



O XADREZ COMO INSTRUMENTO NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Jéssica Danielle Ferreira do Amaral

jessicaferreiramara@gmail.com¹

Sandra de Castro de Azevedo

sandrinhacp@yahoo.com.br²

Resumo

O ensino de Geografia na educação básica ainda é focado em práticas atreladas ao livro didático e às aulas expositivas, que apesar de serem necessárias no processo de ensino aprendizagem não são suficientes para despertar o interesse pela disciplina de geografia como ciência que possibilita entender a realidade. Visando ampliar os horizontes no ensino de geografia, foi planejada e desenvolvida uma atividade relacionando o Xadrez e a Geografia com objetivo de aproximar os alunos do jogo, e de levá-los a correlacionar as relações socioespaciais com as movimentações das peças realizadas no xadrez. A atividade foi realizada com alunos do Ensino Médio de uma escola estadual da cidade de Alfenas-MG com apoio da professora supervisora de estágio e sob a coordenação da professora orientadora de estágio, envolvendo 16 estagiários, com a participação de 169 alunos do ensino médio. Para realizar a atividade houve um planejamento coletivo, no qual se discutiu sobre a relação da geografia com o xadrez, que resultou na elaboração da prática educativa. A realização da atividade no espaço da universidade foi acompanhada por vários professores da escola e houve um importante envolvimento dos alunos. Por meio da atividade foi possível perceber que o jogo de xadrez possibilitou uma ampliação do entendimento de alguns conceitos e temas relacionados aos conteúdos geográficos.

Palavras-chave: Ensino de Geografia; Jogo de Xadrez, relações socioespaciais.

Introdução

O jogo de xadrez possui uma relação direta com as relações socioespaciais, e a movimentação das peças são regidas por regras que tem como objetivo a conquista do espaço

¹ Graduada em Licenciatura/Geografia e Graduando em Bacharelado/Geografia pela Universidade Federal de Alfenas (Unifal-MG); este trabalho é produto do estágio supervisionado da disciplina de Orientação de Estágio II e vinculado ao Núcleo de Estudos, Pesquisas e Práticas de Ensino em Geografia (NEPPEG). Nossos agradecimentos a todas e todos os estagiários, professores, supervisora, e aos alunos e alunas, que construíram esta prática educativa.

² Doutora em Geografia Humana (USP), Prof.^a da Universidade Federal de Alfenas (Unifal-MG), área de atuação: Ensino de Geografia e Geografia Urbana. Coordenadora do Núcleo de Estudos, Pesquisas e Práticas de Ensino em Geografia (NEPPEG).

do adversário. As direções de cada peça e o desenvolvimento do jogo possibilita que o aluno reflita sobre as relações espaciais do tabuleiro, que se reformularam no decorrer da história, resultado de suas regras podendo, assim, ser articulado a Geografia com ênfase nas relações socioespaciais.

Esta prática educativa teve como objetivo articular as relações socioespaciais com os movimentos das peças, apontando para questões como a estrutura das classes sociais, bem como os poderes institucionais (movimentação e o valor de cada peça), de acordo com o jogo de xadrez e suas regras. O jogo de xadrez foi adaptado, com o objetivo de desenvolver e ampliar o conhecimento dos alunos sobre as relações socioespaciais e a disputa por espaço, centro, periferia e as relações de poder estabelecidas no espaço.

Através dos conceitos geográficos trabalhados, tornou-se possível associar o jogo de xadrez com alguns conteúdos geográficos, promovendo a integração entre ensino e o lúdico. Durante a prática educativa foi possível demonstrar de forma crítica, a questão do poder no espaço e como este interfere nas relações socioespaciais.

O jogo, o xadrez e o ensino de geografia

O uso de jogos como recurso no processo ensino aprendizagem de geografia não é uma novidade, aliás existem diversas pesquisas e artigos que relatam a aplicação de jogos variados, como jogos de tabuleiros e games. Apesar de ser um recurso muito utilizado, são necessários alguns cuidados ao trabalhar com os jogos.

Quando falamos em jogos, temos de levar em consideração o nível de conhecimento, a dinâmica de funcionamento e o grau de utilidade que esse jogo irá proporcionar aos alunos e não apenas aplicá-los como uma espécie de passatempo para distrair os alunos.

