

**USO DO JOGO UNO NA APRENDIZAGEM: UMA ADAPTAÇÃO LÚDICA EM
PERSPECTIVA AMBIENTAL**

**USE OF THE UNO GAME IN LEARNING: A PLAYFUL ADAPTATION FROM
AN ENVIRONMENTAL PERSPECTIVE**

Raelison Simplício Rocha

raelison.simplicio@escolar.ifrn.edu.br

<https://orcid.org/0000-0002-2663-5165>

Vitor Emanuell Ferreira Silva

emanuell.vitor@escolar.ifrn.edu.br,

<https://orcid.org/0009-0007-1174-2340>

Joshuá Davinci Nunes Rocha

Professor de Geografia do IFRN Campus Natal Central

joshua.rocha@ifrn.edu.br

<https://orcid.org/0000-0001-5055-6507>

INTRODUÇÃO

Com seu significado voltado ao ato de brincar, do latim ‘ludus’, a ludicidade pressupõe diversão e quando utilizada para a educação, seja ela básica ou avançada, ela se torna um dos artificios mais eficazes na aprendizagem. Por isso, a escolha de jogos para o desenvolvimento educacional é importante no estímulo cognitivo do discente (Silva, 2019). Dessa forma, o elemento lúdico é capaz de facilitar o entendimento da temática abordada na sala de aula pelos discentes, principalmente em conteúdos extensos, como afirmam Melo, Àvila e Santos (2017, p. 4):

A inserção de materiais didáticos lúdico em demonstrado ser uma interessante ferramenta, visto que esse denso conteúdo pode ser apresentado de forma mais resumida, interativa e rica de sentidos, desenvolvendo conceitos tidos como de difícil compreensão e melhorando a participação do aluno na construção da sua própria aprendizagem e também suas relações com os demais colegas (Melo; Àvila; Santos, 2017, p. 4).

Mas também, vale destacar, a relevância para o docente, pois Kishimoto (1999, *apud* Tessaro e Jordão, p.2) reconhece que “a formação lúdica possibilita o educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquearem resistências e ter uma visão

clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto”. Nessa perspectiva, a produção de material lúdico exige que o professor utilize do seu potencial criativo e de sua capacidade de inovação, reinventando o ensinar. Então, fica claro que tanto aluno, quanto professor tem suas habilidades lógico-imagéticas desenvolvidas, diante do pensar o material produzido e da estratégia utilizada na realização da atividade proposta.

Em decorrência da ludicidade que jogos detém e da possibilidade de transformar a realidade existente, o jogo do Uno é viável para tal finalidade. Isso acontece, também, pois nos escritos de Piaget, durante o processo de aprendizagem, assim como há o progresso etário, há o progresso cognitivo e os jogos acompanham esse avanço e, entre os tipos de jogos, destaca-se os de regra, do qual o Uno está inserido (Tessaro e Jordão, 2007).

A escolha do Uno, em específico, se dá em razão da popularidade do jogo em diferentes segmentos populacionais. O jogo foi lançado pela empresa norte-americana Mattel, se popularizou no Brasil a partir de 2005 e foi difundido por crianças e adolescentes. Diante dessa propagação, surgiu a ideia de adaptação a temática ambiental, decorrente da indispensabilidade de formar cidadãos críticos e conscientes no que concerne a preservação do meio ambiente.

Assim, o objetivo desse trabalho é apresentar os resultados obtidos a partir da aplicação do jogo Uno Terra, uma adaptação que visa conscientizar os discentes sobre as mudanças climáticas e seu papel como agente modificador do espaço, trabalhando com criatividade e de forma dinamizada os conteúdos que foram ministrados anteriormente dentro de sala de aula, permitindo ainda com mais amplitude a socialização dos conhecimentos entre os estudantes.

