



# VI SEMINÁRIO INTERDISCIPLINAR DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA

UNIVERSIDADE, CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS:  
SUJEITOS, PRÁTICAS E POLÍTICAS PÚBLICAS

04 A 06 DE JUNHO DE 2024  
UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA  
CAMPUS VI - CAETITÉ

## JOGO DO MEIO AMBIENTE: UMA MANEIRA DE FACILITAR O ENSINO- APRENDIZAGEM DA GEOGRAFIA

Aletícia de Oliveira Silva<sup>1</sup>  
Andressa Dias Silva<sup>2</sup>  
Núbia Maria Brito<sup>3</sup>  
Maria Goreth e Silva Nery<sup>4</sup>

### Resumo:

Ao utilizar os jogos como uma ferramenta de ensino e aprendizagem na Geografia, é perceptível que o mesmo contribui significativamente para o aprimoramento de saberes do educando. Logo, o presente trabalho relata a experiência da aplicação de jogos didáticos dentro da Geografia, especificamente o jogo do meio ambiente, amarelinha, desenvolvido na escola CETEP em Caetité- BA durante o período de acompanhamento do PIBID em sala. Nesse sentido, o jogo, foi realizado com base nessa experiência, ademais, foram utilizados como suporte artigos de autores como Bezerra de Miranda, Da Silva Vieira(2019), Verri e Endlich(2009), De Souza, Yokoo(2013) e De Souza(2012). Diante da atividade proposta, os resultados foram significativos possibilitando ao aluno refletir a cerca de suas ações para com o meio ambiente.

**Palavras-chave:** Jogo; Meio Ambiente; Amarelinha; Geografia

When using games as a teaching and learning tool in Geography, it is clear that it contributes significantly to improving the student's knowledge. Therefore, the present work reports the experience of applying didactic games within Geography, specifically the environmental game, hopscotch, developed at the CETEP school in Caetité-BA during the period of PIBID monitoring in the classroom. In this sense, the game was carried out based on this experience, in addition, articles from authors such as Bezerra de Miranda, Da Silva Vieira(2019), Verri and Endlich(2009), De Souza, Yokoo(2013) and De Souza (2012). Given the proposed activity, the results were significant, allowing the student to reflect on their actions towards the environment.

**Keywords:** Game; Environment; Hopscotch; Geography

---

<sup>1</sup> Graduanda em Geografia, UNEB, e-mail: [aleticiaolivertn@.com](mailto:aleticiaolivertn@.com)

<sup>2</sup> Graduanda em Geografia, UNEB e-mail: [Dressaa895@gmail.com](mailto:Dressaa895@gmail.com)

<sup>3</sup> Mestre (GESTEC/UNEB), coordenadora do PIBID, e-mail: [nbrito@uneb.br](mailto:nbrito@uneb.br)

<sup>4</sup> Doutora em Geografia (UFBA), coordenadora voluntária PIBID, e-mail: [mgsilva@uneb.br](mailto:mgsilva@uneb.br)

## Introdução

Cada vez mais se faz necessário criar métodos de ensino que possibilite ao aluno compreender os assuntos em sala de aula, de forma leve e abrangente, propiciando a participação ativa e instigadora do aluno a aprender os conteúdos da Geografia.

Nisto, o uso de recursos didáticos na Geografia, como os jogos participativos, possibilita envolver o aluno na imaginação, no prazer, alegria, habilidade e raciocínio, visto que ao utilizar jogos como ferramenta de aprendizagem, propicia um ambiente de motivação e interação com os demais alunos. Nesse sentido, o jogo, surge como um importante recurso didático responsável em proporcionar aos alunos a mudança de pensamentos, bem como a prática de ações que contribuem para a formação de cidadãos conscientes.

Diante dos problemas ambientais que o mundo vivencia, é de suma importância, que os alunos sejam conscientizados como cidadãos dentro do ambiente escolar, visando construir uma sociedade consciente da relevância dos recursos naturais para a própria garantia de vida da humanidade. Para tal, formar indivíduos conscientes do seu papel na sociedade, sobretudo arquitetar formas de cuidar dos recursos naturais, e assim, garantir que as gerações futuras tenham acesso aos recursos que a natureza dispõe, conforme frisa Verri e Endlich (2010).

