

SAÚDE PLANETÁRIA E EDUCAÇÃO AMBIENTAL: ATIVIDADES LÚDICAS NOS ANOS INICIAIS PARA SUSTENTABILIDADE

PLANETARY HEALTH AND ENVIRONMENTAL EDUCATION: PLAY-BASED ACTIVITIES FOR SUSTAINABILITY IN THE EARLY YEARS

SALUD PLANETARIA Y EDUCACIÓN AMBIENTAL: ACTIVIDADES BASADAS EN EL JUEGO PARA LA SOSTENIBILIDAD EN LA PRIMERA INFANCIA

Elayne Irlene dos Santos Silva Nunes¹

Alyne Freire de Melo²

RESUMO: Esse artigo buscou identificar as principais atividades lúdicas e/ou metodologias utilizadas nos anos iniciais do Ensino Fundamental para o ensino sobre Saúde Planetária, Educação Ambiental e Sustentabilidade. Para isso, realizou-se o levantamento bibliográfico nas bases de dados *Scielo* e *Google Acadêmico*, a partir de palavras-chave. Como método de pesquisa foi utilizada a Revisão Integrativa da Literatura. E a partir da análise dos dados, foram selecionados 19 estudos e listadas 16 atividades lúdicas, as quais foram: aula de campo, aprendizagem baseada em projetos, brincadeiras cantadas, cinema, *gamificação*, histórias em quadrinhos, horta escolar, jogo digital, jogos didáticos, músicas, oficina de brinquedos e objetos de decoração, oficina de desenho e pintura, oficina pedagógica, projetos de arborização, registros fotográficos e vídeos. Os resultados permitiram compreender ainda como as metodologias são utilizadas e identificar exemplos do uso em aulas sobre as temáticas ambientais, nas quais foram utilizadas de forma dinâmica e objetiva. Conclui-se que a diversidade de metodologias que podem ser empregadas representa um diferencial no ensino, pois possibilita a realização de aulas atrativas e prazerosas. Portanto, o uso dessas metodologias é de grande relevância, uma vez que associadas aos conteúdos podem garantir a eficiência no ensino-aprendizagem de temáticas importantes como as questões ambientais.

1

Palavras-chave: Saúde ambiental. Metodologias lúdicas. Educação básica.

ABSTRACT: This article aimed to identify the main playful activities and/or methodologies used in the early years of elementary education to teach Planetary Health, Environmental Education and Sustainability. To this end, a bibliographic survey was conducted using the *Scielo* and *Google Scholar* databases based on specific keywords. An integrative literature review was employed as the research method. Data analysis led to the selection of 19 studies and the listing of 16 playful activities: field trips, project-based learning, singing games, cinema, *gamification*, comic books, school gardens, digital games, educational games, music, toy and decoration workshops, drawing and painting workshops, pedagogical workshops, tree-planting projects, photographic records, and videos. The results provided insight into how these methodologies are applied and identified examples of their use in classes addressing environmental themes, demonstrating dynamic and objective implementation. It is concluded that the diversity of available methodologies offers a distinct advantage in teaching, as it enables the creation of engaging and enjoyable lessons. Therefore, the use of these methodologies is highly significant; when combined with the curriculum content, they can ensure effective teaching and learning regarding important topics such as environmental issues.

Keywords: Environmental health. Play-based methodologies. Basic education.

¹Mestra em Biodiversidade, Ambiente e Saúde pela Universidade Estadual do Maranhão. Especialista em Sustentabilidade pela UEMANET. Discente do curso de Licenciatura em Pedagogia em Educação Profissional e Tecnológica - Instituto Federal do Maranhão, IFMA - Campus Caxias.

²Doutora em Desenvolvimento e Meio Ambiente pela Universidade Federal do Piauí. Docente do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Estadual do Maranhão.

RESUMEN: Este artículo tuvo como objetivo identificar las principales actividades lúdicas y/o metodologías utilizadas en los primeros años de la escuela primaria para la enseñanza sobre Salud Planetaria, Educación Ambiental y Sostenibilidad. Para ello, se realizó una búsqueda bibliográfica en las bases de datos *SciELO* y *Google Scholar*, utilizando palabras clave. Se empleó la Revisión Integrativa de la Literatura como método de investigación. Del análisis de datos, se seleccionaron 19 estudios y se enumeraron 16 actividades lúdicas: excursiones, aprendizaje basado en proyectos, juegos de canto, cine, gamificación, cómics, huertos escolares, juegos digitales, juegos educativos, música, talleres de juguetes y objetos decorativos, talleres de dibujo y pintura, talleres pedagógicos, proyectos de plantación de árboles, registros fotográficos y videos. Los resultados también permitieron comprender cómo se utilizan las metodologías e identificar ejemplos de su uso en clases sobre temas ambientales, en las que se emplearon de manera dinámica y objetiva. En conclusión, la diversidad de metodologías que se pueden emplear representa un factor diferenciador en la enseñanza, ya que permite crear clases atractivas y amenas. Por lo tanto, el uso de estas metodologías es de gran relevancia, ya que, cuando se asocian con el contenido, pueden garantizar la eficacia en la enseñanza y el aprendizaje de temas importantes como las cuestiones medioambientales.

Palabras clave: Salud ambiental. Metodologías lúdicas. Educación básica.

1 INTRODUÇÃO

O crescimento desordenado da população e o consumismo de materiais industrializados têm sido um dos principais impulsionadores da geração excessiva de lixo. Ao ser descartado de forma indiscriminada no meio ambiente, o lixo contribui para proliferação de vetores de doenças, para contaminação do solo, da água e do ar, o que traz sérios prejuízos à saúde humana e planetária. Em virtude dessa problemática é crescente a busca por soluções que possam minimizar os impactos das ações antrópicas, sobretudo relacionada a produção de resíduos sólidos e a degradação ambiental. Daí a busca de soluções alternativas que propiciem a melhora da qualidade ambiental assim como o bem estar e a Sustentabilidade.

Dentre as abordagens que tem surgido como uma solução tem-se a Saúde Planetária, que vem se destacando como uma área científica ou mesmo um movimento global, que juntamente com a Educação Ambiental vêm somar esforços para promoção da Sustentabilidade. A Saúde Planetária caracteriza-se como ciência transdisciplinar, uma vez que utiliza o conhecimento de diversas áreas, como à saúde, educação, direito, economia, para buscar soluções às problemáticas ambientais, pois reconhece que a saúde humana depende das condições relacionadas a qualidade ambiental (MEDEIROS LC, et al., 2023; LEAL FILHO W, et al., 2022).

O termo Saúde Planetária foi utilizado pela primeira vez em 2015 no Relatório da Comissão Rockefeller-Lancet, nomeado de "Salvaguardando a Saúde Humana na época do Antropoceno" e pode ser definido como ciência ou campo transdisciplinar que visa compreender

a indissociabilidade e interdependência existente entre os seres humanos e o meio ambiente, buscando soluções e formas de adaptação aos desafios enfrentados mediante as transformações ambientais globais e que comprometem o futuro da humanidade (WHITMEE S, et al., 2015). Dentre os conceitos trabalhados em Saúde Planetária destacam-se os relacionados ao conceito de meio ambiente, degradação ambiental, poluição, mudanças climáticas, perda da biodiversidade, consequências dos problemas ambientais a saúde humana e do meio ambiente, conceitos de equidade e justiça ambiental, Sustentabilidade, resiliência, ecologia e processos sistêmicos, saúde e bem-estar, interconexão humano-planeta, dentre outros.

