

O ATO DE LECIONAR: O USO DE JOGOS COMO FERRAMENTA DE LEITURA E ENTENDIMENTO DO TERRITÓRIO

Reuel Machado Leite

reuelmachadoleite@gmail.com

Jorge Edson Santos

jorgeedsonsantos87@gmail.com

Mestres em Geografia PPGeo/ UFS

José Hugo Feitosa Silva

Especialista em Gestão Ambiental e Recursos Hídricos

Faculdade São Luiz de França

Mário Artur Barbosa da Rocha

Mestrando em Geografia PPGeo/ UFS

Resumen

La Geografía se ha utilizado cada vez más de nuevas metodologías de enseñanza. La importancia de la lectura del territorio y entender los símbolos, los objetos, las creencias, las acciones de los individuos, grupos, capas sociales, pueblos, naciones, etc. son el resultado de la transformación/ apropiación, es decir, la reproducción de seres humanos en la búsqueda de la supervivencia y la satisfacción de sus necesidades es fundamental. Así, el uso de juegos nos permite realizar una aproximación al estudio de la clase y las nuevas tecnologías. A partir del trabajo expuesto creemos que los juegos son importantes fuentes de información geográfica, así como nos permiten la interacción con otras áreas del conocimiento científico. Este artículo se justifica mediante la contribución desde la geografía a la investigación llevada a cabo sobre la educación que permita una interpretación de esta herramienta pedagógica.

Palabras clave: Educación, Juegos, territorio.

O ATO DE LECIONAR: O USO DE JOGOS COMO FERRAMENTA DE LEITURA E ENTENDIMENTO DO TERRITÓRIO

Reuel Machado Leite

reuelmachadoleite@gmail.com

Jorge Edson Santos

jorgeedsonsantos87@gmail.com

Mestres em Geografia PPGeo/ UFS

José Hugo Feitosa Silva

Especialista em Gestão Ambiental e Recursos Hídricos

Faculdade São Luiz de França

Mário Artur Barbosa da Rocha

Mestrando em Geografia PPGeo/ UFS

Resumo

A geografia tem se utilizado cada vez mais de novas metodologias de ensino. A importância de ler o território e compreender que os símbolos, objetos, crenças, ações de indivíduos, grupos, classes, povos, nações, etc. são resultado da transformação/apropriação, ou seja, da (re) produção do ser humano na busca pela sobrevivência e satisfação de suas necessidades é fundamental. Dessa forma o uso de jogos nos permite realizar uma aproximação como estudo da sala de aula e as novas tecnologias. A partir do trabalho exposto acreditamos que os jogos são importantes fontes de informação geográfica além de nos permitir uma interação com outras áreas do conhecimento científico. Este artigo justifica-se por contribuir para as pesquisas desenvolvidas acerca do ensino da geografia possibilitando uma interpretação dessa ferramenta pedagógica.

Palavras Chave: Ensino, Jogos, Território.

O presente texto é fruto de uma série de debates a partir de colóquios realizados pelos integrantes e convidados do/no Laboratório de Estudos Rurais e Urbanos (LABERUR) da Universidade Federal de Sergipe (UFS) dentro da temática proposta neste artigo, onde discutiremos o conceito/categoria território onde sentimos a necessidade do debate e a importância desses na análise da realidade (ARENDDT, 1985; GALVÃO, 2012; FERNANDES, 2005; RAFFESTIN, 1993), bem como a utilização das multimídias (jogos) no ensino e esclarecimento do tema em sala de aula (CASTELLAR, 2011; PUERTA, 2011; KLIMEK, 2011; TAMDJIAN & MENDES, 2011).

Para a realização desse artigo elencamos alguns questionamentos diante da realidade enfrentada por docentes em várias instituições de ensino. 1º. Como em um mundo conectado e repleto de novidades os docentes podem realizar ações que despertem o interesse do educando em sala de aula? 2º. Como despertar uma consciência crítica da realidade vivenciada pelos discentes? 3º. Como a utilização de multimídias podem auxiliar os educadores na busca por novas ferramentas de ensino? Dessa forma temos por objetivo geral apresentar aos docentes como o uso de jogos pode servir como ferramenta de leitura e entendimento do território.

