

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA
SETOR DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE TURISMO

KLESCY ANNE MASCARENHAS GARCIA

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS DIDÁTICOS PARA A AMPLIAÇÃO DO TURISMO
RESPONSÁVEL: A LUDICIDADE DO ECO JOGOS COMO FERRAMENTA PARA A
SUSTENTABILIDADE

PONTA GROSSA - PR

2022

KLESCY ANNE MASCARENHAS GARCIA

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS DIDÁTICOS PARA A AMPLIAÇÃO DO TURISMO
RESPONSÁVEL: A LUDICIDADE DO ECO JOGOS COMO FERRAMENTA PARA A
SUSTENTABILIDADE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a
Universidade Estadual de Ponta Grossa como
requisito para obtenção do título de Bacharel em
Turismo.

Orientador: Prof. Dr. Leandro Baptista.

PONTA GROSSA - PR

2022

KLESCY ANNE MASCARENHAS GARCIA

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS DIDÁTICOS PARA A AMPLIAÇÃO DO TURISMO
RESPONSÁVEL: A LUDICIDADE DO ECO JOGOS COMO FERRAMENTA PARA A
SUSTENTABILIDADE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a
Universidade Estadual de Ponta Grossa como
requisito para obtenção do título de Bacharel em
Turismo.

Orientador: Prof. Dr. Leandro Baptista.

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Dra. Graziela Scalise Horodyski

Dr. Leandro Baptista

Dra. Sandra Dalila Corbari

AGRADECIMENTO

A Deus, pela oportunidade de me permitir perceber as coisas que sou capaz de realizar e de me proporcionar saúde, pelo dom da vida, possibilitando ainda a aproximação de pessoas incríveis que são de suma importância para minha evolução pessoal.

A todas as pessoas que se fizeram fundamental para minha caminhada acadêmica, principalmente minha mãe Maria de Fátima Mascarenhas Ferreira, meu pai Jesus Alves Garcia que se fizeram sempre presente me prestando apoio em tudo, minha filha Alice Garcia Trigueiro, que no auge dos seus oito anos, sempre ficou ao meu lado e também gostaria de agradecer ao meu marido Edmar Aparecido Amâncio Trigueiro que se fez presentes em todos os momentos, sempre me incentivando e dando forças pra que eu não desistisse.

A principal incentivadora que me proporcionou um novo olhar para aprendizagem, minha enteada, Eduarda Letícia de Paula Trigueiro, razão pela qual entrei no curso de bacharelado em Turismo.

As amigadas construídas nesta graduação em especial ao meu amigo Emerson Santos, que me deu total apoio em momentos difíceis, para que eu continuasse no curso.

Ao meu professor e orientador Prof. Dr. Leandro Baptista, que sempre se fez presente e sempre me motivou para que tudo transcorresse da melhor maneira possível e dentro dos prazos determinados.

A prof.^a Dra. Sandra Dalila Corbari e a Prof.^a Dra. Graziela Scalise Horodyski pelo auxílio na banca de qualificação, me dando um novo norte com relação ao desenvolvimento do trabalho.

Ao meu coordenador de curso Prof. Dr. Luiz Fernando de Souza, pela sua preocupação com a pessoa Klescy Anne Garcia, que me ajudou em momentos de aflições pessoais tornando-se um amigo que levarei sempre comigo.

RESUMO

Maior preocupação com a incorporação das comunidades, quando o assunto é melhor qualidade de vida é a estratégia para uma sustentabilidade mais ampla, no que tange o turismo responsável. Os jogos didáticos, assim como vários recursos educacionais não tradicionais como, filmes, músicas e vídeos possibilitam uma nova dinâmica que auxilia positivamente a aprendizagem. Possuindo caráter lúdico os jogos didáticos servem como apoio no processo da aprendizagem, tornando o ato de aprender uma experiência mais prazerosa, criativa e motivadora. Tendo uma perspectiva interdisciplinar, a Educação Ambiental torna-se importante diante das problemáticas ambientais. Presente no mundo atual, fazendo-se relevante ser trabalhada tanto na categoria da educação formal, quanto na categoria informal. O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem por objetivo a construção de um eco jogo, que trata conteúdo diretamente ligados à Educação Ambiental no turismo visando apresentar aos seus jogadores a importância de conhecer a região onde vivem. Em crescimento constante, o turismo em áreas naturais vem desenvolvendo possibilidades aos visitantes para que o mesmo possa desfrutar do ambiente de maneira mais sustentável. O eco jogo apresenta questões sobre a fauna e a flora da Unidade de Conservação dos Campos Gerais, aliando os cuidados que se deve ter no que tange a conservação desse espaço. O *Puma Concolor* ou puma (como é conhecida na região), foi o animal escolhido como recurso lúdico para contextualizar o objetivo. Por meio do eco jogo, de tabuleiro, denominado Campo da Puma, propõem-se o conhecimento dos elementos presentes nos Campos Gerais visando conhecimento e reconhecimento da biodiversidade presente na região. Além de aliar Educação Ambiental e Ecologia, o eco jogo busca motivar os jogadores para prática de ações que possibilitem a conservação do Parque nacional dos Campos Gerais, através do conhecimento e do sentimento de pertencimento.

Palavras-chave: Eco Jogo, Educação Ambiental, Ecoturismo, *Puma Concolor*.

ABSTRACT

A greater concern with the incorporation of communities, when it comes to a better quality of life, is the strategy for a broader sustainability, as far as responsible tourism is concerned. Educational games, as well as various non-traditional educational resources such as films, music, and videos provide a new dynamic that positively aids learning. Having a playful character, educational games serve as support in the learning process, making the act of learning a more enjoyable, creative, and motivating experience. Having an interdisciplinary perspective, Environmental Education becomes important in the face of environmental issues. It is present in today's world, making it relevant to be worked on in both the formal and the informal education categories. The present End of Course Work (TCC) aims to build an eco-game, which deals with content directly linked to Environmental Education in tourism in order to present to its players the importance of knowing the region where they live. In constant growth, tourism in natural areas is developing possibilities for visitors to enjoy the environment in a more sustainable way. The eco-game presents questions about the fauna and flora of the Campos Gerais Conservation Unit, alluding to the care that must be taken with regard to the conservation of this space. The Puma Concolor or puma (as it is known in the region), was the animal chosen as a ludic resource to contextualize the objective. Through the board eco-game, called Campo da Puma, we propose to learn about the elements present in the Campos Gerais in order to get to know and recognize the biodiversity present in the region. In addition to combining Environmental Education and Ecology, the eco-game seeks to motivate players to practice actions that enable the conservation of the Campos Gerais National Park, through knowledge and a sense of belonging.

Keywords: Eco Game, Environmental Education, Ecotourism, *Puma Concolor*.