MATERIAIS E MÉTODOS

O presente trabalho foi desenvolvido em decorrência de uma atividade exigida pelo professor da Escola Estadual Edgar Barbosa - localizada em Natal/RN – Ary Pereira, supervisor do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), programa esse que os licenciandos atuam. Na construção do Uno Terra, foram produzidas 128 cartas com papel peso 60, onde há 80 cartas numéricas e 48 cartas de ação. As rodadas podem ser jogadas entre 2 a 4 participantes, nas quais cada um inicia com 7 cartas e as

demais ficam voltadas para baixo em um baralho. As cartas de ação foram adaptadas, substituindo as cartas tradicionais produzidas pela Mattel, em uma abordagem ambiental, de forma que foram subdivididas em cartas poluentes e ecológicas, hierarquizadas em 4 níveis de gravidade (Tabela 1). Em relação ao nível IV, trata-se uma única carta no baralho capaz de encerrar o jogo imediatamente, seguido do banimento do jogador em outros 3 jogos, pois o indivíduo ganhou a partida através de uma catástrofe mundial. Ainda sobre as cartas, além das ecológicas e poluentes, há cartas de reversão e de troca de cores.

Tabela 1 – Cartas de ação e seus respectivos níveis.

| Cartas Poluentes | Nível | Cartas Ecológicas | Nível |
|-------------------------------|-------|-----------------------------|-------|
| Aumento da temperatura | III | Absorção de óleo | III |
| Chuva ácida | II | Andar de bicicleta | I |
| Derretimento das geleiras | III | Coleta de lixo nas praias | II |
| Extinção de fauna e flora | III | Economia de água | III |
| Indústria do tabaco | I | Reciclagem e coleta de lixo | I |
| Lixo na rua | I | Reciclar óleo de cozinha | I |
| Mineração ilegal | II | Redução de poluição | III |
| Queimadas | II | Reflorestar | II |
| Utilização de plástico | I | Sem queimadas | II |
| Guerra nuclear a nível global | IV | | |

Fonte: Produção própria (2023).

Convém esclarecer que a dinâmica de puxar cartas e bloquear jogadores é fundamentada na interação entre as cartas de ação e seus níveis. Se um jogador utilizar uma carta poluente de determinado nível, ele bloqueará uma quantidade de jogadores equivalente ao nível da carta que por ele foi jogada. Entretanto, se o próximo jogador autorizado tiver a sorte de ter em seu baralho uma carta ecológica de nível igual ou maior ao nível da carta poluente jogada anteriormente e lança-la, punirá o jogador poluidor com a obrigação de puxar um número de cartas equivalente ao nível do seu dano. Exemplo: se um jogador lança uma carta poluente nível II, os próximos 2 jogadores estarão impedidos durante a rodada. Mas, se o próximo jogador lançar uma carta ecológica nível II (ou III), o jogador da carta poluente puxará 2 (ou 3) cartas como uma consequência.

O jogo foi propositadamente planejado para que a cada carta poluída lançada a situação do jogo seja difícil de ser solucionada. Essa estratégia foi tomada pensando no objetivo

do jogo, que é conscientizar os estudantes sobre a dificuldade que existe em solucionar os problemas ambientais que enfrentamos atualmente. O jogo apresenta de maneira ilustrativa como poluir é fácil, mas reverter a natureza perdida pode ser extremamente mais difícil (e em alguns casos, chega a ser irreversível, como no caso da carta de nível IV).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Tendo como base a realidade que o planeta perpassa, em razão das mudanças climáticas e a eminência de uma ebulição global, faz-se necessário que as gerações que estão em formação acadêmica se tornem sujeitos modificadores de forma concreta e não apenas no plano teórico-conferencista. Diante disso, o ensino da educação ambiental é imprescindível no processo educativo e Dias (2006) o define como:

Um conjunto de atividades que busca informar e sensibilizar as pessoas sobre essa complexa temática, estimulando o envolvimento em ações que promovam hábitos sustentáveis de uso dos recursos naturais, além de propiciar reflexões sobre as relações do ser humano-ambiente (Dias, 2006 *apud* Rossato e Sens Neto, 2014, p.100).

Nessa perspectiva, o Uno Terra é uma ferramenta que visa auxiliar o desenvolvimento desses hábitos sustentáveis citados por Dias (2006). As cartas de ação que ilustram os problemas ambientais retratam os danos que aceleram exacerbadamente o aquecimento que está em viés de ultrapassar a linha tênue de ebulição. Em detrimento a elas, as cartas ecológicas expõem soluções que devem ser exercidas cotidianamente para que todos tenham futuro. A partir dessa concepção e da aplicação do jogo, aplicamos um questionário de 3 questões com 16 alunos presentes referente a abordagem temática ocorrida no Edgar Barbosa.

