



## CAPÍTULO 12

# Práticas Pedagógicas Lúdicas no Processo de Ensino Aprendizagem na Disciplina de Geografia na Escola Estadual Saturnino Marães Neto no Município de Carauari/AM - Brasil, no Período de 2021-2022

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2661925140712>

**Welynton Pereira Souza**

Professor da Rede Municipal de Presidente Figueiredo-Am, possui Graduação em Geografia pela Universidade do Estado do Amazonas – (UEA). Pós Graduação em Metodologia do Ensino de Geografia pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci (UNIASSELVI) e Mestrado em Ciências da Educação pela Universidad de La Integración de Las Américas (UNIDA).

**RESUMO:** O processo de ensino aprendizagem nos dias de hoje vem mostrando muitas transformações, o que gera inquietações com os profissionais da educação que buscam maneiras de deixar ensino mais interessante possível para os alunos. Desta forma, optou-se como temática dessa pesquisa “Práticas Pedagógicas e Lúdicas no Processo de Ensino Aprendizagem na Disciplina de Geografia na Escola Estadual Saturnino Marães Neto no Município de Carauari-AM/Brasil, no Período de 2021- 2022”. Tendo como objetivo geral: Analisar os desafios para inserir os jogos lúdicos no processo de ensino aprendizagem na disciplina de Geografia na Escola Estadual Saturnino Marães Neto no Município de Carauari-AM/Brasil, no período de 2021 e 2022. Destaca-se a importância dos jogos lúdicos no processo de ensino aprendizagem na disciplina de Geografia. A pesquisa partiu de uma metodologia Exploratória descritiva com o enfoque qualitativa-quantitativo, através da realização de questionários aplicados para professores e alunos, realizando dessa forma a discussão das falas dos pesquisados. Constatou-se que, o lúdico é uma ferramenta que pode ser atribuída dentro das salas para fortalecer o processo de aprendizagem desses alunos. Evidencia-se que os professores que atuam com discentes necessitam de um acompanhamento de capacitação para sempre buscar

inovações pedagógicas melhorando o ambiente escolar e índices de aprendizado na escola foco desta pesquisa.

**PALAVRAS-CHAVE:** lúdico; ensino aprendizagem; geografia.

## Playful Pedagogical Practices in the Teaching-Learning Process in the Discipline of Geography at the Saturnino Marães Neto State School in the Municipality of Carauari/AM – Brazil, in the Period of 2021-2022

**ABSTRACT:** The teaching-learning process today has undergone many transformations, raising concerns among education professionals seeking ways to make learning as engaging as possible for students. Therefore, the theme of this research was "Pedagogical and Playful Practices in the Teaching-Learning Process in Geography at Saturnino Marães Neto State School in the Municipality of Carauari, Amazonas, Brazil, from 2021 to 2022." The general objective was to analyze the challenges of incorporating playful games into the teaching-learning process of Geography at Saturnino Marães Neto State School in the Municipality of Carauari, Amazonas, Brazil, from 2021 to 2022. The importance of playful games in the teaching-learning process of Geography is highlighted. The research used a descriptive exploratory methodology with a qualitative-quantitative approach, through questionnaires administered to teachers and students, thus enabling a discussion of the respondents' statements. It was found that play is a tool that can be used in classrooms to strengthen these students' learning processes. It is evident that teachers who work with students require training to continually seek pedagogical innovations that improve the school environment and learning rates at the school where this research is focused.

**KEYWORDS:** playful; teaching and learning; geography.

### INTRODUÇÃO

A Geografia é uma matéria que possui uma grande importância na sociedade que é conhecer o espaço e suas relações com o ambiente em que se vive. Acredita-se que a aprendizagem dos conteúdos geográficos deve ser contínua e de forma integrada, na busca pelo desenvolvimento de indivíduos conscientes das questões ambientais, uma vez que, a luta pela preservação está diretamente ligada ao conhecimento dessa conjuntura.

Por isso, faz-se necessário ainda determinar situações intangíveis que eleve o ensino e que apresente os mais variados tipos de linguagens, respaldando a interação com o processo educativo, pautado na realização de um trabalho de qualidade, que proporcione verdadeiramente a aprendizagem.

A educação em geografia é marcada por debates profundos durante o processo de aprendizagem. No entanto, uma das dificuldades mais significativas a ser ressaltada é a escassez de recursos adequados para o ensino de geografia no nível fundamental, além da necessidade de metodologias que integrem novas tecnologias e a formação dos educadores.

