

---

## Uso lúdico da ciência cartográfica como estratégia para compreensão da teoria locacional

SILVA, Yasmin Varela<sup>1</sup>  
BELISIO, Alisson<sup>2</sup>  
THEMISTOCLES, Maria Rita<sup>3</sup>

---

Recebido (Received): 22/01/2026 Aceito (Accepted): 11/05/2026

Como citar este artigo: SILVA, Y. V.; BELISIO, A.; THEMISTOCLES, M.R. Uso lúdico da ciência cartográfica como estratégia para compreensão da teoria locacional. **Geoconexões online**. v.6. n.1, Edição Especial, p. 48-60, 2026 (Dossiê: As Cidades sob diferentes perspectivas).

**RESUMO:** O presente trabalho analisa o uso lúdico da ciência cartográfica como estratégia didático-pedagógica para a compreensão da teoria locacional no ensino de Geografia. O objetivo central consiste em investigar como um jogo de tabuleiro, fundamentado na Teoria dos Lugares Centrais, pode contribuir para o desenvolvimento do raciocínio geográfico, do pensamento espacial e da leitura crítica do espaço urbano. Metodologicamente, a pesquisa caracteriza-se como qualitativa e de natureza aplicada, sendo desenvolvida a partir de revisão bibliográfica sobre cartografia escolar, alfabetização cartográfica, jogos didáticos e teorias locacionais, além da elaboração de um recurso pedagógico baseado em um mapa cartográfico simplificado do município de Natal/RN. O jogo “Conexão e Influência” foi estruturado de modo a representar diferentes objetos urbanos, níveis de influência e redes espaciais, permitindo aos jogadores simular processos de hierarquização, centralidade e articulação territorial. Os resultados indicam que a proposta lúdica favorece a compreensão das relações espaciais, da interdependência entre os elementos urbanos e da formação de redes e áreas de influência, além de estimular habilidades cartográficas como orientação, localização e interpretação de mapas. Conclui-se que o uso planejado de jogos cartográficos constitui uma estratégia eficaz para aproximar conceitos teóricos da realidade vivida pelos estudantes, promovendo uma aprendizagem mais significativa e crítica no ensino de Geografia.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cartografia escolar; Jogos didáticos; Pensamento espacial; Espaço urbano.

---

<sup>1</sup> Graduanda em Geografia, membro do Núcleo de Estudos sobre a Crise Climática,. E-mail: [yasmin.varela.710@ufrn.edu.br](mailto:yasmin.varela.710@ufrn.edu.br) Orcid: <https://orcid.org/0009-0007-5965-4884>

<sup>2</sup> Graduando em Geografia. E-mail: [alisson.belisio.093@ufrn.edu.br](mailto:alisson.belisio.093@ufrn.edu.br) Orcid: <https://orcid.org/0009-0000-9390-1550>

<sup>3</sup> Graduando em Geografia. E-mail: [maria.themistocles.103@ufrn.edu.br](mailto:maria.themistocles.103@ufrn.edu.br) Orcid: <https://orcid.org/0009-0008-0078-9220>

## THE PLAYFUL USO OF CARTOGRAPHIC SCIENCE AS A STRATEGY FOR UNDERSTANDING LOCATION THEORY

**ABSTRACT:** The present study analyzes the playful use of cartographic science as a didactic-pedagogical strategy for understanding location theory in Geography teaching. The main objective is to investigate how a board game, based on Central Place Theory, can contribute to the development of geographic reasoning, spatial thinking, and the critical reading of urban space. Methodologically, the research is characterized as qualitative and applied in nature, developed through a bibliographic review on school cartography, cartographic literacy, educational games, and location theories, in addition to the creation of a pedagogical resource based on a simplified cartographic map of the municipality of Natal/RN. The game “Connection and Influence” was structured to represent different urban elements, levels of influence, and spatial networks, allowing players to simulate processes of hierarchy, centrality, and territorial articulation. The results indicate that the playful approach enhances the understanding of spatial relationships, the interdependence among urban elements, and the formation of networks and areas of influence, while also stimulating cartographic skills such as orientation, location, and map interpretation. It is concluded that the planned use of cartographic games constitutes an effective strategy to bring theoretical concepts closer to the lived reality of students, promoting more meaningful and critical learning in Geography teaching.

**KEYWORDS:** School cartography; Educational games; Spatial thinking; Urban space.

---

### Introdução

A compreensão da linguagem cartográfica desempenha um papel essencial na construção do conhecimento em Geografia e em outras áreas do saber escolar. A partir desse entendimento, os estudantes tornam-se capazes de interpretar de forma mais crítica e precisa a organização do espaço geográfico e as dinâmicas que se manifestam em seu cotidiano (Mendes, 2009, p. 5).

