



CADERNO DIDÁTICO DO PROJETO GEOPARQUE RAÍZES DE PEDRA, NO RIO GRANDE DO SUL: OS JOGOS COMO POSSIBILIDADE PARA A GEOEDUCAÇÃO

Rafaela Menezes da Silva¹

Ana Paula Kiefer²

Resumo: No século XXI, a utilização de jogos na educação vem sendo cada vez mais frequente, dado o seu potencial na construção de um aprendizado dinâmico, interativo e atrativo. No presente trabalho, abordaremos o potencial dos jogos como possibilidade para a geoeducação no contexto do Projeto Geoparque Raízes de Pedra, no Rio Grande do Sul. O objetivo deste trabalho é apresentar os jogos do Caderno Didático do Projeto Geoparque Raízes de Pedra como possibilidade de educação para a paisagem, visando despertar nos educandos a noção de pertencimento. Para isso, foram construídas quatro possibilidades para reforço das temáticas do Caderno Didático, com auxílio da ferramenta Canva. Três dessas práticas são adaptações de jogos amplamente conhecidos: dominó, bingo e jogo da memória, para além de um quarto jogo, que propõe perguntas e respostas. Os jogos, bem como o próprio Caderno Didático, são uma ferramenta para iniciar a discussão acerca da geoeducação, pois permitem o diálogo com diferentes faixas etárias e níveis de instrução. Podendo ser utilizados em diferentes espaços de aprendizagem, os jogos fornecem, para além do conhecimento acerca do patrimônio, uma oportunidade de incentivo à autonomia, criticidade e responsabilidade social, habilidades necessárias para construção de um desenvolvimento territorial endógeno.

Palavras-chave: Geoparques; Geoeducação; Educação para a paisagem; Educação em geoparques.

Abstract: In the 21st century, the use of games in education has become increasingly frequent, given their potential for building dynamic, interactive, and attractive learning experiences. In this paper, we will address the potential of games as a possibility for geoeducation in the context of the Raízes de Pedra Geopark Project in Rio Grande do Sul. The objective of this paper is to present the games in the Raízes de Pedra Geopark Project Teaching Booklet as a possibility for landscape education, aiming to awaken in students a sense of belonging. To this end, four possibilities were constructed to reinforce the themes of the Teaching Booklet, with the help of the Canva tool. Three of these practices are adaptations of widely known games: dominoes, bingo, and memory games, in addition to a fourth game, which proposes questions and answers. The games, as well as the Teaching Notebook itself, are a tool for initiating discussion about geoeducation, as they allow for dialogue with different age groups and levels of education. The games can be used in different learning

¹ Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Geografia (PPGGEO) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: rafaela.menezes@acad.ufsm.br

² Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Geografia (PPGGEO) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: ana.kiefer@acad.ufsm.br

spaces and, in addition to providing knowledge about heritage, they offer an opportunity to encourage autonomy, critical thinking, and social responsibility, which are necessary skills for building endogenous territorial development.

Keywords: Geoparks; Geoeducation; Landscape education; Education in geoparks.

INTRODUÇÃO

As constantes transformações ocorridas em toda a sociedade a partir da globalização tiveram, certamente, impactos também na educação. Desse modo, a complexidade da sociedade atual demanda que a educação básica prepare os sujeitos para enfrentar e compreender tais complexidades. Assim, cabe à Geografia o papel de possibilitar ao aluno que raciocine geograficamente em diferentes escalas, nas dimensões cultural, econômica, ambiental e social (Mariusso e Coltri, 2025; Castellar e Vilhena, 2011).

No entanto, apesar da notável importância do raciocínio geográfico, o ensino de Geografia ainda tende a ser, frequentemente, pautado na memorização de conteúdos. A esse respeito, Giroto (2015, p. 72) complementa: “a Geografia que se ensina parece não estar vinculada à vida dos sujeitos, apresentando-se somente como uma lista de lugares, nomes e formas que precisam ser decoradas e devolvidas durante o momento da prova”. Diante disso, é chegado o momento de reivindicar o papel social da Geografia, que deve atuar no sentido de permitir que o aluno se perceba como participante do espaço estudado, compreendendo que os fenômenos que se manifestam no espaço geográfico são resultado da vida e do trabalho humano, inseridos em um processo de desenvolvimento ao longo do tempo (Callai, 1999).

Assim, uma possibilidade que vem se destacando na construção de um ensino de Geografia significativo é a utilização das metodologias ativas, com destaque para os jogos, cuja aplicação e estudo vêm sendo cada vez mais frequentes, dado o seu potencial na construção de um aprendizado dinâmico, interativo e atrativo. Dito isso, o presente trabalho objetiva apresentar os jogos do Caderno Didático do Projeto Geoparque Raízes de Pedra, discutindo o potencial dos jogos como possibilidade no ensino de Geografia e na educação para a paisagem.

