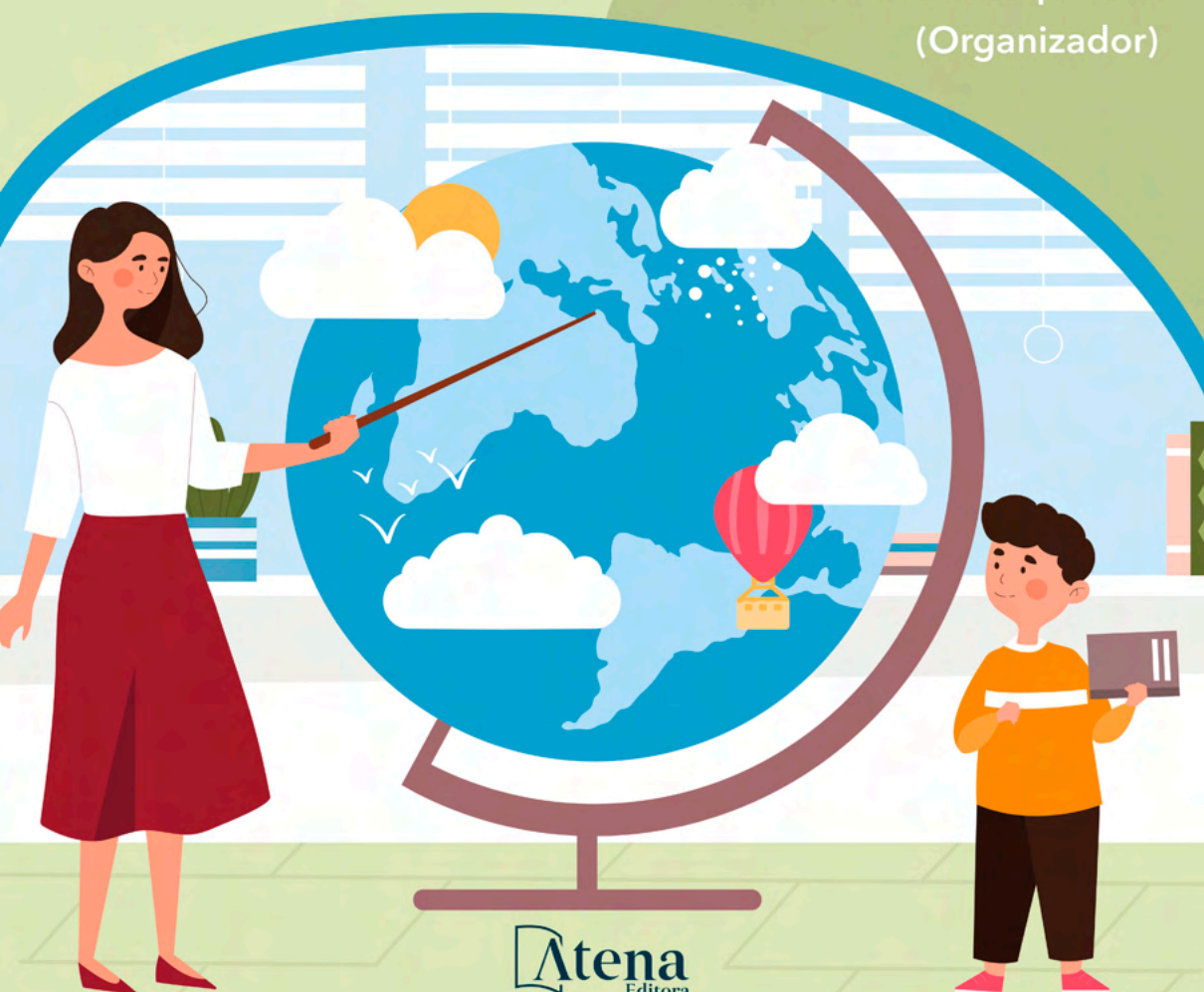


# GEOGRAFIA E ENSINO:

Dimensões teóricas e práticas

Adilson Tadeu Basquerote  
(Organizador)

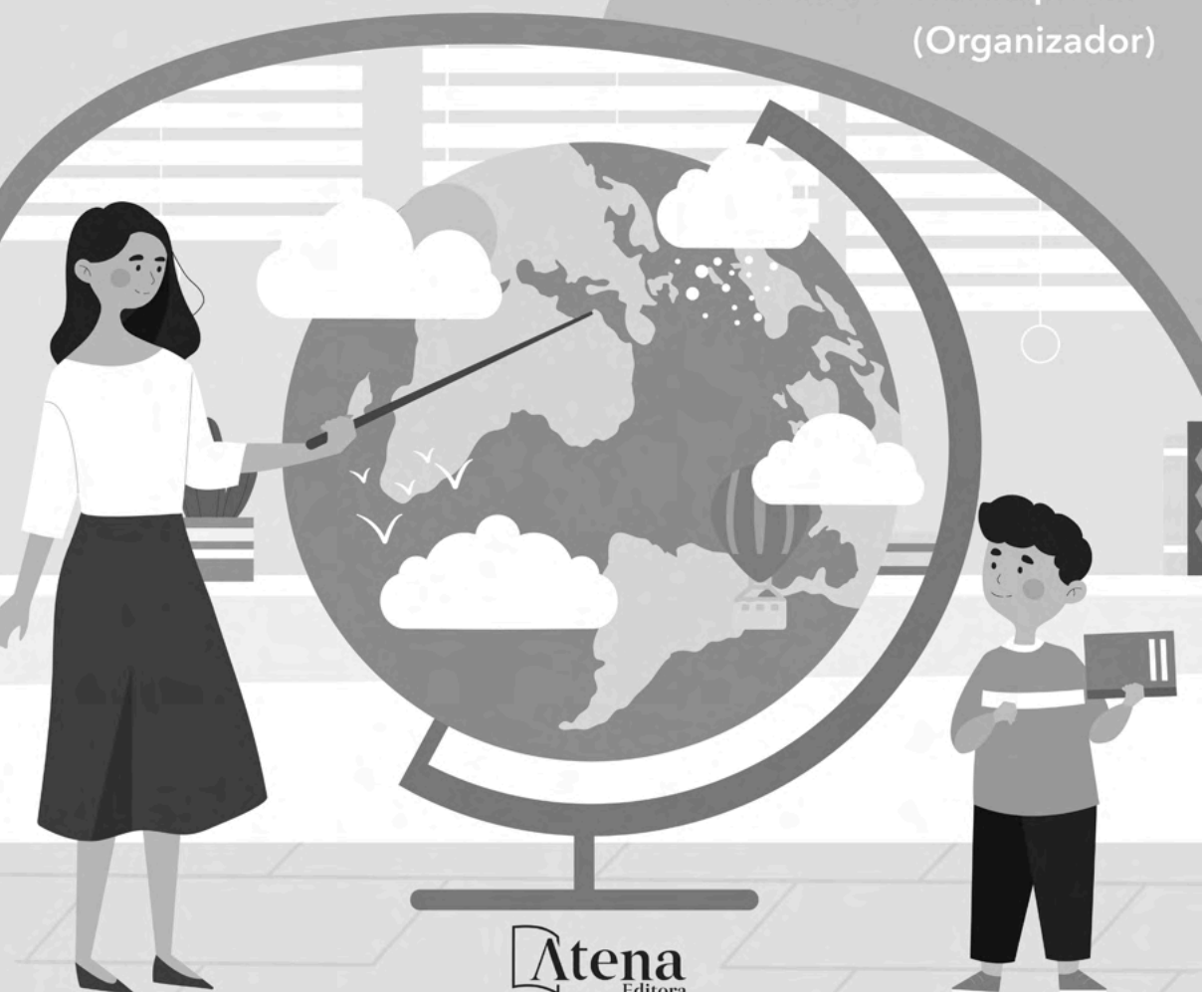


**Atena**  
Editora  
Ano 2022

# GEOGRAFIA E ENSINO:

Dimensões teóricas e práticas

Adilson Tadeu Basquerote  
(Organizador)



