

A CONCEPÇÃO DO PROJETO CORRIDA GEOGRÁFICA¹

Thiago da Silva Melo
melo.thiagodasilva@gmail.com
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO,
CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO DO SUL - IFMS

Recibido: 15 de noviembre de 2017
Aceptado: 25 de abril de 2018

Resumo

O projeto Corrida Geográfica consiste em uma estratégia de ensino/aprendizagem voltada aos alunos do 7º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Consulesa Margarida Maksoud Trad em Campo Grande-MS, Brasil. As metodologias empregadas no projeto buscam tornar o processo de aprendizagem dos alunos mais prazeroso por meio da organização de uma competição em equipe e do uso de jogos em sala de aula. Os objetivos do projeto são amplos e multidisciplinares, dentre eles: estimular e envolver os alunos no seu processo de aprendizagem tornando-os protagonistas na construção de seus conhecimentos, desenvolvendo a habilidade de trabalho em equipe e despertando o espírito de liderança. Para tanto, são utilizadas diversas metodologias a partir do uso de mapas temáticos, aplicativos virtuais, softwares como o Google Earth, o blog Mundo Geográfico e jogos analógicos e digitais.

Palavras-chave: Ensino, Aprendizagem, Educação.

Abstract

The Geographic Running project consists of a teaching / learning strategy aimed at the 7th grade students of the Consulesa Municipal School Margarida Maksoud Trad in Campo Grande-MS, Brazil. The methodologies used in the project seek to make the students' learning process more enjoyable by organizing a team competition and using games in the classroom. The objectives of the project are broad and multidisciplinary, among them: to stimulate and involve students in their learning process making them protagonists in building their knowledge, developing the ability to work as a team and awakening the spirit of leadership. To do so, several methodologies are used from thematic maps, virtual applications, software such as Google Earth, the Geographic World blog and analogue and digital games.

Keywords: Teaching, Learning, Education.

¹ Mestre em Geografia pela Universidade Estadual de Londrina (UEL-PR), especialista em Ensino de Geografia pela Universidade Cândido Mendes (UCAM-RJ) e graduado em Geografia pela Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD-MS).

Resumen

El proyecto Carrera Geográfica consiste en una estrategia de enseñanza/aprendizaje dirigida a los alumnos del 7º año de la Enseñanza Fundamental de la Escuela Municipal Consulesa Margarida Maksoud Trad en Campo Grande-MS, Brasil. Las metodologías empleadas en el proyecto buscan hacer el proceso de aprendizaje de los alumnos más placentero por medio de la organización de una competición en equipo y del uso de juegos en el aula. Los objetivos del proyecto son amplios y multidisciplinarios, entre ellos: estimular e involucrar a los alumnos en su proceso de aprendizaje haciéndolos protagonistas en la construcción de sus conocimientos, desarrollando la habilidad de trabajo en equipo y despertando el espíritu de liderazgo. Para ello, se utilizan diversas metodologías a partir del uso de mapas temáticos, aplicaciones virtuales, softwares como Google Earth, el blog Mundo Geográfico y juegos analógicos y digitales.

Palabras clave: Enseñanza, Aprendizaje, Educación.

1.- Introdução

O projeto Corrida Geográfica consiste em atividades que serão desenvolvidas para e pelos alunos durante todo o ano letivo de 2017, nas disciplinas de Geografia Geral e Geografia Regional nas turmas dos 7^{os} anos B, C e D do Ensino Fundamental da Escola Municipal Consulesa Margarida Maksoud Trad em Campo Grande-MS.

No total são 60 alunos que pertencem a essas turmas, os mesmos possuem faixa etária entre 11 e 14 anos e 15 deles já cursaram o 7º ano mais de uma vez, ou seja, são repetentes.

O projeto foi idealizado a partir da observação do cotidiano em sala de aula, onde os alunos se demonstravam desinteressados e desmotivados em estudar os conteúdos que eram propostos.

