

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Metodologia Ativa e Educação Ambiental: Um Relato de Oficina Lúdica no Dia Mundial da Água

Flavia Coelho Rocha, Jonathan da Silva Saldanha, Bianca de Cássia Cardoso Beraldo, Arthur dos Santos Aguiar, João Vitor Almeida Pacheco, Maria Eduarda Monteiro de Souza, Erika Fraga Rodrigues, Samantha Grisol da Cruz Nobre

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.

202110707@unifoa.edu.br

[0009-0007-0086-1352; 0009-0003-1096-7426; 0000-0001-9465-1995; 0009-0008-2501-9636; 0009-0005-2861-6688; 0009-00083393-4519; 0000-0001-6874-6835; 0000-0003-3876-8552](#)

Resumo: Este relato de caso descreve uma oficina de jogos interativos realizada em celebração ao Dia Mundial da Água com o objetivo de ensinar conceitos de conservação ambiental de recursos hídricos e resíduos sólidos de forma lúdica e interativa. A oficina, que contou com a participação de aproximadamente 40 alunos e 3 professoras do ensino fundamental, e da Instituição UniFOA 2 professoras e 6 alunos, e teve duração de duas horas, utilizando de metodologias ativas para promover um aprendizado dinâmico e participativo. Os jogos educativos incluíram atividades como o Twister, Jogos de Tabuleiros e Quiz para falar sobre o uso da água entre outras dinâmicas, permitindo aos participantes compreender a importância da preservação ambiental e desenvolver habilidades para a gestão sustentável dos recursos naturais. Os resultados indicaram um aumento significativo no conhecimento dos alunos sobre os temas abordados e maior engajamento nas práticas de conservação ambiental no seu dia a dia.

Palavras-chave: Metodologia ativa, Jogos interativos, Educação ambiental, Aprendizado dinâmico.

INTRODUÇÃO

Segundo (Gimenes, 2020) a educação ambiental é essencial para educação infantil já que essas crianças estão em uma idade que as predispõe a internalizar o que é passado, levando como algo para a vida o que é ensinado; ou seja sendo a porta de entrada para a conscientização socioambiental na vida adulta. De acordo com (UN Water, 2024) água nutre a prosperidade atendendo às necessidades humanas básicas, apoiando a saúde e os meios de subsistência desenvolvimento económico, sustentando a segurança alimentar e energética, e defendendo integridade ambiental. Esse valor intrínseco e atribuído a água deve ser mantido e ensinado para que seu uso seja, cada vez mais, realizado com consciência e respeito.

Para que essa relevante mensagem seja passada é essencial que a metodologia de transmissão do conhecimento seja adequada a presente geração, segundo (Cunha, 2020) as Metodologias Ativas (MAs) representam um conjunto de abordagens educacionais que têm como objetivo tornar o aprendizado mais acessível aos alunos e/ou promover uma formação crítica e reflexiva sobre a realidade, ao colocar o estudante como protagonista no processo de construção do saber. Sob esse prisma a oficina de jogos relatada a seguir foi idealizada e realizada.

METODOLOGIA

O presente relato de experiência possui natureza descritiva e abordagem qualitativa, fundamentado nas vivências observadas durante a realização da Oficina de Jogos Educativos sobre Conservação da Água e Resíduos Sólidos, promovida em alusão ao Dia Mundial da Água. A atividade ocorreu em 21 de março de 2025, nas dependências do Centro Universitário de Volta Redonda (UniFOA), com a participação da Escola Municipal Walmir de Carvalho, localizada no município de Volta Redonda, RJ.

Participaram da oficina os discentes do nono período do curso de Engenharia Ambiental e estudantes da Engenharia ABI da UniFOA, além de alunos do ensino fundamental II (7º, 8º e 9º anos) da referida escola. As atividades propostas foram desenvolvidas com o intuito de fomentar a sensibilização ambiental por meio de práticas lúdicas, explorando conteúdos relacionados ao uso consciente da água, ao descarte adequado de resíduos sólidos e à valorização dos recursos naturais.

