

GEOGANDO: JOGO DIDÁTICO COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DA GEOGRAFIA DA AMÉRICA LATINA NO CONTEXTO DO PIBID

Lucas Figueiredo Grazziotin ¹
Rosa Elisabete Militz Wypczynski Martins ²

RESUMO

O presente trabalho apresenta um relato de experiência desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), no subprojeto de Geografia da Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciência Humanas e da Educação – UDESC/FAED, a partir da criação e aplicação do jogo didático “Geogando”, elaborado com o objetivo de potencializar os processos de ensino e aprendizagem relacionados à Geografia da América Latina na educação básica. O jogo consiste em um tabuleiro acompanhado de cartas temáticas que abordam diferentes países latino-americanos por meio de pistas progressivas, incentivando a participação ativa dos estudantes, o raciocínio geográfico e a aprendizagem colaborativa. A proposta fundamenta-se em abordagens pedagógicas que compreendem o ensino como processo dinâmico e interativo, valorizando metodologias ativas e o uso do lúdico como estratégia de mediação do conhecimento geográfico, dialogando com contribuições teóricas de autores como Freire (1996), Vygotsky (1998) e Piaget (1976). Metodologicamente, o trabalho caracteriza-se como relato de experiência de natureza qualitativa, baseado na observação das intervenções pedagógicas realizadas em turmas da rede pública estadual e na reflexão crítica sobre o planejamento, a aplicação e os desdobramentos da atividade em sala de aula. Os resultados evidenciaram maior engajamento dos estudantes, ampliação do interesse pelos conteúdos trabalhados e fortalecimento das interações pedagógicas, favorecendo a construção significativa de conceitos geográficos. Além disso, a experiência contribuiu para o desenvolvimento de práticas docentes mais reflexivas, evidenciando o potencial dos recursos didáticos lúdicos na promoção de aprendizagens ativas e contextualizadas. Conclui-se que o uso de jogos pedagógicos pode constituir importante ferramenta para qualificar os processos de ensino e aprendizagem em Geografia, ao estimular a participação, a autonomia e a construção coletiva do conhecimento.

Palavras-chave: Ensino de Geografia, Aprendizagem lúdica, Jogo didático, Metodologias ativas, PIBID.

INTRODUÇÃO

O ensino de Geografia na educação básica apresenta importantes desafios relacionados à forma como os conteúdos são abordados em sala de aula. Muitas vezes, os temas são trabalhados de maneira excessivamente expositiva e centrada na transmissão de informações, o que pode tornar o processo de aprendizagem pouco dinâmico e distante da realidade dos estudantes. Nesse contexto, torna-se fundamental buscar estratégias pedagógicas que

¹ Graduando do Curso de Geografia da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, lukpsn21@email.com;

² Professora do departamento de Geografia da FAED/UDESC; Coordenadora do PIBID Geografia, rosa.martins@udesc.br.



favoreçam a participação ativa dos alunos, estimulem o interesse pelo conteúdo e contribuam para a construção significativa do conhecimento geográfico.

Entre as possibilidades metodológicas que vêm sendo discutidas no campo do ensino de Geografia, destaca-se o uso de recursos lúdicos, especialmente jogos didáticos. Esses instrumentos possibilitam a articulação entre aprendizagem e ludicidade, promovendo situações em que os estudantes participam ativamente do processo de construção do conhecimento. De acordo com perspectivas pedagógicas que valorizam a aprendizagem como processo social e interativo, o uso de jogos em contexto educacional pode favorecer o desenvolvimento do raciocínio, da cooperação entre os estudantes e da autonomia na construção de saberes (FREIRE, 1996; VYGOTSKY, 1998; PIAGET, 1976).

No caso específico da Geografia da América Latina, observa-se que esse conteúdo frequentemente apresenta dificuldades no processo de ensino e aprendizagem. Apesar de o Brasil integrar esse contexto regional, muitos estudantes demonstram pouco conhecimento sobre os países latino-americanos, suas culturas, territórios e dinâmicas sociais. Em muitos casos, percebe-se maior familiaridade com referências culturais oriundas de países europeus ou dos Estados Unidos do que com elementos culturais e geográficos da própria América Latina. Esse cenário evidencia a necessidade de desenvolver estratégias pedagógicas que valorizem o reconhecimento da diversidade cultural, social e territorial presente na região.

