

## TERRA NOVA: O LEGADO DA COEXISTÊNCIA

Ana Clara Fernandes Vieira<sup>1</sup>, Geovana Fernandes Paes<sup>1</sup>, Giovanna Maria Teixeira de Paula<sup>1</sup>, Guilherme Henrique Pelegrini<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Universidade Federal de Itajubá.

### 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta um jogo de tabuleiro desenvolvido no âmbito da disciplina Instrumentação para o Ensino de Ciências (BL1032), do curso de Ciências Biológicas Licenciatura, da Universidade Federal de Itajubá (UNIFEI), durante o primeiro semestre de 2025. O material foi concebido como uma ferramenta didática inovadora, composta por um tabuleiro de 62 casas, cinco peões, três tipos de cartas (Desafio, Desafio Ambiental e Eventos Naturais), um dado de seis lados, ficha de pontuação para o(a) líder e manual com perguntas e respostas.

A proposta pedagógica busca promover reflexões acerca da relação entre seres humanos e natureza em contextos de exploração de recursos naturais. Seu público-alvo principal são estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental II, embora possa ser aplicado de forma adaptativa em outras classes, dada sua transversalidade temática. Ao proporcionar uma experiência lúdica e problemática, o jogo estimula a análise crítica dos impactos ambientais decorrentes dos modelos sociais vigentes, incentivando o pensamento coletivo e reflexivo.

A utilização de jogos no ensino de Ciências e na Educação Ambiental constitui uma estratégia pedagógica capaz de transformar o aluno em protagonista do próprio aprendizado. Como afirmam Gonzaga et al. (2017), “é preciso que o aluno saia do papel de mero espectador e se torne um ator, agindo, interferindo e questionando, alcançando objetivos e chegando às suas próprias conclusões nas dinâmicas de atividades, como os jogos educacionais”. Nesse sentido, os jogos possibilitam a vivência ativa de conceitos científicos e ambientais, favorecendo a compreensão e a retenção do conhecimento. No campo da Educação Ambiental, essa abordagem ganha relevância adicional, pois, segundo Pazda (2009, apud Ribeiro & Pereira, 2010), a sensibilização do aluno para as questões ambientais deve ocorrer por meio de processos prazerosos, sendo os jogos mediadores que tornam as atividades mais criativas e motivadoras.

De forma complementar, Jacobi (2003, apud Ribeiro & Pereira, 2010) reforça que a Educação Ambiental desperta a responsabilidade pela preservação do espaço, articulando temas que contribuem para o desenvolvimento social e cultural das crianças. Além disso, os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 2000) destacam a importância da Educação Ambiental para estimular formas sustentáveis de interação entre sociedade e natureza, reconhecendo os jogos como recursos estratégicos para promover atitudes responsáveis e críticas. Dessa forma, a inserção de jogos no ensino de Ciências e Educação Ambiental consolida-se como prática que integra aprendizagem, engajamento e formação cidadã.

Além de facilitar o ensino de Ciências e Biologia, o recurso sugere sua integração interdisciplinar com áreas como Geografia, História e Ciências Exatas, alinhando-se aos princípios da Educação Ambiental que promovem a contextualização, a ação crítica e a formação integral dos sujeitos sociais (DIAS, 2003; LIMA, 2009).

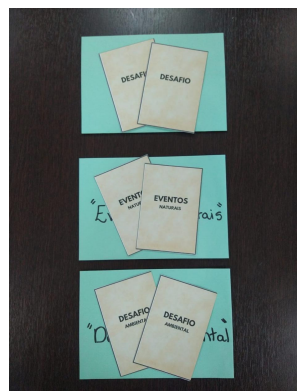
Nesse sentido, ao dinamizar o ensino de temas socioambientais, “Terra Nova” contribui para a construção de uma educação que articula valores éticos, respeito à biodiversidade e justiça ambiental.

