



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL - UFMS
CAMPUS DO PANTANAL
CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA**

**APARECIDA HELENA VIEIRA BENEVIDES FERREIRA
LUÍS ALBERTO SANTOS GEMIO**

**EXPERIÊNCIA DE GEOBINGO E SUA IMPORTÂNCIA DENTRO DO
PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NAS ESCOLAS DO
PANTANAL**

Trabalho de Conclusão de Curso, modalidade Material Pedagógico Aplicado, apresentado ao Curso de Geografia do Campus do Pantanal, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Geografia.

Orientador: Prof. Dr^o Élvis Christian Madureira Ramos

Corumbá-MS
Junho /2023

EXPERIÊNCIA GEOBINGO E SUA IMPORTÂNCIA DENTRO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

RESUMO: Este relatório circunstanciado de projeto das atividades de extensão, tem como objetivo, elencar as experiências vividas na aplicação de um jogo lúdico-didático, junto aos alunos da rede pública de ensino, assim como levar a ciência da geografia para fora dos muros da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul – Campus do Pantanal. As áreas de aplicação inicial foram as escolas situadas na região urbana das cidades de Corumbá e Ladário - Mato Grosso do Sul. A atividade ora exposta trata-se de uma dinâmica, lúdica, nos moldes de um jogo tradicional de bingo (GeoBingo). O referido jogo é intuitivo, de fácil entendimento e busca aprimorar o desenvolvimento educacional dos alunos a partir do 6º ano do Ensino Fundamental II ao 3º ano do Ensino Médio. O trabalho pedagógico utilizando o GeoBingo, visou um aprendizado diferenciado aos alunos, onde os alunos se tornaram protagonistas do seu processo de ensino, a partir do momento que assimilaram o conteúdo, por meio de metodologia diferenciada, estimulando o aprendizado em grupo e individual.

Palavras-chave: GeoBingo; Extensão; Geografia.

Sumário

1.Descrição da Produção do Geobingo	3
2. Descrição das Situações de Aprendizagem com o Material Didático	8
2. 1 Escola Municipal Fernando de Barros em Corumbá.....	9
2. 2 Escola Estadual 2 de Setembro em Ladário	11
3.Considerações finais.....	19
Referências	20
Anexo	21

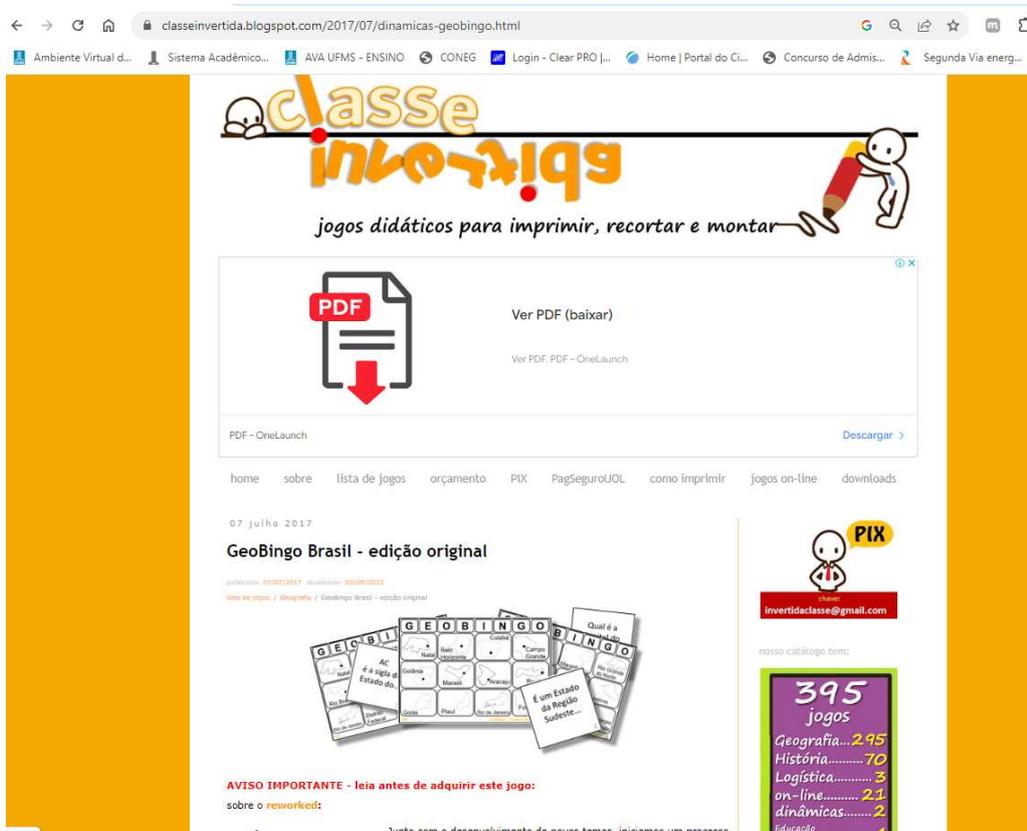
1. DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO DO GEOBINGO