Diante deste contexto, é notório a relação direta existente entre a Saúde Planetária e a Educação Ambiental, uma vez que ambas tratam de assuntos pertinentes a questão ambiental, além disso, a Educação Ambiental destaca-se como um instrumento importante para a promoção da saúde do meio ambiente e humana. Em concordância essas duas áreas vêm contribuir na formação de cidadãos conscientes e comprometidos com a preservação do planeta e com a construção de um futuro mais sustentável (MORAES FILHO IM, et al., 2024).

Contudo ao considerarmos a Educação Ambiental como ferramenta importante para mudança de hábitos e formação de cidadãos conscientes (SILVA KL, et al., 2025), é importante que seja trabalhada desde a infância, pois é nessa fase em que os conhecimentos e princípios humanos são melhor consolidados. Assim, é por meio da ludicidade que o aprendizado na educação infanto-juvenil vem a se consolidar de forma mais efetiva, ao considerar aspectos como a motivação, bem-estar, criatividade, o brincar, a colaboração, aspectos afetivos e cognitivos que estão relacionados ao pensamento, percepção e observação da realidade.

Mas o que vem a ser a ludicidade? Segundo SANTOS AO, et al., (2022), a ludicidade é uma estratégia metodológica que proporciona uma aprendizagem espontânea e natural, que desperta a criatividade, a socialização, o pensar, que diverte o aluno, sendo assim um estímulo a participação, uma importante ferramenta didático-pedagógica para o desenvolvimento educacional das crianças. O lúdico envolve o uso de jogos e brincadeiras que são importantes ao desenvolvimento integral das crianças e que podem ser realizados de forma individual ou coletiva no ambiente escolar.

Neste contexto, e pensando em possíveis soluções à consolidação dos conceitos sobre Saúde Planetária desde a infância, foi elaborada a seguinte questão norteadora “Como a Saúde Planetária pode ser abordada ou ensinada nos anos iniciais do Ensino Fundamental para promoção da Sustentabilidade e minimização dos problemas socioambientais?”. Partimos da

ideia que a promoção da Saúde Planetária na infância é uma excelente estratégia para o ensino de Educação Ambiental e Sustentabilidade, pois as atividades lúdicas propiciam para as crianças a aprendizagem de conceitos, a identificação de problemas socioambientais (causas e consequências), bem como as possíveis soluções a esses problemas. Dessa forma ao incluir a ludicidade propõe-se uma aprendizagem mais dinâmica, atrativa, interativa e objetiva, que proporcione uma melhor compreensão dos conteúdos trabalhados, para que as crianças venham ser conscientizadas sobre o seu papel como agentes ativos e transformadores da realidade e multiplicadores do conhecimento.

Pensando nisso, este trabalho teve por objetivo identificar as principais atividades lúdicas e/ou metodologias que são utilizadas nos anos iniciais do Ensino Fundamental para o ensino sobre Saúde Planetária, Educação Ambiental e Sustentabilidade. E mais especificamente realizar o levantamento bibliográfico para listar as atividades e/ou metodologias de ensino; descrever como essas atividades e/ou metodologias são utilizadas e propor outras atividades lúdicas que possam reforçar e contribuir para o ensino da Saúde Planetária nas escolas de Ensino Fundamental, bem como para a melhora das condições de saúde humana e ambiental.

Considerando a Educação Ambiental como uma área de conhecimento importante para aprendizagem, elaboração e efetivação de soluções que visam a mitigação dos problemas ambientais e promoção da saúde ambiental e humana, o presente trabalho está alinhado aos seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS): ODS 4: Educação de qualidade: assegurar a educação inclusiva, equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos. Uma vez que, ao ser a Educação Ambiental interdisciplinar e obrigatória, desenvolvida de forma contínua, integrada e transversal em todos os níveis de ensino, é importante que as crianças possam aprender conteúdos relacionados as temáticas ambientais e a Saúde Planetária. Que ao serem trabalhados de forma lúdica proporcionam melhor engajamento das crianças nas atividades e uma aprendizagem objetiva, dinâmica e acessível a todas elas. Permitindo a formação de cidadãos conscientes e responsáveis. ODS 12: Consumo e produção responsáveis: assegurar padrões de produção e de consumo sustentáveis. Por meio dos conhecimentos e aprendizagens as crianças compreenderão o seu papel social a respeito do cuidado com o meio ambiente, aprenderão sobre o consumo consciente para mitigação dos problemas ambientais, assim como a importância da adoção de hábitos sustentáveis que contribuam para a saúde humana e planetária. E ODS 13: Ação contra a mudança global do clima: Tomar medidas urgentes para combater a mudança climática e seus

impactos. Dentre as medidas importantes destaca-se a melhoria da educação, o aumento da conscientização humana desde a infância, para mitigação, adaptação, redução dos impactos ambientais e melhora do clima.

2 METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica, que tem como base o levantamento de informações em uma ampla variedade de materiais já elaborados, como artigos, livros, trabalhos acadêmicos (monografias, dissertações e teses), periódicos e literatura especializada (GIL AC, 2002; RODRIGUES RS e NEUBERT PS, 2023), contidos em bases de dados, bibliotecas virtuais, ou em repositórios institucionais. Além disso, caracteriza-se como uma pesquisa básica, que possibilita a construção de novos conhecimentos (GIL AC, 2002). Exploratória por permitir uma maior familiaridade com o problema em estudo, buscando torná-lo mais explícito, o que facilita a construção de hipóteses e melhor análise das informações (GIL AC, 2002). E descritiva, pois tem o objetivo de descrever as características de determinada população ou fenômeno, ou entender como as variáveis estão relacionadas (GIL AC, 2002). Por meio do levantamento de informações e características de um objeto ou assunto estudado, possibilita a descrição dos principais resultados alcançados a partir da pesquisa e a compreensão do objeto estudado.

5

Para isso, utilizou-se como método de pesquisa a Revisão Integrativa da Literatura, que caracteriza-se como uma revisão sistematizada, por apresentar procedimentos e métodos claros e rigorosos para identificação, avaliação e síntese dos resultados de pesquisas (RODRIGUES RS e NEUBERT PS, 2023), com critérios de inclusão e exclusão dos estudos claramente definidos. A Revisão Integrativa tem a finalidade de revisar a literatura para captar e sintetizar evidências científicas em estudos sobre um tema específico ou objeto em estudo (RODRIGUES RS e NEUBERT PS, 2023). Além disso, a Revisão Integrativa viabiliza a síntese de conhecimento e a inclusão da aplicabilidade de resultados de estudos importantes na prática” (SOUZA MT, et al., 2010). Esse tipo de revisão possibilita a análise de um número maior de materiais e a síntese dos mais relevantes, a identificação de lacunas do conhecimento e ainda dá suporte a tomada de decisões e melhora da prática (MENDES KDS, et al., 2008).

Para viabilizar a busca dos materiais e garantir a qualidade da revisão, foram utilizados critérios rigorosos de seleção, como a definição de palavras-chave e a escolha de bases de dados (RODRIGUES RS e NEUBERT PS, 2023) como *Scielo* e *Google Acadêmico*. As palavras-chave

utilizadas foram: *Metodologias de ensino, Estratégias de ensino-aprendizagem, Práticas educativas, Educação Ambiental, Saúde ambiental, Saúde Planetária, Sustentabilidade, Ensino, Sala de aula, Professor, Educação básica, Anos iniciais, Ensino Fundamental*.

