**O JOGO: TRILHA ECOLÓGICA COMO UM RECURSO DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DE GEOGRAFIA**

Francisca Janicleide de Oliveira Pereira

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ensino – PPGE/CAMEAM/UERN

E-mail: [janitn@hotmail.com](mailto:janitn@hotmail.com)

Rafaella Pereira Chagas

Professora da Educação Básica - SEEC/RN

E-mail: [rafinhapereira1@gmail.com](mailto:rafinhapereira1@gmail.com)

Maria da Paz Cavalcante

Professora do Programa de Pós-Graduação em Ensino – PPGE/CAMEAM/UERN

E-mail: [mariadapazc@yahoo.com.br](mailto:mariadapazc@yahoo.com.br)

**RESUMO**

Os jogos são elementos que permeiam nossa sociedade desde a antiguidade. Para a Pedagogia eles podem se transformar em um recurso de ensino que possibilita a aprendizagem de forma lúdica. Nesta perspectiva, este artigo tem o objetivo de discutir e analisar como o jogo: Trilha ecológica pode contribuir para o processo de aprendizagem no ensino de Geografia através do conteúdo meio ambiente. Para concretização deste objetivo construímos como material didático, o jogo: Trilha ecológica e desenvolvemos a atividade em uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental I. Através desta pesquisa identificamos que o referido material didático possibilitou à aprendizagem do conteúdo trabalhado de forma divertida e prazerosa, desenvolvendo os conhecimentos disciplinares, as habilidades motoras, cognitivas, sociais e afetivas. Portanto, este trabalho nos permitiu observar a importância do uso de jogos como um recurso pedagógico e lúdico que tem como finalidade principal facilitar a aprendizagem dos educandos de forma atrativa ao utilizar atividades do universo infantil.

**PALAVRAS- CHAVE:** Jogo. Aprendizagem. Ensino de Geografia.

**INÍCIO DA CONVERSA**

Discussões acerca do jogo estão presentes na vida em sociedade desde a antiguidade clássica, já na Grécia antiga se debatia sobre o jogo e Platão o defendia como um meio de aprendizagem prazeroso e significativo. Na sociedade contemporânea o jogo está presente em várias culturas, muitas vezes sendo utilizado como recurso para a construção do conhecimento ou simplesmente como uma atividade espontânea.

Este trabalho discute a importância do jogo como um recurso pedagógico que possibilita a construção do conhecimento e leitura significativa do conteúdo meio ambiente no ensino de Geografia. Partimos da premissa de que o jogo é um recurso facilitador da aprendizagem, que trabalha a construção do real, do conhecimento, pelo exercício do imaginário, da fantasia se configurando como uma oportunidade para que o desenvolvimento da aprendizagem ocorra de forma lúdica e prazerosa, não perdendo, portanto, as características essenciais do jogo.

Diante do exposto, o presente trabalho procura analisar como o jogo: Trilha ecológica pode contribuir para o processo de aprendizagem no ensino de Geografia por meio do conteúdo Meio ambiente. Trabalho este desenvolvido em uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental I.

Dialogamos ao longo do texto com as ideias dos seguintes teóricos: Kishimoto (2009), Kishimoto (2011), Lima (2008), Silva (2015), Verri (s-d), Andrade (2018), bem como, o documento oficial do Ministério da Educação, Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998).

Ao estudar os aportes teóricos citados tivemos as fundamentações teóricas necessárias para discutir sobre o jogo, sua conceituação e caracterização, a relação entre os jogos e a aprendizagem, como esta atividade pode ser utilizada como recurso facilitador da aprendizagem, as contribuições do trabalho com jogos no ensino de Geografia e a análise da utilização do jogo: Trilha ecológica como recurso que facilita a aprendizagem, ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa.