Nesse sentido, metodologias ativas e práticas pedagógicas baseadas na ludicidade podem contribuir significativamente para tornar o ensino mais dinâmico e significativo. Ao promover situações de interação, participação e resolução de desafios, os jogos didáticos permitem que os estudantes se envolvam de maneira mais direta com os conteúdos, favorecendo a construção coletiva do conhecimento e estimulando o interesse pela temática abordada.

É nesse contexto que se insere o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), iniciativa que tem como objetivo fortalecer a formação inicial de professores por meio da aproximação entre universidade e escola básica. O programa constitui um espaço importante para o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras, incentivando licenciandos a elaborar e experimentar diferentes estratégias de ensino, incluindo a produção de materiais didáticos e recursos lúdicos voltados à aprendizagem.

Diante desse contexto formativo, foi desenvolvido o jogo didático *Geogando* (Figura 01), elaborado com o objetivo de contribuir para o ensino da Geografia da América Latina por meio de uma abordagem lúdica e participativa. O jogo consiste em um tabuleiro acompanhado de cartas temáticas que apresentam pistas relacionadas a diferentes países



latino-americanos, estimulando os participantes a mobilizar conhecimentos geográficos para identificar os territórios apresentados.

Figura 01 – Tabuleiro e cartas do *Geogando*



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Dessa forma, o presente trabalho tem como objetivo apresentar o processo de criação e experimentação do jogo didático *Geogando*, desenvolvido no contexto do PIBID de Geografia, da Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciência Humanas e da Educação – UDESC/FAED e destacar as suas potencialidades como recurso pedagógico para o ensino e aprendizagem da Geografia da América Latina.

REFERENCIAL TEÓRICO

A discussão sobre o uso de recursos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem tem sido amplamente abordada no campo da educação, especialmente no que se refere à busca por práticas pedagógicas que favoreçam a participação ativa dos estudantes e a construção significativa do conhecimento. No ensino de Geografia, essa perspectiva torna-se particularmente relevante, uma vez que a compreensão dos fenômenos espaciais, culturais e territoriais exige não apenas a memorização de informações, mas também o desenvolvimento de capacidades interpretativas e críticas. Nesse contexto, metodologias que promovam a interação entre os estudantes e o conteúdo trabalhado podem contribuir para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo.

Entre os referenciais teóricos que contribuem para essa reflexão destaca-se o pensamento de Paulo Freire, que compreende a educação como um processo dialógico e



participativo, no qual o conhecimento é construído por meio da interação entre educadores e educandos. Para Freire (1996), o processo educativo deve ultrapassar a lógica da simples transmissão de conteúdos, promovendo situações em que os estudantes participem ativamente da construção do saber. Nesse sentido, práticas pedagógicas que estimulam a curiosidade e a problematização tornam-se fundamentais para o desenvolvimento de uma aprendizagem significativa.

Outro autor importante para compreender a importância das interações no processo de aprendizagem é Lev Vygotsky. De acordo com a perspectiva sociocultural proposta pelo autor, o desenvolvimento cognitivo ocorre por meio das relações sociais e das interações estabelecidas entre os indivíduos em determinados contextos culturais (VYGOTSKY, 1998). Dessa forma, o aprendizado não é entendido como um processo exclusivamente individual, mas como uma construção coletiva mediada pela linguagem e pela cultura. A utilização de jogos didáticos em contextos educativos pode favorecer esse tipo de interação, ao estimular o diálogo, a colaboração e a troca de conhecimentos entre os estudantes.

As contribuições de Jean Piaget também são relevantes para compreender o papel do jogo no desenvolvimento cognitivo. Para Piaget (1976), o jogo constitui uma atividade importante no processo de desenvolvimento, pois permite a assimilação e a reorganização de conhecimentos por meio da ação e da experimentação. Ao participar de atividades lúdicas, os indivíduos exercitam habilidades como a resolução de problemas, o raciocínio lógico e a elaboração de estratégias.

No campo específico do ensino de Geografia, o uso de jogos didáticos tem sido apontado como uma estratégia capaz de tornar os conteúdos mais acessíveis e envolventes para os estudantes. Ao incorporar elementos de desafio, cooperação e descoberta, os jogos podem contribuir para o desenvolvimento do raciocínio geográfico, estimulando a interpretação de informações e a construção de relações entre diferentes elementos do espaço geográfico.