Consequente, foram definidos alguns critérios de inclusão e exclusão para seleção dos estudos, pois a finalidade desses critérios é orientar a seleção da literatura e a busca nas bases de dados e demais fontes, assim como ajudar na escolha dos materiais que serão incluídos ou excluídos da pesquisa, produzindo assim resultados mais objetivos e precisos com uso de literatura relevante para o estudo (MENDES KDS, et al., 2008). Os critérios de inclusão contemplaram a seleção de artigos e estudos publicados nos últimos 10 anos (2015-2025); publicados de forma integral e gratuitos; publicados em língua portuguesa; com título, resumo e conteúdo relacionados a temática da pesquisa; sobre atividades lúdicas, metodologias de ensino ou estratégias de ensino relacionadas à Saúde Planetária, Educação Ambiental e Sustentabilidade; realizadas nos anos iniciais do Ensino Fundamental em escolas brasileiras. Foram excluídos todos os estudos que não contemplavam os critérios citados acima e principalmente que não abordavam os tipos de atividades e ou metodologias lúdicas relacionados à Saúde Planetária, Educação Ambiental e Sustentabilidade.

A partir dessas estratégias de busca foi realizado o levantamento bibliográfico no período de novembro de 2025 a janeiro de 2026, mediante acesso online aos estudos científicos contidos nas fontes de busca citadas anteriormente. Os resultados obtidos foram tabulados em um arquivo do *Word* onde foram adicionadas as informações coletadas, a fim de facilitar a organização, a consulta e a análise das informações de forma objetiva e clara, e contendo as seguintes informações: tipo de atividade lúdica e/ou metodologia de ensino, descrição, objetivo de uso, referências bibliográficas (autor e ano de publicação) de onde as informações foram extraídas para esta pesquisa. Além disso, ao final foram elencadas outras ideias e propostas de atividades que podem ser utilizadas para somar ao ensino da Saúde Planetária, Educação Ambiental e Sustentabilidade.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir do levantamento bibliográfico, foram selecionados 19 artigos que atenderam aos critérios de inclusão do presente estudo. Após a análise exploratória e descritiva dos artigos selecionados foram listados 16 tipos de atividades lúdicas e metodologias de ensino utilizadas

para o ensino de Saúde Planetária, Educação Ambiental e Sustentabilidade. Os resultados estão detalhados na tabela abaixo (Tabela 1).

Tabela 1 - Lista das principais atividades lúdicas e/ou metodologias de ensino utilizadas nos anos iniciais do Ensino Fundamental para o ensino sobre Saúde Planetária, Educação Ambiental e Sustentabilidade.

Atividades Lúdicas/ Metodologias de ensino	Descrição	Objetivo de uso	Referência bibliográfica
Aprendizagem baseada em projetos	Desenvolvimento de projetos em sala de aula visando a reflexão e a busca de soluções para um problema real.	Alfabetização ecológica. Identificação de causas e consequências dos problemas ambientais. Para formulação de soluções aplicáveis às questões ambientais. Exemplos: Projetos de arborização, de redução de lixo, de reutilização de materiais.	Targino JMF (2023)
Aula de campo	Aulas ao ar livre, realização de visitas a campo, passeios na natureza.	Contato com a natureza; observação das condições ambientais; conscientização ambiental; identificação de problemas socioambientais; observação do cuidado dos povos tradicionais com o meio ambiente e com os recursos naturais; promoção de debates.	Rosa MA, et. al. (2024); Targino JMF (2023); Pereira FG, et al. (2023); Andrade MS, et al. (2021).
Brincadeiras cantadas	Atividade que pode envolver o uso de música, de rimas sobre temas diversos.	O objetivo é ensinar sobre atitudes importantes como o cuidado com a natureza e com a vida. Um exemplo é a brincadeira “Cuidando da vida”, onde foram utilizados pelo professor uma música e um cartaz com imagens da natureza, em uma roda de alunos, que teve o objetivo de promover uma reflexão sobre atitudes que podem ser positivas ou não quanto ao meio ambiente. Essa atividade permitiu aos alunos analisar o que estava sendo falado na música, assim como os sentimentos ou sensações que o som trazia para eles.	Nunes RO e Martins ES (2023).
Cinema	Instrumento pedagógico que envolve a exibição de filmes educativos sobre temas diversos.	O objetivo é o uso de filmes com linguagem adequada a faixa etária de alunos, para fixação de assuntos como preservação ambiental, conservação, consumismo, e sustentabilidade.	Medeiros LTC, et al. (2021).
Gamificação	Essa atividade educacional apresenta elementos de jogos (desafios/recompensas) e pode ser digitalizada ou confeccionada manualmente.	Visa a fixação de conceitos, aplicações de assuntos trabalhados em sala de aula, resolução de problemas, interação, autonomia, a motivação e participação dos alunos, para uma aprendizagem	Targino JMF (2023); Júnior LAD, et al. (2025).

			divertida por meio de jogos virtuais educativos, <i>online</i> ou <i>off-line</i> .	
Histórias em quadrinhos	Relacionada a oficinas de confecção de histórias em quadrinhos	O objetivo é que os alunos após compreenderem o conteúdo ensinado anteriormente, consigam confeccionar histórias em quadrinhos com personagens e falas sobre um tema gerador, dando <i>feedback</i> sobre sua compreensão do conteúdo e ainda gerando material didático que pode ser consultado pelos colegas.	Celano MR e Pereira EGC (2021).	
Horta escolar	Essa atividade trata-se da construção de uma horta escolar.	Tem a finalidade de ensinar sobre o plantio orgânico, sobre o manejo e cuidado com as plantas e o solo, assim como a importância da alimentação saudável.	Cribb SLSP (2018); Soares AF, et al. (2023).	
Jogo digital	Trata-se de jogos educativos de computador.	O objetivo desse tipo de jogo digital é ensinar conceitos, e trabalhar a associação entre imagens e palavras-chave. A exemplo o jogo digital da vermicompostagem que promove a aprendizagem de conceitos de Educação Ambiental, ciclagem de nutrientes, separação de materiais orgânicos e inorgânicos, consumo consciente de água e Sustentabilidade.	Ichiba RB e Bonzanini TK (2022); Gonçalves WRR, et al. (2025); Targa WS, et al. (2022).	
Jogos didáticos	Recurso lúdico usado para facilitar o ensino-aprendizagem dos alunos e a fixação de conteúdos. Esse tipo de recurso pode ser confeccionado manualmente com materiais recicláveis ou não, ou mesmo digitalizado.	Esse recurso visa estimular o raciocínio lógico, o desenvolvimento de habilidades, aprendizagem de conteúdos, a criatividade, trabalho em equipe. A exemplo os jogos da memória que apresentam cartas com informações e palavras-chave ou imagens. E também os jogos de dominó didático e o jogo de tabuleiro.	Alves AS, et al. (2024).	
Músicas/Educação musical	Trata-se do uso da música para trabalhar temas diversos como ecologia, meio ambiente, sons da natureza, Sustentabilidade, paisagem sonora.	Tem a finalidade de ensinar conteúdos através da percepção audiovisual ou sonora. Utilizada ainda para proporcionar aos alunos a distinção dos sons naturais e humanos, bem como das ações humanas sobre o meio ambiente. Observação e escuta dos sons do cotidiano e de ambientes naturais. Promoção da crítica sobre os impactos causados pela poluição sonora.	Wolffenbüttel, CR (2025).	
Oficina de brinquedos e objetos de decoração	Essa atividade refere-se a confecção de objetos com materiais diversos, como exemplo os recicláveis, tintas, tecidos, jornais, papéis.	O objetivo é trabalhar a criatividade, ensinar sobre a reutilização de materiais recicláveis para confecção de brinquedos, objetos decorativos, dando assim	Tibúrcio NMS, et al. (2019).	