Sendo os objetivos específicos: 1º. Usar a multimídia (jogos) na simulação de problemas visando à compreensão-absorção dos conteúdos geográficos; 2º. Contribuir para que o alunado possa refletir sobre a importância do ensino-aprendizagem em geografia enquanto disciplina no/do seu cotidiano; 3º. Levar o aluno a situar-se enquanto cidadão ativo da/na sociedade. As ideias aqui apresentadas visam fazer com que os educadores possam conhecer e se apropriem dessa ferramenta mostrando que os jogos estão para além de um momento de descontração, servindo como meio prático na assimilação de conhecimentos.

A nossa intenção em suma é surpreendê-los, pois acreditamos que este texto possa servir como ferramenta no auxílio aos colegas. Pretendemos levantar aqui questionamentos sobre a importância do ensino de geografia a partir de uma visão crítica na utilização de multimídias (jogos), na discussão do ensino-aprendizagem onde determinados jogos possam servir como ferramentas metodológicas na facilitação/auxílio aos docentes na busca por novas táticas de ensino, visando chamar a atenção dos alunos em sala de aula a partir de pontos que serão elencados neste trabalho. É válido salientar que temos um roteiro previamente construído, estabelecido e

pensado uma vez que realizamos essa atividade junto aos docentes. Por fim desejamos uma excelente leitura e discussão a todas (os).

Os desafios e o uso das multimídias no ambiente escolar

Em sala de aula o ensino é visto por diversas vezes, como algo a ser decorado e decodificado, sem nenhuma relação com a realidade vivenciada pelo alunado, percebendo-se um desinteresse pelas disciplinas, mas focando aqui, na geografia. Não precisamos citar autores para termos essa noção, precisamos apenas ter uma pequena experiência ministrando/observando aulas de geografia que logo perceberemos a falta de entusiasmo por parte dos alunos ou apenas podemos recordar de nossas aulas de quando éramos estudantes.

Enquanto professores, sabemos que esta ciência se ramifica em diversas outras áreas do saber como: a geografia urbana, a geografia econômica e a geografia política. Iremos nos ater a esta última como o ponto principal deste artigo. Dentro das redes de ensino público e privado, a geografia política é abordada especificamente em turmas de 2º e 3º ano do ensino médio, é a este público que este trabalho se direcionará dependendo do material didático adotado pelo professor podemos levar as discussões sobre o ensino de geografia e sua ligação com o conceito/categoria território.

Saber fazer com que os alunos e alunas se percebam enquanto sujeitos transformadores do território é uma tarefa primordial, e os conteúdos trabalhados dessa forma são absorvidos com mais clareza, pois a distância entre os temas abordados no livro e o estudante é encurtada, a exemplo quando o professor mostra que as experiências vividas por ele são as mesmas experiências que o livro acaba demonstrando, só que em épocas e espaços distintos. O professor precisa entender os alunos (as) em suas diversas maneiras de se apresentar ao mundo, para poder elucidar os assuntos expostos sendo os mesmos aprendidos/absorvidos de uma forma mais transparente.

Nesse contexto “[...] ao participar de atividades lúdicas o educando desenvolve a imaginação, a prática, a interação e a integração com os colegas e essas ações favorecem uma aprendizagem de qualidade em todas as áreas do conhecimento” (KLIMEK, 2011). Apresentar o lúdico como ferramenta metodológica para a sala de

aula mostra-se como uma opção bastante viável e fértil, visando melhores resultados em relação ao ensino-aprendizagem, e, conseqüentemente entre professor e aluno.

Os jogos estimulam a engenhosidade, a capacidade de se expressar e resolver problemas. Além da expressão oral, a corporal também é instigada, tendoos participantes à chance de aprender na prática, experimentando situações e dissolvendo estereótipos e preconceitos. Ao utilizar-se do jogo em uma atividade de ensino, é necessário instigar no aluno a criação e a execução de tarefas que o levem a alcançar o resultado final por meio de erros e acertos (resolver um enigma, dar um passo ou retroceder).

Igualmente, o uso de multimídias, a saber: Som (voz humana, música, efeitos especiais); Fotografia (imagem estática); Vídeo (imagens em pleno movimento); Animação (desenho animado); Gráficos e textos (incluindo números, tabelas, etc.) nos permite realizar uma aproximação com diversos temas na disciplina, pois a mesma descreve processos históricos de construção das sociedades, a partir das relações sociais estabelecidas pelos seus membros e destes com a natureza imprimindo ao longo do tempo características específicas dos/nos territórios.

Fornecendo uma experiência prática a partir dos jogos e situações-problemas pretendemos dialogar com a realidade presente de modo a trazer uma discussão do observável, contrapondo o jogo e o conteúdo. Assim buscamos levar os alunos (as) a terem uma maior criticidade sobre o seu papel enquanto sujeitos ativos na sociedade e na política, ou seja, enquanto cidadãos, além de fornecer, ao próprio docente, possibilidades de um "novo" fazer pedagógico.

