

Educação para a paisagem a partir do Dominó Turístico do Projeto Geoparque Raízes de Pedra, no Rio Grande do Sul

Landscape education based on the tourist dominoes of the Raízes de Pedra Geopark Project in Rio Grande do Sul

Educación paisajística basada en los dominós turísticos del Proyecto Geoparque Raízes de Pedra en Rio Grande do Sul

Rafaela Menezes da Silva¹  <https://orcid.org/0009-0004-3096-0747>


Ana Paula Kiefer¹  <https://orcid.org/0000-0002-7248-9808>

Adriano Severo Figueiró¹  <https://orcid.org/0000-0002-4988-771X>

1 Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)  - Santa Maria (RS), Brasil

Autor de correspondência: rafaela.menezes@acad.ufsm.br

Recebido: 17 jun. 2025. Aceito: 08 Ago. 2025

Editor de seção: César De David  <https://orcid.org/0000-0003-0872-9181>

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo abordar o potencial dos jogos como possibilidade para estudo da paisagem, tendo como contexto o Projeto Geoparque Raízes de Pedra, no estado do Rio Grande do Sul. O jogo aqui apresentado, intitulado “Dominó Turístico: as paisagens do Projeto Geoparque Raízes de Pedra”, faz parte de uma coletânea de jogos constantes no Caderno Didático do Projeto Geoparque Raízes de Pedra, construído em 2024. No Dominó Turístico, foram escolhidas trinta paisagens, localizadas no território do Projeto Geoparque. Em cada peça do dominó, consta uma foto de um atrativo turístico (lado esquerdo), acompanhada da descrição de outro atrativo (lado direito). A cada rodada do jogo, é possível tecer um diálogo acerca dos atrativos turísticos que aparecem, sua localização no território, bem como quais alunos conhecem cada um desses locais. Ao final da prática, é possível oferecer um espaço para que os estudantes relatem suas percepções e vivências junto a esses lugares, ou outros que não apareceram no jogo, incentivando a noção de pertencimento ao território e a familiaridade com as paisagens locais. Além disso, a prática é uma oportunidade de grande valia para discussão acerca do patrimônio, sua importância e meios para sua preservação.

Palavras-chave: Paisagem. Jogos na Educação. Geoparque.

Abstract

The aim of this paper is to address the potential of games as a way of studying the landscape, in the context of the Raízes de Pedra Geopark Project, in the state of Rio Grande do Sul. The game presented here, entitled “Tourist Dominoes: the landscapes of the Raízes de Pedra Geopark Project”, is part of a collection of games included in the Didactic Notebook of the Raízes de Pedra Geopark Project, built in 2024. Thirty landscapes located in the territory of the Geopark Project have been chosen for Tourist Dominoes. Each domino features a photo of a tourist attraction (left side), accompanied by a description of another attraction (right side). With each round of the game, it is possible to talk about the tourist attractions that appear, their location in the territory, as well as which students know each of these places. At the end of the game, it is possible to offer a space for students to share their perceptions and experiences of these places, or others that didn't appear in the game, encouraging a sense of belonging to the territory and familiarity with the local landscapes. In addition, the practice is a valuable opportunity to discuss heritage, its importance and ways of preserving it.

Keywords: Landscape. Games in Education. Geopark.

Resumen

El objetivo de este trabajo es abordar el potencial de los juegos como forma de estudio del paisaje, en el contexto del Proyecto Geoparque Raízes de Pedra, en el estado de Rio Grande do Sul. O jogo aqui apresentado, intitulado “Dominó Turístico: los paisajes del Proyecto Geoparque Raízes de Pedra”, forma parte de una colección de juegos incluidos en el Cuaderno Didático del Proyecto Geoparque Raízes de Pedra, construido en 2024. Treinta paisajes situados en el territorio del Proyecto del Geoparque fueron elegidos para el Dominó Turístico. Cada ficha de dominó presenta una foto de una atracción turística (lado izquierdo), acompañada de una descripción de otra atracción (lado derecho). En cada ronda del juego se puede entablar un diálogo sobre las atracciones turísticas que aparecen, su ubicación en el territorio y qué alumnos conocen cada uno de estos lugares. Al final del juego, es posible ofrecer un espacio para que los alumnos compartan sus percepciones y experiencias sobre estos lugares, u otros que no hayan aparecido en el juego, fomentando el sentimiento de pertenencia al territorio y la familiaridad con los paisajes locales. Además, la práctica es una valiosa oportunidad para debatir sobre el patrimonio, su importancia y las formas de preservarlo.

Palabras-clave: Paisaje. Juegos en la Educación. Geoparque.