**Atena**  
Editora  
Ano 2022

**Editora chefe**

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

**Editora executiva**

Natalia Oliveira

**Assistente editorial**

Flávia Roberta Barão

**Bibliotecária**

Janaina Ramos

**Projeto gráfico**

Camila Alves de Cremo

Daphynny Pamplona

Gabriel Motomu Teshima

Luiza Alves Batista

Natália Sandrini de Azevedo

**Imagens da capa**

iStock

**Edição de arte**

Luiza Alves Batista

2022 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2022 Os autores

Copyright da edição © 2022 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

**Conselho Editorial****Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Prof. Dr. Alexandre de Freitas Carneiro – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Profª Drª Ana Maria Aguiar Frias – Universidade de Évora

Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa



Prof. Dr. Antonio Carlos da Silva – Universidade Católica do Salvador  
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais  
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília  
Prof. Dr. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí  
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense  
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Cristina Gaio – Universidade de Lisboa  
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília  
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo  
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá  
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará  
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima  
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros  
Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice  
Prof. Dr. Jadilson Marinho da Silva – Secretaria de Educação de Pernambuco  
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador  
Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México  
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense  
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal do Paraná  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Lucicleia Barreto Queiroz – Universidade Federal do Acre  
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros  
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Universidade do Estado de Minas Gerais  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Marianne Sousa Barbosa – Universidade Federal de Campina Grande  
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso  
Prof. Dr. Pedro Henrique Máximo Pereira – Universidade Estadual de Goiás  
Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador  
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí  
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Católica do Salvador  
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins



## Geografia e ensino: dimensões teóricas e práticas

**Diagramação:** Camila Alves de Cremo  
**Correção:** Maiara Ferreira  
**Indexação:** Amanda Kelly da Costa Veiga  
**Revisão:** Os autores  
**Organizador:** Adilson Tadeu Basquerote

### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

G345 Geografia e ensino: dimensões teóricas e práticas /  
Organizador Adilson Tadeu Basquerote. – Ponta Grossa  
- PR: Atena, 2022.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-5983-912-4

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.124220703>

1. Geografia – Estudo e ensino. I. Basquerote, Adilson  
Tadeu (Organizador). II. Título.

CDD 910.7

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

**Atena Editora**  
Ponta Grossa – Paraná – Brasil  
Telefone: +55 (42) 3323-5493  
[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)  
contato@atenaeditora.com.br



**Atena**  
Editora  
Ano 2022

## DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.



## DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.



## APRESENTAÇÃO

A obra: “**Geografia e ensino: Dimensões teóricas e práticas**”, apresenta estudos que interconectam a pesquisa, o ensino. Nela, distintos aspectos dos processos teóricos, práticos e pedagógicos da ciência geográfica são apresentados, de modo a compor em parte, um panorama dos caminhos trilhados pelos estudos geográficos e das possíveis nuances que podem ser investigados, sob a luz do entendimento das sociedades e dos espaços por elas habitados.

Partindo desse entendimento, o livro composto por doze capítulos, resultantes de pesquisas empíricas e teóricas, de distintos pesquisadores de diferentes instituições e regiões brasileiras e uma de Coimbra, Portugal. Apresenta pesquisas do cenário educativo, ou de pesquisa, que interrelacionam ações humanas sobre o espaço, destacando a centralidade das relações de poder na constituição social. Entre os temas abordados, predominam estudos sobre inclusão, educação especial, currículo, cartografia, educação ambiental, uso pedagógico de jogos, alimentação, mobilidade, fontes de energia, entre outros.








Para mais, destacamos a importância da socialização dos temas apresentados, como forma de visibilizar os estudos realizados sob dissemelhantes perspectivas. Nesse sentido, a Atena Editora, se configura como uma instituição que possibilita a divulgação científica de forma qualificada e segura.

Que a leitura seja convidativa!

Adilson Tadeu Basquerote




## SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO 1</b> .....	<b>1</b>
A GEOGRAFIA POÉTICA E O ENSINO PAN – AMAZÔNICO DE FRONTEIRA Francisco Marqueline Santana  <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.1242207031">https://doi.org/10.22533/at.ed.1242207031</a>	
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	<b>11</b>
APRENDER BRINCANDO: O AMAZONAS E A AMAZÔNIA EM JOGOS Marcela Vieira Pereira Mafra  <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.1242207032">https://doi.org/10.22533/at.ed.1242207032</a>	
<b>CAPÍTULO 3</b> .....	<b>26</b>
EDUCAÇÃO ESPECIAL PARA ALUNOS ESPECIAIS Luciene Soares de Oliveira Pena Monique Cardoso de Almeida José Henrique Rodrigues Stacciarini  <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.1242207033">https://doi.org/10.22533/at.ed.1242207033</a>	
<b>CAPÍTULO 4</b> .....	<b>41</b>
SUJEITOS, TRAJETÓRIAS E LUGARES: INCLUSÃO E ARTE ATRAVÉS DA CAPOEIRA Jackson Luis Capote Clayton Luiz da Silva  <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.1242207034">https://doi.org/10.22533/at.ed.1242207034</a>	
<b>CAPÍTULO 5</b> .....	<b>55</b>
REPENSANDO O CURRÍCULO: UMA PROPOSTA DE GEOGRAFIA ESCOLAR PARA INDÍGENAS DA ETNIA ATIKUM EM ANGICAL – BAHIA Édila Bianca Monfardini Borges Valney Dias Rigonato  <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.1242207035">https://doi.org/10.22533/at.ed.1242207035</a>	
<b>CAPÍTULO 6</b> .....	<b>72</b>
A CARTOGRAFIA ESCOLAR E O PENSAMENTO ESPACIAL DOS ESTUDANTES AO FINAL DO FUNDAMENTAL BRASILEIRO Ronaldo Goulart Duarte  <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.1242207036">https://doi.org/10.22533/at.ed.1242207036</a>	
<b>CAPÍTULO 7</b> .....	<b>85</b>
O ENSINO DE GEOGRAFIA E A POÉTICA ONTOLÓGICA DO BEM VIVER Francisco Marqueline Santana  <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.1242207037">https://doi.org/10.22533/at.ed.1242207037</a>	
<b>CAPÍTULO 8</b> .....	<b>91</b>
EXPERIÊNCIAS IMIGRATÓRIAS EM PEQUENOS ESPAÇOS INSULARES. OS CASOS	

DAS ILHAS GRACIOSA (AÇORES) E EL HIERRO (CANÁRIAS)