A partir desse momento, surgiu a necessidade de reflexão docente no sentido de elaborar estratégias para estimular o envolvimento dos alunos em seu próprio processo de aprendizagem.

De acordo com Carabetta Júnior (2010, p. 581), é fundamental para o professor rever, pensar e (re) significar a prática docente para atender as especificidades que cada turma demanda:

Neste sentido, um olhar crítico e reflexivo para a realidade educacional torna-se essencial para desvelarmos situações e caminhos que possam ser contornados com maior segurança, efetividade e sem constrangimentos, objetivando um crescimento pessoal e profissional. Em nosso entender, a reflexividade propicia e valoriza a construção pessoal do conhecimento, possibilitando novas formas de apreender, de compreender, de atuar e de resolver problemas, permitindo que se adquira maior consciência e controle sobre o que se faz. O distanciamento da prática oportuniza melhor visualização, análise e interpretação da atuação docente.

Nesse sentido, foi fundamental a realização de pesquisa bibliográfica para compreender quais tem sido os instrumentos aplicados com maior eficiência no cotidiano escolar para estimular e envolver os alunos em seu processo de aprendizagem.

De acordo com Balancho e Coelho (1996), a motivação dos alunos e o estímulo à sua criatividade é fundamental na relação pedagógica, onde o mesmo deve ser o protagonista de seu processo de aprendizagem e não um mero receptor de informações e conteúdo.

Para Verri e Endlich (2009) a utilização de jogos é um instrumento motivador e eficaz no ensino da Geografia para os alunos de Ensino Fundamental tendo em vista a necessidade do uso de novas metodologias em sala de aula.

Conforme elucidou Brougère (1998), a organização de competições por meio do uso de jogos no ambiente escolar também pode ser um fator motivacional para o envolvimento do discente em seu processo de aprendizagem.

A metodologia de revisão bibliográfica empregada durante o processo de investigação científica é muito importante. Segundo Nossa (2005), esta etapa compreende-se como um processo interligado de procedimentos, convergidos na problemática do acesso, tratamento e emprego de informações. A metodologia deve ser construída tendo em vista a definição do tipo de bibliografia a ser utilizada de acordo com a finalidade pretendida.

Com a fundamentação bibliográfica e a observação das experiências implementadas por outros pesquisadores e docentes, surgiu a ideia da organização de uma competição entre grupos de alunos com o uso de jogos para dinamizar e estimular os mesmos no estudo de Geografia.

O nome escolhido para o projeto foi Corrida Geográfica por deixar implícito a necessidade de os estudantes irem em busca de novos conhecimentos sobre a Geografia e exercitarem suas habilidades de trabalho em equipe e liderança.

Paralelamente ao projeto foi desenvolvido o blog Mundo Geográfico², para disponibilizar aos alunos todo o material de estudos utilizado durante as aulas e materiais complementares, bem como todas as informações sobre a Corrida Geográfica, com o objetivo de manter o aluno estimulado e focado, pois como assinalado por (MORAN, 2015, p. 22):

É importante que os projetos estejam ligados à vida dos alunos, às suas motivações profundas, que o professor saiba gerenciar essas atividades, envolvendo-os, negociando com eles as melhores formas de realizar o projeto, valorizando cada etapa e principalmente a apresentação e a publicação em um lugar virtual visível para além do grupo e da classe.

O endereço do blog já foi disponibilizado aos alunos e foi organizada uma aula na sala de informática para que todos tivessem a oportunidade de acessá-lo, compreender como está organizado e ter acesso ao conteúdo disponibilizados bem como todas as informações referentes a este projeto.

Para a implementação e desenvolvimento do projeto serão utilizados os mais diversos materiais como o quadro, canetão, mapas temáticos, computador, projetor e/ou TV, slides com textos e imagens, softwares como o Google Earth, o blog Mundo Geográfico e jogos analógicos e digitais.