## 2. PERCURSO METODOLÓGICO

A elaboração do jogo de tabuleiro Terra Nova envolveu o desenvolvimento completo do material físico, incluindo tabuleiro, peões, cartas temáticas, dado, ferramentas de pontuação e manuais para mediação. O desenvolvimento foi estruturado em etapas planejadas com o objetivo de oferecer uma proposta didática voltada à Educação Ambiental Crítica. Inicialmente, definiram-se os objetivos pedagógicos, que buscavam estimular a reflexão sobre a relação entre sociedade e natureza, enfatizando o uso sustentável dos recursos naturais e o desenvolvimento de atitudes responsáveis frente aos impactos ambientais.



**Figura 01:** *tabuleiro*



**Figura 02:** *cartas dos desafios*

O tabuleiro foi desenvolvido digitalmente no Canva, impresso em papel A3 de 120 g, fixado sobre papelão paraná com fita dupla face para maior resistência e finalizado com acabamento em folha de EVA. As cartas também foram desenvolvidas digitalmente e foram impressas em papel sulfite A4 de 120 g para maior durabilidade e os peões confeccionados com colchetes tamanho 6 e EVA, garantindo praticidade no manuseio.

A validação do conteúdo do jogo envolveu a revisão das perguntas, alternativas e pontuações, garantindo coerência pedagógica e favorecendo a reflexão crítica sobre questões ambientais. Assim, integrando o planejamento dos objetivos, a construção e validação dos materiais e a organização da prática pedagógica. O jogo Terra Nova possibilita que os estudantes assumam um papel ativo no processo de aprendizagem, estimulando a tomada de decisões conscientes, a compreensão da relação entre sociedade e natureza e a formação de cidadãos críticos, conscientes e comprometidos com a sustentabilidade, em consonância com os princípios da Educação Ambiental Crítica.

O enfoque metodológico foi fundamentado em teorias sobre o uso de recursos didáticos lúdicos como mediadores efetivos no processo de ensino-aprendizagem. De acordo com Quirino (2011), esses recursos são capazes de compor ambientes educacionais dinâmicos, despertando o interesse do aluno e facilitando a apreensão de

realidades complexas. No contexto da Educação Ambiental, jogos de tabuleiro têm se evidenciado como instrumentos eficazes para promover engajamento crítico, reflexão coletiva e compreensão dos dilemas socioambientais.

A proposta foi refletida também em termos de forma de aplicação: o docente em formação atua como mediador do jogo, conduzindo a experiência lúdica em sala de aula, problematizando as decisões dos jogadores e fomentando o pensamento crítico em torno do consumo de recursos naturais, da construção de sociedades sustentáveis e do equilíbrio ecológico.

## REFERÊNCIAS

Brasil. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

Dias, Genebaldo Freire. **Fundamentos de Educação Ambiental**. Brasília: *Universa*, 2000. 198 p.

Dias, Genebaldo Freire. **Educação Ambiental – princípios e práticas**. 9. ed., rev. e ampl. São Paulo: *Gaia*, 2004. 551 p.

Gonzaga, Glaucia Ribeiro; Miranda, Jean Carlos; Ferreira, Matheus Lopes; Costa, Rosa Cristina; Freitas, Caroline Coutinho Carneiro; Faria, Ana Carla de Oliveira. Jogos didáticos para o ensino de Ciências. **Revista Educação Pública**, v. 17, n. 7, p. 1-12, 2017.

Lima, Gustavo Ferreira da Costa. **Educação ambiental crítica: do socioambientalismo às sociedades sustentáveis**. Educação & Pesquisa, São Paulo, v. 35, n. 1, p. 145–163, jan./abr. 2009.

Ribeiro, Lidiane Costa; Pereira, Denílson Diniz. **A utilização de jogos didáticos na Educação Ambiental**. In: III Encontro Nacional de Ensino de Biologia e IV Encontro Regional de Ensino de Biologia. Fortaleza, CE, 2010.

Rossini, C. M., Cenci, D. R. Interdisciplinaridade e Educação Ambiental: um diálogo sustentável. Instituto Federal de Mato Grosso - Campus Confresa. **Revista Prática Docente**. v. 5, n. 3, p.1733-1746, set/dez 2020.

Quirino, V. L. **Recursos Didáticos: Fundamentos de Utilização**. 2011. 31f. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2011.