Paulo Espínola

Fernanda Cravidão


 <https://doi.org/10.22533/at.ed.1242207038>

**CAPÍTULO 9..... 100**

**ENERGIA GEOTÉRMICA E BOMBA DE CALOR: ALTERNATIVA SUSTENTÁVEL A PARTIR DE OUTRAS FONTES DE ENERGIA**

Margareth Santoro Baptista de Oliveira

Thiago Santoro Baptista Tirelo

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.1242207039>

**CAPÍTULO 10..... 109**


**A BR 158 E AS TRANSFORMAÇÕES DO CERRADO NO VALE DO ARAGUAIA MATO-GROSSENSE**

Elizeu Demambro

Pedro Araújo Pietrafesa

Gabriela Vivian Gómes Rojas

Elisangela Kipper

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.12422070310>

**CAPÍTULO 11..... 125**

**RÓTULOS DOS ALIMENTOS NO BRASIL: UM ESTUDO À LUZ DA “GEOGRAFIA MÉDICA” (2012-2020)**

Luciene Soares de Oliveira Pena

José Henrique Rodrigues Stacciarini

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.12422070311>


**CAPÍTULO 12..... 130**

**O LUGAR DAS CULTURAS AFRO-BRASILEIRAS NO CURRÍCULO DO ENSINO MÉDIO EM ARAGUAÍNA-TO (2017-2018)**

Ana Caroline Pereira dos Santos

Tatiana do Carmo de Almeida

Fátima Maria de Lima

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.12422070312>

**SOBRE O ORGANIZADOR..... 140**

**ÍNDICE REMISSIVO..... 141**

# CAPÍTULO 2

## APRENDER BRINCANDO: O AMAZONAS E A AMAZÔNIA EM JOGOS

*Data de aceite: 01/03/2022*

*Data de submissão: 16/01/2022*

**Marcela Vieira Pereira Mafra**

Universidade do Estado do Amazonas  
Professora do Curso de Geografia  
Manaus/AM

<http://lattes.cnpq.br/6513921362135289>

**RESUMO:** O jogo é uma alternativa pedagógica que torna a aprendizagem mais dinâmica e divertida, tirando a tensão sobre o processo de aprendizagem, auxiliando a driblar a falta de interesse dos alunos pela aula. Portanto, o objetivo desse artigo é fornecer um subsídio lúdico para auxiliar no ensino sobre a região Amazônica e o Amazonas. São apresentados 3 jogos de aprendizagem, 1 sobre os municípios do Amazonas e 2 sobre os aspectos físico-naturais da Amazônia. A partir da utilização dos jogos propostos neste artigo na sala de aula, percebeu-se um estímulo à busca de informações mais aprofundadas sobre diversos aspectos da Amazônia, confirmando que o uso dos jogos como recurso didático tende a promover o conhecimento tangencial.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos de Aprendizagens. Região Amazônica. Ensino de Geografia.

### LEARNING BY PLAYING: THE AMAZONAS AND AMAZON IN GAMES

**ABSTRACT:** The game is a pedagogical

alternative that makes learning more dynamic and fun, relieving tension about the learning process, helping to circumvent students' lack of interest in the class. Therefore, the purpose of this article is to provide a recreational aid to assist in teaching about the Amazon region and the Amazon. 3 educational games are presented, 1 on the municipalities of Amazonas and 2 on the physical-natural aspects of the Amazon. From the use of the games proposed in this article in the classroom, there was a stimulus to search for more in-depth information on various aspects of the Amazon, confirming that the use of games as a didactic resource tends to promote tangential knowledge.

**KEYWORDS:** Learning Games. Amazon Region. Geography Teaching.

### INTRODUÇÃO

A necessidade de engajar os alunos nas aulas e diversificar o processo de aprendizagem faz com que os jogos estejam cada vez mais presentes nos ambientes educacionais.

Pois, como bem salienta Antunes (2010, p.17) cabe ao professor tornar os conteúdos conceituais com os quais trabalha algo interessante, novo, surpreendente, colorido, grande, criativo e desafiador. Isso é necessário para que o professor consiga seduzir o cérebro do aluno e o estimule a aprender. Nesse sentido, a utilização de jogos, apresenta-se como um recurso didático-pedagógico que muito pode contribuir para ajudar o cérebro a

aprender com mais facilidade. Pois, como salientam Furió *et al.* (2013), o ato de jogar, além de proporcionar prazer, é um meio do sujeito desenvolver habilidades de pensamentos e cognição, estimulando a atenção e memória.

A utilização de jogos pode favorecer o processo de ensino-aprendizagem de alguns conteúdos, por tornar esse processo mais prazeroso, auxiliando a superar a reclamação dos alunos de que muitos conteúdos são enfadonhos e não despertam neles o interesse em estudá-los, o que contribui para se dispersarem durante as aulas, contribuindo para o insucesso escolar e a indisciplina.

É muito importante que o professor tenha condições de inovar, criar e propor alternativas de ensino para tentar reverter o quadro de desinteresse dos alunos, uma vez que a escola hoje enfrenta a concorrência direta de outros “meios” (televisão, computadores, vídeo game, internet etc.) que atraem muito mais o aluno do que o cotidiano da sala de aula (NUNES, 2004).

Para que haja bons resultados com a utilização dos jogos é importante que o professor tenha uma boa administração da classe, evitando assim, a desordem, a dispersividade e a confusão que podem contribuir para a ausência da aprendizagem. Uma significativa ajuda para manter a boa administração da classe durante a realização dos jogos é ter as regras dos jogos bem claras para todos, incluindo as penalidades, isso evita que os alunos queiram fazer ajustes durante as jogadas, gerando conflitos e inviabilizando a realização da atividade.

Afinal, como afirmou Huizinga (2001) a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. Por isso, é importante o planejamento bem estruturado, tanto para a construção do jogo quanto para a aplicação do jogo dentro de uma sequência didática.

Além das regras, Macedo, Petty e Passos (2000) destacam algumas características relevantes para o trabalho com jogos, e que foram levadas em consideração na elaboração dos jogos apresentados nesse artigo, são elas: objetivos, público, materiais, adaptações, tempo, espaço, dinâmica, papel do adulto, proximidade do conteúdo e continuidade.

É de extrema importância utilizar os jogos de forma conectada ao conteúdo que se está trabalhando ou que se planeja trabalhar com a turma, formando um todo integrado para que o jogo não seja apenas incluído na sala de aula, mas integre-se a aula, potencializando o ensino-aprendizagem. Para isto, tem que está claro para o docente a necessidade pedagógica, o que você quer que o aluno aprenda ou revise a partir do jogo, determinando assim, o objetivo do jogo.

Se isto for feito, os alunos perceberão aquilo que Piaget (1975) afirmava, que o jogo na escola não é apenas uma forma de desafogo ou algum entretenimento para gastar energia, mas um meio que enriquece e contribui para o desenvolvimento intelectual.

Quando bem planejado e executado os jogos favorecem o processo de socialização entre os alunos e entre os alunos e professores, aumenta a autonomia do aluno e a iniciativa individual e, proporciona divertimento, alegria e prazer durante a realização

da atividade. No aspecto didático contribui para a revisar e consolidar a aprendizagem, estimula o raciocínio, melhora a atenção, concentração, abstração, reflexão, tira a tensão sobre a aprendizagem, tornando o aprendizado mais “leve”, contribuindo para a melhora do rendimento.

Uma preocupação adicional que o professor deve ter quando da utilização dos jogos é conhecer o perfil dos alunos-jogadores, como reagem a diferentes estímulos de jogos. Isto evita o baixo engajamento e falhas nos jogos, como por exemplo, propor jogos competitivos para turmas colaborativas.

Sobre as características dos jogadores, Bartles (1996) definiu quatro tipos de jogadores: realizadores que correspondem aqueles jogadores que competem sempre buscando a vitória; os matadores que são jogadores com perfil agressivo e provocador que não se satisfazem somente em ganhar, mas em eliminar o adversário; socializadores são aqueles que gostam de jogar para fazer amigos; e, os exploradores que são motivados pelo conhecimento e pela experiência proporcionada pelo jogo. Após identificado o perfil dos jogadores e as necessidades pedagógicas, o próximo passo é a construção do jogo educativo.