A ciência cartográfica vai além da simples orientação espacial baseada nos pontos cardeais, como norte, sul, leste e oeste. Sua importância reside na possibilidade de compreender, de forma mais ampla, as relações espaciais que organizam o espaço geográfico, permitindo interpretar as conexões, interações e transformações que ocorrem entre os diferentes lugares. Nesse sentido, a Cartografia, enquanto linguagem própria da

Geografia, oferece instrumentos para analisar, representar e interpretar o espaço geográfico a partir de conceitos essenciais, como localização, orientação, escala e distância. De acordo com Callai (2023), o mapa não deve ser visto apenas como um recurso técnico, mas como uma linguagem que contribui para a leitura do mundo e para a compreensão das dinâmicas socioespaciais que constituem a realidade.

Segundo Campos (2007), a Cartografia representa um importante ramo do grafismo, uma vez que permite representar, interpretar e analisar ideias, formas e relações espaciais, sociais, econômicas e culturais por meio de representações bidimensionais e tridimensionais. Em uma abordagem mais ampla, a Cartografia abrange todas as atividades vinculadas à representação do espaço e ao uso de mapas, ultrapassando a mera elaboração cartográfica. Nesse contexto, inserem-se o desenvolvimento das capacidades de leitura e interpretação de mapas, os estudos sobre a história da Cartografia, a organização de acervos cartográficos, bem como a coleta, análise e manipulação de dados voltados à produção de mapas, plantas e atlas. Na atualidade, esse campo também incorpora os avanços dos Sistemas de Informações Geográficas e das técnicas de geoprocessamento, ampliando consideravelmente suas possibilidades de análise e aplicação, conforme destaca Reis (2019).

A compreensão dos fundamentos da Cartografia configura-se como um aspecto essencial da alfabetização cartográfica, uma vez que envolve o domínio de conceitos indispensáveis para a leitura, interpretação e análise de mapas. Para Passini (2006), a alfabetização cartográfica ocorre de maneira gradual, possibilitando ao sujeito desenvolver competências relacionadas à localização, orientação e compreensão de representações espaciais progressivamente mais complexas. Nessa mesma perspectiva, Castellar (2011) ressalta que o ensino da Cartografia deve promover a autonomia dos estudantes, estimulando uma leitura crítica e significativa dos mapas, para além de uma utilização apenas ilustrativa ou decorativa da linguagem cartográfica.

Nesse contexto, a teoria locacional apresenta-se como um importante campo de estudo da Geografia, ao procurar compreender de que maneira os fenômenos se distribuem no espaço e quais fatores condicionam sua organização espacial, conforme discutido por Christaller (1966). A análise da localização absoluta e relativa, das distâncias, das conexões e das interações espaciais constitui um dos principais fundamentos da análise locacional. Para Duarte (2017), o desenvolvimento do pensamento espacial é indispensável para a interpretação dessas relações, enquanto Richter (2011; 2022) destaca que a cartografia escolar desempenha papel fundamental na construção do raciocínio geográfico, ao articular localização, representação e análise do espaço geográfico.

A articulação entre Cartografia e teoria locacional possibilita uma compreensão mais abrangente do espaço geográfico, uma vez que os mapas deixam de representar apenas a localização dos fenômenos e passam a contribuir para a interpretação das causas, dinâmicas e implicações associadas às suas distribuições espaciais. Essa integração teórica permite compreender o espaço como resultado de relações, interações, hierarquias e estratégias territoriais, conforme destacam Callai (2023) e Richter (2022). Desse modo, a análise locacional ultrapassa uma perspectiva meramente técnica e contribui para o desenvolvimento de um pensamento geográfico mais crítico, analítico e reflexivo.

Diante desse contexto, o presente trabalho tem como objetivo analisar o uso lúdico da ciência cartográfica, por meio de um jogo de tabuleiro, como estratégia didático-pedagógica para a compreensão da teoria locacional. Busca-se articular conceitos da cartografia escolar com a teoria dos lugares centrais, identificar fatores locacionais presentes no espaço urbano de Natal/RN e elaborar um recurso didático que contribua para a leitura crítica do espaço geográfico, fortalecendo o processo de ensino e aprendizagem em Geografia.

### **Procedimentos metodológicos**

A pesquisa caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa e de natureza aplicada, direcionado à elaboração e utilização de um recurso didático-pedagógico voltado ao ensino de Cartografia. O percurso metodológico iniciou-se com uma pesquisa bibliográfica, cuja finalidade foi fornecer embasamento teórico para a construção do jogo de tabuleiro. Para isso, foram analisadas obras e artigos relacionados à cartografia escolar, ao uso de jogos didáticos no ensino de Geografia e à Teoria dos Lugares Centrais desenvolvida por Christaller. Essa etapa possibilitou a definição dos principais conceitos cartográficos e locacionais abordados no jogo, entre eles hierarquia urbana, áreas de influência, centralidade, alcance dos serviços e acessibilidade (Christaller, 1966; Passini, 2006; Castellar, 2006).