A geografia é caracterizada por intensas discussões no processo de aprendizagem, no entanto, uma dessas principais dificuldades merece destaque, a falta de recursos suficientes para o trabalho com geografia no ensino fundamental, a metodologia voltada para as novas tecnologias e a qualificação do especialista. Os alunos não se encontram sensibilizados para o processo de ensino aprendizagem de Geografia.

## **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Este trabalho apresenta um resumo da revisão da literatura feita em relação às produções acadêmicas Stricto Sensu, incluindo artigos e documentos. Além disso, será descrito o processo metodológico, abordando a essência do estudo, a definição do campo, os participantes envolvidos, as ferramentas utilizadas para a coleta de dados e os métodos de aplicação dos instrumentos, organizando a pesquisa e os resultados obtidos. Em seguida, serão discutidas as análises desses resultados.

A prática tradicional visa transmitir conhecimentos que os alunos precisam assimilar. A base dessa abordagem está na seleção do conteúdo. O educador privilegia a aula explicativa, fazendo com que o aluno memorize o conteúdo. No método tradicional, quando a avaliação é rigorosa e centra-se na prestação de conteúdos, privilegiando sempre a prestação de informação, o professor é autoritário e considera-se portador do conhecimento.

Na prática tecnicista, o professor torna-se instrumental, pois neste método valoriza-se a técnica aplicada ao ensino. A ação instrumental do professor requer domínio da disciplina ministrada, conhecimento de técnicas para direcionamento de atividades didáticas e procedimentos diagnósticos, além de resolução de problemas de aprendizagem. Essa abordagem visa enfatizar o desenvolvimento de habilidades e atitudes para formar profissionais para atuar no mercado de trabalho.

A educação busca promover transformações significativas no processo de desenvolvimento e aprendizado. A aprendizagem no ambiente escolar, como é bem sabido, possui características próprias, demandando condições e requisitos específicos tanto dos alunos quanto dos educadores e da instituição em si, sob pena de prejudicar os objetivos educacionais. Defende-se que a meta mais igualitária da escola é oferecer a todos os alunos uma base sólida de aprendizado, além de ferramentas cognitivas e práticas que possibilitem entender a realidade e interagir com ela de maneira crítica e criativa. Para isso, é fundamental reconhecer os aspectos sociais, físicos, cognitivos, afetivos e psicológicos, bem como os pré-requisitos pedagógicos necessários.

Há várias abordagens para entender o desenvolvimento e a aprendizagem como características fundamentais do ser humano, que se relacionam com diferentes fatores, tanto internos quanto externos, além das condições oferecidas pelo ambiente. Diversas concepções podem ser consideradas na análise de como uma pessoa adquire conhecimentos e se desenvolve.

Para Stoltz (2012), quando se ensina deve-se, em primeiro lugar, buscar o conhecimento que o aluno já traz, levando-o a refletir sobre o conteúdo com o qual se trabalhará, construindo uma nova compreensão. É de fundamental importância que a aula não seja apenas expositiva com a fala exclusiva do professor, mas deve-se trabalhar de maneira que o aluno relate o conteúdo com o que ele sabe e perceba o que não sabe, interagindo com a nova aprendizagem.

Cabe ao docente garantir que o estudante obtenha esse saber, comunicando essa metodologia para que a aprendizagem ocorra de maneira eficaz. Com a vivência prática ao redigir este artigo, percebi a relevância de um professor estar adequadamente preparado e respaldado pela instituição de ensino.

É evidente que o aprendizado abrange não apenas a instituição de ensino, mas também o núcleo familiar, as interações entre educadores e estudantes, além de diversos outros elementos que influenciam a construção do conhecimento dos alunos.

A evolução da aprendizagem é realmente surpreendente, todos aprendem de forma variada e é aí que entra o papel do professor, transmitindo o conhecimento prévio que o aluno já possui e o conhecimento que será trazido para a sala de aula. Para Piaget (1975), as crianças revelam seu aprendizado por meio da linguagem. Assim podemos ter certeza do desenvolvimento cognitivo dos alunos. Piaget foi inspirado pela teoria kantiana, que afirmava:

O processo de cognição implica, por um lado, a existência de um objeto a ser conhecido, que desencadeia a ação do pensamento humano, e, por outro, a participação de um sujeito ativo, capaz de pensar e estabelecer relações entre os conteúdos da impressões capturadas. sensíveis, com base em seus próprios termos de conhecimento, ou seja, com base na razão (ISILDA, 1998. p. 34).