O jogo vem como um estímulo tanto para melhor compreensão do conteúdo, quanto para o crescimento e o desenvolvimento intelectual do aluno - fundamental para atingir a responsabilidade e a maturidade. É uma forma de aproximar o conteúdo aos alunos motivando-os a estudar de forma mais atrativa (VERRY; ENDLICH, 2009, p.67).

Ou seja, para aplicar um jogo é importante que antes seja definida uma temática, sua problematização, faixa etária dos alunos e qual é a capacidade cognitiva para desenvolver a



atividade. É importante ressaltar que o jogo enquanto prática educativa deve estar inserida em uma sequência didática de forma bem articulada.

Não defendemos o jogo pelo jogo, pois parece uma situação pouco estruturada e sem perspectivas relevantes quanto ao processo de desenvolvimento dos indivíduos. Estamos pensando no seu uso como recurso pedagógico, pois no jogar o aluno articula tanto a teoria quanto a prática, fazendo com que ele estude sem perceber tornando o processo de ensino-aprendizagem mais interessante e atrativo (VERRY; ENDLICH, 2009, p.67).

O jogo escolhido como recurso nesta prática pedagógica foi o xadrez, e a proposta foi construída com objetivo de articular as relações socioespaciais, movimento das peças e alguns conceitos geográficos, permitindo relacionar com a adaptação do jogo (alteração do nome das peças). Mas é necessário esclarecer que durante a atividade foi considerado as técnicas do xadrez, mas buscou-se aproveitar suas implicações nos aspectos educacionais conforme mostra o quadro 1.

Quadro 01 - Características do xadrez e suas implicações no jogador

Características do xadrez	Implicações nos aspectos educacionais de formação de caráter
Concentração enquanto imóvel na cadeira.	Desenvolvimento do autocontrole psicofísico.
Fornecer um número de movimentos num determinado tempo.	Avaliação da hierarquia do problema e a locação do tempo disponível.
Movimentar peças após exaustivas análises de lances seguintes.	Desenvolvimento da capacidade para pensamento abrangente e profundo.
Encontrado um lance, persistir na busca de outro melhor.	Empenho no progresso contínuo.
De uma posição aparentemente igual, direcionar a uma conclusão brilhante (combinação).	Criatividade e imaginação.
O resultado indica quem tinha o melhor plano, tática ou estratégia.	Respeito à opinião do interlocutor. Busca do aperfeiçoamento.
Entre várias possibilidades, escolher uma única, sem ajuda externa.	Capacidade no processo de tomar decisões com autonomia.
Um movimento deve ser consequência lógica do anterior, devendo o jogador apresentar o	Capacidade para o pensamento e execução lógicos, autoconsistência e fluidez de

seguinte.	raciocínio.
O jogo não apresenta o fator sorte.	A vitória é obtida pelo esforço e aperfeiçoamento.

Fonte: Santos (2009) apud Borges e Silva (2015).

O xadrez tem como possibilidade o desenvolvimento intelectual, quando associada à geografia, pode promover a capacidade crítica dos alunos, juntamente com o desenvolvimento cognitivo.

O xadrez tem sido investigado por diversas áreas, como a psicologia, a pedagogia, a informática entre outras, ainda que de maneira sutil, sendo tomado como modelo para estudos em computação e tendo uma base que se assemelha à matemática, estimulando, assim, significativamente, o desenvolvimento de habilidades cognitivas e as operações do intelecto.

Este jogo tem sido apontado como fator relevante para despertar o espírito reflexivo e crítico, ampliando a capacidade para a tomada de decisões, dando ao aluno a oportunidade de apreensão de uma pauta ética para a aquisição de valores morais, melhorando a segurança pessoal e a autoestima. Em outros aspectos, tem ação no desenvolvimento da atenção e da capacidade de concentração, por meio de seu conteúdo lúdico, proporcionando prazer ao praticante (CHRISTOFOLETTI, 2007, p.1).

