



## PRÁTICAS LÚDICAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: UM OLHAR PARA O 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

BALBUENA, Leticia Bazzi do Nascimento<sup>1</sup>  
BALBUENA, Ronilson Farias Majjione Balbuena<sup>2</sup>  
SOUZA, Edevaldo Aparecido<sup>3</sup>

### Resumo

Os jogos lúdicos na escola como método de ensino traz benefícios a todos, estudantes e professores, proporcionando o desenvolvimento da aprendizagem, no sentido de ser prazeroso, responsável e comprometido com o ato de aprender. A ludicidade é uma necessidade na vida do ser humano seja profissional como pessoal. Desta forma, o objetivo desta pesquisa foi apresentar uma proposta lúdica em uma turma de 6º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual “Boa Esperança”, localizada no município de Curvelândia-MT pautado na disciplina de Geografia. As atividades foram realizadas com mapas geográficos e contou com a colaboração da escola e do professor regente da disciplina, cujas atividades aplicadas e resultados positivados estão relacionados ao uso do lúdico como material didático.

**Palavras-chave:** Ludicidade, Geografia, Ensino Fundamental.

### Abstract

Playful games in school, as a teaching method, yield benefits to students and teachers alike, promoting the development of learning, due to their pleasant, responsible and engaging features towards learning itself. A playful environment is needed in human life, both professionally and personally speaking. In such a context, this research aims at introducing a playful Geography-based proposal for a group of sixth grade students in middle school in “Boa Esperança”, a state-run school, nestled in the town of Curvelândia, MT. The activities were carried out with geographical maps and relied on the collaboration of school staff and the Geography teacher, whose implemented activities and positive results have been related to the use of playful practices as teaching material.

**Key words:** Playful Practices, Geography, Middle School.

### Resumen

Los juegos lúdicos en la escuela como método de enseñanza trajo beneficios a todos, estudiantes y profesores, proporcionando el desarrollo del aprendizaje, en el sentido de ser agradable, responsable y comprometido con el acto de aprender. La alegría es una necesidad en la vida del ser humano sea profesional o personal. De esa manera, el objetivo de esa investigación fue presentar una propuesta lúdica en una clase de 6º año de enseñanza fundamental de la Escola Estadual “Boa Esperança”, ubicada en la ciudad de Curverlândia basado en la disciplina de geografía. Las actividades fueron realizadas con mapas geográficos y tuvo la colaboración de la escuela y del maestro de la disciplina, cuyas actividades aplicadas y resultados positivos están relacionados con el uso del material lúdico como material didático.

**Palabras clave:** Alegría, Geografía, Enseñanza Fundamental.

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Geografia pela Universidade do Estado de Mato Grosso. E-mail: [leticiabazzi@outlook.com](mailto:leticiabazzi@outlook.com). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5416-4700>.

<sup>2</sup> Mestre em Geografia pelo Programa de Pós-Graduação em Geografia pela Universidade do Estado de Mato Grosso e Técnico Administrativo Educacional no Instituto Federal de Mato Grosso Campus Cáceres. E-mail: [ronilsonmajjione@hotmail.com](mailto:ronilsonmajjione@hotmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1859-6079>.

<sup>3</sup> Doutor em Geografia e Professor do Programa de Pós-Graduação em Geografia na Universidade do Estado de Mato Grosso. E-mail: [ediueg@gmail.com](mailto:ediueg@gmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2307-6257>.



## 1. Introdução

Ao longo da construção da sociedade no Brasil, houve momentos de grandes transformações, seja no âmbito populacional, econômico e social, o que basicamente também interferiu drasticamente na hierarquia social e, conseqüentemente, nas instituições como um todo (SUESS e SILVA, 2019).