LISTA DE FUGURAS

Figura 1 - Jogo Banco Imobiliário sustentável	12
Figura 2 – Jogo Novo Mundo	12
Figura 3 – Jogo WeAtheR	13
Figura 4 – Jogo Recicla Mundo	13
Figura 5 – Mapa do Parque Nacional dos Campos Gerais	27
Figura 6 – <i>Cyanocorax caeruleus</i> (Gralha Azul)	27
Figura 7 - <i>Theristicus caudatus</i> (Curucaca)	28
Figura 8 – <i>Myrmecophaga tridactyla</i> (Tamanduá-bandeira)	28
Figura 9 – <i>Alouatta fusca</i> (Macaco bugio)	29
Figura 10 – <i>Puma concolor</i> (Puma)	29
Figura 11 – <i>Chrysocyon brachyurus</i> (Lobo-guará)	29
Figura 12 - <i>Procyon cancrivorus</i> (Guaxinim)	30
Figura 13 – <i>Crotalus durissus</i> (Cascavel)	30
Figura 14 – <i>Parodia carambeiensis</i> (Cacto bola)	30
Figura 15 – <i>Araucaria angustifolia</i> (Araucária)	31
Figura 16 – Eco Jogo: Campo da Puma	33

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. METODOLOGIA	11
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
3.1 ECOTURISMO	15
3.2 TRAJETÓRIA DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL	17
3.2.1 A Importância da Educação Ambiental para o Turismo	19
3.2.2 Relação entre Educação Ambiental e Ecoturismo	20
3.3 JOGOS DIDÁTICOS	22
3.3.1 Conceito de Jogo Didático	22
3.3.2 Jogos Didáticos e a Aprendizagem	24
3.3.3 Caracterização do Eco jogo	25
4. ELABORAÇÃO DO ECO JOGO: CAMPO DA PUMA	26
4.1 MOTIVAÇÃO PARA DESENVOLVER O ECO JOGO CAMPO DA PUMA	31
4.1.2 Regras do eco jogo Campo da Puma	32
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS	35

1. INTRODUÇÃO

Quando tratamos de turismo, o deslocamento de pessoas pelo mundo, assim como, a sua importância como fenômeno econômico são aspectos evidentes. Porém esse assunto vai além e permite inúmeras possibilidades que fazem pensar e respeitar as diferenças entre as pessoas, como as mesmas relacionam-se, como discutem diversidade e como a sustentabilidade é tratada.

Fazer acontecer a sustentabilidade é fundamental para um planeta mais sadio, portanto, permeando os pilares do conceito de sustentabilidade (ecológico, político, cultural, econômico e social) a atividade turística quando bem planejada tem potencialidade para beneficiar todos os envolvidos incluindo a comunidade local, e minimizar os impactos negativos seja no espaço cultural ou no ambiente natural, foco deste estudo.

É importante perceber que, para que, aconteça uma prática sustentável no turismo, com transformações benéficas, as pessoas devem conhecer sobre sustentabilidade e deve haver uma mudança real em seus hábitos. De acordo com Marcatto (2002), a educação ambiental é uma das ferramentas existentes para a sensibilização e capacitação da população em geral sobre os problemas ambientais. Através dela, desenvolvemos técnicas e métodos que nos ajudam a uma melhor tomada de consciência sobre a gravidade dos problemas ambientais e a urgência para resolvê-los.

Para auxiliar as pessoas a compreenderem melhor a importância da conservação e preservação dos ambientes naturais, os jogos didáticos vêm se mostrando uma ferramenta eficaz, pois, enquanto se brinca, aprende-se regras e valores, que beneficiam as mudanças necessárias favorecendo maior consciência com relação as ações praticadas. Desse modo, esse trabalho de conclusão de curso objetivou a elaboração de um eco jogo visando contribuir positivamente para a conservação do meio ambiente, aliando educação ambiental e ludicidade para um melhor desenvolvimento da sustentabilidade, objetivando sua colaboração para a aprendizagem no que tange o conhecimento do Parque Nacional dos Campos Gerais.

Pensando na diminuição da degradação do meio ambiente, faz-se essenciais mudanças de comportamentos que auxiliem a conservação de áreas naturais. Levando em consideração que as mudanças de atitudes têm que partir de todos os atores que fazem parte da sociedade, logo, é fundamental promover ideias e ações que possibilitem os mesmos a terem mudanças significativas em seu modo de pensar e agir no que tange ao ambiente natural, sua conservação e utilização necessária, visando à sustentabilidade.

Nesse sentido, com a intenção de entender o problema motivador desta investigação, busca-se responder à questão: “o uso dos eco jogos podem contribuir como incentivo a preservação do meio ambiente no turismo? ”

Perante o exposto, formulou-se uma hipótese para esclarecer o questionamento: “ a utilização dos eco jogos constitui-se como ferramenta relevante para a sustentabilidade”.

Com a intenção de responder ao questionamento desta proposta de pesquisa, este trabalho foi organizado com o objetivo geral de elaborar um eco jogo visando estimular uma melhor interação do ser humano com o meio ambiente através do reconhecimento da fauna e da flora, buscando melhor compreensão do ecossistema presente na região dos Campos Gerais no estado do Paraná. Para atingir o objetivo geral do trabalho foram determinados os objetivos específicos a seguir: referir a importância do ecoturismo; compreender a contribuição dos jogos didáticos, com foco na educação ambiental; entender o que é um eco jogo e de que forma ele contribui para a prática sustentável.

Vislumbra-se com esse trabalho ajudar na conscientização da comunidade pertencentes a região dos Campos Gerais sobre a importância do conhecimento local onde vivem e a conservação do mesmo, apresentando ações simples como: conservar o meio ambiente, respeitar a fauna e a flora. Uma vez que, segundo Reigota (2017), a formação de cidadãos conscientes, sabendo esses de seus direitos e deveres, podem ser influenciados diretamente através da Educação Ambiental.

Contribuindo para construção de indivíduos plenos, com caráter, consciência e responsabilidade, a Educação Ambiental permite ainda a discussão de atitudes que apontem soluções para os problemas ambientais (SILVA; GRZERBIELUKA, 2015).

Desde muito tempo os jogos se fazem presentes na sociedade confundindo-se com a própria história da humanidade. Apesar de não haver uma origem precisa do aparecimento dos jogos, sabe-se que os povos e culturas antigas já faziam uso destes recursos. A exemplo de Platão (427-348a.C) que destacava a importância de se “aprender brincando”. No período da Idade Média a igreja cristã chegou a condenar seu uso na sociedade. Foi somente no período do Renascimento, no século XVI, que os humanistas perceberam a real importância da aprendizagem através dos jogos, originado a partir de então os jogos educativos ou didáticos (CANTO; ZACARIAS, 2009; MANI, 2014; SILVA *et al.*, 2017).

Visando incorporar as necessidades da atual sociedade com a educação, o objetivo de construir um eco jogo, está relacionado com uma prática de ensino atualizada que obtém através do lúdico, mudanças comportamentais, geradas pelo conhecimento de ações para a conservação da natureza.

Para concluir este capítulo introdutório apresenta-se a organização dos conteúdos da obra. O presente trabalho foi organizado em cinco capítulos. Neste primeiro capítulo de *Introdução*, foram elencados o objeto de pesquisa, justificativa e relevância, bem como, o problema de pesquisa e os objetivos do estudo. No segundo capítulo, intitulado *Metodologia*, foi traçado todo o transcorrer metodológico da pesquisa. No terceiro capítulo, intitulado *Fundamentação Teórica*, encontram-se discursões teóricas e conceituais no quais se fundamentam a pesquisa. No quarto capítulo, intitulado *Elaboração do Eco jogo Campo da Puma*, foi delineado todos os passos para a construção do eco jogo. No quinto capítulo, intitulado *Considerações Finais*, foram anunciadas as conclusões com relação as considerações apresentadas sobre o estudo.

2. METODOLOGIA

Em uma pesquisa de caráter científico se faz necessário que o pesquisador delimite as metodologias que serão utilizadas para a obtenção das respostas necessárias, portanto de acordo com Silva (2017), existe uma pluralidade de métodos que atendem as necessidades de acordo com o tema e a finalidade da pesquisa. Perante o exposto, este trabalho apresenta uma multiplicidade de técnicas e instrumentos que serão tratadas no desenvolvimento desta pesquisa.

Quanto aos objetivos, a pesquisa se apresenta como exploratória e aplicada. Objetivando maior familiaridade com o tema abordado, se utilizando de levantamento bibliográficos.

No que diz respeito à abordagem, a pesquisa será qualitativa, procurando compreender os fatos e não se preocupando com representatividade numérica. De acordo com Gerhard e Silveira (2009) as características da pesquisa qualitativa são: objetivação do fenômeno; hierarquização das ações de descrever, compreender, explicar, precisão das relações entre o global e o local em determinado fenômeno.

Quanto à natureza, o trabalho caracteriza-se como pesquisa fundamental. Objetivando-se a construção de conhecimentos à ciência.