2.- A importância do uso de metodologias diferenciadas no processo de ensino-aprendizagem

Nas últimas décadas, tem aumentado o número de estudos sobre a importância da motivação dos alunos no ambiente escolar e o uso de jogos como instrumento no processo de ensino-aprendizagem, nesse sentido, o papel do professor enquanto encorajador e

² O endereço para acesso ao blog é: mundogeograficosite.wordpress.com.

implementador de metodologias que busquem o envolvimento de participação dos discentes também é destacado.

Conforme Verri e Endlich (2009), a utilização de jogos em sala de aula é uma importante ferramenta no processo de ensino-aprendizagem, por propiciar o desenvolvimento intelectual e social dos alunos.

Para Moraes e Varela (2007), é fundamental que o aluno se mantenha motivado e que o ato de estudar se torne prazeroso e parte do cotidiano do mesmo, sendo o planejamento e o desenvolvimento das aulas determinantes para sua motivação ou desinteresse pelo que se ensina.

Em sua trajetória como pesquisador Moran (2015), conclui que são necessárias mudanças profundas na educação por meio da adoção de metodologias ativas onde o aluno participa e auxilia na elaboração das aulas e das avaliações que serão aplicadas.

De acordo com Vesentini (2004), as mudanças que tem ocorrido no século XXI no sistema escolar, traz novos desafios para o exercício da cidadania, para a inserção no mercado de trabalho, sinalizando que novas atitudes e potencialidades precisam ser desenvolvidas pelo professor no processo de ensino-aprendizagem.

Tais mudanças na sociedade brasileira nas últimas décadas coloca a escola e a educação formal tradicional diante de impasses, dentre eles: “como evoluir para tornar-se relevante e conseguir que todos aprendam de forma competente a conhecer, a construir seus projetos de vida e a conviver com os demais.” (MORAN, 2015, p. 15)

Ainda de acordo com esse autor, a configuração padronizada da escola, que utiliza unicamente metodologias tradicionais, exige dos alunos resultados previsíveis e ignoram o fato de que o desenvolvimento cognitivo dos seres humanos ocorre de maneira pessoal e social e exige proatividade, personificação e solidariedade.

A permanência do modelo único e tradicional de ensino onde o professor é colocado como transmissor do conhecimento e os alunos meros receptáculos tem provocado dentre outros problemas a desmotivação do aluno:

Parte-se do pressuposto de que a desmotivação interfere negativamente no processo de ensino-aprendizagem, e entre as causas da falta de motivação, o planejamento e o desenvolvimento das aulas realizadas pelo professor são fatores determinantes. O professor deve fundamentar seu trabalho conforme as necessidades de seus alunos, considerando sempre o momento emocional e as ansiedades que permeiam a vida do aluno naquele momento. (MORAES; VARELA, 2007, p. 2)

De acordo com Bzuneck (2000, p. 9): “a motivação, ou o motivo, é aquilo que move uma pessoa ou que a põe em ação ou a faz mudar de curso”. Por isso, a motivação deve ser compreendida como um processo, por incitar uma conduta que dá base a uma atividade progressiva, e que direciona tal atividade para determinado sentido.

Conforme evidenciaram Moraes e Varela (2007, p. 7): “motivar os alunos significa encorajar seus recursos interiores, seu senso de competência, de auto-estima, de autonomia e de auto-realização.”

Para a motivação do aluno e o sucesso da aprendizagem alguns componentes são fundamentais, dentre eles:

[...] a criação de desafios, atividades, jogos que realmente trazem as competências necessárias para cada etapa, que solicitam informações pertinentes, que oferecem recompensas estimulantes, que combinam percursos pessoais com participação significativa em grupos, que se inserem em plataformas adaptativas, que reconhecem cada aluno e ao mesmo tempo aprendem com a interação, tudo isso utilizando as tecnologias adequadas. (MORAN, 2015, p. 18)

Fica evidente que é fundamental a modificação da metodologia adotada nas aulas na medida em que os objetivos pretendidos também precisam ser modificados, pois

[...] se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes. Se queremos que sejam criativos, eles precisam experimentar inúmeras novas possibilidades de mostrar sua iniciativa. (MORAN, 2015, p. 17)

A importância da superação da chamada educação tradicional, centrada na transmissão de conhecimentos pelo professor, para focar na aprendizagem do aluno por meio de envolvimento e motivação já fora apontada por diversos teóricos como Dewey (1959), Freire (1999), Rogers (1973) e Novack (1999), demonstrando a relevância da temática.