Desta forma, com base nestas alterações, ao longo do tempo, escola e professores estão sempre em busca de metodologias que despertem o interesse e proporcione a construção do conhecimento dos alunos, claro que não em sua totalidade, mas, a grande maioria procura se desvencilhar do ensino colonial, tradicional. Assim, este trabalho está baseado em uma pesquisa desenvolvida na monografia de graduação, que propõe o lúdico no Ensino de Geografia como metodologia de aprendizado, e de quebra de paradigmas deste ensino colonializado. Busca-se pontos de diálogo sob as formas de se trabalhar com o lúdico e as possibilidades de contribuição para o desenvolvimento do ser humano, tanto pessoal como profissional, refletindo no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

Apresenta-se como proposta, a inserção de atividades lúdicas nas aulas de Geografia no 6º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Boa Esperança no Município de Curvelândia-MT, no ano de 2012, com o intuito de verificar se este pode ser um método no processo de ensino/aprendizagem e, investigando se na prática a utilização de jogos e brincadeiras durante as aulas tornam mais fácil e eficiente o ato de aprender.

No decorrer do trabalho foram apontados conceitos sobre o uso do lúdico no cotidiano escolar, visando principalmente conhecer as distintas formas de interação deste e, dessa maneira, contextualizar sua importância no processo de construção do conhecimento.

A escolha destas atividades foi planejada de acordo com o conteúdo programático para a turma e, colocado em prática em conjunto com o professor regente da disciplina. Foram também descritas todas as atividades lúdicas realizadas em sala de aula assim como o envolvimento e a participação dos alunos.

A pesquisa objetivou analisar a importância do lúdico na educação, assim como o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos nas aulas de Geografia. Outro ponto que proporcionou reflexão foi a investigação que este método ofereceu na questão de interação



entre os educandos, observando quais benefícios trouxe para o comportamento social e no auxílio da relação aluno-professor.

Para o embasamento teórico desta pesquisa, buscamos diversos autores para a sustentação do que se propôs trabalhar. Assim, contamos com Santos (1988), Pires dos Santos (2000), Kraemer (2007), Corrêa (2003), Libanêo (1994), Suess e Silva (2019), entre outros.

Para a parte prática, com a aplicação das atividades lúdicas, sugeriu-se a utilização de alguns exercícios que subsidiam a temática escolhida para a pesquisa. Desta forma, desenvolveram-se três atividades com características lúdicas com temática na área da Geografia: pintura de mapas; jogos de montagem (quebra-cabeça); e jogos online.

## 2. O lúdico nos espaços escolares

A construção do espaço em si é fundamental para a compreensão das relações que são tecidas pela humanidade. Entender toda essa complexidade faz-se importante para a interpretação da subjetividade que está presente em demasia a própria transformação deste.

Santos (1988, p. 11) já evidenciava que “[...] cada ponto do espaço torna-se então importante, efetivamente ou potencialmente. Sua importância decorre de suas próprias virtualidades, naturais ou sociais, preexistentes ou adquiridas segundo intervenções seletivas”.

Desta forma, o espaço escolar sorrateiramente se incumbe também desta importância na transformação, onde há uma troca de empiricidade e enriquecimento de conhecimento no qual o lúdico torna-se importante atividade didática. Desse modo é importante compreender os conceitos que caracterizam e dá sentido ao lúdico, significando o ato de brincar, no qual ‘inclui os jogos, brinquedos e brincadeiras’. O lúdico deve ser visto como uma forma de sair da rotina escolar, e buscar novos meios de desenvolver a capacidade de aprendizagem dos alunos de forma alegre e prazerosa” (SANTOS, 2000, p. 57).

Essa forma inovadora de ensinar traz à tona, novas perspectivas de se pensar a educação, tendo por base os inúmeros acontecimentos que circundam o meio escolar, principalmente quando se refere na relação entre professor e aluno, que em muitos casos se encontram em atrito.

O lúdico no ensino condiciona-se como uma possível solução apaziguadora das relações pessoais no espaço escolar onde aparecem alguns pontos de rupturas. O que se



tenciona, é o melhoramento da aprendizagem com o uso de jogos e brincadeiras em sala de aula, possibilitando um melhor diálogo e, maior interesse nas aulas, por parte dos alunos.

A introdução de jogos e brincadeiras no espaço escolar deve ser uma tarefa planejada e bem pensada. É uma atividade que requer tempo de preparação e, que na prática não deve ser visualizada pelos alunos como um pretexto para o professor não ministrar as aulas conteudistas. Talvez essa percepção do preparo e do tempo para organizar explique, em tese, o fato da ludicidade não ser frequente nas aulas (ANDRADE, 2008).