Com base nessa revisão bibliográfica, estabeleceu-se uma articulação entre os conteúdos teóricos e a proposta lúdica, garantindo coerência entre o referencial teórico adotado e o recurso pedagógico desenvolvido. A elaboração do jogo ocorreu em duas etapas, 1) foram selecionados os fatores locacionais a partir da análise das demandas e dos níveis de influência presentes na cidade de Natal/RN, considerando aspectos como a organização da rede urbana, a concentração de serviços, a acessibilidade, o mercado consumidor e a hierarquia dos equipamentos urbanos, elementos diretamente relacionados à Teoria dos Lugares Centrais. Essa escolha buscou aproximar os conteúdos teóricos da realidade cotidiana dos estudantes, conforme defende Callai (2012), ao destacar o espaço vivido como

fundamento para a aprendizagem geográfica. II) realizou-se a confecção do recurso didático. O jogo de tabuleiro foi desenvolvido a partir de um mapa cartográfico do município de Natal/RN, adaptado para fins pedagógicos e estruturado com base nos fatores locais previamente definidos. A organização do jogo e sua metodologia foram planejadas considerando as diferentes possibilidades de influência que cada fator local exerce sobre a dinâmica espacial.

## **Resultados e discussões**

### **Jogos como ferramenta didática**

Os jogos podem ser incorporados ao processo de ensino e aprendizagem como estratégias capazes de contribuir para a construção do conhecimento pelos estudantes, ao mesmo tempo em que favorecem o desenvolvimento de habilidades de forma dinâmica e prazerosa. Nesse sentido, configuram-se como importantes instrumentos de mediação pedagógica, podendo ser utilizados não como o único meio de aprendizagem, mas como recursos de apoio que estimulam o interesse, a participação e a motivação dos alunos no processo educativo. Conforme destaca Breda (2013), os jogos possuem potencial para despertar nos estudantes o interesse e a vontade de aprender, tornando a aprendizagem mais significativa e interativa.

Assim como afirma Silva (2006),

[...] o jogo confere ao aluno um papel ativo na construção dos novos conhecimentos, pois permite a interação com o objeto a ser conhecido incentivando a troca de coordenação de idéias e hipóteses diferentes, além de propiciar conflitos, desequilíbrios e a construção de novos conhecimentos fazendo com que o aluno aprenda o fazer, o relacionar, o constatar, o comparar, o construir e o questionar (Silva, 2006, p. 143).

Para o educador, o jogo também assume grande importância, pois pode ser utilizado como recurso didático capaz de auxiliar no processo de ensino, especialmente na abordagem de conteúdos considerados complexos ou de difícil compreensão. Nessa perspectiva, o jogo não substitui o ensino formal dos conteúdos, mas atua como instrumento de apoio pedagógico, favorecendo a mediação do conhecimento e tornando a aprendizagem mais dinâmica e acessível aos estudantes. Conforme destaca Moratori (2003, p. 12), “considera-se que o jogo, em seu aspecto pedagógico, se apresenta produtivo ao professor que busca nele um aspecto instrumentador e, portanto, facilitador da aprendizagem muitas vezes de difícil assimilação”.

De acordo com Moratori (2003, p. 12), o jogo, quando compreendido em sua dimensão pedagógica, configura-se como um recurso produtivo para o professor, ao desempenhar uma função instrumental que favorece a aprendizagem, sobretudo de conteúdos considerados de difícil assimilação. Nessa perspectiva, cabe ao docente selecionar de maneira criteriosa os conteúdos que serão trabalhados por meio das atividades lúdicas, adequando-os às ideias, às capacidades e às potencialidades dos estudantes, de modo a tornar o processo de ensino e aprendizagem mais significativo e efetivo.

Diante da relevância que as atividades lúdicas podem assumir no processo de ensino e aprendizagem, torna-se essencial que sua utilização em sala de aula seja realizada de forma consciente, crítica e planejada. É importante evitar que o jogo seja reduzido a uma atividade meramente recreativa ou que incentive práticas de competitividade negativa entre os estudantes. Nesse sentido, a competição deve ocorrer de maneira equilibrada e saudável, de modo que os alunos não sejam motivados apenas pela superação de desafios, mas também pela construção e consolidação do conhecimento, contribuindo para seu desenvolvimento integral. Conforme Breda (2013), o uso pedagógico dos jogos deve priorizar experiências que favoreçam a aprendizagem significativa e o desenvolvimento das capacidades cognitivas e sociais dos estudantes.

