

## A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL NO PROGRAMA DA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

Myllena Sonaly Leite da Hora Fraga<sup>1</sup>  
José Jamesson de Miranda Neto<sup>2</sup>  
Risoaldo José da Silva<sup>3</sup>  
Luciana Rachel Coutinho Parente<sup>4</sup>  
Priscila Felix Bastos<sup>5</sup>

### INTRODUÇÃO

É comum que parte considerável das escolas da educação básica “optem” pelo ensino tradicional pela sua facilidade de aplicação. De acordo com Paulo Freire (1968) a educação bancária, parte do pressuposto que o aluno nada sabe, e o professor é o possuidor do saber. Criando-se então uma relação vertical entre o educador e o educando.

Todavia, Freire propõe a educação libertadora ou problematizadora, nela o educador já não é o que apenas educa, mas é educador em diálogo com o educando que, ao ser educado, também educa. Tornando-se ambos os sujeitos do processo da construção do conhecimento. “Ninguém educa a ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo” (FREIRE, 1968).

Uma das possibilidades para mudança está na adoção de metodologias ativas. A metodologia construtivista, baseia-se no estímulo da crítica e da reflexão, que são incentivados pelo professor que conduz a aula e torna o aluno o protagonista. Assim, é possível trabalhar o aprendizado de uma maneira mais participativa, uma vez que o envolvimento do estudante é que traz a fluidez.

O professor deve, de acordo com Jófili:

[...] assegurar um ambiente dentro do qual os alunos possam reconhecer e refletir sobre suas próprias ideias; aceitar que outras pessoas expressem pontos de vista diferentes dos seus, mas igualmente válidos e possam avaliar a utilidade dessas

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Pernambuco – Campus Mata Norte, [myllena.fraga@upe.br](mailto:myllena.fraga@upe.br);

<sup>2</sup> Graduando pelo Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Pernambuco – Campus Mata Norte, [jamesson.miranda@upe.br](mailto:jamesson.miranda@upe.br);

<sup>3</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Pernambuco – Campus Mata Norte, [risoaldo.silva@upe.br](mailto:risoaldo.silva@upe.br);

<sup>4</sup> Professora orientadora: Doutora do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Pernambuco – Campus Mata Norte, [luciana.coutinho@upe.br](mailto:luciana.coutinho@upe.br);

<sup>5</sup> Professora orientadora: Doutora do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Pernambuco – Campus Mata Norte, [priscila.bastos@upe.br](mailto:priscila.bastos@upe.br);

ideias em comparação com as teorias apresentadas pelo professor (JÓFILI, 2002, p. 196).

Nesse sentido, cabe aos professores buscarem propostas de ensino, que estimulem a interação e o engajamento cognitivo/emocional (MARX et al, 2008). Um dos pontos em comum destas estratégias didáticas é a utilização do jogo de perguntas e respostas. Partindo dessa teoria, este projeto buscou enfatizar a criação de um jogo didático para a compreensão e aprendizagem da educação ambiental em sala.

Cabe pontuar que o presente projeto tem por objetivo principal: proporcionar o estudo da educação ambiental no ensino de Geografia como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem. Já os objetivos específicos são: Compreender as transformações ocorridas na educação básica e a urgência na formulação de novas estratégias de ensino; assimilar os conceitos relacionados à educação ambiental; Inserir o jogo como ferramenta pedagógica.

Relacionando a educação ambiental com as migrações no território brasileiro, o termo migração corresponde à mobilidade espacial da população. Esse processo ocorre desde o início da história da humanidade. Singer (1980, p. 52), um dos maiores expoentes desta vertente afirma que:

[...] a migração interna é um processo social, deve-se supor que ele tenha causas estruturais que impelem determinados grupos a se pôr em movimento. Estas causas são quase sempre de fundo econômico – deslocamento de atividades no espaço, crescimento diferencial da atividade em lugares distintos e assim por diante – e atingem os grupos que compõem a estrutura social do lugar de origem de um modo diferenciado (SINGER, 1980).

Com os eixos e temáticas separados foi pensada e atribuída a eles a ludicidade. A ludicidade é uma das bases importantes para a aplicação e desenvolvimento dessa pesquisa, pois, a partir da abordagem de forma prática dentro do contexto pedagógico consegue-se um melhor aproveitamento acerca do tema tratado.

## **METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)**

O projeto, atualmente, já foi baseado na experiência do Programa de Residência Pedagógica da Universidade de Pernambuco - *Campus* Mata Norte, a qual finalizamos a aplicação do projeto na escola. Por tanto o foco principal do projeto foi a construção e

aplicação do jogo. Para isso, no primeiro momento idealizamos um jogo de perguntas e respostas, para trabalhar a temática de Educação Ambiental, que pudesse ser feito de forma agradável, educativa e dinâmica tanto para o professor quanto para o aluno, durante esse processo.

No segundo momento, focamos na construção do jogo. No atual momento que vivemos, com a ampla contaminação do novo Coronavírus, buscamos formas de aplicá-lo em um formato remoto. O Jogo de Perguntas e Respostas foi construído pelos residentes através do programa Powerpoint onde foram colocadas as perguntas criadas pelos residentes, relacionando as migrações e a educação ambiental.