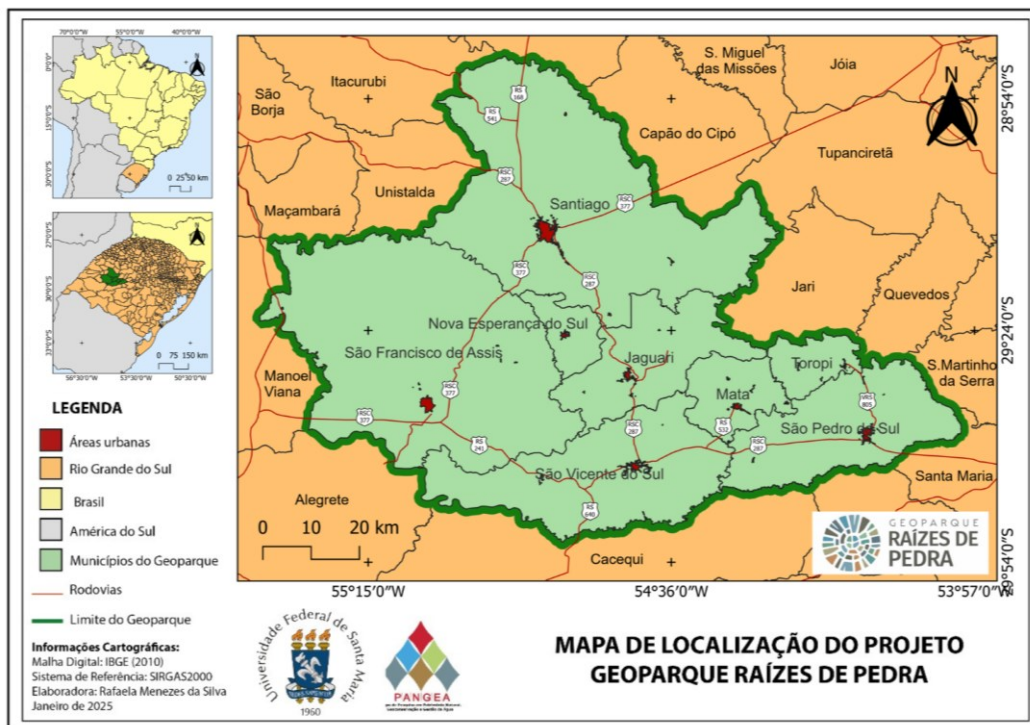
Introdução

Durante muito tempo, a realidade escolar esteve pautada na simples transmissão de conhecimentos, com pouca interação entre estudantes e professores, e, conseqüentemente, entre esses e o ambiente em que vivem. O desafio atual é desenvolver alternativas metodológicas que “tornem o ensino mais individualizado sem perder a excelência” (MARTINS; FERNANDES; PEREIRA, 2020, p. 1), estimulando a curiosidade e o desejo de explorar e aprender.

Neste cenário, busca-se explorar o potencial dos jogos como uma ferramenta para o estudo da paisagem, tendo como referência o Projeto Geoparque Raízes de Pedra, situado na região Centro-Oeste do Rio Grande do Sul. Esse território abrange 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, totalizando uma área de 8.350,137 km², e uma população total de 112.926 habitantes (IBGE, 2022).

Idealizado em 2021, o Projeto Geoparque surgiu a partir de iniciativa do Instituto Federal Farroupilha (IFFar), campus São Vicente do Sul, contemplando inicialmente, seis municípios. Em 2023, os municípios de Toropi e Santiago aderiram à proposta, ampliando o território para os atuais oito municípios, conforme a Figura 1:

Figura 1. Localização do Projeto Geoparque Raízes de Pedra.



Fonte: os autores.

O território se destaca em função do seu patrimônio natural (geodiversidade e biodiversidade) e cultural (arqueológico, artístico, arquitetônico e histórico). Os municípios de São Pedro do Sul e Mata são reconhecidos internacionalmente, pelos fósseis de animais do Período Triássico e das florestas fossilizadas. Para além disso, há outros patrimônios que conferem valor ao território, como o Cerro Chapadão (Jaguari), Cerro Loreto e Seio-de-Moça (São Vicente do Sul), Gruta Nossa Senhora de Fátima e as cascatas (Nova Esperança do Sul) e o Cerro da Esquina (São Francisco de Assis). Destacam-se, ainda, o Arroio Sampaio e a Cascata Linha Canoa (Toropi), o Sítio Paleontológico Pedra Grande (São Pedro do Sul) e o Memorial da Poesia Contemporânea (Santiago) (IFFAR, 2023; SILVA, 2024).

Partindo da construção de um Caderno Didático¹ para o território, proposto por Silva (2024), o presente trabalho tem como objetivo apresentar o jogo didático intitulado “Dominó Turístico: as paisagens do Projeto Geoparque Raízes de Pedra”². O jogo busca despertar nos estudantes a noção de pertencimento ao território, estimulando a compreensão sobre a importância da preservação e conservação do patrimônio local. Além de apresentar o Dominó Turístico, este trabalho também se propõe a ressaltar o potencial do uso de jogos no ensino de Geografia, além dos conceitos de paisagem, patrimônio paisagístico e a importância da educação para a paisagem.

O potencial do uso dos jogos no ensino de Geografia

Ao longo da trajetória da Geografia escolar, priorizou-se o desenvolvimento de uma disciplina pautada na memorização, frequentemente carregada de informações descontinuas e descontextualizadas, em detrimento de uma construção efetiva do conhecimento sobre os fenômenos e sua manifestação no espaço geográfico. Além da tendência ao enciclopedismo, o ensino de Geografia na escola pública é, muitas vezes, marcado por más condições de trabalho, baixa remuneração e casos recorrentes de indisciplina. Soma-se a isso a falta de formação continuada para os professores, o que representa uma dificuldade significativa no que se refere à atualização das metodologias de ensino e das práticas pedagógicas (MARQUES E PEREIRA, 2023).

No século XXI, as aulas de Geografia vêm passando por transformações, incorporando, progressivamente, formatos mais interativos e diferentes métodos que visam aprimorar as competências e habilidades preconizadas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), a qual orienta o uso de metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem. Sobre essa perspectiva, Moraes e Castellar (2018, p. 423) afirmam que:

As metodologias ativas, amplamente difundidas, têm se apresentado como eficazes, por serem estratégias que minimizem ou solucionem alguns dos problemas encontrados no espaço escolar. Entre suas potencialidades, estão a de impulsionar o envolvimento dos alunos por meio de atividades lúdicas, como o uso de jogos, a partir de situações vivenciadas por eles para tratar de temas como cidade ou meio ambiente (MORAES e CASTELLAR, 2018, p. 423).

Os jogos consistem em “uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente concebidas, mas absolutamente obrigatórias, dotados de um sentimento de tensão” (HUIZINGA, 2008, p. 33). Nesse sentido, os jogos contribuem com o processo de ensino e aprendizagem ao aliar ludicidade e criatividade, além de promover a cooperação e estimular a vontade de aprender por meio da competição.

Entre as diversas metodologias ativas, os jogos se destacam pela grande versatilidade, podendo ser utilizados antes da apresentação de um novo conteúdo, para despertar o interesse dos educandos; durante, para favorecer o envolvimento com a temática; ou posteriormente, como uma possibilidade de avaliação da aprendizagem (MARQUES E PEREIRA, 2023; LECA ET. AL, 2024). Ou seja, o uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem do conhecimento, está intrinsecamente associado aos princípios da educação contemporânea, que valoriza, sobretudo, a participação dos estudantes.

