



APRENDIZADO EM AÇÃO: JOGOS LÚDICOS INTERDISCIPLINARES NO PIBID

Michely da Silva Felix ¹
Guilherme Mota de Lima ²
Kathiarra dos Santos Silva ³
Reinalda de Jesus Pedra ⁴
Romária Pereira de Araújo ⁵

RESUMO

Os problemas ambientais é uma temática que carece de atenção e a educação desempenha um papel fundamental em abordar essa temática. A integração da geografia e das ciências pode ser uma abordagem eficaz para ensinar os alunos sobre os problemas ambientais e promover reflexão sobre a temática, assim, ajudando os alunos a entender a importância da proteção do meio ambiente e as consequências das ações humanas. Desta maneira, este trabalho apresenta uma proposta didática interdisciplinar desenvolvida no âmbito do PIBID, envolvendo os cursos de Licenciatura em Geografia e Biologia, com o objetivo de trabalhar conteúdos ambientais de forma lúdica e significativa. Por meio dos jogos “Ludo: nossa missão é salvar o planeta” e “Efeito dominó: Vamos pensar em nossas ações”, foram criadas atividades que possibilitaram aos estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental compreenderem as implicações dos problemas ambientais, estimulando a reflexão crítica sobre suas próprias ações. A metodologia que foi adotada baseou-se em pesquisa bibliográfica e elaboração de materiais didáticos que aproximam a teoria e prática. As atividades demonstraram eficácia ao tornar o aprendizado mais dinâmico e favorecer a formação docente, ressaltando assim a importância do PIBID como política pública para consolidar práticas pedagógicas inovadoras e promover a integração entre licenciandos e a realidade escolar.

Palavras-chave: Ensino, PIBID, Interdisciplinariedade, materiais didáticos, Problemas ambientais.

INTRODUÇÃO

No Brasil há um elevado número de professores iniciantes, mas muitos não possuem formação adequada e assumem a docência em péssimas condições. Por isso a importância do PIBID, já que essa situação é agravada por falta de políticas e programas direcionadas a

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Geografia da IF Baiano *campus* Santa Inês, michelysilva22@hotmail.com;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia da IF Baiano *campus* Santa Inês, gmota3637@gmail.com;

³ Graduanda do Curso de Licenciatura em Geografia da IF Baiano *campus* Santa Inês, kathiarasantos@outlook.com;

⁴ Graduada pelo Curso de Licenciatura em Geografia da IF Baiano *campus* Santa Inês, nalda.rjp20@gmail.com;

⁵ Professor orientador: Doutora em Genética e Biologia Molecular pela Universidade Estadual de Santa Cruz. Atualmente, atua como docente no IF Baiano *campus* Santa Inês, romaria.araujo@ifbaiano@edu.br.



formação inicial de professores e o PIBID permite a aproximação do licenciando em processo de formação com o cotidiano escolar, desta forma, permitindo o amadurecimento da profissão ao longo da sua formação (Barreto et al., 2017).

De modo geral, percebe-se o distanciamento dos alunos nas aulas, observa-se também uma grande dificuldade na aprendizagem dos conteúdos trabalhados. Mas, o PIBID traz “fôlego” diante de tal situação através da aproximação dos profissionais que já atuam em sala de aula e os profissionais em processo de formação, vivendo, refletindo e compreendendo a escola pública.

O PIBID desenvolvido nos cursos de licenciatura em Geografia e Ciências Biológicas no Instituto Federal Baiano de Educação, Ciência e Tecnologia *campus* Santa Inês, abrange escolas campos do Território de Identidade Vale do Jiquiriçá (figura 1) nos municípios de Santa Inês, Ubaíra, Jiquiriçá, Jaguaquara e Mutuípe. Através do Subprojeto Interdisciplinar de Geografia e Ciências Biológicas, busca-se a relação entre os licenciandos dos cursos citados, a instituição de ensino superior e as escolas parceiras, para que haja uma efetiva articulação entre a teoria e a prática. Além disso, o subprojeto interdisciplinar das áreas citadas, permite trabalhar principalmente questões ambientais, com diferentes práticas metodológicas, contribuindo para a melhoria da qualidade do processo ensino-aprendizagem da educação pública, já que a interdisciplinaridade poderá desenvolver as habilidades das diferentes áreas do conhecimento simultaneamente.