### **Cartografia como ferramenta lúdica diante as teorias geográficas**

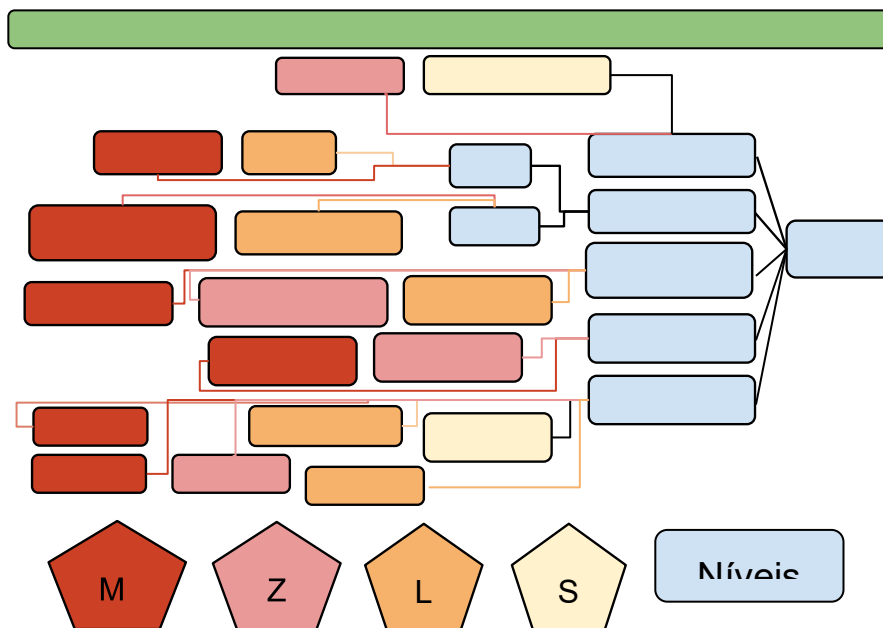
Diante das necessidades de compreensão de determinadas teorias geográficas e das possibilidades proporcionadas pelo uso de jogos no contexto educacional, compreende-se que as práticas lúdicas podem contribuir de maneira significativa para o ensino de Geografia. Isso ocorre porque, durante o ato de jogar, os estudantes têm a oportunidade de vivenciar processos, acontecimentos e transformações espaciais, compreendendo dinâmicas como crescimento, declínio, estabilização de fenômenos, evolução das paisagens e formação das primeiras cidades. Tal experiência favorece a reconstrução gradual de diferentes situações e contextos, permitindo que o aluno participe ativamente da construção do próprio conhecimento. Esse processo possibilita ao estudante atuar como sujeito ativo e criador de sua aprendizagem, tornando o ensino mais dinâmico, participativo e significativo.

Desse modo, o jogo, enquanto recurso didático no ensino de Geografia, contribui para que os estudantes articulem teoria e prática, favorecendo o desenvolvimento do raciocínio geográfico e a construção de uma educação geográfica mais significativa e efetiva. Trata-se de um instrumento capaz de despertar a atenção e o interesse dos alunos de forma

espontânea, facilitando o processo de ensino e aprendizagem e auxiliando no desenvolvimento de habilidades como orientação, localização, representação cartográfica e leitura de mapas, de acordo com a proposta pedagógica adotada pelo professor. Conforme destaca Duarte (2017), os jogos didáticos podem potencializar a aprendizagem ao tornar os conteúdos mais dinâmicos, interativos e próximos da realidade dos estudantes. Nessa perspectiva, apresenta-se, a seguir, a proposta e o processo de elaboração de um jogo didático voltado ao desenvolvimento e aprimoramento das noções cartográficas dos alunos, com ênfase nos conteúdos relacionados às teorias locacionais.

O jogo “Conexão e Influência” foi concebido como um recurso didático com o objetivo de possibilitar a compreensão da Teoria dos Lugares Centrais e da hierarquia dos objetos urbanos a partir de uma abordagem lúdica e estratégica (figura 1). Destinado a dois ou mais jogadores, o jogo simula a atuação de agentes urbanos que buscam expandir sua área de influência no espaço municipal por meio da aquisição, articulação e gestão de diferentes equipamentos e infraestruturas da cidade.