REFERENCIAL TEÓRICO

Geoparques, geoeducação e educação para a paisagem

De acordo com Moura-Fé et. al (2016, p. 834) a geoeducação pode ser entendida como um ramo específico da educação ambiental, aplicado na geoconservação do patrimônio natural, que deve ser tratado, fomentado e desenvolvido nos âmbitos formais e/ou não formais de ensino. Os autores dizem, ainda, que a geoeducação possui ampla possibilidade de aplicação em qualquer local dotado de geodiversidade, permitindo a flexibilidade de métodos e de conteúdos, que podem contemplar qualquer faixa etária ou nível de escolaridade, a depender da iniciativa e criatividade de seus proponentes. Mesmo fora do contexto pedagógico, a geoeducação não perde seu caráter educativo de informar e formar, uma vez que faz uso de ações e práticas educativas voltadas à sensibilização da coletividade sobre a geoconservação, em suas mais diversas formas.

Assim sendo, muito além do ensino ligado às ciências da terra, a geoeducação compreende um conjunto de conhecimentos e saberes, tanto escolares quanto não escolares, voltados a crianças, jovens e adultos, que têm o objetivo de prepará-los para interpretar e agir no seu território, na busca de melhores condições de vida e manutenção do patrimônio coletivo. Desse modo, ao mesmo tempo que estabelece as bases pedagógicas para construção dos processos interpretativos do território, a geoeducação também responde às novas demandas que surgem a partir do geoturismo. Este processo de retroalimentação é responsável pela sustentação do desenvolvimento endógeno nos territórios de geoparques, sejam eles já reconhecidos pela UNESCO ou não (Figueiró, 2021).

Para Figueiró (2021, p. 384), compreender a paisagem de um território consiste em reconhecer a matriz de onde emerge a própria construção social, uma vez que sociedade e natureza representam duas dimensões de um mesmo e complexo processo histórico, em que sujeito e objeto se formam um pelo outro e, no encontro, afetam-se mutuamente. Assim, os jogos constantes no Caderno Didático foram elaborados como uma ferramenta de educação para a paisagem dentro do território, contribuindo para a construção de uma geoeducação voltada à conservação do patrimônio local, para além de estimular a noção de pertencimento e a identidade com o lugar.

O uso de jogos como ferramenta educativa

Na busca por um ensino mais significativo, as metodologias ativas vêm ganhando espaço nas escolas, ao colocarem o aluno no centro do processo de aprendizagem, a partir de propostas envolvendo solução de problemas, pesquisa, estudos dirigidos, entre outras práticas

que estimulem o pensamento crítico e o engajamento com as questões do cotidiano (Bacich e Moran, 2018; Libâneo, 1990). A esse respeito, Freire complementa:

As metodologias ativas baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos (FREIRE, 1996, p. 29).

Assim, no ensino de Geografia, principalmente, as metodologias ativas têm grande utilidade, dado seu potencial de “fazer com que o aluno desempenhe o papel de sujeito ativo, envolvendo-se com as atividades em sala de aula de forma participativa, atribuindo, sobretudo, significações ao que se aprende” (Libâneo, 1990, p. 79). Desse modo, a utilização dos jogos didáticos, inseridos nas metodologias ativas, surge como uma alternativa para tornar o processo educativo mais dinâmico, colaborativo e envolvente.

Por aliarem ludicidade e educação, os jogos favorecem o engajamento, a curiosidade e o desenvolvimento de competências cognitivas e sociais, como trabalho em equipe, tomada de decisões e resolução de problemas (Mariusso e Coltri, 2025; Huizinga, 2019). Sob essa perspectiva, Santos (2011, p. 12) explica: “a ludicidade é uma necessidade do ser humano. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural [...], facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento”.

Isso posto, os jogos podem ser considerados como um importante meio educacional, pois propiciam o desenvolvimento integral e dinâmico das áreas cognitiva, afetiva, linguística, social, moral e motora, contribuindo para a construção de autonomia, criticidade, criatividade e responsabilidade, além do estímulo à cooperação. Muito além do entretenimento, os jogos são ferramentas pedagógicas eficazes, pois proporcionam um ambiente de aprendizado ativo e experiencial, que permite aos alunos testarem hipóteses e refletir sobre suas ações (Moratori, 2003; Moran, 2015).