O território em questão: a necessidade do debate e a importância do conceito na análise da realidade

Para a execução de uma atividade onde o conceito seja trabalhado utilizamos: um jogo, livro didático, DATA SHOW, roteiro de estudo, quadro negro, giz, apagador. Sendo que o roteiro da atividade deve conter a unidade utilizada no período, junto com as etapas da sua realização. Em seguida deve-se pedir que durante o final da atividade os discentes elenquem e demonstrem, em um trabalho que deverá ser apresentado em sala de aula a relação entre três pontos amplos da disciplina, respectivamente: 1º.

Organização do espaço (levantamento de informações sobre a sociedade selecionada); 2°. Apropriação de recursos naturais (quais as relações socioculturais existentes nessa sociedade e as suas relações de apropriação da natureza?); 3°. Disputa territorial (levantamento de dados sobre, a história e o quantitativo de conflitos envolvendo essa sociedade).

É necessário frisar bem aos alunos para terem estes três pontos como focos centrais no trabalho. De mesma forma, uma explanação sobre o jogo, como um tutorial, ajudará a entender melhor o seu funcionamento, principalmente para aqueles alunos com menos aptidões para o mesmo. Devemos sempre deixar claro, sem aqui querer mascarar a realidade, que nem todos os discentes se sentem à vontade com esse tipo de atividade. Além disso, a estrutura física da escola deve ter uma sala de informática com um número considerável de computadores, sendo todos conectados à internet. O limite máximo para essa atividade é de dois a três alunos por máquina. Contudo, caso não haja máquinas o suficiente, aconselhamos a separar a turma em duas. O jogo precisará estar devidamente instalado nos computadores e precisa ser previamente testado.

Depois de se organizarem em grupos os alunos começarão a atividade. O jogo deve ser jogado em rede e entre eles (modo *online*, *lan* ou *multiplayer*¹), ou contra o próprio computador. Os cenários permitem até doze (12) jogadores. Jogar no modo *online* ou no modo *lan* dependerá das condições físicas da escola (se terá, ou não acesso à *internet*). Por isso aconselhamos que eles utilizem a própria máquina. Uma vez executado esta primeira parte, onde os alunos testarão diferentes estratégias, perderão ou ganharão batalhas, discutirão entre si, etc., a segunda parte será a explanação da experiência por parte do aluno, dispondo de um tempo para um debate. Os alunos deverão falar sobre suas experiências em relação ao jogo e os pontos elencados no roteiro. Depois desse debate, o professor iniciará as aulas normais contendo os temas já exemplificados.

Neste ponto, sugerimos que nas aulas envolvendo as questões dos conflitos ao redor do globo, pertencente à linha da geografia política, o professor possa fazer ligações constantes entre o tema da unidade em sala de aula e as experiências com o jogo. Não obstante já exemplificamos possíveis elementos a serem trabalhados em sala

¹Jogo multijogador, também conhecidos como jogos *multiplayer*, são jogos que permitem que vários jogadores participem simultaneamente de uma mesma partida.

de aula, mas temos a visão de que cada aula é única, pois cada docente também o é. Logo acreditamos que as diversas ligações entre os temas da unidade na disciplina e o jogo deve partir principalmente do docente. Para exemplificarmos citaremos o livro didático de Tamdjian & Mendes (2011).

Sendo um livro volume único, ele trata os diversos temas encontrados para o ensino médio de geografia. Dentre os temas, podemos citar o capítulo 20, intitulado *O espaço agrário mundial*. Nele, está apresentado o modelo de agricultura israelense, visto que a alimentação era um problema fundamental a ser resolvido para o novo Estado que se formava, em 1948.

Assim, instalou-se o modelo conhecido como *kibutz*, um modelo idealizado pelos judeus no século XIX, tendo como base a criação de fazendas coletivas baseadas no trabalho cooperativo, sendo similares ao sistema de agricultura socialista conhecido como *kolkhozes*. Esse modelo possuía dupla importância, além da produção de gêneros alimentícios, possuía uma faceta geopolítica, visto que grande parte dos colonos situava-se nas proximidades das áreas de fronteira (TAMDJIAN & MENDES, *op. cit.* 2011).