A utilização de jogos pode, ainda, constituir uma ferramenta efetiva para a formação de sujeitos críticos, conscientes e questionadores, em virtude de sua capacidade de estimular os alunos, no contexto do jogo, a propor soluções para problemas que refletem o seu próprio cotidiano. Essa dinâmica permite que os estudantes visualizem o seu papel na sociedade e reflitam sobre o espaço em que vivem, tanto em escala local quanto global (OLIVEIRA E LOPES, 2019). Assim, Callai (1999) enfatiza que os conteúdos escolares devem estar

¹ O Caderno Didático pode ser acessado através do link:

https://www.researchgate.net/publication/388890482_Caderno_Didatico_do_Projeto_Geoparque_Raizes_de_Pedra

² O Dominó Turístico está disponível para visualização e *download* através do link:

https://drive.google.com/drive/folders/11HC-VbTIMOguTQNYQ-XqbiDw3Qduy4oO?usp=drive_link

relacionados à vida e a à realidade dos alunos, para que possam compreender o espaço construído e transformado pela sociedade como resultado da ação dos seres humanos.

Isso posto, para que os jogos efetivamente contribuam no ensino de Geografia, é fundamental que haja um planejamento prévio da prática, correlacionando-a às temáticas geográficas. Além disso, é imprescindível a realização de uma discussão posterior, com o objetivo de estabelecer a conexão entre o lúdico e o cotidiano, contextualizando a atividade na realidade dos alunos. Busca-se, nesta discussão, abordar uma proposta de articulação entre o lúdico e a realidade dos educandos, por meio do incentivo à educação para a paisagem e também patrimonial utilizando o jogo “Dominó Turístico: as paisagens do Projeto Geoparque Raízes de Pedra”. Na próxima seção, a educação para a paisagem será aprofundada.

Paisagem, Patrimônio paisagístico e a educação para a paisagem

No âmbito da ciência geográfica, em um primeiro momento, a paisagem era concebida como um conjunto de formas que caracterizavam determinada porção da superfície terrestre, com ênfase em seus aspectos físicos. Nesse processo, a visão e a observação eram as principais habilidades consideradas para a análise e descrição das paisagens. Acerca disso, Risso resgata:

[...] a noção de paisagem na Geografia nasceu sobre a observação de áreas visualmente homogêneas. Dentro da Geografia alemã (séc. XVIII), até os anos de 1940, a paisagem englobava o conjunto de fatores naturais e humanos. Durante o século XIX, três estudiosos alemães se destacaram: Humboldt, Ritter e Ratzel. Sob o olhar do naturalista Humboldt, a paisagem era vista de forma holística, associada a um conjunto de fatores naturais e humanos. (RISSO, 2008, p. 68)

Com o passar do tempo, a relação entre a Geografia e o conceito de paisagem tornou-se mais complexa, incorporando à discussão o processo de transformação. A esse respeito, Sauer (1998, p. 42) explica: “não podemos formar uma ideia de paisagem a não ser em termos de suas relações associadas ao tempo, bem como suas relações vinculadas com o espaço. Ela está em processo constante de desenvolvimento ou dissolução e substituição”. Dessa forma:

[...] a paisagem não é a simples adição de elementos geográficos disparatados. É uma determinada porção do espaço, resultado da combinação dinâmica, portanto instável, de elementos físicos, biológicos e antrópicos que, reagindo dialeticamente uns sobre os outros, fazem da paisagem um conjunto único e indissociável, em perpétua evolução (BERTRAND, 2004, p. 141).

A paisagem é o ponto de partida para as representações em Geografia. Por isso, é indispensável realizar uma descrição das suas formas. No entanto, apenas a análise da fisionomia não satisfaz os complexos interesses e objetivos da ciência geográfica: é necessário considerar também a relação dos sujeitos com as fisionomias e estruturas da paisagem, isto é, a funcionalidade e as formas de apropriação dos espaços por cada grupo social (MOREIRA, 2007).

Nesse processo de transformação, a paisagem representa um acúmulo de tempos que acompanha o desenvolvimento tecnológico e social das sociedades, que promovem o arranjo e o rearranjo dos espaços em busca de adaptá-la às suas novas necessidades (SANTOS, 2004). Assim:

Cada tipo de paisagem é a reprodução de níveis diferentes de forças produtivas: a paisagem atende a funções sociais diferentes, por isso ela é sempre heterogênea; uma paisagem é uma escrita sobre a outra, é um conjunto de objetos que têm idades diferentes, é uma herança de muitos momentos; ela não é dada para sempre, é objeto de mudança, é resultado de adições e subtrações sucessivas, é uma espécie de marca da história do trabalho, das técnicas; ela não mostra todos os dados, que nem sempre são visíveis, a paisagem é um palimpsesto, um mosaico (CAVALCANTI, 2004, p. 99).

Diante disso, Figueiró (2021) afirma que a paisagem depende de uma articulação cognitiva e emocional capaz de conectar passado e futuro a partir do que os olhos identificam no presente. Aí está o verdadeiro sentido da paisagem: uma compreensão que se forma a partir do conjunto de tudo o que vemos e sabemos, o que esteve, o que está e o que ainda estará. Ainda, para o autor:

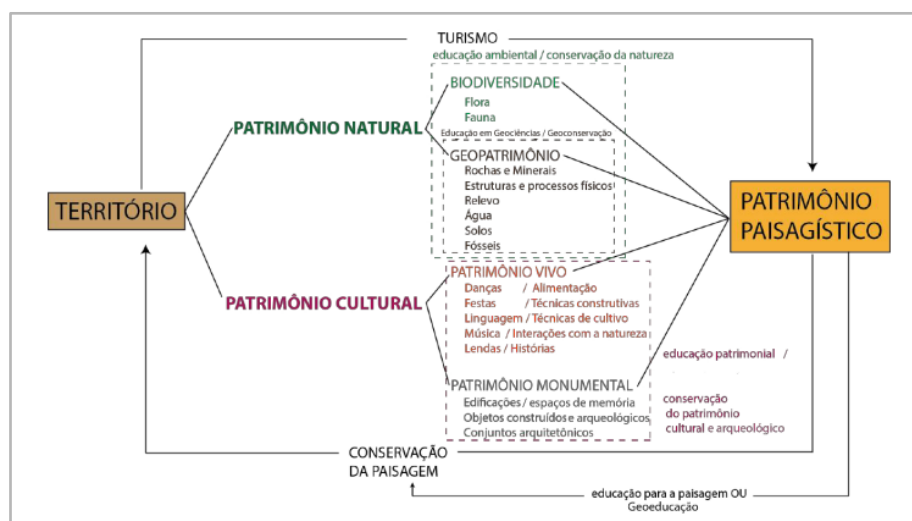
Compreender a paisagem de um território, portanto, não é apenas dimensionar “recursos” disponíveis ao desenvolvimento de uma sociedade, mas, antes disso, reconhecer a matriz de onde emerge a própria construção social, já que a sociedade e a natureza representam entidades próprias, com dinâmicas e evolução completamente independentes, mas sim duas dimensões de um mesmo e complexo processo histórico, onde o sujeito e o objeto se formam um pelo outro, e se afetam mutuamente neste encontro (FIGUEIRÓ, 2021, p. 94)