É importante esclarecer que o uso desta metodologia não deve ser vista como fuga dos deveres e obrigações do professor, que é a troca de conhecimento com seus alunos, mas, como uma forma de despertar neles, a curiosidade e o interesse em aprender cada vez mais. Compreendendo que:

A prática da ludicidade no ensino provoca o aluno em todas as suas habilidades, é uma alternativa que traz grandes benefícios ao desenvolvimento do ser humano em formação. O lúdico proporciona ao aluno uma nova maneira de aprender e de se desenvolver. Quando se fala em brincar não é simplesmente brincar, existem regras, objetivos educacionais, situações que podem ser exploradas. Os jogos, em sala de aula ou em outro ambiente escolar, bem conduzidos provocam o interesse pela disciplina e pelo conteúdo. Num simples jogo, o aluno terá que estudar melhor a estratégia de jogar e vencer, usando o raciocínio, a lógica, a forma de relacionamento entre os participantes e a cooperação, em que um ajuda o outro. Como consequência, far-se-á fundamental o cuidado para que a atividade não seja somente competição, mas cooperação. (BRONDANI, 2010. p. 02).

A importância da ludicidade para o desenvolvimento da aprendizagem do aluno deve ser levada em consideração no espaço escolar, proporcionando novos meios de se obter melhores resultados, isto é, deixar um pouco de lado o método tradicional e colonial, resumido em exposição do conteúdo e aplicação de atividade, passando a investir em métodos que despertem a participação e o desenvolvimento mental e intelectual dos alunos.

Esta proposta metodológica representa hoje, uma forma moderna de ensinar em sala de aula e são vistas como instrumentos de apoio aos professores. Acrescenta-se ainda que o método tem por objetivo trabalhar de maneira prazerosa as dificuldades de aprendizagem, melhorando o rendimento dos alunos e desafiando a criatividade dos professores (KRAEMER, 2007).

O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória. Os jogos no espaço escolar desenvolvem corpo e mente, colaborando, tanto para a



saúde física, como a mental, e se caracteriza por ser instintiva, ou seja, faz parte da natureza do ser humano (FEIJÓ,1992).

Neste sentido, há uma desmistificação da prática do brincar como recreação para distração das crianças, ressignificando-a como destaque no processo de construção de conhecimento. Através de jogos e brincadeiras, os alunos aprendem os conteúdos e desvinculam um tipo monótono e arcaico de conceber o conhecimento, até então o método mais utilizado pelos professores: o de exposição de conteúdos e o decoreba.

Nos últimos anos, a sala de aula deixou de ser o principal espaço destinado à educação. A ludicidade trouxe à tona, novos meios de promover o ensino, seja em espaços abertos, aulas campo e, propriamente as dinâmicas grupais, que além de exercitar o espírito da cooperação, faz prevalecer o senso de criticidade e aumentar consideravelmente o nível de raciocínio.

### 3. A ludicidade e o ensino de geografia

Acreditamos que trabalhar o lúdico na educação seja uma nova proposta para encarar as dificuldades no processo ensino-aprendizagem e oportunizar uma nova forma de abordar os conceitos das diferentes disciplinas.

A Geografia está no bojo das principais disciplinas escolares e, assim como outras ciências humanas e sociais ensinadas na escola, tem grande responsabilidade em formar integralmente o ser humano, em estar a serviço da radicalidade dos fatos, em desmitificar preconceitos e contribuir para a quebra da colonialidade que marcam a estrutura do poder, o modo de ser e o modo de saber desses sujeitos. Outra importante função da Geografia na escola é estudar e permitir que os alunos compreendam que essas questões possuem uma espacialidade, se localizam, possuem uma materialidade, uma intersubjetividade, e implicam ações e reações na sociedade e na natureza [...] . (SUESS e SILVA, 2019, p. 02).

A Geografia é essencial na formação dos alunos, principalmente por se tratar de uma das disciplinas escolares que mais se aplicam ao cotidiano. Trabalhar o espaço em que o aluno está inserido, incluindo os aspectos físicos, econômicos, políticos e humanísticos.

