

# **GAMEFICAÇÃO COMO METODOLOGIA PARA A GEOGRAFIA ESCOLAR EM UBERLÂNDIA - MG**

João Batista Rodrigues Soares <sup>1</sup>

Lucas de Sousa Giroldo <sup>2</sup>

Tulio Barbosa <sup>3</sup>

## **RESUMO**

O presente trabalho tem como centralidade compreender a dinâmica metodológica para ensinar geografia na escola por meio da didática gameficada, uma vez que o processo ensino-aprendizagem precisa ampliar sua capacidade de comunicação e narrativas para alcançar o cotidiano e a realidade escolar. Neste sentido, o presente artigo revela-se importante por apresentar uma proposta elaborada pelos estagiários da disciplina de Estágio Supervisionado do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Uberlândia, Campus Santa Mônica, tendo como objetivo principal a edificação de uma pedagogia geográfica mais reflexiva, crítica e dinâmica a partir da temática globalização. A proposta foi executada tendo como crítica a globalização não como simples amontoado de questões econômicas, visto que essa temática foi apresentada como aproximação entre o sentido político e os grandes cenários de contradições. O jogo utilizado foi um bingo, chamado de Bingo Geográfico, com perguntas e respostas sobre a temática Globalização, definida pela professora Kely Cristina dos Santos Lopes, Supervisora do estágio na Escola Municipal Prof<sup>a</sup> Cecy Cardoso Porfírio. Esta foi uma proposta lúdica de uso de jogos como metodologia de ensino de Geografia aplicada junto aos alunos do 9º Ano; assim, o jogo mostrou-se uma atividade pedagógica válida por motivar estudantes.

Palavras-chave: Jogos, metodologia de ensino, lúdica, ensino-aprendizagem.

## **CONSIDERAÇÕES INICIAIS**

É necessário o constante aperfeiçoamento das práticas escolares para o ensino de Geografia, e este direciona as questões cotidianas nas suas múltiplas escalas de ação e reflexão, deste modo, a Geografia Escolar tem que ser pensada para uma efetividade da dinâmica pedagógica ligada diretamente aos problemas candentes de nosso tempo. Não se pode fazer uma Geografia na escola que não dialogue com o ritmo, o processo e o conteúdo do cotidiano de crianças, pré-adolescentes e adolescentes. Em outras palavras, é essencial compreender as motivações e os travamentos da aprendizagem a partir dos discentes. Tal compreensão leva,

---

1 Graduando de Licenciatura em Geografia pela Universidade Federal de Uberlândia - jbsouaresudi74@gmail.com

2 Graduando de Licenciatura em Geografia pela Universidade Federal de Uberlândia - lucasdesousagiroldo22@gmail.com

3 Tutor do PET MEC Geografia – IG -UFU, Professor do IG/UFU - tuliobarbosa@ufu.br

inevitavelmente, ao conhecimento dos limites didáticos e das dinâmicas desses ao mesmo tempo em que direciona os acertos dentro de uma perspectiva reflexiva de entendimento e mudança das mazelas empreendidas no espaço.

O presente trabalho partiu das exigências legais da formação docente a partir das práticas pedagógicas e didáticas por meio do Estágio Supervisionado. Tendo como proposta principal o contato para observação das práticas educativas ministradas no Ensino Fundamental II (do 6º ao 9º ano), o Estágio Supervisionado II tem um papel importante na formação do futuro educador do Curso de Geografia da Universidade Federal de Uberlândia, pois permite o contato direto e a aproximação com a realidade escolar. O Estágio Supervisionado como disciplina teórica e prática tem ampla condição de fomentar o olhar reflexivo quanto as práticas docentes e dialogar diretamente com as dificuldades próprias da profissão, bem como estimulados pelos desafios da docência compreender a realidade na qual aquela escola e suas salas de aulas estejam inseridas com suas particularidades.

Neste sentido, as atividades desenvolvidas na sala de aula foram balizadas pelo arcabouço teórico voltado para a formação docente, assim como também os referenciais legislativos oficiais e as publicações institucionais. Todos os programas curriculares oficiais foram importantes para execução das aulas, como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o Projeto Político Pedagógico (PPP) da Escola. Essas leituras foram realizadas de forma crítica as quais foram promovidas às práticas didáticas voltadas para o lúdico e para o conhecimento promovido a partir desse.

