REVISTASAPIÊNCIA
sociedade, saberes e práticas educacionais | 2238-3565 |

"QUE FRUTA É ESSA?": O USO DOS BIOMAS DE MATO GROSSO COMO FERRAMENTA PARA ALFABETIZAÇÃO E O LETRAMENTO POR MEIO DE JOGOS EDUCATIVOS.

"What Fruit Is This?": The Use of the Biomes of Mato Grosso as a Tool for Literacy and Language Development Through Educational Games.

Alessandra Almeida Cavalcante Varella
Secretaria Municipal de Educação de Lucas do Rio Verde

RESUMO

O presente relato de experiência descreve o desenvolvimento do projeto pedagógico "Que fruta é essa?", realizado com alunos do 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública de Lucas do Rio Verde – MT. A proposta teve como objetivo integrar o processo de alfabetização e letramento ao ensino de Ciências, por meio da exploração dos biomas de Mato Grosso – Amazônia, Cerrado e Pantanal – com foco em frutas nativas e no uso de jogos digitais educativos. A iniciativa surgiu a partir do material didático do programa Alfabetiza-MT e utilizou a plataforma WordWall para a criação de três jogos digitais: Jogo da Memória, Jogo da Forca e Jogo Explicativo. Os jogos promoveram a identificação de frutas regionais, a construção de vocabulário e a valorização do conhecimento local, contribuindo para o letramento ecológico, o engajamento estudantil e a aprendizagem significativa. Os resultados evidenciaram o potencial pedagógico das tecnologias educacionais, especialmente em contextos de alfabetização, e reforçaram a importância de práticas contextualizadas que considerem a cultura e a biodiversidade regional.

Palavras-chave: Tecnologias educacionais; Ensino de Ciências; Educação contextualizada.

ABSTRACT

This experience report describes the development of the educational project "What Fruit Is This?", conducted with second-grade students at a public elementary school in Lucas do Rio Verde, Mato Grosso. The project aimed to integrate literacy and language development with Science teaching through the exploration of Mato Grosso's biomes – Amazon, Cerrado, and Pantanal – focusing on native fruits and the use of digital educational games. The initiative was based on teaching materials from the Alfabetiza-MT program and utilized the WordWall platform to create three digital games: Memory Game, Hangman Game, and Explanatory Game. The games encouraged the identification of regional fruits, vocabulary building, and the appreciation of local knowledge, contributing to ecological literacy, student engagement, and meaningful learning. The results demonstrated the pedagogical potential of educational technologies, especially in literacy contexts, and highlighted the importance of contextualized practices that consider local culture and biodiversity.

Keywords: Educational technologies; Science education; Contextualized education.

INTRODUÇÃO

O relato de experiência docente aborda o projeto educacional "Que fruta é essa?", desenvolvido em uma Escola Municipal de Ensino Fundamental de Lucas do Rio Verde-MT junto a discentes de uma turma de 2º ano do Ensino Fundamental, do período vespertino, no mês de outubro de 2023.

O projeto surgiu a partir da curiosidade dos estudantes sobre determinadas frutas até então por eles desconhecidas, da necessidade de abordar conteúdos regionais e de estimular a alfabetização por meio do ensino de Ciências e do uso de tecnologias digitais de forma lúdica e criativa, com foco na valorização das frutas de biomas brasileiros e no desenvolvimento de habilidades de letramento.

Além disso, está balizado pelas prescrições da Lei de Diretrizes e Bases da Educação - LDB (Brasil, 1996) para garantir o acesso à educação digital. Objetivou-se utilizar jogos didáticos digitais para auxiliar no processo de alfabetização e no reconhecimento das diversidades e riquezas regionais, utilizando frutas brasileiras, em especial as originárias do Estado de Mato Grosso, dos biomas Amazônia, Cerrado e Pantanal, favorecendo a aprendizagem contextualizada e a valorização da biodiversidade brasileira.