Figura 1: Estrutura geral do jogo

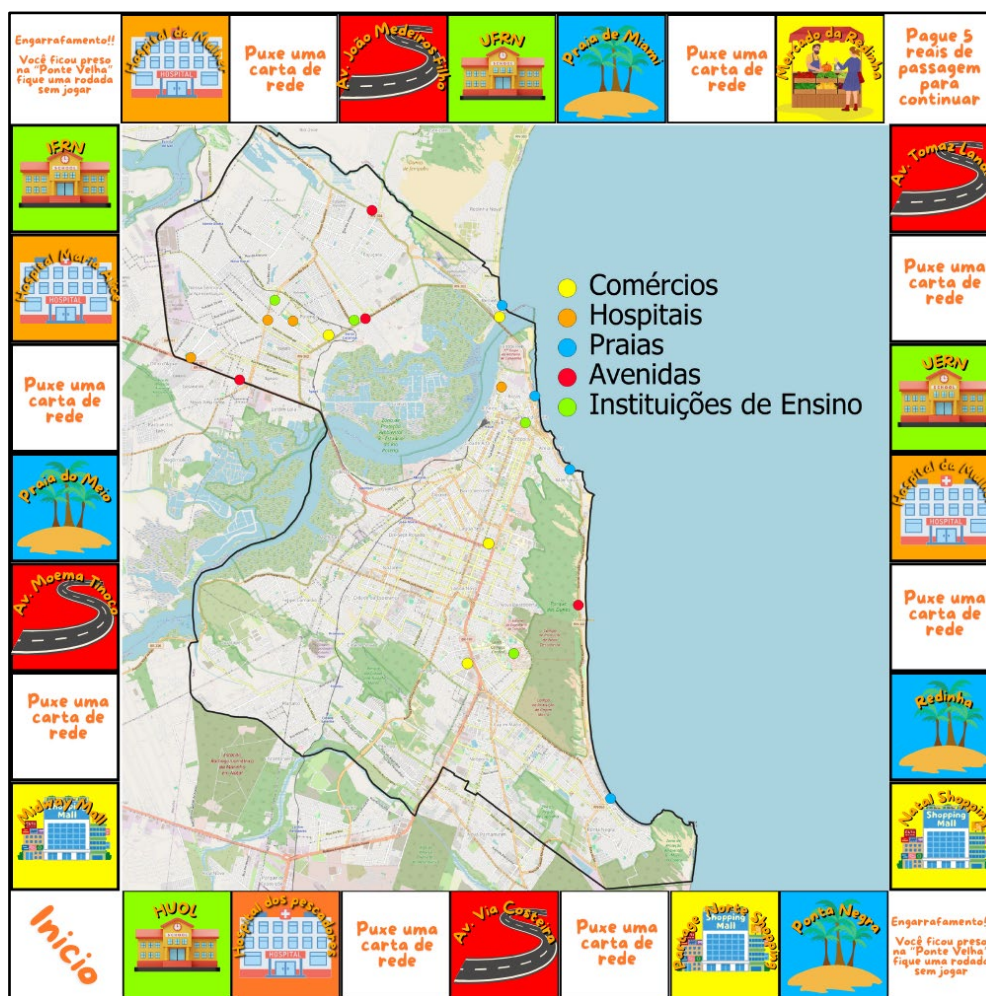


Fonte: Autores (2025)

O tabuleiro (figura 2) é estruturado a partir de um mapa cartográfico simplificado do município, organizado em um percurso fechado, no qual as casas representam distintos objetos urbanos. Esses objetos estão distribuídos em categorias como infraestrutura urbana, comércio, serviços, produção, educação e uso coletivo cultural e de lazer. Cada categoria é

identificada por cores ou símbolos específicos, permitindo ao jogador reconhecer conjuntos e estabelecer estratégias semelhantes às adotadas em jogos de negociação territorial. As avenidas e pontes representam a infraestrutura urbana; mercados públicos e shoppings compõem o comércio; hospitais e unidades de saúde integram os serviços; instituições como IFs, UFRN e UERN representam o setor educacional; fábricas correspondem à produção; enquanto praias, parques e equipamentos culturais configuram o uso coletivo.

Figura 2: Recurso didático elaborado



Fonte: Autores (2025)

A dinâmica do jogo ocorre a partir do lançamento de dados, que determina o deslocamento dos jogadores pelo tabuleiro. Ao cair em uma casa correspondente a um objeto urbano, o jogador pode optar por adquiri-lo, desde que disponha de recursos financeiros iniciais, estabelecidos no começo da partida. Ao conquistar um objeto, o jogador passa a exercer influência em nível setorial. A ampliação dessa influência acontece conforme a

aquisição de outros objetos do mesmo tipo: ao obter dois equipamentos semelhantes, a influência se expande para o nível local; com três ou mais, alcança o nível zonal; e, ao completar conjuntos estratégicos associados à infraestrutura urbana, pode atingir o nível de influência municipal. Assim, a simples acumulação de objetos não garante o avanço automático, sendo necessária a articulação funcional entre eles.

Um dos principais diferenciais do jogo está na exigência de correlação entre os objetos urbanos. Equipamentos comerciais, como mercados públicos e shoppings, dependem da presença de vias estruturantes para ampliar sua área de influência, simulando a importância da acessibilidade e do fluxo de pessoas. Da mesma forma, instituições de ensino e serviços de saúde necessitam de infraestrutura e centralidade urbana para alcançar níveis mais elevados de influência, enquanto as fábricas exigem conexão logística e proximidade com mercados consumidores. Os espaços de lazer e cultura ampliam sua relevância quando associados à mobilidade urbana e à concentração populacional. Essa lógica reforça a compreensão da interdependência entre os elementos que estruturam o espaço urbano.