O tema e o conteúdo trabalhado foi globalização e tal conteúdo é próprio do 9º ano do ensino fundamental. A escolha deste se deu a partir dos objetos de aprendizagem da BNCC que tem como princípio compreender a tendência da homogeneização relacionada ao fenômeno da globalização, bem como desenvolver a compreensão das particularidades de cada região do planeta Terra segundo a habilidade necessária para ser desenvolvida conforme a BNCC (EF09GE02) que busca analisar a atuação das corporações internacionais e como as mesmas fundamentam as organizações econômicas na escala mundial na vida da população brasileira, deste modo, a globalização também precisa de uma análise que leve em consideração o entendimento da Divisão Internacional do Trabalho, a partir da habilidade que visa a análise e a atuação das corporações internacionais a partir dos confrontos iniciados pela guerra fria e reorganizados no atual modelo econômico e político definidor da globalização.

Também é importante destacar que o tema escolhido é muito abrangente e importante para os educandos, não só como carga curricular como também para incentivá-los

para a necessidade de uma consciência crítica quanto à realidade de mundo que todos eles estão inseridos.

Diante disso, os problemas da temática que surgiram durante o planejamento foram abordadas questões pedagógicas e didáticas a partir da Aula Expositiva Dialogada, metodologia trabalhada e aprimorada pela professora Camila Coimbra, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Uberlândia. Como o número de aulas que foi nos cedida era insuficiente para abordagem de conteúdo tão extenso, foi necessário que fossem suprimidas algumas partes do processo didático durante a execução propriamente dita em sala de aula.

Com isso o objetivo principal era fazer com que os alunos entendessem de maneira reflexiva como o processo da globalização aproxima as culturas mundiais, e mesmo assim apresentam grandes contradições dentro de uma metodologia que não ficasse restrita somente à transmissão dos conteúdos, permitindo uma melhor aproximação dentro do processo de ensino-aprendizagem (estagiário/educador e aluno) através de uma linguagem próxima do cotidiano dos alunos, sempre respeitada a capacidade de compreensão da temática com responsabilidade e generosidade, seguindo os preceitos da troca de conhecimentos entre discentes-estagiários.

Para isso as aulas foram ministradas também por meio de uma atividade lúdica, voltada para a metodologia dialogada em consórcio com o processo de aprendizagem gamificado, isto é, a constituição de um processo para a compreensão dos temas apresentados se deu pela necessidade primária de entender a particularidade da escola e da turma. Logo, a linguagem de jogos e a narrativa construída de forma lúdica permitiu um maior empenho no desdobramento das questões geográficas e pedagógicas. Assim, que por meio de um jogo, que denominamos de “Bingo Geográfico”, com a dinâmica própria de um bingo tradicional mais perguntas e respostas da temática abordada e desenvolvida, percebeu-se que seria possível um resultado interessante de entendimento por parte dos educandos.

A linguagem lúdica e a gamificação do conhecimento surge em decorrência da ineficiência da linguagem tradicional em sala de aula, “Vontade de saber geografia – 9º ano”, de Torrezani (2015), não havia qualquer indicação de atividades lúdicas ou jogos.

O jogo desenvolvido foi criado pelos estagiários e teve como centralidade a ampliação do conhecimento por meio do uso de palavras utilizadas durante as aulas e inseridas numa narrativa lúdica e prazerosa para aprender e ensinar, superando assim o paradigma da geografia enquanto disciplina de “decoreba” e de atuação nula dos sujeitos diante do espaço.