Para darmos início de fato a aplicação do jogo para os alunos do 8º ano do Ensino Fundamental, o projeto foi aplicado em 3 etapas. **1ª Etapa:** Exercício (Formulário criado através do Google Formulários), onde foi pedido aos alunos que falassem com suas palavras o que os conceitos como impactos, educação ambiental e outros representavam. **2ª Etapa:** Aula Teórica (Através do GOOGLE MEET) onde os alunos foram direcionados a pensar e se questionar sobre as Migrações e quais as suas consequências e benefícios para o ambiente. **3ª Etapa:** Aplicação do Jogo Didático de perguntas e respostas, onde os residentes explicaram as regras e deram início a aplicabilidade do jogo.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Segundo a Associação Brasileira de Normas Técnicas (2000):

Projeto é um processo único, consistindo de um grupo de atividades coordenadas e controladas com datas para início e término, empreendido para alcance de um objetivo conforme requisitos específicos, incluindo limitações de tempo, custo e recursos (Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT), 2000, p. 2).

Portanto, no 1º momento os alunos tiveram acesso ao Formulário do Google, por meio do qual tiveram o primeiro contato com conceitos sobre as migrações e educação ambiental. Vale ressaltar que os residentes se mostraram à disposição em todos os momentos para tirar dúvidas.

Em seguida, tivemos uma aula onde os alunos puderam questionar aos professores e compartilhar ideias sobre os conceitos que inicialmente foram apresentados. De início

explicamos o que seria um projeto e como iriam ocorrer as etapas, os alunos se mostraram muito empolgados e questionadores sobre o processo. Depois focamos nos desafios e combates que o Continente Europeu tem sobre o Ambiente, enquanto sua conservação, preservação e renovação.

Após passarmos por essas etapas mencionadas acima, chegamos ao momento mais esperado, a aplicação do projeto onde colocamos em prática todo o conhecimento obtido através das aulas, formulários, discussões, atividades e questionamentos. Logo no início da aula explicamos como seria as regras que conduziu o jogo enfatizando o tempo e como se daria a ordem para responder, sendo considerado aquele que levantasse a mão que o Google Meet fornece ou quem enviasse a mensagem primeiro dizendo que queria responder. E seguindo as normas, os estudantes foram juntos com nós residentes dando continuidade ao jogo didático, que foi bastante elogiado e eles ficaram super animados e eufóricos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Conclui-se dessa maneira que o projeto atingiu seu objetivo principal de proporcionar aos estudantes o entendimento das migrações e da educação ambiental. Entendemos ainda no projeto que o espaço geográfico pode ser facilmente transformado pelas ações da humanidade, sendo possível assim fazer reflexões sobre os impactos positivos e negativos que podem ser gerados. A utilização de jogos didáticos de perguntas e respostas ressalta a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem, ainda mais, na pandemia em que vivenciamos neste ano, por conta da COVID.

Vale ressaltar a importância da aplicabilidade de jogos didáticos, seja ele de forma tradicional como jogos de tabuleiros, ou jogos de gamificação, enquanto método que possibilita uma melhor compreensão dos conteúdos, fazendo assim a aprendizagem e construção de conhecimento serem de fato algo necessário para nossa vivência escolar e cotidiana. O jogo foi aplicado e recebido da melhor maneira possível, com grande participação e interações de ideias, a qual normalmente não é vista em aulas tradicionais.

O projeto pedagógico foi aplicado na turma do 8º ano com o financiamento pelo Programa de Residência Pedagógica da Capes (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) pela Universidade de Pernambuco. Esse projeto ficará marcado como um produto pedagógico que poderá ser utilizado em outras atividades e

outros conteúdos posteriores, dentro e fora do espaço escolar. Ajudando também assim na vivência e compreensão dos alunos em suas ações cotidianas para entender o espaço geográfico e aguçando e a sensibilizando do olhar crítico.

**Palavras-chave:** Educação Ambiental, Jogos didáticos, Residência Pedagógica.

## REFERÊNCIAS

ABNT. **ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS**. NBR ISO 10006. Gestão da qualidade - Diretrizes para a qualidade no gerenciamento de Projetos. 2000.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 40ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

GARCIA, S. R. de O. **A Educação Profissional integrada ao Ensino Médio no Paraná: Avanços e Desafios**, 147 f. Tese (Doutorado em Educação) – Setor de Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2009.

GOOGLE. **Clear Google Drive space & increase storage**. 2017. Acesso em: 20 jul. 2021.

JÓFILI, Zélia. **Piaget, Vygotsky, Freire e a construção do conhecimento na escola. Educação: Teorias e Práticas**. v. 2, n. 2, p. 191-208, dez 2002.

MARX, J., HENDERSON, C., SABELLA, M. e HSU, L. **The Effect of Initial Conditions and Discussion on Students' Predictions for Interactive Lecture Demonstrations**. AIP Conference Proceedings, pp. 143-146. 2008.

SINGER, Paul. **Economia política da urbanização**. 14.ed. São Paulo: Contexto, 1980.