Visando despertar nos alunos da rede pública de ensino da região pantaneira a importância da Geografia em suas vidas, buscamos desenvolver uma atividade lúdica para estimularmos os participantes na capacidade de observar e avaliar o ambiente em sua volta, aumentar a sua confiança ao interagir com a sociedade, ajudar a definir estratégias de ações no espaço geográfico e, ao mesmo tempo, elevar o conceito de respeito entre seus pares através de uma atividade sociável, além de ampliar seus conhecimentos.

Os jogos no mundo se originaram no século XVI, na Roma e na Grécia, onde o objetivo era ensinar letras. Segundo Souza, 2005, as marcas arqueológicas e as pinturas rupestres deixam claro que, na antiguidade, já existiam alguns jogos que os gregos e romanos jogavam, como por exemplo, o pião contemporâneo. As primeiras bonecas foram encontradas no século IX A.C em túmulos de crianças. Nas ruínas Incas do Peru, arqueólogos encontraram vários brinquedos infantis. De igual forma Huizinga (1999), no livro, *Do homo ludens, O jogo como elemento de cultura*, nos diz que os jogos são mais primitivos do que a cultura, pelo fato. “O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica” (p. 3).

O GeoBingo ora exposto, é uma modificação de uma atividade comercializada pelo site classeinvertida.blogspot.com, identificado na figura 1. O modelo de jogo comercializado pelo site contempla apenas o reconhecimento dos Estados do Brasil e suas capitais, regiões, mapas e suas respectivas bandeiras. A modificação e adaptação feita, nesta proposta, alcançam uma escala maior de conhecimento buscando atender os objetivos desse projeto.

Figura – 1: imagem do site Classe Invertida



Fonte: Internet

O material didático já modificado é composto por 44 cartelas plastificadas, contendo cada uma, 12 informações aleatórias de algumas áreas da ciência geográfica como: Geologia, Hidrografia, Sismologia, Oceanografia, Pontos Cardeais, Conceitos Geográficos, Climatologia, Biogeografia, Bandeiras, Capitais, entre outros.