Nesse sentido, os jogos podem ser utilizados no ensino de Geografia como forma de didatização dos conteúdos, por serem capazes de contribuir na articulação entre teoria e prática, estimulando o desenvolvimento do raciocínio geográfico. Assim, os jogos são um recurso interessante para o ensino e aprendizagem de Geografia, na medida em que auxiliam na formação de sujeitos críticos, conscientes e questionadores, ao proporcionar que os alunos se arrisquem a construir soluções para problemas que refletem o seu cotidiano, visualizando seu papel na sociedade e pensando no espaço em que vivem, de maneira local e global (Oliveira e Lopes, 2019).

METODOLOGIA

Os quatro jogos aqui apresentados resultam do trabalho de conclusão de curso intitulado “Educação para a paisagem no Projeto Geoparque Raízes de Pedra, no Rio Grande do Sul: Uma contribuição ao ensino de Geografia em geoparques” (SILVA, 2024). Assim, os jogos foram elaborados considerando sua aplicabilidade em todos os contextos em que a educação acontece, como os espaços formais da sala de aula, seja ela com recursos tecnológicos ou não; mas também os espaços não-formais, como museus, parques, praças, atrativos turísticos, etc.

De acordo com Guimarães, Mariano e Sá (2017), as atividades geoeducativas estão associadas diretamente à elaboração e uso de materiais impressos, com fins informativos e educativos, a exemplo de *folders*, guias de bolso, cartilhas, painéis e jogos/brincadeiras. Desse modo, os jogos do Caderno Didático contam com atividades impressas, que podem ser transpostas para qualquer contexto de aprendizagem.

Dito isso, foram construídas quatro possibilidades para reforço das temáticas do Caderno Didático, com auxílio da ferramenta *Canva*. Três dessas práticas são adaptações de jogos amplamente conhecidos: dominó, bingo e jogo da memória, para além de um quarto jogo, que propõe perguntas e respostas. Os quatro jogos foram elaborados seguindo as etapas descritas na Figura 1.

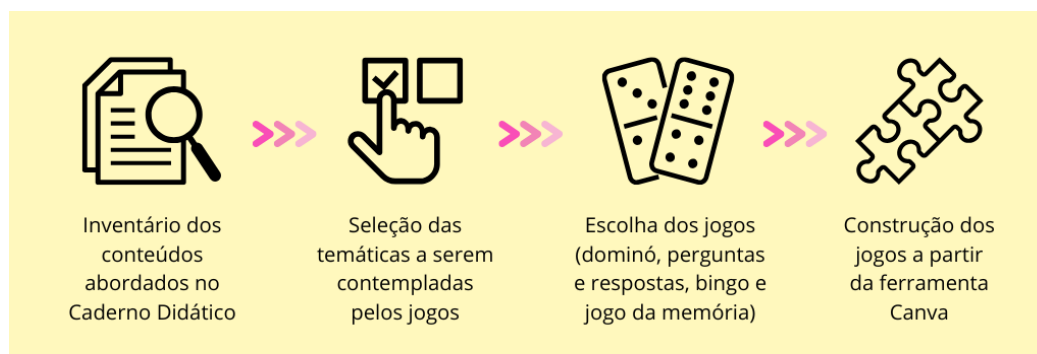


Figura 1. Etapas da elaboração dos jogos constantes no Caderno Didático. Fonte: as autoras.

Para cumprir com o propósito educacional, um jogo deve promover situações interessantes e desafiadoras para a resolução de problemas, permitindo uma autoavaliação dos educandos quanto ao seu desempenho (Moratori, 2003). Desse modo, cada um dos jogos é composto por uma introdução, que explicita o seu objetivo e a dinâmica a ser realizada, além de uma possibilidade de avaliação da prática, detalhando qual o potencial do jogo para o aprendizado.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Caracterização da área de estudo

O Projeto Geoparque Raízes de Pedra, localizado na Mesorregião Centro-Occidental do Rio Grande do Sul, é composto por oito municípios, sendo eles: São Pedro do Sul, Toropi, Mata, São Vicente do Sul, São Francisco de Assis, Nova Esperança do Sul, Jaguari e Santiago, conforme mapa constante na Figura 2. O Projeto compreende uma área de 8.350,137 km², onde vivem pouco mais de 112.000 pessoas (IBGE, 2022).