Dito isso, Cavalcanti (2004, p. 101) esclarece que: “caberia ao ensino de Geografia trazer a paisagem para o universo do aluno, para o lugar vivido por ele, o que quer dizer trazer a paisagem conceitualmente, como um instrumento que o ajude a compreender o mundo em que vive”. Assim, conhecer a paisagem vai muito além de aprender sobre o funcionamento de um “motor da natureza”. Pelo contrário, educar para a paisagem pressupõe mobilizar um conjunto de elementos emocionais e cognitivos por parte de quem aprende, promovendo uma educação interativa e imersiva no território (FIGUEIRÓ, 2021). A educação para a paisagem deve conectar o sentir e o pensar, considerando:

[...] os sentimentos em relação às paisagens, ou seja, afetividades, vivências, experiências, valores, a cultura simbólica, as representações, identidades e territorialidades, que, segundo o tipo de experiência com a Natureza, ou percepção, reflete diferentes sentimentos e comportamentos em relação a ela. Para cada pessoa ou grupo a paisagem terá um significado, porque as pessoas atribuem valores e significados diferentes às suas paisagens, traduzidos em sentimentos de enraizamento ou desapego aos lugares (RISSO, 2008, p. 72-73).

Assim, a partir da Convenção Europeia da paisagem, realizada em Paris, no ano 2000, a paisagem passou a ser considerada como “uma parte do território, tal como é apreendida pelas populações, cujo caráter resulta da ação e da interação de fatores naturais e/ou humanos” (CEP, 2000, p. 2). Ficou estabelecido, então, que cada paisagem é única, sendo totalmente diferente das demais. Por isso, segundo Figueiró, Vieira e Cunha (2013), a paisagem pode ser considerada um patrimônio coletivo, por sustentar produtos, serviços e representações, além de ser fundamental para a existência da humanidade. Diante disso, emerge o conceito de patrimônio paisagístico, cujos elementos estão expressos na Figura 2.

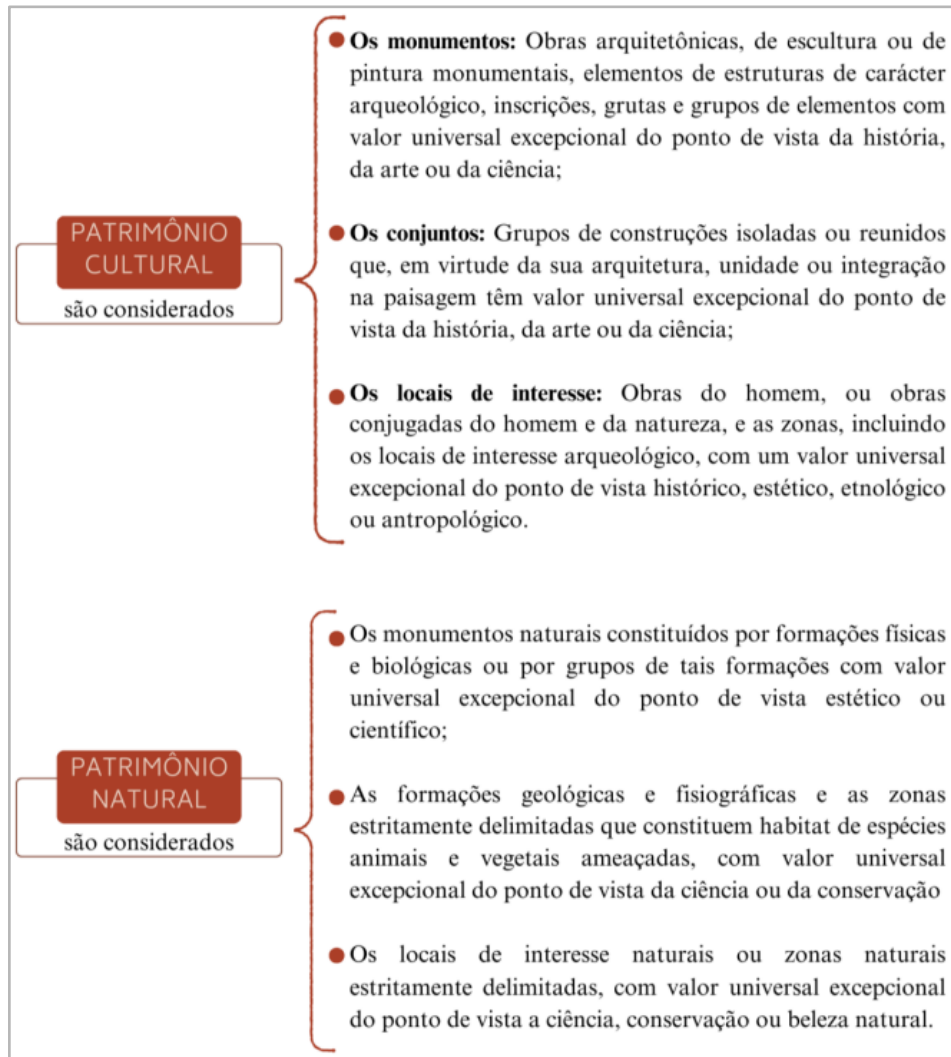
Figura 2. Constituição do Patrimônio Paisagístico



Fonte: os autores.

Diante do exposto, o patrimônio paisagístico consiste em uma associação entre o patrimônio natural (composto pela biodiversidade e pelo geopatrimônio ou patrimônio geológico) e o patrimônio cultural (tanto o patrimônio vivo quanto monumental). Para melhor compreensão acerca dos componentes do patrimônio paisagístico, resgatemos as definições da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) acerca do patrimônio cultural e natural, na Figura 3.

Figura 3. Definições de Patrimônio Natural e Patrimônio Cultural pela UNESCO



Fonte: Kiefer (2025), adaptado de UNESCO (1972).