Aqui, percebemos a apropriação dos recursos naturais e a gestão do território, unindo os conhecimentos da geografia física, política e econômica. Esses elementos serão percebidos no jogo, na seção que debateremos sobre seu funcionamento. O terceiro e último ponto seria um seminário, no qual os alunos escolheriam um determinado tema dentro do conteúdo trabalhado e apresentariam aos demais colegas, onde posteriormente sucederia uma discussão. Abaixo segue o cronograma de execução da atividade.

Cronograma de execução da atividade.

Número da Aula	Metodologia	Recurso Didático
1ª e 2ª Aula	Apresentar projeto/Iniciar a jogo junto à turma.	Jogo, livro didático, DATA SHOW, roteiro de estudo, quadro negro, giz, apagador e atividade.
3ª e 4ª Aula	Refletir o conceito de território e sua produção.	Jogo, livro didático, DATA SHOW, roteiro de estudo,

		quadro negro, giz, apagador e atividade.
5ª e 6ª Aula	Identificar as transformações territoriais (geográficas e históricas) no jogo, a partir da divisão de grupos.	Jogo, livro didático, DATA SHOW, roteiro de estudo, quadro negro, giz, apagador e atividade.
7ª e 8ª Aula	Relatar as transformações sociais, políticas, ambientais e econômicas daquele tempo histórico.	Jogo, livro didático, DATA SHOW, roteiro de estudo, quadro negro, giz, apagador e atividade.
9ª e 10ª Aula	Apresentação dos discentes. Seminário onde expressem o entendimento da produção do espaço e a apropriação do território geográfico referente ao jogo.	Jogo, livro didático, DATA SHOW, roteiro de estudo, quadro negro, giz, apagador e atividade.

No tocante ao território, a concepção mais tradicional está vinculada a geografia política clássica onde à noção de Estado que, pelo fato desse ser o regulador das relações internacionais, tem a soberania do controle e gestão do espaço.

[...] Por isso, toda sociedade que delimita um espaço de vivência e produção e se organiza para dominá-lo, transforma-o em seu *território*. Ao demarcá-lo, ela produz uma *projeção territorializada* de suas próprias relações de poder. (...) O que importa ressaltar é que a *relação espaço-poder é relação sociopolítica* por excelência, processo real que se expressa empiricamente sob várias formas e tipos e que tem um significado preciso para a sociedade e a ciência social. (GALVÃO, 2012, p. 18)

Para Raffestin (1993) o território faz parte do espaço, mas não o é.

(...) O espaço é anterior ao território. O território se forma a partir do espaço, é o resultado de uma ação conduzida por um ator sintagmático (ator que realiza um programa) em qualquer nível. Ao se apropriar de um espaço, concreta ou abstratamente (por exemplo, pela representação), o ator “territorializa” o espaço. (...) O espaço é a “prisão original” (...), o território é a prisão que os homens constroem para si (1993, p. 143-144)

O território é, portanto todo espaço por e a partir de relações de *poder* onde se entende:

[...] “O ‘poder’ correspondente à habilidade humana de não apenas agir, mas de agir em uníssono, em comum acordo. O poder jamais é propriedade de um indivíduo; pertence a ele e a um grupo e existe apenas enquanto o grupo se mantiver unido. Quando dizemos que alguém está ‘no poder’ estamos na realidade nos referindo ao fato de encontrar-se esta pessoa investida de poder, por certo número de pessoas, para atuar em seu nome. No momento em que o grupo, de onde se originara o poder (*potestas in populo*, sem um povo ou um grupo não há poder), desaparece, ‘o seu poder’ também desaparece” (ARENDDT, 1985, p. 24)

Nesse sentido a materialização desse poder é um processo que é dado pela concretização das relações produtoras dos lugares, territórios, etc. Esta é a dimensão da produção/reprodução do espaço, passível de ser vista percebida, sentida, vivida. As relações sociais são carregadas de intencionalidades que se expressam em símbolos, objetos, crenças, ações de indivíduos, grupos, classes, povos, nações, etc. Geralmente, por meio delas, realiza-se a materialização dos indivíduos no espaço. [...] O espaço é a realidade material preexistente a qualquer conhecimento e a qualquer prática dos quais será o objeto a partir do momento em que um autor manifeste a intenção de dele se apoderar o território se apoia no espaço, mas não é o espaço. (RAFFESTIN, 1993, p. 144)

Portanto, promovem uma fragmentação do espaço mediante sua *produção/ apropriação e dominação* por uma dada relação social...