Figura 1 – Mapa de localização



Elaboração: Michely da Silva Felix (2025)





Os problemas ambientais nos espaços rural e urbano é uma temática que carece de atenção, em áreas urbanas têm se intensificado à medida que a própria urbanização se acelera, mas isso não significa que o espaço rural está livre dos danos ambientais, as atividades agropecuárias, por exemplo, quando desenvolvidas sem maiores cuidados podem vir causar sérios danos ambientais.

Com isso, para Gattás e Furegato (2006, p. 325), salientam que a “construção interdisciplinar reclama o envolvimento de educadores na busca de soluções para os problemas relacionados ao ensino e à pesquisa”, como também tem o objetivo de “promover a superação da visão parcelar de mundo e facilitar a compreensão da complexidade da realidade e, desse modo, resgatar a centralidade do homem, compreendendo-o como ser determinante e determinado” (Gattás e Furegato, 2006, p.325).

Desta maneira, compreendendo que o PIBID tem o objetivo de aprimorar a formação dos licenciandos através das vivências na escola básica pública, tornando-se fundamental durante o percurso formativo, o presente texto tem por objetivo descrever uma proposta interdisciplinar desenvolvida no âmbito do PIBID, considerando a importância da educação como caminho para discussão de diversos temas que envolve a sociedade e natureza.

METODOLOGIA

Metodologicamente, o presente trabalho trata-se de um estudo qualitativo realizado por bolsistas do Programa de Bolsa de Iniciação à Docência, que pretende relatar, por meio de uma pesquisa bibliográfica sobre a interdisciplinaridade, ensino de geografia, ensino de ciências e jogos didáticos uma proposta interdisciplinar considerando jogos como ferramenta didática para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem.

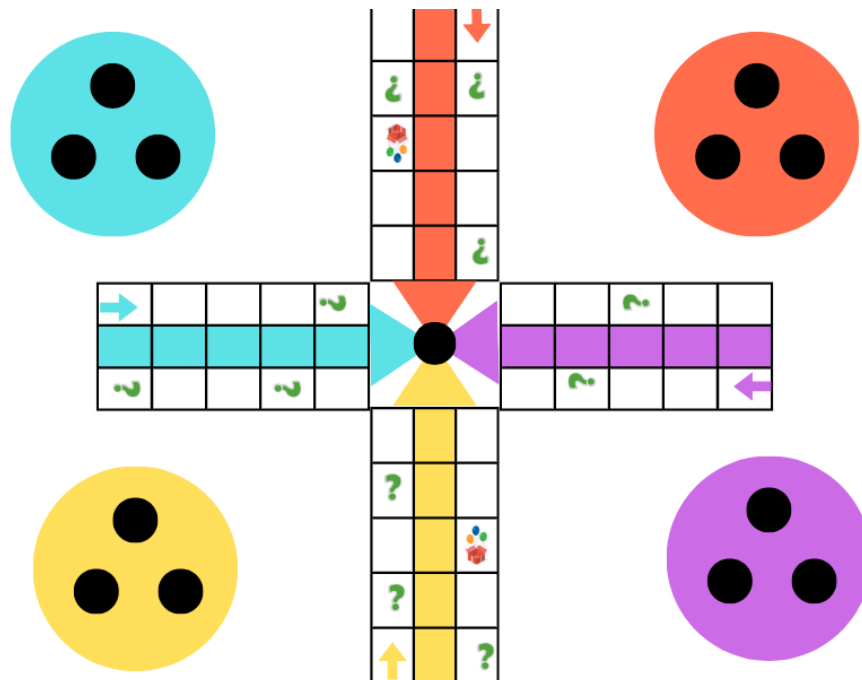
O procedimento utilizado leitura de referencial teórico realizada na plataforma Google Acadêmico, utilizando autores como Gonzaga *et al.* (2017), Gattás e Furegato (2006), Guerra (2020) e Santos (2021).

