



## PRÁTICA E REFLEXÃO NO PIBID: UM JOGO DIDÁTICO SOBRE UNIDADES DE CONSERVAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL

Michelly Carla Ferreira Silva<sup>1</sup>

Gabriela Costa Ribeiro<sup>2</sup>

Luciana Aparecida Siqueira Silva<sup>3</sup>

Eliana Claudia Pinto Trentin<sup>4</sup>

### RESUMO

Entre as diversas possibilidades pedagógicas que favorecem uma prática educativa mais envolvente, destaca-se o uso de atividades lúdicas, que tornam o processo de aprendizagem mais leve, criativo e participativo, despertando maior interesse e significado para os estudantes. O presente trabalho relata uma experiência vivenciada pelas bolsistas do Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID), do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Urutaí, subprojeto interdisciplinar Biologia/Matemática. Com o objetivo de trabalhar o tema das Unidades de Conservação (UCs), foi elaborada uma proposta de ensino contendo um jogo de cartas para facilitar a compreensão das categorias de uso sustentável e a importância da conservação ambiental, assentada nos referenciais teórico-metodológicos que discutem ludicidade no ensino, as metodologias ativas e a educação ambiental crítica. A prática foi organizada em três etapas: (i) exposição teórica com uso de slides; (ii) divisão dos/as estudantes em grupos; (iii) aplicação do jogo didático. A atividade foi desenvolvida na turma de 9º ano do Ensino Fundamental, anos finais do Colégio Estadual Rodrigo Rodrigues da Cunha, situado na cidade de Pires do Rio, Goiás. Como resultados, houve boa participação dos estudantes e a maioria mostrou interesse frente a temática, o que ressalta que ao proporcionar momentos de prazer e diversão, essas atividades favorecem a aprendizagem de forma envolvente, colaboraram para a construção do conhecimento e estimulam, tanto as interações sociais, quanto o desenvolvimento escolar dos/as estudantes. Para além disso, possibilitou às licenciandas a vivência de uma experiência formativa sob os pilares da formação da/n/a/pela pesquisa.

**Palavras-chave:** Ludicidade, Educação Ambiental, Jogo Didático, Unidades de Conservação, Formação de professores/as.

### INTRODUÇÃO

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Goiano – Campus Urutaí, [michelly.carla@estudante.ifgoiano.edu.br](mailto:michelly.carla@estudante.ifgoiano.edu.br);

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Goiano – Campus Urutaí, [gabriela.costa@estudante.ifgoiano.edu.br](mailto:gabriela.costa@estudante.ifgoiano.edu.br)

<sup>3</sup> Doutora em Educação, Professora de Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do Instituto Federal Goiano Campus Urutaí - GO, [luciana.siqueira@ifgoiano.edu.br](mailto:luciana.siqueira@ifgoiano.edu.br);

<sup>4</sup> Mestra em Conservação dos Recursos Naturais do Cerrado, Professora de Educação Básica da Secretaria de Estado da Educação – GO, [ecptrentin@gmail.com](mailto:ecptrentin@gmail.com).



O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) é uma iniciativa que foi criada a partir de parcerias entre universidades e escolas públicas, com o objetivo de contribuir para a formação de professores da Educação Básica e melhorar a qualidade do ensino. Foi idealizado pelo Ministério da Educação (MEC) e teve seu primeiro edital lançado no mês de dezembro de 2007 em parceria com a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Segundo Silveira (2017), a Capes teve sua missão reformulada pela Lei nº 11.502, sendo sancionada em 11 de julho de 2007, que redefiniu suas atribuições e incorporou o compromisso com a formação docente, em parceria com o Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE). Além disso, seu nome foi inspirado no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação Científica (PIBIC), e em 2010, foi oficialmente instituído pelo Decreto 7.219/2010.

Inicialmente, o PIBID foi voltado aos cursos de licenciatura em Química, Física, Matemática e Biologia, que enfrentavam baixa adesão à carreira docente. Nesse período, o professor Hélder Eterno da Silveira coordenou um grupo de estudos na Universidade Federal de Uberlândia, discutindo o desenvolvimento profissional docente e preparando os futuros coordenadores e bolsistas para a atuação nas escolas. Esses estudos contribuíram para a elaboração da proposta institucional do PIBID, aprovada pela Capes em 2009 (SILVEIRA, 2017, p. 53). Dessa forma, o PIBID constitui um espaço formativo que valoriza o diálogo entre teoria e prática, favorecendo a construção de saberes docentes e o aperfeiçoamento da prática educativa.