DESENVOLVIMENTO

No presente trabalho, foram utilizados dois textos presentes na Unidade 01, do material utilizado no âmbito do Programa do Governo do Estado de Mato Grosso denominado Alfabetiza-MT (Ceará, 2018). A autoria dos textos é de Amália Simonetti, adaptados por Jussana Souza: “Pé de Imaginação” e “Pantaneira Pescadora”. Ambos os escritos apresentam atividades e textos que valorizam aspectos regionais, fazendo a citação de diferentes frutas brasileiras, na maioria das vezes desconhecidas pelos estudantes do segundo ano do Ensino Fundamental.

O primeiro texto a motivar o desenvolvimento do projeto em sala de aula foi “Pé de Imaginação”, de Amália Simonetti, com adaptação de Jussana Souza. A obra foi fundamental para despertar o interesse das crianças e ampliar o conhecimento sobre diversas frutas até então desconhecidas por elas, instigando novos questionamentos e curiosidades sobre o tema.

PÉ DE IMAGINAÇÃO
Texto: Amália Simonetti Adaptação do texto: Jussana Souza

Tudo aconteceu num dia de suspense.
Pense num dia de muito suspense!
Pois foi nesse dia que eu descobri um pé de...
Hum...
De caju? Não!
De pequi? Não!
De manga? Não!
Era um pé de cajá-manga!!
Cajá-manga é uma fruta das regiões tropicais!
Imaginem um pé de cajá-manga grande.
Mas não era só grande. Era gigante!

> Resolvi subir no pé de cajazeira.
> E sabem o que eu descobri?
> Um pé de cajá-gigante. Resolvi subir mais alto
> para chegar perto da cajá-gigante.
> Sabem o que eu encontrei?
> Uma imensidão de cajás-gigantes.
> Mas eu só conseguia ver os seus pés
> Eram pés super, supergigantes! Subi ainda mais alto
> Queria ver como era o nariz e os olhos das cajás gigantes.
> De tão cansada, adormeci nos galhos da cajazeira e sonhei.
> Sonhei com a minha imaginação.
> Quando acordei, vi que era só um pé de cajá-manga.
> Mas não era um pé de cajá-manga qualquer.
> Era o meu pé de cajá do quintal da minha infância
> Cheguei mais perto e descobri que não era um pé de cajá.
> Era um pé de imaginação!
>
> (Ceará, 2018, p. 13-14).

O segundo texto retirado do material didático, que também serviu como inspiração para o desenvolvimento do projeto, foi “A Pantaneira Pescadora”, de Amália Simonetti e Régia Cipriano, com adaptação de Jussana Souza. Além de mencionar o Pantanal, um dos biomas do estado de Mato Grosso, a obra trouxe para a discussão frutas do cotidiano dos estudantes e apresentou outras que, até então, eram totalmente desconhecidas por eles."

> **Pantaneira Pescadora**
> Texto: Amália Simonetti / Régia Cipriano Texto adaptado: Jussana Souza
>
> Outra noite, A Pantaneira sonhou que estava pescando...
> Pescou ata! Pescou banana! Pescou caju!
> Pescou damasco! Pescou framboesa! Pescou graviola!
> Pescou jaca! Pescou até Kiwi!
> A Pantaneira não se cansava de pescar...
> Pescou laranja! Pescou mamão! Pescou pequi! Pescou do mesmo modo bacuri!
> A Pantaneira não acordava...
> Enquanto isso, pescou tamarindo! Pescou amora! Hum!
> A Pantaneira pescava nomes de quê?
>
> (Ceará, 2018, p. 32).