A aplicação da intervenção foi realizada em 08 de agosto de 2023, em uma turma do 2º ano do ensino médio. O material foi produzido em conformidade com a competência específica 3 de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

Contextualizar, analisar e avaliar criticamente as relações das sociedades com a natureza e seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de soluções que respeitem e promovam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global (Brasil, 2017, p. 562).

E baseando-se também nas habilidades apresentadas na tabela 2

Tabela 2 – Habilidades da competência 3 de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas referentes ao Ensino Médio segundo a BNCC

| EM13CHS301 | EM13CHS304 |
|--|--|
| Problematizar hábitos e práticas individuais e coletivos de produção e descarte (reuso e reciclagem) de resíduos na contemporaneidade e elaborar e/ou selecionar propostas de ação que promovam a sustentabilidade socioambiental e o consumo responsável. | Analisar os impactos socioambientais decorrentes de práticas de instituições governamentais, de empresas e de indivíduos, discutindo as origens dessas práticas, selecionando, incorporando e promovendo aquelas que favoreçam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável. |

Fonte: Brasil, 2017, p. 562

Para tanto, com a aplicação do questionário, foi possível inferir que dentre os 16 alunos do 2º ano 'A', 15 responderam que tinham 16 anos e apenas 1, tinha 17. Dentro deste espaço amostral dos entrevistados, 75% deles afirmaram que a dinâmica proporcionou uma melhor compreensão do conteúdo, demonstrando que os adolescentes que estão sendo formados extraíram a percepção urgente e necessária de mudança de atitudes. Em relação a criatividade da prática aplicada, 50% dos alunos classificou como muito boa, 43,8% como boa e 6,3% como razoável.

Figura 1 - Alunos jogando o Uno Terra.



Fonte: Acervo pessoal (2023)

CONCLUSÕES

A partir do exposto, com os resultados obtidos, demonstra-se que a utilização do Uno Terra foi uma iniciativa importante para a constituição de agentes modificadores do espaço, que contribuam, baseando-se nas referências ensinadas, em atitudes sustentáveis para o planeta.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus pela oportunidade de estar dando os primeiros passos na construção da minha carreira em uma área tão nobre que é a educação. Agradeço ao meu orientador, Joshuá Davinci, pelo seu apoio e cuidado para a elaboração deste trabalho que com certeza foram essenciais. Ao meu coautor, Vitor Emanuell, meu muito obrigado por unir suas habilidades com as minhas para fazermos o melhor pela execução deste trabalho, acredito que assim crescemos juntos. Também agradeço a Ana Regina de Moraes, minha parceira do Pibid na Escola Estadual Edgar Barbosa onde atuamos juntos como uma dupla de bolsistas e elaboramos, produzimos e aplicamos o Uno Terra. Ao professor supervisor na época, Ary Pereira, e a coordenadora do subprojeto de Geografia, Maria Cristina, também os meus mais sinceros agradecimentos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2017.

MELO, Ana Carolina Ataiades; ÀVILA, Thiago Medeiros; SANTOS, Daniel Medina Corrêa. Utilização de jogos didáticos no ensino de ciências: um relato de caso. **Ciência Atual**: Revista científica multidisciplinar das faculdades São José, Rio de Janeiro, v. 9, n. 1, 1-14, 2017.

ROSSATO, Ivete Fátima; SENS NETO, Valdemar Norberto. Trabalho de educação ambiental para conscientizar da importância na reciclagem para preservação do meio ambiente. **Gestão & Sustentabilidade Ambiental**, [S.I.], v. 3, n. 1, p. 98-116, 2014.

SILVA, Nathália Virgínia Lira. **Uno da botânica**: um instrumento de apoio didático para o ensino de morfologia das angiospermas. 2019. 45 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, UFPE, Vitória de Santo Antão, 2019.

TESSARO, Josiane Patrícia; JORDÃO, Ana Paula Martinez. Discutindo a importância dos jogos e atividades em sala de aula. **Psicologia.Pt**, [S.I.], p. 1-14, ago. 2007.