Este trabalho revela sua importância ao ressaltar a contribuição dos jogos para o ensino, pois numa sociedade em constante transformação, onde as crianças estão expostas diariamente a novas formas de ler o mundo e pensar, o ensino precisa também tornar-se atrativo e trazer o mundo da criança para a escola. Desta forma, discutir os jogos e sua contribuição para o processo de ensino e aprendizagem é contribuir com os professores na busca de um caminho para transformar sua sala de aula em um laboratório de construção do conhecimento utilizando atividades próprias da infância.

Para a Pedagogia o jogo é um meio socializador e integrador que dá alegria, liberdade e satisfação, caracteriza-se, portanto como um recurso pedagógico privilegiado que promove o desenvolvimento de diferentes funções motoras, psicológicas, psíquicas e cognitivas. É diante disso que afirmamos a importância de estudar a conciliação entre o jogo e a aprendizagem.

O jogo é um ato político e pedagógico que envolve engajamento ativo, espontâneo e voluntário dos participantes que requer do professor um posicionamento corajoso frente às possibilidades e limitações desta atividade. Para Lima (2008) compreender o jogo em sua essência, a elucidação da sua importância no contexto educacional e as possibilidades de trabalho são polos que se complementam e oferecem subsídio teórico e prático para que o jogo seja utilizado como recurso pedagógico. Complementamos essa ideia dialogando com Kishimoto (2011) que define o jogo como elemento da cultura, para ela na educação do sábio pedagogo, o jogo é visto como instrumento de ensino de qualquer conteúdo, pois é um recurso que ensina desenvolve e educa de forma prazerosa, cabendo ao professor adequar o trabalho com o jogo ao seu planejamento. Com base nessas afirmações defendemos que ao dar intencionalidade ao jogo é estimulada a aprendizagem de acordo com o objetivo proposto pelo professor, desta forma a atividade é potencializada e a situação de aprendizagem se torna agradável.

Esta pesquisa tem como principal objetivo analisar a contribuição do jogo: Trilha ecológica como recurso de aprendizagem no ensino de Geografia através do conteúdo Meio ambiente e como objetivos específicos: verificar como a atividade com o jogo trilha ecológica é desenvolvida em sala de aula; identificar quais saberes e habilidades são desenvolvidas pelas crianças quando participam do jogo e analisar o papel do jogo como recurso facilitador da aprendizagem.

Esses objetivos nortearam a pesquisa e deram as bases necessárias para a construção deste artigo que apresenta a relação entre os jogos e aprendizagem, a contribuição dos jogos no ensino de Geografia e ainda, uma análise acerca do trabalho desenvolvido com o jogo: “trilha ecológica”.

**Os jogos e a aprendizagem**

Neste estudo buscamos compreender diferentes interpretações acerca do jogo, elegendo proposições que mais se aproximam do que acreditamos ser relevante para a aprendizagem do aluno.

Desta forma, diante dos nossos estudos apresentamos ao leitor algumas tendências que tratam do jogo no contexto educacional brasileiro à luz dos estudos do Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil - RCNEI (1998) e de Lima (2008).

As primeiras tendências que expomos são ideias antigas, mas que até hoje permeiam o contexto educacional, são elas: a teoria da “Recapitulação da Espécie” de Stanley Hall, que vê o jogo como uma recapitulação das atividades primitivas, que permite a criança resgatar experiências das gerações passadas. A teoria do “jogo como pré exercício” elaborada por Groos, onde a aprendizagem e o desenvolvimento manifestam-se por meio do jogo, cuja principal característica é não objetivar um resultado ou uma finalidade exterior. E para fechar as tendências clássicas temos a de Spencer que entende o jogo como uma atividade supérflua, um gasto de excesso de energia que a criança acumula por não ter que trabalhar para garantir sua subsistência.