Assim, é possível compreender o patrimônio paisagístico como resultado da percepção acerca da imagem do espaço, que integra os elementos naturais (bióticos e abióticos) e culturais (arquitetônicos, agrícolas, industriais) (PEREIRA, PEREIRA E ALVES, 2004.) A esse respeito, Kiefer (2025) complementa:

O significado de patrimônio paisagístico, na sua origem da palavra, pressupõe a existência de alguma forma de valor, seja ele econômico, histórico, cultural, científico, etc. Por esse motivo, usufruí-lo de forma sustentável, através do turismo, da ciência, da pesquisa e da educação, também torna-se fundamental para um desenvolvimento a longo prazo. (KIEFER, 2025, p. 46)

Desse modo, a educação para a paisagem, também chamada de geoeeducação, emerge como uma estratégia de conservação da paisagem, auxiliando na valorização do território. Assim, educar para a paisagem significa ensinar a interpretar e reconhecer as heranças

presentes na paisagem para além da dimensão estética. Dito isso, não se pode conceber os sujeitos apenas como aprendizes de informações “sobre” a paisagem e seu patrimônio. O processo formativo deve ser orientado “para” a paisagem, colocando os habitantes como protagonistas do processo de transformação e conservação, de modo que se sintam parte integrante do patrimônio do território.

A educação para a paisagem, portanto, constitui-se como um conjunto de conhecimentos e saberes voltados a crianças, jovens e adultos, com o objetivo de prepará-los para interpretar e atuar em seu território, buscando melhores condições de vida e preservação do seu patrimônio coletivo (FIGUEIRÓ, 2021; FIGUEIRÓ, 2020). No contexto de um território que busca a certificação como Geoparque Mundial da UNESCO, esse preparo torna-se indispensável, uma vez que o desenvolvimento territorial endógeno depende diretamente da interpretação e atuação da própria comunidade junto ao seu território.

Metodologia

O jogo apresentado neste trabalho, assim como os demais propostos no Caderno Didático, foi desenvolvido com a intenção de ser aplicável em diversos contextos educacionais, abrangendo tanto os espaços formais, como as salas de aula (com ou sem recursos tecnológicos); quanto os espaços informais, a exemplo de museus, parques, praças e atrativos turísticos. Por essa razão, o jogo foi concebido para ser impresso, o que possibilita o seu transporte para qualquer lugar em que se deseje utilizá-lo como prática educativa.

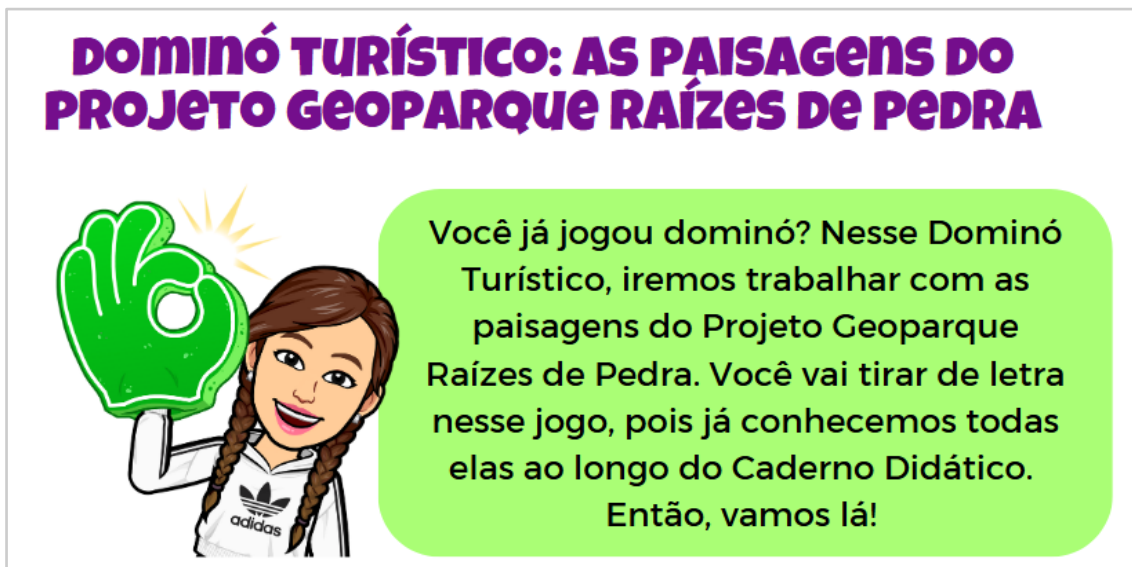
O Dominó Turístico, em particular, foi inspirado no tradicional jogo de dominó, amplamente reconhecido e apreciado por pessoas de todas as idades. No Dominó Turístico, são apresentadas as paisagens e os atrativos turísticos distribuídos entre os oito municípios do território. Esses atrativos foram selecionados com base em sua relevância no contexto turístico de cada município, com o objetivo de contemplar as paisagens mais conhecidas pelos habitantes e visitantes, além de enaltecer a riqueza do território, notadamente reconhecido pelo seu patrimônio, especialmente o natural.

O jogo apresentado, assim como o Caderno Didático como um todo, foi diagramado por meio da plataforma Canva. Para além do caráter lúdico, o Dominó Turístico busca contribuir para a educação sobre e para a paisagem, estimulando os estudantes a refletirem sobre sua relação com os lugares do cotidiano e com os destinos turísticos que integram o seu território.

No contexto do Caderno Didático, o Dominó inclui uma explicação sobre os objetivos do jogo e a dinâmica da atividade, que envolve não apenas a interação com as peças, mas também uma discussão sobre as paisagens representadas e as experiências vivenciadas pelos educandos nesses locais. Além disso, propõe-se uma avaliação da prática, com o intuito de aprofundar o aprendizado. Esses elementos serão detalhados na seção seguinte.

Resultados e discussão

A fim de possibilitar maior aproximação com os estudantes, foi criada a personagem Marcela, que atua como guia ao longo da aventura do Caderno Didático. Marcela foi criada utilizando o aplicativo *Bitmoji* e a escolha de seu nome tem relação com a planta macela (*Achyrocline satureioides*), também conhecida como marcela, muito comum no Rio Grande do Sul. Na Figura 4, a personagem Marcela introduz o Dominó Turístico, convidando os estudantes a participarem.

Figura 4. Personagem Marcela convida à participação no jogo Dominó Turístico.

Fonte: Silva (2024).