## O USO DE JOGOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA

Preocupados em fazer com que o interesse dos alunos não diminua ainda mais durante as aulas, professores e educadores de várias disciplinas, não só da geográfica, vêm buscando maneiras e metodologias, visando “prender” a atenção dos educandos em sala de aula tornando-a mais atrativa e dinâmica e fazendo com o que o aluno sinta prazer em aprender. Neste sentido, a crítica à linguagem tradicional foi importante por apresentar a necessidade de superação de um atraso voltado para ideias descomprometidas com o tempo histórico no qual vivemos. Assim, Jean-Michel Brabant, já em 1976, republicado no Brasil em 2003, alertava: E ainda essa Geografia Escolar não se mostra efetiva na compreensão de sua necessidade de evoluir a linguagem e as práticas cotidianamente, por isso a metodologia dialogada precisa ser inserida junto às práticas didáticas para superar o direcionamento produtivo. Segundo Brabant (2003, p. 21) “a escola se especializa, se organiza, corre nos múltiplos canais que irrigam a organização da produção”.

A produção não pode ser a centralidade da escola e muito menos do ensino de Geografia, desta forma, é preciso constituir outra narrativa que traga as relações espaciais nas suas múltiplas escalas de forma crítica, como apontou Milton Santos (2011) ao tratar o perigo da fragmentação do discurso único quanto a globalização. Assim, a estrutura pedagógica processada pela gameficação permite que o discurso seja plural, dinâmico e crítico associado as experiências de vida dos discentes.

Assim, durante todo o período acadêmico de formação vivenciado até então, foi compreendido que o caminho da Geografia Escolar não passa por elaborar fórmulas mágicas ou planos mirabolantes para ensinar, mas, sobretudo, compreender processos, fundamentos, habilidades e finalidades educacionais consorciadas com as experiências de vida. Desta forma, os jogos e a linguagem lúdica permitem uma aproximação constante entre os objetivos do processo ensino-aprendizagem e o interesse discente. O problema do ensino, de forma geral, é a ineficiência para compreender também as necessidades científicas numa linguagem lúdica aos discentes.

Muitas vezes pensamos que a melhor forma de contribuir para analisar e transformar o processo de ensino e aprendizagem seria descobrir uma fórmula que acabasse com o desinteresse, a falta de concentração, a indisciplina e as dificuldades de aprendizagem, temas constantemente citados, e motivo de preocupação dos educadores. No entanto, o que tem sido mais significativo, nestes últimos anos, não é encontrar fórmulas precisas - porque não existem- nem ficar defendendo projetos com mudanças radicais, geralmente de difícil concretização. Então, a questão é: o que fazer? Desistir da tarefa de educar? É claro não! A ideia é valorizar

o que é possível fazer, o que está ao nosso alcance [...]. (MACEDO, 2007, p.31).

Ferramentas lúdicas, como os jogos, vêm sendo introduzidas pelos professores, justamente para provocar o desejo de participação dos alunos para absorverem os conteúdos geográficos de forma mais atrativa e divertida. Rupel (2009) ao ter como referência Huizinga (1980) em seu clássico “HOMO LUDENS: O jogo como elemento da cultura” considera o lúdico como elemento cultural de todos os povos e tal elemento se manifesta desde jogos infantis até liturgias religiosas, enfim, a ludicidade é uma condição humana que precisa ser acessada para que exista uma maior ampliação do aprendizado. Assim, jogos são ferramentas lúdicas que acessam a compreensão dos aspectos mais humanos, ou seja, favorece a compreensão da realidade pelo sentimento e pela racionalidade, ao mesmo tempo em que explica as potencialidades dentro da lógica social, cultural e política. Ao apontarmos o lúdico a partir dos jogos, estamos ampliando a possibilidade para ensinar.

Apesar de fazer parte do Ensino Fundamental dos anos iniciais, as atividades lúdicas, tornam-se cada vez mais raras nos anos seguintes do conteúdo educacional, apesar de tais atividades fazerem parte da vida das pessoas na sua fase adulta. Músicas, jogos, representações teatrais e outras formas de expressão são exemplos de atividades lúdicas que incorporam o cotidiano das pessoas mesmo após o período escolar. A questão que aqui é apresentada está relacionada diretamente com a incapacidade de compreender a realidade do discente a partir de seu próprio bem-estar para refletir sua condição de humanidade, em outras palavras, ensinar Geografia pelo lúdico incorpora nos sujeitos uma condição de saber fazer e com isso direciona o mesmo para pensar as relações espacializadas a partir também de suas experiências.

