

JOGOS EDUCATIVOS: UMA FERRAMENTA INOVADORA PARA A EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Pedro Ismael Figueredo Medeiros ¹
 Danila Kelly Pereira Neri ²

RESUMO

A educação ambiental se apresenta como pilar estrutural na formação de cidadã responsável e consciente pelo cuidado e conservação do meio natural. Uma metodologia contemporânea promissora para tornar esse aprendizado mais atrativo e efetivo, é o uso de jogos educativos, ela emerge como uma ferramenta inovadora e envolvente. Contudo, o objetivo dessa pesquisa foi analisar, por meio de revisão bibliográfica, o uso de jogos educativos como ferramenta inovadora na educação ambiental, destacando seu potencial para promover a conscientização ecológica e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e cognitivas. Para tanto, este artigo utilizou a metodologia de revisão bibliográfica, com foco em publicações que abordam o uso de jogos educativos na educação ambiental. A pesquisa foi conduzida nas ferramentas SciELO e Google Acadêmico, utilizando as buscas por "jogos educativos", "educação ambiental" e "aprendizagem lúdica". Foram incluídos trabalhos publicados entre 2010 e 2025, em português e inglês. A seleção priorizou trabalhos que analisam o impacto dos jogos na conscientização ambiental, buscando identificar estratégias pedagógicas eficazes e contribuições para o desenvolvimento sustentável por meio da ludicidade. Pode-se inferir que jogos como Ecológica, Simcity e The Island Game são exemplos de como os jogos podem ser implementados no ensino para ajudar os alunos a entenderem conceitos como a sustentabilidade, questões ecológicas e gestão ambiental de maneira simples e intuitiva. Pela ludificação, os estudantes podem simular cenários reais, como administrar recursos naturais, o uso de combustíveis renováveis, controle de resíduos e até representar as consequências de escolhas ambientais equivocadas. Ademais, esses jogos ainda ajudam no desenvolvimento de habilidades essenciais, como tomada de decisões e pensamento crítico, solução de problemas, colaboração em grupo e rápido raciocínio, são essências tanto para a educação quanto para a sensibilização ambiental. Essa abordagem recreativa tem também o poder de aumentar o interesse e a motivação dos alunos pelos temas ambientais.

Palavras-chave: Educação ambiental, Gameficação, Recursos Naturais, Jogos.

¹ Estudante do Curso técnico em meio ambiente do Instituto Federal de educação, ciência e tecnologia do Rio Grandedo Norte - IFRN, medeirospedro163@gmail.com;

² Professora orientadora: Doutora, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN, danila.neri@ifrn.edu.br.