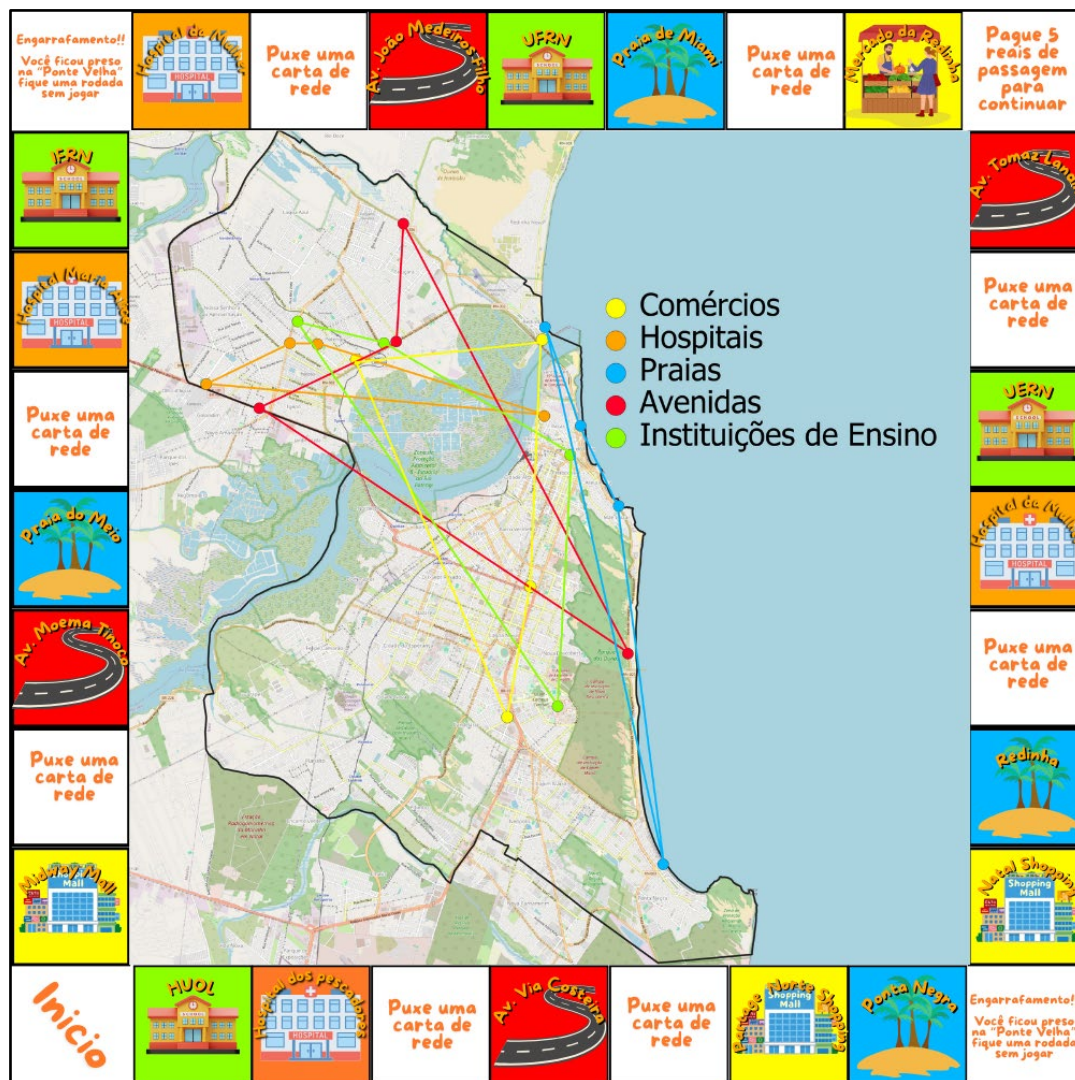
Quando um jogador cai em uma casa que já possui proprietário, deve pagar uma taxa de uso, cujo valor varia de acordo com o nível de influência exercido naquele local. Quanto maior a influência, maior é a taxa, representando o aumento da centralidade e da importância do lugar na rede urbana. Além disso, o jogo pode contar com cartas de eventos que introduzem dinâmicas urbanas como investimentos públicos, expansão territorial, crises econômicas ou melhorias na infraestrutura, tornando a partida mais dinâmica e aproximando-a das transformações reais do espaço geográfico.