		uma nova finalidade aos materiais, o que incentiva ainda a separação correta de resíduos e a diminuição deles no ambiente, proporcionando a qualidade ambiental e humana por meio da adoção de hábitos sustentáveis.	
Oficina de desenho e pintura	Atividade dirigida pelo professor onde os alunos são orientados a desenharem objetos ou coisas relacionadas a temática trabalhada em sala de aula.	Visa a criatividade, desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras, a re-contextualização de conteúdos trabalhados em sala de aula como os temas relacionados ao meio ambiente.	Salamoni AT, et al. (2021).
Oficina pedagógica	Envolve atividades dinâmicas e interativas.	Tem o objetivo de trabalhar conceitos e conteúdos de forma prática para melhorar a aprendizagem dos alunos. A exemplo, o professor pode inicialmente trabalhar o conteúdo, depois promover a reflexão sobre o assunto, realizar atividades de fixação e finalizar com uma oficina prática (exemplo oficina de confecção de brinquedos com materiais recicláveis, onde se trabalha os conceitos de reutilização, resíduo, alternativas sustentáveis e saúde ambiental).	Targino JMF (2023).
Projetos de arborização/ plantio de mudas	Essa atividade está relacionada a execução de projetos de reflorestamento, de arborização de ambientes como espaços escolares, assim como ao plantio de espécies nativas.	A finalidade dessa atividade é incentivar o plantio de espécies vegetais, trabalhar a importância destas para a Saúde Planetária e para o cuidado com o solo e a manutenção da vida.	Pereira FG, et al. (2023).
Registros fotográficos	Uso da fotografia para registro e observação da paisagem, da natureza.	Essa atividade tem a finalidade de aguçar a observação dos alunos e promover a reflexão. Por exemplo, o professor pode desenvolver a atividade solicitando aos alunos o registro fotográfico de paisagens naturais e de paisagens modificadas pelos homens. Essas fotografias serão expostas no quadro na sala de aula para os alunos observarem e a partir delas promover debates. Pois o uso das fotografias permitirá aos alunos analisar as imagens e identificar pontos importantes como a qualidade de ambientes naturais, o impacto do lixo no solo, instigando a reflexão e a identificação de causas e consequências e ideias de soluções ao que está em estudo.	Silva FEO e Sousa CC (2021).

Vídeos	Uso de vídeos educativos relacionados a temática ambiental. Documentários.	Exibição de vídeos sobre a temática ambiental que venham apresentar imagens, música, personagens para melhor compreensão do assunto. Apropriação de saberes, por meio de imagens simbólicas, cotidianas, sons. Possibilita o despertar dos sentidos, por meio da leitura sensorial-visual, que permite a sensibilização, reflexão e análise.	Bonzanini TK e Nunes AB (2015); Pereira FG, et al. (2023).
--------	--	--	--

Fonte: Nunes EISS e Melo AF (2026).

Com base nos resultados, é possível observar inúmeras atividades e metodologias de ensino que envolvem a ludicidade e que podem ser utilizadas para melhorar o ensino-aprendizagem sobre temáticas ambientais nos anos iniciais. A partir da tabela é possível organizar e classificar as atividades e metodologias em categorias pedagógicas. Assim para melhor compreensão e discussão dos resultados encontrados foram categorizadas e distribuídas nos seguintes tópicos: Metodologias Ativas, atividades práticas, ferramentas pedagógicas e atividades audiovisuais.

3.1 Metodologias Ativas aplicadas ao ensino de Educação Ambiental, Saúde Planetária e Sustentabilidade

10

De acordo com Cunha MB, et al. (2024) as Metodologias Ativas são alternativas pedagógicas que visam facilitar a aprendizagem dos estudantes, proporcionando uma educação crítica e uma abordagem problematizadora da realidade, onde o aluno é o protagonista no processo de construção do conhecimento e o professor o mediador. Sobre isso, Libâneo JC (1998) afirma que “A mediação pedagógica implica a ajuda do professor para o desenvolvimento das competências do pensar”. Assim, o professor tem papel importante ao auxiliar o aluno a argumentar, a relacionar os conteúdos com a prática cotidiana para que a aprendizagem seja significativa.

A partir da tabela de resultados foram listadas três Metodologias Ativas, dentre elas têm-se a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP). A ABP é uma proposta de ensino em que o aluno assume papel ativo na construção do conhecimento, deixando de ser receptor passivo para exercer funções investigativas, criativas e reflexivas (OLIVEIRA VJ, et al., 2025). Esse método organiza o aprendizado e o estudo em torno de projetos, desafiando os alunos a trabalharem em grupos e a buscarem soluções para problemas reais. Targino JMF (2023) em seu estudo utilizou a ABP em uma oficina pedagógica realizada com professores do Ensino Fundamental, para

capacitá-los e ensiná-los como essa metodologia pode ser utilizada para o ensino de Educação Ambiental com alunos de 1º ao 5º ano. A atividade proporcionou a criatividade, momentos de reflexão, de diálogo, de pesquisa e interação, mostrando que é possível trabalhar de forma mais dinâmica.

Outra metodologia citada nos estudos analisados é a *gamificação* que tem-se destacado como uma importante estratégia para potencializar o ensino e a aprendizagem em diferentes contextos educacionais. Caracterizada pela ludicidade a *gamificação* utiliza elementos de jogos em atividades educativas, como desafios, recompensas e feedbacks, para envolver e motivar os alunos, e para promover uma melhor aprendizagem (JÚNIOR LAD, et al., 2025; TARGINO JMF, 2023). A exemplo, Júnior LAD, et al. (2025), utilizaram a *gamificação* para trabalhar Educação Ambiental alinhada aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS's) com estudantes do 3º ao 5º ano do Ensino fundamental.

Júnior LAD, et al. (2025), após diagnóstico da realidade dos alunos e identificação dos principais problemas em relação ao desempenho deles em sala de aula, realizaram aulas sobre temáticas ambientais e conceitos como preservação dos recursos naturais, consumo consciente e mudanças climáticas. Nessas aulas os autores utilizaram metodologias inovadoras como jogos e dinâmicas que reforçaram o conteúdo de forma lúdica e interativa, o que tornou o aprendizado mais atrativo aos alunos e significativo, trazendo excelentes resultados ao final do projeto.

O uso da tecnologia na educação desempenha um papel importante, uma vez que promove a reestruturação de materiais e recursos pedagógicos para estimular o ensino-aprendizagem, possibilitando ao professor uma maior quantidade de recursos pedagógicos (GONÇALVES WRR, et al., 2025). Nesse sentido, os jogos digitais tem se destacado por permitir aos alunos explorar novas descobertas por meio da ludicidade, podendo ser utilizado em smartphones ou em computadores com finalidade educacional (GONÇALVES WRR, et al., 2025; TARGA WS, et al., 2022).

Em seu trabalho Ichiba RB e Bonzanini TK (2022) utilizaram jogos digitais para ensinar alunos sobre vermicompostagem, reutilização de resíduos orgânicos, decomposição, reuso de materiais plásticos recicláveis, redução de lixo e Educação Ambiental. Por outro lado, Targa WS, et al. (2022), realizaram um levantamento bibliográfico sobre o uso de jogos digitais educativos e encontraram uma grande quantidade de jogos tanto nacionais quanto internacionais que tratavam sobre o meio ambiente, Sustentabilidade e sobre o uso da água, os quais podem ser utilizados no Ensino Fundamental. Observa-se que o uso de jogos pode abordar

temas diversos, podendo ser adicionado ao planejamento das aulas do professor para trabalhar os conteúdos e promover uma aprendizagem satisfatória e atrativa.

