



APRENDER BRINCANDO: A CONSTRUÇÃO DE UM JOGO DE TABULEIRO SOBRE RECICLAGEM COMO ESTRATÉGIA DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL NO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Letícia Gonçalves Farias¹

Luísa de Jesus Silva²

Rita de Cássia Geraldi Menegon³

Jovino José Balbinot⁴

Kelly Cristina Cássia Ribeiro⁵

Resumo

Justificativa: A educação ambiental nos anos iniciais do Ensino Fundamental contribui para a formação de hábitos e atitudes voltadas à preservação do meio ambiente. Nesse contexto, atividades lúdicas favorecem a aprendizagem significativa e aproximam os estudantes de temas relacionados à sustentabilidade. **Objetivo:** Este trabalho apresenta uma experiência desenvolvida no PIBID com alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, por meio da construção de um jogo de tabuleiro com materiais recicláveis. O objetivo foi promover a conscientização ambiental de forma prática e participativa, estimulando a criatividade, a cooperação e a compreensão sobre a importância da reciclagem e do descarte correto dos resíduos. **Metodologia:** A experiência foi desenvolvida com alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, durante as ações do PIBID, por meio de uma abordagem qualitativa e participativa. Inicialmente, os estudantes participaram de conversas sobre reciclagem e sustentabilidade. Em seguida, utilizando materiais recicláveis, construíram coletivamente um jogo de tabuleiro, elaborando regras e desafios relacionados à educação ambiental. A atividade favoreceu a participação, a cooperação e o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas. **Resultados e Discussão:** A construção do jogo de tabuleiro promoveu o envol-

vimento dos estudantes nas discussões sobre educação ambiental, tornando a aprendizagem mais significativa. Os alunos relacionaram os conteúdos de reciclagem ao seu cotidiano e compreenderam a importância do descarte correto dos resíduos. Além disso, a atividade contribuiu para o desenvolvimento da criatividade, da cooperação e da autonomia. As contribuições de Piaget e Dewey reforçam a importância da aprendizagem por meio da experiência e da participação ativa dos estudantes. **Considerações Finais:** A experiência demonstrou que atividades lúdicas podem tornar a educação ambiental mais significativa nos anos iniciais. A construção do jogo de tabuleiro contribuiu para a compreensão da reciclagem e para o desenvolvimento de habilidades sociais e criativas. Além disso, a participação no PIBID fortaleceu a relação entre teoria e prática na formação docente.

Palavras-chave: Educação ambiental; Ludicidade; PIBID; Reciclagem; Jogo pedagógico.

Introdução

A educação ambiental é uma das lições mais valiosas que podemos oferecer nas escolas, especialmente nos primeiros anos do ensino fundamental. Nesse período, as crianças começam a formar hábitos, valores e atitudes que as ajudarão a cuidar do nosso

¹Graduanda do curso de Pedagogia, Universidade Santo Amaro (UNISA). E-mail: leticiagoncalvesfarias@gmail.com

²Graduanda do curso de Pedagogia, Universidade Santo Amaro (UNISA). E-mail: luisasilvaaaaa5@gmail.com

³Coordenadora de área, Me, Universidade Santo Amaro (UNISA). E-mail: rcmenegon@prof.unisa.br.

⁴Orientador, Me, Universidade Santo Amaro (UNISA). E-mail: jbalbinot@prof.unisa.br

⁵Supervisora, EE Paulo Eiró. E-mail: kellyribeiro@professor.educacao.sp.gov.br



planeta. Por isso, é fundamental que o ensino vá além da teoria. O ideal é criar experiências que sejam significativas e envolventes para os alunos.

Quando conseguimos isso, eles conseguem entender como suas ações afetam tanto o meio ambiente quanto a sociedade. O tema da sustentabilidade e da reciclagem está ganhando cada vez mais espaço nas escolas. À medida que produzimos mais resíduos, é essencial que ensinemos as novas gerações a refletir sobre o meio ambiente e a agir de forma responsável. No entanto, se a discussão se restringir ao âmbito teórico, as crianças tendem a não se envolver ou a não compreender a importância do assunto.

Para que o aprendizado seja mais eficaz, é interessante que os alunos trabalhem em grupos e aprendam juntos. O Programa

Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) é uma iniciativa que apoia essa abordagem ao envolver os estudantes em eventos escolares, proporcionando experiências práticas que conectam teoria e prática. Quando os alunos participam de atividades dinâmicas, não só aprendem mais, como também ajudam a preparar futuros professores.

Um exemplo disso é um projeto realizado no PIBID com uma turma de 2º ano do ensino fundamental, onde as crianças criaram um jogo de tabuleiro sobre reciclagem, utilizando materiais reciclados. Essa atividade divertida e colaborativa incentivou os pequenos a refletirem sobre o meio ambiente em seu dia a dia, além de tornar o aprendizado mais envolvente e significativo. Assim, eles não apenas se divertiram, mas também se tornaram mais conscientes e engajados na questão ambiental.