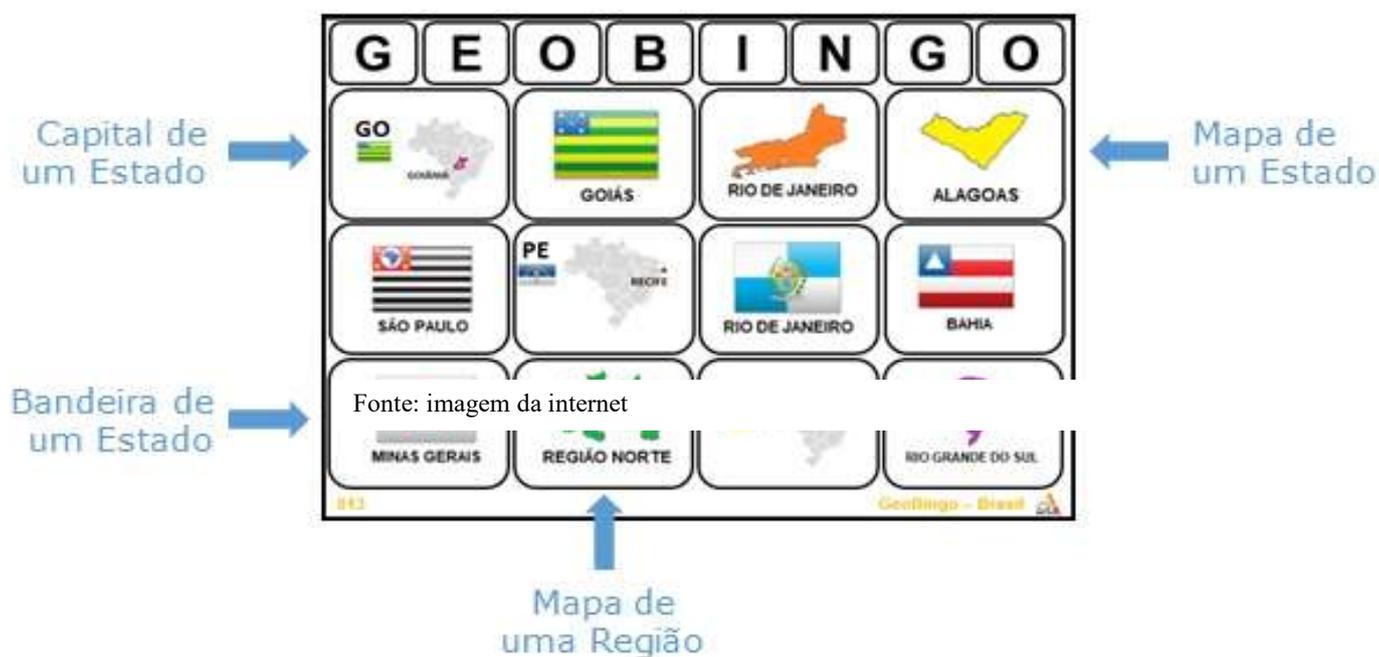
Há uma relação de 90 perguntas a ser sorteada sobre os temas geográficos, que são de igual forma dispostas em um recipiente, sendo sorteadas uma a uma. Após o sorteio e o anúncio da pergunta, os alunos buscam em suas cartelas a resposta, fazendo assim uma marcação na mesma. Essa marcação será feita por grãos de milho com o objetivo de não rasurar a cartela para que possa ser reutilizada por muito mais tempo, pois a escola será presenteada com um exemplar do jogo para compor suas atividades lúdicas.

Fica a critério do (a) professor (a) responsável pela dinâmica estabelecer as regras para a finalização do jogo, como: o preenchimento total da cartela, exclusivamente o preenchimento das linhas horizontais de cima, do meio ou de baixo, assim como, somente o preenchimento das linhas verticais da direita do centro ou da esquerda.

O GeoBingo trata de uma abordagem geográfica lúdica que aproxima as metodologias teóricas de sala de aula com a vivência relacionadas aos temas ligados ao conhecimento empírico, baseado em novas perspectivas do estudo da geografia. Essa transversalidade tende a elevar o conhecimento dos conceitos da geografia de uma forma simples e eficaz, onde o aluno encontrará recursos para se localizar no espaço geográfico e saber como planejar suas ações em meio à sociedade, pois terá em seu domínio de conhecimento as formas de relevo, os fenômenos do clima, as formas de como se compõe a sociedade e saberá reconhecer os hábitos humanos que ocupam diferentes espaços na cidade onde vive.

