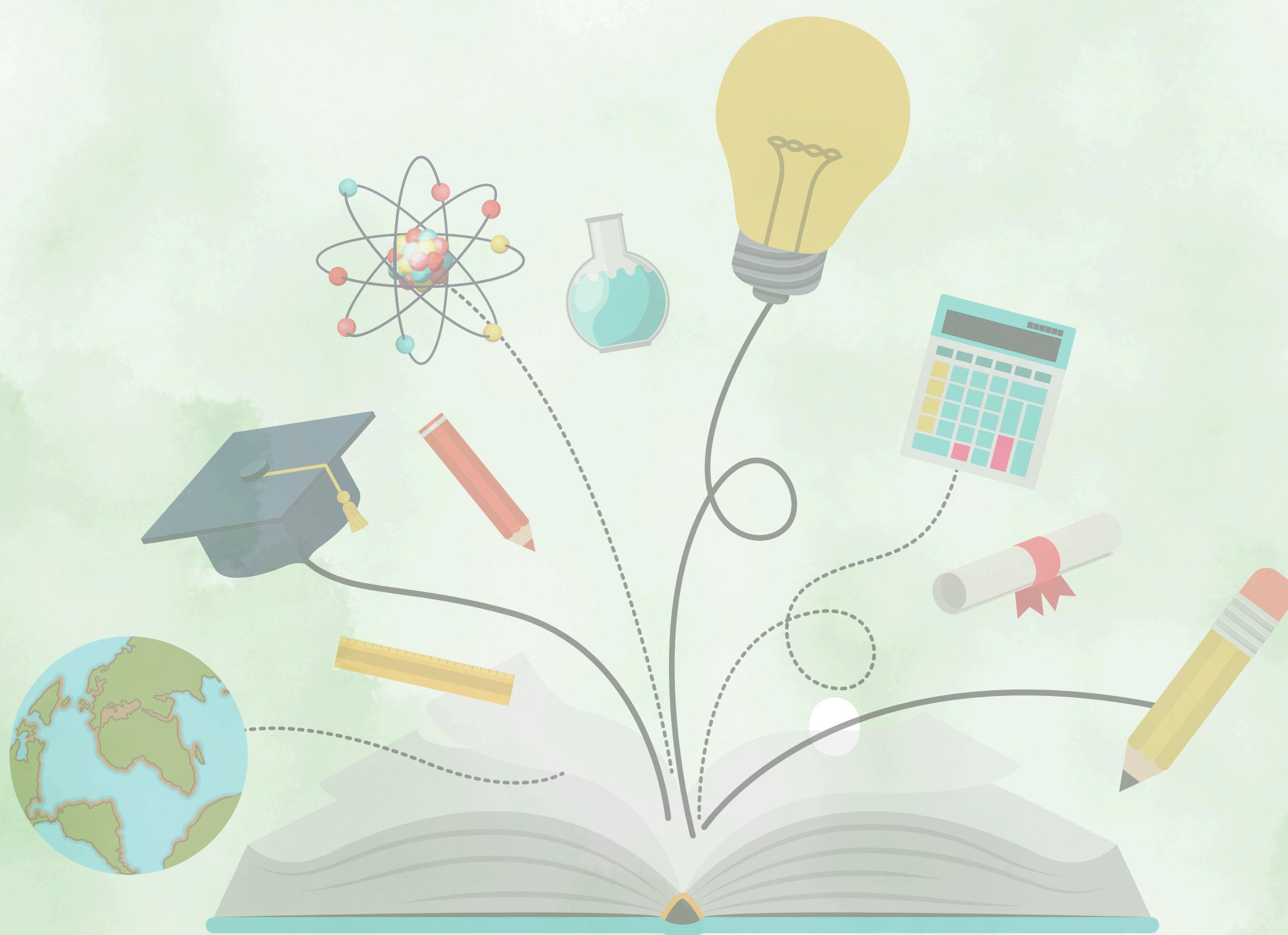


**INSTITUTO FEDERAL SUL-RIO-GRANDENSE
CÂMPUS PELOTAS - VISCONDE DA GRAÇA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO**

Jogos de tabuleiro e literatura: um caminho para o desenvolvimento da consciência ambiental



**GILMAR DE ASSIS EUZÉBIO
ANUBIS GRACIELA DE MORAES ROSSETTO**

2026

Dados de Catalogação

E91 Euzébio, Gilmar de Assis
Jogos de tabuleiro e literatura: um caminho para o desenvolvimento da
consciência ambiental. / Gilmar de Assis Euzébio, Anubis Graciela de Moraes
Rossetto. – 2026.
46 f.: il.

Produto Educacional (Mestrado) – Instituto Federal de Educação, Ciência e
Tecnologia Sul-rio-grandense. Câmpus Pelotas - Visconde da Graça. Programa de
Pós-Graduação em Ciências e Tecnologias na Educação. Mestrado Profissional em
Ciências e Tecnologias na Educação. 2026.

