



CIRCUITO DE CONSCIENTIZAÇÃO SUSTENTÁVEL: A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL NO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Johnnata Haian Lopes da Silva¹
Rita de Cássia Geraldi Menegon²
Jovino José Balbinot³

Resumo

Justificativa: A motivação para a realização deste projeto partiu da ideia de que a temática ambiental não deve ser tratada de forma meramente abstrata, teórica ou fragmentada, mas sim vivenciada de maneira concreta, significativa e contextualizada desde a infância, período em que os indivíduos começam a construir seus valores, atitudes, posturas sociais e hábitos cotidianos perante a preservação dos recursos naturais. **Objetivo:** Relatar e analisar a experiência pedagógica desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), por meio do projeto "Circuito de Conscientização Sustentável", investigando as contribuições de atividades lúdicas e metodologias ativas para a construção da consciência socioambiental. **Metodologia:** A proposta estruturou-se na concepção e execução do projeto intitulado "Circuito de Conscientização Sustentável", uma intervenção didática com momentos de reflexão dialogada sobre práticas sustentáveis e uma atividade lúdica de grande impacto visual e cinestésico: um jogo da velha gigante organizado sobre desafios práticos de separação correta, descarte adequado e valorização dos resíduos sólidos recicláveis. O percurso metodológico fundamentou-se fortemente nas contribuições teóricas clássicas da psicologia do desenvolvimento e da filosofia educacional, destacando-se o pensamento construtivista de Jean Piaget e a perspectiva da pedagogia ativa e experiencial de John Dewey. Ambos os teóricos concordam ao defender que a aprendizagem genuína e dura-

doura ocorre por meio da ação, da experimentação ativa, da manipulação de objetos e da interação dialógica e cooperativa entre os sujeitos e o meio ambiente que os cerca, rompendo com o modelo tradicional de ensino bancário e passivo. Durante a execução das atividades práticas, os estudantes foram incentivados a pensar criticamente, argumentar coletivamente, negociar regras, resolver problemas em equipe e assumir a corresponsabilidade pelo destino dos materiais apresentados, transformando-se em agentes ativos de sua própria construção conceitual. A análise qualitativa e descritiva dos dados obtidos por meio da observação participante e dos registros diários evidenciou um envolvimento alegre e profundo dos alunos, além de um fortalecimento notável da união do grupo, do respeito mútuo, da cooperação e da empatia coletiva. Também foi possível notar que o repertório das crianças cresceu bastante, trazendo uma clareza muito maior sobre ideias complexas, como a sustentabilidade, preservação ecológica, consumo consciente, reciclagem de materiais e redução do desperdício no cotidiano escolar e familiar. Conclui-se que a aposta na ludicidade e nas metodologias ativas transforma a sala de aula em um espaço potente de descobertas. A estratégia mostrou-se altamente eficaz para gerar aprendizados reais, cultivar a empatia e despertar a consciência ambiental desde cedo, valorizando, ao mesmo tempo, a importância do PIBID na construção de uma docência mais crítica e inovadora.

Palavras-chave: Educação ambiental; Ludicidade; Sustentabilidade; PIBID; Aprendizagem.

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

²Coordenadora de área, Me, Universidade Santo Amaro (UNISA). E-mail: rcmenegon@prof.unisa.br

³Orientador, Me, Universidade Santo Amaro (UNISA). E-mail: jbalbinot@prof.unisa.br



Introdução

A educação ambiental ocupa um papel fundamental na formação de cidadãos conscientes e comprometidos com a preservação do meio ambiente. Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, as crianças começam a construir hábitos, valores e atitudes que influenciarão suas ações futuras, tornando esse período especialmente relevante para o desenvolvimento da consciência ecológica.

Nesse contexto, torna-se necessário superar práticas pedagógicas baseadas apenas na transmissão de conteúdos e promover experiências que permitam aos estudantes participar ativamente da construção do seu conhecimento. A utilização de atividades lúdicas favorece esse processo, uma vez que possibilita a aprendizagem por meio da experimentação, da interação social e da resolução de desafios.

