



EDUCAÇÃO PATRIMONIAL E MANIFESTAÇÕES CULTURAIS: Perspectivas Para o Ensino de Geografia e Valorização da Identidade Regional Nordestina

José Carlos CABRAL ¹

Antony Lucas de SOUZA ²

Brenda Shayenne Silva dos SANTOS ³

Izabelly Alves LOPES ⁴

José Lidemberg Lopes de SOUSA ⁵

RESUMO

O presente relato de experiência foi desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) e teve como objetivo articular o ensino de Geografia à valorização do patrimônio material e imaterial do Nordeste brasileiro, promovendo o fortalecimento da identidade sociocultural dos estudantes. A atividade foi realizada com uma turma do 7º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal João Costa de Oliveira, em União dos Palmares – AL, por meio da proposta pedagógica “Trilha do Patrimônio Nordestino”. Metodologicamente, a ação baseou-se em metodologias ativas, com ênfase na ludicidade, na produção de jogos educativos e na educação patrimonial como instrumentos para potencializar a aprendizagem significativa. O trabalho foi estruturado em etapas que incluíram aulas expositivas dialogadas sobre patrimônio cultural, exploração de exemplos de patrimônios materiais, como cidades históricas e igrejas barrocas, e imateriais, como manifestações musicais, culinária típica e expressões linguísticas. Em seguida, os alunos foram organizados em grupos para produzir jogos com materiais recicláveis, que abordaram conteúdos geográficos, históricos e culturais da região. Os resultados demonstraram elevado engajamento, criatividade e autonomia dos estudantes, além do desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais, como trabalho em equipe, oralidade e senso de pertencimento cultural. Observou-se que a vivência prática do patrimônio regional despertou nos alunos o reconhecimento da cultura local como parte de sua própria história, fortalecendo vínculos identitários e promovendo uma aprendizagem contextualizada e crítica. A experiência também proporcionou aos licenciandos do PIBID a oportunidade de vivenciar o planejamento e a aplicação de práticas pedagógicas inovadoras, contribuindo para sua formação docente inicial. Conclui-se que a integração entre metodologias ativas, ludicidade e educação patrimonial constitui uma estratégia eficaz para tornar o ensino de Geografia mais inclusivo, participativo e conectado à realidade sociocultural dos alunos.

Palavras-chave: Educação patrimonial, Ensino de Geografia, Metodologias ativas, Ludicidade, Identidade cultural.

¹ Graduando do Curso de Geografia da Universidade Estadual de Alagoas – UNEAL, jose.cabral.2023@alunos.uneal.edu.br;

² Graduando do Curso de Geografia da Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL, antony.souza.2021@alunos.uneal.edu.br;

³ Graduanda do Curso de Geografia da Universidade Estadual de Alagoas – UNEA, brenda.santos.2021@alunos.uneal.edu.br;

⁴ Licenciada em Geografia pela Universidade Estadual de Alagoas – UNEAL, Professora Supervisora do PIBID, izabelly.lopes@uneal.edu.br;

⁵ Professor orientador: Prof. Dr. do Curso de Geografia e Coordenador do NID/Geografia da Universidade Estadual de Alagoas – UNEAL, lidemberg.lopes@uneal.edu.br.



INTRODUÇÃO

A formação inicial de professores demanda não apenas o domínio de saberes teóricos e técnicos, mas sobretudo a vivência prática da docência em contextos reais, marcados por desafios pedagógicos, sociais e culturais diversos. Nesse sentido, o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) representa uma oportunidade valiosa de aproximação entre a universidade e a escola pública, favorecendo o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras e o amadurecimento profissional dos licenciandos. Este relato apresenta a experiência vivenciada na Escola Municipal João Costa de Oliveira, situada no município de União dos Palmares – AL, por meio da atividade pedagógica intitulada “Trilha do Patrimônio Nordestino”, desenvolvida com estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental. A proposta teve como foco a articulação entre conteúdo da Geografia escolar, manifestações culturais e educação patrimonial, com o objetivo de promover o reconhecimento e a valorização da identidade sociocultural nordestina.