Dar enfoque à aprendizagem do aluno pressupõe a adoção de múltiplas metodologias adequadas a diferentes momentos:

Não devemos defender um único modelo, proposta, caminho. Trabalhar com modelos flexíveis com desafios, com projetos reais, com jogos e com informação contextualizada, equilibrando colaboração com a personalização é o caminho mais significativo hoje, mas pode ser planejado e desenvolvido de várias formas e em contextos diferentes. (MORAN, 2015, p. 25)

Nesse sentido, o ensino de Geografia assume um papel fundamental na escola por contribuir com a análise e compreensão da organização espacial da sociedade, tendo o objetivo de levar o aluno a

[...] compreender o espaço produzido pela sociedade em que vivemos hoje, suas desigualdades e contradições, as relações de produção que nela se desenvolvem e a apropriação que essa sociedade faz da natureza. (OLIVEIRA, 1994, p.142)

Para tanto, estimular os alunos na tarefa de compreender a realidade que vivem é também um desafio para o professor de Geografia na busca por despertar a curiosidade dos educandos em detrimento da simples memorização dos conteúdos, pois: “Educador que, ensinando geografia, “castra” a curiosidade do educando em nome da eficácia da memorização mecânica do ensino dos conteúdos tolhe a liberdade do educando, a sua capacidade de aventurar-se.” (FREIRE, 1999, p. 63).

A utilização de jogos e organização de gincanas são apontadas por especialistas como um instrumento eficiente para o envolvimento e participação do aluno bem como no aguçamento de sua curiosidade e motivação:

Por meio do jogo, liberam-se tensões, desenvolvem-se habilidades, criatividade, espontaneidade, o indivíduo acaba jogando não como uma obrigação, mas como algo livre. Surge, pois, o prazer. É esse aspecto que o professor de Geografia não deve ignorar ou desaproveitar. Empregando o jogo ao conteúdo adequado, os alunos poderão trabalhar em situações altamente motivadoras. (VERRI; ENDLICH, 2009, p. 67)

O ambiente criado pelo jogo também reduz a pressão que uma atividade avaliativa tradicional exerce sobre os discentes, fazendo com que os mesmos mudem seu comportamento e atitudes:

Ao introduzir propriedades lúdicas as aulas tornam-se mais atrativas, o ensino-aprendizagem pode tornar-se divertido, prazeroso, e possibilita o acesso aos alunos a desenvolverem novas habilidades, novas percepções, elevando seus conhecimentos e seus interesses, entretendo e oportunizando uma maior aquisição de conhecimento. (VERRI; ENDLICH, 2009, p. 70)

Ainda conforme Verri e Endlich (2009), a utilização de jogos também melhora a compreensão do conteúdo e possibilita o crescimento e desenvolvimento intelectual do discente exercitando seu senso de responsabilidade e maturidade, sendo um incentivo a mais para se estudar de maneira atrativa: “[...] pois no jogar o aluno articula tanto a teoria quanto a prática, fazendo com que ele estude sem perceber tornando o processo de ensino-aprendizagem mais interessante e atrativo. ” (VERRI; ENDLICH, 2009, p. 67)

Nesse contexto, o professor deixa de ser um mero transmissor de conteúdos para ser também o incentivador dos alunos e mediador no processo de aprendizagem e na estruturação do saber.