De acordo com Libâneo (1998), não haveria sociedade sem prática pedagógica e não haveria prática pedagógica sem sociedade, pois é por meio dela que os indivíduos se transformam para viver em sociedade. Isso cria uma sociedade crítica e reflexiva.

Somente através da prática construtiva conseguiremos mudanças no processo de ensino das escolas. Libâneo (2008, p. 22) ainda diz que:

O campo específico de atuação profissional e política do professor é a escola, que é responsável por garantir que os alunos tenham uma sólida gama de conhecimentos e habilidades, o desenvolvimento de suas habilidades intelectuais, pensamento independente, crítico e criativo. Tais tarefas representam uma contribuição significativa para a formação de cidadãos ativos, criativos e capazes de se engajar nas lutas pela transformação social. (Libâneo, 2008, p. 22).

Hoje em dia é necessário que ensinemos de uma forma que tenha impacto na vida do aluno, que o leve a mudar a sua realidade tanto no modo de vida social como epistemológico. O professor deve inovar no ensino, claro que muitos aspectos estão envolvidos durante o processo, mas como professor, se a prática não for alterada, a sociedade também não. Portanto, é necessário refletir e repensar a forma como a educação vem sendo desenvolvida nas escolas no Brasil.

## AS RELAÇÕES ENTRE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO ESCOLAR

Hoje em dia é necessário que ensinemos de uma forma que tenha impacto na vida do aluno, que o leve a mudar a sua realidade tanto no modo de vida social como epistemológico. O professor deve inovar no ensino, claro que muitos aspectos estão envolvidos durante o processo, mas como professor, se a prática não for alterada, a sociedade também não. Portanto, é necessário refletir e repensar a forma como a educação vem sendo desenvolvida nas escolas no Brasil.

No entanto, a tarefa de ensinar vai muito além, pois uma vez definido o conteúdo e estabelecida a metodologia a ser utilizada, o professor ainda tem que enfrentar um novo desafio: o fato de que nem todos aprendem da mesma forma e ao mesmo tempo, mesmo tempo, no mesmo ritmo.

O estágio de desenvolvimento atual reflete o progresso da criança, fruto de um processo de evolução que já ocorreu. Esse estágio pode ser avaliado pela percepção das habilidades que a criança consegue demonstrar de forma independente.

Na sala de aula, o professor que está atento aos seus alunos pode ver o nível de desenvolvimento efetivo de seu grupo ao observar o que todos está fazendo é capaz de fazer de forma independente, ou seja, o que já é possível em vista do desenvolvimento anterior. No entanto, essas expressões por si só não são capazes de explicar completamente o processo de desenvolvimento das crianças.

## O LÚDICO E SUA APLICABILIDADE COMO METODOLOGIA ESTRATÉGICA

A educação durante seu longo percurso na sociedade alterou grandemente os métodos e seus conteúdos, vindo dos últimos tempos a utilizar- se de novos meios tecnológicos promovendo mudanças a fim de acompanharem os novos costumes da sociedade (Almeida, 2007). O brincar torna-se uma transformação da nova realidade e das inclinações da própria criança, ecoando o que vivenciam em suas primeiras experiências sociais.

Piaget (1975) foi um grande precursor do desenvolvimento mental através do lúdico, para o autor o relacionamento entre homem e seu meio forma sua inteligência, entendendo que o jogo é essencial para construção da formação da criança. Na atualidade a utilização do lúdico como estratégia para inserção de conteúdo de diversas matérias é de suma importância, ainda mais para as crianças que durante seus primeiros anos escolares lhe dão com o desafio trazido pela exigência de serem disciplinados. Sobre o jogo o autor informa:

O jogo encontra seu propósito dentro de si mesmo; 2- o jogo é considerado uma atividade espontânea; 3- o jogo é uma atividade que dá prazer; 4- tem relativa falta de organização; 5- o jogo é caracterizado pelo comportamento não conflitante, pois ignora o conflito; 6- é uma atividade que envolve uma super motivação ou motivação intensa (PIAGET, 1975, p. 188).