Desta forma, historicamente a relação com o lúdico promove uma compreensão humana da realidade, isto é, leva em consideração os aspectos também subjetivos e psicológicos; assim, voltando ainda mais na história, encontraremos relatos no Livro dos Jogos, datado do século XII. Neste material descobrimos que desde a antiguidade:

[...] faraós egípcios, soldados romanos, sábios gregos e reis medievais passavam horas de suas vidas dedicadas a animadas partidas de jogos de tabuleiros que existem até hoje: *Senet*, *Tábula*, *Xadrez*, *Gamão*, etc. E que em algum momento da história eles foram até proibidos. (KLISYS 2013, p. 32).

Reforçando que, qualquer ferramenta metodológica servirá apenas de complemento se o educador geográfico for capaz de trazer o conteúdo o mais próximo da

realidade dos alunos, levando em conta suas vivências e experiências de vida para o ambiente escolar. Aproveitando, sobretudo o caráter sócio espacial da Geografia, para que o educando perceba como o seu espaço vivido está inserido na dinâmica global e aprendendo também com os alunos num eterno processo de formação em que o educador tem a humildade de reconhecer que nunca sabe tudo. Como já foi dito por Paulo Freire em sua Pedagogia da Autonomia que, ensinar exige respeito aos saberes dos educandos. Segundo o autor

Por isso mesmo pensar certo coloca ao professor ou, mais amplamente à escola, o dever de não só respeitar os saberes com que os educandos, sobretudo os das classes populares, chegam a ela – saberes socialmente construídos na prática comunitária – mas também [...] discutir com os alunos a razão de ser de alguns desses saberes em relação com o ensino dos conteúdos [...] Por que não estabelecer uma necessária “intimidade” entre os saberes curriculares fundamentais aos alunos e a experiência social que eles têm como indivíduos? (FREIRE 1996, p. 16).

Ciente de que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua produção ou a sua construção” (FREIRE, 1996, p.12), caberá ao professor utilizar o jogo que trará melhor aproximação entre educador e educando no processo de ensino-aprendizagem.

A barreira e/ou o paradigma de que a Geografia é disciplina apenas do decorar pode ser sim superada com a introdução de jogos e de outras atividades lúdicas como apoio didático na aprendizagem e aprimoramentos dos conceitos geográficos, transformando o mito da geografia descritiva para uma geografia analítica e interpretativa a fim de formar cidadãos críticos.

## **PRÁTICA: APLICAÇÃO DO BINGO GEOGRÁFICO EM SALA DE AULA**

As aulas foram ministradas aos alunos das cinco turmas dos 9º Anos da Escola Municipal Professora Cecy Cardoso Porfírio, localizada no bairro Mansour em Uberlândia-MG, como parte do cronograma do Estágio Supervisionado II do Curso de Graduação em Geografia (Licenciatura) com supervisão da Prof<sup>a</sup> Kely Cristina Lopes (na escola) e do Prof<sup>o</sup> Tulio Barbosa (IG-UFU).

A temática que trata da globalização foi sugerida pela professora a partir de seu planejamento anual e as exigências das publicações institucionais e da BNCC. A questão metodológica foi vital para o desenvolvimento do planejamento, visto que as aulas partiram do problema motivacional para ensinar consorciado com as questões necessárias para compreender

a dinâmica mundial a partir das questões econômicas e políticas. Como o ponto de partida era a necessidade da aprendizagem por um viés lúdico direcionado pelo processo de ensino-aprendizagem gameficado, foi necessário partir de uma metodologia Expositiva Dialogada (COIMBRA, 2017) estabelecendo plena participação dos alunos por meio das suas experiências de vida de acordo com o conteúdo abordado e deixando nítida a intenção de aprender também com os educandos dentro do processo de ensino-aprendizagem.