A atividade partiu da compreensão de que o ensino de Geografia deve ultrapassar a simples memorização de conteúdos, promovendo uma aprendizagem contextualizada, crítica e significativa. A proposta baseou-se na produção de jogos educativos com materiais recicláveis, concebidos e construídos pelos próprios alunos, a partir de conceitos geográficos relacionados ao patrimônio material e imaterial da Região Nordeste. Nesse processo, foram mobilizados conhecimentos sobre cidades históricas, elementos da arquitetura religiosa, culinária típica, manifestações musicais, festas populares e aspectos linguísticos regionais. Essa abordagem lúdica, além de facilitar a assimilação dos conteúdos, despertou o interesse e o engajamento dos estudantes, promovendo o protagonismo estudantil e o fortalecimento da identidade cultural.

O referencial teórico que fundamenta esta experiência dialoga com autores que defendem a importância das metodologias ativas e da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem. Vesentini (1985), por exemplo, destaca a necessidade de uma Geografia crítica, voltada à análise da realidade e à construção coletiva de saberes, rompendo com práticas pedagógicas meramente expositivas. Nessa mesma direção, Andrade e Machado (2021) argumentam que os jogos didáticos no ensino de Geografia contribuem significativamente para o desenvolvimento de competências e habilidades, ao possibilitarem a experimentação, a criatividade e a resolução de problemas em contextos lúdicos. A produção





dos jogos educativos na atividade “Trilha do Patrimônio Nordestino” materializa esses pressupostos ao estimular a participação ativa dos alunos na construção do conhecimento.

Além disso, a atividade teve forte base na educação patrimonial, compreendida como um processo de valorização da memória coletiva e de formação de identidades. Conforme propõe Scifoni (2022), a educação patrimonial deve ir além da contemplação dos bens consagrados, valorizando o patrimônio do cotidiano e promovendo práticas educativas que envolvam os sujeitos sociais de maneira ativa e crítica. Ao trabalhar com elementos culturais presentes na vida dos próprios estudantes, como comidas típicas, músicas, linguagens e expressões populares, a atividade permitiu que eles se reconhecessem como parte integrante desse patrimônio, fortalecendo o sentimento de pertencimento e valorização da própria cultura.

Outro aspecto fundamental dessa proposta foi a preocupação com a inclusão e a diversidade. O uso de jogos educativos demonstrou-se um recurso eficaz para promover a participação de todos os alunos, inclusive daqueles que, em contextos tradicionais, apresentam dificuldades de aprendizagem ou timidez. Sampaio e Alves (2019) destacam justamente essa potencialidade dos jogos no ensino de Geografia, ao afirmarem que eles são instrumentos importantes para a inclusão, possibilitando o desenvolvimento de múltiplas formas de expressão e aprendizagem. A observação direta durante a aplicação da atividade permitiu constatar o entusiasmo, a cooperação e a apropriação dos conteúdos por parte dos estudantes, que demonstraram autonomia, criatividade e responsabilidade coletiva.

A proposta também se sustenta nas análises de Tôrres et al. (2022), que reforçam o papel das metodologias ativas e dos jogos didáticos como estratégias de mediação do conhecimento geográfico. Os autores ressaltam que, ao permitir que os alunos construam significados a partir de suas próprias vivências e experiências, o ensino torna-se mais efetivo, favorecendo o pensamento crítico e a interdisciplinaridade. No caso da “Trilha do Patrimônio Nordestino”, foi justamente a articulação entre Geografia física, humana e cultural que possibilitou uma abordagem ampla e integrada do conteúdo, gerando aprendizagens mais duradouras e conectadas à realidade dos alunos.