Com base nessa perspectiva, foi desenvolvido o projeto "Circuito de Conscientização Sustentável", que teve como objetivo abordar temas relacionados ao consumo consciente, à reciclagem e à preservação ambiental por meio de atividades interativas e de um jogo da velha gigante adaptado para fins educativos. A proposta buscou transformar o aprendizado em uma experiência significativa, aproximando os conteúdos da realidade cotidiana dos alunos.

Objetivos

O objetivo geral deste trabalho foi relatar e analisar a aplicação do projeto "Circuito de Conscientização Sustentável" com uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental, analisando de que maneira a ludicidade e as metodologias ativas potencializam a compreensão de conceitos ambientais e o desenvolvimento socioemocional.

Como objetivos específicos, destacam-se:

- Promover o diálogo inicial sobre consumo consciente, preservação e reciclagem no cotidiano infantil.
- Aplicar o jogo da velha gigante adaptado como ferramenta de fixação e desafio pa-

ra a separação correta de resíduos.

- Avaliar a eficácia das abordagens teóricas de Piaget (1990) e Dewey (1979) na prática pedagógica vivenciada no âmbito do PIBID.

Fundamentação Teórica

Jean Piaget e a aprendizagem por meio da ludicidade

Segundo Piaget (1990), o conhecimento é construído pela criança a partir de sua interação com o meio. O autor compreende o jogo como uma importante ferramenta para o desenvolvimento cognitivo, pois permite que a criança organize informações, desenvolva o raciocínio lógico e participe ativamente do processo de aprendizagem.

Os jogos de regras, especialmente, favorecem a cooperação, a socialização e a tomada de decisões, possibilitando que os estudantes compreendam conceitos de forma concreta. Nesse sentido, conforme aponta Piaget (1990), o Circuito de Conscientização Sustentável permitiu que os alunos aplicassem conhecimentos sobre reciclagem e sustentabilidade em situações práticas, relacionando teoria e ação.

Ao participar das dinâmicas e dos desafios do jogo, os alunos deixaram de ser apenas receptores de informações e passaram a construir conhecimentos de maneira autônoma, característica fundamental da aprendizagem defendida por Piaget (1990).

John Dewey e o aprender fazendo

As contribuições de Dewey (1979) reforçam a importância da experiência como elemento central da aprendizagem. Para o autor, aprender significa agir, experimentar, refletir e reconstruir conhecimentos a partir das situações vividas. Dewey (1979) defende que o ambiente escolar deve proporcionar experiências significativas, nas quais os estudantes participem ativamente do processo educativo. Dessa forma, o conhecimento deixa de ser algo abstrato para tornar-se resultado da interação en-



tre sujeito e realidade.

A proposta do Circuito de Conscientização Sustentável aproxima-se dessa concepção ao envolver os alunos em atividades práticas relacionadas ao cuidado com o meio ambiente. Ao separar resíduos, identificar materiais recicláveis e participar de desafios coletivos, os estudantes aprenderam por meio da experiência, tornando o conteúdo mais significativo e próximo de sua realidade, conforme fundamenta Dewey (1979).

Metodologia

A atividade foi desenvolvida com uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental no campo do PIBID, caracterizando-se como um relato de experiência de natureza qualitativa, colaborativa e lúdica.

Inicialmente, foi realizada uma conversa sobre sustentabilidade, abordando temas como consumo consciente, preservação ambiental, economia de água e energia, reutilização de materiais e reciclagem. Durante a discussão, foram apresentados exemplos de atitudes sustentáveis presentes no cotidiano das crianças.

Após a conversa, foi feita a proposta para a construção do Circuito de Conscientização Sustentável, uma adaptação do jogo da velha gigante, e foi criada caixas de reciclagem. A turma foi dividida em equipes e cada grupo deveria cumprir desafios relacionados à separação correta dos resíduos recicláveis. Somente após acertar a classificação dos materiais os alunos conseguiam o direito de marcar uma posição no tabuleiro do jogo da velha.

Para estruturar a vivência, estabelecemos combinados que valorizavam a empatia, o respeito aos colegas, a união do grupo e o ato de ouvir com atenção. A proposta articulou conhecimentos das áreas de Ciências, Língua Portuguesa e competências socioemocionais previstas pela BNCC (Brasil, 2018), promovendo uma aprendizagem interdisciplinar.