O plano foi dividido em duas aulas de cinquenta minutos para cada turma. Utilizamos como parâmetro o livro didático utilizado pela escola e mergulhamos em outras fontes para enriquecer o conteúdo e utilizamos diversas linguagens metodológicas como o uso de charges, paródias, fotografias, vídeos, mapa conceitual aproveitando o recurso do projetor (*datashow*) para tornar a aula ainda mais dinâmica e de fácil compreensão para os alunos com uma linguagem mais próxima da sua realidade. Assim, as aulas dialogadas foram trabalhadas objetivando alcançar sempre a ludicidade como linguagem e narrativa do processo, logo, a atividade-jogo como forma de interação da aprendizagem motivou os conceitos e categorias para uma análise prática, direta e divertida. Conforme os conceitos e as categorias de análise da realidade, foram explicados com diálogo quanto as experiências dos sujeitos, ocorrendo provocações para a narrativa do jogo como conclusão do processo. Ao final das duas aulas aplicamos a atividade lúdica (Bingo Geográfico), contendo palavras-chaves sobre o conteúdo ministrado, apresentadas durante as aulas, como forma de avaliação e de interação das turmas com o conteúdo ministrado.

Durante a exposição da aula, na apresentação do *PowerPoint*, as 48 palavras-chaves do bingo foram destacadas (fonte vermelha em negrito como exemplificado na imagem abaixo) e informadas aos alunos para que eles anotassem suas respectivas definições a fim de saberem responder no momento da avaliação em formato de bingo.

Foi distribuída uma cartela (Figura2 abaixo) contendo 14 palavras para cada grupo de três alunos. Os dois primeiros grupos que as completassem foram premiados com um brinde simbólico. Todos os alunos que respondessem de forma assertiva a pergunta feita, também marcavam um ponto, em uma contagem paralela, fora da cartela do bingo, de forma a estimular a interação e participação de todos na avaliação.



Figura 1 - Exemplo do destaque dado às palavras-chaves utilizadas no Bingo (print tela aula). Fonte: Soares, J, 2019

BINGO GEOGRÁFICO GLOBALIZAÇÃO					BINGO GEOGRÁFICO GLOBALIZAÇÃO				
CAPITAL	GLOBALIZAÇÃO	QUEDA DO MURO DE BERLIM	REVOLUÇÃO INDUSTRIAL	UNião SOVIÉTICA	IPIRANGA	LOL	MC DONALDS	LUCRO	ALDEIA GLOBAL
PERESTRÓIKA	ALEMANHA		BRAHMA	REDES	UNião EUROPEIA	FREE FIRE		ALEMANHA	GEOGRAFIA
INCLUSÃO DIGITAL	D.L.T	GRANDES NAVEGAÇÕES	BIPOLAR	FIFA FOOTBALL	CAPITALISMO	GRANDES NAVEGAÇÕES	COCA-COLA	BRAHMA	MULTIPOLAR

Figura 2 - Cartelas do Bingo Geográfico (vazias). Fonte: Soares, J, 2019.

Quem primeiro preenchesse a cartela e também quem tivesse o maior número de acertos na contagem paralela, eram contemplados.

BINGO GEOGRÁFICO GLOBALIZAÇÃO				
QUEDA DO MURO DE BERLIM	FLUXOS	D.L.T	FORD	MICHAEL GORBACHOV
BRAHMA	GUERRA FRIA		REDES	TRANSNACIONAIS
FIFA FOOTBALL	INTEGRAÇÃO DE MERCADO	NEOLIBERALISMO	BRADESCO	GLASNOST

Figura 3 - Cartela vencedora (completamente marcada). Fonte: Soares, J, 2019

As salas foram divididas em grupos de três alunos, logo em seguida entregue a cartela do bingo. Sorteada uma das 48 palavras-chaves de dentro de uma caixa (Figura 4 abaixo) que tem relação com o tema da aula. Era elaborada uma pergunta sobre a palavra sorteada para que todos (ou o maior número de alunos) respondessem. O grupo que tivesse a palavra sorteada automaticamente a assinalava na cartela.



