

O LÚDICO NO ENSINO DE CIÊNCIAS: TABULEIRO DIDÁTICO PARA TRABALHAR EDUCAÇÃO AMBIENTAL NO ENSINO DE JOVENS E ADULTOS

Ana da Paz da Silva Figueiredo¹, Elizângela Gomes de Sousa² Daiane Batista Pereira³ Maria
do Bom Conselho Rodrigues da Silva⁴
Evaldo de Lira Azevêdo⁵

Resumo

Utilizar o lúdico como forma de ensino-aprendizagem pode facilitar a tratativa de diversas temáticas. Ações de Educação Ambiental podem partir das experiências cotidianas dos estudantes, gerando aprendizagem significativa, sobretudo quando se trata do ensino de jovens e adultos. Este trabalho teve como objetivos: aplicar jogos de tabuleiros sobre Educação Ambiental; estimular o pensamento crítico dos discentes. A ação foi desenvolvida, no âmbito do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência), na escola EEF Ministro Alcides Vieira Carneiro, Princesa Isabel-Paraíba, em turmas da Educação de Jovens e Adultos-EJA, 8º e 9º anos do Ensino Fundamental II. Inicialmente foi realizada uma palestra abordando temas como a preservação dos recursos naturais, impactos antrópicos no meio ambiente e consequências dessas ações para a vida no planeta. Em seguida, foi aplicado o jogo de tabuleiro, quando cada jogador deveria responder perguntas, definindo ações de intervenções no meio ambiente. Durante as duas etapas, os estudantes se mostraram engajados e demonstraram ter aprendido o conteúdo, uma vez que relacionam conceitos de educação ambiental com sua realidade cotidiana, demonstrando senso crítico, responsabilidade socioambiental. A ação desenvolvida contribuiu para tornar o ensino mais atrativo, facilitando a aprendizagem e promovendo a sensibilização ambiental de forma lúdica.

Palavras-chave: Ensino Lúdico; Educação de Qualidade; Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

1 Introdução

A proposta de utilizar o ensino lúdico como forma de ensino-aprendizagem pode facilitar a tratativa de diversas temáticas. Pensando assim, a temática de Educação Ambiental quando trabalhada de forma lúdica em turmas do Ensino de Jovens e Adultos (EJA), constituem oportunidade de sensibilização que no futuro poderão gerar resultados permanentes na vida e no meio ambiente.

¹Cursando licenciatura em Ciências Biológicas. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Campus Princesa Isabel; paz.silva@academico.ifpb.edu.br,

Cursando licenciatura em Ciências Biológicas. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Campus Princesa Isabel; gomes.elizangela@academico.ifpb.edu.br Cursando licenciatura em Ciências Biológicas. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Campus Princesa Isabel; daiane.batista@academico.ifpb.edu.br

Especialista em Metodologia do Ensino Superior ; Supervisão e Orientação Educacional e Auditoria de Saúde. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Campus Princesa Isabel; bomconselhorodrigues123@gmail.com,

Doutor em Etnobiologia e Conservação da Natureza. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Campus Princesa Isabel; evaldo.azevedo@ifpb.edu.br



FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA A EDUCAÇÃO SUSTENTÁVEL: INTEGRANDO OS ODS NA PRÁTICA EDUCACIONAL

O ensino de ciências na educação de jovens e adultos exige práticas pedagógicas que respeitem os saberes prévios e as trajetórias de vida dos educandos, promovendo uma aprendizagem significativa e contextualizada. Nesse sentido, o uso de atividades lúdicas pode representar uma importante estratégia de ensino, pois favorece a participação ativa dos alunos e contribui para o desenvolvimento do pensamento crítico (Kishimoto, 2011).