Abaixo, um exemplo detalhado de uma das cartelas:

Figura – 2: Cartela do GeoBingo



Fonte: imagem da internet

Ademais, o jogo possui 90 fichas com perguntas direcionadas aos temas, como o exemplo abaixo:

Figura – 3: Fichas de perguntas do GeoBingo

Qual é a bandeira de Tocantins?	Qual é a bandeira do Acre?	Qual é a Capital de Mato Grosso do Sul?	Qual é o mapa de Goiás?	Qual é o mapa da Região Centro-Oeste?
61	62	18	64	32

Fonte: imagem da internet

Figura – 4: Fichas destacadas para o sorteio



Fonte: imagem da internet

Em consonância com Vygotsky (1987, p.117), pode ser observado que, “o lúdico cria uma zona de desenvolvimento proximal, permitindo que as ações das crianças ultrapassem o desenvolvimento já alcançado impulsionando-a a conquistar novas possibilidades de compreensão e de ação sobre o mundo”, em realidade as situações de aprendizagem em um contexto lúdico estimulam a convergência da atenção e a participação nas atividades, reforçando o desenvolvimento conceitual e instrumental do aluno.

Um dos grandes desafios dos professores com relação aos resultados dos trabalhos lúdicos nas escolas é a falta de interesses e da participação dos alunos nestas atividades. Essa falta de interesse dos alunos pode-se justificar por uma associação de que a ludicidade se dá e se faz em área descoberta, fora da sala de aula e em uma quadra de esportes, esses pensamentos dos alunos são relacionados à máxima de que as atividades lúdicas estão ligadas aos movimentos. Para driblar esse entendimento, o GeoBingo se apresenta de uma forma divertida, dentro de sala de aula, despertando no aluno um desejo de aprender, provocando sua curiosidade em relação ao seu espaço geográfico, dessa forma assim, atingindo os objetivos propostos.

Para a atividade ficar mais atrativa foi confeccionado uma caixa surpresa para as premiações. Nesta caixa estarão os prêmios para os alunos que concluírem a atividade em primeiro lugar. Assim que a cartela estiver preenchida e verificada, não havendo nenhum erro, o aluno colocará a mão na caixa surpresa e irá retirar o seu prêmio de dentro dela, logo em seguida começaremos outra rodada do jogo para mais uma premiação.

Figura – 5: Caixa surpresa



Fonte: Acervo do autor, 2023

Figura – 6: Aluno retirando seu prêmio



Fonte: Acervo do autor, 2023

Participam do GeoBingo: um professor e no máximo quarenta e quatro alunos, dessa forma cada aluno terá uma cartela para participar. Não há uma quantidade mínima de alunos para jogar, pois caso ocorra de uma turma possuir um número inferior a quarenta e quatro alunos estes poderão utilizar mais de uma cartela para entreter-se.

2. DESCRIÇÃO DAS SITUAÇÕES DE APRENDIZAGEM COM O MATERIAL DIDÁTICO

Apesar das atividades lúdicas e a brincadeira não ser uma ação constante em salas dos últimos anos do ensino fundamental ao 3º ano do ensino médio, o desenvolvimento da atividade (GeoBingo) foi recebido pelos docentes e discentes das escolas envolvidas como o esperado, barreiras foram rompidas em busca de novas possibilidades para o aprimoramento do aprendizado, pois a proposta sempre foi buscar uma compreensão melhor do mundo em que vivemos.

Um dos desafios como previsto, foi atrair a atenção inicialmente dos alunos de que a atividade lúdica pode sim ser feita dentro de sala de aula e não somente em uma área aberta, como por exemplo, uma quadra de esportes. Após a apresentação das condições para se jogar o GeoBingo, o acesso ao conhecimento se tornou mais evidente e fácil, pois houve ali, uma troca de experiências divertidas acompanhada de uma educação sadia. Com isso, o divertimento e o anseio de aprender através de uma brincadeira, juntamente com a interação de todos os alunos voltados para o tema, se tornaram o norte para o sucesso do projeto. A estimulação do raciocínio e o despertar de um desenvolvimento social foram também observados de forma satisfatória aos objetivos propostos. A mola mestra do GeoBingo é sustentada pela busca incessante pelo protagonismo dos alunos em sua atividade, sendo assim a interação e engajamento dos alunos como conteúdo será sempre o maior prêmio conquistado pelo jogo.