Mafrá (2019) constatou em pesquisa realizada com alunos do Ensino Fundamental II que os mesmos pouco sabem sobre a Amazônia, especialmente, com relação aos aspectos físico-naturais da região. Nesta mesma pesquisa, professores de Geografia apontam a escassez de materiais didáticos-pedagógicos que possam auxiliar na temática.

Com o intuito de preencher essa lacuna com relação a escassez de materiais didático-pedagógicos relativos a Amazônia e o Amazonas é que esse trabalho se justifica. Além do fato de que ao abordar essas temáticas através dos jogos, o professor pode “promover pesquisas e trocas de experiências entre os alunos, favorecendo ainda mais a construção de conhecimentos” (SCHWARZ, 2006, p. 48).

Pois, como pontuam Castellar e Vilhena (2011, p. 44), “os jogos permitem integrar as representações sociais adquiridas pela observação da realidade e dos percursos percorridos no jogo, auxiliando a aprender a pensar sobre o espaço em que se vive”, e contribuem para a construção de habilidades geográficas”.

Portanto, o objetivo desse artigo é discutir a viabilidade da utilização de jogos de aprendizagem que podem ser utilizados como subsídios para auxiliar no ensino sobre a região Amazônica e o Amazonas, apresentando a dinâmica utilizada em três jogos de aprendizagem que foram elaborados para essa finalidade e analisando o desempenho dos alunos durante e após a atividade.

## **PROCEDIMENTOS DA PESQUISA**

Com relação a metodologia do artigo em tela, essa se caracteriza como pesquisa qualitativa, de caráter descritivo por ser um estudo inicial sobre a utilização de jogos

aplicados como ferramenta didática quando das abordagens dos assuntos relativos a Amazônia e ao Amazonas.

Os jogos foram aplicados com duas turmas, 6º e 7º ano, do Ensino Fundamental da rede pública de ensino da cidade de Manaus.

Para verificar a viabilidade dos jogos confeccionados foram analisados os seguintes aspectos: capacidade de despertar o interesse, a participação e envolvimento dos alunos; falas, expressões e dúvidas externadas durante o jogo; regras claras e compreensíveis pelos alunos; ser possível finalizar o jogo em tempo de aula; despertar a curiosidade para assuntos específicos dos jogos ou correlatos e engajamento nas atividades de continuação, executadas após os jogos.

## **JOGO DA MEMÓRIA: AMAZÔNIA**

A Amazônia pela sua imensidão geográfica possui vários aspectos, muito destes pouco conhecidos por nossos alunos. De forma a realizar o diagnóstico daquilo que conhecem ou já ouviram falar acerca da região é proposto o jogo da memória da Amazônia. É uma variação do jogo da memória tradicional onde o jogador deve achar um par de cartas iguais. Para este jogo, a imagem não se repete em duas cartas. Para cada par de cartas, há a combinação de uma imagem em uma carta e uma identificação escrita da imagem na outra carta, como mostrado na figura 1. Uma dica é que o professor pode plastificar a folha com o intuito de proteger para garantir o uso prolongado do material.

**Necessidade pedagógica:** familiarizar os alunos com alguns aspectos/elementos relevantes da fisiografia da região Amazônica.

**Objetivos do jogo:** encontrar o maior número de pares coordenados;

**Quantidade de jogadores:** a partir de 2 jogadores individualmente ou 2 duplas ou 2 grupos de no máximo 5 alunos.

**Habilidade do Conhecimento:** (EF07GE01) avaliar por meio de exemplos extraídos dos meios de comunicação, ideias e estereotípicos acerca das paisagens e da formação territorial do Brasil.

**Objeto do conhecimento:** ideias e concepções sobre a formação territorial do Brasil.

**Detalhamento do Objeto do Conhecimento:** Aspectos físicos da Amazônia e do Amazonas: relevo, estrutura geológica, hidrografia, clima, vegetação e bioma amazônico.

É possível trabalhar esse jogo para desenvolver outras habilidades do sexto ano quando o detalhamento do conteúdo contemplar os elementos físicos da Amazônia.

Nesse jogo é esperado que os alunos expressem interesse em saber mais sobre alguns elementos/aspectos representado nas cartas. Daí a importância do papel do professor durante a execução do jogo, pois este terá várias oportunidades de explicar e trazer informações completares sobre elementos apresentados no jogo.

Outro ponto a destacar no jogo da memória é com relação ao uso das imagens,

sobre isto, Breda e Carneiro (2013) no artigo intitulado “O uso didático de jogos geográficos e a linguagem visual no ensino de geografia” chamam a atenção que ao trabalhar com a análise detalhada de imagens, vai-se em direção oposta a forma como as figuras são apresentadas no livro didático, onde é comum encontrar imagens que são inferiores ao texto, tendo o caráter apenas de ilustração. Isso habitua o aluno a ler textos, mas quando se depara com uma imagem, ele não a observa profundamente, faz apenas uma leitura superficial e vazia”. No jogo da memória, aqui proposto é necessário ler as imagens, observar as suas peculiaridades com muita acuidade visual. É importante, salientar as regras do jogo aos participantes.

As 24 cartas foram dispostas na mesa viradas para baixo, sendo que as 12 que continham as figuras de um lado e do lado oposto as outras 12 com informações escritas; Cada grupo virava duas cartas. Quando essas cartas eram pares combinados, o grupo continuava jogando até errar, passando a vez para o próximo grupo; Ao virar as duas cartas e não ser formado o par correto, desviravam as cartas, deixando-as na posição inicial; Venceu o jogo o grupo com o maior número de pares de cartas.

Pode-se embaralhar todas as cartas, sem separá-las, aumentando o grau de dificuldade do jogo, mas o professor deve ficar atento ao tempo para que a atividade seja iniciada e finalizada dentro de 1 tempo de aula e, que sobre tempo para conversarem sobre as dúvidas e curiosidades que possam surgir a partir do jogo.



Figura 1: Demonstração das cartas do jogo da memória

Esse jogo se mostrou bem interessante, pois na Amazônia dada a sua grandeza geográfica é pouco visitada por seus conterrâneos, além disso, como bem afirmou Wallace (1979, p.18) na Amazônia existem diversos aspectos e objetos interessantes, porém isolados, os quais tem que ser procurados, para então poderem ser observados e apreciados. [...] desse modo, quando os viajantes agrupam numa única descrição todas aquelas maravilhas e novidades que levaram semanas ou meses para observar, acabam

por produzir um enorme desapontamento se por acaso alguém tem a oportunidade de visitar o local.

Logo, muitos fenômenos geográficos/lugares apresentados nas cartas do jogo da memória eram desconhecidos dos alunos o que gerou várias indagações deles, tais como: onde fica? Como é lá? Porquê é dessa forma? A partir desses questionamentos novas conexões com outros conteúdos eram feitas.

Como continuidade dessa atividade cada equipe escolheu um elemento de maior interesse e elaboraram um infográfico ou folder e distribuíram aos demais alunos, apresentando novas informações descobertas através da pesquisa para confecção do produto escolhido.

## **SUPERTRUNFO DOS MUNICÍPIOS DO AMAZONAS**

Esse jogo foi inspirado nos jogos Super Trunfo Países da Grow e o Jogo didático Que estado brasileiro é esse? (LIMA et al. 2016).

Necessidade pedagógica: despertar o interesse e a curiosidade dos alunos com o conteúdo relativo aos municípios do Amazonas, familiarizando-os com a sonoridade dos nomes, além de comparar e discutir os dados do IDH, população, área territorial, densidade demográfica e PIB per capita.