Para Loureiro (2004), a EA deve ir além da transmissão de conteúdos, promovendo o engajamento e a formação de sujeitos críticos e conscientes de seu papel na sociedade. Desse modo, a utilização de um tabuleiro didático no ensino de ciências para turmas da EJA surge como uma proposta de ensino capaz de integrar o lúdico e o conhecimento científico à vivência dos estudantes. Os jogos de tabuleiro são ferramentas pedagógicas que promovem a aprendizagem de forma lúdica e interativa, favorecendo o desenvolvimento do pensamento crítico, da socialização e da tomada de decisões. No ensino, eles contribuem para que os estudantes construam conhecimentos de maneira prazerosa, participativa e significativa. Além disso, os jogos estimulam habilidades cognitivas, como a memória e a atenção, e competências socioemocionais, como o trabalho em equipe e a empatia. A proposta desenvolvida buscou integrar esses benefícios à temática ambiental, relacionando-se com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 11, 14 e 15, que tratam, respectivamente, de cidades e comunidades sustentáveis, vida na água e vida terrestre. Dessa forma, tanto a explicação quanto a dinâmica do jogo foram pensadas para sensibilizar os alunos quanto à importância da preservação ambiental e da adoção de práticas sustentáveis.

Nesse contexto, este trabalho teve como objetivo a aplicação de jogos de tabuleiros com a temática de Educação Ambiental nas turmas do Ensino de Jovens e Adultos (EJA). Com isso, busca-se realizar uma ação lúdica que sensibilize os alunos em relação à temática ambiental.

2 Metodologia

A ação foi realizada com estudantes do EJA, CICLO IV - 8º e 9º ano do Ensino Fundamental, Escola Estadual de Ensino Fundamental Ministro Alcides Vieira Carneiro, em Princesa Isabel – Paraíba, buscando trabalhar os objetivos de desenvolvimento sustentável; ODS 11(Cidades e comunidades sustentáveis - Tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis), ODS 14(Vida na água - Conservação e uso sustentável dos oceanos, dos mares, e dos recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável), ODS 15 (Vida terrestre - Proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, deter e reverter a degradação da Terra e deter a perda da biodiversidade). A parte inicial do trabalho, consistiu na apresentação teórica simultaneamente para as referidas turmas como forma de palestra, ministrada pelos alunos integrantes do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência). A apresentação foi realizada utilizando *slides*. Nesta etapa, foram introduzidos conceitos de EA, sua importância e os principais objetivos da prática. Na ocasião foram abordados temas como: preservação dos recursos naturais, importância da biodiversidade, conservação dos ecossistemas, poluição ambiental, entre outros tópicos relevantes. Também foram apresentados exemplos de atividades humanas que causam impactos negativos, como o desmatamento, a poluição de rios e oceanos, a emissão de gases de efeito estufa e a degradação do solo. Foram exploradas também as consequências dessas ações para a vida no planeta.

Apoio



Realização



FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA A EDUCAÇÃO SUSTENTÁVEL: INTEGRANDO OS ODS NA PRÁTICA EDUCACIONAL

2.1 Jogo de tabuleiro

O jogo teve como objetivo consolidar o conhecimento adquirido na parte teórica e promover uma reflexão ativa sobre as ações humanas e seus efeitos no meio ambiente. Além disso, buscou desenvolver habilidades de pensamento crítico e tomada de decisão, uma vez que os alunos serão desafiados a fazer escolhas conscientes para avançar no jogo. O jogo foi criado a partir do aplicativo Canva. Após sua impressão, dividido em 4 papéis casca de ovo, passou a possuir 58 cm de largura e 41,5 cm de altura. O tabuleiro possui 21 casas, que determinam a posição dos grupos no jogo, onde cada um será representado por pinos de diferentes cores. As cartas do jogo variam entre verdadeiro ou falso, múltipla escolha, ações de intervenção e avance ou volte determinadas quantidades de casas.

