



II Congresso de Educação e Práticas Escolares

ECOLOGICAMENTE: PASSATEMPOS – EDUCAÇÃO AMBIENTAL

DOI: 10.56579/eduinterpe.v2i1.3595

Matheus Campos Rangel¹; Bárbara Sampaio Lage Moreira²

¹ Graduado em Letras pelo Centro Universitário de Araxá (UNIARAXÁ). Graduado em Ciências Biológicas pela Faculdade Única de Ipatinga. Especialista em Educação Bilíngue e Plurilingue pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. E-mail: matheus.cr001@gmail.com

² Mestra em Ensino de Biologia pela Universidade Federal de Minas Gerais (2023). Pós-graduada em Neurociências e Educação pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (2022).

Especialista no Ensino de Ciências e Biologia pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (2018). Possui graduação em bacharel (2012) e licenciatura (2013) em Ciências Biológicas pelo Centro Universitário do Leste de Minas Gerais. E-mail: cienciasbiologicas@unicaead.com.br

RESUMO: As mudanças climáticas constituem um dos maiores desafios socioambientais da contemporaneidade, impactando ecossistemas, sociedades e modos de vida em escala global. Diante de sua urgência e relevância, torna-se essencial que a escola assuma um papel ativo na promoção da educação ambiental, contribuindo para a formação de cidadãos críticos, conscientes e engajados com a sustentabilidade do planeta. Nesse contexto, a criação de uma coletânea de passatempos educativos surge como uma proposta inovadora e acessível. Através de atividades lúdicas como palavras-cruzadas, caça-palavras e enigmas, busca-se aproximar os conteúdos das Ciências da Natureza do universo infantojuvenil. Assim, a coletânea se apresenta como um recurso didático versátil, que alia o prazer do jogo ao rigor científico, promovendo reflexões e atitudes em favor do meio ambiente.

Palavras-chave: Educação ambiental; Passatempos; Mudanças climáticas

INTRODUÇÃO

Atualmente, os recursos geralmente utilizados em aulas de Ciências e Biologia são quadro, giz e o uso do livro didático, fazendo com que a aula acabe virando uma rotina considerada “cansativa”, não despertando a atenção dos estudantes para os conteúdos abordados (Nicola; Paniz, 2016), o presente resumo busca expor como o trabalho com passatempos pode ser um recurso alternativo e lúdico para a abordagem de temas relacionados a educação ambiental em sala de aula. Por meio das atividades como cruzadinhas e caça-palavras, a consciência relacionada a temas ambientais ganham ludicidade e favorecem o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos, Vygotsky (1998) destaca a importância da brincadeira como uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento cognitivo das crianças, dando ênfase de que jogos e brincadeiras são apenas atividades recreativas, mas também representa um contexto em que as crianças constroem significados, desenvolvem habilidades sociais e intelectuais, além da internalização do conhecimento.

Como base para a produção do recurso, leva-se em consideração as habilidades presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), sendo elas:



II Congresso de Educação e Práticas Escolares

(EF07CI08) Avaliar como os impactos provocados por catástrofes naturais ou mudanças nos componentes físicos, biológicos ou sociais de um ecossistema afetam suas populações, podendo ameaçar ou provocar a extinção de espécies, alteração de hábitos, migração etc. **(EF07CI13)** Descrever o mecanismo natural do efeito estufa, seu papel fundamental para o desenvolvimento da vida na Terra, discutir as ações humanas responsáveis pelo seu aumento artificial (queima dos combustíveis fósseis, desmatamento, queimadas etc.) e selecionar e implementar propostas para a reversão ou controle desse quadro. **(EF07CI14)** Justificar a importância da camada de ozônio para a vida na Terra, identificando os fatores que aumentam ou diminuem sua presença na atmosfera, e discutir propostas individuais e coletivas para sua preservação. **(EF08CI01)** Identificar e classificar diferentes fontes (renováveis e não renováveis) e tipos de energia utilizados em residências, comunidades ou cidades. **(EF08CI16)** Discutir iniciativas que contribuam para restabelecer o equilíbrio ambiental a partir da identificação de alterações climáticas regionais e globais provocadas pela intervenção humana (Brasil, 2017, p. 345, 346).

As habilidades escolhidas para embasamento na produção das atividades pertencem aos 7º e 8º ano, mas não impede seu uso em outros anos escolares. Além disso, as habilidades vão de encontro com a competência específica 1 de Ciências da Natureza e suas Tecnologias no Ensino Médio, presente na BNCC do Ensino Médio, a competência nos apresenta:

Analisar fenômenos naturais e processos tecnológicos, com base nas relações entre matéria e energia, para propor ações individuais e coletivas que aperfeiçoem processos produtivos, minimizem impactos socioambientais e melhorem as condições de vida em âmbito local, regional e/ou global (Brasil, 2018, p. 540).

Dessa maneira é possível instigar estudos referentes à poluição, desmatamento, camada de ozônio e efeito estufa, entre outros (Brasil, 2018).