Nesse mesmo sentido, Silva et al. (2021) reforçam a importância do uso de metodologias ativas, como o trabalho com charges, jogos e outros recursos lúdicos, para tornar o ensino de Geografia mais atrativo e conectado com as vivências dos estudantes. A escolha por uma proposta lúdica e culturalmente contextualizada na escola João Costa de Oliveira partiu da constatação de que as experiências pedagógicas mais significativas são aquelas que reconhecem o espaço vivido dos alunos como campo legítimo de produção de





saberes. Ao permitir que os estudantes construíssem seus próprios jogos com materiais simples e acessíveis, a atividade também se alinhou a princípios de sustentabilidade e criatividade, superando as limitações materiais da escola pública com soluções pedagógicas inovadoras.

Assim, esta introdução buscou apresentar os principais fundamentos teóricos e pedagógicos que nortearam a atividade aqui relatada, situando-a no contexto da formação docente inicial e da realidade da escola pública nordestina. A seguir, o relato de experiência detalhará as etapas de desenvolvimento da proposta, os produtos elaborados pelos alunos, os resultados observados em termos de aprendizagem e engajamento, e as reflexões críticas a partir dos desafios enfrentados. Espera-se, com isso, contribuir para o debate sobre o ensino de Geografia na educação básica, destacando o potencial das metodologias lúdicas e da valorização do patrimônio cultural como instrumentos de formação cidadã e emancipadora.

METODOLOGIA

O ensino de Geografia na Educação Básica exige práticas que superem métodos tradicionais, aproximando os conteúdos escolares da realidade dos alunos. Nesse contexto, este trabalho, realizado por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), teve como objetivo articular os conceitos de manifestações culturais e educação patrimonial no ensino de Geografia, com foco na valorização da Região Nordeste do Brasil. A atividade foi desenvolvida com uma turma do 7º ano na Escola Municipal João Costa de Oliveira, em União dos Palmares – AL, por meio da proposta “Trilha do Patrimônio Nordestino”. Baseada em metodologias ativas e nos princípios da educação patrimonial, a atividade buscou tornar os estudantes protagonistas no processo de aprendizagem. Inspirada em autores como Freire (1997), Fonseca (2005) e Andrade e Machado (2021), a proposta valorizou a pluralidade cultural, a identidade regional e o uso da ludicidade como ferramenta pedagógica.

Após aulas introdutórias sobre o patrimônio material e imaterial do Nordeste, os alunos participaram da “trilha”, uma dinâmica interativa dividida em seis estações temáticas, representando diferentes aspectos do patrimônio nordestino.

Com duração de cerca de 60 a 80 minutos, a atividade foi realizada na sala de aula, adaptada como espaço lúdico. Foram utilizados cartazes, imagens, objetos simbólicos e materiais de apoio. A trilha promoveu o reconhecimento da diversidade cultural, geográfica e





histórica do Nordeste, reforçando a importância da valorização do patrimônio regional no ensino de Geografia.

A atividade inicia-se com uma breve introdução da professora (10 minutos), explicando aos alunos o conceito de patrimônio, tanto material quanto imaterial. A professora destaca a importância da valorização cultural e apresenta de forma breve a diversidade do Nordeste, uma região rica em tradições, sabores, paisagens e manifestações culturais. Em seguida, ela explica o objetivo da trilha, que é aprender de maneira divertida e participativa sobre a riqueza patrimonial nordestina. Na sequência, ocorre a formação dos grupos (5 minutos). A turma é dividida em 4 a 6 grupos, e cada grupo recebe o nome de um estado do Nordeste (por exemplo: Grupo Ceará, Grupo Bahia, Grupo Pernambuco, etc.), incentivando desde já o reconhecimento dos estados da região.

