



ATIVIDADES LÚDICAS COMO FERRAMENTAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Vanuza Caetano de Moura ¹
Pollyany Pereira Martins ²

RESUMO

O presente trabalho discorre acerca da utilização de atividades lúdicas como componente didático-pedagógico que contribuem com o dinamismo das aulas e do ensino de Geografia. Assim, este artigo tem como objetivo, compreender a funcionalidade e os resultados da aplicação lúdica no ensino de Geografia, exclusivamente no Ensino Fundamental, por meio da análise de três recursos, sendo dois jogos (dominó geográfico e trilha geográfica) e uma plataforma digital (*Mentimeter*). Metodologicamente, optamos por desenvolver a presente pesquisa a partir da abordagem qualitativa e revisão de material bibliográfico, com fundamentos teóricos e conceituais de autores como Piaget (2017), Klausen (2019), Kochhan e Moraes (2014), Kishimoto (2003), Martins (2019), dentre outros. Com o estudo sobre a temática abordada, foi possível perceber que existe uma diversidade de recursos que pode agregar o ensino de Geografia. Vale ressaltar que, uso de jogos adaptados e confeccionados pelos professores e alunos em sala de aula atende a uma realidade de muitas escolas. Dessa forma com o uso dos jogos o ensino da Geografia pode ser contemplado de forma criativa e divertida, garantindo aprendizagem significativa para os alunos. Do mesmo modo, o uso de plataformas como o *Mentimeter* devem estar cada dia mais presentes, pois, além de provocar atratividade, direciona os alunos às práticas ativas em sala de aula.

Palavras-chave: Lúdico no ensino, Aprendizagem, Geografia no Ensino Fundamental.

ABSTRACT

This study expatiates on using playful activities as didactic-pedagogical tools that add to the class dynamism and Geography teaching. Thereby, this paper aims to comprehend the functionality and the results of these activities in Geography education, exclusively, in Elementary School. This was done by analyzing three resources which include two games (geographical domino and geographical track) and one digital platform (*Mentimeter*). Methodologically, it was chosen to develop this study from a qualitative approach and revising the subject's literature, with theoretical and conceptual underpin in authors such as Piaget (2007), Klausen (2019), Kochhan and Moraes (2014), Kishimoto (2003), Martins (2019), among others. The research has shown that there are numerous resources that can be used in Geography teaching. Also, its important being said that, using games adapted and made by teachers and students in class met the reality of several schools, and by using these games, teaching Geography: "Geography". can be done in a fun and creative way, ensuring a significative learning process. Likewise, using platforms as Mentimeter must be each day more present in education since, besides being attractive, drives the students to be more active in class.

Keywords: Playful teaching; Learning process; Geography in Elementary School.

¹ Acadêmica do curso de Pedagogia pelo Instituto Federal Goiano, Iporá-GO. Graduada em Geografia pela Universidade Estadual de Goiás (UEG).

² Professora formadora no curso de Pedagogia do Instituto Federal Goiano, Iporá-GO. Doutoranda em Geografia pela Universidade de Brasília (UnB).



1. INTRODUÇÃO

O ensino escolar vem passando por grandes transformações ao longo dos tempos; de tal modo que, pensadores tratam acerca da importância de se trabalhar com o lúdico na educação. E, ao empregar o lúdico na escola, dispõem-se a um rico recurso didático que atinge alguns campos como a assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da criatividade, uma melhor socialização, dentre outros.

Ao adentrarmos no tocante ao ensino de geografia, buscamos explorar e colocar em discussão o uso e aplicabilidade de três recursos didáticos pedagógicos. Dois deles já disponíveis no mercado há bastante tempo, porém, pouco utilizados na sala de aula; e o terceiro, trata-se de uma plataforma cuja função principal é lançar palavras e frases instantaneamente e, de modo coletivo, formar ao mesmo tempo uma nuvem de palavras.

A escolha da temática se deve, a princípio, pela primeira formação da autora, e pela necessidade de continuar divulgando e desenvolvendo conhecimentos sobre possibilidades metodológicas na educação e no ensino nas suas diversas vertentes disciplinares. Contudo, entende-se que a geografia é uma disciplina que tem sido muito trabalhada no sentido de proporcionar uma visão de mundo aos estudantes enquanto sujeitos inseridos e construtores de geografias. Assim, acredita-se que a inserção lúdica no momento de transmitir os conhecimentos teóricos conceituais de uma disciplina seja fundamental para romper e evitar uma ocorrência tradicionalista no modo de ensinar. Há vista que, por longos anos, a Geografia foi considerada por grande parte dos alunos como uma disciplina em que decorar resultava em aprender. Isso acarretava incompreensão e desinteresse por parte dos alunos em buscar saber mais sobre a própria composição dos acontecimentos geográficos e, por sua vez, não conseguiam enxergar-se inseridos no processo de transformação do espaço geográfico.

Para uma melhor compreensão dos efeitos do lúdico no ensino de conteúdos e conceitos da geografia enquanto disciplina escolar, o problema se pautou sobre a seguinte questão: como as atividades lúdicas podem contribuir para o ensino-aprendizagem no ensino da geografia no Ensino Fundamental?

A geografia escolar tem passado nos últimos anos por grandes mudanças no sentido de conseguir construir conhecimento crítico e possibilitar aos estudantes uma atuação cidadã e



que tenham uma visão do mundo ao qual estão inseridos. Dessa maneira, o uso da atividade lúdica na educação atua como um recurso facilitador no processo de ensino-aprendizagem que possibilita tornar os conteúdos e conceitos ensinados mais dinâmicos, e significativos para os alunos.

Partindo desse ponto, de como transformar essa visão dos alunos frente ao ensino de geografia, e sabendo da importância de se trabalhar a ludicidade na educação como proposta metodológica que propicie um aprendizado mais equânime as condições do aprender de cada aluno, propusemo-nos a desenvolver uma pesquisa.

Posteriormente trazer de forma sistemática os resultados extraídos de trabalhos já desenvolvidos com prática *in loco*, nos quais tiveram como ferramenta didática o lúdico por meio de jogos e plataformas digitais .