[...] O homem se apropria do mundo através da apropriação de um espaço-tempo determinado, que se transforma naquele da sua (re) produção e visão na/da sociedade. O território, é a categoria que permite a espacialização dessas práticas e formas de luta hoje, frente aos intensos processos de exclusão social provocados pelas políticas neoliberais, surge pensar os espaços e os territórios como forma de compreender melhor as conflitualidade. (FERNANDES, 2005, p.3)

Essa fragmentação do espaço geográfico é determinada por uma forma de poder que impõe a uma dada coletividade uma visão, uma crença, é o objeto, das ações do grupo mais forte, em dado fragmento espacial, gerando o conflito e criando o território.

O Jogo

O jogo trabalhado durante esse procedimento é denominado *Age of Mythology: The Titans*². Neste jogo, o jogador (aluno) poderá conduzir uma das quatro civilizações, a saber: os gregos, os egípcios, os nórdicos e os atlânticos. Cada civilização possui tipos diferentes de edificações e unidades, assim, cada civilização possui um tipo diferente de organização. Por ser um jogo de estratégia e guerra em tempo real as civilizações nesse jogo possuem características voltadas para essa finalidade (Figura 1).



Figura 1 - As civilizações. Fonte: <<http://www.aombrasil.com.br/?pag=downloads-the-titans>>

No que diz respeito à guerra dentro do jogo poderíamos colocar os gregos como uma civilização balanceada, voltada igualmente para o ataque quanto à defesa. Possuem as unidades (soldados) mais caras (que necessitam de mais recursos para serem treinadas) do jogo, porém as mais fortes. Os egípcios são voltados mais a defesa, possuindo muralhas resistentes e torres de vigia mais poderosas. Os nórdicos são mais ofensivos, sendo que os construtores dessa civilização são os próprios soldados. Os

²Expansão do jogo *Age of Mythology* -, um jogo de computador de tática e estratégia em tempo real baseado em mitologia produzido pela Ensemble Studios e distribuído pela Microsoft Game Studios. Fonte: <http://www.aombrasil.com.br/?pag=downloads-the-titans>

atlânticos são balanceados assim como os gregos, mas todas as suas unidades podem se transformar em heróis, o que lhes garante uma maior eficácia contra unidades mitológicas.

Por ser um jogo que possui as mitologias (egípcia, grega, romana, nórdica, atlântica) como temas atrativo, cada nível de desenvolvimento é ligado a um Deus (patrono) que concede habilidades particulares, assim como unidades mitológicas relacionadas a cada civilização. São, ao todo, quatro níveis de desenvolvimento por quais as civilizações deste jogo passam. O marco inicial é simbolizado pelos deuses patronos: Zeus, Hades ou Poseidon para os gregos; Rá, Isis ou Set para os egípcios; Thor, Odin ou Loki para os nórdicos; e Kronos, Gaia ou Oranos para os atlânticos. Para cada estágio seguinte existe a possibilidade de escolher um entre dois deuses. Assim, a depender do estágio de desenvolvimento e desempenho da cada civilização e dos deuses escolhidos, os alunos poderão formar estratégias diferenciadas que lhe concedam vantagens em relação aos demais.

Para o desenvolvimento das civilizações, o jogo dispõe de três recursos: ouro, madeira e comida. Apesar da limitação dos recursos (apenas três) os alunos teriam aí a noção de que o desenvolvimento de uma sociedade está intimamente ligado à apropriação de recursos naturais encontrados e que estes mesmos recursos encontram-se de maneira finita, sendo fragmentado e distribuído pelo território.

Neste ponto, trabalharíamos o *lebensraum* (território) e sua importância no que diz respeito ao desenvolvimento das sociedades. Existe um quarto recurso dentro do jogo que seria *o favor*. Este recurso é utilizado para que se possa ter acesso aos benefícios dos deuses e poder treinar as unidades mitológicas. Assim, cada sociedade possui maneiras distintas de se conseguir *o favor*. Os gregos conseguem *o favor* à medida que rezam em templos, os egípcios constroem monumentos aos distintos deuses, os nórdicos através do combate e os atlânticos na medida em que possuem mais heróis.

Dentro do jogo encontramos três tipos de unidades: os coletores-construtores, as infantarias e as mitológicas. As *coletor-construtoras* são responsáveis pelas atividades de coleta do ouro, da madeira e da comida assim como as diversas edificações que vão desde os depósitos, que, quando construídos perto dos recursos, evitam o transporte dos mesmos a longas distâncias, além dos quartéis, mercado e fortalezas. A *infantaria* seria as unidades responsáveis pela proteção do território e pela expansão do mesmo, assim a infantaria é a que representa o poder coercitivo do Estado. As *unidades mitológicas*

seriam uma espécie de “armas secretas”, ou seja, unidades singulares que proporcionam um diferencial, além do diferencial estratégico, porém dentro deste, que auxiliaria no confronto e proteção do território.