Temos ainda as tendências contemporâneas, a primeira delas é denominada como “ausência e proibição da brincadeira”, nessa perspectiva o jogo é tratado como obstáculo à aprendizagem, pois dispersa a criança, podendo acentuar a preguiça e negligência. A segunda concebe o jogo como “instrumento didático” onde a brincadeira é um meio de preparação para a aprendizagem e domínio dos conteúdos. A terceira enxerga as atividades lúdicas como momentos de descarga de energia, usadas apenas quando não se tem mais nada para fazer. A quarta vertente vê o jogo como “atividade recreativa” ocasião de relaxamento, descanso das atividades sérias do ensino. A quinta entende o jogo como algo simbólico, onde as brincadeiras e jogos são vistos como meios para equilibrar e recuperar o psicológico da criança. A última tendência que apresentamos é a “*Laissez- Faire*”, que apresenta as práticas educativas como espontaneístas deixando a criança fazer o que bem desejar, sem orientação do professor.

Neste trabalho adotamos como tendência norteadora a que vê o jogo como um instrumento didático, compreendendo que uma prática educativa que visa uma aprendizagem com significado, explicita o objetivo didático do jogo para a criança e a motiva a alcançá-lo de maneira voluntária e intencional. Contudo é importante entender que o uso do jogo e o trabalho escolar não devem perder suas especificidades, e sim, serem transformados em espaços de construção da autonomia, de exercício da imaginação, criação e consciência de si e do mundo. Desta forma é necessário entender que aprendizagem e jogo são atividades de natureza distintas, mas que podem se complementar. Entendemos o jogo como um recurso pedagógico que se difere de outras atividades, mas que pode ser conciliado no contexto da sala de aula, que pode ser utilizado para ampliar o conhecimento das crianças e desenvolver inúmeras habilidades.

Para Lima (2008) o jogo é uma atividade básica, que deve ser utilizada pelo professor como conteúdo e meio para a estruturação de aprendizagens e para o desenvolvimento global infantil, porém de acordo com o RCNEI (1998) é preciso ter cuidado ao utilizar o jogo como recurso de aprendizagem, pois para esse documento se o professor define a forma, o conteúdo e os meios para a aprendizagem de um determinado conteúdo, onde a criança não tem liberdade para recriar e expor suas construções, as características essenciais do jogo, bem como: liberdade de escolha, espontaneidade, exercício da imaginação e da fantasia, no momento do brincar elas não são preservadas.

No Brasil o direito ao jogo e a brincadeira são garantidos por vários dispositivos legais tais como: Direitos Universais da Criança (1959), Constituição Federal (1988) e Estatuto da Criança e do Adolescente (1998). Essa legitimação evidencia que o jogo e as brincadeiras permitem que o conhecimento seja construído através do trabalho de criação, reelaboração e incorporação, onde o aprender se torna evidente sem pressão ou medo de errar.

O jogo é visto por nós como um laboratório, onde a criança experimenta e aprende no contato com a atividade, com as outras crianças e com o professor. Jogo e brincadeira são recursos ricos que complementam o ensino de forma única, possibilitando ao aluno uma aprendizagem real dos conteúdos através das relações interpessoais que são construídas, sendo valiosos colaboradores no desenvolvimento das múltiplas inteligências e das faculdades humanas da criança. Acreditamos que ao brincar são desenvolvidos o pensamento, a imaginação e a personalidade, com isso, o professor pode utilizar o jogo como tarefa complementar, pois ele possui um potencial de desenvolvimento por trás.

**A contribuição dos jogos no ensino de Geografia**

Em um mundo globalizado, ligado a novas formas de fazer e pensar, o ensino de Geografia precisa explicar as rápidas transformações do espaço de uma forma compreensível e atrativa aos alunos, logo é indispensável que o ensino seja aprazível e aproxime os conteúdos à realidade dos alunos. Uma das metodologias utilizadas nesse processo são os jogos, compreendidos como recursos pedagógicos que estimulam os alunos a aprender, levando estes a construírem seus próprios conhecimentos com entusiasmo e alegria.