Assim, o presente artigo tem como objetivo compreender a funcionalidade e os resultados da aplicação lúdica no ensino de geografia exclusivamente no Ensino Fundamental. Optou-se por não delimitar um ano específico, uma vez que, os recursos selecionados enquanto recorte de análise sendo: domínio geográfico, trincheira geográfica e plataforma digital *Mentimeter* já que são ferramentas didático-pedagógica que podem ser utilizadas em todos os anos do Ensino Fundamental desde as séries iniciais até o nono ano das séries finais. Com uma exceção particular do *Mentimeter*, cujo a criança que ainda não sabe escrever não conseguirá utilizar essa plataforma. Todavia, é possível que a criança fale a palavra ou a letra a ser escrita pelo(a) docente.

Ressalta-se que o estudo traz argumentos e discussões embasados por fundamentos teóricos e conceituais apresentados por alguns dos principais autores da educação e do ensino de geografia que trabalham com a temática, sendo: Piaget (2017), Klausen (2019), Kochhan e Moraes (2014), Kishimoto (2003), Martins (2019), Moratori(2003), Silva e Muniz (2012) e Verri e Endlich (2009) dentre outros.

Entende-se que o ensino deve ser proposto de modo que a aprendizagem não seja “engessada” ou seja, uma aprendizagem mecânica, mas, que o estudante seja direcionado pelo professor enquanto mero mediador do ensino, vindo a ter uma participação ativa. De acordo com Freire (1996) não ensinamos ninguém apontando ou fazendo transmissão de conhecimento, pois, “definitivamente ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção” (FREIRE, 1996 p. 11). Desse modo, enquanto educadores temos que pensar e estudar os mais variados caminhos metodológicos para o ensinar e aprender.



O tema abordado é importante visto que, a educação nos seus diversos níveis como qualquer fazer científico, requer que estudos continuem sendo realizados no sentido de promover sistematizações e especificações de saberes e novos conhecimentos e teorias. Portanto, uma compreensão mais densa e clara sobre o uso do lúdico nos seus diversos tipos para o ensino, e nesse caso específico ao ensino de geografia é fundamental para docentes já atuantes e futuros profissionais que ainda não tem um nível de discernimento quanto as formas e meios de aplicação do lúdico e como tal ferramenta metodológica pode contribuir de fato para uma aprendizagem efetiva.

Sendo assim, o texto foi organizado em três seções, a primeira seção discorre sobre a aprendizagem significativa, trazendo a grande relevância dessa aprendizagem, pois além de ampliar as estruturas cognitivas através dos conhecimentos prévios ela também possibilita estímulos constante à descoberta. Na segunda seção apresenta a ludicidade e a educação lúdica, destacando a importância que o professor exerça sua prática docente utilizando a educação lúdica através de diferentes recursos pedagógicos para que assim estimule no aluno o maior interesse sobre o conteúdo programático desenvolvido possibilitando que ele tenha uma aprendizagem significativa. Na terceira seção destaca-se os jogos pedagógicos no processo de ensino e de aprendizagem como um importante recurso lúdico a ser utilizado como facilitador no processo de aprendizagem do aluno.

2. METODOLOGIA

O estudo foi construído a partir de uma pesquisa de cunho qualitativo. Os procedimentos metodológicos se pautaram em pesquisa bibliográfica com enfoque em: periódicos, livros, artigos, revistas e material didático dispostos na *internet* que abordam o tema escolhido. Primeiramente, fez-se a escolha dos três recursos didáticos pedagógicos sendo: dominó geográfico, trilha geográfica e plataforma *Mentimeter*. Tem se respectivamente dois recursos não digitais e um digital, visto ser importante buscar perceber diferenças referente a respostas dos estudantes a cada tipo de ferramenta utilizada, e as formas de uso. Depois, selecionamos os textos que tiveram como tema o lúdico, o ensino mediado por novos recursos didáticos pedagógicos, o ensino de geografia, recursos didáticos pedagógicos, e jogos no processo de ensino e aprendizagem.



3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 Aprendizagem significativa

O processo do ensino e de aprendizagem passou a requerer mais das práticas pedagógicas com linguagens, direcionando para o desenvolvimento das habilidades e competências em um vínculo bilateral entre o aluno e o professor. Sendo de suma importância que o professor saiba usar diferentes recursos pedagógicos na sua prática docente a fim de transformar o conteúdo mais atrativo para o aluno, suscitando o interesse e contribuindo no processo do ensino e a aprendizagem. Segundo Aquino; Freitas; Sobral e Santos (2020),

Se faz necessário encontrar o equilíbrio e a seriedade das funções pedagógicas centradas no ensinar conteúdos e no aprender desses estudantes, contribuindo para o desenvolvimento da subjetividade, trazendo outras formas e atitudes em relação ao conhecimento do mundo, do outro, e de si mesmo para construção do ser humano autônomo, criativo e com implicações para o sucesso escolar. (AQUINO; FREITAS, SOBRAL E SANTOS, 2020 p.22)

Uma aprendizagem que seja significativa para o aluno, é necessária que o professor entenda a importância de se considerar as experiências, vivências pessoais que os alunos já trazem consigo e que consiga fazer essa conexão de conhecimentos prévios com novos conhecimentos. Segundo Klausen (2019),

Para promover a aprendizagem significativa, precisamos considerar a experiência de vida do aluno e seu conhecimento de mundo, respeitando as diferenças, o limite de cada um, baseando-se na generosidade e afetividade. (KAUSEN, 2019, P.6410)

Vindo de encontro a essa questão Rogers (2001, p. 331) afirma que a “aprendizagem significativa é possível se o professor for capaz de aceitar o aluno tal como ele é e de compreender os sentimentos que ele manifesta”.

Nesse sentido, o conceito de aprendizagem significativa foi introduzido a partir dos estudos do psicólogo David Ausubel (1918-1994). Em um aspecto mais amplo, a aprendizagem é considerada significativa quanto aquilo que é ensinado passar a constituir os saberes teóricos e práticos do aprendiz (MOREIRA, 2011). Em suas pesquisas, Ausubel discorreu que a aprendizagem significativa se diferencia da mecânica, principalmente ao considerar a interação com as informações preexistentes, que existe nas estruturas cognitivas. Entretanto, o autor não separa um tipo de aprendizagem da outra. Vale ressaltar, nessa perspectiva que a aprendizagem significativa depende da mecânica, pois os sujeitos podem aprender de forma mecânica e,



depois, aprimorar esse conhecimento, tornando-o significativo (DARROZ, 2018).