Com relação aos procedimentos, a pesquisa bibliográfica e pesquisa experimental se enquadra como melhor opção pois, a partir dos estudos realizados objetiva-se promover um mecanismo que auxilie mudança de comportamento no objeto de estudo.

Neste estudo, primeiramente foi realizado uma investigação bibliográfica visando o assentimento de conceitos, técnicas e teorias de ensino, além de consultas sobre como desenvolver um eco jogo, as fontes foram monografias, artigos e livros cujo os temas assemelham-se a proposta deste trabalho.

Em um segundo momento, foram recolhidas informações relevantes para a composição e criação do eco jogo, consultas a jogos como os das figuras a seguir:



Figura 1- Jogo Banco Imobiliário **Fonte:** Arquitetura e sustentabilidade (2022)

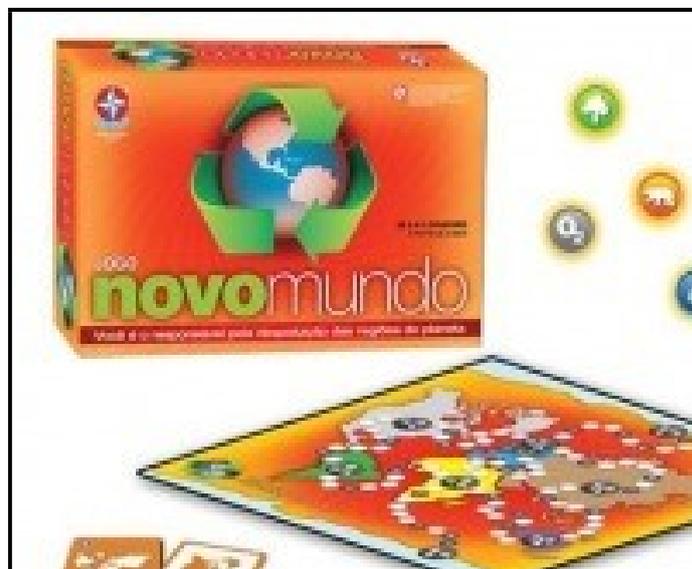


Figura 2- Jogo Novo Mundo. **Fonte:** Arquitetura e Sustentabilidade (2022).



Figura 3- Jogo WeAtheR. **Fonte:** Arquitetura e Sustentabilidade (2022).



Figura 4- Jogo Recicla Mundo. **Fonte:** Arquitetura e Sustentabilidade (2022)

O Jogos de Tabuleiro, Banco Imobiliário Sustentável, Novo mundo, WeAtheR e Recicla Mundo, ajudaram na definição de construção do modelo do eco jogo. Todos tratam de temas relacionados a sustentabilidade, buscando soluções para vivermos em um mundo melhor, onde a natureza é respeitada.

A criação do conteúdo do eco jogo foi baseado a partir da cartilha “Conhecendo o Parque Nacional dos Campos Gerais” de Moreira e Leite (2017) devido às informações importante e pertinentes presentes na mesma sobre o PNCG e sua linguagem “descontraída”, já que a mesma foi desenvolvida para o público infantil.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Com o objetivo de apresentar a fundamentação teórica que será utilizada como embasamento para o desenvolvimento deste trabalho, este capítulo destaca a importância do ecoturismo, da Educação Ambiental no turismo e da sustentabilidade e ainda destaca os principais conceitos envolvendo os jogos didáticos. Para mais, será conceituado as principais técnicas utilizadas para o desenvolvimento do eco jogo.

3.1. Ecoturismo

Segundo a Organização Mundial de Turismo (OMT), o ecoturismo cresce cerca de 15 a 25% por ano tendo seu faturamento a nível mundial em torno de US\$260 bilhões onde parte desse valor, cerca de US\$70 milhões, corresponde ao Brasil (OMT, 2011).

Estando ligado ao turismo de natureza, no ecoturismo é possível realizar atividades como safares fotográficos, escalada, caminhadas, trilhas, observação astronômica, observação de fauna e flora, entre outras, que valorizam o patrimônio ambiental potencializando a região de uma comunidade colaborando para o desenvolvimento da mesma.

Grande parte dos pesquisadores que estudam o turismo, vinculam o seu surgimento no contexto socioeconômico a partir da Revolução Industrial. A vida cotidiana desse tempo histórico que era voltada ao trabalho abriu espaço para percepção da noção de tempo livre e de lazer (OURIQUER, 2005; KRIPPENDORF, 2001; CORIOLANO, 2006; BARRETO, 2014). Como fenômeno da modernidade o turismo, segundo sua trajetória histórica, expandiu-se em função do sucesso da sociedade industrial, ampliando-se ainda devido ao desenvolvimento dos meios de transportes, comunicação e obtenção dos direitos trabalhistas que oportunizou um novo contraste ao fenômeno (CORIOLANO, 2006).

Por consequência, pode-se afirmar que a prática do turismo se encontra atrelada à lógica do capitalismo, pois se pode lucrar com o tempo livre, sendo, quem

tem dinheiro e tempo livre pode praticar o turismo “fugindo do cotidiano”, relaxando” (KRIPPENDORF, 2001).

Ouriques (2005), destaca que turismo é uma prática de lazer exclusiva de quem trabalha e que, portanto, os privilégios que advém dele, ou seja, remuneração e o tempo livre. Coriolano (2006), destaca também os impactos ambientais causados no espaço geográfico quando esses são enxergados apenas como produtos de consumos.

As consequências negativas relacionadas à atividade turística, foram destacadas por Pires (2002), não apenas como modelo econômico, mas a partir do final dos anos de 1970 foram observados danos trazidos as comunidades anfitriãs, em sua estrutura social e ambiental, dando espaço para um novo conceito no âmbito do turismo, o desenvolvimento sustentável.

Nessa conjuntura, começa uma busca para uma melhora na prática turística aliando a aflição sociocultural e ambiental com os indivíduos e o destino.

Ao refletir sobre a atual degradação do meio ambiente percebe-se, a relevância de ser cidadão consciente e capaz de desenvolver e promover ações que nos permitam a conservação e utilização correta dos recursos naturais, focando em uma melhor qualidade de vida.

Nesse contexto o ecoturismo é um segmento do turismo pensado para uma melhor interação entre o homem e a natureza, onde os recursos naturais são os principais atrativos desta modalidade. Segundo o Ministério do Turismo (2010, p.17),

O ecoturismo é “um segmento da atividade turística que utiliza, de forma sustentável, o patrimônio natural e cultural, incentiva sua conservação e busca a formação de uma consciência ambientalista por meio da interpretação do ambiente, promovendo o bem-estar das populações”.

Portanto, a realização desta atividade está atrelada a ações que possibilitam a convivência com o ambiente natural e proteção do mesmo. A relação desta atividade com a natureza se faz através da sustentabilidade, onde, natureza, conservação e Educação Ambiental tramitam entrelaçadas para um melhor desenvolvimento local.

O ecoturismo aliado a ações que colaborem na conservação da natureza é visto como possibilidade para o desenvolvimento de uma localidade. Porém, Serrano e Luchiari (2005) afirmam que a realização do ecoturismo, deve ser mantido longe

da lógica capitalista. Por tanto, para os autores os patrimônios ambientais devem ser valorizados independente das dinâmicas culturas locais.

Devido ao desequilíbrio econômico/social e a degradação ao meio ambiente estimulado pelo turismo de massa, em meados de 1970 o ecoturismo começou a ser conhecido mundialmente. No Brasil, a Embratur colocou em pauta a discussão sobre o assunto em 1985 e em 1987 através do projeto Turismo Ecológico, quando houve inúmeras discussões para coordenar e compreender ecoturismo. A partir de então, houve vários desdobramentos para a efetivação do segmento. No ano de 1994 foi construído um documento intitulado: “Diretrizes para uma política Nacional de ecoturismo”, que revela o resultado das práticas do ecoturismo como desenvolvimento sustentável, conservando as áreas naturais, educando visitantes e favorecendo a população local (OLIVEIRA, 2011).

