, no entanto a correria do dia a dia, e as demandas das outras áreas de ensino, faz com que muitas vezes, o professor acabe limitando o brincar. Sendo assim, destaca-se aqui que não se trata de uma função tão simples, requer tempo, disponibilidade, planejamento, organização e principalmente, contar com a boa aceitação dos alunos.

Percebeu-se que muitos alunos demonstraram muito mais conhecimento sobre o assunto após a realização do jogo, sendo isto relatado durante os diálogos feito com a



XVIII  
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE  
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

**GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

turma, antes não percebido, no pré-teste, além disto, o envolvimento do professor junto ao aluno se torna muito mais satisfatório, pois a aproximação e o diálogo é inevitável, pois os alunos além de brincarem estão aprendendo, criando amizades seja com os colegas de sala como com o professor, e principalmente a troca de conhecimentos, através de conteúdos aplicados e com a realização dos jogos.

## 5. Referências

BUENO, Francisco da Silveira. Dicionário escolar da língua portuguesa. Rio de Janeiro: FAE, 1986.

Victorino, Aurélio Buarque de Holanda, O minidicionário da língua portuguesa. 4. ed. rev. ampliada. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2007.

GALVÃO, Maria Cristiane Barbosa. O levantamento bibliográfico e a pesquisa científica. Disponível em

<[http://www2.eerp.usp.br/Nepien/DisponibilizarArquivos/Levantamento\\_bibliografico\\_CristianeGalv.pdf](http://www2.eerp.usp.br/Nepien/DisponibilizarArquivos/Levantamento_bibliografico_CristianeGalv.pdf)>. Acesso em 7 de Jul. 2015.

VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Angela Maria. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. Disponível em

<<http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/Percurso/article/viewFile/8396/4916>. Acesso em 7 de jul. 2015.

BREDA, ThiaraVichiato; PICANÇO, Jeferson de Lima. A Educação Ambiental a partir de jogos: Aprendendo de forma prazerosa e espontânea.

ALMEIDA, Lucila de. Interações: crianças, brincadeiras brasileiras e escola. São Paulo: EGGARD BLUGHER, Ltda., 2012.