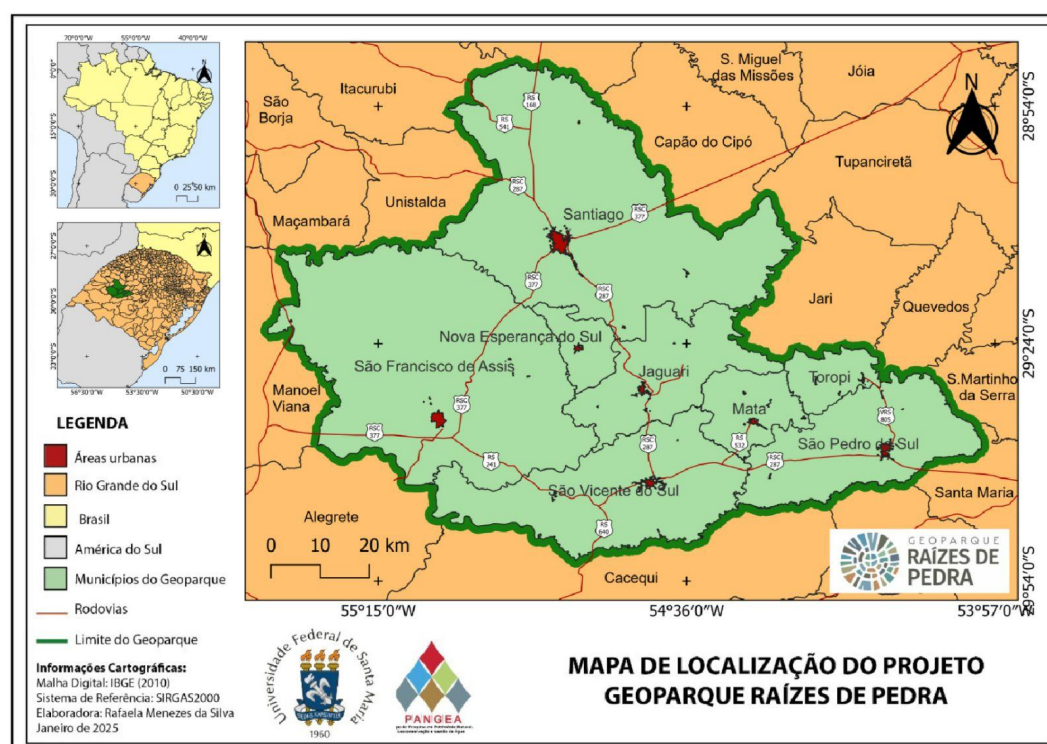


Figura 2. Localização do Projeto Geoparque Raízes de Pedra. Fonte: as autoras.

O Projeto teve início no ano de 2021, tendo como base um conjunto de ações fundamentadas nos princípios da geoconservação, geoeeducação e geoturismo, para um território que possui importante patrimônio natural e cultural da sociedade, com destaque para os fósseis vegetais e animais. Para efetivação de tais ações, é necessário que a população e o poder público estejam engajados na preservação do patrimônio, trabalhando de forma coletiva por um projeto educativo territorial capaz de promover o desenvolvimento do turismo sustentável, estimulando, assim, a geração de emprego e renda (Nogueira et. al, 2023).

Os jogos do Caderno Didático do Projeto Geoparque Raízes de Pedra

O primeiro dos jogos, intitulado “Dominó turístico: as paisagens do Projeto Geoparque Raízes de Pedra”, tem como objetivo explorar as paisagens do território, a partir dos atrativos turísticos mais conhecidos em cada município. Na Figura 3, a personagem Marcela, apresentadora do Caderno Didático, convida ao Dominó Turístico.

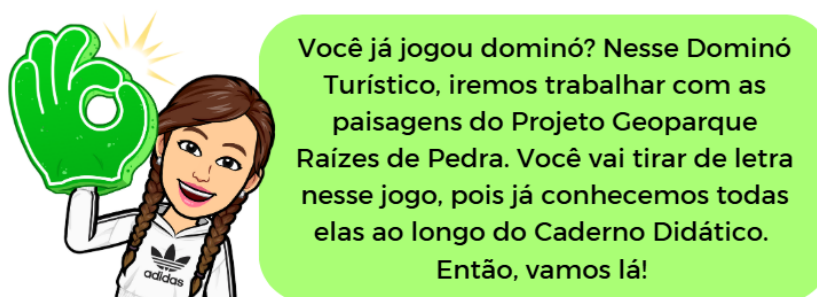


Figura 3. Marcela introduz o Dominó Turístico. Fonte: Silva (2024).

O jogo é composto por trinta peças, cada uma delas contendo, à esquerda, a foto de um atrativo turístico do território e, à direita, a descrição de outro atrativo, como exemplo na Figura 4. Todos os atrativos mostrados presentes no jogo foram previamente apresentados no Caderno Didático, junto à seção do seu município de localização.



Figura 4. Exemplo de peça do Dominó Turístico. Fonte: Silva (2024).