Dessa forma, o PIBID constitui um espaço formativo que valoriza o diálogo entre teoria e prática, favorecendo a construção de saberes docentes e o aperfeiçoamento da prática educativa. É a partir dessa proposta formativa que experiências como a desenvolvida neste trabalho ganham relevância, pois aproximam os/as licenciandos/as da realidade escolar e possibilitam práticas pedagógicas inovadoras, como uso de jogos didáticos no ensino de Ciências.

A escola, como espaço formativo, precisa oportunizar experiências que articulem o conhecimento científico ao cotidiano dos estudantes, tornando a aprendizagem mais significativa. No ensino de Ciências, estratégias que favorecem a participação ativa dos alunos, como jogos didáticos, ganham espaço por aliarem ludicidade e construção de conhecimento. De acordo com Kishimoto (2007, p.37), o jogo, quando utilizado de forma intencional, contribui para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos estudantes, tornando a aprendizagem mais significativa.





A Educação Ambiental crítica procura valorizar tanto os aspectos políticos quanto culturais, destacando a importância de compreender o ambiente considerando o espaço em que o estudante vive. Essa abordagem reconhece que o aluno é parte do meio ambiente e leva em conta suas experiências cotidianas e a forma como se relaciona com a natureza (CAVALCANTE, 2013; REIGOTA, 2014).

Uma das estratégias que potencializa esse processo é o uso de atividades lúdicas, que tornam o aprendizado mais atraente e estimulam a participação ativa. Santos (2011, p. 1) afirma que “[...] os jogos pedagógicos são excelentes recursos de que o professor pode lançar mão no processo-ensino aprendizagem, porque contribuem e enriquecem para o desenvolvimento intelectual e social na criança”. Dessa forma, o lúdico se apresenta como um recurso eficiente para o ensino de temas complexos, como Unidades de Conservação de Uso Sustentável (UCs) e sua função na preservação da biodiversidade.

Este trabalho apresenta um relato de experiência desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), com alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, anos finais do Colégio Estadual Rodrigo Rodrigues da Cunha, situado na cidade de Pires do Rio, Goiás. A atividade consistiu na aplicação de um jogo de cartas sobre UCs, com o objetivo de promover a compreensão das categorias de uso sustentável e despertar o interesse pela conservação ambiental.

## METODOLOGIA

A experiência foi realizada no dia 5 de maio de 2025, com os alunos do 9º ano “A” do Colégio Estadual Rodrigo Rodrigues da Cunha, situado na cidade de Pires do Rio, Goiás, no período matutino. A metodologia adotada teve abordagem qualitativa, de caráter descritivo, uma vez que buscou relatar e analisar a aplicação de uma estratégia pedagógica em contexto real de sala de aula.

O planejamento foi dividido em três momentos principais: (i) uma exposição teórica inicial, com apoio de slides, sobre o conceito de Unidades de Conservação de Uso Sustentável (UCs), suas categorias; (ii) a divisão da turma em cinco grupos, distribuindo a cada um uma carta representando uma UC real do estado de Goiás; (iii) a aplicação do jogo de cartas, composto por 20 cartas-perguntas e 5 cartas representativas, nas quais os estudantes precisavam associar corretamente as perguntas às características da UC recebida.

Cada rodada era conduzida de forma coletiva: uma carta-pergunta era sorteada e lida em voz alta, e os grupos discutiam se aquela informação correspondia ou não à sua unidade.



Em caso de acerto, a carta era conquistada pelo grupo; em caso de erro, voltava ao monte para ser sorteada novamente em outro momento. A dinâmica se encerrava quando todos os grupos completavam o conjunto de cartas corretas, havendo possibilidade de empate.

Durante a aplicação, foi possível observar o envolvimento e entusiasmo dos/as estudantes. Ao final da aplicação os/as estudantes pediram que o jogo fosse repetido, esse retorno espontâneo indicou que a metodologia foi bem recebida pela turma, reforçando seu potencial para tornar o aprendizado mais atrativo e participativo.

## REFERENCIAL TEÓRICO

O uso da ludicidade no processo ensino-aprendizagem tem se destacado como uma ferramenta que alia prazer e conhecimento, possibilitando ao aluno construir saberes de formaativa e significativa. O jogo, quando aplicado de maneira pedagógica, assume um papel fundamental na formação integral do estudante, enquanto estimula o pensamento crítico.