De acordo com Moreira e Masini (2016), a aprendizagem significativa depende de alguns fatores, dentre esses, o modo como o material é estruturado, ou seja, aquilo que o estudante terá contato deverá agregar uma estrutura lógica que deve ser relacionada aos aspectos cognitivos. Vale ressaltar que a forma como o aluno é motivado para a aprendizagem significativa, isto é, significativa precisa ser constantemente estimulado a pensar e construir e não apenas a memorizar ou decorar.

Segundo Praia (2000), a teoria da aprendizagem significativa se baseia basicamente pelos aspectos cognitivos, pelos quais as informações são organizadas e armazenadas na mente dos aprendizes, compreendendo assim a estrutura cognitiva. Desse modo; “[...] a base da teoria é que a aprendizagem deve ser significativa, isto é, o sujeito aprende e está aberto a aprender quanto integra a nova informação nos conhecimentos previamente adquiridos (PRAIA, 2000, p. 121).

A aprendizagem significativa apresenta vantagens consideradas de grande relevância, não apenas por ampliar as estruturas cognitivas utilizando para isso as lembranças e conhecimentos prévios, mas pelo estímulo constate à descoberta. Observa-se que, para a aprendizagem significativa, pressupõe-se que a ação educativa se volte para tornar o aluno capaz de vincular o que sabe aos conhecimentos a serem construídos (PELIZZARI, *et al.*, 2002). A teoria que norteia a aprendizagem significativa se baseia no cognitivismo. Nesse sentido, de acordo com Kochhann e Moraes (2014), mesmo que seja cognitivista, a teoria não deixa de lado a afetividade.

Considerando esse contexto em sala de aula, o discurso de Kochhann e Moraes (2014) segundo o qual na construção da aprendizagem significativa, os docentes necessitam aceitar que o aluno não seja um recipiente a ser preenchido, mas tem conhecimentos agregados por sua vivência sociocultural e afetiva. Para tanto, os recursos didáticos a serem utilizados precisam atender a tais aspectos, além disso, a metodologia precisa ser dinâmica, de forma a fazer com que a aprendizagem tenha sentido.

3.2 Ludicidade e educação lúdica

Conforme mencionado por Vasconcelos (2006) o lúdico já vem desde muito tempo colaborando para o desenvolvimento sociocultural de crianças, jovens e adultos. Pesquisas



sobre o ato de brincar, que é parte do lúdico, comprovam registros de brincadeiras e brinquedos pertencentes a crianças egípcias e que estão guardados no Museu Britânico.

Santos (2012) fala que no Brasil, na Região Nordeste, as cavernas de São Raimundo Nonato trazem algumas pictografias datadas de mais de 10 mil anos, as quais representam brinquedos e brincadeiras de grupos sociais que aí residiam nesse período. Assim, compreende-se que a ludicidade, por meio de jogos e brincadeiras, foi utilizada por muito tempo para o ensino de técnica de sobrevivência, e também como saberes necessários para uma vida coletiva. Vale destacar também a ligação à afetividade.

Levando em consideração o que já foi dito, Freitas (2014) também vem de encontro a essa ideia, para ele é possível compreender que o brincar tem sua importância desde as épocas mais primitivas. Entretanto, há de se considerar que esse fenômeno acontecia de forma natural, por meio das atividades cotidianas, numa mistura de crianças, jovens e adultos. As brincadeiras enquanto relatos de experiências serviam também para que normas de sobrevivência pudessem ser passadas de geração em geração.

De acordo com Teixeira (2012), o brinquedo, as brincadeiras e os jogos de convivência se inseriam em um contexto educativo, sendo utilizados pelos filósofos responsáveis pela educação, principalmente dos meninos, que eram preparados para assumir uma posição hierárquica de acordo com suas origens.

No Brasil, Kishimoto (2003) reforça que o lúdico se fez presente desde a chegada dos portugueses, nos folguedos das crianças indígenas e sofreu grande influência dos negros. De acordo com a autora, os jogos foram se tornando cada vez mais presentes no Brasil Colônia, herdados dos colonizadores, inspirados nos ritos de passagem dos indígenas e nas lutas transformadas em danças dos negros escravizados. As meninas habituaram-se a “brincar de cozinha”, de fazer comida tal qual as adultas e depois, as bonecas feitas de sabugo de milho se transformavam em objetos adorados.

Posteriormente, os brinquedos e as brincadeiras tornaram o lúdico uma peça importante da aprendizagem, passando assim a fazer parte dos documentos norteadores da educação até a composição que se tem na atualidade, bem como a forma como é materializado a partir da educação lúdica.

Por sua vez, a educação lúdica é conceituada por Santos (2012) como filosofia pedagógica, estruturada no pensamento de que a cultura lúdica deve ser parte do processo de aprendizagem, tendo em vista a aprendizagem prazerosa. As atividades lúdicas são assinaladas



pelos jogos e brincadeiras, sendo descritos como recursos que vem para facilitar a aprendizagem de forma significativa e também satisfatória.

A educação lúdica vem da ludicidade, sendo considerada uma via de aprendizagem ocorrida de forma múltipla. A atividade lúdica é interessante para o aprendiz pois aguça sua curiosidade e as descobertas decorrentes dela (EMERIQUE, 2004). O autor ressalta ainda que tanto a escola, quanto a família, devem ser vistos como espaços propícios para a ludicidade, uma vez que toda situação sociocultural pode ser principiada pelo lúdico.

Nesse sentido, o lúdico dentro do processo educativo pode constituir-se numa atividade rica, na medida em que os professores e alunos interagem construindo conhecimentos e socializando-se (OLIVEIRA e SILVA, 2018, p. 34).

A Educação lúdica ultrapassa a motivação de uma simples diversão, ele contribui e influencia no processo de desenvolvimento intelectual do aluno, por ele proporcionar a criatividade e o prazer do aprender. Assim a educação lúdica é um ótimo caminho para que se alcance a aprendizagem significativa.