Dos questionamentos trazidos pelos alunos e do desconhecimento acerca de alguns frutos, surgiu a ideia de construção dos jogos pela professora da turma que, além de apresentar as frutas, teve como finalidade desenvolver novas estratégias de alfabetização, sabendo-se que alfabetizar letrando trata-se de um enorme desafio na atualidade. Diante disso, faz-se necessária a criação de mecanismos que possibilitem a aquisição de novos conhecimentos de forma lúdica, criativa e divertida. Nesse contexto, o uso das tecnologias é uma importante ferramenta, por meio da utilização de jogos, vídeos e imagens.

Segundo Costa (2016), a utilização de tecnologias em sala de aula não deve ser vista como obstáculo, mas como uma oportunidade educativa. Cabe ao professor conduzir esse processo, direcionando os alunos ao conteúdo científico a ser trabalhado. Para os estudantes, esse tipo de atividade representa a chance de explorar novas formas de aprender por

meio dos recursos tecnológicos disponíveis, o que gera motivação e engajamento, especialmente entre aqueles que já estão familiarizados com essas ferramentas.

Em conformidade com Magda Soares, o letramento não se resume apenas a saber ler e escrever, "mas aquele que usa socialmente a leitura e a escrita, pratica a leitura e a escrita, responde adequadamente às demandas sociais de leitura e de escrita" (Soares, 2009, p.40).

Aliar a realidade local, por intermédio do aprendizado sobre os biomas, aos conceitos de alfabetização mostra-se uma rica ferramenta no processo de alfabetização, letramento e ensino de Ciências: "...é importante que o aluno tenha a sensibilidade da percepção do ambiente em que ele esteja inserido, devendo, em suas atitudes, buscar uma mudança da situação ambiental que reconhece em seu cotidiano." (Santos, Paixão, Rebello e Batista, 2020, p. 19).

O projeto consistiu na criação de três jogos didáticos digitais utilizando a plataforma WordWall, a qual permite a construção de atividades gamificadas e em modelos personalizados. Seu acesso está disponível em: https://wordwall.net/pt. O acesso é gratuito e existe a possibilidade da construção de uma grande diversidade de materiais didáticos distintos. Os jogos foram publicados no formato de tarefa na plataforma Google Sala de Aula e cada estudante realizou o seu acesso por meio dos Chromebooks da unidade escolar e seu e-mail institucional.

A Escola Municipal onde as atividades foram realizadas conta com laboratório de informática, computadores tipo Chromebooks e acesso à rede de internet sem fio, suportes essenciais para a confecção de uma ferramenta didática digital. Trabalhar recursos digitais exige, além do preparo docente, a existência de equipamentos adequados e uma rede de internet no local de ensino. Em conformidade com Savi (2008), as instituições de ensino têm ampliado a oferta de recursos tecnológicos aos estudantes, a fim de enriquecer o processo de ensino e aprendizagem.

A escolha das frutas teve como orientação os Biomas pertencentes ao Estado de Mato Grosso, "O Estado de Mato Grosso, localizado no coração da América do Sul, engloba no seu território a biodiversidade de três grandes biomas brasileiros: a Amazônia, o Cerrado e o Pantanal Mato Grossense". (Nunes, Silva e Ferraz, 2017, p. 3). Foram escolhidas em torno de vinte frutas para a realização do jogo, cita-se: Cajá, cajá-manga, mangaba, pequi, carambola, graviola, ingá, araticum, bocaiuva, pitomba, buriti, jaca, cupuaçu, jambo, cagaita, jenipapo, pinha, bacuri, tamarindo e jatobá.

Jogo da memória

O primeiro jogo, intitulado "Jogo da Memória" (Figura 01), apresenta imagens de frutas brasileiras, exigindo que os estudantes identifiquem corretamente seus nomes a partir da apresentação de imagens e opções de respostas. As frutas aparecem em cartões enumerados de 01 ao 20, após realizar a escolha de um número, a imagem de uma fruta é apresentada e os estudantes precisam escolher, entre as quatro opções diferentes, a nomenclatura correta da fruta.