Vale ressaltar que a seleção do tema se baseou na relevância para a educação, uma vez que o comportamento desenvolvido no ambiente familiar será aprimorado e refinado em conjunto com os ensinamentos recebidos na escola. A abordagem lúdica enriquece o aprendizado e promove a inclusão dos estudantes, enquanto o professor transforma essas aulas em experiências produtivas e motivadoras. Em relação a essas atividades, é importante destacar:

Através de atividades lúdicas, como as brincadeiras, os jogos, as cantigas e etc.... as crianças aprendem a refletir suas ações e a dos adultos, experimentam situações novas e criam soluções para os desafios do se cotidiano. Lima (1992) nos diz que o brincar é uma forma de atividade humana muito prevalente na infância e cujo uso promove o desenvolvimento de processos psicológicos, movimentos físicos, conhecimento do corpo, linguagem, socialização e aprendizagem de conteúdo específicos do domínio (Pires, 2008, p. 3).

A colaboração entre a família e a escola é essencial para o futuro acadêmico dos estudantes. Essas duas esferas de relacionamento se integram e é crucial que pais e educadores troquem vivências, evitando a noção de hierarquia em que um julgue o outro. É importante que o professor reconheça a diversidade dos modelos familiares e compreenda que a abordagem utilizada para uma criança pode não ser a mais adequada para outra.

O professor deve oferecer aos seus alunos recursos que os ajudem a perceber que formar laços de amizade com os colegas de sala é muito mais vantajoso do que viver em isolamento, algo que muitos podem experimentar, seja de forma consciente ou não.

O professor nessa abordagem assume a função de facilitador da aprendizagem, e nesse clima o estudante entrará em contato com os problemas vitais que tenha repercussão na existência. Daí o professor a ser compreendido como um facilitador da aprendizagem, congruente ou seja; integrado (Rufino, 2014, p. 25).

Levando em conta que os métodos de ensino e aprendizado precisam ser revisitados e ajustados para atender às demandas educacionais dos estudantes, é essencial que as abordagens e ferramentas utilizadas proporcionem ao aluno a oportunidade de participar ativamente nas tarefas desenvolvidas.

O lúdico como ferramenta metodológica de aprendizagem na modalidade educação infantil promove um aprendizado de significância na alfabetização, incorporando na história da criança conhecimento através das características do conhecimento do mundo (Oliveira; Silva, 2002).

Assim a ludicidade consegue avançar com êxito quando são colocadas dentro das atividades do brincar. As brincadeiras devem ser incluídas nas escolas para que aconteça uma aprendizagem repleta de sentidos para a vida de todos os estudantes que compõem o ambiente escolar.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil:

Educar, portanto, significa transmitir situações de cuidado, brincadeiras e aprendizados que sejam orientados de forma holística e possam ajudar a desenvolver as habilidades de relacionamento interpessoal das crianças de ser e estar com o outro em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança e aproximação das crianças a um conhecimento mais amplo da realidade social e cultural (Brasil, 1998, p. 23).

## O LÚDICO APLICADO NO ENSINO DA GEOGRAFIA

O ensino da Geografia vem passando por uma crise, que remete a necessidade de trazer inovações para passar por esse momento delicado que envolve os aspectos metodológicos dessa disciplina escolar.

De modo geral, pode- se ressalta que essa dificuldade está instaurada em todo o cenário educacional brasileiro que vem trazendo em seus índices de qualidade baixos resultados. Acredita-se que a utilização de atividades lúdicas poderá dentro das escolas contribuir no desenvolvimento do aluno e viabilizar a melhoria geral educacional.

O professor que deseja promover transformações no ambiente educacional pode encontrar na abordagem lúdica uma ferramenta valiosa para a compreensão do Ensino de Geografia e, por extensão, da realidade. Essa estratégia pode ajudar a reduzir os elevados índices de insucesso e de abandono escolar, além de despertar o interesse dos estudantes pelas aulas de Geografia.

Os jogos podem ser adaptados para explicação de conceitos trabalhados, como reforço ou como avaliação. Por exemplo: é possível construir um dominó com combinação de explicitação de noções com o respectivo vocabulário; no “supertrunfo”, além da forma sugerida pelo produtor, podemos desafiar os alunos a formar grupos como regiões de língua, grupos de países exportadores e/ou importadores de determinados produtos, índices de IDH etc. (Passini, 2007, p. 120).

Na Geografia, os docentes podem se utilizar dos jogos que explorem as inteligências pessoais e a naturalista (ambiental). Fazer com que conheçam o espaço geográfico e construam conexões que permitam aos alunos perceber a ação do homem em sua transformação e em sua organização no espaço físico e social (Antunes, 2006, p. 44).