3.2. Trajetória da Educação Ambiental

Trabalhada de maneira interdisciplinar, a Educação Ambiental permeia as áreas dos saberes com objetivo de construção de valores para a promoção de uma sociedade que valoriza o meio onde vive e promova o bem-estar de todos, respeitando o ambiente natural para que as próximas gerações possam também usufruir do mesmo.

Em âmbito planetário, a discussão sobre meio ambiente ganhou força pela Organização das Nações Unidas (ONU), em Estocolmo, no ano 1972, na Conferência das Nações Unidas sobre o Meio Ambiente Humano, sendo essa, conhecida como o primeiro movimento ambiental de destaque global que colocou em pauta assuntos ecológicos como valor primordial para melhor qualidade de vida. O evento deixou claro que por intermédio da educação seria possível fazer acontecer a conscientização do indivíduo no que tange a propagação de conhecimentos ambientais. Logo, a Educação Ambiental destacou-se por seu papel importante para o progresso da sociedade e diminuição da degradação ambiental (FERRARI, 2014). Com a intenção de chamar atenção para problemas de cunho sociais de caráter universal em prol do ambiente natural.

A Declaração de Tbilisi produzida na 1º Conferência Intergovernamental sobre Educação Ambiental em 1977 recomendou que a mesma fosse trabalhada

interdisciplinarmente, como tema transversal (CRUZ; ZANON, 2013). Desta forma, a EA seria trabalhada em todas as esferas do saber, devido ao reconhecimento de sua importância.

No Brasil as práticas a favor a educação ambiental vieram devido as pressões internacionais ao longo da década de 1970 (GONÇALVES, 2001).

Ampliando o cuidado ao meio ambiente a Constituição Federal de 1988 elevou ao status de norma constitucional escolhas civilizatórias reconhecidas pelo legislador constituinte originário. Na publicação constitucional em seu título VIII diz respeito sobre a Ordem Social do estado Brasileiro, cujo o no capítulo VI denominado “do meio ambiente”. Determina neste capítulo em seu art. 225 que “todos têm direito ao meio ambiente ecologicamente equilibrado, bem de uso comum do povo e essencial à sadia qualidade de vida, impondo-se ao poder público e à coletividade o dever de defendê-lo e preservá-lo para as presentes e futuras gerações” (BRASIL, 1988).

Conhecida como Rio-92, a Conferência das Nações Unidas sobre Meio Ambiente e o Desenvolvimento que aconteceu na cidade do Rio de Janeiro, em 1992, discutiu a importância da sustentabilidade para um desenvolvimento mais igualitário economicamente e menos destrutivo para o planeta (CRUZ; ZANON, 2013). Nesta reunião foi lançada a Agenda 21, que estipulou metas e medidas a serem cumpridas pelos países signatários em prol da conscientização da população sobre seu papel diante da coletividade e incentivando medidas causando menor impacto ambientais.

Por fim, cabe citar a Política Nacional de Educação Ambiental (PNEA), criada no artigo 1º da lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999, que estabelece a educação ambiental como: processos por meio dos quais o indivíduo e a coletividade constroem valores sociais, conhecimentos, habilidades, atitudes e competências voltadas para a conservação do meio ambiente, bem de uso comum do povo, essencial à sadia qualidade de vida e sua sustentabilidade (BRASIL, 1999).

No Brasil a Educação Ambiental não se apresenta como uma disciplina e sim, como tema transversal que permeia todas as disciplinas curriculares pois trata-se de um tema com caráter de urgência universal.

Objetivando atingir o público em geral a Educação Ambiental divide-se em duas categorias. São elas: a educação formal, praticada em ambiente escolar envolvendo todos os atores da comunidade escolar; e a educação informal que

atinge toda a população e diferentes meios de comunicação, fora do ambiente escolar ou curso de formação (MARCATTO, 2002)

Perante o exposto, sendo uma ação hermética que incentiva o indivíduo pensar, criar soluções, analisar e recriar estratégias que o ajudam em seu crescimento modificando sua realidade, promovendo conhecimentos pautados na reflexão crítica de seus atos, a Educação Ambiental vem prover ações práticas em prol da coletividade e da conservação ambiental.

3.2.1. A importância da Educação Ambiental para o Turismo

Visando uma real contribuição para a modificação de atitudes e valores nóxios que favorecem a degradação dos bens comuns da população universal, a Educação Ambiental no turismo se faz necessária para auxiliar na modificação do comportamento humano. Para Marcatto (2002), a Educação Ambiental atua como instrumento de sensibilização e qualificação das pessoas sobre os problemas ambientais. Através dela é possível trabalhar técnicas e métodos que auxiliam uma melhor compreensão sobre problemas ambientais e a gravidade dos mesmos, buscando um fazer positivo para mudanças de qualidade.

Tendo como foco a conscientização do indivíduo frente ao seu papel na sociedade quando tratamos de preservação dos ambientes naturais, a Educação Ambiental no turismo visa uma melhor interação homem- natureza. De acordo com Silva e Grzebieluka (2015), a Educação Ambiental sozinha não transforma o mundo, mas, vinculada a ações sociais, propicia o aumento de conhecimento, podendo influenciar na mudança de hábitos das pessoas, potencializando o engajamento por renovações de comportamentos para a construção de sociedades sustentáveis.

Portanto, trabalhar a Educação Ambiental dentro da esfera do turismo, se faz necessária pois estimula a sociedade a transformação de mudanças de valores, pois pode contribuir mudanças de princípios, e conseqüentemente, dinamizar a reprodução de valores integrativos.

No que refere a práxis da Educação Ambiental, Carvalho (2004 *apud* Alves *et al*, 2006), reconhece “um processo educativo” na realidade (p.28), quer dizer, ele defende que o ato de ensinar apenas é possível se quem o aprende estiver “imerso” na realidade, portanto na esfera ambiental os indivíduos devem necessariamente

conhecer a dimensão a qual a questão ambiental está contida. A Educação Ambiental deve ser um estímulo na promoção de ações para conscientização que todos fazemos parte de um sistema que envolve natureza e sociedade.

Sendo assim, entende-se que Educação Ambiental no âmbito do turismo, se faz pertinente pois ela permite integrar saberes, valores, talentos e ações que visam no desenvolvimento de uma consciência sobre todos os seres existentes no planeta, respeitando o ciclo de cada ser e impondo limites à exploração dessas formas de vidas pelos seres humanos.

3.2.2. Relação entre Educação Ambiental e Ecoturismo

Estreitando a distância entre teoria e prática para uma vivência eficaz do segmento do ecoturismo, observa-se que tem que haver a relação conjunta entre gestão, conservação e sustentabilidade dos ambientes através da comunidade local e o modo como esses enxergam e se utilizam da natureza através da Educação Ambiental. Ou seja, para uma práxis eficaz de conservação do ambiente natural, a comunidade local deve sentir-se pertencente no ambiente onde ela está inserida e para tal, trabalhar a educação Ambiental tanto nas atmosferas formais quanto informal se faz necessária para a comunidade desenvolver esse sentimento de pertencimento.

Compreender melhor desenvolvimento sustentável significar “olhar” para sua pluralidade (ambiental, cultural, político, econômico, territorial, social e ecológico) que, segundo Sachs (2000), se interrelacionam de forma estruturada garantindo a sustentabilidade.

Tornar a prática turística sustentável significar olhar para as dimensões ecológica, econômica e social que envolvem a atividade, de modo a garantir a conservação do local, apoiar os negócios da comunidade, assim como, valorizar a cultura regional. Para tanto, a educação se faz essencial nesse processo de autoconhecimento e valorização do ambiente, ajudando aos atores da comunidade no desenvolvimento de práxis que os auxiliem no desenvolvimento local (SACHS, 2000).