Complementando a abordagem Sant'Anna e Nascimento (2011, p.22), ao afirmarem que “a utilização do lúdico na educação tem também, além de desenvolver o aprendizado de forma mais atrativa para o aluno, o objetivo do resgate histórico-cultural dessas atividades”. A educação lúdica trata-se de uma metodologia de ensino inclusiva e interativa, capaz de propiciar a aprendizagem a partir do contato do aluno com os denominados objetos de ensino, utilizando para isso os jogos, brincadeira e outras atividades das quais os alunos participem ativamente.

3.3 Jogos pedagógicos no processo de ensino e de aprendizagem

O uso das atividades lúdicas pode ser realizado a partir dos recursos disponíveis para os docentes. Para Soler (2011) dentre as muitas formas de inserir a ludicidade no cotidiano da sala de aula, os jogos são recomendados, principalmente ao se considerar que são muito significativos, tornando-se excelentes recursos para a inserção de novos comportamentos, além de estimularem a reflexão sobre determinada situação e tomada rápida de decisões.

Conforme mencionado por Soler (2011), o jogo tem grande importância, sobretudo se considerar que:



Por meio do jogo, podemos modificar uma sociedade, tornando-a mais humana, cooperativa e pacífica, ou, ao contrário, tornando essa mesma sociedade extremamente competitiva, violenta e desumana. Embora esta visão possa parecer distante, ela evidencia que a ludicidade pode ser uma aliada na gestão de competências (SOLER, 2011, p. 28).

Os jogos pedagógicos têm o poder de fazer com que as competências pedagógicas possam ser desenvolvidas no contexto real. Além do mais, na escola as atividades lúdicas podem ser inseridas no cotidiano, utilizando para isso os jogos pedagógicos, os quais, segundo Martins (2019, p. 24), “[...] são uma alternativa para minimizar as defasagens e dificuldades de compreensão e aprendizagens dos alunos, propiciando melhor apropriação e entendimento de conceitos e desenvolvimento afetivo entre professor-aluno”.

Os jogos pedagógicos despertam a atenção nas diferentes faixas etárias contemplando todos os níveis de ensino, sendo utilizados como um aliado no processo de ensino e de aprendizagem. Na mesma concepção ideológica referente aos jogos e o lúdico, Aquino, Freitas, Sobral e Santos (2020) ressaltam:

O jogo representa um material lúdico, que desperta a atenção em várias faixas etárias, mas, quando aliados ao processo de ensino e de aprendizagem, seu potencial ressignifica o contexto da sala de aula, aumenta a motivação dos estudantes para enfrentar situações de erros e acertos, contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo e percepção, bem como coopera no controle das emoções, desenvolvimento do respeito e interação com a equipe participativa. (AQUINO; FREITAS; SOBRAL E SANTOS, 2020, p.22)

Dessa forma, o uso do lúdico no ensino vem sendo discutido por diversos autores ao longo dos anos. Isso ocorre porque o lúdico faz parte intrinsecamente da vida de uma criança, onde o desenvolvimento dela ocorre por meio do lúdico. Ainda, a criança no ato de brincar, jogar, se envolver com brincadeiras desenvolve a sua cognição bem como facilitando à aprendizagem, pois o ato de brincar se torna mais prazeroso o aprender. De acordo com Piaget (2017) O jogo não pode ser enxergado apenas como um divertimento, favorecendo o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e até mesmo moral, pois se encontra relacionado ao processo evolutivo do pensamento.

Por proporcionarem uma aprendizagem significativa, as atividades lúdicas são consideradas imprescindíveis para o ensino-aprendizagem dos alunos, uma vez que durante as atividades lúdicas a criança consegue se desenvolver com mais facilidade. Por conseguinte, se tem uma interação e assimilação de determinados conteúdo. Conforme Pinto e Tavares (2010):

O lúdico desempenha um papel vital na aprendizagem, pois através desta prática o sujeito busca conhecimento do próprio corpo, resgatam experiências pessoais, valores, conceitos buscam soluções diante dos problemas e tem a percepção de si



mesmo como parte integrante no processo de construção de sua aprendizagem, que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando uma construção significativa (PINTO e TAVARES, 2010, p. 233).

Nesse sentido, os jogos pedagógicos são responsáveis por desenvolver uma alta capacidade de divertimento e entretenimento para os alunos o mesmo tempo que incentiva o aprendizado. Para Moratori (2003):

O jogo pode ser considerado como um importante meio educacional, pois propicia um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, lingüística, social, moral e motora, além de contribuir para a construção da autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação das crianças e adolescentes (MORATORI, 2003, p.9)

Um fator importante a ser observado quando se fala de jogos lúdicos como recurso didático, é preparar o jogo de maneira que ele esteja embasado em um objetivo ao qual é proposto. De acordo com Freitas e Salvi (2007), esse recurso precisa fazer parte da proposta pedagógica a partir da construção do currículo, bem como do planejamento das disciplinas. No entanto, há que se ter o cuidado para que os objetivos de aprendizagem possam ser contemplados pelo uso dos jogos ou então, corre-se o risco de perder sua finalidade lúdica.

É de suma importância, também, durante a confecção de um jogo lúdico, se atentar para que as regras estejam do entendimento de todos, e que esteja em concordância com a capacidade cognitiva dos alunos, assim como abordado por Martins (2019) ao explicar que:

Para um bom resultado utilizando jogos no processo de construção de aprendizagem, o recurso e suas regras devem ser bem orientados [...], e necessariamente, pensar um jogo que possa alcançar os conceitos e pontos principais de um conteúdo, entendendo que este deverá estar em conexão com os objetivos formativos de habilidades e capacidades dos estudantes. (MARTINS, 2019, P.33)

Outro ponto abordado pela mesma autora, é com relação à confecção dos jogos lúdicos, uma vez que, no Ensino Fundamental, tanto nas séries iniciais ou finais, pode se estar levando o material para a sala de aula para que os próprios alunos se envolvam nessa etapa de confecção também. Visto que,

É importante que o jogo além de ser inserido, seja produzido pelos próprios alunos, reproduzindo, criando e inventando, é bom que professor e alunos explorem ao máximo a imaginação e a criatividade para aquisição de um novo modelo de material didático (MARTINS, 2019, p.34).