Desse modo, o jogo possibilita aos alunos que se posicionem de maneira crítica, responsável e construtiva na aquisição, na compreensão do seu aprendizado, dos seus problemas e do seu papel, enquanto alunos, no sentido de ter responsabilidades sobre seu próprio saber. (Verri, Endlich. 2010, p. 70).

Logo, o jogo, possibilita a assimilação de conhecimentos e a junção do conteúdo estudado em sala, transformando o jogo, em uma ponte para compreender o conteúdo e associa-lo com a realidade vivenciada.

Nesse contexto, o presente resumo, visa trazer a experiência do jogo do meio ambiente, amarelinha realizada na escola CETEP durante o acompanhamento das aulas em sala com o supervisor, onde buscou repensar

alternativas eficientes de cuidados para com o meio ambiente, propiciando reflexões positivas em prol do planeta terra, além de instigar o aluno a competir e obter resultados positivos, fazendo com que o jogo não seja algo apreensível e sim uma maneira divertida de aprender.

### **Metodologia:**

O jogo foi realizado com base nas orientações das coordenadoras do PIBID e em pesquisas realizadas na íntegra afim de conhecer as diversas formas de trabalhar o jogo na Geografia, na qual buscou envolver e articular o conhecimento dos estudantes. O presente trabalho, teve por base obras de autores como Verri e Endlich (2009), onde os mesmos trazem o professor como o mediador de conhecimentos, afirmando ser imprescindível no processo de ensino-aprendizagem, que o professor no cotidiano de sala de aula, utilize de métodos/prática pedagógicas que contribuam para facilitar o processo de aprendizagem do aluno, afim de desenvolver habilidades, despertar o espírito crítico, o trabalho coletivo e fazer com que a aula seja mais prazerosa e propícia para construção de conhecimentos.

Por meio do jogo, liberam-se tensões, desenvolvem-se habilidades, criatividade, espontaneidade, o indivíduo acaba jogando não como uma obrigação, mas como algo livre. Surge, pois, o prazer. É esse aspecto que o professor de Geografia não deve ignorar ou desaproveitar. Empregando o jogo ao conteúdo adequado, os alunos poderão trabalhar em situações altamente motivadoras, principalmente quando aplicado a conteúdos de difícil assimilação. (Verri, Endlich 2009).

A escrita foi elaborada também com base em autores como: Bezerra de Miranda e Silva Vieira (2019), na qual enfatiza o ensino de Geografia, visto como um ato de decorar conteúdo, descrever paisagens como uma metodologia que passou por modificações, e com a ajuda do professor torna-se possível buscar maneiras que possibilitem a reflexão dos alunos sobre os aspectos culturais e naturais. Assim, através de metodologias inovadoras, o ensino potencializado e conseqüentemente reflete na aprendizagem do aluno. Desse modo, o professor ao assumir o papel de mediador, possui a função de

facilitar a compreensão do conteúdo proposto a partir de instrumentos que estimulem o pensamento crítico.

Eis o desafio da escola no momento atual. É preciso se reinventar. Se ajustar aos complexos meios de transformações e agitações que a sociedade apresenta. Um caminho, certamente, passa pela necessidade de repensar a didática desenvolvida em sala de aula e transformá-la em algo mais atraente aos estudantes. Mas, tudo isso ocorrerá pelo desejo do docente em buscar continuamente meios para promover ambientes produtivos em suas aulas. (Bezerra de Miranda; Silva Vieira. 2019, p. 2).

Ademais, autores como Souza (2012), Sousa, Yokoo (2013), contribuíram para aprimoramento da escrita, trazendo a importância do jogo no ensino de Geografia e o jogo lúdico no ensino da Geografia possibilita uma grande associação de conhecimentos e reflexões.