Desta forma, entende-se que o xadrez é de grande valia para compreender que as questões econômicas, políticas e culturais, estão ligadas entre si e são importantes para entendermos a relação de poder no território. Atraindo os alunos para a disciplina de Geografia, pois segundo Cavalcanti (2010, p.3):

Os professores de Geografia relatam que estão frequentemente enfrentando dificuldade em “atrair” seus alunos nas aulas, pois a maioria não se interessa pelos conteúdos que essa disciplina trabalha. No entanto, se a Geografia contempla a diversidade da experiência dos homens na produção do espaço, as questões espaciais estão sempre presentes no cotidiano de todos eles, sejam as de dimensões globais ou locais. É o caso de se questionar, então, por que os alunos não mostram interesse especial pelos conteúdos da disciplina, limitando-se, na maior parte das vezes, ao cumprimento formal das obrigações escolares

Uma outra questão importante diz respeito ao raciocínio geográfico como elemento de desenvolvimento dos aspectos de ensino-aprendizagem dos conteúdos geográficos (conceitos). “A discussão do raciocínio Geográfico deve-se a uma preocupação da Geografia escolar em desenvolver a aprendizagem no ensino de Geografia sem perder de vista os procedimentos teórico-metodológicos da ciência” (NETO, 2018, p.597).



Metodologia

A atividade foi desenvolvida na Universidade Federal de Alfenas (UNIFAL-MG), Campus Sede, em parceria com a Escola Estadual Dr. Emílio Silveira, localizada na Rua Duque de Caxias, 1359, centro, na cidade de Alfenas – MG. Por meio de um convênio de estágio supervisionado, a supervisora do estágio solicitou a orientadora de estágio que planejasse uma atividade para uma reposição de aula por motivo de greve, que ocorreria em um sábado e que deveria envolver todos os alunos do turno da manhã.

A professora orientadora de estágio juntamente com alguns estagiários elaborou a atividade com ênfase no jogo xadrez como instrumento de ensino de Geografia. Para embasar o processo de observação e para ampliar a discussão teórica foi realizado um levantamento bibliográfico envolvendo os conceitos de espaço, território, relações socioespaciais, jogos no ensino médio e jogo de xadrez. Foram pesquisados diversos instrumentos como teses, dissertações e artigos de revistas científicas que tratam destas questões. A atividade foi apresentada a supervisora de estágio que a aprovou e assumiu a responsabilidade de organizar os alunos para a atividade, e a professora orientadora de estágio ficou responsável por reservar os espaços na universidade e envolver um número necessário de estagiários.

Após realizar a reserva do espaço necessário para a atividade a professora orientadora de estágio, fez um levantamento de quantos estagiários iriam poder participar da atividade e organizou uma reunião de planejamento com os mesmos no Laboratório de Ensino de Geografia, neste momento houve a explicação das regras do jogo e construção das etapas da atividade, partindo de algumas questões como: explicação do jogo de xadrez e adaptação do nome das peças para o contexto atual. Ao final desta reunião os estagiários foram divididos em grupos que incluíam os que sabiam jogar xadrez e os que não sabiam jogar, a ideia era que um estagiário ajudasse o outro e que o xadrez fosse apresentado para os estagiários que não tinha hábito de jogar.

Com relação aos alunos da escola, participaram das atividades alunos da turma 2ºB, 3º A, B, D, E, F e G (a turma do 3ºC foi dispensada da atividade pela supervisora de estágio),

totalizando um total de 169 alunos, os professores da escola acompanharam a atividade, já que tinham que repor o dia letivo, no entanto não interferiram na atividade.

A professora supervisora combinou com os alunos para se concentrarem na portaria da universidade e os estagiários ficaram na portaria para orientar os alunos. Para iniciar a atividade de xadrez foi solicitado que todos os alunos acompanhados pelos estagiários se dirigissem ao auditório da universidade.

A atividade teve a duração de 4h00 (07h00 às 11h00) e foi dividida em duas etapas: primeira etapa ocorreu a apresentação do histórico do jogo de xadrez e suas regras correlacionando com os conceitos geográficos: periferia, centro e território, por meio vídeo e de slides e uma posterior realização de uma partida através do jogo de xadrez (acessado pela internet), usando o nome das peças adaptados às relações socioespaciais atuais; Na segunda etapa os alunos foram divididos em 8 salas, e receberam o tabuleiro do jogo com as peças para que pudessem jogar e ao final produziram uma redação sintetizando as jogadas e as relações socioespaciais. É importante ressaltar que as regras e as orientações estão de acordo com a CBX (Confederação Brasileira de Xadrez) (2019).