A Geografia é uma das matérias escolares que mais se beneficia da utilização de jogos e atividades lúdicas, pois permite integrar os conteúdos estudados à realidade do dia a dia dos estudantes. Essa disciplina foca no ambiente que os estudantes habitam, explorando suas dimensões físicas, econômicas e sociais.

De acordo com Mendonça (2001, p. 16), “a geografia tem um caráter particularmente heterogêneo; se por um lado ela se alinha entre as ciências da natureza, por outro, situa-se entre as ciências do homem”. Algumas inovações tornam-se então necessárias para melhorar as propostas do ensinar e aprender Geografia.

A fim de aumentar a motivação dos estudantes, reconhecendo-os como protagonistas na formação de conceitos, competências e valores, a ludicidade se torna uma ferramenta essencial no processo educativo. Essa ludicidade é promovida através de atividades como jogos, dinâmicas em grupo, colagens, brincadeiras com músicas e outras estratégias que favorecem a interação entre o aluno e o raciocínio geográfico.

Fomentar a conexão dos estudantes com o ambiente geográfico, ligando teoria e a vida cotidiana, deve ser uma meta importante ao integrar atividades lúdicas no ensino da Geografia. É essencial que a criança desenvolva a consciência espacial e, ao utilizar os recursos proporcionados pelos métodos lúdicos, o processo de ensino e aprendizado em geografia se tornará muito mais relevante e agradável. No que diz respeito à utilização de jogos no ensino geográfico, acredita-se que:

[...] jogos de simulação são para a Geografia, e as ciências sociais em geral, como as experiências de laboratório para as ciências experimentais. O Geógrafo não consegue reproduzir no laboratório os fatos e fenômenos que estuda, reproduz recorrendo à simulação e ao jogo. Isto permite abordar com simplicidade certos temas de caráter complexo [...] sendo adequadas ao processo de ensino-aprendizagem [...]. (Jiménez e Gaite, 1995, p. 83).

É possível incorporar atividades lúdicas para abordar conceitos como localizações geográficas, ideias iniciais sobre distância, dimensões e diversidade, além de introduzir noções básicas sobre escalas. Por exemplo, ao trabalhar com localizações geográficas, após apresentar a rosa-dos-ventos, os educadores podem desenvolver exercícios e atividades que utilizem este recurso, como uma caminhada guiada ou um jogo de orientação, onde os movimentos ou rotas sejam definidos com base nos pontos cardeais e intermediários. Os professores têm a tarefa de conduzir gradualmente os alunos no universo da Geografia, incentivando a participação nas mudanças essenciais para a convivência em sociedade.

O universo da música oferece uma fonte infinita de ferramentas didáticas para a exploração de temas relacionados à geografia.

A música pode ser um complemento de apoio às atividades destinadas a envolver os alunos no trabalho de ensino e aprendizagem de geografia. O professor não precisa conhecer ou compartilhar as preferências de gênero musical de seus alunos, mas pode sugerir que eles façam um panorama das músicas que tratam do assunto estudado. Por exemplo, Três Raças pode ser introduzida no estudo de população por Clara Nunes. A receptividade é quase sempre muito boa e promove a concentração (Passini, 2007, p. 107).

Vários temas relacionados à Geografia podem ser discutidos por meio de filmes e documentários, o que favorece uma análise crítica dos eventos. Certos assuntos geográficos possuem uma complexidade que, quando tratados apenas de forma verbal e com o apoio do material didático, podem não levar a uma verdadeira compreensão.

A disciplina de Geografia, por sua própria natureza, apresenta um vasto potencial para o desenvolvimento de atividades lúdicas, que favoreçam a compreensão de conteúdos como espaço geográfico, paisagens, território, meio ambiente e as relações humanas com o espaço. Contudo, percebe-se que, muitas vezes, o ensino dessa disciplina ainda é pautado por abordagens conteudistas e expositivas, que afastam os alunos do envolvimento crítico e criativo com os temas propostos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer da pesquisa, foi conduzida uma extensa revisão bibliográfica, focando principalmente em livros, projetos de pesquisa e artigos científicos de vários autores relacionados ao assunto em questão, com o propósito de alcançar as metas estabelecidas na investigação. Foi observado que a abordagem lúdica aumenta a eficiência das práticas dos educadores, especialmente na área de Geografia, tornando as aulas mais envolventes e criativas. O caráter lúdico desempenha um papel essencial no processo de aprendizagem, e ignorar sua importância no contexto escolar é desconsiderar seu verdadeiro valor.