Cada unidade tem um custo de produção, o que nos faz remeter à ideia de que cada indivíduo precisa se apropriar de determinados recursos que servem para a (re) produção dos mesmos enquanto sujeitos com funções específicas dentro das sociedades, os diferentes cenários permitem uma ligação maior com o ambiente (Figura 2).



Figura 2 - Cenários do jogo. Fonte: <<http://www.aombrasil.com.br/?pag=downloads-the-titans>>

Apesar de afetarem pouca a dinâmica do jogo - onde o elemento mais importante é a presença, ou não, de ambientes aquáticos que possam permitir o desenvolvimento de uma frota naval e a atividade pesqueira - os cenários, como “Rio Nilo”, “Mediterrâneo”, “Tundra”, etc., podem ser trabalhados fazendo ponte com as sociedades que neles se encontram, ou como seriam as dinâmicas dentro dessas paisagens em si.

Considerações

O professor se coloca no papel de guia que se predispõe a desenvolver a capacidade reflexiva dos alunos, dessa maneira ele estará contribuindo para o crescimento de um cidadão ativo. Sendo assim, se faz de suma importância trazer à sala de aula temas inerente ao saber geográfico; e a partir de tal reflexão ficando observáveis os diversos meios metodológicos da prática de ensino-aprendizagem no qual se mostra possível trabalhar tal temática, aliás, a técnica que se mostrou aqui (jogos) se deu de maneira eficiente graças à construção de situações problemas impulsionando o alunado ao ambiente de dominação/apropriação de temas referentes à geografia. Contudo, não podemos e pretendemos (re) criar aqui todas as situações que acontecem no/do cotidiano em sala de aula.

Assim, buscamos através dessa proposta obter os seguintes resultados: 1º. Elucidar para os discentes o conceito/categoria território na geografia, além de construir uma reflexão sobre a realidade a sua volta; 2º. Aumentar o interesse pelos estudos/abordagens do ensino geográfico; 3º. Revelar um sentido prático do saber geográfico perante os alunos. Além destes, esperamos estabelecer uma ponte entre os saberes geográficos, históricos e sociológicos de modo transdisciplinar e multidisciplinar na facilitação/auxílio aos docentes na busca por novas táticas de ensino.

REFERENCIAS

ARENDDT, H. Da violência. Brasília: UNB, 1985.

CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella; MORAES, Jerusa Vilhena de SACRAMENTO, Ana Claudia Ramos. **Jogos e resolução de problemas para o entendimento do espaço geográfico no ensino de geografia.** In: Educação Geográfica: reflexão e prática / organização: Helena Copetti Callai – Ijuí: Ed. Unijuí, 2011.

FERNANDES, Bernardo M. **MST: formação e territorialização.** 2. Ed. São Paulo: Hucitec, 1999.

GALVÃO, Iapony Rodriguez; BEZERRIL, Kellia de Oliveira. O povo e seu território: uma discussão sobre a teoria de Friedrich Ratzel. *Revista de Geopolítica*. Ponta Grossa – PR, v. 3, nº2, p.230 – 238, jul./dez. 2012.

KLIMEK, Rafael Luís Cecato. **Como aprender Geografia com a utilização de jogos e situações-problemas**. *In: Práticas de ensino de geografia e estágio supervisionado / Elza Yasuko Passini; Romão Passini; Sandra T. Malysz (organizadores)*. – 2º ed., 1º reimpressão. – São Paulo: Contexto, 2011.

PUERTA, Lorena Lucas; NISHIDA, Paulo Roberto. **Multimídia na escola: formando o cidadão numa “cibersociedade”**. *In: Práticas de ensino de geografia e estágio supervisionado / Elza Yasuko Passini; Romão Passini; Sandra T. Malysz (organizadores)*. – 2º ed., 1º reimpressão. – São Paulo: Contexto, 2011.

RAFFESTIN, Claude. **Por uma geografia do poder**. São Paulo: Ática, 1993.

TAMDJIAN, James Onnig; MENDES, Ivan Lazzari. **Geografia: estudos para compreensão do espaço**, volume único. 1º ed. São Paulo: FTD, 2011.