

Escolas baseadas na
Natureza

JOGO

UM PÉ DE QUÊ?

Plantas do território educativo

Olá, parceira(o) de jornada educativa!

É tempo de criatividade. De refrescar as ideias em meio ao calorão que já podemos sentir em nossos corpos com a chegada da primavera. Não sei por aí, mas, por aqui, estamos observando o nascer e cair das flores dos Ipês, Mulungus, Jacarandás, Sapucaias, Angico, Cássia-rosa... e na sua região? Quais árvores estão floridas ou ainda darão flores nesta estação? A cidade fica mais colorida, perfumada e iluminada!

O cair das flores, das folhas e o conhecimento das espécies típicas de cada região do Brasil, nos trouxeram ideias interessantes para a criação de brinquedos não estruturados, jogos e brincadeiras confeccionadas pelos próprios estudantes. Uma forma criativa de metodologia ativa de aprendizagem tendo à natureza como aliada pedagógica.

Os brinquedos não estruturados, ao contrário dos de plástico que já vêm prontos, possibilitam que os estudantes criem, recriem, moldem diferentes formas de brincar e aprender. Esta não estruturação dos elementos brincantes possibilita a fruição da criação, desenvolvendo a imaginação, resolução de problemas, pensamento crítico, ampliação do repertório cognitivo, fortalecimento das habilidades socioemocionais e ainda estimula a conexão e o vínculo com à natureza.



Nesse sentido, criar o próprio brinquedo, jogo ou objeto constitui um exercício fundamental no processo de ensino e aprendizagem — não apenas para as crianças, mas para qualquer ser humano. Afinal, todos nós carregamos uma criança interior que precisa ser olhada e nutrida com hábitos leves, livres de julgamentos, que favoreçam a imaginação, a criatividade e a liberdade de expressão.

Quantos de nós tivemos que abrir mão de momentos importantes na infância para trabalhar, priorizar outras nuances da vida? No Brasil, a realidade é que muitas crianças e adolescentes não conseguem vivenciar plenamente essa etapa da vida, pois acabam assumindo responsabilidades precoces, como o trabalho, o cuidado com irmãos ou até mesmo a maternidade e paternidade. Apesar do [Estatuto da Criança e do Adolescente \(ECA\)](#) estabelecer diretrizes contrárias a essas práticas, garantindo o direito ao lazer, à educação e ao desenvolvimento integral, ainda há um grande desafio em tornar esses direitos uma realidade para todas as crianças e adolescentes, sobretudo aquelas em situação de vulnerabilidade socioeconômica.

[Atropelamos as infâncias](#) todos os dias reproduzindo a mecanicidade do mundo do trabalho. O que você quer ser quando crescer? Quem nunca escutou ou reproduziu isso, que atire a primeira flor!

Diante disso, convidamos você a dar alguns passos que podem fazer toda a diferença no dia e no aprendizado dos estudantes. A ideia é que possamos despertar a ludicidade em nossas ações educativas onde o brincar, desconstruir, construir, aproveitar, inventar são as regras básicas do nosso jogo.



A brincadeira educativa “Um pé de quê?” é uma proposta inspirada no jogo da memória, onde aliamos criatividade e aprendizagem integrada à natureza. E você professora(or), é para brincar junto! Convide a criança que mora aí dentro para criar e se divertir sem medo de ser feliz, descobrindo novos jeitos de ensinar e aprender.

Materiais de apoio para aplicação do jogo:



Território do Brincar



[Acesse aqui](#)



Brincar com a natureza



[Acesse aqui](#)



Flores de Van Gogh



[Acesse aqui](#)



Brincar natural



[Acesse aqui](#)



Memória e criação



[Acesse aqui](#)



Jogos frutíferos



[Acesse aqui](#)



O lúdico na educação



[Acesse aqui](#)



Brincadeiras indígenas



[Acesse aqui](#)

Habilidades da BNCC alinhadas ao jogo:

EF15AR23

Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

EF12EF03

Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

EF02CI04

Descrever características de plantas (tamanho, forma, cor, fase da vida, local onde se desenvolvem etc.) que fazem parte de seu cotidiano e relacioná-las ao ambiente em que vivem.

EF02CI06

Identificar as principais partes de uma planta (raiz, caule, folhas, flores e frutos) e a função desempenhada por cada uma delas, e analisar as relações entre as plantas, o ambiente e os demais seres vivos.

VAMOS NESSA!



JOGO

UM PÉ DE QUÊ?

Orientações:

Escolha um lugar diferente para esta aula! Sempre que possível, prefira espaços ao ar livre, verdes. Se o espaço da escola for reduzido, busque locais com circulação de ar fresco e luz natural. Essa mudança de espaço é também uma forma importante de desemparedamento dos estudantes.

PASSO 01 Organização dos grupos:



Grupo 1 - Pesquisadores da natureza:

- Responsável por coletar folhas e flores que fazem parte de seu território, que são vistos na escola ou no trajeto até ela, no parque, no quintal, na comunidade. Podem ser grandes e táteis para que os estudantes possam pegar, cheirar, sentir as texturas e explorar os detalhes das plantas. O materiais coletados serão as “cartas-peças” do jogo.
- Sempre pegar duas unidades de cada espécie, para que possam formar os pares do jogo da memória.