4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

No tocante as atividades lúdicas no ensino da geografia, de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN, 1997, p. 133), aponta que o professor deve criar e planejar situações de aprendizagem nos vários conteúdos propostos. Sugerindo ainda uma flexibilização no tratamento de temas e conteúdo, com a utilização de recursos didáticos. Assim, conforme o PCN de 1ª a 4ª série do Ensino Fundamental,

Qualquer que seja a concepção de aprendizagem e opção de ensino, estas deverão estar voltadas à formação plena do educando. Portanto, deve-se ter sempre o cuidado de deixar claro quais são os métodos mais adequados que garantem atingir esse grande objetivo (PCN 1997, p.133)

Além disso, o ensino de Geografia é conhecido como uma das disciplinas que provoca pouco interesse nos alunos, pois, em vários contextos e situações ainda é ministrada aula cujo a predominância do modelo tradicional positivista de ensino, torna-se evidente; no qual os conteúdos são transmitidos por meio de exposição verbal, e os alunos desenvolvem uma atitude passiva – receptiva, torna a aprendizagem mecânica dificultando que o aluno se identifique, veja significado ou mesmo, possa refletir sobre o que está sendo estudado.

Para desmistificar essa má fama sobre o ensino da Geografia, é necessário a utilização de novos recursos didáticos no processo de ensino e de aprendizagem e também associado aos novos modelos metodológicos, pois não é adequado inserir ferramentas e recursos didáticos se a metodológica permanecer a mesma. As ferramentas didáticas pedagógicas devem corresponder a metodologia adotada pelo professor diante da necessidade do conteúdo.

Sobre a utilização do lúdico no ensino, os autores Silva e Bertazzo (2013) contribuem com a discussão, uma vez que na concepção dos autores o lúdico é uma condição de tornar o momento do ensino e consecutivamente da aprendizagem mais dinâmico, assim, eles afirmam que:

Reconhece-se que o lúdico, enquanto atividade que desencadeia prazeres, possa fazer parte do processo de ensino aprendizagem, contribuindo para que as aulas de geografia sejam mais dinâmicas e participativas; inclusive, proporcionando sentido e significado ao conhecimento construído (SILVA e BERTAZZO, 2013, p. 343)

Por conseguinte, a utilização de jogos como material lúdico torna a aula de geografia mais prazerosa, proporcionando aos estudantes se tornar um sujeito ativo, pois, eles tomam



atenção do processo de ensino, o que faz que ele seja capaz de criar e recriar um novo conhecimento usando como base o conteúdo proposto em sala. Indo de encontro a essa questão Balbuina, *et. al* (2020, p. 42) “Trazer o lúdico para essa disciplina é uma das formas mais viáveis para que ocorra o entendimento dos conteúdos” para os autores a atividade pode tornar-se mais interessante, atraindo o aluno e provocando no indivíduo o desenvolvimento de competências pedagógicas e, ao mesmo tempo, diversificando modos e habilidades que visam compor o processo de aprendizagem.

Segundo Nonato *et al.* (2020), o ensino da geografia se consiste em um conjunto de conhecimentos que envolve o espaço geográfico, no qual ela é viva no cotidiano do aluno, para que possa fazer essa ponte entre o conteúdo programático que é estudado com a os fenômenos que ocorre no seu dia a dia de maneira integral buscando o conhecimento escolar significativo é necessário que o professor utilize práticas pedagógicas que despertem o interesse dos alunos pelo aprender, vindo de encontro a esta questão a utilização de jogos são capazes de serem fator motivador para o despertar do interesse dos alunos no qual proporciona o aprender brincando e se divertindo.

Para que o processo do ensino-aprendizagem no ensino de geografia transcorra, é necessário que se pense no meio em que o aluno está inserido para desenvolver as atividades lúdicas, pois, de acordo com Cavalcanti (2005) no meio em que o aluno vive há uma diversidade de conhecimentos que, ao serem considerados enquanto componentes curriculares subjacentes, proporciona-lhes a oportunidade de vivência e construção de sua base intelectual e cognitiva.

Além disso, ao se optar por utilizar os jogos como recurso didático no ensino da geografia, é importante que se atente quanto a que eles não sejam aplicados com apenas o propósito de divertimento, mas que ajudem o aluno a construir o sentido do determinado conceito ou conteúdo que o professor pretende desenvolver através do jogo. Logo, concordamos com a ideia de que,

O papel do professor é essencial no planejamento e seleção dos conteúdos a serem trabalhados por meio de jogos, adequando os jogos as potencialidades dos alunos e buscando diversificá-los com o objetivo de explorar áreas e ideias ainda não desenvolvidas por eles (Verri e Endlich, 2019, p. 67)

Por meio da aplicação de jogos como recurso lúdico possibilita que o aluno capte os conteúdos geográficos de maneira crítica, significativa e interativa, Silva e Muniz (2012, p. 65) afirmam que “os jogos representam uma ferramenta instigante para o ensino da geografia, pois têm um caráter desafiador, permitem desenvolver a capacidade ativa de raciocínio e trabalhar a vontade de autossuperação diante dos desafios”.



Diante das diversas possibilidades de jogos didáticos que podem ser utilizados em uma aula de geografia, pode-se observar que para auxiliar os professores da disciplina de geografia foram criados diferentes *blogs*³ no qual disponibilizam modelos de jogos, com discriminação de como confeccioná-los, e até mesmo de adquirir já confeccionados o que fica a critério de cada professor a escolher a melhor.

Sobretudo, a título de exemplo a se trabalhar, podem ser citados o dominó geográfico, a trilha geográfica e a plataforma digital *Mentimeter* com a nuvem de palavras. O dominó geográfico pode ser utilizado em diversas turmas escolares. Com por exemplo, em uma turma de 7º ano, trabalhando com o conteúdo de estados brasileiros e suas capitais, neste caso como no dominó convencional são produzidas 27 peças. De acordo com MARTINS (2019, p. 30), “De um lado da peça tem-se a bandeira do estado que deve ser ligada a respectiva capital e vice-versa, utilizando sempre os dois lados da peça”.