A abordagem metodológica adotada foi pautada em princípios participativos, dialógicos e interativos, fundamentando-se nas metodologias ativas de ensino-aprendizagem, as quais propõem a centralidade do estudante no processo educativo e valorizam sua autonomia na construção do conhecimento (CUNHA, 2019; MORAN, 2015). Com base na proposta freireana de uma educação libertadora e transformadora (FREIRE, 2019), a oficina visou promover um espaço de escuta ativa, reflexão crítica e protagonismo infantojuvenil, por meio do jogo como ferramenta mediadora do saber (LORENZI et al., 2022).

Os registros da oficina foram realizados por meio de observações diretas, fotografias, vídeos e anotações em diário de campo, elaborados pelos facilitadores da ação. A análise dos dados foi conduzida de forma reflexiva, orientada pelas contribuições teóricas sobre educação ambiental, metodologias inovadoras e fundamentos qualitativos, destacando a importância de práticas educativas que estimulem a consciência ecológica e o envolvimento ativo dos participantes (GIMENES, 2020; UN-WATER, 2024).

O trabalho não envolveu pesquisa com seres humanos nos moldes exigidos pelo Comitê de Ética, visto que se trata de uma atividade educativa sem coleta de dados sensíveis ou intervenções experimentais. Portanto, não se aplica número de CAAE ou parecer ético.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No dia 21 de março de 2025, os discentes do nono período do curso de Engenharia Ambiental juntamente com os alunos da Engenharia ABI, tiveram a oportunidade de ministrar uma oficina de jogos educativos para os alunos do Colégio (Walmir De Carvalho) em comemoração ao Dia Mundial da Água. A atividade contou com a participação de aproximadamente 40 estudantes, oriundos do 7º, 8º e 9º anos, promovendo um espaço de troca de conhecimentos e sensibilização ambiental (Tabela 1).

A oficina teve início com uma breve apresentação dos ministrantes, seguida de uma conversa informal e introdutória com os alunos sobre a importância da conservação da

água, seu manejo adequado e os impactos do mau uso dos recursos hídricos (Figura 1). Nesse momento, buscou-se valorizar a escuta dos participantes, incentivando-os a compartilharem suas próprias percepções e experiências sobre o tema no seu dia a dia, o que gerou um ambiente de diálogo e aproximação (Figura 2).

Os alunos foram encaminhados para o local da oficina e separados em grupos aproximados de 8 alunos para que pudessem se dividir entre as atividades propostas. Dentre as atividades sugeridas havia um Quiz com perguntas relacionadas ao uso dos recursos hídricos, uma adaptação do jogo Twister chamada Desafio hídrico jogo da sustentabilidade combinando perguntas com a roleta de cores tradicional do jogo Twister, um jogo de argola ao alvo com perguntas relacionadas aos pequenos hábitos do dia a dia que preservam os recursos naturais abordando resíduos sólidos e um jogo de tabuleiro com perguntas também relacionadas aos resíduos sólidos, seus tratamentos e descarte correto (Figura 3).

Logo após a separação dos grupos, foram explicadas as regras pelos monitores e iniciadas as atividades práticas com o uso de jogos pedagógicos adaptados para as questões relacionadas ao consumo consciente e à preservação dos recursos hídricos (Quadro 1). Dentre todas as dinâmicas propostas e realizadas, destacou-se o jogo do Twister Ambiental, ou seja, Desafio hídrico jogo da sustentabilidade; onde os comandos das cores foram combinados com perguntas e curiosidades sobre os usos da água. Os alunos precisavam responder corretamente para avançar no jogo, o que incentivou o raciocínio rápido, competitividade saudável e o aprendizado colaborativo.

SIMPÓSIO DAS EXATAS

UniFOA

Imagem 1 – Fórum Água em Foco em comemoração ao dia Mundial da água: Oficina de Educação Ambiental.



