



Título: Jogando com a Natureza: Experiência lúdica na trilha da Matinha da UESC.

Arianne Santos de Góes ¹
Delmira da Costa Silva ²

RESUMO

A Trilha da Matinha é um projeto de extensão desenvolvido em uma área remanescente da mata atlântica, localizado no campus da Universidade Estadual de Santa Cruz, situado no município de Ilhéus, BA, que representa um espaço de ensino não formal. As atividades desenvolvidas nesta ação contemplam múltiplas abordagens com foco na educação ambiental e na conservação da biodiversidade local, por meio do contato direto com a natureza. Esse projeto desempenha um papel relevante na integração entre escola e comunidade, e as ações desenvolvidas fortalecem iniciativas voltadas à preservação do meio ambiente. Diante disso, busca implementar ações educativas que incentivem o cuidado com a natureza e contribuam para a formação de cidadãos mais conscientes. Para atingir esta meta, foi elaborado um jogo lúdico como ferramenta pedagógica para os visitantes dessa trilha, o qual contempla preparação teórica e prática adaptada às especificidades dos diferentes públicos atendidos. Durante a condução dos visitantes, o contato com a flora local, especialmente com espécies nativas, foi enriquecido com informações de saberes científicos e populares, valorizando o conhecimento tradicional dos visitantes. Tal abordagem buscou transformar o olhar dos participantes, mitigando a impercepção botânica e estimulando uma percepção mais afetiva da vegetação local. Uma avaliação lúdica após visita a trilha, por meio da aplicação do jogo “Quem Sou Eu?”, permitiu observar os diferentes níveis de participação e engajamento. Durante a aplicação do jogo foi utilizada uma metodologia de avaliação rápida, por meio de feedback visual com o uso de cartões com diferentes tipos emojis, que buscou captar as reações dos visitantes em relação ao conhecimento adquirido na trilha e sobre a atividade. De modo geral, verificamos que o jogo estimulou o interesse dos visitantes ao desafiá-los a testar, de forma divertida, a assimilação dos conteúdos apresentados, evidenciando a eficácia da proposta como estratégia educativa e de conscientização ambiental.

Palavras-chave: Educação ambiental, Preservação, Biodiversidade, Jogo lúdico, Trilha educativa.

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Estadual de Santa Cruz, asgoeslbi@uesc.br;

² Docente do curso de Ciências Biológicas, da Universidade Estadual de Santa Cruz - UESC, Coordenadora do projeto de extensão, Trilha Interpretativa da Matinha da UESC; delmira@uesc.br;





INTRODUÇÃO

A educação ambiental tem grande relevância nos espaços escolares, por ser um local ideal para despertar, desde cedo, a compreensão de que as ações humanas impactam o meio ambiente, proporcionando assim oportunidades de reflexão e troca de saberes entre alunos e professores. Para Alencastro e Souza-Lima (2022, p. 21), “a educação ambiental é uma ação educativa que, a partir da construção de valores, conhecimentos, habilidades atitudes, tem por meta despertar a sociedade para um compromisso individual e coletivo respeito, e responsabilidade com o meio ambiente, a fim de promover melhorias na qualidade de vida”. Diante do exposto a realização de ações e práticas educativas incentivam o cuidado com a natureza e contribuem para a formação de cidadãos mais críticos e responsáveis, uma vez que, segundo Souza e Cremer (2016, p.94), “o contato direto com a natureza é eficiente para a conscientização ambiental, aumentando a manifestação de sentimentos a favor do meio ambiente e facilitando a retenção de conhecimento”. Essa aproximação contribui para uma experiência valiosa, sendo capaz de despertar e fortalecer o vínculo afetivo com a natureza. Em geral, as instituições de ensino têm assumido o papel de promover a integração entre escola e comunidade, incentivando atitudes de cuidado e preservação do meio ambiente por meio de metodologias diversas. Nesse contexto, a produção de jogo didático como estratégia lúdica possibilita os estudantes vivenciarem o conteúdo na prática, tornando o aprendizado mais eficaz. De acordo com Kishimoto (1994, p. 10), “no campo da educação infantil, brinquedos e brincadeiras dependem da concepção que se tem de criança”. Com base nessa perspectiva, reconhece-se que o lúdico também pode e deve ser explorado como linguagem de aprendizagem para diferentes idades, desde que adaptado adequadamente ao público e aos objetivos educacionais. Diante desse contexto, o presente trabalho teve como objetivo avaliar o jogo lúdico “Quem Sou Eu?” A atividade foi realizada em um espaço de ensino não formal, denominado Trilha Interpretativa da Matinha, na Universidade Estadual de Santa Cruz, visando promover aprendizagem, sensibilização ambiental e engajamento dos visitantes. proporcionando aos participantes contato direto com a flora local, especialmente com espécies nativas, complementado por informações científicas e saberes populares. Essa abordagem buscou despertar o interesse e fortalecer a percepção afetiva da vegetação, mitigando a impercepção botânica e valorizando o