3.2 Atividades práticas

Segundo a Lei nº 9.795, de 27 de Abril de 1999 (BRASIL, 1999), em seu artigo primeiro:

Entendem-se por educação ambiental os processos por meio dos quais o indivíduo e a coletividade constroem valores sociais, conhecimentos, habilidades, atitudes e competências voltadas para a conservação do meio ambiente, bem de uso comum do povo, essencial à sadia qualidade de vida e sua sustentabilidade (BRASIL, 1999).

Pensando nisso, a Educação Ambiental tem sido incluída nos currículos escolares de diversas formas, como por meio de atividades práticas que possibilitam a socialização do conhecimento, novas experiências, a formação de valores e o desenvolvimento de habilidades que tornam os alunos agentes ativos e responsáveis do ponto de vista das questões ambientais, para que sejam capazes de agir individual e coletivamente. Sobre isso, os resultados encontrados possibilitaram identificar algumas atividades práticas, como a aula de campo que é caracterizada como visitas a locais naturais ou a ambientes degradados, que permite aos alunos a observação e a reflexão sobre os problemas ambientais. Nessa atividade o professor pode promover debates e guiar as indagações para que os alunos desde a infância consigam observar os problemas e apresentar possíveis soluções, assim como entender a importância do cuidado com o ambiente.

12

Targino JMF (2023) realizou uma aula de campo por meio de uma visita ao Rio do Carmo com alunos do 1º ao 5º ano. Nessa aula foram realizadas perguntas aos alunos para saber se eles já conheciam o local. Depois os alunos foram orientados para observarem o local e identificarem alterações na vegetação, poluição ambiental, assoreamento nas margens do rio, presença de residências próximas e a influência da comunidade sobre o local. Além disso, foi falado sobre a origem do Rio do Carmo e suas transformações, permitindo aos alunos compreenderem a importância da preservação ambiental e dos cuidados com o meio ambiente.

Pereira FG, et al. (2023) realizaram atividades de campo com alunos do 5º ano, como a visita ao Horto Florestal Olho D'água da Bica e ao campus universitário CES/UFCG. Anteriormente os alunos assistiram documentários e tiveram contato com os conteúdos ambientais, depois na atividade prática puderam vivenciar e aprender sobre a origem do horto, sobre a importância dos pássaros, da vegetação, da preservação ambiental, da reciclagem e foi realizado um diálogo sobre Saúde Planetária onde os alunos interagiram bastante. Andrade MS, et al. (2021) enfatizam que a aula de campo é uma metodologia eficaz para o estudo integral do

ambiente, pois ela permite que o aluno interaja com elementos do seu meio e do cotidiano, tornando mais fácil e espontâneo o estudo interdisciplinar de questões ambientais.

Em relação a horta escolar, Cribb SLSP (2018), enfatiza que por meio dessa atividade há a possibilidade de se trabalhar inúmeras temáticas como conceitos, princípios, importância das plantas para o meio ambiente, plantio e manejo das plantas, cuidado com o solo, sobre o clima, sobre o uso das plantas para saúde e alimentação humana e conceitos trabalhados em Educação Ambiental. Soares AF, et al. (2023), por exemplo, utilizaram a horta escolar como uma ferramenta de conhecimento prático para a Educação Ambiental e através dela ensinaram os alunos do 5º ano sobre o meio ambiente, Sustentabilidade e alimentação saudável.

Além dessas estratégias, alguns trabalhos relataram o uso da oficina de brinquedos e objetos de decoração, e da oficina de desenho e pintura, como atividades práticas, onde os alunos sob a orientação do professor podem confeccionar brinquedos com materiais recicláveis, objetos decorativos e de uso cotidiano escolar (como porta lápis). Nessas atividades os alunos podem aprender brincando de forma objetiva e prazerosa, desenvolvendo ainda novas habilidades como a coordenação motora, a criatividade, a concentração e o trabalho em equipe. Essas oficinas viabilizam ainda o ensino sobre o consumo consciente e apresenta aos pequenos soluções alternativas para o reuso de materiais.

Em seu trabalho Tibúrcio NMS, et al. (2019), realizaram uma oficina de confecção de brinquedos com materiais recicláveis para permitir que as crianças usassem a criatividade, a capacidade motora, habilidades manuais e a percepção, e para compreenderem que ao invés de descartar os materiais recicláveis eles podem ser reutilizados, ensinando assim a elas uma Educação Ambiental a partir da conscientização de reciclar e reutilizar materiais. Tibúrcio NMS, et al. (2019), ressaltam que no ato de brincar há uma relação com a ciência e a sabedoria, onde a criança tem contato com o imaginário, com o lúdico, com o social, assim como o contato com a linguagem e a comunicação, uma interação com o meio e a liberdade para expressar sua criatividade, a espontaneidade e experiências.

Já Salamoni AT, et al. (2021), desenvolveram a oficina de desenho em uma escola de Ensino Fundamental com as turmas de 1º ao 3º ano. Essa atividade foi direcionada para trabalhar a conservação e preservação da natureza, assim como assuntos relacionados ao meio ambiente, importância da água, do ar, do solo, sobre a poluição ambiental, sobre lixo, sobre a reciclagem e vários outros temas. Os autores desenvolveram ainda como complemento outras atividades como a roda de conversa, a confecção de cartazes, dinâmicas e brincadeiras.

Além dessas atividades, chama a atenção a ênfase dada nos estudos ao plantio de espécies vegetais e a importância das plantas. Pois o plantio de árvores é uma solução viável ao desmatamento, que segundo o Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais (INPE) é crescente a cada ano, nesse sentido a inserção de projetos de arborização é importante para promoção da Educação Ambiental nos espaços escolares. As vantagens destes projetos de arborização são diversas, pois além de permitir um ar mais puro e fresco, o desenvolvimento de projetos de arborização nas escolas promove nos alunos um sentimento de responsabilização onde eles entendem que as pequenas ações têm um grande valor para o presente e futuro.

Corroborando com essa ideia, Pereira FG, et al. (2023) realizaram o plantio de árvores juntamente com alunos do 5º ano após uma roda de conversa sobre reflorestamento, a atividade foi a culminância do projeto onde os alunos ao final de uma trilha fizeram o plantio de uma muda de uma espécie arbórea no Horto Florestal Olho D'Água da Bica. Essa atividade teve a finalidade de incentivar o cuidado com a terra e as plantas e com a Saúde Planetária.

3.3 Ferramentas pedagógicas

Diante de um cenário de mudanças em relação a educação que rompe com o ensino tradicional, as aulas têm demandado do professor a busca por inúmeras estratégias para promoção de um ensino mais atrativo e dinâmico. Nesse contexto o uso de ferramentas pedagógicas vêm auxiliar o professor no ensino e o aluno na aprendizagem dos conteúdos escolares e interdisciplinares como a Educação Ambiental. Essas ferramentas podem ser caracterizadas como sendo recursos físicos ou digitais que servem para mediar o processo de ensino-aprendizagem e dessa forma tendem a tornar as aulas mais atrativas, dinâmicas, interativas e objetivas.