Grupo 2 - Guardiões da sustentabilidade:

- Responsável por buscar materiais que possam ser reutilizados para a construção da base do jogo e igualar o verso de cada carta-peça. Exemplos: papelão e tábuas de madeira. Outros elementos naturais, como areia, sementes ou pedrinhas também podem ser usados para demarcar a área de jogo e para padronizar o verso das cartas-peças.



Grupo 3 - Jornalistas das plantas:

- Responsável por descobrir o nome das árvores que produzem as flores ou folhas coletadas. Além do nome, o grupo tem a missão de descobrir as principais características e funções ecológicas, econômicas ou culturais da respectiva planta. Não pode utilizar internet. A ideia é que seja o bom “boca a boca”, perguntando às pessoas que trabalham na escola, envolvendo os professores(as) de outras disciplinas. Livros podem ser consultados!

PASSO 02 Criação coletiva:

Agora é hora de colocar a criatividade em ação! Cada grupo contribui com o que coletou ou pesquisou para montar o jogo da memória.

- As flores e folhas coletadas serão as “cartas-peças” do jogo.
- Em cada carta-peça, inclua também o nome da árvore correspondente. Assim, o jogo não será apenas de memória, mas também de aprendizado sobre a diversidade da flora local, fortalecendo o sentido teórico-prático do que está sendo memorizado e aprendido.
- Para que o jogo funcione bem, padronize o verso de todas as cartas (com os materiais coletados pelo Grupo 2), deixando-as iguais por trás. Isso é essencial, pois no jogo da memória os participantes deverão lembrar onde está a peça correspondente, ativando suas memórias. Além disso, cada par encontrado deve trazer o desafio de ir além de conhecer o nome da planta, debatendo também suas características e funções ecológicas, econômicas ou culturais.



PASSO 03 Brincar e aprender:

Agora é a hora de colocar o jogo em prática!

- Organize a turma em dois grandes grupos, importante diversificá-los bem. Evite a concentração de integrantes de um mesmo grupo anterior em apenas um dos lados. Dessa forma, os saberes construídos nas etapas anteriores ficam mais equilibrados entre os dois lados, permitindo que todos aprendam uns com os outros e tenham oportunidades equitativas durante o jogo.
- Incentive os estudantes a pensarem juntos, trocando estratégias para descobrir os pares da carta-peça do jogo, e a utilizarem diferentes sentidos, como o tato e o olfato.
- Explique as regras de um jogo típico da memória e, em seguida, comece a partida.
- Ao revelar as cartas-peça, estimule a troca de ideias e conversas sobre cada espécie: suas principais características, funções ecológicas, econômicas ou culturais, além de histórias e curiosidades relacionadas.



Educador(a), para que esta experiência educativa cumpra bem o seu papel, busque sempre mediar a aula compartilhando seus conhecimentos sobre as plantas que formam florestas, bosques e que estão presentes na escola, cidade, no campo, no bairro ou na comunidade. Explique a importância das plantas para os ecossistemas e para a vida, destacando seu papel na regulação do clima, purificação do ar, alimentação, cura de doenças, abrigo para animais e manutenção da biodiversidade.

Adapte o jogo à sua realidade, considerando os materiais disponíveis, os elementos naturais e o espaço que a escola possui. Fique à vontade: este jogo é um ponto de partida e pode ser modificado, ampliado ou reinventado conforme a criatividade dos grupos e as possibilidades do ambiente.

Para te inspirar, trouxemos a canção **“A Mata”**, criada de forma independente pela multiartista **Stefany Veloso**¹. A música é um [coco de roda](#), de origem afro-indígena, e traz consigo ritmo, ancestralidade, resistência e conexão com a natureza.

A MATA

A mata é a raiz que eu tenho,
A mata é onde eu quero morar.

A luz do sol pode ser quente e forte,
Mas a luz da lua faz germinar.
Seu tronco estica, tirado pro norte,
Percorre no caule, sua seiva a aumentar.

A mata é a raiz que eu tenho,
A mata é onde eu quero morar.

Não venha dizer que eu não posso fazer,
se toda a minha força o chão faz tremer.
Carrego comigo os meus ancestrais,
no brilho da lua, ele vem me dizer:

A mata é a raiz que eu tenho,
A mata é onde eu quero morar.



Sou como o caboclo que corre na mata,
Faço minha prece, preparo minha caça.
Raiz profunda como um bambuzal,
O vento assovia, é forte sinal.

A mata é a raiz que eu tenho,
A mata é onde eu quero morar.

Na Vermelha se faz o meu chão,
Arco e flecha estirado na mão.
Meu povo me guia, protege e me guarda,
Cuidado, seu moço, respeita a morada.

Nossa dica é que você inicie ou conclua a aplicação do jogo de um jeito diferente, cante junto com suas turmas! Temos certeza que será uma experiência única.

Até breve, professora(or)!

Iniciativa

Parceiros Técnicos

Escolas baseadas na
Natureza

motiva

alana
50 anos | criança primeiro

instituto
crescer