Começa então A Trilha: Estações do Patrimônio (40 minutos), com 6 estações temáticas que funcionam como pontos de parada de uma trilha. Cada estação representa um tema ligado ao patrimônio nordestino e propõe um desafio:

- 1. Estação 1: Patrimônio Histórico:** Aborda cidades como Olinda, São Luís e Salvador. O desafio é montar um quebra-cabeça com a imagem de uma dessas cidades históricas.
- 2. Estação 2: Patrimônio Imaterial:** Traz manifestações como maracatu, frevo, forró e cordel. Os alunos ouvem um áudio e identificam a manifestação cultural; como bônus, podem recitar um trecho de cordel.
- 3. Estação 3: Saberes e Sabores:** Foca na culinária típica nordestina, como acarajé, baião de dois e carne de sol. O desafio é um jogo da memória ligando pratos aos seus estados de origem.
- 4. Estação 4: Arquitetura e Religiosidade:** Explora igrejas barrocas e festas religiosas, como a Festa do Bonfim e o São João. O grupo realiza uma cruzadinha ou quiz sobre locais sagrados e tradições.
- 5. Estação 5: Línguas e Expressões:** Enfatiza os regionalismos e sotaques. O desafio é um jogo de adivinhações com expressões nordestinas e seus significados.
- 6. Meio Ambiente e Paisagens:** Trata da caatinga, sertão, litoral e da Chapada Diamantina. Os alunos devem relacionar paisagens aos estados e localizá-las no mapa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A experiência relatada no presente trabalho foi realizada no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vivenciada na Escola Municipal João





Costa de Oliveira localizada no município de União dos Palmares – AL. Com o objetivo de articular conceitos de manifestações culturais e educação patrimonial no ensino de Geografia na educação básica, promovendo a valorização da Região Nordeste do Brasil e contribuindo para o fortalecimento da identidade sociocultural dos estudantes. A realização de uma atividade intitulada “Trilha do Patrimônio Nordestino” apresentou resultados expressivos tanto no engajamento dos estudantes quanto na construção de uma aprendizagem contextualizada e significativa.

A atividade foi realizada com a turma do 7º ano “D” do ensino fundamental da Escola João Costa de Oliveira, a atividade “Trilha do Patrimônio Nordestino” baseou-se na criação de jogos educativos utilizando materiais recicláveis, articulando conteúdos de geografia física, humana e cultural da Região Nordeste com elementos do patrimônio cultural. Essa abordagem lúdica buscou promover não apenas a assimilação de conteúdos curriculares, mas também o fortalecimento da identidade sociocultural dos alunos, ao proporcionar experiências concretas de valorização das manifestações culturais nordestinas.

Durante a execução da atividade, foi notável o envolvimento dos estudantes em todas as etapas, desde a pesquisa inicial até a apresentação final dos jogos produzidos. A construção dos jogos evidenciou criatividade, autonomia e capacidade de mobilizar conhecimentos prévios para transformá-los em atividades lúdicas significativas.

De início, a docente trabalhou em sala de aula os conceitos de “Patrimônio Material e Imaterial”, apresentando exemplos específicos do Nordeste brasileiro para tornar a explicação mais contextualizada e próxima da realidade dos alunos. Para abordar o patrimônio material, foram destacados os patrimônios históricos da região, como as cidades de Olinda (PE), Salvador (BA), São Luís (MA) e Piranhas (AL), conhecidas por sua relevância cultural e arquitetônica. Também se discutiu sobre a arquitetura religiosa como expressão de patrimônio material, exemplificada pela Igreja da Ordem Terceira de São Francisco, em Recife e Salvador, pela Basílica e Convento de Nossa Senhora do Carmo, em Recife, e pela Igreja de São Francisco de Chagas, em Serra Talhada (PE).

Em seguida, para tratar do patrimônio imaterial, a docente utilizou como exemplo a rica culinária nordestina, trazendo pratos emblemáticos como acarajé (BA), baião de dois (CE), carne de sol com macaxeira (RN), tapioca (PE) e sururu de capote (AL), além das comidas típicas das festas juninas, como pamonha, mungunzá, canjica, paçoca, arroz doce e cocada. A música também foi trabalhada como patrimônio imaterial, com destaque para manifestações tradicionais como o maracatu e o frevo (PE), o forró (CE, PB e RN), o axé e o samba de roda (BA), além do repente e da literatura de cordel (PB e PE). Foi trazido para





trabalhar o conteúdo as paisagens naturais e o meio ambiente, trabalhou-se como patrimônio imaterial a caatinga, sertão, litoral e da Chapada Diamantina, os alunos relacionaram as paisagens aos estados e localizaram elas em um mapa. Por fim, o regionalismo e os sotaques nordestinos foram apresentados como elementos de identidade e pertencimento, reforçando a diversidade cultural que caracteriza o patrimônio imaterial do Nordeste brasileiro.