Meta do jogo: ficar com todas as cartas do jogo.

Quantidade de jogadores: 02 e máximo de 08 alunos.

Competência: desenvolver autonomia e senso crítico para compreensão e aplicação do raciocínio geográfico na análise da ocupação humana e produção do espaço, envolvendo os princípios de analogia, conexão, diferenciação, distribuição, extensão, localização e ordem.

Objeto do Conhecimento: Fenômenos naturais e sociais representados de diferentes maneiras.

Detalhamento do objeto do conhecimento: Região Metropolitana de Manaus; Municípios do Amazonas.

Procedimentos para a elaboração do jogo: inicialmente foi realizado o levantamento e sistematização dos dados de IDH, população, área territorial, densidade demográfica, PIB per capita e a mesorregião dos 62 municípios, conforme quadro 01. É com os valores dessas informações que cada aluno irá jogar.



Município	RMM <sup>1</sup>	Nome da Mesorregião	População	Área (Km <sup>2</sup> )	Densidade Demográfica	PIB <i>per capita</i>	IDH
Alvarães		Centro Amazonense	14.080	5.923,46	2,38	4.144,14	0,527
Amaturá		Sudoeste Amazonense	9.657	4.754,11	1,99	3.815,53	0,560
Anamá		Centro Amazonense	10.193	2.453,94	4,16	5.074,55	0,594
Anori		Centro Amazonense	16.289	6.036,36	2,7	3.940,46	0,561
Apuí		Sul Amazonense	18.059	54.244,92	0,33	5.831,57	0,637
Atalaia do Norte		Sudoeste Amazonense	15.149	76.345,16	0,2	4.529,66	0,450
Autazes		Centro Amazonense	31.876	7.623,27	4,18	4.854,07	0,577
Barcelos		Norte Amazonense	25.715	122.450,77	0,21	3.643,06	0,500
Barreirinha		Centro Amazonense	27.361	5.750,56	4,76	4.300,78	0,574
Benjamin Constant		Sudoeste Amazonense	33.391	8.785,32	3,8	4.099,93	0,574
Beruri		Centro Amazonense	15.500	17.469,50	0,89	4.755,04	0,506
Boa Vista do Ramos		Centro Amazonense	14.921	2.586,85	5,77	3.685,07	0,565
Boca do Acre		Sul Amazonense	29.880	21.938,62	1,36	5.008,78	0,588
Borba		Sul Amazonense	34.452	44.236,25	0,78	4.526,16	0,560
Caapiranga		Centro Amazonense	10.909	9.456,62	1,15	6.113,94	0,569
Canutama		Sul Amazonense	12.727	33.642,56	0,38	3.869,02	0,530
Carauari		Sudoeste Amazonense	25.700	25.778,66	1	5.025,85	0,549
Careiro		Centro Amazonense	32.631	2.631,14	12,4	4.427,96	0,557
Careiro da Várzea	X	Centro Amazonense	23.963	2.631,14	9,11	7.831,59	0,568
Coari		Centro Amazonense	75.909	57.970,78	1,31	26.323,73	0,586
Codajás		Centro Amazonense	23.119	18.700,71	1,24	5.200,55	0,563
Eirunepé		Sudoeste Amazonense	30.666	14.966,24	2,05	4.926,43	0,563
Envira		Sudoeste Amazonense	16.328	7.505,81	2,18	4.373,16	0,509
Fonte Boa		Sudoeste Amazonense	22.659	12.155,43	1,86	4.212,64	0,530
Guajará		Sudoeste Amazonense	14.074	7.583,72	1,86	3.659,77	0,532
Humaitá		Sul Amazonense	44.116	33.129,13	1,33	4.902,70	0,605
Ipixuna		Sudoeste Amazonense	22.199	12.109,78	1,83	3.129,35	0,481
Irlanduba	X	Centro Amazonense	40.735	2.214,25	18,4	7.471,49	0,613
Itacoatiara	X	Centro Amazonense	86.840	8.892,04	9,77	9.507,57	0,644
Itamarati		Sudoeste Amazonense	8.040	25.260,43	0,32	5.331,79	0,477
Itapiranga		Centro Amazonense	8.200	4.231,15	1,94	9.975,80	0,654
Japurá		Norte Amazonense	7.289	55.827,21	0,13	4.476,24	0,522
Juruá		Sudoeste Amazonense	10.822	19.442,55	0,56	4.486,92	0,522
Jutai		Sudoeste Amazonense	17.964	69.457,42	0,26	4.990,03	0,516
Lábrea		Sul Amazonense	37.574	68.262,70	0,55	5.444,80	0,531
Manacapuru	X	Centro Amazonense	85.144	7.330,07	11,62	7.568,55	0,614

1 Região Metropolitana de Manaus. Criada em 2007 por meio da Lei Complementar n. 52. É composta por 8 municípios.

Manaquiri		Centro Amazonense	22.807	3.975,28	5,74	5.457,13	0,596
Manaus	X	Centro Amazonense	1.802.525	11.401,09	158,1	27.861,98	0,737
Manicoré		Sul Amazonense	47.011	48.299,25	0,97	5.321,13	0,582
Maraã		Norte Amazonense	17.364	16.830,83	1,03	3.742,82	0,498
Maués		Centro Amazonense	51.847	39.991,64	1,3	5.234,12	0,737
Nhamundá		Centro Amazonense	18.278	14.105,60	1,3	3.795,56	0,586
Nova Olinda do Norte		Centro Amazonense	30.761	5.586,25	5,51	4.175,69	0,558
Novo Airão	X	Norte Amazonense	14.780	37.796,24	0,39	4.983,27	0,570
Novo Aripuanã		Sul Amazonense	21.389	41.179,75	0,52	3.658,64	0,554
Parintins		Centro Amazonense	102.066	5.952,37	17,15	5.650,13	0,658
Pauini		Sul Amazonense	18.153	41.624,67	0,44	4.209,14	0,496
Presidente Figueiredo	X	Centro Amazonense	27.121	25.421,25	1,07	11.582,88	0,647
Rio Preto da Eva	X	Centro Amazonense	25.758	5.813,22	4,43	7.495,29	0,611
Santa Isabel do Rio Negro		Norte Amazonense	18.133	62.800,08	0,29	3.598,67	0,479
Santo Antônio do Içá		Sudoeste Amazonense	24.487	12.366,14	1,98	3.419,16	0,490
São Gabriel Da Cachoeira		Norte Amazonense	37.300	109.181,24	0,34	4.341,91	0,609
São Paulo de Olivença		Sudoeste Amazonense	31.426	19.658,50	1,6	3.463,07	0,521
São Sebastião do Uatumã		Centro Amazonense	10.688	10.741,08	1,00	3.967,72	0,577
Silves		Centro Amazonense	8.445	3.748,83	2,25	5.705,07	0,632
Tabatinga		Sudoeste Amazonense	52.279	3.266,06	16,01	4.511,97	0,616
Tapauá		Sul Amazonense	19.077	84.946,15	0,22	4.427,95	0,502
Tefé		Centro Amazonense	61.399	23.692,22	2,59	5.684,52	0,639
Tonantins		Sudoeste Amazonense	17.056	6.446,89	2,65	3.437,18	0,548
Uarini		Centro Amazonense	11.906	10.274,68	1,16	6.579,94	0,527
Urucará		Centro Amazonense	17.019	27.904,76	0,61	5.983,03	0,620
Urucurituba		Centro Amazonense	17.731	2.906,70	6,1	4.131,86	0,588

Quadro 01 – Características dos municípios do Amazonas

Fonte: IBGE Cidades (2016); IBGE Pib\_Municípios (2016) Organização: Marcela Mafra

A partir dessa organização dos dados apresentados no quadro, procedeu-se a elaboração das 62 cartas, sendo uma carta correspondente a cada município conforme apresentado nas figuras 02 e 03.