Em relação ao tipo de jogo utilizado na figura 1, referente ao estudo regional em que são apresentados os estados brasileiros e suas capitais, é um adequado recurso a se trabalhar em sala de aula; contribuindo para o ensino que se diferencia do método tradicional, para um método construtivista, o qual pode proporcionar aos alunos uma aprendizagem mais significativa e divertida. Visto que possibilita através da abordagem ilustrativa a identificação, descrição e o melhor reconhecimento dos estados e suas capitais. O que pode levar aos alunos instigar, explorando outras características dos estados, como outras cidades, aspectos físicos, econômicos e culturais. Porém, é sempre válido ressaltar que isso também dependerá da conduta que o professor terá durante o desenvolvimento da atividade.

³ Blogs são: registros inseridos em páginas da internet criadas por meio de endereços eletrônicos para acesso de pessoas interessadas em adquirir textos, atividades de ensino, imagens e sugestões de como aplicar metodologias em sala de aula; isto, quando o blog é feito com essa finalidade, pois, existem blogs de diversas especificidades e interesse de compartilhamentos. Dois exemplo de blogs educacionais criados para divulgar e compartilhar ideias de metodologias para o ensino são: <https://classeinvertida.blogspot.com/> e <http://ensinodegeografiauenp.blogspot.com.br/p/jogos.html>

Figura 1. Exemplo de dominó geográfico



Fonte: BLOG CLASSE INVERTIDA, 2022.

Vale salientar que o dominó é um recurso versátil que se pode adaptar para outras temáticas dentro da gama de conteúdos no ensino da geografia, é uma ótima opção pela sua simplicidade na confecção podendo utilizar materiais de baixo custo. O dominó geográfico permite além da interação, momento de comunicação e também construção de informações compartilhadas entre os alunos e professor.

Outro jogo muito interessante é a trilha geográfica figura 2, é um jogo que pode ser adaptado para se trabalhar em diferentes turmas conforme a temática do conteúdo trabalhado. Cujo os próprios alunos podem confeccioná-los, o que proporcionará uma melhor fixação de conteúdos e de maneira divertida. O exemplo trazido para este texto, é resultado e uma prática desenvolvida em sala de aula e publicado pela docente, a aplicação do jogo se deu em uma turma de 8º ano, onde foi trabalhado temáticas referentes aos conhecimentos do Continente Americano. Conforme a autora MARTINS (2019, p. 32), “a intenção da construção deste jogo foi facilitar a compreensão sobre os aspectos econômicos, político, históricos, físicos dos países deste vasto continente”. Conforme a autora, no processo de confecção deste jogo é necessário que se construa um tabuleiro contendo uma trilha com as clássicas casas numéricas correspondente as fichas quais contém perguntas e respostas, como algumas fichas surpresas. Seu adequado uso na sala de com a mediação correta dos professores cria momentos de aprendizagem de forma dividida, onde a turma pode estender a brincadeira com outras turmas mais adiantadas.

Figura 2. Exemplo de trilha geográfica.



Fonte: Arquivo pessoal Martins, 2017

Segundo Martins (2019), esse jogo em questão,

proporciona aos alunos motivação, e uma ação ativa na construção de sua aprendizagem bem como, possibilita uma maior aproximação entre eles com troca de conhecimento, desenvolvendo a afetividade professor- aluno.

Destaca-se que essa confecção de jogo em sala de aula é algo importante, pois possibilitará que a escola tenha jogos pedagógicos para se trabalhar não somente com a turma que confeccionou, mas com turmas posteriores, uma vez que, o material ficará como acervo da escola. Neste sentido salienta-se que essas confecções de jogos podem ser realizadas não apenas no intuito do ensino de geografia, podendo ser adaptado em outras disciplinas.

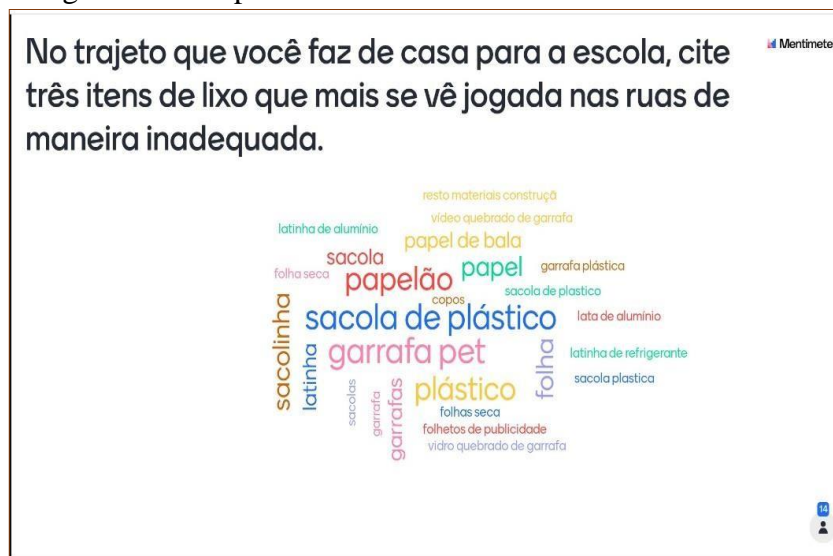
É interessante a questão da adaptação e confecção dos jogos concretos/construídos, no ensino de geografia, porém, não se pode deixar de mencionar que em meio a todo desenvolvimento tecnológico digital temos também a possibilidade de se usar jogos ou plataformas digitais enquanto recurso didático. Perante as tecnologias digitais, elas podem e devem ser utilizadas como recurso didático, para Medeiros *et al.* (2020 p.68), as “tecnologias digitais que podem ser utilizadas no ensino fundamental demonstra que estas podem propiciar a integração e a interação dos alunos e professores, o que que pode contribuir para ampliar o interesse pelas aulas e conseqüentemente pode promover a aprendizagem”. Isso ocorre, pois, o uso dessas novas tecnologias é visto como uma forma nova, divertida e inovadora de ensino.

Entretanto, visando o uso das tecnologias digitais como um grande aliado sendo um recurso lúdico, pode também ser usado no ensino da geografia, além dos jogos eletrônicos que já estão inseridos na realidade da vida de muitas crianças e jovens, destaca-se aqui a utilização

de uma ferramenta chamada *Mentimeter* que se trata de um *software* online interativo que permite a idealização de situações de aprendizagem com uma alta interatividade entre o professor e o aluno através da construção da nuvem de palavras.

