O JOGO ANHANGÁ COMO RECURSO DIDÁTICO PARA EDUCAÇÃO AMBIENTAL CRÍTICA

Raiane de Moraes Amstalden; Vitor Oliveira Machado; Kharem C. S. Silva
Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Campus de Bauru-SP
rm.amstalden@unesp.br
Eixo temático: Didática
Palavras-chave: Educação ambiental; Recurso didático; Pedagogia histórico-crítica

1. Introdução

A intensificação da crise ambiental exige que o ensino de Ciências não se desenvolva acriticamente e busque subsídios em áreas como a Agroecologia para compreender dialeticamente os fatores que permeiam a relação entre o ser humano e a natureza (Pacifico, 2007). Sob a ótica da Pedagogia Histórico-Crítica (PHC), a educação é compreendida como o ato de socializar o conhecimento sistematizado, sendo este essencial para que o aluno possa interpretar e transformar a sua realidade social (Saviani, 2011).

Alinhado a esses pressupostos críticos, este trabalho apresenta o jogo educativo *Anhangá* como recurso didático. O material ancora-se na teoria sociointeracionista de Vygotsky, a qual compreende a interação social e a mediação pedagógica como processos centrais para a apropriação do conhecimento e o desenvolvimento da consciência crítica dos estudantes (La Taille; Oliveira; Pinto, 1992).

2. Objetivos

O objetivo principal é a elaboração e aplicação do jogo educativo *Anhangá* como recurso didático para o ensino de Ciências no 9º ano, visando promover uma Educação Ambiental Crítica articulada com a Pedagogia Histórico-Crítica e ancorada na perspectiva agroecológica.

3. Procedimentos metodológicos

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa. O procedimento consistiu no desenvolvimento e aplicação do recurso didático *Anhangá* em uma turma de 9º ano do ensino fundamental de uma escola pública de Bauru-SP, com a participação de 20 alunos, o professor responsável e pesquisadora como mediadora. A atividade foi sistematizada com o apoio de slides e cartas, utilizando dinâmicas de debate, argumentação e votação coletiva. Este recurso foi concebido para servir como uma ferramenta que pode auxiliar em momentos de prática social inicial, problematização,

instrumentalização e catarse. Ressalta-se que o jogo não substitui o momento de exposição e sistematização do conhecimento científico produzido, mas atua como um suporte complementar e mediador para sua apropriação.

4. Descrição do material

O jogo *Anhangá* tem como objetivo salvar a natureza coletivamente por meio da eliminação dos "vilões" ambientais e permanência dos elementos essenciais para a preservação ecológica. Os materiais consistem em **cartas de personagens** divididas entre elementos naturais (árvore, semente, sapo etc.) e "vilões" (agrotóxicos, poluição, plástico etc.) e **slides-guia** utilizados pela mediadora para direcionamento das fases.

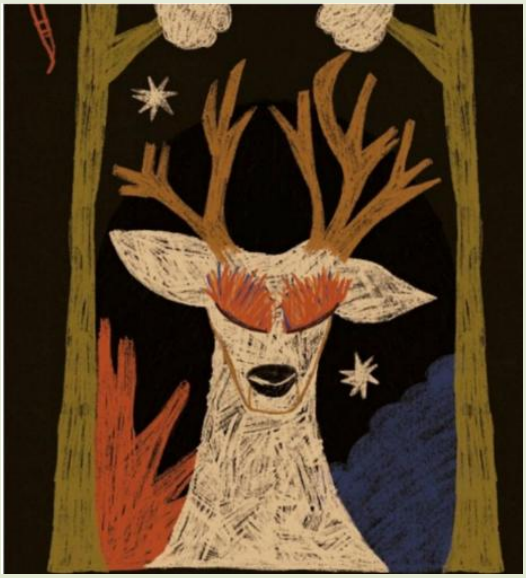
A dinâmica inicia-se com uma reflexão sobre "o que é natureza?". Posteriormente, cada pessoa recebe uma carta e possui 2 minutos para argumentar e convencer os demais a mantê-la no jogo. Após a defesa, o grupo realiza a votação; ao término da rodada, a personagem é eliminada se mais da metade dos jogadores votar por sua saída. A vitória é alcançada se todos os vilões forem eliminados e os elementos essenciais permanecerem no jogo.

Figura 1: Cartas do Jogo Anhangá



Fonte: Autores (2026)

Figura 2: Ilustração Anhangá



Fonte: Simas (2024)

5. Resultados

A aplicação do jogo gerou interações significativas e importantes mudanças conceituais nos estudantes, a exemplo da superação de visões negativas sobre os fungos. A dinâmica também destacou o papel influenciador do professor na sala de aula,

cuja mediação convenceu os alunos a alterarem as suas decisões e manter a carta “queimadas” na partida. Adicionalmente, a discussão em torno da carta “Ser Humano” permitiu transformar uma visão inicial de desesperança numa reflexão sobre a convivência harmônica com a Terra. Por fim, o colapso hipotético da natureza ocorrido durante o jogo serviu como ferramenta pedagógica para promover uma análise sistêmica de como a questão ambiental está intrinsecamente ligada às dimensões social, política e econômica da sociedade (Agudo; Teixeira, 2020).

6. Considerações finais

O jogo *Anhangá* demonstrou ser um recurso eficaz para a Educação Ambiental Crítica ao integrar ludicidade, conceitos científicos e princípios agroecológicos. Como ferramenta mediadora nos momentos de prática social, problematização e instrumentalização (Santos, 2025), o jogo não substitui a aula sistematizada, mas atua como suporte complementar para aproximar a ciência da realidade dos alunos. Sua aplicação possibilitou reflexões acerca da relação das questões ambientais com outras esferas da sociedade.

7. Principais referências

AGUDO, Marcela de Moraes; TEIXEIRA, Lucas André. A Pedagogia Histórico-Crítica como caminho possível para uma Educação Ambiental Crítica. **Debates em Educação**, *[S. l.]*, v. 12, n. 26, p. 283–301, 2020. DOI: 10.28998/2175-6600.2020v12n26p283-301. Disponível em: https://periodicos.ufal.br/debateseducacao/article/view/7295. Acesso em: dez. 2025.

LA TAILLE, Yves Joel Jean Marie Rodolphe; OLIVEIRA, Marta Kohl; PINTO, Heloysa Dantas de Souza. **Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo: Summus, 1992.

PACIFICO, Daniela Aparecida. Agroecologia e educação: algumas reflexões. **Cadernos de Agroecologia**, v. 2, n. 2, p. 1-12, 2007. Disponível em: https://revista.aba-agroecologia.org.br/cad/article/view/2844. Acesso em: 30 jul. 2024.

SANTOS, César Sátiro. **Ensino de Ciências: Abordagem histórico-crítica.** Campinas, SP: Armazém do Ipê (Autores Associados), 2005.

SAVIANI, Dermeval. Sobre a natureza e especificidade da educação. In: SAVIANI, Dermeval. **Pedagogia Histórico-Crítica:** primeiras aproximações. 11. ed. Campinas: Autores Associados, 2011.

SIMAS, Luiz Antonio. **Bestiário brasileiro**: Monstros, visagens e assombrações. 1. ed. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 192 p. 2024. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=CBEsEQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=twopage&q&f=false. Acesso em: 7 nov. 2024.