A atividade do GeoBingo foi desenvolvida em duas escolas, sendo uma da rede municipal de Corumbá e a segunda pertencente a rede Estadual de Ladário. Essas escolas foram escolhidas pelo fato de que no momento da aplicação do GeoBingo, estávamos atuando junto aos professores fazendo o Estágio Obrigatório em Geografia, que é uma parte fundamental para a graduação em licenciatura.

Na escola da rede Municipal a atividade do “GeoBingo”, ocorreu apenas com os alunos do sétimo ano, enquanto, que na escola da rede Estadual, o projeto foi trabalhado com alunos do 6º e 7º ano do Fundamental e 2º e 3º anos do Ensino Médio, ao final da atividade foi realizada uma pequena enquete oral, que de acordo com Lima *et al.* (s/d) “É um texto que tem uma função social bastante interessante: conhecer opiniões sobre determinado assunto. As enquetes podem servir de ponto de partida para ações culturais, políticas, econômicas, enfim, elas podem auxiliar em qualquer campo “, sendo essa a finalidade da dupla, verificarmos a dimensão tanto positiva quanto negativa alcançada pela atividade GeoBingo para os alunos.

2. 1 ESCOLA MUNICIPAL FERNANDO DE BARROS EM CORUMBÁ

A aplicação da atividade iniciou-se no dia 24 de abril de 2023, aplicamos a primeira atividade na Escola Municipal Fernando de Barros, localizada na região urbana da cidade de Corumbá-MS, na rua Fernando de Barros, S/N, bairro Centro América, onde fomos recebidos pela diretora Sra. Tatiane Cecilia de Lima Martins Sales e pela professora de geografia Sra. Maria da Piedade Figueiredo Baptista da Silva. As tratativas para a aplicação do projeto haviam acontecido na semana anterior a esta data de aplicação e ficou definido que a professora Sra. Maria da Piedade, seria nossa tutora e acompanharia toda a execução do projeto na mesma escola. Relato ainda que a professora de geografia ficou muito feliz com o material do GeoBingo apresentado, porque ela notou que nele havia a explicação dos pontos cardeais, assunto este, que ela estava trabalhando em sala com as turmas do 7º ano e que seria mais uma oportunidade do reforço da aprendizagem.

Chegando à sala de aula do 7º Ano A, fomos apresentados à turma e começamos a falar sobre o projeto e sua proposta de modo objetivo, tive a atenção de todos os alunos e em seguida fiz a distribuição do material e cada aluno ficou com 2 cartelas. A sala estava com 20 alunos se alguns pediram para sentar-se em duplas para marcar as cartelas. Essa turma possui um aluno especial, diagnosticado com autismo que participou em dupla com outro aluno, que por sua vez nos relatou ao final da atividade, que não houve dificuldades para jogar. Foi perguntado, ao final do jogo aos alunos, se as perguntas relativas ao jogo estavam de acordo com a geografia que eles estudam ou já estudaram em sala de aula. A maioria respondeu que sim e que não, mas acharam interessante o Conhecimento sobre a “*Corumbella*” e que ficaram impressionados em saber a data dos fósseis. Destacamos na imagem abaixo, uma aluna recebendo seu prêmio, um fato curioso foi

que ela bateu as três primeiras rodadas sozinha. Em outra imagem destacamos os alunos atentos nas marcações das cartelas.

Figura – 7: alunos do 7º Ano jogando



Fonte: Acervo do autor, 2023

Figura – 8: aluna recebendo o prêmio



Fonte: Acervo do autor, 2023

2.2 ESCOLA ESTADUAL 2 DE SETEMBRO EM LADÁRIO

No dia 26 de abril de 2023, estivemos na Escola Estadual 2 de Setembro, localizada na região urbana da cidade Ladário-MS, na avenida 17 de março, Nº 598, Centro, onde nesta feita, fomos recebidos pela professora de geografia Sra. Luzia Gonçalves da Silva, que foi nossa tutora em todas as aplicações do projeto nesta escola.