Figura 4 - Caixa contendo as 48 palavras-chave para sorteio. Fonte: Soares, J, 2019

<b>BINGO GEOGRÁFICO - FOLHA DE CHAMADA</b>							
ACULTURAÇÃO	ALDEIA GLOBAL	ALEMANHA	BIPOLAR	BOM X RUIM	BRABESCO	BRAHMA	CAPITAL
CAPITALISMO	COCA-COLA	CORRIDA ARMAMENTISTA	CORRIDA ESPACIAL	D.I.T	DESIGUALDADE SOCIAL	ESPAÑA	ESTADOS UNIDOS
FIFA FOOTBALL	FLUXOS	FORD	FREE FIRE	GEOGRAFIA	GLASNOST	GLOBALIZAÇÃO	GRANDES NAVEGAÇÕES
GUERRA FRIA	INCLUSÃO DIGITAL	INTEGRAÇÃO DE MERCADO	INTERNET	IPIRANGA	LOL	LUCRO	MASTERCARD
MC DONALDS	MICHAEL GORBACHOV	MICROSOFT	MULTIPOLAR	NEOLIBERALISMO	PERESTRÓIKA	PORTUGAL	QUEDA DO MURO DE BERLIM
REDES	REVOLUÇÃO INDUSTRIAL	SAMSUNG	SOCIALISMO	TECNOLOGIA	TRANSNACIONAIS	UNIÃO EUROPÉIA	UNIÃO SOVIÉTICA

Figura 5 - tabela de conferência das palavras-chaves sorteadas. Fonte: Soares, J, 2019.



Figura 6 - Conferindo palavras sorteadas. Fonte 1: Soares, J, 2019

Com a metodologia adotada, foi possível perceber que o interesse dos alunos aumentava à medida que fomos usando uma linguagem bem próxima a do seu cotidiano. Ficando claro o quão importante é o papel do educador interessado em pesquisar formas de facilitar a interação sujeito-objeto no processo de aprendizagem. Isto contribuiu também para a manutenção de uma relação harmoniosa entre discente-estagiário, sendo sempre respeitada a capacidade de absorção da temática com responsabilidade e generosidade, seguindo os preceitos de ensino-aprendizagem e a troca de conhecimentos entre discentes-estagiários.

Consideramos que o aproveitamento foi perto do ideal, pois os objetivos foram atingidos quase que na sua totalidade. O Bingo Geográfico mostrou-se uma metodologia avaliativa interessante, impactando positivamente na participação receptiva das cinco turmas. Assim, foi importante compreender que a educação e as práticas enciclopedistas voltadas para o tradicionalismo reprodutivista não têm vez diante da dinâmica dos jovens voltados para uma narrativa gameficada e motivados pelas suas próprias condições de vida. Condições estas que foram respeitadas e permitiram uma compreensão ímpar da realidade por meio das relações escalares e da produção de suas vidas especializadas num mundo que não se resume a uma esfera de relação.

A dinâmica da prática do jogo fez com que os jovens buscassem uma compreensão plural da realidade, isto é, as explicações estáticas do livro didático foram transformadas em possibilidades de análises e de interferência direta na realidade, isto é, o jogo deve ser

compreendido como a possibilidade de entendimento amplo das regras e, por isso, motivador do controle das relações espacializadas a partir do imaginário e da imaginação.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A oportunidade dada aos estagiários para sinalizarem suas práticas efetivas nas necessidades de uma metodologia dialogada em uma sala de aula com todas as suas particularidades cumpre a proposta inicial/principal do estágio supervisionado, bem como sinaliza uma compreensão profissional quanto ao papel docente na formação de uma cidadania participativa, plural e dinâmica.

Todos os passos utilizados no planejamento da aula, pensar na metodologia, didáticas ideais e o momento mais difícil, o de “encarar” os alunos e ministrar as aulas, se tornaram para nós uma experiência ímpar para nossa formação.

Mostrou-nos a realidade do educador e quão é árdua a batalha deste profissional para atingir a sua brilhante e honrosa função em um sistema de ensino que é desestimulado a cada dia que passa. Onde a educação é uma prioridade apenas quantitativa e não qualitativa, como realmente deveria ser.