Conforme as imagens abaixo, o estudante irá escolher um numeral e indicar qual o nome correto da fruta apresentada. Para isso, irá indicar uma das quatro opções fornecidas pelo jogo.

Figura 01 - Jogo da Memória.

Fonte: Captura de tela do jogo da memória.

Além da imagem das frutas e seus respectivos nomes, o jogo realiza a contagem do tempo gasto até a sua finalização e, com base no tempo e na quantidade de acertos, estabelece um ranking entre os alunos da turma. O jogo da memória tem por objetivo apresentar a imagem das frutas, fazer com que os estudantes recordem conteúdos vistos em sala anteriormente e desenvolvam a concentração e percepção visual.

Jogo da forca

O segundo jogo, nomeado de "Jogo da Forca" (Figura 02), estimula a alfabetização através do reconhecimento de sílabas e letras que formam as palavras. Assim como no primeiro jogo, o aluno insere seu nome e após o término são contabilizados o tempo gasto e os acertos para a formação de um ranking.

Figura 02 - Jogo da Forca.

Fonte: Captura de tela do jogo da forca.

Todas as vezes que o estudante erra alguma das letras da fruta mostrada, o boneco da forca é montado, com uma sequência de erros o jogo é reiniciado. Caso o aluno acerte, ele dá seguimento às outras dezenove abas com outras frutas diversas. Além de desenvolver a habilidade de escrita, o jogo se mostra um elemento bastante divertido e dinâmico.

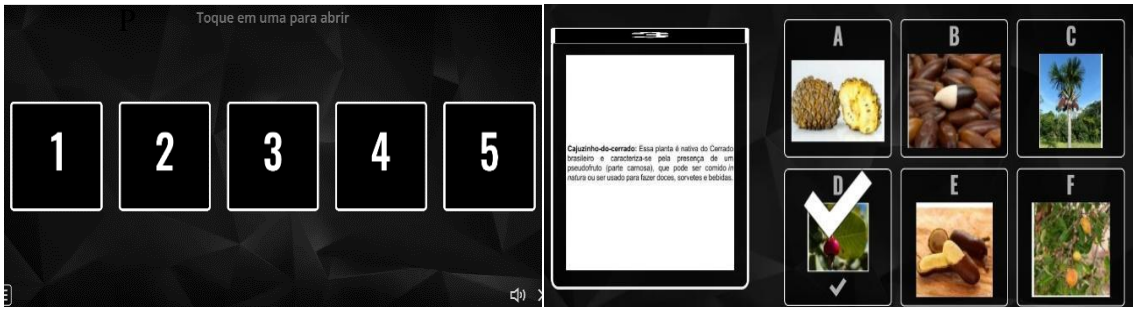
Jogo explicativo

Por fim, considerando que os discentes do segundo ano do Ensino Fundamental possuem diferentes níveis de conhecimento e se encontram em fases distintas do processo de alfabetização, desenvolveu-se um terceiro

jogo que apresenta um texto explicativo sobre cinco diferentes frutos e suas características (Figura 03), exigindo que os alunos identifiquem corretamente cada fruto mencionado, bem como aspectos relacionados à planta e ao local de onde é nativo.

Esse jogo é interessante após a concretização dos dois primeiros e para aqueles estudantes que já dominam a leitura com facilidade.

Figura 03 - Jogo Explicativo.



Fonte: Captura de tela do jogo explicativo.

O Jogo Explicativo é dividido em apenas cinco modelos de cartas, organizados do A ao F. Assim que o estudante escolhe um número na página inicial ele apresenta o nome da fruta e oferece informações sobre ela.