O objetivo final do jogo é alcançar a influência municipal, resultado da articulação equilibrada entre diferentes categorias de objetos urbanos e da consolidação de uma rede hierarquizada de centralidades. Dessa forma, o “Conexão e Influência” possibilita ao aluno compreender, de maneira prática e participativa, como os objetos urbanos se organizam, se relacionam e estruturam o espaço, contribuindo para o desenvolvimento do raciocínio geográfico e para uma aprendizagem significativa das teorias locacionais.

A lógica dos níveis de influência no jogo “Conexão e Influência” está associada à formação de redes (figura 3) espaciais no tabuleiro, em consonância com os princípios da Teoria dos Lugares Centrais. Cada objeto urbano adquirido pelo jogador representa um nó da rede, cuja influência inicial é restrita ao entorno imediato, configurando o nível setorial. À medida que outros objetos do mesmo tipo ou de categorias complementares são incorporados, esses nós passam a se conectar, formando redes locais que simbolizam o aumento dos fluxos de pessoas, mercadorias, serviços e informações. Com o fortalecimento

dessas conexões, a rede se expande para a escala zonal, indicando uma área de influência mais ampla e estruturada.

Figura 3: Exemplo da dinâmica do jogo



Fontes: Autores (2025)

O nível de influência municipal é alcançado quando o jogador consegue integrar diferentes redes setoriais em um sistema articulado, no qual comércio, serviços, infraestrutura, produção e uso coletivo passam a funcionar de maneira interdependente. Nesse processo, avenidas e pontes assumem papel fundamental como elementos de conexão, permitindo a integração das redes e o fortalecimento da hierarquia urbana. Assim, os níveis de influência não representam etapas isoladas, mas o resultado da densidade e da qualidade das conexões

estabelecidas no tabuleiro, possibilitando ao aluno compreender, de forma concreta, a organização, a expansão e a hierarquização das redes urbanas no espaço geográfico.

### **Considerações finais**

O presente trabalho teve como objetivo analisar o uso lúdico da ciência cartográfica como estratégia didático-pedagógica para a compreensão da teoria locacional, por meio da elaboração de um jogo de tabuleiro fundamentado na Teoria dos Lugares Centrais. Ao longo do estudo, buscou-se articular os pressupostos da cartografia escolar, do pensamento espacial e das teorias locacionais, demonstrando que o ensino de Geografia pode ser potencializado a partir de metodologias que integrem teoria, prática e ludicidade. Os resultados evidenciam que a utilização do jogo “Conexão e Influência” possibilita aos estudantes uma compreensão mais significativa das relações espaciais, ao permitir a visualização da hierarquia dos objetos urbanos, da formação de redes e das áreas de influência no espaço geográfico. A dinâmica do jogo favorece o desenvolvimento de habilidades cartográficas, como orientação, localização, leitura e interpretação de mapas, além de estimular o raciocínio geográfico e o pensamento crítico, ao exigir a articulação entre diferentes elementos da cidade. Dessa forma, o aluno deixa de ser apenas um receptor de conteúdos e passa a atuar como sujeito ativo na construção do conhecimento.

Conclui-se que o uso lúdico da cartografia, quando planejado de forma consciente e fundamentado teoricamente, constitui uma estratégia eficaz para o ensino da Geografia, especialmente no que se refere à compreensão das teorias locacionais. O jogo didático mostrou-se um recurso capaz de aproximar os conceitos geográficos da realidade vivida pelos estudantes, promovendo uma aprendizagem mais contextualizada e significativa. Por fim, destaca-se a importância de novas pesquisas e aplicações em sala de aula que explorem o potencial dos jogos e de outros recursos lúdicos no ensino de Geografia, ampliando as possibilidades metodológicas e contribuindo para uma educação geográfica mais crítica e reflexiva.

### **REFERÊNCIAS**

ALMEIDA, Rosângela Doin de; PASSINI, Elza Yasuko. O espaço geográfico: ensino e representação. 12. ed. São Paulo: Contexto, 2002.

ALMEIDA, Rosângela Aparecida; PASSINI, Elza Yahyaoui. Cartografia digital no ensino de Geografia. In: CASTELLAR, Sonia Regina (org.). Cartografia para a educação básica. São Paulo: Contexto, 2011. p. 85-100.

BANDEIRA, Denise. Materiais didáticos. Curitiba: IESDE, 2009.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: Base Nacional Comum Curricular . Acesso em: 20 abr. 2025.

BREDA, Thiara Vichiato. O uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem na Geografia escolar. 2013. Dissertação (Mestrado em Ensino e História das Ciências da Terra) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2013.

BREDA, Thiara Vichiato. Jogando com a Geografia: possibilidades para um ensino divertido. Giramundo: Revista de Geografia do Colégio Pedro II, Rio de Janeiro, v. 5, n. 9, p. 55-63, 2018.

BROECK, Jan O. M. Iniciação ao estudo da Geografia. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1972.