Na dinâmica do jogo, os estudantes, organizados em duplas ou grupos, devem juntar as peças às suas correspondentes, como em um dominó. Ao final da prática, será considerada vencedora a equipe ou grupo que tiver acumulado o maior número de peças. Ainda, é possível tecer uma discussão acerca dos atrativos turísticos, abrindo espaço para que os educandos relatem suas experiências, falando do que conhecem ou gostariam de conhecer no território do

Projeto Geoparque Raízes de Pedra. O jogo, somado à discussão, pode resultar em um trabalho para ser exposto na escola, se o(a) professor(a) assim desejar.

O segundo jogo, chamado “O que você sabe sobre geoparques?”, é composto por vinte e cinco perguntas, contendo duas alternativas de resposta, que devem ser respondidas em grupos ou duplas. Cada dupla ou grupo deverá receber uma plaquinha, contendo as opções A e B, que será impressa e afixada a um palito de madeira. A fim de dar maior ludicidade à prática, os jogadores deverão, a cada rodada, manifestar suas respostas por meio da plaquinha, indicando a alternativa escolhida como correta. A Figura 5 mostra a introdução ao jogo.

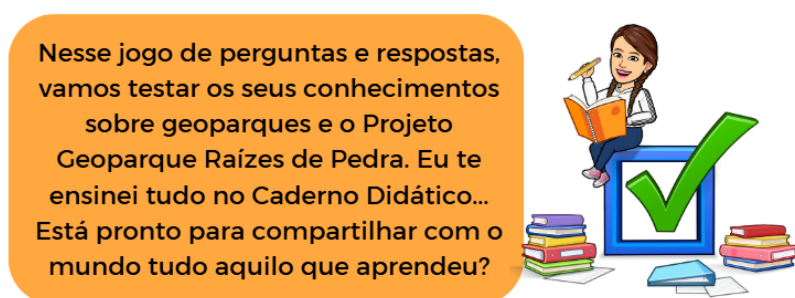


Figura 5. Marcela convida ao jogo “O que você sabe sobre geoparques?”. Fonte: Silva (2024).

A prática tem como objetivo proporcionar a aprendizagem coletiva acerca dos geoparques brasileiros, da Rede Mundial de Geoparques (GGN) e do Projeto Geoparque Raízes de Pedra, temáticas trazidas ao longo do Caderno Didático. Na Figura 6, estão as questões que compõem a prática.



PERGUNTAS:

- 1) Um Geoparque pode ser composto por um município ou por vários.
(A) Verdadeiro (B) Falso
- 2) Qual a Organização que fornece a certificação aos Geoparques?
(A) Banco Mundial (B) UNESCO
- 3) Geoturismo e geoeducação são pilares fundamentais de um Geoparque.
(A) Falso (B) Verdadeiro
- 4) No Brasil, o 1º Geoparque certificado como Geoparque Mundial foi:
(A) Araripe, em 2006 (B) Quarta Colônia, em 1970
- 5) Quantos municípios integram o Projeto Geoparque Raízes de Pedra?
(A) 10 (B) 8
- 6) Dos municípios a seguir, qual NÃO faz parte do PGRP?
(A) Santa Maria (B) Jaguarí
- 7) O Projeto Geoparque Raízes de Pedra foi idealizado no ano de:
(A) 2011 (B) 2021
- 8) Os últimos municípios a integrarem o PGRP foram:
(A) Toropí e Santiago (B) São Vicente do Sul e Toropí
- 9) Na economia do PGRP, qual setor se destaca?
(A) Secundário (indústria) (B) Terciário (comércio e serviços)
- 10) Qual o cultivo agrícola que mais se destaca no território do PGRP?
(A) Soja (B) Melancia
- 11) Dos rios a seguir, qual NÃO passa pelo território do PGRP?
(A) Ibicuí (B) Jacuí
- 12) Quais são os biomas presentes no território do PGRP?
(A) Mata Atlântica e Pampa (B) Pantanal e caatinga
- 13) Os cultivos agrícolas que ocupam maior área no território do PGRP são:
(A) Trigo e feijão (B) Soja e arroz
- 14) Qual das opções compõe o Patrimônio Natural em um geoparque?
(A) Patrimônio artístico (B) Geodiversidade
- 15) Qual das opções compõe o Patrimônio Cultural em um geoparque?
(A) Patrimônio arqueológico (B) Biodiversidade
- 16) A Rede Mundial de Geoparques (GGN) foi criada no ano de:
(A) 2004 (B) 1994
- 17) Os primeiros geoparques certificados pela UNESCO foram na:
(A) China (B) Colômbia
- 18) Até o ano de 2024, quantos geoparques integram a Rede Mundial?
(A) 513 (B) 213
- 19) Qual o estado brasileiro com mais Geoparques Mundiais da UNESCO?
(A) Rio Grande do Sul (B) Ceará
- 20) Quantos Geoparques Mundiais existem no Brasil?
(A) 9 (B) 6
- 21) Até 2024, quantos Geoparques Mundiais existem no Rio Grande do Sul?
(A) 1 (B) 3
- 22) No Rio Grande do Sul, temos um geoparque composto por apenas um município. Qual é o nome dele?
(A) Seridó (B) Caçapava
- 23) No Rio Grande do Sul, temos um geoparque que pertence também a Santa Catarina, pois seu patrimônio se distribui pelo território dos dois estados. Qual é o nome dele?
(A) Caminhos dos Cânions do Sul (B) Quarta Colônia
- 24) Qual a região do Brasil que possui dois Geoparques Mundiais?
(A) Sudeste (B) Nordeste
- 25) Fora do Rio Grande do Sul, há mais um geoparque brasileiro com apenas um município. Qual é o nome dele?
(A) Uberaba (B) Araripe

