
**XI Congresso Internacional
das Licenciaturas**

**RELATO DE EXPERIÊNCIA DE APLICAÇÃO DO JOGO DIDÁTICO
"MONTANDO BIOMAS" NA ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR OLÍMPIO
CASTRO EM TERESINA-PI**

**INFORME DE EXPERIENCIA DE APLICACIÓN DEL JUEGO DIDÁCTICO
"ENSAMBLAJE DE BIOMAS" EN LA ESCUELA MUNICIPAL PROFESOR
OLÍMPIO CASTRO DE TERESINA-PI**

**REPORT OF APPLICATION EXPERIENCE OF THE DIDACTIC GAME
"ASSEMBLING BIOMES" AT THE PROFESSOR OLÍMPIO CASTRO MUNICIPAL
SCHOOL IN TERESINA-PI**

Apresentação: Relato de Experiência

Lucas de Oliveira Costa¹; Laura Nascimento dos Reis²; Guiomar de Oliveira Silva³; Maria Luana Rodrigues de Souza⁴; MarluCIA da Silva Bezerra Lacerda⁵

INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi desenvolvido na disciplina de Instrumentação para o Ensino Fundamental, com os discentes do 5º período do curso de Ciências Biológicas do Instituto Federal do Piauí. O mesmo tinha como objetivo proporcionar, aos futuros professores, embasamento teórico e metodológico para o desenvolvimento de atividades experimentais como recursos didáticos, permitindo ações práticas em contextos reais de ensino.

Assim, o estudo abordou a criação de um jogo denominado "Montando Biomas," que utiliza o conteúdo sobre os biomas brasileiros do 7º ano, no entanto também é um jogo adaptável para outros níveis de ensino. Sendo assim, este relato de experiência enfatiza a crescente importância dos materiais didáticos, reconhecidos não só pelo apoio ao aprendizado, mas também pela contribuição para a formação de indivíduos mais conscientes e sensíveis.

Como aponta Justino (2011, p.73), "no universo da educação, a utilização de recursos didáticos e da tecnologia inovadora, somados à prática pedagógica adequada, busca despertar o interesse para o aprendizado." Com base nisso, o principal objetivo do jogo "Montando

¹ Estudante de Licenciatura em Ciências Biológicas, IFPI, catce.20221111bio0277@aluno.ifpi.edu.br

² Estudante de Licenciatura em Ciências Biológicas, IFPI, catce.20221111bio0145@aluno.ifpi.edu.br

³ Estudante de Licenciatura em Ciências Biológicas, IFPI, catce.20221111bio0072@aluno.ifpi.edu.br

⁴ Estudante de Licenciatura em Ciências Biológicas, IFPI, catce.20221111bio0390@aluno.ifpi.edu.br

⁵ Professora, Doutora, IFPI, marluCIA.lacerda@ifpi.edu.br

Biomass” é fortalecer o ensino e a aprendizagem dos alunos, rompendo com o modelo tradicional e promovendo uma aula mais interativa e atrativa para os alunos.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2024), bioma é um conjunto de flora e fauna, caracterizado por tipos de vegetação similares, que podem ser identificados em regiões com condições climáticas semelhantes e diversidade de vida vegetal e animal. No entanto, o conhecimento sobre as características de cada bioma brasileiro como a Amazônia, o Cerrado, a Caatinga, a Mata Atlântica, o Pampa e o Pantanal ainda enfrenta obstáculos nas escolas, devido à dificuldade que muitos alunos têm para aprender o conteúdo.

Portanto, torna-se essencial abordar esse tema de forma mais eficaz e lúdica no ambiente escolar, permitindo que os alunos aprendam de maneira mais descontraída. Para isso, foi desenvolvido o jogo didático “Montando Biomas”, com o objetivo de ensinar esse conteúdo e avaliar a eficácia do jogo no aprendizado dos estudantes. Em consonância com a Carta da Transdisciplinaridade (1994), no Artigo 11, é ressaltado que “[...] uma educação autêntica não pode privilegiar a abstração no conhecimento. Deve ensinar a contextualizar, concretizar e globalizar”. Assim, pretende-se que, por meio deste material didático, o aluno valorize não apenas o conteúdo, mas também a importância da conservação dos biomas e de sua fauna e flora, concretizando, dessa forma, a aprendizagem.

