

ESTRATÉGIAS LÚDICAS PARA O ENSINO E APRENDIZADO DOS BIOMAS BRASILEIROS: UMA PROPOSTA INTERDISCIPLINAR ENTRE GEOGRAFIA E CIÊNCIAS

Alexandrino da Costa Oliveira ¹
Marília de Sousa Silva ²

INTRODUÇÃO

O lúdico é uma estratégia de sucesso amplamente utilizada no processo de ensino-aprendizagem. O uso de jogos em sala de aula permite atrair os alunos para o conhecimento científico, fugindo do tradicionalismo das aulas meramente teóricas, em que, muitas vezes, os alunos são receptores passivos de informações. O uso de jogos como meio didático vem ganhando cada vez mais espaço no cenário educacional, especialmente em função de seu potencial para engajar e motivar os estudantes.

O uso de jogos como recurso lúdico e didático no ambiente escolar justifica-se pela necessidade de promover uma educação mais dinâmica e engajadora para os estudantes. Os jogos fazem parte do cotidiano dos jovens e revelam-se como ferramentas valiosas para a educação, pois estimulam a motivação, a criatividade e a colaboração, além de favorecerem a compreensão de conteúdos e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. Em turmas com alta energia e dificuldades para manter o foco, os jogos oferecem uma estrutura onde essa energia pode ser direcionada positivamente, permitindo que os alunos participem de atividades que capturam sua atenção e despertam seu interesse.

Diante disso, os professores de Geografia e Ciências dos 8º anos de uma Escola de Tempo Integral do município de Fortaleza, por meio de uma disciplina eletiva intitulada “Os biomas brasileiros”, propuseram trabalhar os conteúdos dos biomas brasileiros por meio de jogos, com foco na interdisciplinaridade. A BNCC preconiza que a integração de diferentes áreas do conhecimento promove o desenvolvimento de competências e habilidades que ultrapassam as fronteiras dos componentes curriculares isolados (BRASIL, 2017).

Deste modo, o objetivo deste trabalho é explorar o uso de jogos como estratégia didática para ensinar sobre os biomas brasileiros, promovendo o engajamento dos

¹ Mestre em Geografia pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN e Professor da Rede Municipal de Fortaleza, xandoco@hotmail.com;

² Mestre em Ecologia e Recursos Naturais pela Universidade Federal do Ceará - UFC e Professora da Rede Municipal de Fortaleza, mariliasilvabr@gmail.com.

alunos e facilitando a compreensão das características e importância desses ecossistemas por meio da integração dos componentes curriculares Ciências e Geografia.

METODOLOGIA

Este trabalho foi desenvolvido na disciplina eletiva intitulada “Biomias brasileiros”, ministrada pelos professores de Geografia e Ciências para turmas de 8º ano do Ensino Fundamental em uma escola integral do município de Fortaleza. As práticas didáticas ocorreram no segundo semestre de 2023.

A turma escolhida apresentava características específicas, como um alto nível de agitação e dificuldade de concentração, o que motivou a adoção de jogos como recurso didático para facilitar o ensino dos conteúdos sobre biomas brasileiros. As atividades foram aplicadas ao longo de duas semanas.

Após a exposição dos conteúdos, foram aplicados jogos com a turma para aprofundar e fixar o conhecimento. Os jogos foram planejados para incluir conteúdos curriculares das disciplinas de Ciências e Geografia e incentivar o trabalho em grupo, promovendo a cooperação e a resolução de problemas.

O primeiro jogo utilizado foi o “Biogamas”, um bingo dos biomas brasileiros, disponibilizado de forma gratuita no site do “Chamex”. O jogo foi adaptado à realidade da escola devido ao tamanho da turma e à limitação de recursos de impressão. A turma foi organizada em oito grupos de cinco alunos para compartilhar uma cartela, otimizando a quantidade de material impresso. Para o início do jogo, as cartelas foram distribuídas e, em seguida, foi realizado o sorteio das imagens da fauna e flora dos biomas. De acordo com a imagem sorteada, os alunos preenchem as cartelas. O grupo vencedor foi aquele cuja cartela estava totalmente preenchida.

O segundo jogo utilizado foi o jogo da memória. Para a aplicação desse jogo, a turma foi dividida em dois grupos. A impressão das cartas foi feita a partir do mesmo arquivo disponibilizado no site da “Chamex”. Cada grupo tinha um aluno representante por rodada, que deveria encontrar três pares de cartas iguais. Em seguida, eram escolhidos outros representantes de cada grupo para que todos pudessem participar.

Durante as atividades mencionadas, os professores mediavam as interações, reforçavam conceitos e incentivavam os alunos a refletirem sobre as respostas e conclusões alcançadas. A avaliação das práticas didáticas foi realizada de forma

formativa ao longo das aulas, em que os professores observavam a interação, o engajamento e a participação dos alunos.

REFERENCIAL TEÓRICO

O uso de jogos como estratégia no processo de ensino e aprendizagem tem ganhado destaque na literatura pedagógica por seu potencial em promover o engajamento dos alunos e facilitar o processo de aprendizagem. Para Piaget (1976), a interação com o jogo permite que o aluno explore novas formas de agir e pensar, promovendo um aprendizado ativo que complementa o ensino tradicional.