Na dinâmica da atividade, os alunos podem se organizar em duplas ou grupos, dividindo de forma igualitária as trinta peças que compõem o jogo. Em cada uma delas, há uma foto de um atrativo turístico (lado esquerdo), acompanhada da descrição de outro atrativo (lado direito). Na Figura 5, é possível ver a estrutura das peças do jogo:

Figura 5. Uma das peças do Dominó Turístico do Projeto Geoparque Raízes de Pedra.





Fonte: Silva (2024).

A seguir, são elencados os trinta atrativos turísticos incluídos no Dominó Turístico, relacionando-os aos municípios onde se encontram dentro do território do Projeto Geoparque Raízes de Pedra. Na coluna à direita, há uma breve explicação acerca da escolha desses atrativos como representação do município.

Quadro 1. Atrativos turísticos do território incluídos no Dominó Turístico.

Nome	Foto do atrativo turístico	Município e descrição dos atrativos
<p>Sítio Arqueológico da Pedra Grande</p>		<p>São Pedro do Sul</p> <p>A Pedra Grande, com 24 metros de comprimento, é o maior painel com escrita rupestre do sul do Brasil, com inscrições de mais de 3.000 anos de idade. Na parte posterior da Pedra, havia a redução de São José do Itaquaty, na Primeira Fase das Missioneira.</p> <p>A Pedreira, representativa do patrimônio natural, é formada por rochas de origem vulcânica, antigamente utilizadas pela Prefeitura Municipal na pavimentação de ruas. Seu topo serve como um mirante, com vista para a cidade e parte do interior do município. A Capela da Ermida foi construída em 1686, durante o povoamento jesuíta na região. O local foi um importante posto da Redução de São Miguel, durante a Segunda Fase Missioneira.</p>
<p>Pedreira</p>		
<p>Capela da Ermida</p>		
<p>Fenda Mãe de Ouro</p>		

Quadro 1. Atrativos turísticos do território incluídos no Dominó Turístico. (cont.)

Nome	Foto do atrativo turístico	Município e descrição dos atrativos
Toca do Bugre		<p style="text-align: center;">Toropi</p> <p>Os três atrativos turísticos escolhidos representam não apenas a beleza natural, mas são também importantes exemplos da geodiversidade local, tanto do município quanto do Projeto Geoparque.</p>
Balneário Passo do Angico		
Cascata da Boa Esperança		<p style="text-align: center;">Mata</p> <p>Conhecida popularmente como “Cidade da madeira que virou pedra”, Mata possui um singular patrimônio natural, marcado pela riqueza de fósseis vegetais, expostos em vários locais ao longo do centro da cidade. A Cascata da Boa Esperança, a cerca de 6km da Sede, é uma queda d’água de 20 metros, com uma trilha entre as águas da cascata. No limite com o município de São Pedro do Sul, está a Ponte Férrea da Vila Clara, construída em 1939. Medindo 146 metros, é a maior ponte férrea em vão livre da América Latina.</p>
Vale dos Dinossauros		



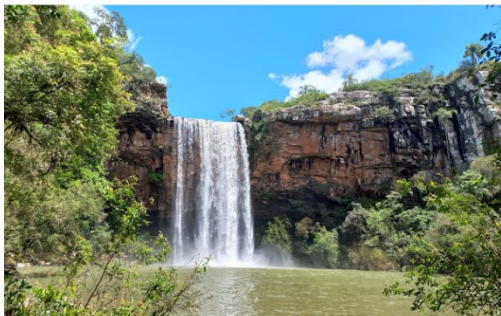

Quadro 1. Atrativos turísticos do território incluídos no Dominó Turístico. (cont.)

Nome	Foto do atrativo turístico	Município e descrição dos atrativos
<p>Jardim Paleobotânico</p>		<p>Mata</p> <p>Conhecida popularmente como “Cidade da madeira que virou pedra”, Mata possui um singular patrimônio natural, marcado pela riqueza de fósseis vegetais, expostos em vários locais ao longo do centro da cidade. A Cascata da Boa Esperança, a cerca de 6km da Sede, é uma queda d'água de 20 metros, com uma trilha entre as águas da cascata. No limite com o município de São Pedro do Sul, está a Ponte Férrea da Vila Clara, construída em 1939. Medindo 146 metros, é a maior ponte férrea em vão livre da América Latina.</p>
<p>Ponte Férrea da Vila Clara</p>		
<p>Balneário Passo do Umbu</p>		<p>São Vicente do Sul</p> <p>Há uma importância hidrológica, geomorfológica e cultural nestes atrativos, que expressam a dinâmica da paisagem, tanto do município quanto do Projeto Geoparque, com destaque para o processo de formação de areais, que tem como exemplo o Balneário Passo do Umbu.</p>
<p>Cerro Seio-de-Moça</p>		





Quadro 1. Atrativos turísticos do território incluídos no Dominó Turístico. (cont.)

Nome	Foto do atrativo turístico	Município e descrição dos atrativos
Coreto da Praça Central		<p>São Vicente do Sul</p> <p>Há uma importância hidrológica, geomorfológica e cultural nestes atrativos, que expressam a dinâmica da paisagem, tanto do município quanto do Projeto Geoparque, com destaque para o processo de formação de areais, que tem como exemplo o Balneário Passo do Umbu.</p>
Cerro da Esquina		
Cascata do Macaco Branco		<p>São Francisco de Assis</p> <p>O Cerro da Esquina foi escolhido por ser representativo do processo de arenização, importante elemento na dinâmica da paisagem local. Além do Cerro, as cascatas do Macaco Branco e do Moinho Grande são representativas do patrimônio natural, enquanto o Monumento ao Centenário é representativo do patrimônio cultural local.</p>
Monumento ao Centenário		
Cachoeira do Moinho Grande		






Quadro 1. Atrativos turísticos do território incluídos no Dominó Turístico. (cont.)