A escola levou o jogo de xadrez e disponibilizou lanche para os jovens. Foi solicitado que fizessem uma redação no final da atividade. Os equipamentos utilizados foram datashow, computador, caixa de som, lousa, giz/marcador de quadro branco, tabuleiro de xadrez e as peças.

Resultados

As atividades foram iniciadas em um pequeno auditório da UNIFAL-MG, a escola parceira da atividade se localiza relativamente próxima a universidade o que facilitou o deslocamento dos alunos. A ideia era reunir todos os alunos (figura 01) para realizar uma apresentação inicial. Iniciou-se a atividade com a exposição de um vídeo sobre a história do xadrez seu surgimento que se deu na Índia e suas alterações durante o passar do tempo e em outras sociedades, o vídeo também apresentava as regras do xadrez.

As atividades lúdicas no Ensino Médio abordam a participação, a solidariedade, a cooperação, a análise crítica, a reflexão, a motivação e a participação em sala de aula e o respeito do aluno a si mesmo e ao outro (SOUZA; YOKOO, 2013, p.1).



Figura 01 - Alunos no auditório participando da atividade

Fonte: Arquivo pessoal das autoras, 2018.

Após a exposição do vídeo e apresentação detalhada das peças, das regras e dos movimentos das peças, foi apresentada uma imagem (figura 02) com objetivo de relacionar o xadrez e as relações socioespaciais.

Figura 02 - Sociedade e suas Desigualdades



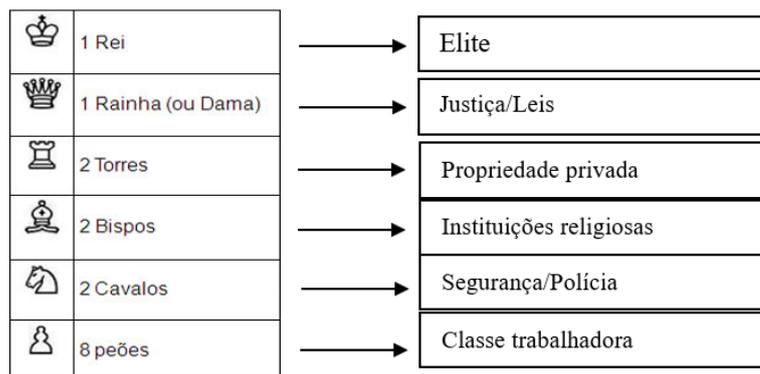
Fonte: Jair Rhuys (<https://br.pinterest.com/pin/545005992388629498/>), março de 2019.

Os alunos ficaram inquietos, mostraram uma leitura da imagem, e um deles disparou: "parece a gente, a sociedade", a partir desta fala estimulou-se os alunos a comentarem sobre a imagem e as palavras mais ouvidas foram: desigualdades, pobres e ricos, trabalhadores e injustiça. Foi solicitado aos alunos que tomassem nota sobre suas impressões.

Após os questionamentos seguimos com a apresentação do tabuleiro de xadrez mostrando o centro do tabuleiro e suas periferias, relembrando os movimentos apresentados no vídeo.

Para ampliar a relação das peças de xadrez, das regras com as relações socioespaciais, foi proposto outra configuração dos nomes das peças (figura 03), mostrando a imagem aos alunos, tentando fazer uma correlação das forças e representações das peças no contexto atual.

Figura 03 - Renomeação das peças de xadrez para correlacionar com relações sociais



Fonte: Só xadrez³ (adaptado), 2019.

No penúltimo slide apresentamos questões para refletir sobre a identificação das peças com a sociedade atual, executar uma abertura (que será apresentado no último slide), e a proposta de montar uma redação usando os questionamentos, apontamentos e os conceitos trabalhados em forma de analogia com as funções dos agentes sociais e a disputa pelo território.