A participação do professor na mediação durante a realização dos jogos também é fundamental, pois conforme apontou Brougère (1998, p. 201):

Não é o jogo em si mesmo que contribui para a educação, é o uso do jogo como meio em um conjunto controlado que lhe permite trazer sua contribuição indireta à educação. O educador deve saber tirar proveito desta força bruta da natureza, e somente esse controle garante o resultado.

De acordo com Bettio e Martins (2003), o emprego de jogos na sala de aula pode ser feito de diversas maneiras no contexto de aprendizado dos alunos, esses autores apontam a possibilidade de se construir autoconfiança e apontam que esse é um método eficaz por praticar habilidades e conferir destreza e competência aos discentes.

Os jogos também despertam a sensação de desafio a ser vencido e superado pelos alunos, estimulando-os a estudar e desenvolvendo uma série de competências:

Os desafios bem planejados contribuem para mobilizar as competências desejadas, intelectuais, emocionais, pessoais e comunicacionais. Exigem pesquisar, avaliar situações, pontos de vista diferentes, fazer escolhas, assumir alguns riscos, aprender pela descoberta, caminhar do simples para o complexo. (MORAN, 2015, p. 18)

Dessa forma, a implementação e a realização do Projeto Corrida Geográfica se justifica pela necessidade de diversificação metodológica para estimular a participação e envolvimento dos alunos em seu processo de aprendizagem.

Para tanto, como visto por meio da bibliografia analisada e apresentada, o uso de jogos em sala de aula e a organização de competições são instrumentos eficientes.

3.- Os primeiros passos da Corrida Geográfica

A Corrida Geográfica consiste em uma competição entre equipes de alunos e se divide em dois processos: o primeiro consiste em atividades realizadas de maneira ininterrupta durante todo o ano letivo, pois a realização das tarefas de casa, das pesquisas solicitadas, da participação nas aulas, da disciplina do aluno, da entrega de trabalhos nas datas solicitadas e o caderno com os conteúdos abordados em sala de aula irão gerar “pontos bônus” para as equipes cujos participantes atenderem esses quesitos.

Já o segundo processo, prevê a reunião dos grupos em sala de aula, o uso de jogos e a aplicação de questionários sobre as temáticas desenvolvidas em sala de aula como avaliação mensal e revisão de conteúdos para a prova bimestral, sendo realizada uma vez por bimestre, ou seja, quatro vezes no ano.

Nessa etapa, serão feitas perguntas para o grupo ou um de seus integrantes responderem, em caso de acerto, a equipe receberá pontos que serão acumulados ao longo dos bimestres até o término do ano letivo, quando os grupos participantes serão premiados.

Essas questões serão elaboradas com base nas tarefas de casa que foram solicitadas aos alunos e perguntas formuladas pelos próprios grupos para serem dirigidas aos demais, dessa forma, os alunos terão participação ativa no decorrer da competição.

Dessa forma, o projeto busca dar ênfase tanto na aprendizagem colaborativa quanto individual de maneira integrada:

Na educação formal uns projetos pedagógicos dão mais ênfase à aprendizagem colaborativa, enquanto outros à aprendizagem individualizada. Ambos são importantes e precisam ser integrados para dar conta da complexidade de aprender na nossa sociedade cada vez mais dinâmica e incerta. Um bom projeto pedagógico prevê o equilíbrio entre tempos de aprendizagem pessoal e tempos de aprendizagem colaborativa. Aprendemos com os demais e aprendemos sozinhos. Sozinhos vamos até um certo ponto; juntos, também. Essa interconexão entre a aprendizagem pessoal e a colaborativa, num movimento contínuo e ritmado, nos ajuda a avançar muito além do que o faríamos sozinhos ou só em grupo. (MORAN, 2015, p. 26)

A competição não terá como objetivo o simples embate de grupos e a alimentação de rivalidades, mas buscar o crescimento coletivo e individual dos alunos:

Sabemos que ao falarmos em jogos perdura a idéia de competição e até mesmo de rivalidade, mas podemos analisar esse aspecto como uma forma de crescimento individual, tendência de superação e até mesmo de desenvolvimento do espírito de colaboração, quando envolve jogos em grupos. (VERRI; ENDLICH, 2009, p. 67)

Ainda assim, para evitar que a disputa gere brigas e a divisão da turma, serão utilizados preferencialmente jogos eletrônicos que possibilitem que todas as equipes joguem conjuntamente contra a “máquina” para que suas pontuações sejam computadas, evitando embate direto entre os grupos.