O lúdico estimula o aluno de maneira que vai além da mera execução de brincadeiras; é através dessas experiências que ele se expressa e, assim, se relaciona com o ambiente ao seu redor. Ao se envolver em tais atividades, o estudante adquire conhecimento e explora o mundo à sua volta, tornando cada experiência lúdica de extrema importância.

O professor, ao incentivar o aluno a se tornar um participante ativo na elaboração do conhecimento, desempenha um papel fundamental. É louvável criar condições para que o aluno explore e compreenda o novo, facilitando sua interação com o ambiente ao seu redor e promovendo sua integração nesse contexto. Por meio de

uma atividade recreativa, o educador pode transformar a assimilação de conteúdos em uma experiência prazerosa, fazendo com que o estudante, sem perceber, amplie sua percepção espacial e incentive a colaboração em grupo.

Em relação ao primeiro objetivo específico, ao analisar a importância dos jogos e brincadeiras no contexto educacional, percebe-se que a utilização de jogos no Ensino de Geografia deve ter como objetivo desenvolver estratégias que tornem os alunos mais engajados em sua formação como cidadãos. Implementar novas abordagens pedagógicas torna o processo de ensino-aprendizagem mais produtivo, e a incorporação de jogos educativos desempenha um papel significativo na motivação dos estudantes.

Ao se questionar os resultados do segundo objetivo específico que foi, Conhecer metodologias que desperte o interesse do alunos, constatou-se que são diversas as oportunidades pois o professor poderá criar uma boa relação com os alunos através de jogos lúdicos afim de identifique e respeitar a individualidade de cada um, oferecendo tarefas desafiadoras que estimule a curiosidade, usar a tecnologia para engajar os alunos, planejar seu discursos para atrair a atenção.

Por fim em analise do terceiro objetivo específico que foi, destacar a importância dos jogos lúdicos no processo do ensino aprendizagem constatou-se que são inúmeras suas vantagens pois o lúdico viabiliza o desenvolvimento do potencial criativo, estimula às habilidades psicomotoras, melhoria das habilidades cognitivas, desenvolve a capacidade de linguagem, melhora da expressão corporal, aguça o raciocínio lógico do aluno.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Língua Portuguesa e ludicidade**: Ensinar brincando não é brincar de ensinar.2007.

ANTUNES, Celso. **Professores e professauros: reflexões sobre a aula e prática pedagógica, diversas**. 2.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

ARANHA, Maria Salete Fábio. **Educação Inclusiva**: v. 3: a escola / coordenação geral SEESP/ MEC – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2004.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (**BNCC**). Brasília: MEC/Conselho Nacional de Desenvolvimento da Educação, 2001.

BRASIL. **Ministério da Educação e Cultura**. Parâmetros Curriculares Nacionais. Educação Infantil. Brasília. 1998.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC/Conselho Nacional de Desenvolvimento Cognitivo, 2017.

LIBÂNEO, J. C. **Organização e Gestão das Escolas - Teoria e Prática**. Goiânia: Alternativa, 1998.

PALANGANA, Isilda Campaner. **Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky: a relevância do social**. 2. Ed. São Paulo: Plexus, 1998.

PONTUSCHKA, Nídia Nacib; PAGANELLI, Tomoko Iyda; CACETE, Núria Hanglei. **A linguagem Cinematográfica no Ensino de Geografia**. In. Para Ensinar e Aprender Geografia. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2009. p. 261-287.

PIAGET, JEAN. **Inconsciente Afetivo e Inconsciente Cognitivo**. Rio de Janeiro: Forense, 1975.

ROZA, L. R. A. P. e DAMASCENO, A. R. **Dificuldades De Aprendizagem** (Da) na Escola: Contradições e Perspectivas na Formação Docente para a Afirmiação da Educação Inclusiva. IN: CONGRESSO BRASILEIRO MULTIDISCIPLINAR DE EDUCAÇÃO ESPECIAL. 6., 2011, Londrina. VII Encontro Da Associação Brasileira de Pesquisadores em Educação Especial, p. 2101-2117.

SILVA, M. C. **Dificuldades de aprendizagem**: do histórico ao diagnóstico. O Portal dos Psicólogos. p. 1-13. 2008. STOLTZ, T. As perspectivas construtivista e histórico-cultural na educação escolar. Editora: Intersaber. 2012.

VYGOTSKY, L. S. A. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.