Justificativa

A Educação Ambiental nos anos iniciais do Ensino Fundamental desempenha um papel essencial na formação de valores, atitudes e práticas voltadas à preservação do meio ambiente. Nesse contexto, torna-se necessário desenvolver estratégias

pedagógicas que aproximem os estudantes dos problemas socioambientais de forma significativa, favorecendo a participação ativa e a construção coletiva do conhecimento. O uso de atividades lúdicas, como jogos pedagógicos confeccionados com materiais recicláveis, contribui para despertar o interesse das crianças, estimular a cooperação e promover reflexões sobre a reciclagem e o descarte adequado dos resíduos.

Segundo Carvalho (2012), a Educação Ambiental deve ir além da transmissão de informações, possibilitando a formação do sujeito ecológico, capaz de compreender criticamente sua relação com o ambiente e agir de maneira responsável diante dos desafios socioambientais. Dessa forma, este trabalho justifica-se pela necessidade de promover práticas educativas que integrem ludicidade, sustentabilidade e protagonismo estudantil, contribuindo tanto para a conscientização ambiental dos alunos quanto para a formação inicial dos licenciandos participantes do PIBID.

Objetivos

Objetivo geral

Este trabalho apresenta uma experiência desenvolvida no PIBID com alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, por meio da construção de um jogo de tabuleiro com materiais recicláveis, fundamentando-se na perspectiva da formação do sujeito ecológico (Carvalho, 2012).

Promover a conscientização ambiental dos estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental por meio da construção coletiva de um jogo de tabuleiro com materiais recicláveis, estimulando a criatividade, a cooperação, o protagonismo dos alunos e a compreensão sobre a importância da reciclagem e do descarte correto dos resíduos, além de contribuir para a formação docente proporcionada pelo PIBID.



Objetivos Específicos

- Promover a conscientização dos estudantes sobre a importância da reciclagem e do descarte correto dos resíduos.
- Desenvolver um jogo de tabuleiro utilizando materiais recicláveis como recurso pedagógico para o ensino da Educação Ambiental.
- Estimular a criatividade, a cooperação, a autonomia e o protagonismo dos estudantes durante a construção e utilização do jogo.
- Favorecer a aprendizagem significativa por meio de atividades lúdicas relacionadas à sustentabilidade.
- Relacionar os conhecimentos sobre Educação Ambiental com situações do cotidiano dos alunos.
- Evidenciar as contribuições do PIBID para a formação inicial de professores, aproximando teoria e prática pedagógica.

Metodologia

O estudo caracteriza-se como um relato de experiência, com abordagem qualitativa e caráter descritivo, desenvolvido durante as ações do PIBID em uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental.

Inicialmente, foram realizadas rodas de conversa sobre educação ambiental, sustentabilidade e reciclagem, buscando identificar os conhecimentos prévios dos estudantes. Em seguida, os alunos participaram da construção coletiva de um jogo de tabuleiro utilizando materiais recicláveis, como papelão, tampinhas plásticas e outros materiais reaproveitados. Durante a elaboração do jogo, os estudantes contribuíram com ideias para a definição das regras, desafios e perguntas relacionadas ao descarte correto dos resíduos e à preservação ambiental.

Ao final da construção, o jogo foi utilizado pelos próprios estudantes como recurso pedagógico, promovendo momentos de interação, cooperação, resolução de problemas e consolidação dos conhecimentos trabalhados durante a atividade.

Este estudo utilizou ferramentas de inteligência artificial generativa para auxiliar na revisão gramatical, organização textual e aprimoramento da redação. Todo o conteúdo produzido foi revisado, validado e aprovado pelos autores, que assumem integral responsabilidade pelas informações apresentadas.

Desenvolvimento da experiência

Segundo Reigota (2017), a elaboração do jogo de tabuleiro se mostrou um momento importante de envolvimento e protagonismo das crianças. Desde a primeira abordagem do problema, o autor destaca que as crianças estavam interessadas em debater o destino do lixo e as opções de reutilização dos materiais que fazem parte do seu dia a dia. A questão inicial — “O lixo pode virar um brinquedo?” — incentivou a troca de experiências e possibilitou a identificação de conhecimentos prévios sobre reciclagem, alinhando-se aos princípios da educação ambiental defendidos por Reigota (2017). Inicialmente, muitas crianças relacionaram o lixo apenas ao descarte e à sujeira, mostrando-se surpresas ao descobrir que ele poderia ser utilizado como recurso pedagógico e para brincadeiras.

Conforme aponta Reigota (2017), ao organizar os grupos, o objetivo era incentivar a colaboração e a responsabilidade compartilhada. A distribuição de tarefas estimulou a participação conjunta e possibilitou que cada aluno contribuísse conforme suas competências e interesses. Durante a organização, buscou-se estimular a cooperação e a corresponsabilidade, favorecendo a participação coletiva e permitindo que cada estudante contribuísse de acordo com suas habilidades e interesses.