Após as explicações da professora sobre o patrimônio Material e Imaterial, os alunos foram organizados em seis grupos e orientados a produzir jogos educativos com base nos conteúdos trabalhados. Utilizando materiais recicláveis e acessíveis, como cartolinas, tesouras, cola, imagens impressas e outros itens reutilizáveis, cada grupo criou um jogo que contemplasse aspectos físicos, humanos e culturais da Região Nordeste. Com esses materiais os alunos construíram dois Quebra-Cabeça com a imagem de cidades históricas, um jogo de adivinhações com expressões nordestinas e um jogo da memória com as comidas típicas. A proposta da atividade Trilha do Patrimônio Nordestino incentivou a criatividade, a pesquisa, o trabalho colaborativo e a construção autônoma do conhecimento dos alunos.

Após a realização e construção da atividade proposta cada grupo apresentou seu trabalho com clareza, explicando regras, objetivos e referências culturais, demonstrando domínio dos conteúdos e desenvolvendo competências como oralidade, cooperação e responsabilidade coletiva. As apresentações permitiram observar um notável engajamento dos estudantes, que demonstraram domínio dos temas abordados, além de entusiasmo e senso de responsabilidade coletiva. Por fim, a atividade foi encerrada com uma confraternização que incluiu uma mesa com comidas típicas da Região Nordeste, promovendo não apenas um momento de socialização e partilha entre os alunos, mas também a vivência concreta de elementos do patrimônio cultural, fortalecendo os vínculos com sua identidade regional.

Os resultados desta atividade dialogam com os pressupostos de Vesentini (1985), que defende uma geografia crítica voltada para a reflexão social e a construção coletiva de saberes, rompendo com práticas meramente expositivas. Além disso, corroboram as análises de Tôres et al. (2022), que destacam os jogos didáticos como instrumentos eficazes na promoção do pensamento crítico e da aprendizagem significativa em Geografia.

Os impactos observados transcenderam a dimensão cognitiva, alcançando o desenvolvimento socioemocional dos alunos. O trabalho em equipe e a vivência de elementos do patrimônio cultural, como comidas típicas e representações artísticas, despertaram orgulho e sentimento de pertencimento regional, fortalecendo vínculos com a identidade nordestina. Esse resultado reforça as discussões de Andrade e Machado (2021), que evidenciam o papel





das metodologias ativas e dos jogos na promoção de competências emocionais, sociais e cognitivas integradas, essenciais à formação cidadã.

Ao vivenciar a cultura local de forma prática, os estudantes passaram a reconhecer o patrimônio como parte de sua própria história, alinhando-se à perspectiva da educação patrimonial descrita por Scifoni (2022), que enfatiza a importância de deslocar o foco dos bens consagrados para o patrimônio do cotidiano e estimular práticas educativas que envolvam ativamente os sujeitos sociais na valorização e preservação da memória coletiva.

A experiência pedagógica também se mostrou eficaz no incentivo à inclusão e ao protagonismo estudantil. O caráter lúdico dos jogos permitiu que todos os alunos participassem, inclusive aqueles com maior timidez ou dificuldades de aprendizagem, criando um ambiente acolhedor e motivador. Essa observação converge com as conclusões de Sampaio e Alves (2019), que defendem o jogo como recurso pedagógico capaz de romper barreiras e promover engajamento em contextos de diversidade. Além disso, ao articular ludicidade e cultura regional, a prática reafirmou a relevância de abordagens que reconheçam o espaço vivido e a diversidade cultural como elementos centrais do ensino de Geografia, em consonância com Silva et al. (2021), que defendem o uso de metodologias ativas e recursos lúdicos para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e conectado à realidade sociocultural dos estudantes.