O jogo educativo dentro do ensino de Geografia se configura como um agente de transmissão metódica de conhecimentos e habilidades, ele representa uma forma de intervenção orientada do lazer, com o objetivo de oferecer conteúdo pedagógico e entretenimento a criança, associando o lúdico ao aprendizado. Desta forma o jogo não é apenas um objeto de prazer, mas um recurso de aprendizagem que desperta na criança o interesse por aprender. Entretanto, é importante salientar, para que não se perca a essência do lúdico, o jogo não deve ser visto como algo vertical e unidirecional de transmissão de conhecimentos, onde a criança apenas assimila, ao contrário disso, o jogo deve ser uma oportunidade de diálogo e questionamento por parte da criança sobre o próprio jogo e sobre aquilo que ela aprende e reinventa com o jogo.

Uma das grandes riquezas do trabalho com jogos educativos decorre da capacidade de estimular a imaginação, para Kishimoto (2011) os jogos infantis despertam em nós o imaginário e assumem múltiplos significados. Verri (s-d) aponta que o trabalho com jogo é adequado para o ensino e aprendizado da Geografia, pois tem um alto valor motivador e garante que o aluno desempenhe a construção do seu próprio saber ao realizar diferentes atividades, desenvolvendo sem perceber suas potencialidades.

Em cada jogo pode se esconder uma relação educativa, ao utilizá-los no ensino de Geografia essa relação se torna explícita através das regras do jogo que determinam os conhecimentos prévios necessários acerca do conteúdo trabalhado para assim construir novos saberes no decorrer da atividade lúdica. Partindo desse princípio, compreendemos que um mesmo jogo pode ser utilizado pelo seu viés educativo para trabalhar diversos conteúdos. Conservando-se as regras do jogo e mudando os objetivos de aprendizagem teremos um material de ensino a ser utilizado em várias ocasiões.

No momento do jogo a criatividade é explorada e torna o ensino de Geografia algo didático e dinâmico onde os próprios estudantes reinventam seus saberes em colaboração com os outros. Para Silva (2015) o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social, cultural e colabora com a saúde mental, com isso acreditamos que ao jogar, as crianças elaboram um mundo expressado singularmente, criando e recriando técnicas para participar da brincadeira, com isso elas adquirem novas experiências, ampliam os saberes do conteúdo, a sociabilidade, ensaiando movimentos do corpo e experimentando novas sensações.

**Metodologia**

A metodologia adotada nesta investigação se caracteriza por uma abordagem qualitativa, configurando-se como, pesquisa-ação. Optamos por essa abordagem, amparado nas justificativas de Thiollent (1988), para quem esta orientação metodológica oferece condições para que o pesquisador e os participantes se envolvam de modo cooperativo ou participativo no processo da pesquisa. De acordo com Gil (2008) para esta abordagem a realidade não é fixa e o observador e seus instrumentos desempenham papel ativo na coleta, análise e interpretação dos dados. Com vistas nestes aspectos, adotamos esse tipo de pesquisa por acreditar que ela nos possibilita o desenvolvimento autônomo a partir das bases e uma relativa independência do exterior, e com isso pretendemos que seja garantido o envolvimento dos pesquisadores e dos pesquisados no processo de pesquisa.

Em termos de conteúdo do ensino de Geografia, foi trabalhado o conteúdo meio ambiente, tendo como foco a preservação da natureza, poluição, desmatamento e os cuidados essenciais que devemos ter para manter o planeta terra um ambiente limpo, saudável e harmonioso.

O jogo: trilha ecológica (Figura 1) é um material didático arquitetado para tornar o ensino de Geografia, mais especificamente, o conteúdo Meio ambiente, mais prazeroso e significativo para o aluno. O jogo foi construído em um TNT (tecido não tecido) com as seguintes medidas: 3x3m, no percurso foram distribuídas 29 casas, nas quais foram intercaladas imagens sobre problemas ambientais tais como: desmatamento e lixo, imagens de reforço positivo para preservação do meio ambiente, frases de incentivo mostrando como cuidar corretamente do meio ambiente e casas onde não há nenhuma informação, nestas o aluno deve escolher uma ficha e responder uma pergunta sobre o conteúdo, ao responder corretamente a pergunta o aluno deve permanecer na mesma casa e ao errar deve voltar uma casa. Ressaltamos que as perguntas foram elaboradas com base na sequência didática trabalhada pela professora nas aulas anteriores.