Além do trabalho com a alfabetização, a execução do jogo trabalha questões ambientais, ao discutir o conceito de flora e a existência de frutos nativos das florestas brasileiras, em especial dos Biomas, Cerrado, Amazônia e Pantanal. Valorizar os conhecimentos regionais e locais, apresentando árvores e frutos de Mato Grosso, além de enriquecer o trabalho pedagógico nas séries iniciais, contempla a parte diversificada da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto "Que fruta é essa?" demonstrou de que forma ferramentas tecnológicas podem ser importantes aliadas no processo de alfabetização, no ensino sobre conhecimentos regionais, Ciências e Educação Ambiental. Além de ser um desafio para os estudantes, revelou carências apresentadas em livros didáticos e materiais locais sobre a cultura brasileira e a importância das plantas nativas. Foi verificado grande interesse por parte dos estudantes e participação ativa, o que destacou a importância de valorizar os conhecimentos dos alunos e as diversas nomenclaturas que cada um atribuía a determinado fruto conhecido por eles anteriormente às aulas, enriquecendo o trabalho pedagógico nas séries iniciais e promovendo a diversidade cultural e ambiental.

Ademais, abordou conteúdos presentes no material didático do Programa Alfabetiza-MT, reforçou aspectos da alfabetização e trouxe novas abordagens ao apresentar imagens e explicações sobre frutos diversos, apresentar suas respectivas árvores e a maneira como são escritos. Muitos estudantes ainda não conheciam os diversos frutos apresentados no jogo, diante disso, houve interesse, curiosidade e a participação ativa dos alunos.

Os jogos podem ser acessados por meio dos links abaixo:

1. Jogo 01 - Jogo da memória: https://wordwall.net/play/60793/970/301
2. Jogo 02 - Jogo da forca:

https://wordwall.net/play/60793/970/532

3. Jogo 03 - Identifique o nome das frutas: https://wordwall.net/play/60987/838/719

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 10 mar. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_20dez_site.pdf. Acesso em: 06 jul. 2026.

Ceará. Secretaria da Educação. **Pé de imaginação**: caderno de exercícios do 2º ano: 1ª etapa/Secretaria da Educação – Fortaleza: SEDUC, 2018. Disponível em: https://www3.seduc.mt.gov.br/documents/8125245/23430611/Caderno+de+Atividades+do+Estudante+-+1%C2%AA+Etapa.pdf/d60b7389-3e75-4d23-56f6-31072d57000b. Acesso em: 10 mar. 2026.

COSTA, Christine Sertã; MATTOS, Roberto Pinto (Org.). **Tecnologia na sala de aula em relatos de professores.** Curitiba: CRV, 2016. 202 p. (Série: Recursos Didáticos Multidisciplinares, v. 1).

NUNES J.R.S., SILVA C.J., FERRAZ L. Mato Grosso e seus biomas: biodiversidade, desafios socioambientais, unidades de conservação, iniciativas de políticas públicas e privadas para a conservação. **Revista Gestão Universitária**, [s.l.], 2017. 28 p. ISSN 1984-3097.

SANTOS, V. N. S.; PAIXÃO, L. R.; REBELLO, S. R.; BATISTA, G. K. T. A percepção ambiental nas turmas da EJA de ensino médio em Laranjal do Jari/AP: um estudo na Escola Maria de Nazaré Rodriguês da Silva. In: BRITO, D. M. C.; SILVA, E. A. C.; LANDIM NETO, F. O. (orgs.). **Educação Ambiental no ambiente escolar**. Macapá: UNIFAP, 2020. p. 19-29.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. **Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios.** Vol. 6. Porto Alegre: CINTED UFRGS,

dezembro de 2008. Disponível em: https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14405/8310. Acesso em: 01 jun. 2025.

SOARES, M. **Letramento**: Um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus por me proporcionar vivências escolares preciosas, e à minha escola, a Escola Municipal Cora Coralina, no município de Lucas do Rio Verde, no estado de Mato Grosso, pela liberdade de desenvolver esta prática de ensino tão enriquecedora.

Contato da autora:

Autora: Alessandra Almeida Cavalcante Varella
e-mail: alessandra.acv@gmail.com

Manuscrito aprovado para publicação em: 06/03/2026.