Nome	Foto do atrativo turístico	Município e descrição dos atrativos
Gruta Nossa Senhora de Fátima		<p>Nova Esperança do Sul</p> <p>A Gruta Nossa Senhora de Fátima, formada por rochas de arenito, é considerada uma das maiores grutas subterrâneas da América Latina. A Gruta tem aproximadamente 15m de profundidade, com capacidade para abrigar até 5.000 pessoas. A Cascata dos Corvos tem cerca de 20 metros de altura. Possui esse nome devido às inúmeras aves de rapina, que pousam e fazem seus ninhos nos paredões rochosos e árvores. A Cascata Vêu de Noiva tem 35 metros de altura e recebeu esse nome em função da forma da queda d'água, que ao cair lembra um véu. A Igreja de Pedra São Caetano, de arquitetura espanhola, foi construída com blocos de arenito, sendo inaugurada em 1900. Em função da sua beleza, foi escolhida como cenário para a gravação de cenas da novela "A Dona do Pedaço", da Rede Globo, exibida no ano de 2019.</p>
Cascata dos Corvos		
Cascata Vêu de Noiva		
Igreja de Pedra São Caetano		

Quadro 1. Atrativos turísticos do território incluídos no Dominó Turístico. (cont.)

Nome	Foto do atrativo turístico	Município e descrição dos atrativos
Balneário Fernando Schiling		<p style="text-align: center;">Jaguari</p> <p>Conhecido popularmente como “Terra das belezas naturais”, o município de Jaguari foi representado no Dominó Turístico por três dessas belezas: o Balneário Fernando Schilling, a Reserva Cerro Chapadão e o Mirante do Minuzzi. Para além das belezas naturais, foi escolhida a Cooperativa Agrária São José, por ser uma importante produtora de vinhos, sucos e espumantes. Com mais de 90 anos de tradição, a Cooperativa abriu as suas portas no ano de 1932.</p>
Reserva Cerro Chapadão		
Mirante do Minuzzi		
Cooperativa Agrária São José		

Quadro 1. Atrativos turísticos do território incluídos no Dominó Turístico. (cont.)

Nome	Foto do atrativo turístico	Município e descrição dos atrativos
Balneário de Ernesto Alves		<p style="text-align: center;">Santiago</p> <p>Por ser o maior e mais populoso município do Projeto Geoparque Raízes de Pedra, Santiago tem cinco atrativos turísticos integrando o Dominó Turístico. Representando seu Patrimônio Natural, estão o Balneário de Ernesto Alves, o Túnel Ferroviário de Lava-Pés e o Parque Ambiental Zamperetti. Representando a riqueza do Patrimônio Cultural do município, estão a Estação do Conhecimento e a Calçada da Fama. Inaugurada em 2012, a Calçada da Fama homenageia alguns santiaguenses que deixaram sua marca no cenário artístico e cultural, dando visibilidade ao município de Santiago para fora, seja no estado ou no Brasil.</p>
Túnel Ferroviário de Lava-Pés		
Parque Ambiental Zamperetti		
Estação do Conhecimento		
Calçada da Fama		

Fonte: as autoras.

No início do jogo, há uma explicação acerca da dinâmica, objetivo e uma possibilidade de avaliação da prática, expressos na Figura 6. A cada rodada do jogo, é possível promover um diálogo sobre os atrativos turísticos que surgem, sua localização no território e quais alunos conhecem cada um desses locais. Ao final da atividade, é interessante criar um espaço para que os estudantes compartilhem suas percepções e experiências relacionadas a esses lugares, ou até mesmo a outros que não foram abordados no jogo. Isso ajuda a fortalecer a noção de pertencimento ao território e a familiaridade com as paisagens locais. Além disso, essa prática oferece uma excelente oportunidade para discutir o patrimônio, sua importância e as formas de preservá-lo.

Figura 6. Explicação acerca do objetivo do jogo, sua dinâmica e possibilidade de avaliação do Dominó Turístico.

Objetivo do jogo: Juntar todas as fotos dos atrativos turísticos às suas características corretas, como em um dominó. Para isso, cada peça contém dois lados: um deles com a foto de um atrativo turístico e o outro contendo a descrição de outro atrativo.

Dinâmica: O primeiro passo é o recorte das peças do jogo, constantes nas páginas 145 a 154. Em seguida, os alunos deverão se reunir em grupos de até 5 jogadores. O jogo conta com 30 peças, que devem ser divididas entre os grupos. Um dos grupos começa o jogo, adicionando uma peça à mesa. O grupo seguinte deve dialogar e adicionar uma peça que complemente uma das peças que está “na ponta”. Se o grupo não tiver peça compatível, passa a vez, até que alguém tenha uma peça que se encaixe. O grupo vencedor é aquele que ficar sem peças primeiro.

Avaliação da prática: A cada rodada, os jogadores podem analisar as características da carta que está na mesa, dialogando acerca de qual atrativo turístico a carta se refere. Ao final da atividade, também 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.

Fonte: Silva (2024).

O jogo, somado à discussão, pode resultar em um trabalho para ser aplicado na escola, se o professor(a) assim desejar. A exposição da prática tem como objetivo a socialização da experiência de aprendizagem, convidando os demais estudantes a conhecerem o jogo, mas também tem a capacidade de incentivar a noção de pertencimento, ao possibilitar que os estudantes aprendam a partir das paisagens do seu cotidiano, estimulando a identificação com seu território e patrimônio local.

Considerações finais

Diante do exposto acerca do uso de jogos no ensino de Geografia, da noção de patrimônio paisagístico e da educação para a paisagem, o jogo “Dominó turístico: as paisagens do Projeto Geoparque Raízes de Pedra” compreende uma ferramenta com grande potencial educativo. A partir da prática, os educandos têm a oportunidade de conhecer e dialogar acerca de algumas

das paisagens de maior destaque no território do Projeto Geoparque Raízes de Pedra, permitindo que explorem a sua própria relação com essas paisagens e o patrimônio contido nelas.

Ainda, para além da discussão sobre as paisagens, o jogo pode auxiliar na reflexão acerca da importância desse território, sua natureza, história e cultura em um contexto de Projeto Geoparque. Por meio da educação para a paisagem, é possível internalizar nos estudantes a noção acerca da importância do conhecimento, preservação e conservação do patrimônio do território, etapa fundamental para consolidação das políticas rumo à certificação de Geoparque Mundial da UNESCO.

Uma vez que o território ainda está na fase de Projeto Geoparque, o inventário patrimonial ainda não foi concluído e divulgado à comunidade científica. Quando houver a divulgação, possivelmente novos atrativos turísticos serão apontados e, diante disso, fica expressa a possibilidade de atualização do Dominó Turístico, a fim de contemplar a atualização dos atrativos turísticos a partir do inventário.

