



EXPEDIÇÃO ECOLÓGICA PELOS BIOMAS BRASILEIROS: UMA FERRAMENTA PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA E CIÊNCIAS SOB A PERSPECTIVA DA BNCC

Ítalo D.O. Alves¹.

¹UFVJM, Faculdade Interdisciplinar em Humanidades, Curso de Geografia, Diamantina, Minas Gerais, Brasil, CEP 39100-000

*e-mail: italo.alves@ufvjm.edu.br

O jogo “Expedição Ecológica pelos Biomas Brasileiros” é uma prática pedagógica no formato de cartas e tabuleiros, desenvolvido para incentivar o pensamento crítico dos alunos do ensino fundamental II, sobre diversos aspectos da fitogeografia do Brasil. Os conteúdos abordados, podem ser articulados às habilidades e competências previstas na BNCC, sendo eles a análise das modificações das paisagens, a relação entre componentes físico-naturais e a compreensão das transformações resultantes da ação humana. Além disso, promover a fixação de conteúdos relevantes sobre a temática, sua conservação e o entendimento dos desafios ambientais. O trabalho foi desenvolvido pelos membros do Grupo de Estudo de Ecologia e Biogeografia do Espinhaço (GEEBE), tendo o discente Ítalo Alves como responsável principal pela concepção do jogo. Entre as informações que são apresentadas e trabalhadas com o jogo podemos citar: localização, aspectos geográficos e biológicos de cada bioma, a saber: flora, fauna, desmatamento, *status* de conservação do ambiente, hotspots, além de curiosidades. O jogo é formado por um tabuleiro de 60 casas, dividido entre os níveis fácil, médio, difícil, e cartas premiadas. Também é composto por dois dados, cartões com instruções, quatro peões representando elementos da natureza (água, terra, fogo, ar) e cartas com variadas perguntas sobre os biomas. O material didático já foi aplicado na Escola Estadual Professora Isabel Motta, situada em Diamantina, tendo ótima aceitação pelos alunos que o jogaram. Além disso, foi exposto, na categoria “Amstras Didáticas”, no 75º Congresso Nacional de Botânicos, maior evento da botânica brasileira. Nesta ocasião foi alcançado feedback positivo por parte dos participantes do evento, e sendo inclusive incentivado, que o jogo fosse disponibilizado ao público, visando ampliar o acesso a este conhecimento científico sobre a Botânica e Geografia nas escolas de forma lúdica. A utilização do jogo, como recurso lúdico favorece a participação ativa dos estudantes, estimulando a curiosidade, a colaboração e a capacidade de relacionar teoria e prática. Além disso, a atividade possibilita que os alunos assimilassem conteúdos de fitogeografia de maneira dinâmica e prazerosa, fortalecendo sua autonomia no processo de construção da aprendizagem e fixação de conhecimento. Dessa forma, a experiência pedagógica mostrou-se eficiente no estímulo ao aprendizado, ao facilitar tanto a compreensão quanto a fixação dos conteúdos.



Agradecimentos: PROAE-FAPEMIG-MULTIFLOR-FIH-GEEBE-UFVJM.