1. Ensino de literatura. 2. Jogos didáticos. 3. Texto literário. 4. Educação
ambiental. I. Rossetto, Anubis Graciela de Moraes. II. Título.

CDU: 82:794

Catalogação na publicação:
Bibliotecária: Mariele Luzzi – CRB 10/2055
Biblioteca IFSul - Câmpus Passo Fundo

Sumário

Introdução	4
Teoria Histórico-Cultural.....	6
Aportes Teóricos.....	7
Metodologia de Ensino.....	9
Apresentação da Sequência Didática.....	12
Aulas Detalhadas da Proposta Didática: Encontro 1.....	19
Aulas Detalhadas da Proposta Didática: Encontro 2.....	22
Aulas Detalhadas da Proposta Didática: Encontro 3.....	24
Aulas Detalhadas da Proposta Didática: Encontro 4.....	27
Aulas Detalhadas da Proposta Didática: Encontro 5.....	30
Aulas Detalhadas da Proposta Didática: Encontro 6.....	32
Aulas Detalhadas da Proposta Didática: Encontro 7.....	34
Aulas Detalhadas da Proposta Didática: Encontro 8.....	36
Possibilidades de Adaptação.....	38
Reflexões sobre a aplicação da proposta didática.....	40
Considerações finais.....	42
Referências.....	44
Sobre os Autores	46



Introdução



Este produto educacional consiste em uma sequência didática interdisciplinar, fundamentada na Teoria Histórico-Cultural de Vigotski, que articula leitura literária, produção de narrativas de ficção científica e criação colaborativa de jogos de tabuleiro, com foco no desenvolvimento da consciência ambiental de estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental.

O principal objetivo do produto educacional é investigar de que maneira a interação entre literatura e jogos de tabuleiro pode ser utilizada como estratégia pedagógica para interpretar os conflitos ambientais e fomentar o engajamento socioambiental dos jovens. A proposta busca compreender como essas práticas, articuladas de forma mediada e intencional, podem ampliar a participação ativa dos estudantes na reflexão crítica sobre os desafios ambientais contemporâneos.

A fundamentação teórica da proposta ancora-se na Teoria Histórico-Cultural de Vigotski, que compreende o desenvolvimento humano como um processo social e historicamente situado, mediado por instrumentos culturais e pela linguagem. Nessa perspectiva, o ensino é concebido como atividade intencionalmente organizada, capaz de promover a internalização de conceitos e o desenvolvimento das funções psicológicas superiores. A literatura, a produção narrativa e os jogos de tabuleiro são compreendidos, neste produto educacional, como instrumentos de mediação simbólica que possibilitam aos estudantes operar com signos, conflitos e conceitos ambientais de forma consciente, coletiva e reflexiva.

Este produto educacional integra uma dissertação de mestrado, cuja versão completa encontra-se disponível no site do Programa de Pós-Graduação em Ciências e Tecnologias na Educação (PPGCITED), do Câmpus Pelotas – Visconde da Graça do Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSul). No âmbito da pesquisa, o produto constitui-se como material de natureza teórico-prática, elaborado para que professores e educadores possam aplicar a proposta didática em contextos escolares diversos.

A sequência didática foi estruturada em encontros progressivos, nos quais a literatura atua como eixo inicial de mediação simbólica. A leitura e análise do conto “Uma semana na vida de Fernando Alonso Filho” possibilitam o trabalho com o gênero narrativo e a discussão de conflitos ambientais em contextos ficcionais, favorecendo a mobilização da linguagem, da imaginação e da formação conceitual. A partir desse contato com a narrativa literária, os estudantes são convidados a interpretar criticamente cenários futuros, estabelecendo relações entre ficção, realidade e questões socioambientais contemporâneas.

Introdução



Espera-se que a aplicação do produto educacional contribua para o desenvolvimento da consciência ambiental dos estudantes, entendida como processo de apropriação crítica dos fatos sociais relacionados às questões ambientais. Como resultados, espera-se o fortalecimento da participação ativa dos alunos, a ampliação da capacidade de interpretar conflitos socioambientais, o desenvolvimento do pensamento conceitual e da cooperação, bem como a construção de posicionamentos mais críticos e reflexivos frente aos desafios ambientais contemporâneos.

Dessa forma, esse produto educacional caracteriza-se como uma proposta didática replicável, flexível e teoricamente fundamentada, que integra literatura, jogos e práticas criativas como instrumentos mediadores do desenvolvimento humano. Ao articular leitura, criação e ludicidade, a sequência didática oferece subsídios concretos para práticas pedagógicas que promovam a formação de sujeitos críticos, capazes de interpretar, problematizar e agir sobre as questões ambientais de forma historicamente situada.

Teoria Histórico-Cultural

Teoria Histórico-Cultural e Mediação por Instrumento

O produto educacional fundamenta-se na Teoria Histórico-Cultural de Vigotski, que compreende o desenvolvimento humano como processo de apropriação de instrumentos e signos culturais historicamente produzidos.