conhecimento tradicional dos visitantes. Os resultados indicam que a utilização de jogos didáticos contribui para uma educação ambiental mais consistente, promovendo maior engajamento, aprendizagem significativa e atitudes de cuidado e preservação do meio ambiente, durante visitas guiadas pelos condutores desse projeto de extensão considerando a necessidade de reforçar de forma prática e envolvente os conteúdos abordados sobre a biodiversidade local e conservação das espécies vegetais, nos pontos de atração da trilha .

METODOLOGIA

Para o desenvolvimento dessa atividade lúdica foi elaborado o jogo didático “Quem Sou Eu?”, produzido com materiais simples e acessíveis, como cartas confeccionadas com papel cartão ilustradas com imagens das árvores observadas na trilha pelos visitantes, as quais foram coladas em faixas de TNT para serem fixadas na testa dos participantes do jogo (Figura 1) .

Figura 1: Carta elaborada fixada em TNT



Fonte: Autora, 2025

As perguntas referentes às informações abordadas sobre as espécies vegetais da trilha foram elaboradas com linguagem, nível de complexidade ajustado conforme a faixa etária dos participantes, assim como o tempo de execução. Na execução do jogo, inicialmente os





participantes foram organizados em duas equipes, de modo a favorecer a cooperação e o trabalho coletivo. Para determinar qual grupo iniciará a rodada, foi feito o sorteio por meio do lançamento de um dado. A equipe sorteada iniciava o jogo, e o participante, utilizando os conhecimentos adquiridos durante a trilha, deveria identificar a árvore correspondente à imagem fixada na testa (**Figura 2**). Em cada rodada, um representante de cada equipe participava ativamente do desafio, isso garantia a alternância e o envolvimento de todos os alunos ao longo da atividade. Durante a rodada, o aplicador fornecia dicas complementares relacionadas à árvore como características morfológicas, utilidade ecológica ou curiosidades com o intuito de auxiliar o participante na identificação. As dicas eram formuladas de maneira instigante, a exemplo de: “Meu nome significa vermelho como brasa. Quem sou eu?”, adaptando-se conforme cada espécie representada nas cartas. Cada tentativa possuía duração máxima de 30 segundos, cronometrado. Caso o representante não conseguisse acertar dentro do tempo estabelecido, a vez era passada à equipe adversária, com uma nova imagem. Ao final da atividade, a equipe que obteve maior número de acertos foi declarada vencedora. Para avaliar as percepções dos participantes sobre a atividade, foram empregadas duas metodologias distintas de avaliação rápida, adaptadas conforme o público-alvo: Com o grupo de alunos universitários, a coleta foi realizada por meio de feedback visual, utilizando cartões impressos com diferentes emojis que representam emoções como feliz, surpreso, pensativo e triste (**Figura 3**). Ao término do jogo, os alunos foram convidados a escolher rapidamente o emoji que melhor representa como se sentiram durante a experiência. No verso de cada cartão, havia uma mensagem correspondente ao sentimento expresso. Por exemplo: emoji sorridente: " O jogo me ajudou a lembrar o que eu aprendi durante a trilha. Foi muito legal. " emoji pensativo: “O jogo me ajudou em parte, mas ainda tenho dúvidas sobre a visita na trilha.” emoji surpreso: “ O jogo foi uma excelente ferramenta para ajudar a reforçar o que eu aprendi durante a trilha” emoji confuso: “O Jogo não me ajudou a lembrar o que foi visto durante a trilha” Essa estratégia permitiu captar, de forma dinâmica e imediata, as impressões dos participantes sobre a experiência com o jogo “Quem sou eu?”.