Ensinar Geografia não implica apenas seu papel como disciplina, o professor também se preocupa com o alcance social da ciência geográfica na compreensão da realidade espacial. Na busca por práticas e técnicas que proporcione a instrumentalização dos alunos para a análise do espaço ao qual estão inseridos, o Lúdico se mostra uma importante ferramenta entre a teoria e a realidade. Mas o que é o Lúdico? Por lúdico, entende-se ser tudo aquilo que diverte e entusiasma, seja em forma de atividade física ou mental (CUSTÓDIO & VIEIRA, 2015, p.1).



A partir dessas perspectivas teóricas, compreende-se que o uso de recursos lúdicos no ensino de Geografia pode representar uma estratégia pedagógica relevante para estimular o interesse dos estudantes e favorecer a construção de conhecimentos sobre o espaço geográfico. Nesse contexto, a criação de jogos didáticos voltados a conteúdos específicos, como a Geografia da América Latina, pode contribuir para aproximar os estudantes das realidades territoriais, culturais e sociais do continente, promovendo uma aprendizagem mais participativa e significativa.

METODOLOGIA

O presente trabalho caracteriza-se como um relato de experiência de natureza qualitativa, centrado no processo de criação e experimentação de um recurso didático voltado ao ensino de Geografia. A proposta foi desenvolvida no contexto das atividades do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), no subprojeto de Geografia vinculado à Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC/FAED), campus Florianópolis.

A elaboração do jogo didático denominado *Geogando* surgiu a partir de uma atividade desenvolvida na disciplina de Práticas Curriculares em Geografia II, do curso de Licenciatura em Geografia da UDESC. Na ocasião, foi proposta pela professora da disciplina a criação de um jogo de tabuleiro voltado à abordagem de conteúdos relacionados às Américas. A proposta consistia na elaboração de um material lúdico que permitisse trabalhar diferentes aspectos geográficos por meio de pistas e desafios relacionados aos países do continente.

À luz dessa experiência acadêmica inicial, o jogo foi posteriormente adaptado e reformulado no contexto das atividades do PIBID, com o objetivo de direcionar o material especificamente para o ensino da Geografia da América Latina. Dessa forma, o jogo foi desenvolvido pelo autor do presente trabalho, tendo como inspiração a proposta pedagógica apresentada na disciplina universitária, mas com adaptações relacionadas à temática, à dinâmica do jogo e aos objetivos pedagógicos pretendidos.

O processo de desenvolvimento do *Geogando* ocorreu no início do mês de setembro de 2025, período em que foram definidos o formato do tabuleiro, a dinâmica do jogo e a elaboração das cartas temáticas. Após a etapa de criação e organização do material, o jogo foi encaminhado para impressão, sendo finalizado e recebido em sua versão física no dia 18 de setembro de 2025.

O jogo consiste em um tabuleiro composto por 68 casas (Figura 02), acompanhado por um conjunto de 20 cartas temáticas, cada uma representando um país da América Latina. Em



cada carta estão presentes 8 pistas relacionadas a diferentes características geográficas, culturais, históricas ou territoriais do país correspondente. As pistas foram elaboradas de forma progressiva, variando em nível de dificuldade, com o objetivo de estimular o raciocínio geográfico e a mobilização de conhecimentos previamente adquiridos pelos estudantes.

Figura 02 – Elementos do *Geogando*



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

A dinâmica do jogo envolve a participação de até 5 jogadores ou grupos de jogadores, sendo cada participante representado por um peão no tabuleiro. Durante a partida, um dos participantes assume o papel de interlocutor, responsável por conduzir a leitura das pistas presentes nas cartas. Para determinar qual pista será apresentada, o jogador que está na rodada lança um dado de 8 lados, correspondente ao número de pistas disponíveis em cada carta.

A partir da pista indicada pelo resultado do dado, o interlocutor realiza a leitura da dica presente na carta, enquanto o jogador ou grupo participante tenta identificar a qual país da América Latina a pista se refere. Caso o participante acerte o país na primeira tentativa, ele avança 8 casas no tabuleiro. Caso necessite de novas pistas, o processo se repete com novos lançamentos do dado, reduzindo progressivamente o número de casas avançadas a cada tentativa adicional. Assim, quanto mais cedo o participante identifica corretamente o país, maior será sua pontuação no jogo.

A proposta do jogo busca estimular a participação ativa dos estudantes, o trabalho em grupo e o desenvolvimento do raciocínio geográfico por meio da interpretação de pistas relacionadas aos diferentes territórios latino-americanos. Além disso, o formato do jogo permite que os participantes mobilizem conhecimentos previamente adquiridos nas aulas de Geografia, favorecendo a retomada e a consolidação dos conteúdos.