No último slide a abertura de xadrez foi realizada através da projeção do jogo O Xadrez Lv. 100, foi realizada a abertura do peão do rei, juntamente com o relato de uma pequena história, da seguinte forma:

A classe trabalhadora peça branca (peão) se movimenta para a casa e4, abrindo espaço para que as outras relações de poder pudessem acontecer, e como sabemos, uma das formas de acontecer é por meio da luta de classes e de poder. Agora é a classe trabalhadora (peão) peça preto que movimenta para a casa e5, abrindo o mesmo lance que as brancas fizeram, ou seja, aqui ou no outro lado do mundo acontece as relações de classe e de poder que estão presentes nos territórios; abrindo espaço para que a justiça/leis (dama) fique com a diagonal livre e que as instituições religiosas (bispo) também tenham sua diagonal livre, mostrando que em uma sociedade como a nossa as leis e a religião se misturam, e estão nos espaços de decisões, que

³ http://soxadrez.com.br/conteudos/tabuleiro_pecas/

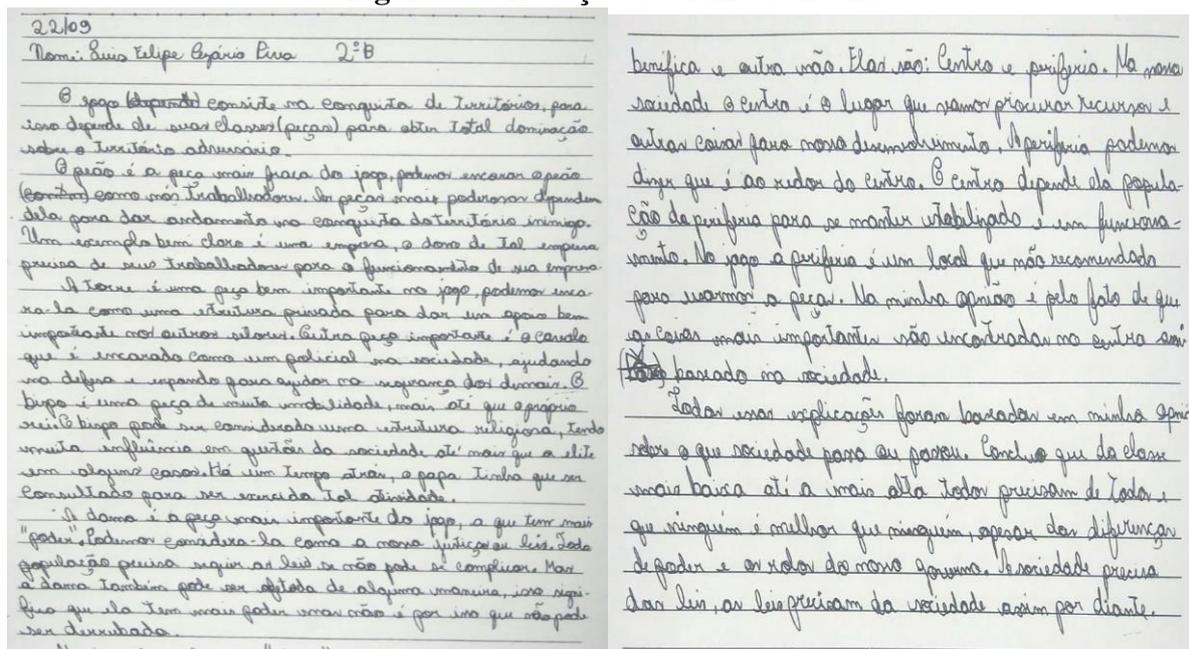


podem ser representado pela bancada evangélica no Congresso Nacional do Brasil, mesmo o Brasil sendo um país laico. E assim, finaliza-se essa etapa inicial.

Na próxima etapa perguntamos para os alunos quem jogava ou já jogou xadrez, para poder dividir os alunos em grupo de forma que os que soubessem jogar pudessem orientar e ajudar os que não sabiam jogar ou que não tinham muita experiência, após a divisão, os grupos foram separados por sala, onde dois estagiários mediarão a atividade. Os alunos jogaram em grupos, e ao jogarem foram orientados a relacionar cada jogada com as relações sociais e com a disputa pelo espaço. Houve um grande envolvimento deles com o jogo, em alguns casos continuaram jogando ultrapassando o tempo previsto pela atividade.