As categorias de análises da Geografia são espaço, paisagem, lugar, região e território. Todos estes conceitos podem ser facilmente trabalhados no desenvolvimento de atividades lúdicas, como músicas, aulas a campo, jogos, brincadeiras entre outros, tendo como objetivo a



compreensão do conteúdo, estimulando o pensamento crítico e a capacidade de analisar a realidade do mundo contemporâneo (CORRÊA, 2003).

Trazer o lúdico para essa disciplina é uma das formas mais viáveis para que ocorra o entendimento dos conteúdos e a percepção das transformações espaciais. Furlan e Scarlato (2002, p.59) apontam ser “[...] habitual reconhecer que a Geografia fornece, por meio do estudo da realidade, instrumentos para a compreensão da nossa vida e do mundo em que vivemos”.

O lúdico é uma possibilidade de inserir o aluno numa proposta de investigação, proporcionando a dúvida, a inquietação, o não conformismo com a notoriedade. É importante a participação voluntária nas atividades, fazendo com que eles relacionem os assuntos discutidos durante as dinâmicas com a realidade do seu dia a dia, permitindo uma melhor compreensão do tema tratado (LUDWIG, 2006).

Ainda, para o autor, se o lúdico for usado de forma adequada, passa a oferecer ao educando e ao educador a liberdade de alcançar os objetivos desejados de forma atraente, prazerosa, em que a escola não se torne uma rotina de práticas e acúmulo de saberes.

Considerando mapas e suas legendas como formas lúdicas na Geografia, tanto na confecção, como na pintura, o docente deve levar em conta a visão e a forma com que os educandos representarão, no papel, determinado espaço. Isso vale para inúmeras outras atividades lúdicas que, adotando cautelas, é possível várias possibilidades de metodologia de trabalho.

Nesse intuito de torná-los mais coativos, os educandos necessitam evoluir com os propósitos oferecidos, tentando transformar o que foi passado em informações positivas que facilitaram sua caminhada no decorrer da vida. É preciso enfatizar também, que a prática diferenciada que envolva jogos não são evidências de competição, mas sim, de facilitação.

Desta forma, é possível a prática de atividades diferenciadas em todas as disciplinas, que atendam toda uma interface, permitindo interações entre disciplinas distintas. A Geografia necessita ser aprendida e ensinada de uma maneira que seja prazerosa, fácil e divertida, e a ludicidade, com os devidos cuidados, se torna um grande atrativo para esse desfrute.



## 4. Análise dos resultados e avaliação

Para análise dos resultados obtidos com a pesquisa e para pontos de eventuais discussões sobre as atividades e avaliações realizadas, é importante a compreensão que,

através dela os resultados que vão sendo obtidos no decorrer do trabalho conjunto do professor e dos alunos são comparados com os objetivos propostos, a fim de constatar progressos, dificuldades, e reorientar o trabalho para as correções necessárias. (LIBÂNEO, 1994, p. 195).

A avaliação realizou-se através da observação do comportamento, do envolvimento e participação durante o desenvolvimento das atividades, e da compreensão dos conteúdos por parte dos alunos. Sobre a avaliação, enfatiza-se que,

a observação visa investigar, informalmente, as características individuais e grupais dos alunos, tendo em vista identificarem fatores que influenciam a aprendizagem e o estudo das matérias e, na medida do possível, modificá-las. Assim, é possível identificar características de cada aluno e assim atender a necessidade de cada um. (LIBÂNEO, 1994, p. 214).

Neste enredo, foram desenvolvidas três atividades lúdicas com Ensino Fundamental da Escola Estadual Boa Esperança, no município de Curvelândia-MT. A turma selecionada foi o 6º ano, com alunos com faixa etária entre 11 a 13 anos, composta por 19 alunos, sendo 12 meninas e 7 meninos. A primeira atividade foi pintura de mapas, seguido por jogos de montagem (quebra-cabeça) e por último, jogos online da disciplina de Geografia.

Para melhor desenvolvimento destas atividades, necessitou-se de aulas teóricas e contextualização sobre os Estados do Brasil, esclarecendo aos alunos quantos Estados formam o território brasileiro, quais os mais desenvolvidos, limites territoriais, condição climática, relevo, como se levou a espacialização dos mesmos, incluindo a lógica de imperialismo, entre outros aspectos geográficos.