CALLAI, Helena Copetti. Aprendendo a ler o mundo: a Geografia nos anos iniciais do ensino fundamental. Cadernos CEDES, Campinas, v. 25, n. 66, p. 227-247, 2005.

CALLAI, Helena Copetti. O estudo do município ou a Geografia nas séries iniciais. In: CASTROGIOVANNI, Antônio Carlos et al. Geografia em sala de aula: práticas e reflexões. 4. ed. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2003. p. 77-82.

CALLAI, Helena Copetti. Educação geográfica: reflexão e prática. Ijuí: Unijuí, 2011.

CALLAI, Helena Copetti. Geografia, escola e construção do conhecimento. 8. ed. Campinas: Papyrus, 2012.

CALLAI, Helena Copetti. A criança pode ser estímulo a uma cidade inclusiva? In: SCHONARDIE, Elenise Felzke; BEDIN, Gilmar Antônio (org.). Os descaminhos da igualdade: direito à cidade, desigualdades e inclusão social. Porto Alegre: Editora Fi, 2022. p. 139-172.

CALLAI, Helena Copetti; CALLAI, Jaeme Luiz. Grupo, espaço e tempo nas séries iniciais. Espaços da Escola, Ijuí, v. 3, n. 11, p. 5-8, 1994.

CAMPOS, Antônio Carlos. Cartografia sistemática. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2007.

CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella. Currículo, educação geográfica e formação docente: desafios e perspectivas. Revista Tamoios, Rio de Janeiro, v. 2, n. 2, 2006.

CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella. A cartografia e a construção do conhecimento em contexto escolar. São Paulo: Contexto, 2011.

CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella (org.). Metodologias ativas: introdução. São Paulo: FTD, 2016.

CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella. Cartografia escolar e o pensamento espacial. In: ASCENÇÃO, Valéria de Oliveira Roque et al. (org.). Conhecimentos da Geografia. Belo Horizonte: IGC, 2017. p. 67-104.

CASTELLAR, Sonia Regina; CARVALHO, Anna Paula Uzêda de. Cartografia escolar: diferentes formas de pensar e ensinar. In: CASTELLAR, Sonia Regina (org.). Ensino de Geografia e cartografia escolar. São Paulo: Contexto, 2014. p. 13-34.

CHRISTALLER, Walter. Central places in Southern Germany. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1966.

CORRÊA, Roberto Lobato. Espaço: um conceito-chave da Geografia. In: CASTRO, Iná Elias de; GOMES, Paulo César da Costa; CORRÊA, Roberto Lobato (org.). Geografia: conceitos e temas. 2. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000. p. 15-47.

DUARTE, Ronaldo Goulart. A cartografia escolar e o pensamento (geo)espacial. In: ASCENÇÃO, Valéria de Oliveira Roque et al. (org.). Conhecimentos da Geografia. Belo Horizonte: IGC, 2017. p. 28-52.

GIRARDI, Gisele. Cartografia geográfica. 2003. Tese (Doutorado em Geografia). São Paulo: Universidade de São Paulo, 2003.

HARLEY, John Brian. Desconstruindo o mapa. In: COSGROVE, Denis; DANIELS, Stephen (org.). A representação do espaço. Campinas: Papirus, 1994. p. 107-148.

IBGE. Atlas geográfico escolar. Rio de Janeiro: IBGE, 2023.

MORATORI, Patrick Barbosa. Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino-aprendizagem? Disponível em:

[http://www.nce.ufrj.br/ginape/publicacoes/trabalhos/t\\_2003/t\\_2003\\_patrick\\_barbosa\\_moratori.pdf](http://www.nce.ufrj.br/ginape/publicacoes/trabalhos/t_2003/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf).

Acesso em: 28 dez. 2025.

PASSINI, Elza Yahyaoui. Mapas: por que e para quê? São Paulo: Contexto, 2006.

REIS, Isabella Cavalcanti dos; GRANHA, Gustavo Souto Perdigão. A cartografia escolar: uma análise dos métodos e abordagens de ensino e sua deficiência na formação de professores. In: ENCONTRO NACIONAL DE PRÁTICA DE ENSINO DE GEOGRAFIA, 14., 2019, Campinas. Políticas, linguagens e trajetórias. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2019.

RIOS, Rosângela Barbosa; MENDES, João Silva. Alfabetização cartográfica: práticas pedagógicas nas séries iniciais. Disponível em: [http://www.agb.org.br/XENPEG/artigos/GT/GT6/tc6%20\(8\).pdf](http://www.agb.org.br/XENPEG/artigos/GT/GT6/tc6%20(8).pdf). Acesso em: 28 dez. 2025.

SILVA, Luiz Gustavo. Jogos e situações-problema na construção das noções espaciais. In: CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella (org.). Educação geográfica: teorias e práticas docentes. São Paulo: Contexto, 2006. p. 133-150.