Segundo Huizinga (2014, p. 15), “o jogo é uma atividade voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias”. Essa definição evidencia que o jogo possui uma estrutura própria, que estimula a autonomia e o respeito às regras, aspectos essenciais para convivência e o desenvolvimento moral dos alunos.

Piaget (1978) defende que o ato de jogar contribui para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois permite que ela compreenda o mundo à sua volta e elabore novas formas de pensar. Da mesma forma, Vygotsky (1998, p.123) considera o jogo um espaço privilegiado de aprendizagem, no qual a criança pode atuar além do seu comportamento habitual, exercitando funções mentais superiores, como imaginação e a resolução de problemas.

Essas perspectivas teóricas sustentam que os jogos educativos compreendem as atividades desenvolvidas para ensinar determinados conteúdos. Brougère (1998) reforça essa ideia ao afirmar que o jogo educativo não é um jogo qualquer, ele exige uma intenção pedagógica que direcione a experiência lúdica a aprendizagem. Assim, a ludicidade, quando inserida no contexto escolar, torna-se uma aliada do processo educativo.

Segundo Kishimoto (1996, p. 37-38), o lúdico favorece a exploração e a construção do conhecimento, pois se apoia na motivação interna do aprendiz. No entanto, o processo pedagógico também depende de estímulos externos, da interação com colegas e da sistematização dos conceitos em contextos além dos jogos. Ao adotar jogos didáticos, o





professor possibilita que o estudante se envolva totalmente com o conteúdo, transformando o aprender em uma experiência significativa.

No ensino de Ciências e Educação Ambiental, o jogo se torna um recurso metodológico que favorece a aprendizagem e a construção coletiva do saber. Os jogos estimulam a curiosidade e a troca de ideias entre os estudantes, aproximando o conteúdo teórico da realidade vivida pelos alunos(as). Dessa forma, o ensino sobre Unidades de Conservação de Uso Sustentável (UCs), quando mediado a por atividades lúdicas, pode favorecer uma compreensão mais profunda da importância da conservação ambiental, unindo aprendizado e sensibilização ecológica.

Portanto, a ludicidade deve ser compreendida como um caminho para o desenvolvimento integral do estudante. O jogo, ao mesmo tempo que diverte, ensina e forma, revelando-se uma prática pedagógica capaz de integrar experiências indispensáveis para uma educação transformadora.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

As ações desenvolvidas no âmbito do subprojeto interdisciplinar Biologia/Matemática do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) tiveram como foco o ensino de Ciências por meio de práticas lúdicas e participativas. A atividade relatada foi aplicada em uma turma de 9º ano do Ensino Fundamental, anos finais no Colégio Estadual Rodrigo Rodrigues da Cunha, situado em Pires do Rio, Goiás, e consistiu na aplicação de um jogo de cartas didático sobre as Unidades de Conservação de Uso Sustentável (UCs) do estado de Goiás.

O jogo foi elaborado com base nos princípios da Educação Ambiental crítica, abordando as categorias de uso sustentável. A proposta tinha como objetivo ampliar o conhecimento dos alunos/as sobre a importância das UCs e estimular uma reflexão acerca da preservação da biodiversidade e da relação entre ser humano e natureza. Inicialmente, foi realizada uma breve explicação teórica sobre o tema, seguida pela formação dos grupos e pela execução do jogo. Na figura 1 é uma imagem retirada durante o momento de regência.

**Figura 1** – Imagem capturada durante o momento de regência



Fonte: autoras, 2025.

Durante a aplicação, foi possível observar o entusiasmo dos/as estudantes, que participaram de forma colaborativa e demonstraram curiosidade em compreender as diferenças entre as categorias de Unidades de Conservação. O caráter competitivo e, ao mesmo tempo, cooperativo do jogo despertou o interesse dos/as alunos/as, que se mostraram mais receptivos ao conteúdo. Esse envolvimento corrobora o que defendem Rezende e Soares (2019), ao afirmarem que o uso de jogos didáticos no ensino de Ciências desperta a motivação e favorece a aprendizagem ativa, pois estimula a construção de significados a partir da experiência.

Ao longo da atividade, percebeu-se que os/as estudantes conseguiram relacionar os conteúdos trabalhados com situações do cotidiano, reconhecendo a presença das Unidades de Conservação em seu próprio território e compreendendo sua relevância ecológica. A interação entre os grupos possibilitou trocas de saberes e diálogos, aspectos que reforçam a perspectiva de Vygotsky (1998), segundo a qual o aprendizado ocorre de forma social e mediada pelas interações.