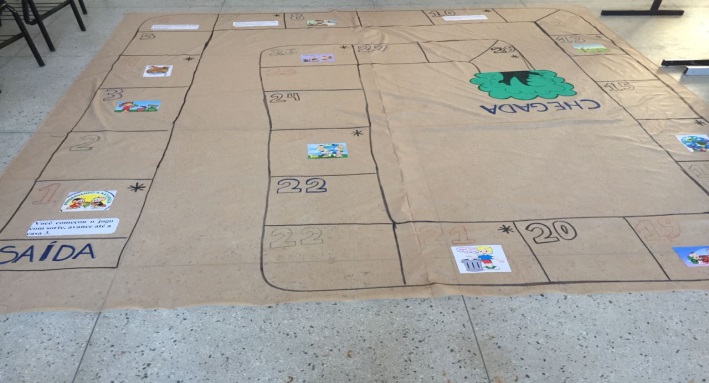


Figura 1- Jogo: Trilha ecológica

O jogo também é composto por um dado e os peões são os próprios estudantes. Nesta proposta o jogo foi desenvolvido com a divisão de duas equipes. Primeiro foram sorteados os peões em seguida cada representante do grupo escolheu os componentes de sua equipe, os membros de cada equipe podem ajudar o representante do seu grupo a responder as perguntas. Para iniciar o jogo cada equipe lança o dado e a que tirar o número maior inicia a partida.

Ao prepararmos o ambiente para desenvolver a atividade os alunos já se mostraram curiosos e tentava adivinhar que jogo era aquele, uma aluna disse que era “amarelinha”, outro disse que “parecia um jogo que ele tinha, mas não era daquele tamanho”. Quando a professora perguntou se eles sabiam que jogo era aquele, alguns disseram conhecer, mas não sabiam o nome, foi então que uma aluna observando as imagens inferiu que o nome do jogo era “salvar o mundo”. A partir destas premissas a professora explicou o nome do jogo, qual era a proposta e quais as regras do jogo.

Foram feitas três rodadas do jogo, sendo que em cada uma delas foram escolhidos alunos diferentes para servir como peões. Ao final da atividade foi realizada uma avaliação oral do jogo, onde os alunos foram indagados se haviam gostado da atividade, todos responderam que sim e que queriam brincar outras vezes. A professora também buscou saber o que eles haviam aprendido e neste momento cada aluno falou aquilo que aprendeu e, tudo que eles falaram estava relacionado às questões apresentadas na trilha.

**Jogo: Trilha ecológica uma análise desse recurso de aprendizagem**

O trabalho com o jogo: Trilha ecológica nos possibilitou perceber como este recurso pedagógico tornou o ensino de Geografia mais atrativo e cooperou para o processo de desenvolvimento da aprendizagem, por se tratar de um recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa levando em consideração o mundo da criança, seus desejos e anseios completando assim, o indivíduo em seu saber, seu conhecimento e sua apreensão do mundo, como menciona Kishimoto (2011)

[...] Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensórios-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. (Kishimoto, 2011, p. 40-41)

Quando o jogo foi disposto na sala de aula os alunos começaram a imaginar de que atividade se tratava, seu nome, como se jogaria, o que o jogo teria haver com o conteúdo trabalhado na aula, o que eles iriam aprender com aquele jogo. Essas reações demonstram que o interesse foi despertado, assim como, a imaginação.