Considerando o nível de complexidade das pistas presentes nas cartas, o jogo foi pensado especialmente para estudantes a partir de aproximadamente 12 anos de idade, faixa



etária em que os estudantes geralmente já tiveram contato inicial com conteúdos relacionados à organização territorial, cultural e política do continente americano no contexto da educação básica.

Após sua elaboração, o jogo foi submetido a uma etapa inicial de experimentação, com o objetivo de observar a dinâmica de funcionamento da proposta e identificar possíveis ajustes em sua estrutura. Essa etapa permitiu avaliar aspectos relacionados à clareza das pistas, ao tempo de duração das partidas e à forma de interação entre os participantes, contribuindo para a reflexão sobre o potencial pedagógico do recurso didático no ensino de Geografia.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O processo de criação do jogo didático *Geogando* constituiu uma etapa fundamental do desenvolvimento da proposta apresentada neste trabalho. A elaboração do material foi inspirada inicialmente em uma atividade proposta na disciplina Práticas Curriculares em Geografia II, no curso de Licenciatura em Geografia da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), que incentivava a produção de jogos de tabuleiro voltados à abordagem de conteúdos relacionados ao continente americano. A partir dessa proposta inicial, o jogo foi posteriormente adaptado e direcionado especificamente para o ensino da Geografia da América Latina no contexto das atividades do PIBID. Além da inspiração acadêmica, o processo de criação do jogo também foi influenciado por habilidades e interesses pessoais relacionados à produção artística e ao design gráfico. O autor do jogo possui afinidade com atividades de desenho e produção visual, aspecto que contribuiu significativamente para o desenvolvimento do tabuleiro, das cartas e da identidade visual do jogo. Todo o material gráfico foi elaborado utilizando o aplicativo *Canva*, ferramenta de design digital que possibilitou a construção do tabuleiro e das cartas temáticas.

O jogo reúne tanto ilustrações produzidas pelo próprio autor quanto elementos gráficos disponíveis na plataforma, respeitando as licenças e autorizações de uso fornecidas pelo aplicativo. Durante o processo de elaboração, a etapa de construção visual e organização gráfica do material foi percebida como uma das fases mais prazerosas do desenvolvimento do jogo. A criação do tabuleiro, a escolha das cores, a elaboração das cartas e a definição dos elementos visuais contribuíram para a construção de uma identidade lúdica que buscasse atrair a atenção dos participantes e estimular o interesse pela dinâmica proposta. Além disso, o processo de criação contou com o incentivo da professora coordenadora do subprojeto



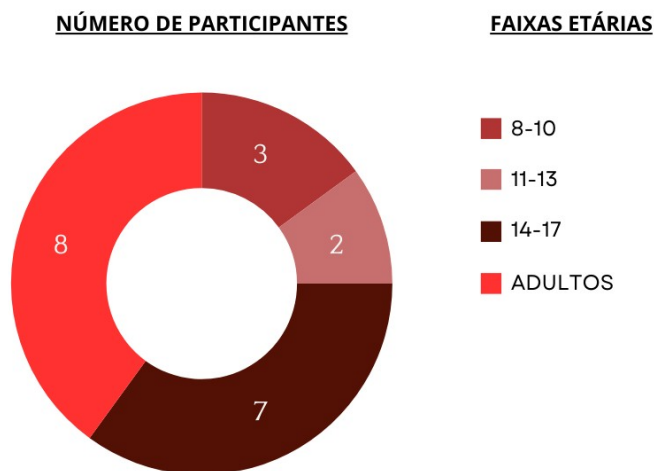
PIBID de Geografia, que estimulou a produção de materiais didáticos e jogos pedagógicos voltados ao ensino da disciplina.

Após a conclusão da etapa de desenvolvimento do material, o jogo passou por um processo inicial de experimentação, com o objetivo de observar sua dinâmica de funcionamento e avaliar a recepção dos participantes. Parte desses testes ocorreu no Laboratório de Estudos e Pesquisas de Educação em Geografia (LEPEGEO/FAED/UDESC) da universidade, onde colegas do curso de Geografia tiveram a oportunidade de conhecer e experimentar o jogo. Nessas ocasiões, o material também foi apresentado em momentos de exposição de trabalhos acadêmicos realizados ao longo do ano de 2025, permitindo que diferentes pessoas interagissem com a proposta. A recepção do jogo nesses espaços foi bastante positiva.