A análise tanto do livro didático utilizado pela escola quanto de outros livros didáticos, que o próprio PNLD disponibiliza para as escolas, como o de Vesentini e Teláris Geografia, 9º ano, nos fez perceber que apesar de o livro trazer várias indicações de consulta a *sites*, a outros livros e a outros tipos de linguagens (música, vídeo), ter imagens, mapas e infográficos em seus conteúdos, nenhum deles, mas nenhum mesmo, faz alusão à utilização de atividades lúdicas ou à gamificação, ficando esta tarefa a cargo do professor “antenado” e interessado, em buscar estratégias pedagógicas, a fim de aproximar ainda mais o seu aluno no processo de ensino-aprendizagem tornando-o mais interessado pela geografia, ao perceber que ela faz e está totalmente inserida no seu cotidiano e que não é apenas uma disciplina para se decorar perguntas e respostas.

Fomos muito bem acolhidos na escola tanto pelos alunos (as) e professores (as), o que nos deu confiança para concluirmos o estágio. Mesmo com várias dificuldades, foi muito gratificante estar dentro da escola e ter esse contato com alunos do ensino fundamental. Assim, o estágio supervisionado pode ser considerado como um ponto de reflexão e sobre se este é o caminho a seguirmos, o de professor.

## **AGRADECIMENTOS**

Nosso agradecimento às equipes gestora e pedagógica e a todos os profissionais da escola que tão bem e prontamente nos recebeu. Aos alunos que participaram das nossas aulas. E em especial à professora Kely Cristina pelo empenho e apoio durante o período que realizamos nosso estágio.

## **REFERÊNCIAS**

- BRABANT, Jean-Michel. Crise da Geografia, Crise da Escola. In: OLIVEIRA, A.U. (org.). Para onde vai o ensino de Geografia? São Paulo: Contexto, 2003.
- BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)> Acesso em: 08 jun. 2019.
- \_\_\_\_\_. Lei n. 9394, de 20 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm)>. Acesso em: 08 jun. 2019.
- COIMBRA, Camila Lima. A aula expositiva dialogada em uma perspectiva freireana. In: Edvalda Araújo Leal; Gilberto José Miranda; Silvia Pereira de Castro Casa Nova. (Org.). Revolucionando a sala de aula: como envolver o estudante aplicando técnicas de metodologias ativas de aprendizagem. 1ed. São Paulo: Atlas, 2017, v. , p. 1-14.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. Paz e Terra, 1996.
- HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- KLISYS, A; DALA STELLA, C. Quer jogar? São Paulo: Edições Sesc, 2011. In: As origens dos jogos de tabuleiro. Carta Fundamental. São Paulo: Ed. Confiança LTDA, 2013, p. 30-33
- KLISYS, A; DALA STELLA, C. As origens dos jogos de tabuleiro. Carta Fundamental, São Paulo: n.51, p. 30-33, set. 2013. Conforme slideshare acessado via LinkedIn
- MACEDO, L; PETTY. S, A.; PASSOS, C, N. Aprender com jogos situações-problemas. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- OLIVEIRA, A. U. Geografia e ensino: os parâmetros curriculares nacionais em discussão. In: OLIVEIRA, A. CARLOS, A. (org.). Reformas no mundo da educação: Parâmetros Curriculares Nacionais de Geografia. São Paulo: Contexto, 1999, p. 43-67.

- PASSINI, E. (Org). Prática de ensino de geografia e estágio supervisionado. São Paulo: Contexto, 2007.
- RUPEL, M. A. P. Atividades Lúdicas: Proposições metodológicas para o ensino da Geografia Escolar. Disponível em: < <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1634-8.pdf> >. Acesso em 22/10/2019.
- SANTOS, Milton. Por uma outra globalização – do pensamento único à consciência universal. São Paulo, Editora Record, 2011
- SILVA, A. M. et al. O jogo como ferramenta no ensino da Geografia: uma experiência prática na Escola Estadual Professora Glorita Portugal em São Cristóvão, SE. Disponível em: <<http://observatoriogeograficoamericalatina.org.mx/egal15/Ensenanzadelageografia/Investigacionydesarrolloeducativo/51.pdf>> Acesso em: 17 jan 2020
- TORREZANI, N. Vontade saber geografia, 9º ano. 2ª ed – São Paulo: FTD, 2015
- VESENTINI, J.; VLACH, V. Teláris geografia, 9º ano: ensino fundamental, anos finais / J.W. Vesentini, Vania Vlach. –3. Ed. – São Paulo: Ática, 2018.