Posteriormente, investido de referencial teórico, surgiu o Jogo de Tabuleiro Ludo (Ludo: nossa missão é salvar o planeta) e o Dominó (Efeito dominó: Vamos pensar em nossas ações).



Os jogos destinam-se a estudantes do Ensino Fundamental anos finais e objetiva-se que os estudantes compreendam as implicações dos problemas ambientais. As regras são as seguintes:

Figura 2 – Jogo Ludo: nossa missão é salvar o planeta



Elaboração: Michely da Silva Felix (2025)

- Número de jogadores: 2 a 4 jogadores podem jogar o Ludo.
- Peças: Cada jogador tem 3 peças da mesma cor.
- Ordem: A ordem será dada pelo maior número tirado do dado
- Tabuleiro: O tabuleiro tem um caminho designado que as peças devem seguir.
- Dado: O dado que determina quantas casas cada jogador pode mover sua peça.
- Movimento: As peças se movem no sentido horário no tabuleiro.
- Captura: Se uma peça de um jogador cair na mesma casa que uma peça de outro jogador, a peça do outro jogador é capturada e enviada de volta ao ponto de partida.
- Ao cair na casa que indica uma surpresa, pegue uma prenda da caixa (poderá avançar casas, voltar casas ou pegar uma pergunta)
- Ao cair na casa “?” pegue uma pergunta da caixa
- Ao acertar a pergunta avança duas casas
- Ao errar ou não saber volte uma casa



- Casa Final: As peças devem entrar na casa final exatamente, ou seja, se o número no dado for maior do que o número de casas restantes para a casa final, a peça retrocede o número que sobrou.

Figura 3 – Jogo Efeito dominó: Vamos pensar em nossas ações



Elaboração: Michely da Silva Felix e Guilherme Mota de Lima (2025)

- Participantes: O jogo tem 4 participantes
- Peças: 28 peças com 7 peças para cada participante.
- Peça de dominó: cada peça composta por duas pontas, uma com informações e outra com a imagem ou palavra corresponde a informação
- Encaixar peça: quando uma peça é colocada ao lado de outra que tem informações compatíveis
- Passar a vez: quando o jogador não tem nenhuma peça que encaixe em qualquer ponta
- Jogo trancado: quando nenhum jogador possui alguma peça que encaixe em qualquer extremidade
- Fim de jogo: quando um dos jogadores consegue ficar sem peças, tendo encaixado todas elas.





RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Geografia Escolar na atual conjuntura educativa, mostra-se muito importante, pois oferece subsídios para a compreensão da realidade, além de promover a criticidade necessária para atuação e intervenção no mundo, por meio de práticas sociais pedagogicamente desenvolvidas (Guerra, 2020). Para Almeida (2016) a Geografia escolar é essencial na educação dos alunos, pois assume papel fundamental na compreensão do espaço, sua organização e transformações. Não diferente, segundo Santos e Lima (2021), o ensino de ciências busca formar cidadãos pensantes e críticos, contribuindo ainda, para a interação crítica dos educandos com a complexidade do mundo, envolvendo a capacidade de compreender e interpretar o mundo, assim como transformá-lo positivamente. Portanto, a partir da interdisciplinaridade os alunos são capazes de estabelecer relações ainda mais profundas entre a Ciências e Geografia, buscando compreender a relação entre sociedade e a natureza, assim como, aprender com o ambiente em que está inserido. Desta maneira, a interdisciplinaridade das Ciências Biológicas e a Geografia permite uma compreensão das ações antrópicas sobre o meio ambiente.

Sabe-se que os problemas ambientais é um tema que preocupa a sociedade há muito tempo, pois é um desafio que afeta negativamente a natureza por meio da superexploração dos recursos naturais.

Perante a um mundo globalizado com um crescimento econômico desigual, concentração populacional, urbanização acelerada, o consumo dos recursos naturais de forma constante, os problemas ambientais tornaram-se um grande desafio. Assim, torna-se necessário o compromisso coletivo com a conservação ambiental, e a educação torna-se uma ajuda indispensável para permitir as mudanças necessárias para a conservação do meio ambiente.