Nesse sentido, Kishimoto destaca em seus trabalhos que os jogos devem ser valorizados na prática educacional, sendo instrumentos indispensáveis e relevantes nas propostas curriculares que permitem ao aluno experimentar e manipular o conhecimento, facilitando a assimilação de conceitos complexos de maneira mais acessível e atrativa (Kishimoto, 1999; Kishimoto, 2011). Essa visão é corroborada por Huizinga (2000), que afirma que o jogo é uma atividade inerente ao ser humano, combinando elementos de diversão, desafio e interação, proporcionando uma experiência de aprendizado natural e motivadora.

Abordagens ativas de ensino, como o uso de jogos, têm sido cada vez mais recomendadas na educação em Ciências e Geografia para promover um aprendizado significativo. No trabalho de Moraes e Azevedo (2015), destacou-se que os jogos promovem uma aprendizagem mais prática e despertam o interesse dos alunos por temas ambientais. Sato (2003), analisando diferentes tipos de jogos e práticas pedagógicas, mostra como esses recursos lúdicos contribuem para o entendimento e a sensibilização dos alunos em relação ao meio ambiente.

Para Moran (2015), metodologias ativas, como jogos didáticos, criam um ambiente propício para o desenvolvimento de competências cognitivas, pois incentivam os alunos a se envolverem diretamente com o conteúdo. Ao aprender sobre biomas por meio de jogos, os alunos conseguem visualizar melhor as características e as diferenças entre cada ecossistema, como fauna, flora, clima e localização geográfica, o que facilita a compreensão e a retenção de informações.

Estudos mostram que a aplicação de jogos em sala de aula não apenas aumenta o interesse e a participação dos alunos, mas também desenvolve competências socioemocionais, como a capacidade de resolução de problemas, cooperação, pensamento crítico e criatividade (Rocha e Araújo, 2019; Silva e Cunha, 2015). No

estudo de Dias e Batista (2020), é investigado o uso dos jogos em sala de aula com foco no desenvolvimento de competências socioemocionais, e os autores concluem que essa estratégia lúdica é uma ferramenta eficaz para trabalhar essas competências no contexto escolar.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação dos jogos didáticos sobre os biomas brasileiros de forma interdisciplinar demonstrou efeitos positivos tanto no engajamento dos alunos quanto na compreensão dos objetos de estudo abordados. Durante as atividades, observou-se um aumento significativo no interesse dos alunos. Em comparação com aulas expositivas, os jogos motivaram uma maior participação, principalmente entre aqueles que, anteriormente, apresentavam dificuldades de concentração e comportamentos disruptivos nas aulas tradicionais.

Por meio dos jogos, notou-se que os resultados em relação ao desenvolvimento de habilidades socioemocionais também se destacaram. As atividades em grupo promoveram a colaboração e a comunicação entre os alunos. Observou-se um aumento na capacidade dos estudantes de trabalhar em equipe, respeitar turnos e cooperar para alcançar os objetivos do jogo. Ressalta-se que, mesmo após o término do tempo de aula, os alunos escolheram continuar as rodadas do jogo.

Por se tratar de uma turma muito agitada, foi uma surpresa positiva o nível de engajamento dos alunos, que puderam canalizar sua energia na atividade lúdica de forma construtiva, o que reduziu interrupções e conflitos em sala de aula. Os professores notaram uma melhora significativa no clima da sala e no comportamento dos alunos, constatando que a introdução dos jogos tornou as aulas mais produtivas e divertidas, facilitando o processo de ensino e aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio deste trabalho, percebeu-se que o uso de jogos tornou as aulas significativas, sem fugir da proposta curricular, favorecendo, assim, a participação e o engajamento da turma. Ao realizar essas práticas, notou-se a atuação e participação de toda a turma, com destaque para o protagonismo dos alunos mais indisciplinados, que usualmente não se interessam por atividades tradicionais.

Por fim, os resultados deste trabalho sugerem que o uso de jogos no ensino dos biomas não apenas enriquece o aprendizado dos alunos, mas também contribui para um

ambiente de aula mais harmonioso e participativo. A metodologia aplicada mostrou-se especialmente eficaz em turmas agitadas, revelando-se uma alternativa pedagógica relevante para melhorar o foco e o engajamento dos estudantes em conteúdos de Ciências e Geografia.

Palavras-chave: Bioma brasileiros; Jogos, Lúdico, Interdisciplinaridade.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 29 jun. 2024.

DIAS, P.; BATISTA, M. P. Competências socioemocionais e a prática pedagógica: o papel dos jogos. In: **Revista Brasileira de Educação**, v. 25, n. 1, p. 55-75, 2020.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. 6. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2011.

MORAIS, R.; AZEVEDO, J. Jogos didáticos para o ensino de Biomas brasileiros no Ensino Fundamental. In: **Revista Brasileira de Educação Ambiental**, v. 10, n. 2, p. 45-60, 2015.

MORAN, J. M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 10. ed. São Paulo: Papyrus, 2015.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

ROCHA, R. C.; ARAÚJO, L. C. O uso de jogos no ensino de Ciências no Ensino Fundamental. In: *Anais do Congresso Brasileiro de Educação Científica e Tecnológica*, 2019.

SATO, M. **Educação ambiental: jogos e práticas pedagógicas**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

SILVA, M. R.; CUNHA, M. E. A utilização de jogos educativos para o desenvolvimento de competências socioemocionais. In: **Anais do Congresso Brasileiro de Educação**, 2015.