Fonte: Relato de Experiência dos Autores, 2025

Imagem 2 – Debate inicial sobre educação ambiental e Apresentação do vídeo e interação didática sobre o dia mundial da água.



Fonte: Relato de Experiência dos Autores, 2025

Imagem 3 – Twister – Desafio da sustentabilidade, Quiz interativo e jogos de tabuleiros e argolas.



Fonte: Relato de Experiência dos Autores, 2025

Quadro 1 – Dinâmicas Aplicadas na Oficina do Dia Mundial da Água

Dinâmica	Descrição
Diálogo Inicial	Roda de conversa com os alunos sobre práticas ambientais no cotidiano.
Quiz Interativo	Perguntas sobre o uso sustentável da água com interação em grupo.
Twister Ambiental	Adaptação do jogo Twister com perguntas sobre recursos hídricos.
Argola ao Alvo	Arremesso de argolas combinado a questões sobre resíduos sólidos.
Jogo de Tabuleiro Sustentável	Atividade com perguntas sobre tratamento e descarte correto dos resíduos.
Encerramento e Reflexão	Discussão final sobre aprendizados e propostas de atitudes sustentáveis.

Fonte: Relato de Experiência dos Autores, 2025

Tabela 3 – Perfil dos Participantes da Oficina

Ano Escolar	Número de Participantes	Faixa Etária Média	Turno da Atividade
7º Ano	14	12 a 13 anos	Manhã
8º Ano	13	13 a 14 anos	Manhã
9º Ano	13	14 a 15 anos	Manhã

Fonte: Observações diretas dos autores, 2025

CONCLUSÕES

A oficina de jogos educativos realizada em comemoração ao Dia Mundial da Água evidenciou o potencial das metodologias ativas e das abordagens lúdicas no processo de ensino-aprendizagem voltado à educação ambiental. A interação dos alunos com as atividades propostas demonstrou que o uso de jogos como ferramenta pedagógica favorece a participação, o raciocínio crítico e o engajamento com temas relacionados à conservação dos recursos hídricos e ao manejo adequado dos resíduos sólidos.

As dinâmicas aplicadas permitiram que os estudantes construíssem saberes de forma colaborativa e contextualizada, reforçando a importância de práticas educativas que dialoguem com a realidade e os interesses dos alunos. Os registros observacionais e os retornos espontâneos dos participantes indicaram que a experiência contribuiu significativamente para ampliar a conscientização ambiental e fomentar atitudes mais sustentáveis no cotidiano dos estudantes.

Portanto, conclui-se que a inserção de oficinas educativas baseadas em jogos e metodologias participativas deve ser incentivada como parte de uma estratégia eficaz de sensibilização ambiental no ambiente escolar, contribuindo para a formação de cidadãos mais críticos, conscientes e comprometidos com o cuidado com o meio ambiente.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao Centro Universitário de Volta Redonda (UniFOA) e à Escola Municipal Walmir de Carvalho pela parceria e apoio à realização da oficina.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Acesso em: 03 abr. 2025.

CUNHA, S. R. Metodologias ativas para uma educação inovadora. São Paulo: Penso, 2019. Acesso em: 04 abr. 2025.

FREIRE, P. Pedagogia do oprimido. 65. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.

GIMENES, M. C. Educação ambiental na infância: estratégias e reflexões. Curitiba: Appris, 2020. Acesso em: 05 abr. 2025.

LORENZI, J. P. *et al.* Jogos didáticos como ferramenta de ensino: uma proposta para



SIMPÓSIO DAS EXATAS



o ensino de ciências. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, v. 1, n. 1, p. 40–54, 2022.

Acesso em: 06 abr. 2025.

MORAN, J. M. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá.

Campinas: Papirus, 2015. Acesso em: 02 abr. 2025.

UN-WATER. Dia Mundial da Água 2024: água para a prosperidade e paz. 2024.

Disponível em: <https://www.unwater.org>. Acesso em: 06 abr. 2025.