Apesar dos resultados positivos, a experiência também revelou desafios que podem subsidiar futuras ações. A limitação de recursos materiais impôs dificuldades à produção de jogos mais elaborados, exigindo criatividade para adaptação dos materiais disponíveis. O tempo destinado ao planejamento e à realização da atividade mostrou-se reduzido, limitando testes e aprimoramentos antes da apresentação final. Esses pontos, entretanto, não comprometeram os resultados obtidos, mas indicam a necessidade de aperfeiçoamento do planejamento em experiências posteriores.

Em síntese, a atividade desenvolvida atingiu plenamente seus objetivos. A proposta lúdica baseada na produção de jogos educativos não apenas promoveu a aprendizagem significativa dos conteúdos geográficos, mas também fortaleceu a identidade regional dos alunos, estimulou o pensamento crítico e contribuiu para a formação de sujeitos conscientes de sua cultura e história. Ao unir teoria e prática, conteúdo acadêmico e vivência cultural, a experiência demonstrou que metodologias ativas e recursos lúdicos são caminhos potentes para transformar a sala de aula em espaço de construção coletiva, inclusão e valorização do patrimônio cultural, reforçando o papel da Geografia escolar na formação integral e emancipadora do estudante.





CONSIDERAÇÕES FINAIS

X Encontro Nacional das Licenciaturas
IX Seminário Nacional do PIBID

A experiência desenvolvida por meio da atividade “Trilha do Patrimônio Nordestino” evidenciou o potencial das metodologias ativas e da ludicidade como estratégias pedagógicas para o ensino de Geografia na educação básica. Ao articular conteúdos geográficos com a valorização do patrimônio material e imaterial do Nordeste, a proposta proporcionou aos estudantes uma aprendizagem significativa, conectada ao seu espaço vivido e à sua identidade cultural.

Os resultados obtidos demonstraram que o ensino mediado por jogos educativos favorece o engajamento, a autonomia e a criatividade dos alunos, promovendo não apenas a assimilação de conteúdos curriculares, mas também o desenvolvimento de competências socioemocionais, como cooperação, oralidade e senso de pertencimento. Além disso, ao vivenciar práticas de educação patrimonial, os estudantes reconheceram o patrimônio cultural como parte integrante de sua própria história, fortalecendo vínculos com a comunidade e ampliando sua consciência sobre a importância da preservação da memória coletiva.

Do ponto de vista da formação docente inicial, a experiência possibilitou aos bolsistas do PIBID vivenciar o planejamento, a aplicação e a avaliação de uma prática pedagógica inovadora em contexto escolar real. Esse contato com a escola pública, mediado por desafios concretos e soluções criativas, contribuiu significativamente para o amadurecimento profissional, reforçando a importância da integração entre teoria e prática na licenciatura em Geografia.

Apesar do êxito da proposta, foram identificados desafios, como a limitação de recursos materiais e o tempo reduzido para planejamento e testagem dos jogos. Esses aspectos indicam a necessidade de aprimorar o cronograma das atividades e de investir em estratégias de baixo custo que mantenham o caráter lúdico e participativo da aprendizagem.

Em síntese, a experiência reforça que o ensino de Geografia deve ir além da transmissão de conteúdos, transformando-se em um processo crítico, participativo e contextualizado. Ao unir ludicidade, patrimônio cultural e metodologias ativas, a “Trilha do Patrimônio Nordestino” mostrou-se uma prática eficaz para promover inclusão, engajamento e construção de conhecimento, além de contribuir para a formação de estudantes e professores mais conscientes de seu papel na valorização da cultura e na preservação do patrimônio regional.





AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) pela oportunidade de aproximação entre a universidade e a escola pública, favorecendo a construção de práticas pedagógicas inovadoras e a formação docente inicial. Agradecemos também à Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL), pela oferta de suporte institucional e acompanhamento pedagógico, e à coordenação do PIBID de Geografia, pelo incentivo e orientação durante todas as etapas do projeto. Nosso reconhecimento se estende à Escola Municipal João Costa de Oliveira, que gentilmente abriu suas portas para a realização desta experiência, bem como à direção, coordenação pedagógica e a professora supervisora da escola, pelo apoio e colaboração. Por fim, registramos um agradecimento especial aos estudantes do 7º ano, protagonistas desta atividade, cujo entusiasmo, criatividade e engajamento foram fundamentais para o êxito da proposta.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Ana Karina Nogueira de; MACHADO, Maria Rita Ivo de Melo. **Jogos didáticos na construção do conhecimento geográfico: uma possibilidade para o desenvolvimento de competências e habilidades.** Revista Brasileira de Educação em Geografia, Recife, v.11, n.21, 2021. DOI: 10.46789/edugeo.v11i21.891. Disponível em: <https://revistaedugeo.com.br/revistaedugeo/article/view/891>. Acesso em: 29 jul. 2025.

ANDRADE, Marcela da Silva; MACHADO, Mônica Rangel. **Educação patrimonial, identidade cultural e ensino de Geografia: práticas educativas com base na ludicidade.** In: Anais do VII Congresso Nacional de Educação – EDUCERE, Curitiba, PUCPR, 2021. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br>. Acesso em: 01 ago. 2025.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1997.

FONSECA, Maria Cecília Londres. **Educação Patrimonial: fundamentos, políticas e práticas.** Brasília: IPHAN, 2005. Disponível em: https://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/educacao_patrimonial_fundamentos_politicas_e_praticas.pdf. Acesso em: 01 ago. 2025.





SAMPAIO, Ana Paula; ALVES, José Rodrigo. **Jogos didáticos e o ensino de Geografia: possibilidades e desafios em sala de aula**. Revista Geosaberes, Fortaleza, v. 10, n. 20, p. 24-39, jul./dez. 2019. DOI: <https://doi.org/10.26895/geosaberes.v10i20.851>.

SAMPAIO, Patrícia Marques; ALVES, Yara Neuma de Souza. **“Geografizando a paisagem”: o uso de jogos didáticos como forma de inclusão no ensino de geografia**. Anais VI CONEDU, Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/63018>. Acesso em: 31 jul. 2025.

SILVA, Daniela Marques da et al. **Metodologias ativas no ensino de Geografia: potencialidades e limites da ludicidade na aprendizagem escolar**. Revista Ensino em Perspectivas, v. 2, n. 3, p. 1–15, 2021. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/12908>. Acesso em: 01 ago. 2025.

SILVA, Isabel Crislane Mota da; MONTEIRO, Maria Alana dos Santos; SANTOS, João Amadeu dos; ALBUQUERQUE, José de. **Metodologias ativas no ensino de geografia: a utilização de charges no processo de ensino e aprendizagem**. Revista Pemo, Fortaleza, v. 3, n. 2, p. 148-165, 2021. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/4409/3721>. Acesso em: 31 jul. 2025.

SCIFONI, S. **Patrimônio e Educação no Brasil: o que há de novo?** Educação & Sociedade, v. 43, p. e255310, 10 jun. 2022.

TÔRRES, Lucas Matheus Garcia; OLIVEIRA, Laís Fernanda de; ARAÚJO, Lucas Gomes; RIBEIRO, Marcela Nunes. **Metodologias ativas a partir de jogos didáticos: uma revisão bibliográfica e uma proposta metodológica no ensino de Geografia**. Revista GeoInterações, v. 6, n. 1, 2022. Disponível em: <https://periodicos.apps.uern.br/index.php/RGI/article/view/4321>. Acesso em: 30 jul. 2025.

VESENTINI, J. W. **Geografia e Discurso Crítico (da epistemologia à crítica do conhecimento)**. Departamento de Geografia da Universidade de São Paulo (USP), p. 7–13, 1985.