Este estudo utilizou ferramentas de inteligência artificial generativa para auxiliar na revisão gramatical, organização textual e aprimoramento da redação.

Desenvolvimento da Experiência

O projeto despertou grande interesse dos alunos desde sua apresentação. Durante os diálogos iniciais, observou-se que as crianças já possuíam algum conhecimento sobre alguns cuidados com o meio ambiente, embora apresentassem dúvidas relacionadas à separação correta dos resíduos e à importância da reciclagem.

Ao longo das aulas, foram discutidas ações sustentáveis como economizar água, reduzir o desperdício de energia, reutilizar materiais, doar objetos em bom estado e consumir alimentos de forma consciente. Essas reflexões contribuíram para ampliar a compreensão dos alunos sobre a relação entre atitudes individuais e preservação ambiental.

Durante o jogo, os alunos demonstraram entusiasmo ao trabalhar em equipe e solucionar os desafios propostos. A necessidade de identificar corretamente os resíduos estimulou a observação, a argumentação e a tomada de decisões coletivas.

A dinâmica favoreceu a participação de todos os alunos e transformou o aprendizado em uma experiência prazerosa, divertida, colaborativa e significativa.

Resultados e Discussão

Os resultados observados mostram a contribuição das atividades lúdicas para a aprendizagem significativa e para a construção da consciência ambiental.

Sob a perspectiva de Piaget (1990), a experiência permitiu que os estudantes reorganizassem conhecimentos e desenvolvessem habilidades cognitivas por meio da interação com situações concretas. O jogo favoreceu o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a construção de novos significados relacionados à sustentabilidade.

Já sob o olhar de Dewey (1979), a atividade demonstrou a relevância da aprendizagem experiencial. Os alunos não apenas ouviram explicações sobre o meio ambiente, mas participaram ativamente de desafios que exigiam reflexão, tomada de decisões e aplicação



prática dos conhecimentos adquiridos.

Além dos conhecimentos ambientais, foram observados avanços em competências socioemocionais, como cooperação, respeito às regras, diálogo e trabalho em equipe. A participação ativa dos alunos indicou que a ludicidade potencializa o envolvimento e favorece a construção de aprendizagens duradouras.

Formação Docente e PIBID

A realização da atividade também contribuiu significativamente para a minha formação. O planejamento e a execução do projeto possibilitaram experiências concretas de atuação pedagógica, aproximando teoria e prática.

A experiência reforçou a importância de metodologias ativas e da intencionalidade pedagógica na elaboração de atividades significativas para os alunos. Além disso, evidenciou a necessidade de uma postura reflexiva e flexível por parte do professor, capaz de adaptar estratégias conforme as demandas apresentadas pela turma.

Nesse sentido, o PIBID consolidou-se como um espaço de formação que favorece o desenvolvimento da identidade docente e a construção de práticas pedagógicas inovadoras.

Considerações Finais

O projeto Circuito de Conscientização Sustentável demonstrou que a ludicidade pode constituir uma estratégia eficaz para o ensino da educação ambiental nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

As atividades desenvolvidas permitiram que os alunos compreendessem a importância da sustentabilidade, da reciclagem e do consumo consciente de forma prática e significativa, utilizando o jogo como recurso pedagógico, favorecendo a participação ativa, a cooperação e a construção coletiva do conhecimento.

As contribuições teóricas de Jean Piaget (1990) e John Dewey (1979) mostraram-se fundamentais para compreender os resultados observados, evidenciando que a aprendizagem ocorre de maneira mais efetiva quando o estu-

dante participa ativamente do processo educativo.

Por fim, a experiência reafirma a relevância do PIBID como espaço de formação docente e destaca o potencial das metodologias lúdicas para promover uma educação comprometida com a formação integral e a conscientização socioambiental das crianças.

Referências

1. BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2018.
2. DEWEY, John. **Democracia e Educação**. São Paulo: Nacional, 1979.
3. PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: LTC, 1990.