Por último, foi solicitado que os alunos fizessem uma redação relacionado o xadrez com as relações socioespaciais. As redações foram feitas em grupo, nos 3º anos do ensino médio e no 2º ano as atividades foram realizadas individualmente, tivemos um total de 55 redações. Ao analisar as redações (figuras 04) é possível perceber que a maioria dos alunos conseguiram entender a proposta do jogo e correlacionar com as disputas de espaços e as relações socioespaciais, mostrando que o xadrez pode contribuir muito para o ensino de geografia e o ensino de geografia pode também contribuir com a aprendizagem do xadrez.

Figura 04 - Redação do aluno do 2º ano



Fonte: Arquivo pessoal das autoras, 2018.

Também foram encontradas redações que abordaram outras temáticas como relações étnico-raciais, sobre o policiamento ser violento e “passar por cima dos outros”. Fato que demonstra o senso crítico que os alunos do ensino médio da escola pública conseguem ter de sua realidade.

Através das atividades foi possível identificar a compreensão dos alunos sobre os conceitos geográficos, no qual promovem a facilidade de se aprender os movimentos, forças, táticas das peças e jogadas, permitindo que o aluno(a) desenvolva com maior profundidade o raciocínio lógico.

Algumas redações tiveram a preocupação de anotar cada jogada que foi realizada mostrando o domínio do jogo e do espaço representado (figura 05).

Figura 05: Anotações dos alunos destacando as descrições das jogadas

- Peão E4	- Bispo D3	- Cavalos A4
- Peão H5	- Cavalos H1	- Bispo E4
- Peão A4	- Cavalos G3	- Cavalos A4
- Cavalos H6	- Cavalos B2	- Dama H5
- Cavalos A3	- Bispo D3	- Rei C1
- Peão G5	- Bispo G6	- Rei B1
- Cavalos C4	- Cavalos E7	- Cavalos C4
- Torre G2	- Peão F5	- Rei B2
- Peão D4	- Cavalos C1	
- Bispo G3	- Peão H4	<u>Barbara / ganha o jogo.</u>
- Bispo E3	- Cavalos H4	
- Bispo B4	- Peão H4	
- Bispo D4	- Torre A4	
- Torre G6	- Bispo E5	
- Bispo B4	- Peão C4	
- Cavalos C6	- Bispo D7	
- Bispo C3	- Bispo F9	
- Peão D6	- Cavalos F1	
- Peão E5	- Rei D2	
- Cavalos G4	- Peão A5	
- Bispo B6	- Bispo C6	
- Peão B6	- Torre A3	
- Rainha H8	- Peão F4	
- Torre D3	- Cavalos A2	
- Peão F6	- Cavalos D2	
- Peão F6	- Cavalos F5	
- Peão FG	- Cavalos C1	
- Rainha GF	- Cavalos E3	
- Peão H3	- Cavalos E2	
- Rainha F7	- Torre A3	
- Rei D2	- Torre F3	
- Rainha E7	- Bispo F3	
- Torre A3	- Cavalos F4	
- Rainha D7	- Peão F4	
- Rei C2	- Rei B1	
- Rainha EG	- Dama E1	
- Rainha EG	- Rei C2	
- Peão E6	- Rei C1	
- Cavalos F2	- Cavalos E3	

Barbara / ganha o jogo.

- O peão está na frente para proteger a elite.
- Torre é a propriedade de Barão da.
- Cavalos é a segurança / Rei.
- Bispo é o clero / Int. Religiosa.
- Rei, elite.
- Dama, Justiça / Reis.

1 - pequeno centro
2 - grande centro
3 - periferia

- Peão = 2 vezes no 1º. Rodada e nas outras 1 só.
- Torre = pode ter livre acesso (vont. e Hou)
- Cavalos = anda em "L" até 4 casa
- Bispo = livre acesso x diagonal
- Rei = pode andar para todo lado de 1 casa no
- Dama = livre acesso para todo lado sem limite.
- Jogadas - Rainha e Saco

Fonte: Arquivo pessoal das autoras, 2018.