Os participantes demonstraram interesse pela dinâmica da atividade, destacando especialmente os aspectos visuais do jogo, como o design do tabuleiro, das cartas e dos peões. O caráter lúdico e a interação proporcionada durante as partidas também foram mencionados como fatores que tornavam a experiência mais envolvente. Além do ambiente universitário, o jogo também foi testado em contextos informais no convívio familiar do autor, com participantes de diferentes faixas etárias.

Entre os participantes estavam crianças a partir de aproximadamente oito anos de idade, adolescentes de até quinze anos, além de adultos, incluindo familiares e pessoas próximas, a distribuição aproximada dos participantes nas diferentes faixas etárias pode ser observada no **Gráfico 01**.

Gráfico 01 – Faixa etária dos participantes da experimentação



Fonte: Dados da experimentação inicial (2025).



Essas experiências permitiram observar como diferentes públicos reagem à dinâmica do jogo e ao conteúdo das pistas relacionadas aos países da América Latina. De modo geral, observou-se que os participantes demonstravam grande interesse pela proposta, participando ativamente da dinâmica e interagindo de maneira colaborativa durante as partidas. Ao mesmo tempo, as partidas também evidenciaram uma dificuldade recorrente entre os participantes em identificar alguns dos países da América Latina a partir das pistas apresentadas. Esse aspecto revelou, de forma bastante clara, um dos desafios presentes no ensino da temática: o relativo desconhecimento sobre diferentes países e características da própria região latino-americana. Esse resultado revelou-se particularmente significativo do ponto de vista pedagógico. Mesmo sendo habitantes de um país que integra a América Latina, muitos participantes demonstraram ter maior familiaridade com referências culturais ou geográficas associadas a outros contextos internacionais do que com elementos relacionados ao próprio continente latino-americano.

Dessa forma, o jogo acabou evidenciando lacunas de conhecimento que muitas vezes passam despercebidas em contextos de ensino mais tradicionais. Por outro lado, a dinâmica baseada em pistas progressivas e na tentativa de identificação dos países também favoreceu a construção de novas associações e aprendizados durante a própria partida. À medida que os participantes analisavam as pistas e discutiam possíveis respostas, estabeleciam relações entre aspectos culturais, territoriais e sociais dos diferentes países latino-americanos. Esse processo de descoberta, mediado pela ludicidade do jogo, mostrou-se um elemento importante para estimular a curiosidade e o interesse pela temática.

Outro aspecto relevante observado durante as partidas foi o caráter memorável das descobertas realizadas durante o jogo. A associação entre o desafio proposto pelas pistas, a interação entre os participantes e o ambiente lúdico contribuiu para que os conhecimentos adquiridos fossem lembrados de forma mais significativa. Em muitos casos, após a revelação do país correspondente à carta, os participantes demonstravam surpresa ou interesse em conhecer mais sobre o território mencionado, o que evidencia o potencial do jogo como ferramenta de mediação pedagógica. Algumas das principais observações pedagógicas identificadas durante as partidas foram sistematizadas na **Tabela 01**.

Tabela 01 – Observações pedagógicas durante a experimentação do jogo



ASPECTO OBSERVADO	OBSERVAÇÃO PEDAGÓGICA
Identificação dos países latino-americanos	Muitos participantes apresentaram dificuldade inicial em reconhecer alguns países da América Latina a partir das pistas
Interação entre participantes	O jogo estimulou discussões e colaboração durante as tentativas de identificação
Interesse pelo conteúdo	A dinâmica despertou curiosidade sobre características culturais e territoriais dos países
Memorização das informações	A associação entre pistas e descoberta dos países favoreceu a fixação das informações

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Nesse sentido, os resultados observados durante as experimentações iniciais indicam que o *Geogando* apresenta potencial como recurso didático no ensino de Geografia, especialmente no que se refere à abordagem de conteúdos relacionados à América Latina. Ao promover situações de interação, desafio e cooperação entre os participantes, o jogo contribui para tornar o processo de aprendizagem mais participativo e dinâmico, favorecendo a mobilização de conhecimentos geográficos de forma significativa.

Assim, a experiência de criação e experimentação do jogo reforça a importância da produção de materiais didáticos inovadores no contexto da formação docente, bem como o potencial das práticas pedagógicas baseadas na ludicidade para estimular o interesse dos estudantes e ampliar a compreensão sobre diferentes realidades geográficas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência de criação e experimentação do jogo didático *Geogando* evidenciou o potencial que recursos lúdicos podem assumir no processo de ensino e aprendizagem da Geografia. Ao longo do desenvolvimento do trabalho, tornou-se possível observar como a elaboração de materiais didáticos pode contribuir não apenas para a construção de estratégias pedagógicas voltadas à educação básica, mas também para o próprio processo de formação docente.