A relação entre meio ambiente e educação não é nova e desde o século XVIII tende a se articular e muitas vezes se confundir, pois no início a natureza era vista como algo ilimitado e o ser humano podia aprender com ela. Portanto, hoje,

devemos repensar nossa maneira de agir mudando todo o processo de pensamento do passado, avaliando nossas ações para uma mudança de valores pensado no coletivo e levando em consideração as complexidades sociais (ARAÚJO; SILVA, 2006).

3.3. Jogos didáticos

A utilização de recursos para melhor envolvimento da sociedade junto ao lugar onde estão inseridos se faz necessário, logo, os jogos didáticos são ferramentas que proporcionam não apenas a ludicidade, mas, possuem cunho pedagógico, pois contribuem para o aprendizado.

3.3.1. Conceito de jogo didático

Auxiliando a aprendizagem desde a Antiguidade, os jogos servem como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento humano (CARNEIRO, 2005).

De acordo Huizinga (1990), o jogo é uma atividade cujo seu desenrolar acontece respeitando os limites de tempo e espaço, ordem e aceitação de regras, podendo ou não ser utilizado algum tipo de material além de, deixar o ambiente onde se vivencia a experiência um local cheio de entusiasmo e festivo de acordo com as circunstâncias.

Devido à sua subjetividade e podendo ser interpretado de muitas maneiras, dependendo da pessoa, a definição da palavra jogo é difícil (KISHIMOTO, 1996).

No contexto da aprendizagem há várias nomenclaturas para os jogos, entre os mais utilizados estão: Jogos lúdicos, que proporcionam aos educandos desenvolverem o raciocínio lógico e o físico através de experimentações que estimulam o social, trabalhando o lado emocional, sendo muito utilizado com crianças na primeira infância (SANTOS, 2010).

Os jogos Educativos, constrói a auto confiança, estimula a motivação colocando em prática o que está sendo aprendido, formulando informações factuais praticando habilidades, adquirindo destreza e competências (FERNANDES, 1995).

Jogos Pedagógicos, aumentam o interesse, a concentração e a motivação pelo que está sendo ensinado pois a ludicidade torna o aprendizado mais prazeroso (MOYLES, 2002).

Os Jogos didáticos, facilitam o aprendizado e a apropriação do educando, despertando o interesse e aumentando a participação no processo de ensino-aprendizagem (COSTA; GONZAGA; MIRANDA, 2016).

Entre as nomenclaturas sobre jogos, citados, pode-se concluir que os Jogos educativos são mais abrangentes pois, existe uma maior complexidade, onde o educando busca criar estratégia para solucionar problemas a partir do que ele conhece para atingir o objetivo proposto, ou seja, ele desenvolve de forma gradativa o seu cognitivo.

O estudo apresentado tem a intenção de ensino e aprendizagem logo, o termo mais adequado é Jogo didático, pois de acordo com Campos, Bortoloto e Felício (2003), quando são trabalhados pelo mediador de maneira dinâmica e motivadora, transformam o aprendizado em algo prazeroso e fácil tornando esse modelo de jogo um aliado ao desenvolvimento psicossocial do sujeito.

Sobre isso, conforme com Kishimoto, (1996 p. 26),

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos.

Em *“A formação do Símbolo na Criança”*, Piaget (1975), classificou três sistemas de jogo: Jogo de exercício (habilidades funcionais); Jogo simbólico (aquele jogo de “faz de conta”) e o Jogo de regras (que em função das regras estabelecidas, permite a cooperação entre os indivíduos permitindo a inclusão social).

Diante das ideias exibidas pelos autores, é possível perceber a importância do jogo didático no ensino, tanto formal como no informal, pois, o mesmo, além de implicar no bom desenvolvimento das relações sociais ainda auxilia no desenvolvimento cognitivo do indivíduo promovendo maior qualidade na educação e formando indivíduos transformadores dos espaços onde estão inseridos.

3.3.2. Jogos didáticos e a aprendizagem

Contribuindo de maneira significativa para a apropriação do conhecimento, os jogos didáticos facilitam a compreensão dos conteúdos propostos de modo com que o sujeito desenvolva habilidades e competências para soluções de problemas, interpretações de situações do cotidiano relacionado a vida social, mudanças de comportamentos e atitudes positivas além de equilibrar o emocional ajudando as relações interpessoais (KISHIMOTO, 1996).

Através do Jogo didático alcançamos alguns objetivos como: ampliação da personalidade e da inteligência; ampliação da sensibilidade, da empatia e da amizade; o alargamento dos contatos sociais; maior motivação e estímulo à criatividade (MIRANDA, 2002), além de auxiliar na aquisição da autoestima.

Quando o indivíduo joga, o ato implica esforço, trabalho, disciplina, originalidade e respeito entre os jogadores, sendo assim, o jogo não pode ser considerado apenas algo que estimule a diversão ou prazer, pelo contrário, deve ser considerado um artifício que auxilia e motiva os sujeitos para a aprendizagem. De acordo com Ritzmann (2009), através do jogo o sujeito compreende que o conhecimento é um jogo de investigação e de produção de saberes em que pode-se ganhar, perder, tentar novamente, ter esperanças, sofrer com paixão, conhecer com amor, pois as situações de aprendizagem são analisadas de forma digna, filosófica e espiritual. Desse modo, o indivíduo encontra uma maneira para alcançar os objetivos de forma motivadora quando o conhecimento é intermediado através do jogo.

3.3.3. Caracterização de um eco jogo

Aliando o lúdico, com a temática ambiental, os eco jogos vêm sendo utilizados estrategicamente como um meio de informar sobre os problemas ambientais e apresentar soluções práticas que podem ser feitas para mudança de comportamento da população visando a sustentabilidade.

De acordo com Revista EA (2008, p.01) as características dos eco jogos são:

- O “eco jogo” sempre passa uma mensagem (relacionada às questões ambientais e de sustentabilidade);
- Ajuda o jogador a pensar sobre o tema ou mensagem e a analisar seus próprios pontos de vista sob uma nova ótica;
- São, em geral, cooperativos, ou seja, todos os jogadores trabalham juntos para atingir o mesmo objetivo e ganham ou perdem, em equipe, embora alguns ainda sejam competitivos;
- São fabricados com materiais ecologicamente corretos;

Com o intuito de tornar o aprendizado mais leve e divertido, os eco jogos buscam transmitir conhecimentos motivando pensamentos e atitudes que beneficiam a proteção do meio ambiente, estimulando o pensamento crítico em prol de uma melhor interação entre homem e natureza.

Os jogos quando utilizado para conhecimento ecológico são uma ferramenta que amplia o conhecimento do indivíduo, levando o mesmo a mudanças de comportamentos e possíveis soluções de problemas que acontecem em seu cotidiano (COSTA, 2010).

Diante o exposto, verifica-se o eco jogo é um recurso lúdico que tem a intenção de estabelecer a consciência do indivíduo para a conservação do meio ambiente, utilizando para a sua produção produtos sustentáveis, éticos e ecologicamente corretos, tendo em vista cumprir os regulamentos para o cuidado e proteção da natureza.

4. Elaboração do eco jogo: Campo da Puma

O Eco jogo se passa dentro das Unidades de Conservação nos Campos Gerais, mais precisamente no Parque Estadual Vila Velha no município de Ponta Grossa –PR e no Parque Nacional (Campos Gerais), abrangendo os municípios de Ponta Grossa, Castro e Carambeí.

O PEVV (Parque Estadual de Vila Velha), foi o primeiro Parque Estadual do Paraná, estabelecido em 1953, localizado a 20km de Ponta Grossa-PR. Vila Velha é considerado um importante polo de visitaç o nacional e internacional, devido suas exuberantes formaç es aren ticas (MOREIRA; ROCHA, 2007).