Piaget (1978) já destacava que os jogos com regras são fundamentais para a formação moral e intelectual dos alunos, por promoverem autonomia, raciocínio lógico e convivência coletiva.

Ao final da atividade, muitos estudantes expressaram o desejo de repetir o jogo no final da rodada, o que evidencia o sucesso da proposta e o potencial do lúdico como ferramenta pedagógica. Essa reação dos/as estudantes confirma a observação de Kishimoto (2007), para quem o jogo educativo promove uma aprendizagem prazerosa, pois alia emoção e conhecimento, tornando o conteúdo mais acessível e significativo.

De modo geral, a experiência demonstrou que o uso de jogos didáticos é uma estratégia eficaz para aproximar o aluno do conhecimento científico e favorecer o





protagonismo estudantil. Assim como apontam Rezende e Soares (2019), o lúdico deve ser compreendido como um recurso metodológico capaz de integrar teoria e prática, estimulando a curiosidade e o pensamento crítico.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada evidenciou que o uso de jogos didáticos é uma estratégia eficiente para promover a aprendizagem significativa no ensino de Ciências. O jogo de cartas sobre Unidades de Conservação possibilitou que os alunos compreendessem de forma dinâmica e contextualizada a importância das áreas de preservação e suas diferentes categorias, aproximando o conteúdo escolar da realidade local.

Durante a atividade, observou-se a participação ativa e o entusiasmo demonstrado, inclusive com o pedido para repetir o jogo, o que revelam o potencial do lúdico para despertar o interesse e consolidar o aprendizado, conforme defendem Rezende e Soares (2019). Além de facilitar a compreensão conceitual, o jogo contribuiu para o desenvolvimento de habilidades como o diálogo, o respeito às regras e o trabalho em equipe.

No contexto do PIBID, essa prática reforçou a importância da inserção de nós licenciandas em experiências reais de ensino, permitindo que teoria e prática se encontrem de maneira reflexiva e produtiva. A vivência proporcionou a nós bolsistas a oportunidade de planejar, aplicar e avaliar uma atividade inovadora, fortalecendo a nossa formação docente e a compreensão sobre a importância de metodologias diversificadas.

Portanto, o jogo didático se mostrou uma ferramenta eficaz não apenas para a aprendizagem dos alunos, mas também para o desenvolvimento profissional de futuros/as professores/as. A experiência demonstrou que o ensino, quando pautado na ludicidade e na contextualização, torna-se mais envolvente, colaborativo e significativo, reafirmando o compromisso da Educação com uma formação crítica e transformadora.

## AGRADECIMENTOS

Deixamos nosso agradecimento à nossa supervisora do subprojeto interdisciplinar do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID, Eliana Claudia Pinto Trentin. Agradecemos também à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela concessão de Bolsa. A nossa coordenadora do subprojeto, Luciana Aparecida Siqueira Silva, e ao Instituto Federal Goiano (IF Goiano) pelo apoio constante.





## REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura.** São Paulo: Cortez, 1998.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **Geografia, escola e construção de conhecimentos.** Campinas: Papirus, 2013.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Pioneira, 2007.

KISHIMOTO, T.M.. "O jogo e a educação infantil? In: KISHIMOTO, T.M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

REIGOTA, Marcos. **O que é educação ambiental.** São Paulo: Brasiliense, 2014.

REZENDE, Felipe Augusto de Mello; SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. Análise teórica e epistemológica de jogos para o ensino de Química publicados em periódicos científicos. **Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências**, v. 19, p. 747–774, 2019. DOI: <https://doi.org/10.28976/1984-2686rbpec2019u747774>. Acesso em: 5 out. 2025.

SANTOS, Valquíria Gonçalves dos. **A importância dos jogos pedagógicos na escola.** In: Webartigos: artigos, arte e ciência, 2011. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/artigos/a-importancia-dos-jogos-pedagogicos-na-escola/80312/>>. Acesso em: 20 set. 2025.

SILVEIRA, Hélder Eterno da. Memórias sobre o Pibid: concepções, criação e dinâmica de funcionamento (Memories about Pibid: conceptions, creation and dynamics of operation). **Crítica Educativa**, [S. l.], v. 3, n. 2, p. 50–62, 2017. DOI: 10.22476/revcted.v3i2.215. Disponível em: <<https://www.criticaeducativa.ufscar.br/index.php/criticaeducativa/article/view/215>>. Acesso em: 6 out. 2025.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