A primeira sala que aplicamos o GeoBingo foi no 2º Ano “A”. Após as apresentações feitas aos 26 alunos, pedimos a ajuda de um deles para nos ajudar a distribuir as cartelas e os

milhos, de pronto um aluno de 15 anos, que ocupava as primeiras fileiras da sala, se levantou e prontamente pegou as cartelas e saiu distribuindo aos alunos, neste momento entrou outro professor em sala, Sr. Fagner, que fazia o acompanhamento do aluno de 15 anos nas aulas, pois o mesmo é autista, e que se revelou surpreso em vê-lo animado com o jogo. Iniciadas as atividades e distribuições de prêmios, víamos claramente que todos os alunos estavam ansiosos para ganhar e ficavam pedindo para fazer as perguntas que estavam faltando em suas cartelas como fazem em um jogo de bingo normal com números.

Na última rodada de perguntas o referido aluno de 15 anos fechou a cartela e gritou: “bingo”, o professor Fagner, em sala se emocionou e com um grande sorriso registrou o aluno com sua cartela sendo conferida e posteriormente recebendo o seu prêmio.

Ao final da atividade o professor nos revelou que achou a atividade perfeita para a interação em sala, pois além de ser um “Aulão” de geografia abrangendo assuntos que os alunos estudam em sala, é também um excelente projeto da inclusão.

Neste bate papo, o professor nos revelou que informou a sua central em Campo Grande, pois ele é contratado e não efetivo da escola, sobre o projeto e os resultados obtidos em especial com o seu aluno. Nos revelou também, que seu superior lhe pediu as fotos para uma futura publicação no segmento de atividades inclusivas nas escolas.

Figura – 9: Aluno conferindo sua cartela



Fonte: Acervo do autor, 2023

Figura -10: Prof. Fagner e o aluno



Fonte: Acervo do autor, 2023

Posteriormente, entramos na sala do 6ºAno “A” para aplicar o GeoBingo, a professora Luzia Gonçalves, nos apresentou e mandou organizar a sala para a atividade. Inicialmente, houve uma euforia por partes dos alunos quando descobriram que havia chocolates na caixa surpresa, assim que nos apresentamos e explicamos o que iria ocorrer ali, concentraram toda a atenção para a atividade. Nesta sala também, havia um aluno autista de 11 anos, que não escondia o ânimo de que estava jogando para vencer. Pedimos para ele distribuir 1 cartela para os 25 alunos presentes, que assim o fez. Como já era esperado, o conteúdo em forma de perguntas do GeoBingo que fora pensado para aplicação em alunos de 7º anos do fundamental ao ensino médio, tivemos que selecionar algumas fichas de perguntas, pois muitos conhecimentos ali não haviam sido tratados em sala com eles anteriormente, para não causar confusão em suas mentes, e para dinamizar o jogo, utilizamos questões de conhecimentos gerais e empíricos.

As duas primeiras alunas que bateram a cartela haviam marcado errado suas cartelas, confundindo assim as respostas, apenas a terceira aluna apresentou a cartela com o

preenchimento correto, logo em seguida os alunos pediram para trocar as cartelas e que mesmo com dificuldades expressaram que queriam jogar mais. Ao final, fizemos algumas perguntas, e no geral disseram que haviam gostado da atividade e nos pediram para fazer mais vezes o GeoBingo.

O fato, é que essa experiência com o 6º ano, como previsto, confirmou que, mesmo os conteúdos explícitos, não sendo voltados à essa faixa etária, todos de igual forma participaram e interagiram no mesmo sentido, gerando um apoio mútuo, onde um ajudava o outro a investigar sua cartela e fazer suas marcações, atingindo assim uma das propostas do jogo, que é promover a sociabilidade entre os participantes. Assim que pedimos para recolher os milhos e as cartelas, o aluno de 11 anos se levantou e ficou ao lado da mesa, que utilizamos para aplicar as atividades, onde em seguida começou a concentrar as cartelas em suas mãos enquanto chegavam.