Para Gonzaga et al. (2017, p. 1), “uma das finalidades do ensino é proporcionar aos educandos a capacidade de aprender de forma flexível, eficaz, autônoma”, assim como desenvolver nos educandos o raciocínio estratégico, diversificado e capaz de superar as dificuldades. Sendo assim, as instituições de educação têm o compromisso de debater de forma compreensível e efetiva os problemas ambientais decorrentes dos efeitos da ação humana sobre o meio ambiente.





Os professores fazem uso de ferramentas diversificadas durante as aulas, sejam elas músicas, textos, livros didáticos, vídeo ou jogos. Não há uma receita de sucesso que possa ser utilizada pelos docentes durante as aulas para que obtenham resultados positivos. A diversidade de métodos e ferramentas precisa ser vista e analisada por cada professor, a fim de que seja trabalhada da melhor maneira possível (Gonzaga et al., 2017).

Segundo os autores citados, as atividades lúdicas, quando bem elaboradas e bem aplicadas, é uma boa ferramenta eficaz para promover a construção do conhecimento de forma estimulante e disciplinar, além de contribuir para reflexão crítica de temas abordados.

Os jogos didáticos são uma das ferramentas lúdicas que contribui de maneira significativa no processo de ensino-aprendizagem, pois facilita a aquisição de conhecimento de forma divertida e educativa. Considera-se os jogos didáticos uma importante ferramenta a ser utilizada pelos professores durante o ensino, pois além do desenvolvimento de competências, também atua no desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, social e moral (Gonzaga et al., 2017). Para os autores, os jogos não são apenas simples atividades, eles são responsáveis pela criação de estratégias, de senso crítico e desenvolvedor de confiança, como também, proporcionador da aprendizagem descontraída e proveitosa, uma educação que vai além do conteúdo formal.

Sabendo que a interdisciplinaridade é interação entre duas ou mais disciplinas, seu desenvolvimento por meio dos jogos didáticos aprofunda os conhecimentos das áreas trabalhadas de modo que supere a fragmentação de conhecimentos estudados.

Com isso surgiu o Jogo de Tabuleiro Ludo (Ludo: nossa missão é salvar o planeta) e o Dominó (Efeito dominó: Vamos pensar em nossas ações). Os jogos desenvolvidos são de natureza interdisciplinar, abrangendo as disciplinas de Geografia e Ciências Biológicas, buscando a integração de saberes das diferentes áreas de maneira que se complementem. Mas podem também ser usado nas demais disciplinas.

Sua aplicação foi realizada nas turmas do 6º ano do ensino fundamental anos finais atrelados ao conteúdo “As diferentes esferas da Terra e a ação dos seres humanos”. Sabe-se que o sistema terrestre refere-se ao funcionamento do ambiente natural, ao estudar esses ambientes compreende-se que são inter-relacionados, permitindo o desenvolvimento da vida. Sendo assim, o ambiente natural é dividido em litosfera, hidrosfera e atmosfera que dão origem a biosfera.



Como esses ambientes são interdependentes as modificações em um deles provocam alterações nos demais, essas modificações incluem fenômenos naturais e ações antrópicas. E, é justamente as ações humanas que têm gerado uma série de problemas ambientais que rompem esse equilíbrio, principalmente por meio da poluição do ar, da água e do solo.

A preservação dessas esferas é um tema urgente que necessita de atenção, pois desempenham papéis importantes e interdependentes, sendo sua preservação um dos maiores desafios. Para que os estudantes não apenas memorizem esses conceitos, mas compreendam sua responsabilidade dentro desse sistema, foi conduzida uma discussão da temática por meio de atividades lúdicas, essas estratégias surgem como uma solução eficaz para transformar a aprendizagem em uma experiência significativa e crítica.

Diante disso, durante a aplicação desses jogos (Figura 3) em sala a partir do conteúdo relacionado a problemas ambientais, os alunos se demonstraram bastante motivados a participarem ativamente, o que possibilitou uma troca de aprendizagens rica. Toda a turma se manteve envolvida, o que contribuiu para o incentivo do trabalho em equipe e para um momento de aprendizado lúdico e coletivo.