O processo de criação do jogo revelou-se uma experiência particularmente significativa. A construção do tabuleiro, das cartas e da dinâmica do jogo permitiu articular conhecimentos teóricos da formação em Geografia com habilidades criativas relacionadas à produção visual e ao design do material. Nesse sentido, a elaboração do *Geogando* constituiu um momento de experimentação pedagógica que envolveu tanto o planejamento de conteúdos quanto a construção de um recurso lúdico capaz de estimular a participação dos estudantes.

Além disso, a etapa de experimentação inicial do jogo possibilitou observar a recepção dos participantes diante da proposta. De modo geral, as partidas foram marcadas por momentos de interação, curiosidade e envolvimento com a dinâmica apresentada. Ao mesmo tempo, as dificuldades encontradas pelos participantes ao tentar identificar alguns dos países da América Latina evidenciaram um aspecto importante relacionado ao ensino da temática: o relativo desconhecimento sobre diferentes territórios, culturas e realidades presentes no próprio continente latino-americano.

Esse resultado reforça a importância de práticas pedagógicas que valorizem o reconhecimento da América Latina e de suas múltiplas dimensões geográficas, culturais e sociais. Embora o Brasil faça parte desse contexto, muitos estudantes demonstram maior familiaridade com referências externas ao continente. Nesse sentido, o jogo mostrou-se uma ferramenta capaz de evidenciar essas lacunas de conhecimento e estimular o interesse pela temática.

Outro aspecto observado foi o caráter memorável das descobertas realizadas durante as partidas. A dinâmica baseada em pistas, desafios e interação favoreceu aprendizagens associadas à participação coletiva, contribuindo para que os conhecimentos mobilizados fossem lembrados de forma mais significativa e reforçando o potencial pedagógico das atividades lúdicas no ensino de Geografia.

Do ponto de vista pessoal e formativo, o desenvolvimento do *Geogando* representou um processo enriquecedor. A possibilidade de transformar uma ideia em um material didático concreto, experimentado por diferentes participantes, constituiu uma experiência significativa na formação docente. A recepção positiva e o interesse demonstrado durante as partidas reforçam a satisfação com o trabalho realizado.

Dessa forma, considera-se que a criação do *Geogando* evidencia o potencial dos jogos didáticos como ferramentas pedagógicas capazes de tornar o ensino de Geografia mais dinâmico, participativo, afetivo e significativo. Além disso, a experiência reforça a importância de iniciativas como o PIBID, que estimulam licenciandos a desenvolver práticas



pedagógicas inovadoras e a refletir sobre diferentes possibilidades de mediação do conhecimento no contexto da educação básica.

AGRADECIMENTOS

O autor expressa seus agradecimentos à professora Rosa Elisabete Militz Wypczynski Martins, docente da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), coordenadora do Laboratório de Estudos e Pesquisas de Educação em Geografia (LEPEGEO/FAED/UDESC) e do subprojeto PIBID de Geografia, pelo apoio, orientação e incentivo fundamentais ao longo do desenvolvimento deste trabalho. Seu constante estímulo à produção de materiais didáticos, à participação em atividades acadêmicas e à construção de práticas pedagógicas inovadoras foi essencial para a realização desta pesquisa. Agradece-se, também, pelo apoio institucional e pela mediação dos processos que possibilitaram a impressão e a materialização do jogo didático, tornando possível a concretização da proposta apresentada neste estudo.

O autor também agradece à sua família pelo incentivo permanente à continuidade da trajetória acadêmica e à valorização da produção científica. Em especial, manifesta sua gratidão à sua companheira, pelo apoio, incentivo e encorajamento durante todo o processo de criação do jogo e de elaboração deste trabalho.

REFERÊNCIAS

- CANVA. Canva: design gráfico online. Disponível em: <https://www.canva.com>. Acesso em: 04 mar. 2026.
- CUSTÓDIO, Amanda Abadia Felizardo; VIEIRA, José Neto. Trilha geográfica: uso de atividades no ensino de Geografia. Anais... VIII Encontro Nacional de Ensino de Geografia: **Catalão**, 2015.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: **Paz e Terra**, 1996.
- PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: **Zahar**, 1976.
- VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: **Martins Fontes**, 1998.