METODOLOGIA

Este trabalho se caracteriza como um projeto de ensino e pesquisa inserido na área de Ciências da Natureza. É fruto de uma pesquisa bibliográfica para fundamentação teórica, onde serão realizados estudos sobre mudanças climáticas, suas causas e consequências. Também será feita a análise de documentos curriculares, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), com o objetivo de alinhar as atividades com as competências e habilidades. Sendo realizada também uma investigação sobre o uso da ludicidade como estratégia pedagógica, bem como a identificação de recursos alternativos no ensino de Ciências.

Com base nas referências coletadas, serão desenvolvidos passatempos educativos, garantindo a validade científica do conteúdo e o uso de uma linguagem acessível e envolvente.



II Congresso de Educação e Práticas Escolares

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A educação ambiental é uma grande aliada para a mudança de pensamentos frente a mudanças climáticas, tornando-se essencial que a escola assuma um papel ativo para essa mudança de pensamento (Santos; Azevedo; Francisco; Costa, 2020).

Muitos jovens apresentam uma resistência a escola e ao ensino, pois, a escola ao abordar determinados temas não é prazerosa ou lúdica (Santos; Azevedo; Francisco; Costa, 2020).

Porém, na educação, a ludicidade não deve ser restrita apenas a jogos e brincadeiras aleatórias utilizadas sem objetivo, devem ser planejadas, com objetivos claros e metas a serem alcançadas, de forma que a execução proporcione momentos de prazer, interação e envolvimento dos indivíduos e a otimização do processo de ensino e aprendizagem (Pais; Silva; Souza; Ferreira; Machado, 2019).

Sendo assim, como uma forma de apresentar resultados em relação ao uso de passatempos, entende-se que o lúdico é uma estratégia cada vez mais utilizada para impulsionar mudanças na área da educação ambiental (Secco; Ferreira; Martins; Fadel, 2017). Então, como estratégia pedagógica de ensino, pode-se utilizar jogos, brincadeiras e passatempos para estimular e auxiliar o aprendizado dos alunos de diferentes níveis da educação, uma vez que passatempos no ambiente escolar pode proporcionar o aprendizado de conceitos ambientais, e seu uso como recurso pedagógico, objetivando a ampliação de conhecimentos dos alunos por meio de atividades prazerosas, com isso a utilização de passatempos permite abordar temas complexos de forma acessível (Vieira; Nascimento; Leôncio; Medeiros; Silva, 2020).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Elenca-se que a utilização de passatempos para se tratar da educação ambiental mostra-se um recurso didático versátil e que pode ser capaz de promover a reflexão crítica sobre o meio ambiente, desde que tenha um planejamento para seu uso.

Cada atividade a ser construída e proposta demonstra ser um ponto de partida para a construção de significados. Ao decifrar um criptograma ou completar um caça-palavras, por exemplo, o aluno deixa de ser um receptor passivo da informação para se tornar um agente ativo na resolução de problemas.



II Congresso de Educação e Práticas Escolares

Além disso, o trabalho responde de forma direta as competências e habilidades da BNCC. A integração de temas como desastres naturais e mudanças climáticas em formatos lúdicos provou ser uma via eficaz para os alunos analisem e reflitam sobre ações que minimizem impactos socioambientais.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018.

NICOLA, Jéssica Anese; PANIZ, Catiane Mazocco. A importância da utilização de diferentes recursos didáticos no ensino de biologia. **Infor: Inovação e Formação – Revista do NEaD-Unesp**, São Paulo, v. 2, n. 1, p. 355–381, 2016. Disponível em: <https://ojs.ead.unesp.br/index.php/nead/article/view/infor2120167>. Acesso em: 5 nov. 2023.

PAIS, Heloisa Mirian Vieira *et al.* A contribuição da ludicidade no ensino de ciências para o ensino fundamental. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 5, n. 2, p. 1024–1035, 2019. DOI: <https://doi.org/10.34117/bjdv5n2-1130>. Acesso em: 1 fev. 2026.

SANTOS, Alex Braz Iacone *et al.* Revista passatempo como instrumento educativo frente aos crimes ambientais. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 6, n. 11, p. 89675–89681, 2020. DOI: <https://doi.org/10.34117/bjd.v6i11.20108>. Acesso em: 1 fev. 2026.

SECCO, Andressa *et al.* Cartilha de passatempos como veículo de educação em saúde bucal. **Revista Conexão UEPG**, Ponta Grossa, v. 13, n. 1, p. 196–203, 2017. DOI: <https://doi.org/10.5212/Rev.Conexao.v.13.i1.0016>. Acesso em: 2 fev. 2026.

VIEIRA, Gilberto Ramos *et al.* Os jogos e brincadeiras no contexto da educação infantil em Surubim-PE. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 6, n. 5, p. 29593–29602, 2020. DOI: <https://doi.org/10.34117/bjdv6n5-341>. Acesso em: 3 fev. 2026.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.