O interessante foi ele devolver as cartelas e perguntar se havia faltado alguma, pois havia lembrado, que na apresentação do jogo, havia 44 cartelas. Ficamos muito felizes com a iniciativa dele que o apresentamos com um presente da caixa surpresa.

Figura – 11: GeoBingo no 6º ano



Fonte: Acervo do autor, 2023

Figura – 12: Alunos marcando as cartelas



Fonte: Acervo do autor, 2023

Entramos na sala do 2º Ano “B”, com 18 alunos, dadas as apresentações, distribuimos o material para iniciar a atividade. Notamos inicialmente, certa desconfiança por parte dos alunos, pois relataram inicialmente, que nunca fizeram uma atividade assim em sala com essa dinâmica.

O jogo iniciou e foram se soltando, arriscando cada vez mais em suas respostas, tão logo entenderam a atividade, começaram a pedir para fazer as perguntas mais rápidas para dar mais tempo de mais alunos ganharem o jogo.

Um fato curioso foi que, na rotina da escola, que é em período integral, os alunos saem de sala das 15h00min às 15h30minh para fazer um lanche no pátio da escola, assim que a coordenadora entrou na sala para comunicar que o lanche estava pronto para serem consumidos, os alunos se recusaram a ir para o pátio, pois queriam continuar em sala jogando alegando que sair para lanche atrapalharia a atividade.

Contudo, todos saíram e em menos de 2 minutos já estavam em sala em sua totalidade pedindo para reiniciar o jogo. Saíram, pegaram o lanche e trouxeram para a sala de aula. Em tudo que foi pensado para o GeoBingo, relatamos que nesta sala, a aplicação do jogo foi perfeita em

sua proposta. Ao final, o jogo ficou tenso, pois a hora de acabar a aula estava próxima, num último minuto, 5 alunos bateram de uma só vez, que gerou uma alegria imensa entre eles.

Figura – 13: Aluna do 2º Ano retirando prêmio



Fonte: Acervo do autor, 2023

Figura – 14: GeoBingo no 2º Anodo Ensino Médio



Fonte: Acervo do autor, 2023

Aplicamos também a atividade com 20 alunos do 3º Ano “B”, uma sala bem tranquila e com alunos mais experientes. Dadas as apresentações e iniciado o jogo, notei a animação elevada com excesso de confiança, por parte dos alunos, em suas respostas. Como esperado, a atividade nesta sala foi muito a contento, pois se tratava de alunos do último ano do ensino médio. Um fato curioso foi que, assim como os alunos do 7ºAno, da escola Fernando de Barros, os alunos do 3ºAno da Escola 2 de Setembro, não sabiam sobre o fóssil *Corumbella*.

Quando os questionamos sobre a *Corumbella* e sobre o que seria, muitos responderam em seu excesso de confiança, que era um restaurante ou um bairro de Corumbá. Outro conhecimento que se relataram surpreso foi que a Bolívia exporta o gás natural para o Brasil, fazendo essa condução pelo gasoduto. Em sua maioria, sempre ouviram falar no gasoduto, mas nunca se atentaram para questionar o que seria isso. Enfim, a atividade foi muito bem recebida pela turma que interagiu muito bem ao jogo.

Figura – 15: GeoBingo no 3º Ano



Fonte Acervo do autor, 2023

Figura – 16: conferindo a cartela da aluna



Fonte: Acervo do autor, 2023

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante o relatório apresentado das experiências do projeto GeoBingo, acreditamos que a estratégia de abordar temas da geografia em forma de um jogo como proposta ao desenvolvimento intelectual do estudante, desempenha um papel fundamental na aprendizagem. Brincar e jogar são partes da vida de um aluno, por mais que não haja em sua realidade escolar um espaço físico para tal, considera-se o ambiente escolar como um local de socialização e desenvolvimento social.