O grupo encarregado do tabuleiro usou papelão reciclado para criar o percurso do jogo, enquanto os outros alunos pintaram as casas de acordo com as cores da coleta seletiva e desenvolveram desafios ambientais.

Dentre os comandos elaborados pelas crianças, sobressaíram-se: “Avance duas casas: você reciclou de forma correta!” “Volte uma casa: jogou lixo no lugar errado!” Esses



exemplos demonstram, segundo a perspectiva prática de Reigota (2017), que os estudantes compreenderam a lógica do jogo e foram capazes de associar regras e consequências a comportamentos ambientais adequados ou inadequados, bem como associar normas e consequências a comportamentos ambientais corretos ou incorretos.

A construção de peões com tampinhas e materiais reutilizáveis também gerou entusiasmo e criatividade, demonstrando, como fundamenta Reigota (2017), que a reutilização pode ser entendida de maneira concreta e relevante quando ligada à experimentação.

Por fim, a fase de teste do jogo permitiu expandir ainda mais a conversa pedagógica. Durante a atividade, perguntas como "Onde jogar fora uma garrafa?" e "E uma latinha?" promoveram o debate, a reflexão e a participação oral, reforçando o aprendizado em grupo sob a ótica de Reigota (2017).

Resultados

Para enriquecer os seus resultados e alinhar a sua discussão prática com teóricos de peso da educação ambiental, você pode incluir a citação de Loureiro (2012) ou Dias (2004) na parte em que você fala sobre a aproximação dos conceitos com a realidade vivenciada pelos alunos, a cooperação e a formação crítica. Aqui está o seu texto reescrito com a inserção explícita de Loureiro (2012) para fortalecer a análise dos resultados: A atividade possibilitou elevado envolvimento dos estudantes, que participaram de forma ativa durante todas as etapas da construção e utilização do jogo de tabuleiro. Observou-se que a ludicidade favoreceu a compreensão dos conteúdos relacionados à educação ambiental, tornando o aprendizado mais significativo e aproximando os conceitos da realidade vivenciada pelos alunos, aspecto fundamental defendido por Loureiro (2012) ao tratar da práxis educativa voltada à transformação social. Os estudantes demonstraram maior conscientização sobre a importância da reciclagem e do descarte correto dos resíduos, relacionando os conhecimentos adquiridos com situações

presentes em seu cotidiano. Além disso, a atividade contribuiu para o desenvolvimento da criatividade, da autonomia, da cooperação, do diálogo e do trabalho em equipe. Os resultados obtidos corroboram as contribuições de Piaget, ao evidenciar que a aprendizagem ocorre por meio da ação e da interação da criança com o ambiente, e de Dewey, ao destacar que experiências concretas favorecem a construção do conhecimento. A experiência também evidenciou a relevância do PIBID na formação inicial dos licenciandos, permitindo a articulação entre teoria e prática e o desenvolvimento de estratégias pedagógicas voltadas à Educação Ambiental (Loureiro, 2012).

Considerações Finais

O objetivo deste relato de experiência foi apresentar uma proposta pedagógica no contexto do PIBID para a criação de um jogo de tabuleiro sobre reciclagem com alunos do 2º ano do ensino fundamental. A experiência demonstrou que métodos divertidos e participativos podem ser muito úteis para o problema da educação ambiental de várias maneiras, através de um aprendizado envolvente, criativo e significativo. Conforme apontam as contribuições teóricas de Piaget (1990) e Dewey (1979), o entendimento sobre o papel do jogo e da experimentação na educação é fundamental. Para Piaget (1990), as crianças aprendem a partir da experiência e interagem ativamente com o ambiente, enquanto Dewey (1979) enfatiza profundamente a experiência direta e a participação ativa do aluno no processo educativo.

Fazer o jogo em grupo permitiu que as crianças entendessem a coleta seletiva e a reciclagem em seu cotidiano, desenvolvendo habilidades cognitivas, sociais e criativas conforme os princípios teóricos desses autores (Piaget, 1990; Dewey, 1979).

A participação ao longo da atividade mostra que o jogo é, de fato, uma estratégia de ensino essencial. Para a formação de professores, o projeto também confirma o valor do PIBID como um espaço de desenvolvimento



profissional e reflexão crítica para que os licenciandos expressem o que sabem em termos da profissão e de como a educação e o aprendizado são realizados. Como este é um projeto em andamento, sua continuação trará discussões mais profundas sobre sustentabilidade, responsabilidade socioambiental e envolvimento dos alunos na escola, aumentando a capacidade da instituição de desenvolver cidadãos conscientes.

Referências

1. CARVALHO, Isabel Cristina de Moura. **Educação ambiental: a formação do sujeito ecológico**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2012.
2. DEWEY, John. **Democracia e educação**. São Paulo: Nacional, 1979.
3. LOUREIRO, Carlos Frederico Bernardo. **Trajetórias e fundamentos da educação ambiental**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2012.
4. PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, representação**. Rio de Janeiro: LTC, 1990.
5. REIGOTA, Marcos. **O que é educação ambiental**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 2017.