Como afirma o filósofo e professor Paulo Freire, “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (Freire, 1996, p.25). Dessa maneira, é essencial que os conhecimentos adquiridos de forma lúdica, através do jogo didático, tornem-se significativos na construção da aprendizagem dos estudantes. Logo, o uso do jogo como ferramenta pedagógica, seja em sala de aula ou de forma expositiva, pode promover debates, reflexões e despertar a curiosidade dos alunos, contribuindo para um aprendizado mais sólido.

A metodologia utilizada na aplicação do jogo consistiu na divisão da turma em seis grupos, cada um representando um bioma específico. Os grupos discutiam e identificavam quais imagens pertenciam ao seu bioma, sendo vencedor o grupo que reunisse todas as imagens corretas. Durante o jogo, era permitido o uso de fontes de pesquisa, como livros didáticos ou, se possível, consultas na internet. Essa dinâmica tinha como objetivo testar os conhecimentos dos alunos e incentivar o trabalho em equipe.

O jogo didático “Montando Biomas” foi apresentado durante a Feira de Ciências na Escola Municipal Professor Olímpio Castro, em Teresina-PI, com o propósito de ensinar aos alunos sobre as características e a importância dos diferentes biomas brasileiros de forma

interativa. Embora a intenção inicial fosse permitir que todos participassem do jogo, optamos por expô-lo em uma bancada, devido ao grande número de alunos presentes. Essa adaptação nos permitiu explicar melhor sobre os biomas e os conceitos envolvidos, com o auxílio de perguntas impressas enquanto os alunos observavam e faziam questionamentos, como, por exemplo, se determinado animal poderia ser encontrado no Piauí.

Apesar do desafio de manter a atenção de todos, uma vez que muitos estavam ansiosos para interagir diretamente com o jogo, conseguimos contornar essa situação promovendo debates sobre o conteúdo. Ao final, constatamos que a exposição foi um sucesso, pois muitos alunos relataram ter aprendido novos conceitos sobre os biomas e demonstraram grande interesse pelo tema. Alguns, inclusive, mostraram imagens para nós, comentando que já haviam visto aquele animal ou planta anteriormente. Essa experiência nos ensinou a adaptar nossas expectativas e a valorizar diferentes formas de transmitir o conhecimento, mesmo diante de limitações.

Além disso, essa vivência destacou a importância de desenvolver materiais didáticos que possam ser facilmente adaptados a diferentes contextos. Embora o plano inicial fosse mais interativo, a exposição transformou-se em um espaço de diálogos e trocas de ideias que enriqueceram a compreensão do tema. Outro aspecto positivo foi a colaboração em equipe. Trabalhar juntos na criação do jogo, dividir responsabilidades durante a feira e adaptar a apresentação em tempo real foram fundamentais para o sucesso da atividade.

Figura 01: Jogo didático “Montando Biomas” aplicado na Escola Municipal Professor Olímpio Castro



Fonte: Própria (2024)

CONCLUSÕES

Portanto, esta experiência participando da Feira de Ciências consolidou nossa

convicção sobre a importância de desenvolver ferramentas pedagógicas interativas e acessíveis. Ao longo dessa vivência, tivemos a oportunidade de perceber o impacto positivo que abordagens lúdicas podem ter no aprendizado de temas complexos.

Logo, observar o entusiasmo e o envolvimento dos alunos participantes nos motivou ainda mais a continuar explorando novas formas de ensinar, sempre buscando tornar o conhecimento mais acessível e interessante para todos. Esse evento não só fortaleceu nosso compromisso com a inovação na educação, mas também nos deu novas perspectivas sobre como podemos contribuir para a evolução do ensino.

REFERÊNCIAS

Biomias. Educa IBGE. 2024. Disponível em: <
<https://educa.ibge.gov.br/criancas/brasil/nosso-territorio/19635-ecossistemas.html#:~:text=Bioma%20%C3%A9%20um%20conjunto%20de,de%20flora%20e%20fauna%20pr%C3%B3pria>. >. Acesso em: 26. set. 2024.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996. Acesso em: 22. ser 2024.

FREITAS, Lima de; MORIN, Edgar; NICOLESCU, Basarab. (Comitê de Redação) **Carta da Transdisciplinaridade**. Convento da Arrábida, Portugal, 6 de novembro de 1994. 4. LIBÂNE

JUSTINO, Marinice Natal. **Pesquisa e recursos didáticos na formação e prática docente**. Curitiba: Ibpex, 2011.

ANEXOS

ANEXO 1 - LINK DE ACESSO AO ROTEIRO DO INSTRUMENTO DE ENSINO:

https://docs.google.com/document/d/16ZKRTpkvIS_ZUgYwYKb1-NsaT_kHI_L1i7SIQI_IREg/edit?usp=sharing