Ao realizar o levantamento sobre as metodologias, diferentes ferramentas pedagógicas foram identificadas nos resultados, algumas de carácter digital, outras manuais e outras relacionadas ao planejamento. Dentre elas o uso da fotografia também ou registros fotográficos foi mencionado nos estudos, para o ensino sobre a paisagem natural e antropizada. Por meio desse recurso o professor pode trabalhar as temáticas ambientais juntamente com a percepção dos alunos, mostrando por exemplo as transformações que os ambientes naturais sofrem com as ações humanas, assim como os possíveis impactos destas. A exemplo, Silva FEO e Sousa CC (2021), que em seus estudos utilizaram a fotografia como recurso didático para a educação ambiental ao fazer registros fotográficos de problemas ambientais. As autoras destacam no

estudo, que o uso da fotografia é importante para ensinar os alunos a olhar a paisagem para realizar trabalhos comparativos e promover a conscientização quanto à preservação ambiental.

Outro recurso visual listado é o uso de histórias em quadrinhos que caracterizam-se como uma literatura acessível, didática, de baixo custo e de fácil utilização, onde diversos assuntos podem ser trabalhados. Celano MR e Pereira EGC (2021) em seu trabalho realizaram com os alunos do 2º ano do Ensino Fundamental uma oficina de histórias em quadrinhos, onde esse recurso didático-pedagógico abordou temáticas ambientais como a eutrofização, o papel das cianobactérias, das microalgas e o problema da poluição dos ambientes aquáticos. Os autores relataram que os resultados foram satisfatórios pois essa atividade facilitou a compreensão dos alunos e a re-contextualização do que foi aprendido nas aulas anteriores e nas oficinas.

Sobre os jogos didáticos, eles são considerados ferramentas lúdicas que podem ser físicas ou digitais, utilizados para promover a aprendizagem, o raciocínio lógico, a memória e habilidades diversas. Quando utilizados para a Educação Ambiental, Rodrigues ZD e Ribeiro KTS (2025) afirmam que são recursos estratégicos que possibilitam trabalhar a sensibilização, a criticidade, o respeito ao meio ambiente e a biodiversidade. Há inúmeros tipos de jogos que podem ser confeccionados, como o jogo da memória, o jogo de tabuleiro, o jogo de dominó educativo, etc.

Alves AS, et al. (2024) para ensinar alunos sobre a importância da conservação do meio ambiente e da preservação de espécies em risco de extinção como os botos, confeccionaram um jogo didático de tabuleiro chamado “Salve o Boto”, o qual continha cartas com conceitos, boas ações e más ações que causam a extinção da espécie. Segundo os mesmos autores, o jogo contribuiu significativamente para o processo de construção de uma consciência ambiental nos alunos, fazendo com que refletissem sobre atitudes relacionadas a conservação e preservação das espécies.

Além das ferramentas mencionadas acima, outra identificada nos trabalhos analisados foi a oficina pedagógica, esta é uma metodologia de ensino-aprendizagem que envolve atividades dinâmicas e interativas, na qual é possível trabalhar conceitos e conteúdos de forma prática para melhorar o aprendizado dos alunos. A oficina pedagógica tem a finalidade de potencializar o processo de construção de conhecimento através da interação entre professores e alunos, pois fornece instruções que auxiliam no desenvolvimento de competências e de habilidades dos alunos, como a reflexão, associação, interação e colaboração.

Diante do exposto, Targino JMF (2023) em seu projeto de pesquisa, utilizou essa ferramenta para capacitar professores do Ensino Fundamental, na oficina foi trabalhado sobre os tipos de Metodologias Ativas e Educação Ambiental. A culminância da oficina foi uma atividade prática onde os professores elaboraram estratégias de ensino utilizando Metodologias Ativas para trabalhar os ODS 2, 3, 6 e 13 com os alunos do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental. Segundo a autora a oficina pedagógica permitiu aos professores vivenciar momentos de aprendizagem, reflexão e interação, onde puderam dialogar sobre suas experiências de sala de aula e serem incentivados ao desenvolvimento de práticas inovadoras.

3.4 Atividades audiovisuais

O uso de ferramentas audiovisuais por professores em aulas é uma estratégia interessante para otimizar o processo de ensino-aprendizagem, isso porque a utilização de vídeos, músicas, dinâmicas (brincadeiras cantadas), filmes, documentários e de outros recursos midiáticos, são ferramentas visuais interativas que tendem a prender a atenção do aluno. No entanto, é importante que o professor saiba manuseá-las corretamente para que o objetivo educacional seja alcançado. Ao listar essas metodologias foi identificado a “brincadeira cantada” que é uma atividade lúdica que une música, movimento e ritmo e que pode ser utilizada para trabalhar elementos da natureza e conscientizar sobre a conservação ambiental.

16

Nunes RO e Martins ES (2023), em sua obra elaborada a partir das atividades desenvolvidas por alunos do Projeto Pibid Biologia, apresentam um guia contendo inúmeras atividades práticas que contemplam jogos e brincadeiras que são utilizadas para conscientizar os alunos sobre a preservação ambiental. Dentre as brincadeiras mencionadas tem-se a brincadeira cantada denominada “Cuidando da Vida”. Nessa atividade como destacam os autores o objetivo é compreender a importância da natureza e do cuidado com ela. A atividade utiliza uma música que fala sobre a natureza e um cartaz com imagens da natureza. A medida que a música toca os alunos observam as imagens, depois o professor pede para que um dos alunos rasgue o cartaz e observa a reação dos demais alunos para verificar se houve resistência ou não e em seguida faz questionamentos sobre. Com isso o professor explica sobre a importância do cuidado com a natureza e as consequências de atitudes positivas ou negativas em relação ao meio ambiente.

Outra atividade interessante listada é o uso do cinema, por meio dele o professor pode fazer a apresentação de filmes educativos, de documentários sobre temáticas ambientais e temas

diversos. Medeiros LTC et al. (2021), em seu artigo apresentaram uma análise de trabalhos realizada a partir de uma pesquisa bibliográfica, onde avaliaram de que forma o uso do cinema pode contribuir para aprendizados sobre a Educação Ambiental e para o ensino desses saberes nos anos iniciais. Eles concluíram que o uso do cinema contribui no aprendizado das crianças ao permitir uma aproximação aos problemas ambientais cotidianos, permitindo uma melhor compreensão de mundo, de meio ambiente, de responsabilidades, contribuindo na formação moral e crítica deles.

Sobre o uso da música, essa atividade audiovisual associada a educação musical, é caracterizada pelo uso da música para ensinar temas relacionados a natureza, ao meio ambiente, a ecologia, unindo a percepção de sons à sensibilização ambiental, podendo ainda ser usada para aprendizagem de conceitos através da letra e de rimas na música. De acordo com Wolffenbüttel CR (2025), a educação musical é uma abordagem que visa unir conceitos de música e Sustentabilidade para conscientização sobre o papel do som e da música no bem-estar humano e ambiental. Em seu estudo a autora relata a análise de uma série de trabalhos onde os autores utilizaram materiais recicláveis para confecção de instrumentos musicais e até mesmo coco seco, destacando esses como uma alternativa sustentável que envolve arte e musicalidade. Silva TB, et al. (2011), ao desenvolverem o projeto denominado “Preserve o Planeta Terra”, utilizaram a música para ensinar os alunos do 1º ao 5º ano, conceitos estudados em Educação Ambiental como os 3 R’s, o ciclo da água e sobre o desmatamento.