*PGRP: Projeto Geoparque Raízes de Pedra.

156

157

Figura 6. Questões do jogo “O que você sabe sobre geoparques?”, no Caderno Didático. Fonte: Silva (2024).

A dimensão educativa do jogo se dá a partir da discussão acerca das respostas às perguntas, que deve ser realizada a cada rodada do jogo, momento em que os estudantes devem dialogar até que cheguem, coletivamente, à resposta correta. Ao final, consagra-se vencedora a equipe ou dupla que acertar mais questões. Ao final da atividade, sugere-se a confecção de um cartaz contendo os principais aprendizados a partir da atividade, divulgando o conceito de geoparque e a questão do Projeto Geoparque Raízes de Pedra, abordando os benefícios que a proposta pode trazer ao território.

O terceiro jogo, intitulado “Geobingo”, tem como objetivo reforçar os conceitos abordados no GeoDicionário do Caderno Didático, em um momento de aprendizado aliado à descontração e competitividade. A Figura 7 mostra a introdução ao jogo.



Nesse bingo geográfico, vamos
relembrar alguns conceitos
que você aprendeu no
GeoDicionário, na unidade
anterior. E aí, vamos treinar
essa memória?



Figura 7. Marcela convida à prática do GeoBingo. Fonte: Silva (2024).

A cada rodada, o professor anuncia um conceito, que deve ser marcado nas cartelas, com grãos (feijão ou milho para pipoca), ou usando o lápis. Para isso, ao início do jogo, os conceitos devem ser impressos e recortados, para que possam ser sorteados ao longo da prática. Foram elencados cinquenta e cinco conceitos, que aparecem, de forma aleatória, em 12 opções de cartelas de bingo, conforme o exemplo da Figura 8.



Figura 8. Primeira das doze opções de cartelas constantes no GeoBingo. Fonte: Silva (2024).

Em cada uma das cartelas, aparecem, de forma alternada, vinte e quatro conceitos, dos cinquenta e cinco elencados para o jogo (Figura 9). Todos os conceitos mencionados no GeoBingo foram abordados no GeoDicionário, unidade explicativa do Caderno Didático. Será considerado vencedor o estudante ou grupo que conseguir completar uma linha horizontal inteira da cartela primeiro.