Figura 2: Jogo aplicado com os alunos universitários.



Fonte: Mídia do projeto, 2025

Figura 3 Coletas de dados por meio das cartas com emojis utilizados com os alunos universitários.



Fonte: Autora, 2025





Figura 4. Aplicação do jogo com os alunos do Ensino fundamental II



Fonte: Mídia do projeto, 2025

Na aplicação do jogo com alunos do fundamental II, optou-se pela utilização de plaquinhas com os símbolos “curtir” e “não curtir” (**Figura 5**). A coleta de dados foi realizada por meio de 40 plaquinhas, de modo que os participantes pudessem expressar rapidamente suas opiniões de maneira simples sem demandar muito tempo. Esta abordagem visou facilitar a coleta de feedbacks e permitiu uma análise clara das respostas.

Nesse método foi utilizado uma abordagem a partir de três critérios:

1. Sobre a dinâmica do jogo: Você gostou da atividade ?
2. Sobre o aprendizado: O jogo foi fácil de compreender ?
3. Sobre a experiência: O jogo despertou sua curiosidade para aprender mais sobre a trilha ? Você recomendaria essa atividade para outras pessoas ?

As respostas obtidas foram registradas e analisadas, permitindo compreender o impacto do uso do lúdico como estratégia pedagógica e sua eficiência na aprendizagem dos estudantes. É importante ressaltar que todos os participantes tiveram sua participação voluntária garantida e consentiram com o uso de imagens exclusivamente para fins acadêmicos.





Figura 5. Coletas de dados por meio das plaquinhas com emojis de “curtir” e “não curtir”