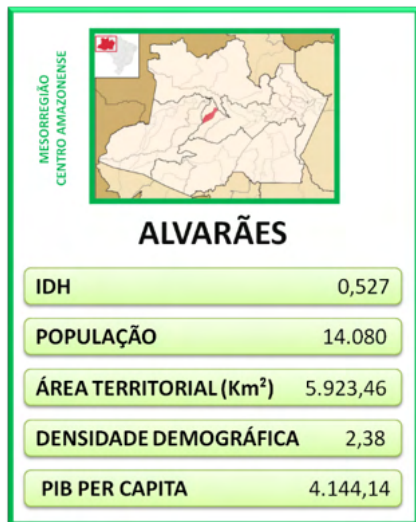


Figura 02: Modelo de Carta do Jogo-Alvarães  
Fonte: Elaborada pela autora

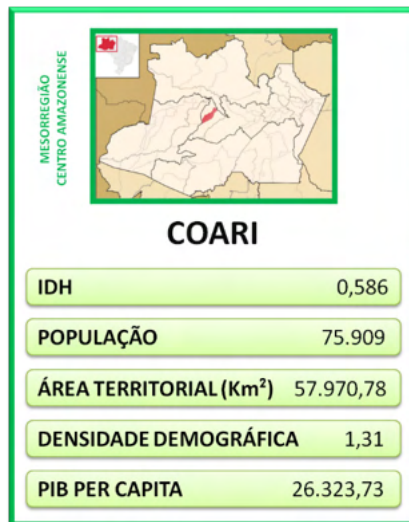


Figura 03: Modelo de Carta do Jogo-Coari  
Fonte: Elaborada pela autora

Procedimentos para jogar: ao trabalhar com o jogo na sala de aula é de fundamental importância à definição das regras para que no decorrer da atividade os alunos não queiram fazer alterações na maneira de jogar para obterem vantagens.

O jogo possui duas formas de jogar que são descritas a seguir. Em virtude disso, há duas cartas de regras. Na figura 05 é apresentado a carta de regras pelo Modo I de Jogar.

Modo I de Jogar: As 62 cartas devem ser embaralhadas antes de começar a partida e posteriormente distribuídas de maneira igualitária a cada aluno. As cartas que sobrem formarão um monte a parte.

A definição de quem vai iniciar a partida será feita por meio de “zero ou um” onde os alunos têm que colocar zero *ou um* com os dedos das mãos, e vai saindo aquele que for o único a colocar o valor até ficarem só dois participantes, que decidem no par *ou* ímpar quem iniciará.

Cada jogador forma seu monte e só vê a primeira carta da sua pilha.

Quem inicia o jogo escolhe uma das cinco características da carta do monte que sobrou. Em seguida todos os jogadores têm que revelar uma carta e ler o valor do item escolhido. Ganha aquele que apresentar o maior ponto. O ganhador leva todas as cartas da rodada que são incorporadas no final do seu monte.

Caso ocorra empate, o jogador que lançou a carta inicial escolhe outra característica do município para desempatar. O próximo jogador será o que venceu a rodada anterior. Será o vencedor o quem ficar com todas as cartas do jogo.

Modo II de Jogar: Outra variação da maneira de jogar é embaralhar e distribuir as cartas igualmente. Posteriormente, define-se quem iniciará por meio do “zero ou um”.

O primeiro a jogar lança uma carta da sua pilha e escolhe uma das características da carta que julgue ser maior que a dos demais. Em seguida todos revelam uma carta e leem seus valores para a característica escolhida inicialmente. É permitido que os alunos analisem as cartas do conjunto que possuem, antes de revelar a escolhida, mas isso não pode demorar mais de um minuto. Quem tiver o valor mais alto ganha as cartas da mesa, mas não as coloca embaixo de sua pilha novamente, devendo mantê-las separado.

O próximo a jogar é o jogador que estiver à direita do que iniciou a rodada anterior e, assim sucessivamente, independente de ganhar ou não as cartas. Vence aquele que ficar com o maior número de cartas.

O estado do Amazonas corresponde a uma das 26 unidades federativas do Brasil, possui uma área de 1.559.148,890 km<sup>2</sup>. Esse estado tem como característica ser coberto pela densa floresta tropical úmida que mantêm com o clima uma relação de interdependência. Essa área é banhada por uma extensa bacia hidrográfica que tem o Rio Amazonas como o eixo principal, abriga uma diversidade de ecossistemas e inúmeras espécies exóticas faunísticas e florísticas, algumas endêmicas dessa região.

No Amazonas há 62 municípios e devido à extensa área territorial as sedes dos municípios são bastantes distantes umas das outras e, tendo em vista a peculiaridade da região, o acesso a eles ocorrem principalmente por meio de barco e avião. As viagens por esses meios de transportes são, respectivamente, demasiadamente demoradas e extremamente caras, o que torna o passeio interno no Amazonas quase inviável e contribui para o desconhecimento das características dos municípios.

Por isso, para a continuidade dessa atividade foi realizado o correio geográfico que consiste em fazer uma lista com os nomes dos alunos e ao lado cada um indicará um município, a partir de sua identificação no mapa político do Amazonas, que gostaria de conhecer. Uma outra lista somente com os nomes dos alunos foi escrita e em seguida feito sorteio entre os alunos, no estilo amigo oculto. Cada aluno pesquisou sobre as características geográficas e curiosidades sobre o município indicado e endereçou ao colega cujo nome foi retirado no sorteio.

Essa sequência de atividades, jogo mais correio geográfico, permitiu aos alunos pensarem na localização do município, extensão, e fazerem comparações com os dados que constam nas cartas ajudando a desenvolver o raciocínio geográficos através desses princípios.

## **VIAJANDO PELOS RIOS DA AMAZÔNIA**

Necessidade Pedagógica: identificar as características da bacia hidrográfica da Amazônia.

Meta do Jogo: chegar ao final do tabuleiro por primeiro

Quantidade de jogadores: a partir de 2 ou duas equipes

Habilidade do Conhecimento: (EF06GE04) - Descrever o ciclo da água comparando o escoamento superficial no ambiente urbano e rural, reconhecendo os principais componentes da morfologia das bacias e das redes hidrográficas e sua localização no modelado da superfície terrestre e da cobertura vegetal

Objeto do Conhecimento: Biodiversidade e Ciclo Hidrológico

Detalhamento do objeto do conhecimento: Hidrografia da Amazônia, elementos constituintes e sua dinâmica (cheia e vazante).

Materiais e procedimentos para construção do jogo: os materiais que compõe o jogo são: 1 tabuleiro contendo 30 casas, 40 cartas, sendo 20 de perguntas e 20 de informações e 1 dado (figura 04).

As casas que contem a Lupa fornecem informações da região, essas informações podem inclusive ser as respostas das perguntas contidas nas cartas de perguntas. Por isso, é necessário que os jogadores fiquem atento a leitura destas cartas. Nessas cartas há comandos para o jogador avançar, recuar ou ficar na mesma casa.

As cartas interrogação contêm perguntas. Nas respostas certas, o jogador avança 1 casa. Nas respostas erradas, o jogador recua 3 casas. Se o jogador não souber ou não quiser responder, volta 2 casas. Ao cair na casa de interrogação, a carta é tirada da pilha de cartas e a pergunta será feita pelo representante do outro grupo, pois as cartas contêm além das perguntas, as respostas.