17

Por fim, uma outra atividade listada é o uso de vídeos, conforme ressaltam Bonzanini TK e Nunes AB (2015), esse recurso destaca-se como uma ferramenta atraente tanto para professores quanto para os alunos, pois tem grande potencial didático que permite trabalhar temas diversos, favorecendo a aquisição de novos conhecimentos e saberes que por meio da exibição de imagens e som é capaz de dizer muito mais e ser melhor assimilado e compreendido.

Bonzanini TK e Nunes AB (2015), em seu artigo analisaram o potencial que os vídeos com carácter educativo tem ao tratarem de temas sobre Educação Ambiental e concluíram que os resultados foram positivos, uma vez que as aulas tornaram-se mais dinâmicas e os alunos tiveram uma maior interação, discutindo de forma pertinente aos temas trabalhados, mostrando que houve uma melhor aprendizagem. Ademais, Pereira FG, et al. (2023), utilizaram vídeos educativos para trabalhar conteúdos relacionados à origem da vida, da natureza, como conhecimento prévio ao ensino de educação ambiental, o que possibilitou aos alunos uma introdução e melhor compreensão do assunto.

3.5 Atividades lúdicas propostas para reforçar e contribuir para o ensino da Saúde Planetária nas escolas de Ensino Fundamental

Com base nas pesquisas, é perceptível que há uma infinidade de atividades e metodologias que envolvem a ludicidade e podem ser utilizadas no ensino de Saúde Planetária, Educação Ambiental e Sustentabilidade. Ademais, propõe-se outras que podem ser usadas em conjunto com as mencionadas anteriormente. Dentre elas, a contação de histórias relacionadas ao meio ambiente; painel interativo para associação de imagens onde os alunos podem interagir montado cartazes educativos (a exemplos cartazes sobre atitudes boas e ruins em relação ao uso da água); concurso de fotografia; realização de visitas a universidades para conhecer coleções zoológicas e vegetais, mostrando a importância do conhecimento das espécies e da biodiversidade; atividades teatrais; gincanas; passeios em áreas de preservação ambiental, em zoológicos, em ambientes naturais e históricos. Passeios pelo bairro e arredores da escola para falar sobre meio ambiente e as transformações ambientais. Concursos de poesias e paródias, dentre outras.

18

4 CONCLUSÃO

A partir da questão norteadora inicial na qual buscamos compreender “Como a Saúde Planetária pode ser abordada ou ensinada nos anos iniciais do Ensino Fundamental para promoção da Sustentabilidade e minimização dos problemas socioambientais?”, pode-se observar que os resultados encontrados evidenciam que existem inúmeras formas de se trabalhar a Saúde Planetária, principalmente por meio do uso de atividades lúdicas e/ou metodologias de ensino que ao serem trabalhadas em concordância com os conteúdos propostos em sala de aula podem melhorar a aprendizagem e o ensino das temáticas ambientais. Além disso, quando trabalhadas de forma lúdica tendem a atrair a atenção dos alunos e tornar a aprendizagem dinâmica, interativa e prazerosa, permitindo a fixação de conteúdos de forma objetiva e clara.

Dentre as metodologias empregadas chama a atenção o uso das Metodologias Ativas, que facilitam a aprendizagem por proporcionar um ensino que permite aos alunos serem protagonistas do seu aprendizado e que permitem a reflexão, a investigação, a busca e a

proposição de soluções a partir de uma abordagem problematizadora da realidade, o que desperta nos alunos a curiosidade e a criticidade, tornando a aprendizagem interessante. Nesse contexto, os resultados permitiram a identificação de algumas Metodologias Ativas como a ABP, que permite aos alunos a participação em projetos que são elaborados a partir de um tema gerador, no qual os alunos possam construir soluções concretas e criativas. A *gamificação* que ao propor o uso de elementos de jogo como desafios e recompensas, tem sido um atrativo para incentivar a aprendizagem de conteúdos e de conceitos, que podem ser inseridos no jogo para testar o conhecimento dos alunos e fixar melhor os conteúdos.

Além da *gamificação*, o uso da tecnologia dos jogos digitais é outra estratégia interessante, pois hoje com o advento da internet é possível encontrar inúmeras aplicações (como jogos educativos) a partir da busca em sites e plataformas digitais, que podem somar aos conteúdos para uma melhor aprendizagem, ainda que demandem dos professores um planejamento prévio, o conhecimento sobre o uso dos jogos e o domínio do conteúdo abordado.

Outras estratégias importantes que foram identificadas a partir dos resultados são as atividades práticas que além de permitirem o contato direto com o objeto do conhecimento, permitem a observação, a construção de novos conhecimentos e novas experiências. A exemplo a aula de campo, que pode ser realizada aos arredores da escola ou por meio de passeios e visitas à ambientes naturais ou antropizados. As aulas de campo permitem aos alunos a observação e identificação de aspectos importantes como mudanças de paisagem, presença de resíduos, de organismos vivos como animais e plantas. A depender do conteúdo estudado e da mediação do professor, as aulas de campo possibilitam o ensino de conteúdos diversos a partir de questões e debates guiados.

O uso de atividades práticas como a realização de oficinas de decoração de objetos e de oficinas de confecção de brinquedos a partir de materiais recicláveis (como o uso de garrafas PETs, retalhos de tecido, papelão, jornais velhos e revistas, tampas plásticas, CD's, latinhas de alumínio, caixas de leite, etc.) podem estimular a criatividade nos alunos, bem como a coordenação motora, a concentração e o trabalho em grupo e trabalhar de forma prática conceitos como o uso e consumo consciente, a reutilização e reciclagem de materiais, a seletividade dos resíduos sólidos e descarte correto, a importância de dar novas finalidades e utilidades aos materiais, contribuindo ainda para formação de uma consciência ambiental responsável. Em concordância, a realização de oficinas de desenho e pintura podem se tornar uma aliada importante, ao permitir trabalhar não só a criatividade dos alunos, mas a re-

contextualização de conteúdos sobre as questões ambientais, sendo assim um importante feedback no ensino de temáticas tão importantes como as ambientais e que de forma lúdica atraem a atenção e participação das crianças.

Outras atividades práticas importantes são o plantio de espécies vegetais que podem ser através de projetos de arborização e reflorestamento e a construção de hortas escolares. Essas atividades viabilizam o ensino de conceitos de forma prática e direta pois tornam os espaços extra escolares verdadeiros laboratórios naturais, que possibilitam a aprendizagem de conteúdos relacionados a Sustentabilidade, a educação ecológica e ambiental, a preservação, o cuidado com o solo e com as plantas e a importância destes do ponto de vista das questões climáticas e ambientais. Além disso, essas atividades proporcionam a construção de valores, a aquisição de hábitos saudáveis, o senso de responsabilidade e o desenvolvimento da consciência ambiental.

Ainda em consonância com os tipos de atividades lúdicas e metodologias de ensino para aprendizagem das temáticas ambientais, chama a atenção o uso de atividades audiovisuais. Isso porque estas possibilitam aos alunos aguçar vários sentidos que se tornam importantes na aprendizagem, como também trabalhar a observação através da visão, a percepção através da audição e das experiências, o tato através do contato com o ambiente, assim como as emoções. Dentre os recursos audiovisuais identificados a partir dos resultados destacam-se o uso de vídeos, filmes, documentários, música, fotografias e dinâmicas. Esses recursos propõem aos alunos uma observação e reflexão apurada e quando o objetivo é o ensino de temáticas ambientais tem resultados significativos.