Considera-se Parque Nacional quando dentro de sua demarcaç o apresenta-se valores naturais de signific ncia ecol gica consider vel, abrangendo um espaço que fundamente sua preservaç o, podendo ser trabalhadas atividades de turismo (MOREIRA; TROBIA, 2014).

De acordo com o Sistema Nacional de unidades de Conservaç o (SNUC, 2000) os Parques Nacionais, objetivam a preservaç o de ecossistemas naturais de import ncia ecol gica e beleza c nica, propiciando pesquisas cient ficas e o desenvolvimento de educaç o e interpretativas, al m de propiciar atividades voltadas a recreaç o em contato com a natureza e turismo ecol gico (BRASIL, 2000).

O Parque Nacional dos Campos Gerais (figura 5), criado em 2006 tem como intenç o   a proteç o e a conservaç o da fauna e da flora da regi o do Campos Gerais, no estado do Paran . Abrangendo os munic pios de Ponta Grossa, Castro e Carambe , nessa regi o s o encontrados in meros animais como, gralha azul, paca, puma, lobo-guar , entre outros; tamb m podemos visualizar in meras esp cies de plantas, como por exemplo o “Cacto-bola ” que   end mico dessa regi o, a Arauc ria, que corre o risco de extinç o. Al m dos rios, cachoeiras, fragmentos de rochas, entre outros elementos naturais (MOREIRA; LEITE, 2017).

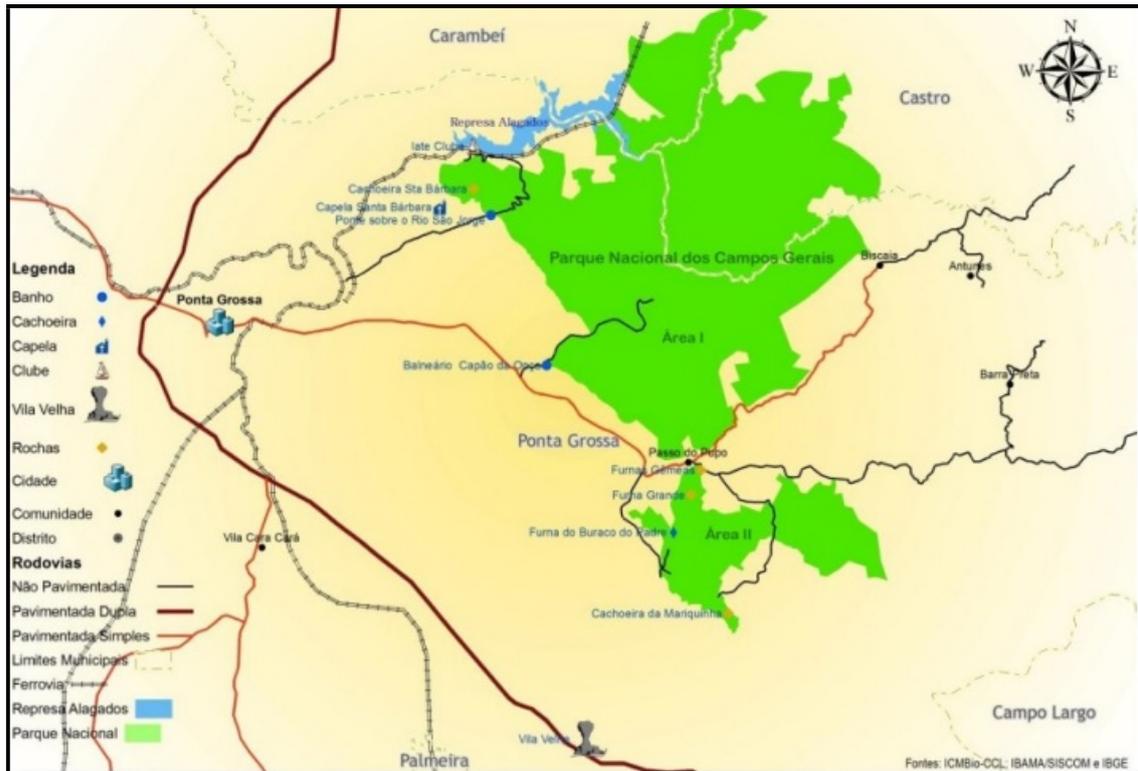


Figura 5: Parque Nacional dos Campos Gerais **Fonte:** ICMBio (2022).

Segue abaixo imagens de alguns exemplares presentes na fauna e na flora nas Unidades de Conservação dos Campos Gerais.

-*Cyanocorax caeruleus* (Gralha Azul)



Figura 6: *Cyanocorax caeruleus*. **Fonte:** Pássaros Exóticos.net, 2022.

- *Theristicus caudatus* (Curucaca)



Figura 7: *Theristicus caudatus* **Fonte:** Campos Gerais do Paraná, 2022.

-*Myrmecophaga tridactyla* (Tamanduá-bandeira)

Figura 8: *Myrmecophaga tridactyla* (Tamanduá-bandeira) **Fonte:** Blogpetz, (2022).



Figura 8: *Myrmecophaga tridactyla* (Tamanduá-bandeira) **Fonte:** Blogpetz, (2022).

-*Alouatta fusca* (Macaco bugio)



Figura 9: *Alouatta fusca* (Macaco bugio) **Fonte:** Apremavi, (2014).

- *Puma concolor* (Puma)



Figura 10: *Puma concolor* (Puma) **Fonte:** megatimes, (2022).

- *Chrysocyon brachyurus* (Lobo-guará)



Figura 11: *Chrysocyon brachyurus* (Lobo-guará) **Fonte:** National Geographic, (2022).

- *Procyon cancrivorus* (Guaxinim)



Figura 12: *Procyon cancrivorus* (Guaxinim) **Fonte:** National Geographic, (2022).

- *Crotalus durissus* (Cascavel)



Figura 13: *Crotalus durissus* (Cascavel) **Fonte:** National Geographic, (2022).

- *Parodia carambeiensis* (Cacto bola)



Figura 14: *Parodia carambeiensis* (Cacto bola) **Fonte:** PNCG, (2022).

- *Araucaria angustifolia* (Araucária)



Figura:15 *Araucaria angustifolia* (Araucária). Fonte: Ciclo vivo, (2022).

Sendo uma região que abriga uma importante biodiversidade, se faz valoroso trabalhar o conhecimento dos elementos naturais que compõe a região junto à comunidade, colocando em prática a Educação Ambiental para trabalhar nos indivíduos a conscientização para a conservação do espaço em que vivem.

4.1. Motivação para desenvolver o eco jogo Campo da Puma

A prática da Educação ambiental precisa de projetos e atividades didáticas que auxiliem o alcance de seus objetivos pois, através de atividades práticas serão valorizados conceitos significativos para a construção de uma cidadania ambientalmente consciente.

As Unidades de conservação dos Campos Gerais, possibilita o estudo do lugar, ou seja, fazer inter-relação entre o lugar e o todo, evidenciando sua importância em âmbito global, visto que o mundo vive em uma “sociedade em rede”, interligado globalmente, porém contendo suas peculiaridades (SANTOS, 2006, p. 213).

O eco jogo pensando na Unidades de Conservação dos Campos Gerais tem como estratégia didática a valorização do lugar, pautado na Educação Ambiental, visando construção de valores e um repensar nas atitudes que a princípio serão materializados no lugar e posteriormente podendo ser replicado em outras localidades.

Dotado de paisagens cénicas e grande variedade de fauna e flora, esse recurso foi idealizado e organizado de forma lúdica, ressaltando ações negativas e positivas para o meio ambiente, utilizando elementos presentes na região. Tudo idealizado para que a comunidade local e seus visitantes aprendam a valorizar e respeitar o ambiente natural.

4.1.2 Regras do eco Jogo Campo da Puma

Neste tópico, são apresentadas as regras criadas para execução do eco jogo.