O jogo de xadrez associado aos conceitos geográficos e adaptados permitiu identificar no jogo uma ferramenta didática para a educação básica.



Considerações finais

A parceria escola e universidade é um elemento essencial no processo de formação dos futuros professores, uma vez que por meio desta parceria os graduandos podem realizar atividades como esta, relatada neste texto, onde são estimulados a pensar em instrumentos alternativos de ensino e podem refletir sobre a articulação da geografia com jogos. A ideia é enxergar a geografia para além da sala de aula e do livro didático. E entendemos que atividades como esta possibilita os alunos da escola pública a se aproximarem da universidade, vivenciarem seu espaço, compreendendo que a geografia pode estar representada em um jogo de xadrez e que pode contribuir na análise crítica da realidade.

Apesar dos alunos terem tido facilidade para relacionar o jogo de xadrez com as relações socioespaciais, se faz necessário destacar que dificuldades foram encontradas na realização da atividade, alguns alunos não conseguiram usar com mais profundamente os conceitos de território, centro e periferia, associando ao jogo, fato que pode ser justificado pelo pouco tempo que tivemos para realizar a atividade, em um encontro é difícil conseguir construir o entendimento de conceitos complexos.

É importante ressaltar que a prática educativa possibilita a tentativa de outras discussões. Esta prática traz como reflexão a possibilidade de diálogo entre os conceitos, conteúdos e o lúdico. O raciocínio geográfico trabalhado durante a prática demonstrou a importância dos conceitos e a viabilidade de integrar ensino e jogo, pois se o aluno consegue se aproximar dos conceitos, os instrumentos utilizados no ensino de geografia serão mais uma ferramenta complementar na leitura de mundo, e de outras formas de compreender os espaços e as relações socioespaciais, mesmo dentro de um jogo de xadrez adaptado.

Referências bibliográficas

BORGES, Gecyca de Araújo; SILVA, Ralfe de Souza Medeiros da. **Ensino de Geografia e o jogo de xadrez: uma análise a partir dos conceitos de centro, periferia e território**. 2015. Monografia (Licenciatura em Geografia). Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense, Campos dos Goytacazes, Rio de Janeiro, p. 1-78.



BRASIL. Confederação Brasileira de Xadrez. **Leis do Xadrez: Para competições a partir de 1 de julho 2009**. Disponível em: < <https://bit.ly/2uCiuMS>>. Acessado em: mar. de 2019.

CAVALCANTI, Lana de Souza. A Geografia e a Realidade Escolar Contemporânea: Avanços, Caminhos, Alternativas. **Anais do I Seminário Nacional: Currículo Em Movimento— Perspectivas Atuais** Belo Horizonte, p.01- 16. Disponível em: < <https://bit.ly/2Mkl1l6>>. Acessado em: mar. de 2019.

CHRISTOFOLETTI, Danielle Ferreira Auriemo. **O Xadrez nos contextos do lazer, da escola e profissional: aspectos psicológicos e didáticos**. Dissertação de Mestrado. Instituto de Biociências do Câmpus de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista, 2007.

MINAS GERAIS. **Projeto Xadrez Solidário - CREA Cultural | MG**. CREA-MG - Conselho Regional de Engenharia e Agronomia de Minas Gerais. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=J95yEVoTI3g>>. Acessado em: mar. de 2019.

NETO, Daniel Rodrigues Silva Luz. **RACIOCÍNIO GEOGRÁFICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA: DISCUSSÕES PRELIMINARES**. IX Fórum Nacional NEPEG, 2018. Disponível em: < <https://bit.ly/2MgEhW7>>. Acessado em: mai. de 2019.

SOUZA, Isabel Ferreira de; YOKOO, Sandra Carbonera. JOGO LÚDICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA. **Anais do VII Encontro de Produção Científica e Tecnológica (EPCT). O Método Científico**, 2013, p.6. Disponível em: < <https://bit.ly/2I53O0B>>. Acessado em: mar. de 2019.

VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Ângela Maria. A UTILIZAÇÃO DE JOGOS APLICADOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA. **Revista Percurso - NEMO Maringá**, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009.