Nas casas que contém apenas os números, o jogador fica esperando a próxima rodada, não há cartas para estas casas.



Figura 04: Tabuleiro do jogo viajando pelos rios da Amazônia

Fonte: Elaborada pela autora

Procedimentos para jogar: o jogo pode ser desenvolvido, dividindo-se a sala em dois grupos; No par ou ímpar é decidido quem iniciará;

O jogador lança o dado, e se desloca o número de casas sorteadas e segue as instruções da casa onde chegar;

As cartas estão empilhadas ao lado do tabuleiro, em duas pilhas, a pilha das cartas de perguntas e a pilha das cartas de informação. Quando necessário, o jogador retirou a carta de cima de uma das pilhas, após a leitura da carta, esta voltava para o final da pilha (figura 05).

A cada novo lançamento do dado, troca-se o jogador, quando o jogo for de grupos. O objetivo da troca de jogador é permitir que um maior número de alunos participe da atividade e não haja dispersão dos alunos. A equipe não deve ajudar o aluno a responder, quando cair na casa de interrogação. Caso o aluno não saiba a resposta ele recua duas casas e a carta é colocada ao final da pilha. Vence quem chegar a foz, primeiro.



Figura 05: Modelos da frente e do verso das cartas do jogo viajando pelos rios da Amazônia.

Fonte: Elaborado pela autora

A carta informação, identificada por uma lupa no verso, traz diversas curiosidades sobre a hidrografia da região, algumas informações dadas podem ajudar os alunos a responder as perguntas do jogo. Por isso, é importante que estejam atentas as informações contidas nestas cartas.

As cartas de perguntas e informações acerca da hidrografia da Amazônia foram elaboradas baseadas em pesquisas realizadas na região, tais como: Molinier et al., (1996), Salati e Marques (1984), Ab'Saber (2003) e Alves (2005).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização dos jogos em sala apresentou bons resultados, confirmando o

que Huizinga (2001) havia afirmado de que os jogos lançam sobre nós um feitiço, são fascinante e cativantes. Seu uso é eficaz, pois, está no rol de atividades compreendidas como metodologias ativas, pois requer a participação ativa dos alunos durante seu desenvolvimento.

As metodologias ativas são grandes diretrizes que orientam os processos de ensino e de aprendizagem e se concretizam em estratégias, abordagens e técnicas concretas, específicas e diferenciadas (MORAN, 2018), seu objetivo é fazer com que os alunos aprendam de forma autônoma e participativa.

Um dos pressupostos teóricos que norteiam a utilização das metodologias ativas é a Teoria da Pirâmide de Aprendizagem proposta por Glasser (1986) que salienta que apenas uma parte do conhecimento é assimilado e que a porcentagem desse conhecimento assimilado está diretamente relacionada com os recursos e técnicas que são utilizadas pelo docente no processo de ensino. Para este autor, os alunos aprendem cerca de 70% mais quando conversam, perguntam, repetem, enumeram, reproduzem e debatem com seus pares, essas atitudes são estimuladas quando os alunos estão jogando. Aliado a isto, o jogo mexe com as emoções, seduzindo o cérebro para aprender, contribuindo para a fixação dos conteúdos na memória na permanente (ANTUNES, 2000).

A partir da utilização dos jogos propostos neste artigo na sala de aula, percebeu-se um estímulo à busca de informações mais aprofundadas sobre diversos aspectos da Amazônia, confirmando que o uso dos jogos como recurso didático tende a promover o conhecimento tangencial.

Após a aplicação dos jogos foi percebido um engajamento maior nas aulas, especialmente, quando diversas questões que apareceram nos jogos foram resgatadas e aprofundadas. É necessário destacar que o jogo foi um estímulo inicial, para despertar o interesse e a atenção dos alunos, mas os jogos trazem muitas informações que precisam ser esclarecidas e aprofundadas pelo docente.

Nos jogos em tela, há muita informação e não se pode ficar apenas plano da simplificação, senão a informação se perde. Pois, como bem salientam Castellar et. al (2010, p. 43), “ao tratarmos da educação geográfica, queremos que os alunos saibam articular as informações, analisa-las, relacioná-las para que, de fato, possam entender o que acontece no mundo”.

Nesse sentido Rego (2000) salienta que o uso dos jogos proporciona ambientes desafiadores, capazes de estimular o intelecto proporcionando a conquista de estágios mais elevados de raciocínio. Para isso, é preciso que as informações contidas nos jogos sejam associadas à outras informações já conhecidas dos alunos para que um novo conhecimento seja registrado, tornando os conteúdos dos jogos significativos.

Por exemplo, quando no jogo brincando com os municípios do Amazonas, apareceu uma carta que informava que determinado município possui o maior PIB do estado, isto é uma informação. A partir do momento que na sala de aula, essa informação foi resgatada



e conectada a outras como localização do município, principais atividades econômicas desenvolvidas, arrecadação de royalty, população etc, e os alunos passaram a analisar todas elas em conjunto, construiu-se desta maneira novos saberes geográficos que não tem por base só a informação, mas a reflexão, dando significado ao valor elevado do PIB da carta.

Logo, o jogo é um estímulo inicial para despertar a atenção, o interesse e a participação do aluno, propicia muitas aprendizagens, mas isso só ocorrerá de forma satisfatória, dependendo da maneira que o professor conduz que as aulas, antes, durante e após o jogo, organizando informações que extrapolam aquilo que consta no jogo, impulsionando novas aprendizagens.

## REFERÊNCIAS

AMAZONAS. **Referencial Curricular Amazonense**: Ensino Fundamental Anos Finais. Amazonas: 2019.

AB'SÁBER, A. N. **Os domínios da natureza no Brasil**: potencialidades paisagísticas. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

ALVES, N. S. **Mapeamento hidromorfodinâmico do complexo fluvial de Anavilhanas**: contribuição aos estudos de geomorfologia fluvial de rios amazônicos. São Paulo: FFLCH/USP, 2015. (Tese de Doutorado)

ANTUNES, C. **Geografia e Didática**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

BREDA, T.; CARNEIRO, C. D. R. **O uso didático de jogos geográficos e a linguagem visual no ensino de geografia**. In. III Colóquio Internacional "A Educação pelas Imagens e suas Geografias. Vitória: 2013. Disponível em < <https://www.geoimagens.net/indice-iii-ceig>>

BARTLE, R. **Hearts, clubs, diamonds, spades**: Players who suit muds. The Journal of Virtual Environments, 1(1):19, 1996.

CASTELLAR, S.; VILHENA, Jerusa. Jogos, brincadeiras e resoluções problemas. In: **Ensino de Geografia**. Coleção Ideias em Ação. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

FURIÓ, D.; GONZÁLEZ-GANCEDO, S.; JUAN, M. C.; SEGUÍ, I.; COSTA, M.. The effects of the size and weight of a mobile device on an educational game. **Journal Computers & Education, Virginia, v. 64, 2013.**

GLASSER, W. **Control theory in the classroom**. New York: Perennial Library, 1986

HUIZINGA, J.. **Homos ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.



LIMA, V.T. de A.; WACHHOLZ, F.; JESUS, E. L.; SOUZA, R. N.; MONTEIRO, A. P. P.; FRANCA, C. G.; BARROS, L. S.; PIMENTA, L. F. B.; SANTOS, G. A. N.; ALVES, M. R. A. . **Jogo didático: Que estado brasileiro é esse?** Manaus, FAPEAM: 2016.