Eco jogo de tabuleiro de percurso, com movimentações através de dado. O tabuleiro é formado por uma trilha que simula o traçado da cabeça do Puma, espécie animal presente nas Unidades de Conservação do Campos Gerais. Conforme já mencionado, os Jogadores percorrem o tabuleiro com o objetivo de levar o Puma filhote (representado por pinos de madeira reciclável) que se perdeu até a sua mãe Puma. Durante o percurso o jogador tem que andar na trilha de acordo com a numeração obtida do dado (que ele irá jogar), no trajeto haverá obstáculos que farão os jogadores retornarem algumas casas, fazendo com que o mesmo atrase sua chegada, e também terão casas que farão com que o jogador avance na trilha, deixando o participante mais perto da chegada.

O ganhador será o participante que conseguir devolver o filhote Puma à sua mãe por primeiro. O eco jogo caracteriza-se como “leve”, que estimula o aprendizado e a atenção. Tem como pretensão de apresentar aos jogadores alguns elementos da fauna e flora presentes nas Unidades de Conservação dos Campos Gerais.

O eco jogo, poderá ser aplicado para todas as faixas etárias que tenham interesse em conhecer/brincando, pois a proposta é informar sobre as espécies de fauna e flora encontrados na Unidade de Conservação na região dos Campos Gerais, estimulando uma mudança de comportamento diante da realidade local para o desenvolvimento de uma prática sustentável.

Por consequência, promovendo conhecimento e atitudes de respeito junto à natureza, tal jogo de tabuleiro pode ser disponibilizado nas escolas, universidades, centros comunitários e destinos turísticos da região do Parque Nacional dos Campos Gerais, sendo oportunizado para a comunidade local e para turistas.

A seguir imagem do eco Jogo: Campo da Puma

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho foi desenvolvido com o intuito de produzir um eco jogo de tabuleiro direcionado ao público em geral colocando em foco a relevância da Educação Ambiental no contexto turístico. Visando despertar um sentimento de pertencimento na comunidade local, bem como informar aos turistas sobre a variedade biológica existente nas Unidades de Conservação dos Campos Gerais.

Para esse propósito, iniciou-se por meio de referencial teórico com levantamentos importantes sobre Educação Ambiental e sua significância junto à sociedade, para a valorização do ambiente natural, o papel do ecoturismo e sua contribuição para a sustentabilidade e o valor do jogo didático na aprendizagem visando auxiliar na formação de cidadãos que respeite o meio ambiente.

Com relação à elaboração de um jogo, sobre as Unidades de Conservação dos Campos Gerais, foi produzido um eco jogo de tabuleiro de percurso, denominado Campo da Puma, com movimentação através de dados, que traz em seu conteúdo alguns elementos da fauna e da flora presentes dentro das Unidades de Conservação.

O eco jogo Campo da Puma poderá ter jogadores de todas as faixas etárias podendo ser utilizado em vários ambientes como, escolas e universidades, em centros comunitários e nos atrativos turístico no município de Ponta Grossa- Paraná e Região na qual encontra-se as Unidades de Conservação dos Campos Gerais.

Desse modo, com a intenção de estabelecer relação entre a prática ecoturística e Educação Ambiental, o eco jogo em questão busca contribuir com mudanças de comportamentos dos sujeitos para uma postura mais consciente perante o meio ambiente onde está inserido.

Diante do exposto, a partir das indagações percebidas ao decorrer da construção desse estudo, percebeu-se a importância da Educação Ambiental não formal, ou seja, a Educação Ambiental que é aplicada fora do ambiente escolar, que quando aplicada no contexto ecoturístico pode auxiliar na promoção de mudanças de comportamento positivas nos indivíduos no que tange o ambiente natural. Por essa razão reforça-se e deseja-se que outras colaborações, ações e também novos estudos sejam encaminhados para o tema aqui exposto a fim de caminhar-se ainda mais na criação de sujeitos conscientes, ativos e críticos.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. e Sá. **A Educação Ambiental e a pós-graduação: um olhar sobre a produção discente**. Dissertação de mestrado PUCRJ em educação. Rio de Janeiro, 2006. 297p.

Arquitetura e Sustentabilidade. Site Arquitetura e Sustentabilidade. Disponível: <<http://www.arquiteturaesustentabilidade.weebly.com>>. Acesso:30/09/2022.

ARAÚJO, S.M.S.; SILVA, E.L. **Ecoturismo, desenvolvimento sustentável e planejamento: política brasileira e potencialidades do Sertão Paraibano**. Caderno Virtual de Turismo, v. 6, n. 3, p. 64-72, 2006. Disponível: <<http://www.ivt.coppe.ufrj.br/caderno/index.php/caderno/article/view/131>>. Acesso em: 02 dez. 2021.

BARRETO, M. **Manual de Iniciação ao estudo do turismo**. Campinas, SP: Papirus, 2014.

BRASIL, **Constituição da República Federativa do Brasil, 1988**. 2012. Disponível em:< http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/ConstituicaoCompilado.htm>. Acesso em: 12 de nov. 2022.

BRASIL. **Política Nacional de Educação Ambiental/PNEA**. Lei nº 9795, Brasília, DF, 1999.

BRASIL. **Parâmetros em Ação – Meio Ambiente na Escola: guia do formador**. Brasília: MEC/SEF, 2001. 167-242p.

CALADO, N.V.; COSTA, M.R.B.; CARDOSO, A.M.; PAES, L.S.; MELLO, M.S.V.N. **Jogo didático como sugestão metodológica para o ensino de briófitas no Ensino Médio**. Rev. ARETÉ–Manaus, v. 4, n. 6, p.92-101, jan-jul, 2011.

CAMPOS, L. M. L; BORTOLOTO, T. M.; FELICIO, A. K.C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem**. Cadernos dos Núcleos de Ensino, 2003.

CANTO, A.R.; ZACARIAS, M. A. **Utilização do jogo Super Trunfo Árvores Brasileiras como instrumento facilitador no ensino dos biomas brasileiros**. Ciências & Cognição, v., n.1, p. 144-153, 2009.

CARNEIRO, K.T. **Por uma memória do Jogo: a presença do jogo na infância de octogenários e nonagenários**. 273f. Tese (doutorado em Educação escolar). Unesp- Universidade Estadual Paulista, 2015. Disponível em: <<https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/educacaopublica/article/view/3755>> Acesso em: 09 dez. 2021.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança.: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação** Trad. Guido de Almeida. São Paulo: Summus Editorial, 3° ed. 1987. 139p.

CORIOLOANO, L.N.M.T. **O turismo nos discursos, nas políticas e no combate à pobreza.** São Paulo: Hucitec, 2001.

CRUZ, Ana Cristina Souza da; ZANON, Ângela Maria. **AGENDA 21 POTENCIALIDADE PARA EDUCAÇÃO AMBIENTAL VISANDO A SOCIEDADE SUSTENTÁVEL.** REMEA - Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental, [S.I.], v. 25, abr. 2013. ISSN 1517-1256. Disponível em: <<https://periódicos.furg.br/remea/article/view/3518/2095>>. Acesso em: 08 dez. 2021.

COSTA, L. **O que os jogos de entretenimento têm que os educativos não têm: 7 princípios para projetar jogos educativos eficientes.** 2AB, São Paulo, 2010.

COSTA, R.C.; GONZAGA, G. R.; MIRANDA, J.C. **Desenvolvimento e validação do Jogo didático Desafio Ciências- Animais para utilização em aulas de ciências no ensino Fundamental Regular.** Revista da SBEnBIO, nº9, p.9-20, 2016.

DIAS, G. F. **Educação ambiental: princípios e práticas.** São Paulo: Goiás, 1992.

FERNANDES, L. D. et al. **Jogos no computador e a formação de recursos humanos na indústria.** VI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Anais. Florianópolis:SBCUFSC,1995.Disponível em:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6873128>.Acesso em 07 dez. 2021.