Outra possibilidade de utilização do jogo, é sua aplicação voltada ao incentivo da noção espacial dos alunos dentro do território. Para isso, a introdução do jogo pode ser acompanhada de um mapa do território, contendo a localização dos atrativos constantes, mas sem a devida identificação. Durante a prática, os alunos poderão distribuir os atrativos em suas localizações, a partir da discussão coletiva. Essas são algumas das possibilidades, mas elas não se esgotam nesta discussão, uma vez que a educação geográfica sempre se reinventa, acompanhando as novas tendências do mundo globalizado.

Referências

- BERTRAND, G. Paisagem e geografia física global. Esboço metodológico. **RA'EGA**, n. 8, p. 141-152, 2004.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular – Ensino Fundamental**. Documento homologado pela Portaria no 1.570, publicada no D.O.U. de 21/12/2017, Seção 1, p. 146. Brasília, 21 de dezembro de 2017.
- 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.
- CAVALCANTI, L. S. **Geografia, escola e construção de conhecimentos**. Campinas: Papirus, 2004.
- COUNCIL OF EUROPE. Convención Europea del Paisaje. Council of Europe, France. Sevilla, **IAPH**, 2000, p. 6-9. (Boletín Del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico: PH. 33, 2000 december).
- FIGUEIRÓ, A. S. **A geoeducação para a paisagem como fundamento do desenvolvimento territorial endógeno em geoparques**. Santa Maria: UFSM, 2020.
- FIGUEIRÓ, A. S. Patrimônio natural e educação para a paisagem no Geoparque Quarta Colônia: um território de descobertas. In: PADOIN, M. M.; FIGUEIRÓ, A.; CRUZ, J. A. S. (Orgs.) **Educação patrimonial em territórios geoparques: uma visão interdisciplinar na Quarta Colônia**. Santa Maria: FACOS-UFSM, 2021.
- FIGUEIRÓ, A. S.; VIEIRA, A.; CUNHA, L. Patrimônio geomorfológico e paisagem como base para o geoturismo e o desenvolvimento local sustentável. **CLIMEP - Climatologia e Estudos da Paisagem**, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 49-81, 2013.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008.
- INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Censo Demográfico**, 2022. Disponível em: <https://censo2022.ibge.gov.br/>. Acesso em: 20 mai. 2025.
- INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA (IFFar). **Programa de Extensão Nº 121/2021: Projeto Geoparque Raízes de Pedra**. Santa Maria. PROEX – IFFAR, 2023.
- KIEFER, A. P. **Análise da paisagem como subsídio à gestão territorial no Quarta Colônia Geoparque Mundial da UNESCO - RS - Brasil**. 2025. 205 p. Dissertação (Mestrado em Geografia) - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2025.

- LECA, F. A.; MAFRA, M. V. P.; MACHADO, A. K. N.; AVELINO, M. B. Um jogo lúdico para ensinar Geografia: os rios da Amazônia. **Ensino em Re-Vista**, v. 31, p. 1-21, 2024.
- MARQUES, E. S.; PEREIRA, A. P. C. Aprendendo Geografia brincando: jogos didáticos como aliados no ambiente escolar da rede estadual de Mato Grosso do Sul. **Revista Verde Grande**, v. 5, n. 2, 2023.
- MARTINS, C.; FERNANDES, T. M. P.; PEREIRA, J. L. Análise da inserção de metodologias ativas de ensino-aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental. **Revista Educação Pública**, v. 20, n° 46, 2020. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/46/analise-da-insercao-demetodologias-ativas-de-ensino-aprendizagem-nos-anos-iniciais-do-ensino-fundamental>. Acesso em: 12 mai. 2025.
- MORAES, J. V.; CASTELLAR, S. M. V. Metodologias ativas para o ensino de Geografia: um estudo centrado em jogos. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**, v. 17, n. 2, p. 422-436, 2018.
- MOREIRA, R. **Pensar e ser em geografia**. São Paulo: Contexto, 2007.
- 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.
- ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA (UNESCO). **Convenção para a Proteção do Patrimônio Mundial, Cultural e Natural**. Paris: 1992.
- PEREIRA, P.; PEREIRA, D. I.; ALVES, M. I. C. Patrimônio Geomorfológico: da actualidade internacional do tema ao caso português. In: V Congresso da Geografia Portuguesa, Portugal. **Anais [...]**. Portugal: Universidade do Minho, 2004. p. 1-18.
- RISSO, L. C. Paisagens e cultura: uma reflexão teórica a partir do estudo de uma comunidade indígena amazônica. **Espaço e cultura**, n. 23. p. 67-76, 2008.
- SANTOS, M. **A natureza do espaço: técnica, tempo, razão e emoção**. São Paulo: EDUSP, 2004.
- SAUER, C. O. A morfologia da paisagem. In: CORRÊA, R. L.; ROSENDAHL, Z. (Org.). **Paisagem, tempo e cultura**. Rio de Janeiro: EDUERJ, 1998.
- 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_Projeto_Geoparque_Raizes_de_Pedra_no_Rio_Grande_do_Sul_Uma_contribuicao_ao_ensino_de_Geografia_em_geoparques. Acesso em: 20 mai. 2025.

Contribuição dos autores

Conceitualização: SILVA, R. M. DA; KIEFER, A. P. **Curadoria de dados:** Não aplicável. **Análise formal:** SILVA, R. M. DA; KIEFER, A. P. **Aquisição de financiamento:** Não aplicável. **Investigação:** SILVA, R. M. DA; KIEFER, A. P. **Metodologia:** SILVA, R. M. DA; KIEFER, A. P. **Administração do projeto:** Não aplicável. **Recursos:** Não aplicável. **Software:** Não aplicável. **Supervisão:** Não aplicável. **Validação:** SILVA, R. M. DA; KIEFER, A. P. **Visualização:** SILVA, R. M. DA; KIEFER, A. P. **Escrita – rascunho original:** SILVA, R. M. DA; KIEFER, A. P. **Escrita – revisão & edição:** SILVA, R. M. DA; KIEFER, A. P.

Base de dados

Não se aplica.

Financiamento

Este trabalho não recebeu nenhum subsídio específico de agências de fomento nos setores público, comercial ou sem fins lucrativos.

Conflito de interesse

Os autores declaram não haver conflitos de interesse.

Aprovação do conselho de ética

Não se aplica.

Agradecimentos

Não se aplica.