2.2 Aplicação do jogo

No dia seguinte, após explanação realizada sobre EA, foi realizada a aplicação do jogo. Dois a quatro pibidianos acompanharam cada uma das turmas. A turma do ciclo IV A, continha 15 alunos e a turma do Ciclo III - apresentava 28 alunos. Com isso foram produzidos dois tabuleiros e 60 cartas. A turma foi dividida em dois grupos, os quais foram representados, no jogo, por pinos de cores diferentes. As regras do jogo eram as seguintes: 1 - cada grupo deve respeitar o momento de fala dos outros; 2 - ao girar o dado e responder à pergunta corretamente, o grupo deve andar a quantidade de casa determinada pelo dado; 3- cada estudante teria 1 minuto para responderem às perguntas, caso ultrapassem o tempo, a pergunta seria direcionada para o próximo grupo; 4 - caso a pergunta não fosse respondida corretamente, deveria ser repassada para o próximo grupo, exceto as de verdadeiro ou falso, 5- vence o jogo quem chegar primeiro no final.

3 Resultados e discussão

A aplicação do tabuleiro didático nas turmas de EJA apresentou resultados positivos em relação ao engajamento, compreensão dos conteúdos e participação dos estudantes durante as ações (Figura 1). Observou-se que, ao introduzir elementos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem, houve maior motivação dos alunos, que passaram a interagir mais ativamente entre si e com o professor.

Figuras 1: Interações dos estudantes durante o jogo de tabuleiro.



Fonte: Ana da Paz (2025).

Durante a implementação, foi possível identificar que a maior parte dos alunos conseguiram responder corretamente às questões propostas no tabuleiro, demonstrando assimilação dos conceitos relacionados à educação ambiental, tais como reciclagem,

Apoio



Realização



FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA A EDUCAÇÃO SUSTENTÁVEL: INTEGRANDO OS ODS NA PRÁTICA EDUCACIONAL

conservação dos recursos naturais e impactos das ações humanas nos ecossistemas. Além disso, os alunos afirmaram que o uso do jogo facilitou a compreensão dos conteúdos, tornando a aula mais dinâmica e prazerosa. Observamos que em determinados momentos os alunos se sentiam mais à vontade para fazer perguntas quando tinham dúvidas e até mesmo questionamentos de como eles realizam ações prejudiciais a natureza e não imaginavam que causaram tanto impacto.

Durante o jogo eles demonstraram mais facilidade para realizar o que era proposto, durante todo o momento os alunos se mostravam interessados em participar, onde alguns ressaltaram como estava sendo bom um momento como aquele de aprender brincando. Esses resultados corroboram a ideia defendida por Kishimoto (2011), que afirma que o lúdico contribui para a aprendizagem significativa, pois favorece a construção de conhecimentos por meio da interação social e da vivência prática de situações-problema. De forma semelhante, Vygotsky (1991) enfatiza que atividades mediadas pelo jogo estimulam o desenvolvimento cognitivo, ampliando a capacidade de raciocínio e resolução de problemas.

4 Considerações Finais

O uso do lúdico como ferramenta pedagógica mostrou-se uma estratégia estimulante para o ensino de Ciências, especialmente no contexto do EJA. O desenvolvimento e a aplicação do tabuleiro didático voltado à Educação Ambiental permitiram não apenas a construção do conhecimento de forma significativa e participativa, mas também promoveram o engajamento dos alunos em temas relevantes e urgentes, como a preservação do meio ambiente e biodiversidade, sustentabilidade. Dessa forma, conclui-se que metodologias ativas e contextualizadas, como o uso de jogos educativos, são aliadas importantes para uma educação mais inclusiva, crítica e transformadora, especialmente em modalidades como a EJA.

Agradecimentos

Agradecemos o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (Capes) pelo apoio concedido por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid). Ao Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB), por proporcionar um momento como esse, agradecemos ainda ao nosso coordenador de área e supervisora.

Referências

- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2011.
- KNÜPPE, Luana. Motivação e desmotivação: desafio para as professoras do ensino fundamental. *Educar*, Curitiba, n. 27, p. 277–290, 2006.
- LOUREIRO, Carlos Frederico Bernardo. Educação ambiental: repensando o espaço da cidadania. São Paulo: Cortez, 2004.
- VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