Na atividade de pintura dos mapas, o objetivo foi fazer com que os alunos identificassem e conhecessem os nomes e a localização dos Estados brasileiros de outra forma que não através do método “decorar” e sem a pressão causada pela avaliação escrita.

Para o desenvolvimento, foram utilizados mapas do Brasil em branco, contendo os nomes de todos os Estados. Foi solicitado aos alunos que cada Estado fosse pintado com uma cor diferente, para facilitar a identificação. Observou-se que todos os alunos participaram e se



envolveram, a ponto de uns comentarem com os outros as cores que estavam usando em determinados Estados, e assim, analisavam os mapas e onde cada um se localizava.

**Figura 01: Atividades de Pintura de Mapas**



Fonte: Autora (2012).

Após o término, os alunos já tinham uma noção da localização de cada Estado no território brasileiro e conseguiam dizer nomes de alguns Estados que faziam limites entre si.

A segunda atividade proposta foi jogos de montagem (quebra-cabeça), e para esta dinâmica foram necessários à confecção destes como a temática dos Estados brasileiros, sendo retirado de um website, impresso, recortado e distribuído para os alunos, para que pudessem montar.

A turma já apresentava conhecimento sobre o assunto, sendo divididos em grupos de três à quatro alunos para a montagem do quebra-cabeça. Os alunos gostaram muito da atividade e, a maioria não apresentou dificuldades durante o desenvolvimento do jogo.

Os jogos de quebra-cabeça auxiliaram no desenvolvimento do raciocínio, isso por que durante a montagem foi observado que os alunos foram descobrindo as relações entre as partes do jogo com o todo, montando peça por peça, errando e acertando, desenvolvendo habilidades de análise, de reflexão e de diálogo com os colegas e com o professor.



A terceira e última atividade foram os jogos online. Houve a seleção de sites educativos sobre o assunto trabalhado nas atividades anterior (mapas). Os alunos foram levados para o laboratório de informática da escola, com objetivo de montagem de mapas no computador. Todos conseguiram desenvolver a atividade, embora uns terminassem primeiro e outros demorassem um pouco mais.

O objetivo desta terceira atividade foi relacionar a tecnologia e os recursos que ela oferece, com o conteúdo trabalhado em sala de aula, para proporcionar a compreensão dos conteúdos de Geografia através do uso das ferramentas eletrônicas.

Essa foi uma das atividades que os alunos mais se identificaram, pois o uso dessas novas tecnologias é visto como uma forma nova, divertida e inovadora de ensino. Verificou-se que muitos ainda não dominavam a tecnologia e, descobriu-se que a grande maioria não tinha acesso aos meios digitais pela própria falta do equipamento em suas casas.

**Figura 02: Jogos Online**



Fonte: Autora (2012).

É importante esclarecer que durante todo o desenvolvimento das atividades o professor regente esteve presente colaborando e auxiliando na aplicação de cada atividade lúdica proposta para a turma.

A participação, o envolvimento e a dedicação dos alunos se fizeram presente durante todo o roteiro de atividades propostas. O objetivo esperado foi alcançado, sendo as atividades



desenvolvidas com grande sucesso, tanto pelos meninos, como também pelas meninas. A participação e o envolvimento dos alunos durante a aplicação das atividades foi muito gratificante, principalmente, quando percebeu-se que o trabalho através da ludicidade colaborou muito para o aprendizado não só de um ou dois alunos, mas de toda a classe.

## Considerações Finais

Através do uso das atividades lúdicas como materiais didáticos vários objetivos podem ser alcançados como o desenvolvimento do raciocínio, a criatividade, o pensamento crítico, a socialização e a compreensão dos conteúdos trabalhados em sala de aula.

No entanto, isso dependerá da disponibilização e do interesse de cada educador em pesquisar, planejar e organizar tais atividades que requerem certo tempo de preparação. O lúdico se apresenta como uma forma de sair da “rotina” da sala de aula (que muitas vezes se resume em explicação do conteúdo e aplicação de atividades), propondo tornar a disciplina de Geografia mais interessante para os alunos. Desse modo, as aulas se tornam mais alegres, participativas e prazerosas.