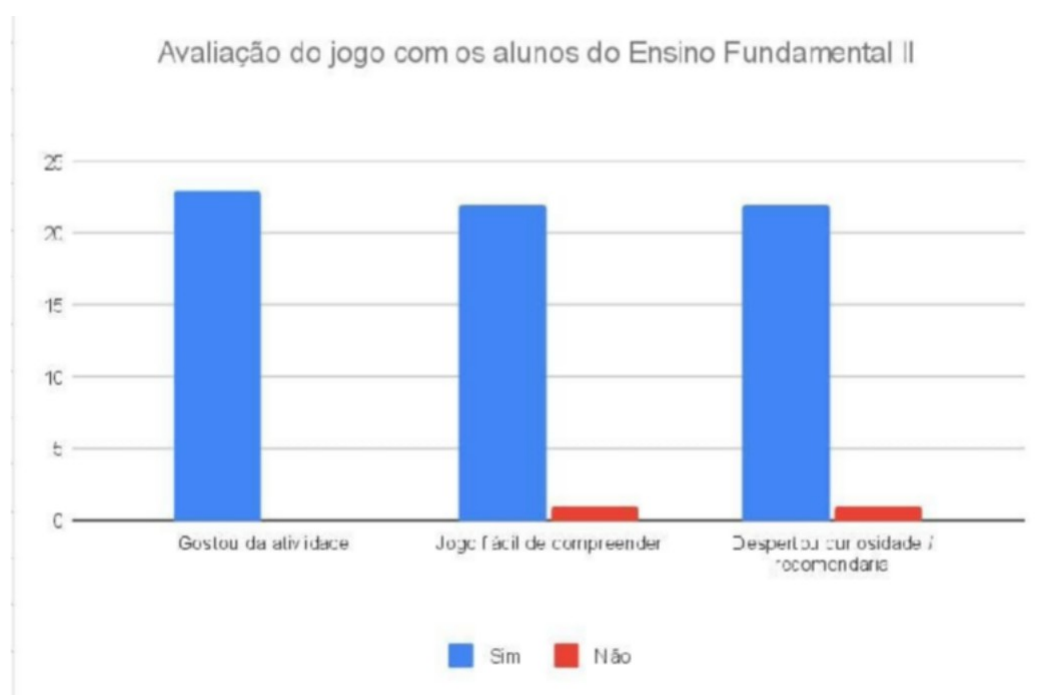
Fonte: Mídia do projeto, 2025

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Por meio do conhecimento sobre árvores nativas da mata atlântica e plantas medicinais da região, os visitantes foram sensibilizados a valorizar sua importância, compreender os usos tradicionais dessas espécies, além de provocá-los a refletirem sobre práticas sustentáveis que integrem saberes populares e científicos. A aplicação do jogo lúdico “Quem Sou Eu?” Junto aos visitantes da Trilha da Matinha da UESC permitiu verificar a compreensão e a assimilação dos conteúdos abordados bem como o nível de interação entre os participantes e o impacto da atividade lúdica. Foi possível evidenciar o quanto é importante aderir a utilização dos jogos como recurso pedagógico pois não apenas proporciona momentos de diversão aos visitantes da trilha como também estimula a compreensão de conceitos, a reflexão e a construção de forma ativa desse conhecimento, tornando a experiência cada vez mais eficaz.



Gráfico 1 - Resultado da avaliação do jogo pelos alunos do Ensino Fundamental II



Fonte: Dados da atividade, 2025

Conforme mostra o Gráfico 1, todos os 23 alunos (100%) afirmaram ter gostado da atividade. Esse resultado evidencia que a proposta foi bem planejada e compreendida pelos participantes apresentando regras claras e acessíveis. Nesse contexto, Campos, Bartoloto, e Felício (2003) destacam que “os materiais didáticos são ferramentas fundamentais para os processos de ensino e aprendizagem, e o jogo didático caracteriza-se como uma importante e viável alternativa para auxiliar em tais processos por favorecer a construção do conhecimento ao aluno.” Isso reforça que a experiência foi significativa, gerando reconhecimento de sua utilidade. Em relação a compreensão do jogo, aproximadamente 96% dos alunos (22 de 23) relataram que o jogo foi fácil de compreender. No entanto, o gráfico também demonstra que um aluno relatou ter dificuldade em relação a compreensão do jogo, porém isso não desqualifica a atividade, mas chama atenção para a importância de compreender as regras desde o início. É possível que esse

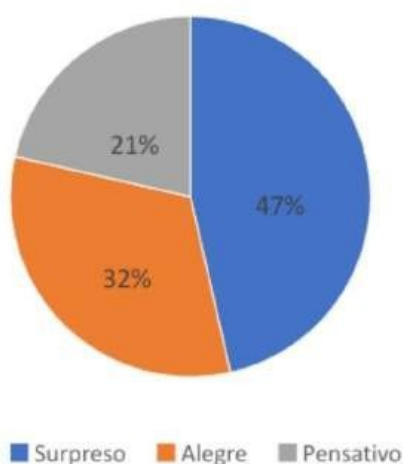
aluno tenha um estilo de aprendizagem diferente ou tenha precisado de mais tempo ou apoio para compreender a proposta. Quanto à experiência gerada pelo jogo, cerca de 96% dos alunos

(22 de 23) relataram que o jogo despertou curiosidade para aprender mais e que o recomendariam a outras pessoas. Esse resultado representa um impacto positivo quanto ao interesse e motivação gerados pela atividade. Nesse sentido:

As experiências educativas na educação infantil devem ter como eixos norteadores as interações e brincadeiras, o que possibilitará um desenvolvimento mais completo e o aprendizado de novas formas de se relacionar, de se comunicar e interagir com diferentes espaços, bem como com outras crianças e adultos (Matos; Rabelo; Paiva, 2021, apud Moura, 2025, p. 7)

No entanto, a resposta negativa de um aluno pode estar relacionada a fatores individuais, como cansaço, desinteresse momentâneo ou menor conexão com o tema. Tal perspectiva reforça a importância do uso de atividades lúdicas que promovam interação e participação ativa, mesmo diante de diferenças individuais na compreensão do jogo. Ainda assim, o índice de aprovação revela que a atividade cumpriu um papel mobilizador importante, contribuindo para despertar a curiosidade científica e ambiental dos alunos.

Gráfico 2 - Avaliação do jogo “ Quem sou eu ?” com os alunos universitários.



Fonte: Dados da atividade, 2025





Com base nas escolhas feitas pelos alunos, foi elaborado um gráfico que representa a porcentagem de emojis selecionados. O gráfico dois possibilitou identificar como os alunos se sentiram ao final do jogo, servindo como instrumento de avaliação qualitativa do impacto sobre

a atividade. Os resultados desse método de coleta mostram que 47% dos participantes avaliaram o jogo de forma positiva, o que foi gratificante e 32% consideraram útil e interessante para recordar os conteúdos vistos durante a trilha. Já 21% indicaram que o jogo contribuiu apenas parcialmente, isso aponta para a necessidade de reforço em pontos específicos. A ausência de respostas na carinha confusa mostra que a atividade conseguiu cumprir seu papel sem gerar desorientação ou frustração entre os alunos.

De maneira geral, a aplicação do jogo mostrou-se eficaz por favorecer a aprendizagem de maneira dinâmica, estimulando o trabalho em grupo, a cooperação, a escuta atenta e o respeito ao tempo e à vez do colega, ao mesmo tempo em que reforçou o conteúdo de forma lúdica e enriquecedora. Para Kishimoto (2001, apud Neves, Albuquerque e Yamaguchi, 2020), o lúdico é uma forma de interação com o meio, desenvolvendo habilidades cognitivas relacionadas ao saber, desenvolvimento cultural, interpessoal, social e individual. Corroborando a observação de que a atividade promoveu tanto a aprendizagem quanto a socialização entre os alunos. A comparação entre as metodologias plaquinhas para adolescentes e crianças e cartas de diferentes reações para universitários evidencia a importância de adaptar a coleta de dados ao perfil de cada público. Enquanto as plaquinhas resultaram em respostas mais diretas e unanimidade entre os alunos do Fundamental II, as cartas de emoji permitiram aos universitários expressar nuances de percepção sobre utilidade e relevância do jogo. Ambas as estratégias foram eficazes para avaliar a atividade, mas o tipo de público e o método de coleta influenciam diretamente o padrão de respostas. Em relação ao conteúdo do jogo, foi possível perceber que os alunos do Fundamental II recordam um número maior de informações, em relação aos alunos universitários que embora igualmente atentos e engajados, demonstraram maior dificuldade em recordar os nomes das árvores abordadas. Essas diferenças sugerem que o jogo, embora tenha cumprido seu papel motivador e educativo em ambos os públicos, interage de formas distintas com diferentes faixas etárias e níveis de experiência. Enquanto os adolescentes tendem a absorver e recordar as informações de forma mais imediata e espontânea, os universitários demonstraram um ritmo mais pausado na recordação dos nomes das árvores,





o que reflete uma postura mais crítica e reflexiva diante do conteúdo, gerando respostas menos uniformes. Ainda assim, a atividade cumpre uma função mais ampla atuando como um mecanismo de aprendizagem. “O jogo consiste em parte da natureza humana, seja na fase inicial