### **Resultados e discursões:**

De início, ao propôs a aplicação do jogo do Meio Ambiente, amarelinha, os alunos se mostram empolgados e ansiosos para competir com o colega. Diante, se disponibilizaram para entrarem no jogo e logo começaram a praticar. A medida em que moviam casas e pegavam cartas aumentava ainda mais a atenção e o raciocínio, além de passar pelas trilhas de reflexões escritas na amarelinha, fazendo com que fossem apreendendo maneiras sustentáveis de cuidar do meio. Assim, focados, ambos os lados pensavam em vencer a jogada e a cada rodada tornava-se atrativa e isso acontecia sucessivamente.

Nessa perspectiva, experiência da aplicação do jogo na sala de aula, desencadeou uma serie de reflexões acerca da Geografia e os cuidados relevantes para manutenção e conservação do meio ambiente, além de instigar os alunos a pensarem antes de jogar, identificado na figura 1.

**Figura 1:** Momento de Raciocínio.



**Fonte:** Arquivo Pessoal

O envolvimento dos alunos nas atividades interativas com o jogo didático, foi intensa, pois todos os alunos estavam dispostos a participar e ao mesmo tempo, contribuir com o conteúdo, abordado e debatendo com os colegas, conforme pode ser visualizado na figura 2.

**Figura 2:** Debatendo o jogo



**Fonte:** Arquivo Pessoal

Logo, a atividade realizada em sala permitiu tornar o ambiente da sala de aula mais leve contribuindo assim para absorção do conteúdo abordado no jogo e também em sala, visto que já haviam estudado sobre a temática, nisto, o jogo surgiu como uma recapitulação de assuntos importantes para a disciplina e para o meio em que se vive.

### **Considerações Finais**

Portanto, a disciplina de Geografia está sempre buscando formas de inovar o ensino e fazer com que os alunos aprendam a partir do lúdico. Logo,

o jogo do meio ambiente, amarelinha, propiciou a conscientização e reflexão acerca dos temas de Geografia e Meio Ambiente. Tais ações, despertaram os educandos a rever suas atitudes no dia a dia, afim de promover ações que visam cuidar do planeta.

Vale destacar, a importância em discutir temáticas nessa perspectiva, onde impulsiona os alunos a pensarem nas ações realizadas dia a dia, e como a falta de cuidados específicos impactam negativamente as gerações futuras. A partir do momento em que o jogo, foi iniciado, os alunos foram chamados a prestarem total atenção, analisarem e jogarem, afim de manusear o jogo da melhor forma possível descobrindo os caminhos a serem percorridos através do pensamento, e ainda assim, tirar reflexões acerca do que foi proposto.

Nisto, o jogo do Meio Ambiente, amarelinha realizado como uma metodologia de auxílio para as aulas, possibilitou relacionar temas de estudo vistos em sala, com a realidade dos estudantes, buscando enxergar o mundo a partir de práticas que contribuem para valorização e preservação do meio, e consequentemente, promover ações que visam o cuidado com o ambiente em que vivemos.

Ademais, reconhecer a importância e os cuidados com o meio ambiente foram um das pautas do jogo, buscando a conscientização dos indivíduos em relação a conservação e preservação dos recursos naturais através de pequenas ações, mas que possuem grandes significados, visando a garantia de uma sociedade que contribui com seus direitos e deveres.

## REFERÊNCIAS

BEZERRA DE MIRANDA, Marcelo Ricardo; SILVA VIEIRA, João Luiz. O Jogo didático de trilha como estratégia de ensino de Geografia **geosaberes: Revista de Estudos Geoeducacionais**, Universidade Federal do Ceará, Brasil. vol. 10, n. 22, 2019

VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Ângela Maria. A Utilização de Jogos Aplicados no Ensino de Geografia. **Revista Percurso - NEMO**, Maringá, v. 1, n. 1 , p. 65 -83, 2009

SOUZA, Zilmar Rodrigues. **Jogos no Ensino em Geografia: Ferramentas que contribuem no Ensino aprendizagem**. Goiás, 2012, p. 7 – 38.

SOUZA, Isabel Ferreira, YOKOO, Sandra Carbonera. **Jogo Lúdico no Ensino de Geografia**. 21, 25. 2013. p.1-6.