Importante destacar como ocorreu o processo internalização do conteúdo por meio desta atividade. Na primeira rodada do jogo dentre as perguntas escolhidas por cada grupo apenas uma aluna de um grupo respondeu errada. Na segunda rodada ambos os grupos responderam corretamente todas as perguntas, inclusive a pergunta que haviam errado na primeira rodada foi respondida corretamente, isso mostra que foi possível aprender através do erro. Já na terceira rodada o peão do jogo era um dos alunos que ainda não desenvolveu a habilidade de leitura, então quando ele escolhia uma ficha com a pergunta uma colega do grupo lia a pergunta para ele, o que demonstrou por parte da aluna uma atitude de cooperação. Em uma das perguntas ele tentou construir sua resposta observando as imagens que havia na trilha, foi uma estratégia de raciocínio interessante, embora não tenha conseguido responder corretamente a resposta completa ele ainda conseguiu responder metade da pergunta com coerência.

Identificamos através do jogo, que os alunos foram articulando os conhecimentos trabalhados em sala, os conhecimentos de vida e a leitura das imagens para responder aos questionamentos que surgiam durante o percurso da trilha. Ao abordar o conteúdo meio ambiente através de um jogo, a aula tornou-se atrativa e cheia de significados para a vida dos alunos já que as questões buscava levá-los a refletir sobre ações que causam a degradação do meio ambiente e formas corretas de cuidar dele. Deste modo, através do material didático utilizado eles internalizaram melhor os conhecimentos mediados através da sequência didática, compreenderam a importância de preservar o meio ambiente e também puderam refletir sobre ações que podemos realizar para tornar nosso mundo melhor. Notamos ainda que os próprios alunos foram enriquecendo a proposta apresentada, desenvolvendo a criatividade e expressividade no desenvolvimento da atividade, desta forma compreendemos que de fato o jogo favoreceu a aprendizagem.

Assim, o jogo como recurso lúdico proporcionou uma aprendizagem diferenciada dos padrões convencionais de ensino, por não seguir métodos tradicionais e mecânicos comumente utilizados em sala de aula, mas por trabalhar com um material didático que possibilita tornar a aprendizagem significativa, interativa e motivadora. Uma aprendizagem que não é algo descontextualizado de sua realidade, mas que possibilita aos educandos construírem ou reafirmarem conhecimentos úteis para formar uma sociedade melhor.

A atividade possibilitou ainda trabalhar em equipe, interagir, para responder todos os questionamentos corretamente cujo fim era vencer o jogo, e para atingir este fim eles cooperaram uns com os outros na busca de um objetivo comum. Importante destacar que todos os alunos participaram ativamente da atividade, com entusiasmo, torcendo por sua equipe e respeitando as regras do jogo e os adversários. O fato da turma se encontrar dividida em duas equipes estimulou a competição e também a capacidade de tomar decisões, pois ao apresentar as respostas corriam o risco de responder errado e o grupo acabar perdendo o jogo. Outro aspecto trabalhado durante o jogo foi à movimentação do corpo tanto do peão que pulava de uma casa para a outra, bem como, toda a equipe ao vibrar, torcer a cada jogo de dado, a cada resposta. O jogo desenvolvido possibilitou ainda aos alunos a experiência de observar: as imagens, as perguntas e raciocinar para responder os questionamentos propostos e ao articular as respostas desenvolveram também a comunicação oral. Além de desenvolver as habilidades de leitura, pois era necessário ler as perguntas e em seguida articular as respostas oralmente, também houve o desenvolvimento dos conhecimentos matemáticos, já que, ao jogar o dado ele tinha que contar as casas para chegar até a que ele deveria ficar.

Desta forma, através do jogo foi possível trazer para o espaço da escola o universo do brincar da criança, onde ela se constitui contextual e historicamente, e possibilitou a aprendizagem de forma prazerosa por meio da experimentação descontraída e espontânea, onde a criança saiu de uma relação passiva e passou a ser um participante ativo, passou de espectadora a construtora de sua aprendizagem sem ter medo dos desafios. Enfim, podemos afirmar que elas se desenvolveram cognitivamente e afetivamente e o mais importante, desenvolveram a aprendizagem sem ser necessário à imposição de conhecimentos.