Após as disputas bimestrais será elaborada uma tabela de classificação com o nome de todos os grupos e a pontuação que obtiveram para que cada líder e integrante acompanhe a evolução do progresso de sua equipe e possa comparar com as demais para elaborarem estratégias de como poderão melhorar.

A tabela de classificação com todos os grupos será dividida em três zonas: a primeira terá a cor verde e será atribuída às três primeiras equipes com maior pontuação geral. A segunda, terá a cor azul e indicará que a equipe possui um aproveitamento superior a 60% e, portanto, seu desempenho está dentro do esperado. Por fim, a terceira zona terá a cor vermelha e indicará que o grupo tem um aproveitamento abaixo de 60% e por isso, precisa melhorar seu desempenho.

Na classificação final, a cor da zona na qual a equipe se encontrar vai determinar a premiação que seus integrantes receberão. Em princípio, os três grupos com melhor classificação receberão medalhas de honra ao mérito e o presente que solicitaram no início da competição. Os grupos que estiverem na zona azul receberão medalhas de honra ao mérito e os que estiverem na zona vermelha receberão um livro cuja temática será alguma história de superação e encorajamento.

Para definir quais serão os prêmios entregues foi pedido que cada aluno anotasse em uma lista o que gostariam de ganhar caso vencessem a competição. Essa lista será importante ao término do projeto, quando os alunos serão recompensados pela dedicação durante todo o ano.

A intensão é premiar o máximo de alunos possíveis independentemente da classificação final dos grupos, no entanto, esta informação não foi divulgada para os mesmos para manter sua motivação e foco.

Para evitar que ao longo da competição alguns grupos se distanciem muito dos demais, o que poderia provocar desânimo e frustração nas equipes com menor pontuação, serão atribuídas às fases da corrida pesos diferentes, onde na primeira etapa (1º bimestre) cada resposta certa ou atividade solicitada realizada valerá um ponto; na segunda (2º bimestre) dois pontos; na terceira (3º bimestre) três pontos e na quarta etapa (4º bimestre) quatro pontos.

A atribuição de pesos diferentes para cada etapa da competição permitirá que um maior número de grupos chegue à última etapa da competição com chances de vencer, além disso, irá manter o foco e o estímulo dos alunos mesmo no 4º bimestre, período em que muitos alunos já foram aprovados ou precisam de poucos pontos para a promoção à série seguinte, o que geralmente causa um “relaxamento” nos estudos por parte dos mesmos.

As turmas foram divididas em grupos que variam de 5 a 7 integrantes, totalizando 13 equipes na escola. Cada uma dessas equipes terá um aluno líder responsável por coordenar o grupo na realização das atividades.

A opção por grupos com uma pequena quantidade de integrantes por equipe segue recomendação de Verri e Endlich (2009, p. 79), que em sua pesquisa concluíram que “[...] os jogos que envolvem menor quantidade de alunos são mais fáceis de administrar e fazer com que o aluno se interesse e se envolva na atividade, ajudando e auxiliando na compreensão e entendimento do conteúdo.”

Já o critério para a escolha do líder consistiu na observação docente durante as primeiras aulas dos alunos que se demonstraram mais comunicativos e influenciadores da turma e, em alguns casos, aqueles que demonstravam grande desinteresse ou indisciplina durante as aulas com o intuito de estimulá-los.