ou adulta, sendo um instrumento de grande valor integrador, pois proporciona a oportunidade das pessoas encontrarem-se, conhecerem o outro e o mundo” (Antoneli; Kataoka; Gonsalves; Antonio, 2020, p. 282). Portanto, a combinação de uma metodologia lúdica adequada ao público com mecanismos de coleta de dados compatíveis plaquinhas e cartas de emoji não apenas mede

o impacto da atividade, mas também reflete como diferentes grupos processam e percebem o conhecimento, permitindo ajustes futuros para tornar o aprendizado mais relevante e motivador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados obtidos indicam que o objetivo do jogo lúdico, “Quem Sou Eu?” foi alcançado, uma vez que o jogo promoveu ações educativas que incentivam o cuidado com a natureza e a formação de cidadãos conscientes. Além disso, mostrou-se uma estratégia eficiente para despertar a curiosidade dos visitantes e reforçar o aprendizado dos conteúdos abordados após a trilha. Além de favorecer a participação ativa, o trabalho em grupo e a troca de saberes entre os participantes, aproximando o conhecimento científico do saber popular. Ademais, a comparação entre os diferentes públicos demonstrou que adaptar a metodologia conforme a faixa etária torna a aprendizagem mais significativa e envolvente.

De modo geral, o jogo contribuiu para fortalecer a percepção ambiental dos visitantes, estimulando o respeito e o cuidado com a biodiversidade local. Em todas as conduções, foi possível observar que esse tipo de atividade vai além do simples compartilhamento de informações, promovendo interação, valorizando a vivência prática e despertando um olhar mais sensível para a natureza. Assim, a Trilha da Matinha reafirma seu papel como espaço de ensino não formal e de sensibilização ecológica, unindo ciência, educação e valorização da biodiversidade. Por fim, reconhece-se a importância de ampliar essas atividades relacionados ao uso de jogos lúdicos em espaços não formais, investigando seus impactos em diferentes contextos socioambientais e faixas etárias. Recomenda-se que futuros trabalhos aprofundem o potencial dessas atividades para o desenvolvimento da percepção ambiental, contribuindo com a comunidade científica e fortalecendo discussões sobre metodologias inovadoras no

campo educacional.

REFERÊNCIAS

ANTONELI, Sirlei Aparecida de Lima; KATAOKA, Adriana Massaê; GONSALVES, Paulo Henrique; ANTONIO, Juliana Mara. Hexágono socioambiental: um jogo didático de educação ambiental no contexto escolar. *ReBECÉM*, Cascavel, v. 4, n. 2, p. 277-295, ago. 2020.

CAMPOS, Luciana Maria Lunardi; BORTOLOTO, Tânia Mara; FELÍCIO, Ana Karina C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. *Caderno dos Núcleos de Ensino*, v. 47, n. 1, p. 47-60, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. *Pro-Posições*, Campinas, v. 6, n. 2, p. 46–63, jun. 1995.

MOURA, Lucas Bezerra de. As atividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes da educação infantil, 2025.

NEVES, B. F.; ALBUQUERQUE, F. L.; YAMAGUCHI, K. K. de L. Jogos lúdicos como ferramenta avaliativa no ensino de Ciências. *Revista Profissão Docente*, Uberaba, MG, v. 20, n. 45, p. 1-13, set./dez. 2020.

SOUZA-LIMA, J. E. de; ALENCASTRO, M. S. C. Educação Ambiental: breves considerações epistemológicas. *Revista Meio Ambiente e Sustentabilidade*, v. 8, n.4, p.20–50, 2015. Disponível em: <https://www.revistasuninter.com/revistameioambiente/index.php/meioAmbient e/article/view/421>.

SOUZA, Douglas Macali; CREMER, Marta Jussara. A trilha ambiental interpretativa em uma unidade de conservação como ferramenta de sensibilização de escolares: uma abordagem quantitativa na rede municipal de ensino de Joinville, Santa Catarina. *Pesquisa em Educação Ambiental*, v. 11, n. 1, p. 94-109, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.18675/2177-580X.vol11.n1.p94-109>.