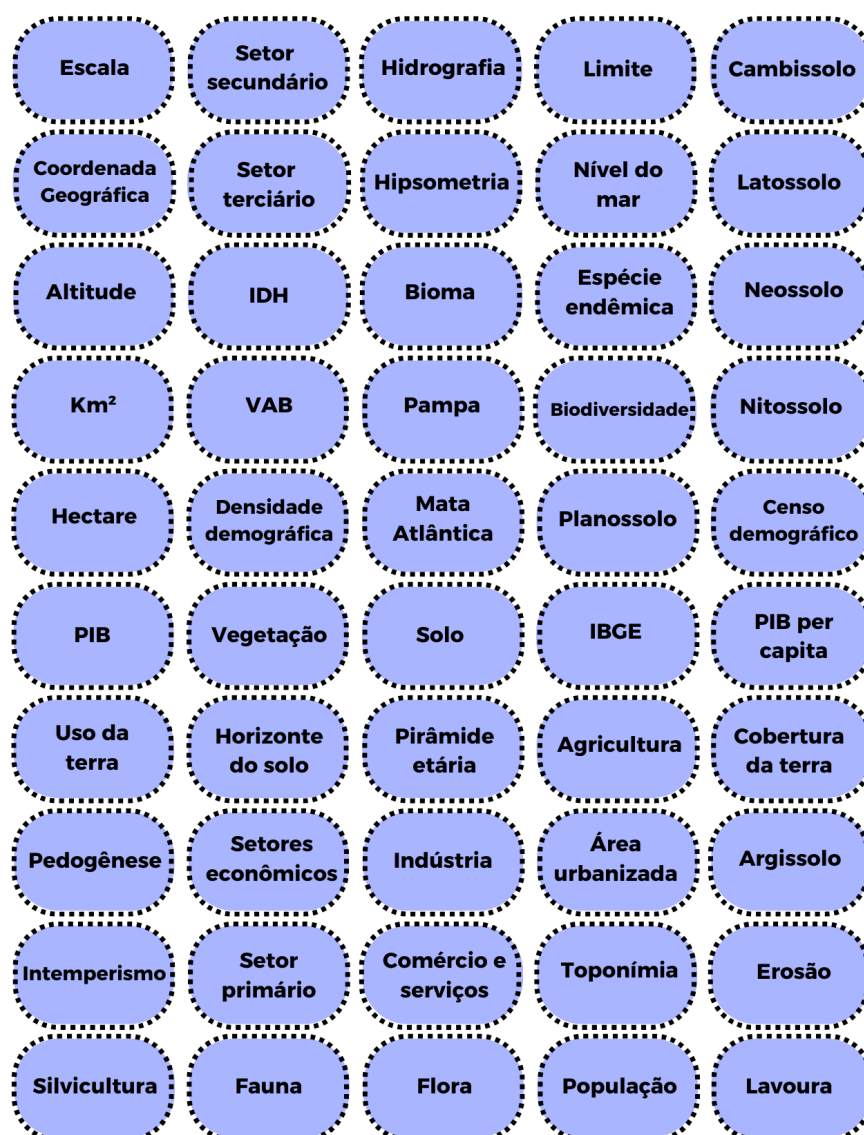


Figura 9. Folha com os conceitos a serem impressos e recortados para o jogo. Fonte: Silva (2024).

No GeoBingo, o aprendizado acontece na medida em que os conceitos vão aparecendo, momento em que os estudantes devem marcá-lo nas suas cartelas mas, para além disso, devem explicá-lo. A explicação deve ocorrer de forma dialogada, com auxílio do(a) professor(a), se acaso for necessário. Ao final da atividade, sugere-se a realização de uma roda de conversa entre a turma, para debater quais conceitos já eram familiares e quais eram desconhecidos, analisando o aprendizado proporcionado pelo GeoDicionário.

O quarto e último jogo, chamado “Memória Geográfica: estudando as toponímias”, tem como objetivo o aprendizado acerca das toponímias locais, a partir de um jogo da memória. Na Figura 10, a personagem Marcela convida à prática.



Você lembra o conceito de toponímia? Já que você me acompanhou até aqui, vou te ajudar a lembrar: Toponímia é o nome próprio de um lugar. Geralmente, ela tem relação com as características locais ou dos povos que lhe batizaram.

Agora que já refrescamos sua memória, vamos exercitar seus conhecimentos através de um jogo da memória sobre as toponímias do Projeto Geoparque Raízes de Pedra?



Figura 10. Introdução ao jogo Memória Geográfica. Fonte: Silva (2024).

O jogo conta com cinquenta peças, sendo vinte e cinco compostas por fotos de atrativos turísticos e vinte e cinco contendo explicações acerca da toponímia de cada um destes atrativos, conforme exemplos na Figura 11. As peças devem ser posicionadas com a face voltada para baixo, como no tradicional dominó, e os estudantes devem encontrar os pares, juntando o atrativo à sua respectiva toponímia. A fim de auxiliar os jogadores, as peças complementares possuem a cor de fundo igual, como mostrado na figura a seguir.



Figura 11. Peças do jogo Memória Geográfica. Fonte: Silva (2024).

Nesta prática, a aprendizagem acontece a partir da discussão durante as rodadas do jogo, enquanto os estudantes buscam pela dupla de peças correspondentes. Ao final da atividade, ainda, é possível tecer um diálogo sobre os lugares que aparecem no jogo, quais deles os alunos conhecem ou já ouviram falar, além da discussão acerca das próprias toponímias, resgatando quais outras são conhecidas dos estudantes e a sua origem. Encerradas as peças, a dupla ou grupo que tiver acumulado mais pares será considerada vencedora.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa reforça a necessidade das práticas de geoeducação em um Projeto Geoparque, pois elas, aliadas ao geoturismo, subsidiam a geoconservação, pilar indispensável em um território que busca a certificação de Geoparque Mundial da UNESCO. Os jogos propostos, bem como o próprio Caderno Didático, são uma ferramenta para iniciar a discussão acerca da geoeducação, pois permitem o diálogo com diferentes faixas etárias e níveis de instrução.