Os benefícios de uma atividade lúdica vão além de apenas uma brincadeira ou um passa tempo, as partes envolvidas, juntas em um só propósito, faz com que o ambiente fique mais agradável e descontraído para um ensino eficaz. Para o professor, o projeto GeoBingo servirá como uma forma de termômetro para suas atividades educativas, pois terá e suas mãos uma ferramenta poderosa de aprendizagem diferenciada e atrativa.

Com exceção da experiência feita com o 6º Ano, em todas as salas do 7º Ano ao 3º Ano do ensino médio, verificamos através de um questionário oral, que as perguntas do GeoBingo estavam em harmonia com o plano de ensino escolar, utilizado de uma forma clara e objetiva e isso foi fundamental para que os alunos interagissem, não havendo nenhum ruído de comunicação na aplicação da atividade.

A inclusão escolar tem como fundamento o acesso e a permanência do aluno na escola, tendo que gerar para esses alunos uma educação acessível, respeitando suas diferenças, neste quesito, o GeoBingo se mostrou eficaz e acima do esperado. Dadas as experiências vividas em sala com esse projeto, tanto na escola 2 de Setembro, quanto na escola Fernando de Barros, os relatos dos professores, diretores e coordenadores, assim como dos alunos, mostrou-se muito bem aceito na comunidade escolar.

A parte estética do jogo faz toda a diferença no aprendizado do aluno, pois pode trazer dificuldades na compreensão da atividade, no caso do GeoBingo, em nenhum momento foi questionada, tanto as fontes, cores e tamanhos, foram utilizados cartelas coloridas e plastificadas e fácil leitura e identificação das figuras e letras.

O GeoBingo se apresentou como um facilitador do conhecimento aos alunos, onde tem em sua essência a condução de um processo de aprendizagem responsável e sadia, não havendo assim, nenhuma linguagem inapropriada que comprometa o ensino e a os resultados estimados. A valorização desse processo é notada ao incentivar o aluno a participar de forma conjunta, onde

concentram esforços para aprender e responder, tornando-os protagonistas em uma atividade competitiva estimulando-os a enfrentar novos desafios.

Conclui-se que o projeto GeoBingo, além de ser apropriado aos bancos escolares e inclusivo, se apresenta como uma ferramenta estratégica de aprendizagem e de suma importância para o desenvolvimento educacional, sendo parte considerável na formação dos alunos como membros de uma sociedade.

REFERÊNCIAS

BONANATO, M. **Classe invertida: Jogos didáticos**: 2018: Disponível em: <https://classeinvertida.blogspot.com/2018/03/jogos-didaticos-geobingo-brasil-2-edicao.html>> Acesso em 20 de março de 2023

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo, 1999.

LIMA *et al.* (s/d). **A enquete**. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/585086/2/OFICINA%20a%20enquete.pdf>. Acesso em 10 mai. 2023

RODULFO, R. **O brincar e o significante: um estudo psicanalítico sobre a constituição precoce**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.

SOUZA, V. L. T. **Escola e construção de valores: desafios à formação do aluno e do professor**. São Paulo, 2005.

VYGOTSKY, L. S. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: Brasil MEC/ SEB. Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização JeaneteBeauchamp, Sandra Denise pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. _ Brasília: **Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica**, 1987. p. 35 e a p.117.

ANEXO

I - Questões da enquete:

- 1- Dentro do que já estudaram nas aulas de geografia, algumas das perguntas aqui realizadas, vocês já possuíam conhecimento?
- 2- Sobre o assunto abordado no GeoBingo, e como foi trabalhado, vocês consideraram mais difícil para compreenderem? Por quê?
- 3- Do que foi falado, algum assunto vocês não tinham conhecimento algum?
- 4- Qual assunto vocês acharam mais interessante, por quê?
- 5- Vocês consideram esse tipo de atividade inclusiva, por quê?