Figura 3 – Jogos lúdicos interdisciplinares no PIBID



3a – Efeito dominó

3b – Jogo Ludo: nossa missão é salvar o planeta

Fonte: Guilherme Mota de Lima (2025) e Reinalda de Jesus Pedra (2025)

A utilização dos jogos didáticos mostrou-se fundamental para consolidar o conhecimento, permitindo que os alunos visualizem a interdependência das esferas terrestres e reflitam, de maneira crítica sobre o seu papel na construção de um futuro mais sustentável.





Com isso, a experiência educativa pelos jogos didáticos propõe novas habilidades para interferir no mundo de forma consciente, além de propor a cooperação entre os estudantes, diálogo para resolução de problemas.

Para além disso, possibilitou a motivação e incentivo aos estudantes durante as aulas, uma vez que, o observado é que os métodos tradicionais não estão sendo tão efetivos, pois torna o ensino pouco atrativo a esse público. Ainda mais se tratando da Geografia que muitos estudantes relatam ser uma disciplina chata, pois há muito conteúdo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Perante o exposto, observa-se que a proposta de trabalhar com a interdisciplinaridade entre os cursos de Licenciatura em Geografia e Biologia, articulado através do PIBID, contribuem de maneira significativa para a consolidação da formação docente, a partir do momento em que os licenciandos colocam em ação as práticas pedagógicas.

Os jogos didáticos “Ludo: nossa missão é salvar o planeta” e “Efeito dominó: Vamos pensar em nossas ações” ao promover uma aprendizagem mais dinâmica e interdisciplinar, demonstram ter papel eficaz no ensino de conteúdos ambientais, a partir do momento em que proporciona a reflexão crítica sobre os problemas ambientais e suas implicações aos estudantes da educação básica de ensino.

Propostas como essa, reitera a importância do PIBID como política pública, não somente como formação inicial dos licenciandos ao aproximar os futuros professores do contexto escolar, mas também como formação continuada para os professores supervisores. A troca de saberes entre os participantes do programa gera um aprendizado mútuo, no qual os professores em formação trazem ideias e ferramentas pedagógicas que podem enriquecer a prática dos professores que já atuam na rede básica de ensino.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Jacqueline Praxedes. Estágio Supervisionado e a Formação do Professor de Geografia: a pedagogia de projetos como ferramenta para um fazer pedagógico ativo e significativo na educação básica. In: PORTUGAL, Jussara Fraga et al., (org.). **Geografia na Sala de aula: linguagens, conceitos e temas**. Curitiba: CRV, 2016. p. 251-263.





BARRETO, Viviane Santos de Souza; MALTA, Arlene Andrade; SILVEIRA, Bruno Rodrigues da. Contribuições do PIBID no processo de formação inicial de professores de Geografia: um estudo de caso no Instituto Federal Baiano campus Santa Inês. In: BATISTA, Hildonice de Souza; GÓES, Camila Magalhães. **Iniciação à docência: a licenciatura em geografia desafios da prática docente**. Salvador: EDUFBA, 2017, p. 95-113.

GATTÁS, Maria Lúcia Borges; FUREGATO, Antonia Regina Ferreira. Interdisciplinaridade: uma contextualização. **Acta Paulista de Enfermagem**, v. 19, p. 323-327, 2006.

GONZAGA, Glaucia Ribeiro et al. Jogos didáticos para o ensino de Ciências. **Revista Educação Pública**, v. 17, n. 7, p. 1-12, 2017.

GUERRA, Fábio Soares. Geografia escolar e o papel do professor no contexto contemporâneo. **Ensino em Perspectivas**, v. 1, n. 2, p. 1-12, 2020.

SANTOS, Antônia Nádia Brito dos; BESSA, Filipe Gutierre Carvalho de Lima. Ensino de Ciências e Biologia: Avanços e perspectivas a partir de reflexões e contextos da atualidade. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 7, n. 2, p. 16-16, 2021.