Feita a divisão dos grupos, foi solicitado que seus integrantes se reunissem para escolherem um nome para a equipe e selecionassem uma imagem para representá-los, esta poderia ser retirada da internet ou desenhada por algum membro do grupo com a única condição de não ser ofensiva. A intenção dessa atividade foi estimular a criatividade e o diálogo nas equipes para que entrassem em acordo.

4.- Considerações finais

A utilização de jogos tem favorecido a participação ativa dos alunos em seu processo de aprendizagem, se concretizando como uma das ferramentas para o enfrentamento da falta de interesse, desmotivação e baixo rendimento escolar dos estudantes.

A criação e execução do projeto Corrida Geográfica se configura como um método ativo de ensino e aprendizagem que tem atendido também as necessidades docentes em despertar o interesse e atenção do estudante para a Geografia, oportunizando a ação e a pesquisa no aguçamento da curiosidade em aprender.

Após as primeiras semanas de implementação do projeto já foi possível perceber mudanças significativas no estímulo dos alunos para a participação durante as aulas e na realização de atividades e tarefas.

No 7º ano B houve um aumento de 22% do número de alunos que passaram a realizar as tarefas, no 7º C 15% e no 7º D 5%, resultado bastante relevante tendo em vista que este é um dos maiores problemas enfrentados pela escola.

A continuidade e conclusão do projeto permitirá uma apuração mais detalhada do alcance ou limitação dos objetivos inicialmente traçados, buscando evidenciar também quais foram as percepções dos alunos sobre a Corrida Geográfica.

REFERÊNCIAS

- BALANCHO, M. J. S.; COELHO, F. M. *Motivar os alunos, criatividade na relação Pedagógica: conceitos e práticas*. 2. ed. Porto, Portugal: Texto, 1996.
- BETTIO, R. W; MARTINS, A. *Jogos Educativos aplicados a e-Learning: mudando a maneira de avaliar o aluno*. Publicado em 2003. Disponível em <<http://www.abed.org.br/seminario2003>>. Acesso em 13 de março de 2017.
- BROUGÈRE, G. *Jogo e Educação*. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- BZUNECK, J. A. As crenças de auto-eficácia dos professores. In: F.F. Sisto, G. de Oliveira, & L. D. T. Fini (Orgs.). *Leituras de psicologia para formação de professores*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2000.
- CARABETTA JÚNIOR, Valter. Rever, pensar e (re) significar: a importância da reflexão sobre a prática na profissão docente. *Revista Brasileira de Educação Médica* (Impresso), v. 34, p. 580-586, 2010.
- DEWEY, J. *Vida e Educação*. São Paulo: Nacional. 1959.
- FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 12.ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- MORAES, Carolina Roberta; VARELA, Simone. Motivação do aluno no processo de ensino-aprendizagem. In: XIII - Simpósio de Iniciação Científica da UNIFIL, 2005, Londrina. *Anais do XIII - Simpósio de Iniciação Científica da UNIFIL*. Londrina: Centro Universitário Filadélfia, 2005.

MORAN, José. *Mudando a educação com metodologias ativas*. In: Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. Ponta Grossa: UEPG, 2015.

NOSSA, Paulo Nuno Maia de Sousa. *Abordagem geográfica da oferta e consumo de cuidados de saúde*. 2005. Tese (Doutorado em Geografia) – Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Minho, Lisboa.

NOVAK, J. D.; GOWIN, D. B. *Aprender a aprender*. 2. ed. Lisboa: Plátano Edições Técnicas. 1999.

OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino de. Educação e ensino de geografia na realidade brasileira. In: OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino de. (Org.). *Para onde vai o ensino da geografia?* 4.ª ed. São Paulo: Pinski, 1994. p. 135-144.

ROGERS, C. *Liberdade para Aprender*. Belo Horizonte: Ed. Interlivros, 1973.

VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Ângela Maria. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. *Revista Percurso*, v. 1, p. 65-83, 2009.

VESENTINI, J. W. (Org.). *O ensino de Geografia no século XXI*. Campinas- SP: Papirus, 2004.