Um exemplo de como pode ser trabalhado essa plataforma *online* seria em uma turma do 5º ano com o conteúdo sobre natureza e degradação ambiental. O professor ao acessar a plataforma⁴ criará uma apresentação, colocando a pergunta que deseja que seus alunos respondem por exemplo: No trajeto que você faz de casa para a escola, cite dois itens de lixo que mais se vê jogada nas ruas de maneira inadequada. E copie o acesso no qual passará para que seus alunos entrem e deem suas respostas. Ao final da atividade, quando todos já tenham respondido, gerará a nuvem de palavras colorida e com palavras em tamanhos variados. De posse dessas palavras, abre-se um diálogo acerca do assunto. Para ilustrar na figura 3, traz-se uma nuvem de palavras resultante da proposta.

Figura 3. Exemplo de atividade desenvolvida no *Mentimeter*.



Fonte: criado pela pesquisadora no *Mentimeter*.

Essa nuvem de palavras se constitui através da resposta dada por cada aluno para uma pergunta elaborada previamente na plataforma no qual se cria um *link* que é repassado para os alunos que ao acessar e responder a pergunta, é lançado na nuvem, que fará um panorama das respostas organizando-as por tamanhos diferentes de acordo com as vezes que essas palavras se repetirem. A partir do estudo compreende-se que não apenas os recursos tecnológicos podem

⁴ <https://www.mentimeter.com/>



ser utilizados como recurso para o desenvolvimento dos conteúdos relacionados à disciplina de geografia. Tanto os jogos concretos, quanto os digitais são significativos e capazes de contemplar a ludicidade no trabalho com a disciplina.

Vale ressaltar ainda que diante da realidade atual em que as escolas públicas se encontram, com escassos recursos financeiros disponibilizados as escolas públicas para que essas tenham condições de adquirir materiais didáticos, as adaptações de jogos existentes no mercado de acordo com as disciplinas e os conteúdos programáticos é muito importante, uma vez que há essa precariedade na infraestrutura de muitas escolas, em que o uso dos jogos digitais muitas vezes é inviável. Estando a adaptação dos jogos com materiais disponíveis para sua construção, possível de atender metodologicamente a dinamização do ensino e aprendizagem.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ato de jogar é inerente às pessoas e ocorre desde o nascimento, sendo fonte de aprendizagem e compartilhamento de saberes. Ao levar essa ação para o ambiente escolar, tem-se a educação lúdica como ponto de partida para uma aprendizagem significativa, decorrente do conhecimento que o sujeito possui, o que vem a complementar o que a escola e seu currículo visam oferecer.

O presente estudo se realizou, tendo como um de seus objetivos a análise dos referenciais acerca da ludicidade, dos jogos e suas contribuições no ensino de geografia. A partir de seus resultados, observou-se que mesmo sendo parte do contexto de todos os sujeitos, nem sempre o lúdico ultrapassa a perspectiva do ato de brincar e se insere no ato de aprender. Assim, os resultados teóricos demonstram que existem recursos que podem agregar ao ensino de geografia utilizando tanto material concreto/construído, como ocorre com a trilha e o domínio geográfico, quanto no meio digital, conforme demonstrado no *Mentimeter*. Os jogos digitais são bons por trazerem a linguagem contemporânea, sendo muito apreciado por pessoas de todas as idades. Assim, compreende-se que o professor pode inserir em seu planejamento os dois tipos de jogos, tanto os concretos, entendidos por aqueles que se pode construir junto com os alunos, sendo por sua vez palpáveis e flexíveis a alterações conforme as necessidades de inserção dos conteúdos selecionados e o nível de conhecimento dos alunos, quanto os digitais já programados, cabe somente a professores e alunos a utilização que decorre da sua



configuração, o que exige saber escolher o que melhor atenderá no processo de aprendizagem. O que importa é que, comprovadamente, por meio desses recursos, a ludicidade é contemplada, a aprendizagem se torna mais significativa, sendo o que os teóricos do lúdico confirmam, tornam o ato de aprender mais prazeroso e por isso, interessante.

Por fim, o estudo realizado recomenda que seja realizado nas salas de aulas de ensino fundamental, de modo a ser possível comprovar que o ensino de geografia não precisa ser fragmentado somente nos textos contidos nos livros didáticos, mas que pode ser contemplado de forma criativa e divertida, sendo um meio mais efetivo de se garantir a aprendizagem.

REFERÊNCIAS

AQUINO, Denize Tomaz; FREITAS, Marlene Burégio; SOBRAL, Thainá Santos; SANTOS, José Lucas dos. **O lúdico na geografia: possibilidades e limites no ensino fundamental.** *Olhares: Revista Do Departamento De Educação Da Unifesp*, Guarulhos – SP, v.8, n. 3, 2020.19–35. Disponível em: <https://doi.org/10.34024/olhares.2020.v8.10779>, acessado em 12 de agosto de 2021.

BALBUENA, Leticia Bazzi do Nascimento; BALBUENA, Ronilson Farias Majjione; SOUZA, Edevaldo Aparecida. **Práticas Lúdicas no ensino de geografia: Um olhar para o 6º ano do ensino fundamental.** *Revista Comunicação Científica – UNEMAT*, Juara/MT/Brasil, v. 6, n. 1, p. 37- 48, out./dez. 2020, ISSN: 2525-670X. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/rcc/article/view/5167>, acessado em 30 de julho de 2022.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental geografia.** Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/geografia.pdf>, acessado em 19 de janeiro de 2022.

CAVALCANTI, L.S. **Cotidiano, mediação pedagógica e formação de conceitos: uma contribuição de Vygotsky ao ensino de Geografia.** *Cad. CEDES*, Campinas, v.25, n.66, ago.2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/WnXnVgTRQHZttxBQR44gt9x/?format=pdf&lang=pt>, acessado em 19 de janeiro de 2022.

DARROZ, Luiz Marcelo. Aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel. **Espaço Pedagógico – Resenha.** v. 25, n. 2, Passo Fundo, p. 577-580, maio/ago. 2018. Disponível em: <http://seer.upf.br/index.php/rep/article/view/8180>, acessado em 20 de julho de 2022.