MOLINIER, M. et al. **Hidrologia da Bacia do Rio Amazonas**. A Água em Revista, 3(4): 26-30. CPRM, Rio de Janeiro, 1995.

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, L;

MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 2-25.

NUNES, Adão Cícero Ferreira. **As dificuldades de ensinar geografia**. GEOGRAFIA – LONDRINA – VOLUME 13 – NÚMERO 1 – JAN./JUN. 2004. Disponível em <<http://www.uel.br/revistas/geografia/v13n1eletronica/10.pdf>>

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000

PIAGET, Jean. **L'équilibration des structures cognitives**: problème central du développement. Paris: PUF, 1975.

REGO, T. C. Vygotsky: uma perspectiva histórico – cultural da educação. Editora Vozes: Petrópolis, 2000

SALATI, E. e Marques, J. Climatology of the Amazon region. In **The Amazon - Limnology and landscape ecology of a mighty tropical river and its basin**. Sioli, H. (ed.). Dr. W. Junk Publishers, 1984.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Cidades do Amazonas**. Disponível em: <http://www.cidades.ibge.gov.br/xtras/uf.php?lang=&coduf=13&search=amazonas> > Acessado em 11 de junho de 2016

## ÍNDICE REMISSIVO

### A

Água 21, 25, 59, 61, 62, 64, 102, 103, 105, 106, 115, 121

Alimento 125, 126

Amazônia 1, 2, 4, 5, 6, 8, 11, 13, 14, 15, 20, 21, 22, 23, 110, 112, 114, 118

Análise 3, 15, 16, 36, 38, 40, 73, 76, 77, 78, 80, 92, 93, 96, 111, 118, 123, 125, 126, 127, 129, 135, 136

### C

Capoeira 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54

Cerrado 109, 110, 111, 112, 114, 115, 116, 117, 118, 121, 122, 123

Cidade 14, 34, 41, 42, 44, 64, 65, 75, 81, 84, 112, 122, 123

Conhecimento 2, 3, 4, 7, 11, 13, 14, 16, 21, 23, 28, 30, 32, 39, 45, 46, 48, 52, 56, 58, 61, 62, 63, 67, 70, 74, 87, 88, 107, 111, 122, 127, 128, 135, 136

### D

Deficiência 27, 28, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 40

Desenvolvimento 6, 8, 12, 23, 26, 27, 28, 30, 35, 36, 37, 42, 45, 48, 50, 53, 72, 73, 74, 75, 77, 78, 83, 88, 90, 91, 93, 97, 99, 100, 101, 102, 104, 105, 107, 109, 112, 113, 114, 119, 121, 122, 123, 135, 136, 137, 138, 140

### E

Educação 1, 4, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 45, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 65, 67, 68, 70, 71, 72, 73, 75, 80, 82, 83, 86, 89, 100, 107, 128, 131, 132, 133, 134, 135, 137, 138, 139, 140

Energia 12, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108

Ensino 1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 12, 13, 14, 15, 23, 24, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 40, 44, 46, 49, 50, 55, 56, 57, 60, 64, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 82, 83, 85, 86, 87, 88, 89, 128, 130, 131, 132, 135, 136, 137, 138, 140

Escola 1, 2, 4, 5, 8, 9, 12, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 37, 38, 39, 40, 52, 55, 56, 57, 59, 61, 63, 64, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 80, 81, 85, 86, 88, 89, 118, 135, 139

Espaço 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 16, 26, 28, 29, 44, 45, 50, 55, 56, 57, 59, 60, 61, 63, 64, 65, 67, 68, 69, 70, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 110, 112, 113, 114, 118, 121, 123, 126, 129, 136, 137, 139

Estudo 10, 13, 26, 40, 54, 56, 57, 60, 61, 71, 74, 91, 100, 102, 104, 107, 108, 109, 111, 125, 126, 127, 131, 132, 133, 138

## **F**

Fonte 2, 17, 18, 19, 21, 22, 58, 61, 62, 66, 76, 78, 79, 80, 82, 93, 94, 97, 98, 100, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 116, 117, 119, 120

## **G**

Geografia 1, 2, 5, 6, 8, 9, 11, 13, 15, 24, 25, 26, 28, 29, 38, 40, 41, 48, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 81, 82, 83, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 107, 108, 110, 123, 125, 126, 127, 128, 129, 131, 133, 135, 140

## **H**

Humano 1, 27

## **I**

Imigrante 91, 94, 95

Indígena 2, 5, 7, 8, 42, 43, 53, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 90, 118, 132, 133, 134, 138

## **J**

Jogos 11, 12, 13, 14, 15, 16, 22, 23, 24, 25

## **L**

Lugar 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 28, 29, 33, 55, 56, 57, 58, 61, 63, 64, 65, 77, 81, 85, 86, 90, 95, 109, 130, 132, 136, 137, 139

## **M**

Metodologia 7, 10, 13, 26, 45, 50, 57, 65, 67, 75, 109, 111, 126

Município 17, 18, 19, 20, 23, 24, 38, 41, 45, 46, 47, 48, 50, 51, 52, 71, 118, 124

## **N**

Natureza 2, 3, 5, 24, 27, 29, 45, 62, 63, 64, 87, 88, 101, 135

Necessidade 11, 12, 14, 16, 20, 30, 31, 32, 49, 52, 53, 57, 61, 69, 75, 82, 102

## **O**

Organização 18, 28, 35, 37, 57, 78, 88, 125, 134, 135

## **P**

Paisagem 8, 90

Participação 4, 14, 23, 24, 28, 30, 55, 56, 64, 68, 77, 103, 110, 134

Pesquisa 1, 7, 8, 10, 13, 16, 41, 44, 45, 46, 55, 56, 57, 67, 74, 79, 82, 83, 85, 88, 109, 111, 112, 113, 122, 126, 127, 128, 130, 131, 138, 139, 140

Poética 1, 2, 5, 6, 7, 9, 85, 86, 87, 89, 90

Professor 11, 12, 13, 14, 15, 24, 26, 27, 30, 32, 46, 47, 48, 50, 51, 52, 53, 60, 67, 68, 72, 87, 88, 114, 115, 125, 140

## **R**

Rodovia 109, 111, 117, 118, 119

## **S**

Sociedade 3, 4, 6, 7, 29, 30, 33, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 63, 96, 100, 102, 107, 117, 118, 128, 132, 133, 134, 135, 136

Sustentável 100, 102, 103, 105, 107, 122, 123

## **T**

Terra 7, 8, 9, 51, 56, 59, 60, 61, 65, 71, 89, 111, 113, 114, 118, 124

Territorial 14, 16, 20, 111, 140

Território 8, 42, 49, 54, 60, 61, 65, 90, 105, 111, 114, 115, 130, 140

Trabalho 2, 12, 13, 30, 38, 41, 42, 45, 48, 49, 50, 53, 59, 60, 61, 62, 65, 67, 68, 81, 86, 101, 103, 110, 115, 126, 130, 136, 137

## **V**

Viver 2, 3, 6, 7, 8, 9, 57, 71, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 98, 114

# GEOGRAFIA E ENSINO:

Dimensões teóricas e práticas



[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br) 

[contato@atenaeditora.com.br](mailto:contato@atenaeditora.com.br) 

[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora) 

[www.facebook.com/atenaeditora.com.br](https://www.facebook.com/atenaeditora.com.br) 

# GEOGRAFIA E ENSINO:

Dimensões teóricas e práticas



[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br) 

[contato@atenaeditora.com.br](mailto:contato@atenaeditora.com.br) 

@atenaeditora 

[www.facebook.com/atenaeditora.com.br](https://www.facebook.com/atenaeditora.com.br) 