20

Além disso, os resultados evidenciam que a realização de oficinas pedagógicas também podem auxiliar o trabalho do professor, uma vez que ao serem trabalhadas em grupo permitem a troca de conhecimentos, o aprofundamento de conteúdos de forma prática, dinâmica e interativa. Em concordância o uso de outros recursos também podem garantir uma aprendizagem eficaz e diferenciada, como é o caso do uso de fotografias, de histórias em quadrinhos que podem ser confeccionadas pelos próprios alunos a partir da temática sugerida pelo professor e da confecção de jogos didáticos.

Portanto, foi possível verificar que para cada atividade lúdica e metodologia de ensino identificada há uma abordagem e maneiras diferentes de uso, mas a finalidade é a mesma trabalhar os temas ambientais a fim de garantir uma aprendizagem consciente, que contribua para formação humana integral e também para Sustentabilidade. Vale ressaltar que diante de uma vasta lista de atividades lúdicas e metodologias aplicáveis ao ensino de temas ambientais,

cabe ao professor buscar um aprofundamento em relação ao uso de cada metodologia, para identificar a que melhor se adequa ao seu conteúdo e planejamento, a fim de que possa realizar um ensino atrativo, com qualidade, eficiência e dinamicidade.

REFERÊNCIAS

ALVES AS, et al. Jogo didático para o ensino de educação ambiental: proposta e desenvolvimento. *Revista Foco*, 2024; 17(2): e4493.

ANDRADE MS, et al. Aula de campo no ensino de Ciências: possibilidades interdisciplinares para a Educação Ambiental. *Pesquisa em Educação Ambiental*, 2021; 16(2):132-150.

BONZANINI TK, NUNES AB. O uso de vídeos em trabalhos com educação ambiental na educação básica. *Ambientalmente Sustentable*, 2015; 10(2): 1391-1409.

BRASIL. Lei nº 9.795, de 27 de Abril de 1999. Dispõe sobre a educação ambiental, institui a Política Nacional de Educação Ambiental e dá outras providências. *Diário Oficial da União*: seção 1, Brasília, DF, 27 abr. 1999.

CELANO MR, PEREIRA EGC. Oficina de Histórias em Quadrinhos como recurso pedagógico no Ensino de Ciências com enfoque na Educação Ambiental. XIII Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências – XIII ENPEC ENPEC EM REDES – 2021.

CRIBB SLSP. Educação ambiental através da horta escolar: algumas possibilidades. *Revista Educação Ambiental em Ação*, 2018; 16(62).

CUNHA MB, et al. Metodologias ativas: em busca de uma caracterização e definição. *Educação em Revista*, Belo Horizonte, 2024; 40: e39442.

GIL AC. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. 176p.

GONÇALVES WRR, et al. Conscientização ambiental utilizando jogos digitais: o caso da Aventura no Peruacu. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*, 2025; 14(3): 01-23.

ICHIBA RB e BONZANINI TK. Aprendendo vermicompostagem: o uso de jogos digitais na educação infantil. *Ciência & Educação*, Bauru, 2022; 28: 1-16.

JÚNIOR LAD, et al. Explorando a Gamificação como ferramenta de suporte pedagógico no processo de ensino e aprendizagem à luz dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS). In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 24, 2025, Salvador/BA. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2025; 1245-1253.

LEAL FILHO W, et al. Planetary health and health education in Brazil: facing inequalities. *One Health*, Amsterdam, 2022; 15:1-8.

LIBÂNEO JC. Adeus professor, adeus professora?: novas exigências educacionais e profissão docente. São Paulo: Cortez, 1998.

MEDEIROS LC, et al. Reflexos da saúde planetária no processo transdisciplinar entre profissionais de saúde. *Saúde Soc.*, 2023; 32(supl.1): e230004pt.

MEDEIROS LTC, et al. Recursos pedagógicos para a educação ambiental nos anos iniciais do ensino fundamental: O cinema como instrumento de aprendizagem. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 2021; 5(1): 118-139.

MENDES KDS, et al. Revisão integrativa: método de pesquisa para a incorporação de evidências na saúde e na enfermagem. *Texto e contexto - enferm.*, 2008; 17(4).

MORAES FILHO IM, et al. Tecendo a sustentabilidade: da conscientização ambiental à saúde planetária na escola. *Revista Enfermagem Atual In Derme*, 2024; 98(1): e024264.

NUNES RO e MARTINS ES. Aprendendo brincando: jogos e brincadeiras para o ensino de Educação Ambiental nas escolas. *Redenção: UNILAB, PIBID*, 2023.

OLIVEIRA VJ, et al. Aprendizagem Baseada em Projetos: o aluno como protagonista do aprendizado. *Aracê*, 2025; 7(6): 30790-30803.

PEREIRA FG, et al. Coletividade: saúde planetária nas escolas. *Caderno Impacto em Extensão, Campina Grande*, 2023; 3(1):1-4.

RODRIGUES RS e NEUBERT PS. Introdução à pesquisa bibliográfica. Florianópolis: Editora da UFSC, 2023. 137p.

RODRIGUES ZD e RIBEIRO KTS. Jogos e sequência didáticos para o ensino de ciências ambientais na educação básica. *OBSERVATÓRIO DE LA ECONOMÍA LATINOAMERICANA*, 2025; 23(10): e11950. 22

ROSA, MA et al. Educação ambiental na escola: literatura internacional e análise de estudos brasileiros. *Revista Brasileira de Educação*, 2024; 29(e290030).

SALAMONI AT, et al. Educação Ambiental nos anos iniciais do ensino fundamental: várias formas de trabalhar os seus temas. *Revista Brasileira de Extensão Universitária, Brasil*, 2021; 12(1): 65-75.

SANTOS, AO et al. A ludicidade: objetos, significados e desenvolvimento infantil. *Cadernos da Fucamp*, 2022; 21(53): 86-99.

SILVA FEO e SOUSA CC. Uso da fotografia como recurso didático para a educação ambiental. *Educação em Revista, Marília, SP*, 2021; 22(esp2): 157-178.

SILVA KL, et al. A educação ambiental como ferramenta para a formação de cidadãos sustentáveis. *Lumen et virtus, São José dos Pinhais*, 2025; 16(46): 2846-2860.

SILVA, TB, et al. Música como recurso para o ensino de educação ambiental. *Revista Ciência em Extensão*, 2011; 7(3): 31.

SOARES AF, et al. Horta na Escola: ações de educação ambiental com alunos do ensino fundamental em escolas do município de Breves, Ilha do Marajó-PA. *Ciência e Natura*, 2023; 45: e1.

SOUZA MT, et al. Revisão integrativa: o que é e como fazer. *Einstein*, 2010; 8(1): 102-106.

TARGA WS, et al. Jogos digitais aplicados ao meio ambiente e a água. *Revista Técnica Ciências Ambientais*, 2022; 1(6): 1-8.

TARGINO JMF. Educação ambiental na escola e na comunidade: conexões necessárias para uma aprendizagem ecológica nos anos iniciais da educação básica. Dissertação (Mestrado em Ambiente, Tecnologia e Sociedade) – Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA), Mossoró, 2023. 114p.

TIBÚRCIO NMS, et al. Ressignificando objetos: a importância da confecção de brinquedos com materiais recicláveis no processo educativo infantil. *Revista Humanidades e Inovação*, 2019; 6(2): 207-223.

WHITMEE S, et al. Safeguarding human health in the Anthropocene epoch: report of The Rockefeller Foundation Lancet Commission on planetary health. *The Lancet*, 2015; 386(10007): 1973-2028.

WOLFFENBÜTTEL CR. Educação musical para a sustentabilidade. *REMEA - Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental*, 2025; 42(3): 125-145.