**FINAL DA CONVERSA: UM JOGO MUITOS ENSINAMENTOS**

Os jogos são elementos que fazem parte de nossa cultura e a escola não pode desprezar esse elemento que contribui para uma aprendizagem divertida, prazerosa e que faz parte do universo infantil.

Através deste recurso o aluno sente-se motivado e passa a agir de modo mais ativo na construção dos seus conhecimentos, constatando, construindo, comparando e relacionando. Desenvolve deste modo, habilidades comunicativas, afetivas, de raciocínio lógico e observação, dentre outras. Bem como, contribui para a formação de atitudes sociais como: respeito, cooperação, submissão às regras, trabalho em equipe e responsabilidade. Estes elementos nos levam a afirmar que o jogo é muito mais do que um recurso pedagógico para adquirir conhecimentos de diferentes disciplinas, é sobretudo, um recurso que desenvolve habilidades e atitudes que leva os alunos a se afirmarem como sujeitos sociais, aprendendo a conviver em sociedade.

Através do material didático jogo: Trilha ecológica, um material construído para trabalhar o conteúdo Meio ambiente, verificamos que os alunos além de aprenderem os conhecimentos sobre o conteúdo, saberão aplicar esses conhecimentos na vida cotidiana, transformando-se em agentes de mudança dos problemas ambientais existentes em nossa comunidade. Além de conhecimentos didáticos eles também desenvolveram habilidades e atitudes relacionadas à vida em grupo, como: responsabilidade e cooperação e o mais importante aprenderam tudo isso com alegria, porque aprenderam brincando dentro do seu imaginário infantil.

Identificada à importância dos jogos no desenvolvimento da aprendizagem e na construção de um ser humano mais ativo, esperamos por meio deste trabalho ter contribuído para mostrar a utilização dos jogos como recurso complementar ao ensino, sente este favorável ao desenvolvimento da aprendizagem do aluno por ajudar na internalização dos conceitos, introdução de um conteúdo ou mesmo estratégia para solucionar deficiências de aprendizagem. Enfim os jogos como recurso educacional favorecem o desenvolvimento de um sujeito crítico e participativo.

**REFERÊNCIAS**

ANDRADE. J. L. A. de; SILVA. G. C.; MELO. J. A. B. de. **Jogos**: uma contribuição ao processo de construção do conhecimento escolar e geográfico. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/revistas/eniduepb/trabalhos/TRABALHO_EV100_MD4_SA5_ID253_21112017131225.pdf>>. Acesso em: 17 set. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Vol. 1.Brasília: MEC/SEF,1998.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**: texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988, com as alterações determinadas pelas Emendas Constitucionais de Revisão nos 1 a 6/94, pelas Emendas Constitucionais nos 1/92 a 91/2016 e pelo Decreto Legislativo no 186/2008. – Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2016.

BRASIL. Estatuto da criança e do adolescente. **Estatuto da criança e do adolescente**: Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990, e legislação correlata [recurso eletrônico]. 9. ed. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2010. 207 p. – (Série legislação; n. 83)

BRASIL. Declaração Universal. **Declaração Universal Dos Direitos Das Crianças.** UNICEF, 20 de Novembro de 1959.

GIL. C. A. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KISHIMOTO. T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO. T. M. **Jogos infantis:** o jogo a criança e a educação. 15. ed. Petrópolis, RJ: 2009.

LIMA. J. M.. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional.** São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008.

SILVA. T. A. C. e. **Jogos e brincadeiras na escola**. 1. ed. São Paulo: 2015.

THIOLLENT, M. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. 4.ed. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1988.

VERRI. J. B. **A importância da utilização de jogos aplicados ao ensino de geografia**. Disponível em:<http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos\_teses/2010/Geografia/art\_geo\_jogos.pdf>. Acesso em: 17 set. 2018.