FERRARI, Alexandre Harlei. De Estocolmo, 1972 a Rio +20, 2012: **O Discurso ambiental e as orientações para a Educação Ambiental nas recomendações internacionais.** 2014. 224f. Tese (Programa de Pós-Graduação em Educação escolar). São Paulo: Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/116060/000805924.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 08 dez. 2021.

GERHARDT, T. E; SILVEIRA, T. S. **Métodos de Pesquisa.** 1 ed. Rio Grande do Sul: UFRGS, 2009. Disponível em:<<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/213838/000728731.pdf?sequence=1>>. Acesso em 09 dez.2021.

GONÇALVES, Carlos Walter Porto. **Os (des) caminhos do meio ambiente.** São Paulo: Contexto, 2001.

GONZAGA, G.R.; MIRANDA, J.C.; FERREIRA, M.L.; COSTA, RC.; FREITAS, C.C.C.; FARIA, A.C.O. **Jogos didáticos para o ensino de Ciências.** Educação Pública, v.17, ed.7, p.1-11, 2017.

HUIZINGA, J. **Homo ludens.** São Paulo: Perspectiva, 1990. 243p

ICMBio. Site oficial do **Instituto Chico Mendes de Conservação da Biodiversidade**. Disponível: <<http://www.icmbio.gov.br/portal/>>. Acesso: 09 out 2022.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

KRIPPENDORF, J, **Sociologia do turismo: para uma nova compreensão do lazer e das viagens**. São Paulo: Aleph, 2001.

MANI, S. S. V. **A importância dos jogos didáticos no ensino de ciências**. 2014. 32 f. Monografia (Especialização em Ensino de Ciências). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

MARCATTO, Celso. **Educação ambiental: conceitos e princípios**. Belo Horizonte: FEAM, 2002. Disponível em: <http://feam.br/images/stories/arquivos/Educacao_Ambiental_Conceitos_Principios.pdf>. Acesso em: 18 out. 2021.

MINISTÉRIO DO TURISMO. SECRETARIA NACIONAL DE POLÍTICAS DE TURISMO. DEPARTAMENTO DE ESTRUTURAÇÃO, ARTICULAÇÃO E ORDENAMENTO TURÍSTICO. COORDENAÇÃO-GERAL DE SEGMENTAÇÃO. **Ecoturismo: orientações básicas**. 2.ed. Brasília: Ministério do turismo, 2010. Disponível em: <<https://www.gov.br/turismo/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/segmentacao-do-turismo/ecoturismo-orientacoes-basicas.pdf>>. Acesso em: 14/03/2022.

MIRANDA, S. **No fascínio do jogo, a alegria de aprender**. Linhas Críticas, v. 8, nº14, p.21-34, 2002.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem**. [Trabalho de conclusão de disciplina]. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <http://ucbweb2.castelobranco.br/webcaf/arquivos/23678/15577/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf>. Acesso em: 09 dez. 2021.

MOREIRA, J, C; LEITE, B, C. **Conhecendo o Parque Nacional dos campos Gerais**. 1. ed. Ponta Grossa. ABC projetos culturais, 2017.

MOREIRA, J, C; HUGO, C. **Unidades de conservação nos Campos Gerais**. Repositório UEPG, 2007. Disponível em: http://ri.uepg.br:8080/riuepg/bitstream/handle/123456789/465/CAP%c3%8dTULO21_UnidadesConservacaoCampos.pdf?sequence=1. Acesso em: 15 fev. 2023.

MOYLES, Janet R. Só brincar? **O papel do brincar na educação infantil**. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

MINISTÉRIO DO MEIO AMBIENTE. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Programa nacional de educação ambiental – ProNEA**. 3. ed. Brasília: Ministério do Meio Ambiente, 2005.

O que são unidades de Conservação. Diário Ambiental. O eco, Rio de Janeiro, abr. 2013. Disponível em: <http://www.oeco.org.br/dicionario-ambiental/27099-o-que-sao-unidades-de-conservacao/>. Acesso em : 222 de nov. 2022.

OLIVEIRA, C. F. **Ecoturismo como prática para o desenvolvimento socioambiental.** Revista Brasileira de Ecoturismo, v.4, n.2, p.184-195, 2011.

OURIQUES, H.R. **A produção no turismo: fetichismo e dependência.** Campinas, SP: Alínea, 2005.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DO TURISMO (OMT). Disponível em: <<http://www.unwto.org/>> Acesso em:07 dez.2021.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1975. 370p.

PIRES, P.S. **Dimensão do ecoturismo.** São Paulo: editora SENAC São Paulo, 2002.

REIGOTA, Marcos. **O que é educação ambiental.** 1 ed. eBook. São Paulo: brasiliense, 2017.

REVISTAEA. **Dicas e curiosidades. Sustentabilidade é brincadeira? Pode ser.** Vol. VII, nº25. Disponível em: <<https://www.revistaea.org/index.php?exemplar=25>> Acesso em: 20 out.2021.

RITZMANN, C. D. S. **O Jogo na atividade de ensino. Dissertação de Mestrado,** São Paulo Disponível em: < <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-26012011-141257/ptbr.php> >. Acesso em: 02 dez. 2022.

SACHS, I. **Caminhos para o desenvolvimento sustentável.** Rio de Janeiro: Garamond, 2000.

SANTOS, Élia A. do C.; JESUS, Basiliano do C. **O lúdico no processo ensino aprendizagem.** [Artigo de dissertação de mestrado]. Assunción: Universidad Tecnológica Intercontinental, 2010. Disponível em: < http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf>. Acesso em: 08 dez. 2021.

SANTOS, V.M.N. **O uso de dados de sensoriamento remoto como recurso didático Pedagógico.** São José do Campos: INPE, 2001. Disponível em: <http://www.inpe.br>> Acesso em: 23 de nov.2022.

SERRANO, C. LUCHIARI, M. T. **(Eco)turismo e meio ambiente no Brasil: territorialidades e contradições.** In: TRIGO, L. G. G. (Edit.) Análises regionais e globais do turismo brasileiro. São Paulo: ROCA, 2005, p. 505-515.

SILVA, Jocieli Aparecida; GRZEBIELUKA, Douglas. **Educação ambiental na escola: do Projeto Político Pedagógico a prática docente.** Revista Monografias Ambientais, Santa Maria, v. 14, n. 3, p. 76-101, Set-Dez. 2015.

SILVA, K.J.F.; RODRIGUES, A.M.R.; BEZERRA, M.A.; SILVA, F. R. F.; CASTRO, M. M. M. **A utilização de jogos didáticos no ensino de Biologia: uma revisão de literatura**. Revista Educere et Educare. V.13, número especial Jul. Dez. 2017.

SILVA, A.C.R. **Metodologia da pesquisa aplicada à contabilidade**. Salvador, BA: Faculdade de Ciências Contábeis, Superintendência de Educação a Distância, 2017, 173 p.

SISTEMA NACIONAL DE UNIDADE DE CONSERVAÇÃO – SNUC. 2000. Disponível em <http://www.mma.gov.br/areas-protegidas/sistema-nacional-de-ucs-snuc>. Acesso em: 24 nov. 2022.

SOUZA, C.T; VIVEIRO, A.A. **Educação Ambiental e Arte: percepção ambiental infantil por meio de desenhos**. XI Encontro Nacional de pesquisa em educação em ciências –XI ENPEC. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, SC. 2017.

_____. O “produto” ecoturístico. In: ANSARAH, M. G. R. (Org.). **Turismo: como aprender, como ensinar**. São Paulo: SENAC, 2000b, p. 203–234.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

REVISTAEA. **Dicas e curiosidades. Sustentabilidade é brincadeira? Pode ser.**

Vol. VII, nº25. Disponível em:<

<https://www.revistaea.org/index.php?exemplar=25>> Acesso em: 20 out.2021.