Durante o desenvolvimento das atividades lúdicas aplicadas em sala de aula percebeu-se que os alunos não tiveram dificuldades em desenvolver tais atividades, e foi muito significativa a participação e o envolvimento de todos. Desta forma, conclui-se que o lúdico pode sim ser uma ótima alternativa metodológica, onde, se trabalhada de forma correta ajudará muito no desenvolvimento da aprendizagem, colaborando também na participação e envolvimento dos estudantes durante as aulas, até mesmo dos alunos mais agitados ou mais tímidos.

Lembrando que as crianças e adolescentes de hoje serão os cidadãos de um futuro próximo, e cabe aos educadores torná-los críticos, participativos em meio à sociedade e ainda capazes de tomarem decisões importantes para melhorar o seu bairro, a sua cidade, o seu estado e seu país.

Nos dias de hoje o desenvolvimento de atividades lúdicas em sala de aula se torna um método de ensino indispensável para os professores, e isso se deve ao fato de o lúdico ser uma das formas encontradas para fazer com que os alunos se envolvam, assistam e participem das



aulas, não por obrigação, mas por interesse próprio. Este desejo acontece por que através da ludicidade os alunos são motivados a aprender.

Espera-se, com esta pesquisa, contribuir de maneira efetiva para que todos os educadores, até mesmo os que ainda estão em processo de formação, possam dar mais importância para a aplicação de métodos lúdicos em suas aulas como forma de cativar os alunos, colaborando na busca de um melhor entendimento da sociedade e do mundo que os cercam.

É dessa forma que nos tornarmos professores responsáveis pelo desenvolvimento e formação de cidadãos justos e conscientes.

## Referências

ANDRADE, Rozinei Pereira de; FACHINI, Margarida Peres. **O lúdico e as interações homem-natureza no ensino da geografia**. 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2131-8.pdf>. Acesso em: 06/06/2012.

BRONDANI, D. S; ORTIZ A. C. M. **Práticas lúdicas no ensino da geografia em escolas de ensino fundamental da cidade de Restinga Sêca-RS**. Conclusão de Curso (Monografia em Geografia) Restinga Sêca/RS, 2010.

CORRÊA, Roberto Lobato. Espaço, um Conceito-Chave de Geografia. In: CASTRO, Iná Elias de; GOMES, Paulo César da Costa; CORRÊA, Roberto Lobato (Orgs.). **Geografia – conceitos e temas**. 5 Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

FEIJÓ, Olavo Guimarães. **Corpo e movimento: Uma Psicologia para o Esporte**. Rio de Janeiro: Shape, 1992.

FURLAN, Sueli Angelo; SCARLATO, Francisco Capuano. Encontro Estadual de Geografia: **Anais... XXI Encontro Estadual de Geografia, Caxias do Sul, junho de 2001/ Associação Brasileira de Geógrafos; HEIDRICH, Álvaro Luiz; MEDEIROS, Rosa Maria Vieira. Ed. EDUCS, Caxias do Sul (Orgs.), 2002.**

KRAEMER, Maria Luiza. **Lendo, brincando e aprendendo**. Campinas: Ed. Autores Associados. 2007.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

LUDWIG, Rafael. **A educação lúdica como processo mediador de aprendizagem**. Cuiabá: Editora KCM, 2006.



NASCIMENTO, Leticia Bazzi. **O Lúdico no ensino de geografia:** Relato de Experiência. Conclusão de Curso (Monografia em Geografia) . Cáceres/MT, 2012.

SANTOS, Milton. **Metamorfoses do espaço habitado:** fundamentos Teórico e metodológico da geografia. São Paulo: Hucitec, 1988.

SANTOS. Santa Marli Pires dos. **Brincoteca:** A criança o adulto e o lúdico. 2 Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

SUESS, Rodrigo Capelle; SILVA, Alcinéia de Souza. A perspectiva decolonial e a (re)leitura dos conceitos geográficos no ensino de geografia. **Revista Geografia:** Ensino e Pesquisa, vol. 23, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/geografia/article/view/35469/html>. Acesso em: 10/08/2020.

Recebido: 30/09/2020

Aprovado: 10/11/2020

Publicado: 31/12/2020