EMERIQUE, Paulo Sérgio. Aprender e ensinar por meio do lúdico. In: SCHAWARTZ, Gisele Maria. **Dinâmica lúdica: novos olhares.** Barueri: Manole, 2004.



FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996. E-book 92 páginas. Disponível em: <https://docero.com.br/doc/exs1c1c>, acessado em 19 de janeiro de 2022.

FREITAS, Eliane Sermidi; SALVI, Rosana Figueiredo. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia**. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf>, acessado em 12 de agosto 2021.

FREITAS, Alexandre Silveira O. **O brincar ao longo do tempo**. São Paulo: Cortez, 2014.

HONORATO, Carla Aparecida; DIAS, Kely Krisley Borges; DIAS, Kênia Cristina Borges. **Aprendizagem significativa: Uma Introdução à Teoria**. Mediação, Pires do Rio - GO, v. 13, n. 1, p. 22-37, jan. - jun. 2018. Disponível em: https://redib.org/Record/oai_articulo2213656-aprendizagem-significativa-uma-introdução-à-teoria, acessado em 30 de janeiro de 2022.

KLAUSEN, Luciana dos Santos. **Aprendizagem Significativa: um desafio**. Congresso Nacional de Educação – EDUCERE, XIV, 2019, Curitiba-PR. Editora Universitária Champagnat. Pág. 6403 a 6411. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2019/28296_14354.pdf, acessado em 30 de janeiro de 2022.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

KOCHHANN, Andréa. MORAES, Ândrea Carla. **Aprendizagem significativa na perspectiva de David Ausubel**. Anápolis: UEG, 2014.

MARTINS, Pollyany Pereira. **A produção de jogos pedagógicos no ensino de geografia: a inserção lúdica na atividade do saber aprender**. Mato Grosso: Revista Facisa on-line, 2019.

MEDEIROS, Mauriceia Costa Lins de et al. Tecnologias digitais em aulas do ensino fundamental *In: Revista Tecnisa – Goiânia-GO*, v.5, n.2, p. 53-71, 2020. Disponível em: <http://revistas.ifg.edu.br/tecnia/article/view/847/625>, acessado em 26 de março de 2022.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** 2003. 33f. Trabalho de conclusão – mestrado - Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4675248/mod_resource/content, acessado em 29 de dezembro de 2021.

MOREIRA, Marco A. A Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel. Cap. 10, p. 151-165. *In: Teorias da Aprendizagem*. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária, EPU, 2011.

MOREIRA, Marco A.; MASINI, Elcie F. Sazano. **Aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo: Editora Moraes, 2016.

NONATO, Raiany Priscila Paiva Medeiros et al. **O ensino aprendizagem da geografia através do jogo trilha ecológica**. Geografia em Questão, [S. l.], v. 13, n. 1, 2020. DOI: 10.48075/geoqv13i1.21966. Disponível em: <https://e->



revista.unioeste.br/index.php/geoemquestao/article/view/21966, acessado em 25 março de 2022.

PELIZZARI, Adriana et al. Teoria da aprendizagem significativa segundo Ausubel. **Rev. PEC**, Curitiba, v.2, n.1, p.37-42, jul. 2001-jul. 2002. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012381.pdf>, acessado em 30 de julho de 2022.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Tradução de Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. – 4. ed. – [Reimpr.]. – Rio de Janeiro: LTC, 2017.

PINTO, Cibele Lemes; TAVARES, Helenice Maria. **O Lúdico na Aprendizagem: Aprender a Aprender**. Revista da Católica, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010. Disponível em: <https://jogoscooperativos.files.wordpress.com/2012/06/lc3badico.pdf>, acessado em 20 de janeiro de 2022.

PRAIA, João Félix. Aprendizagem significativa em David Ausubel: contributos para uma adequada visão da sua teoria e incidências no ensino. *In*: NOVAK, J.D., MOREIRA, M.A., VALADARES, A.J., CACHAPUZ, A.F., PRAIA, J.F., MARTINEZ, R.D., MONTERO, Y.H. e PEDROSA, M.E. **Teoria da aprendizagem significativa: Contributos do III Encontro Internacional sobre aprendizagem significativa**. Penche, 2000. Disponível em: <https://docplayer.com.br/36815244-Aprendizagem-significativa-em-d-ausubel-contributos-para-uma-adequada-visao-da-sua-teoria-e-incidencias-no-ensino.html>, acessado em 31 de julho de 2022.

OLIVEIRA, Juliana Aparecida Santim de; SILVA, Nivaldo Correia da. **O lúdico como ferramenta de aprendizagem na educação infantil**. Revista Saber Acadêmico, Presidente Prudente, nº 25, p. 30 a 44, 2018. Disponível em: https://uniesp.edu.br/sites/_biblioteca/revistas/20181113151737.pdf, acessado em 31 de janeiro de 2022.

ROGERS, Carl R. **Tornar-se pessoa**. 5. Ed São Paulo: Martins, 2001. Disponível em: <https://gmeaps.files.wordpress.com/2019/02/tornar-se-pessoa-carl-r.-rogers.pdf> Acessado em 30 de janeiro de 2022.

SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto. **A história do lúdico na educação**. REVEMAT, Florianópolis (SC), v. 06, N. 2, P. 19-36, 2011. Disponível em <https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/view/1981-1322.2011v6n2p19>, acessado em 29 de janeiro de 2022.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis-RJ: Vozes, 2012.

SILVA, Vlândia da; MUNIZ, Alexsandra Maria Vieira. A geografia escolar e os recursos didáticos: o uso das maquetes no ensino-aprendizagem da geografia. *In*: Geosaberes, Fortaleza, v. 3, n. 5, p. 62-68, July 2012. ISSN 2178-0463. Disponível em: <http://www.geosaberes.ufc.br/geosaberes/article/view/117>, acessado em 25 março 2022.

SOLER, Reinaldo. **Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos**. 3. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2011.



TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeira e brinquedoteca:** implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2012.

VASCONCELOS, Mário Sérgio. Ousar brincar. In: ARANTES, Valéria Amorim (Org.). **Humor e alegria na educação.** São Paulo: Summus, 2016.

VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Angela. **A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia.** In: Revista Percurso - NEMO Maringá, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009. Disponível em: <https://periodicos.uem.br › Percurso › article › view>, acessado em 25 de março de 2022.