Podendo ser utilizados em diferentes espaços de aprendizagem, sejam eles formais ou informais, os jogos fornecem, para além do conhecimento acerca do patrimônio, uma oportunidade de incentivo à autonomia, criticidade e responsabilidade social, habilidades necessárias para construção de um desenvolvimento territorial endógeno. Assim, a intenção é testar os jogos do Caderno Didático nas escolas do território do Projeto Geoparque Raízes de Pedra, a fim de verificar sua efetividade na promoção da geoeducação.

Por meio dos jogos e da discussão propiciada por tais práticas, é possível elencar as potencialidades do uso sustentável do território e seu patrimônio, além de despertar nos educandos a noção de pertencimento e a identificação com o local, culminando na compreensão acerca da riqueza constante nessas paisagens e da importância da sua conservação.





REFERÊNCIAS

BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre, RS: Penso, 2018.

CALLAI, H. C. O ensino de Geografia: recortes espaciais para análise. In: CASTROGIOVANNI, A. C. et al. (Org.). **Geografia em sala de aula: práticas de reflexões**. Porto Alegre: Ed. da Universidade/UFRGS/AGB-PA, p.57-66, 1999.

CASTELLAR, S., VILHENA, J. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

FIGUEIRÓ, A. S. A geoeducação para a paisagem como fundamento do desenvolvimento territorial endógeno em geoparques. In: SOUZA-FERNANDES, L. C.; ARAGÃO, A.; SÁ, A. A. (Orgs.) **Novos rumos do direito ambiental: um olhar para a geodiversidade**. Campinas-SP: Editora da Unicamp, 2021, p. 381-403.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. 25.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIROTTI, E. D. Ensino de geografia e raciocínio geográfico: as contribuições de Pistrak para a superação da dicotomia curricular. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, 5, 9, p. 71-86, 2015.

GUIMARÃES, T. O.; MARIANO, G.; SÁ, A. A. Jogos “geoeducativos” como subsídio à Geoconservação no litoral sul de Pernambuco (NE Brasil): uma proposta. **Terræ Didática**, 13, 1, p. 31-43, 2017.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Censo Demográfico**, 2022. Disponível em: <https://censo2022.ibge.gov.br/>. Acesso em: 20 abr. 2025.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1990.

MARIUSSO, M. L. M.; COLTRI, P. P. Percepções estudantis sobre jogos para ensino de Geografia nos anos finais do ensino fundamental. **Terræ Didática**, v. 21, p. 1-10, 2025.

MORATORI, P. B. Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem. **UFRJ**, Rio de Janeiro, v. 4, 2003.

MORAN, J., 2015. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. Disponível em: http://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/metodologias_moran1.pdf. Acesso em: 15 out. 2025.

MOURA-FÉ, M. M.; PINHEIRO, M. V. A.; JACÓ, D. M.; OLIVEIRA, B. A. Geoeducação: a Educação Ambiental aplicada na geoconservação. In: SEABRA, G. (Org). **Educação Ambiental & Biogeografia**. Ituiutaba-SP: Barlavento, 2016, v. II, p. 829-842.



NOGUEIRA, C. R. D.; PIRES, V. P. K.; ARAÚJO, C. G. S.; MARINHO, A. M.; ZAN, F. R.; ARAÚJO, K. P. R. O Projeto Geoparque Raízes de Pedra sob a ótica da inovação. **ISTI/SIMTEC**, Vol. 12, n.1, p. 1959-1967, 2023.

OLIVEIRA, T. P.; LOPES, C. S. O uso de jogos por professores de Geografia na Educação Básica. **Ateliê Geográfico**, v. 13, n. 3, p. 66-83, 2019.

SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do educador**. 9a ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

SILVA, R. M. **Educação para a paisagem no Projeto Geoparque Raízes de Pedra, no Rio Grande do Sul**: Uma contribuição ao ensino de Geografia em geoparques. 2024. 259 f. TCC (Graduação) - Curso de Geografia - Licenciatura, Departamento de Geociências, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2024. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/390492240_Educacao_para_a_paisagem_no_Projet_o_Geoparque_Raizes_de_Pedra_no_Rio_Grande_do_Sul_Uma_contribuicao_ao_ensino_de_Geografia_em_geoparques. Acesso em: 09 out. 2025.