O desenvolvimento não decorre de maturação biológica nem de construções internas espontâneas, mas da participação em práticas sociais coletivas.

A mediação, nessa perspectiva, não é função direta do professor, mas dos instrumentos culturais; ao professor cabe organizar a atividade pedagógica, socializar os instrumentos e orientar sua apropriação.

Jogos de tabuleiro e obras literárias são compreendidos como sistemas simbólicos complexos, que articulam regras, narrativas, valores e conceitos, favorecendo o desenvolvimento das funções psicológicas superiores (atenção voluntária, imaginação, pensamento conceitual e autorregulação).

Zona de Desenvolvimento Iminente, Conceitos e Jogo

A Zona de Desenvolvimento Iminente (ZDI) é conceito estruturante da psicologia histórico-cultural, definida como a distância entre o que o estudante realiza sozinho e o que consegue realizar com colaboração orientada (Prestes, 2010).

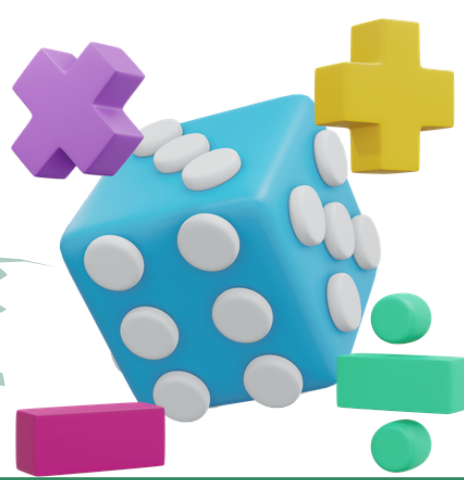
O ensino escolar deve antecipar o desenvolvimento, atuando sobre o desenvolvimento possível e não apenas sobre o já alcançado.

A formação de conceitos envolve a relação dinâmica entre conceitos espontâneos (cotidianos) e conceitos científicos (sistematizados), compondo um único processo de desenvolvimento conceitual (Vigotski, 2001).

O jogo, como instrumento mediador, cria condições para o desenvolvimento do pensamento abstrato, da ação intencional e do cumprimento de regras, ampliando a ZDI e favorecendo a apropriação de conceitos científicos, inclusive os relacionados às questões ambientais.



Aportes Teóricos



Linguagem, Imaginação e Consciência Ambiental

A imitação é compreendida como mecanismo intelectual fundamental, pois o estudante só imita aquilo que já se encontra em sua zona de potencialidade, reorganizando sua consciência por meio da participação em formas culturais complexas.

A imaginação e a atividade criadora constituem funções psicológicas superiores essenciais, permitindo a produção de novas combinações a partir da experiência e favorecendo práticas educativas transformadoras (Vigotski, 2018).

A linguagem ocupa papel central como principal instrumento simbólico, articulando pensamento e ação, permitindo generalização, reflexão, planejamento e tomada de consciência.

Jogos e literatura, organizados intencionalmente, possibilitam a apropriação de instrumentos culturais, a ampliação da ZDI e a articulação entre conceitos espontâneos e científicos, promovendo o desenvolvimento de uma consciência ambiental crítica, histórica e transformadora.

Leitura Literária, Conflito e Formação do Leitor

A leitura do texto literário na escola pública ainda constitui um desafio, marcado por limitações de acesso, formação docente e práticas pouco inovadoras (Zilberman, 1996; Lajolo, 1994).

A literatura é compreendida como espaço privilegiado de interpretação da realidade, especialmente para a análise de conflitos implícitos nas narrativas (Lajolo, 1993), entre eles os conflitos ambientais.

Regina Zilberman (1991) problematiza políticas de leitura centradas no consumo do livro, em detrimento da valorização do ato de ler como prática crítica e democrática.

A escola tem papel formativo central ao possibilitar que os estudantes reconheçam o mundo social por meio da leitura, desenvolvendo capacidades interpretativas e participação cidadã.

A aproximação com narrativas populares e juvenis favorece a identificação do leitor com o texto ficcional, ampliando o interesse pela leitura e abrindo caminhos para interpretações críticas dos conflitos entre sociedade e natureza.



Aportes Teóricos

Jogo, Cultura Maker e Criação no Processo Educativo

O jogo é compreendido como prática cultural colaborativa estruturante da experiência humana (Huizinga, 2019), articulando ficção, regras, conflito e imaginação.

A relação entre jogo e literatura permite a conversão da narrativa em uma nova linguagem, favorecendo a releitura dos conflitos ambientais de forma lúdica, crítica e reflexiva.

O jogo promove uma experiência educativa marcada por tensão criativa, envolvimento e consciência de um espaço distinto do cotidiano, sem reduzir-se a estratégia didática instrumental.

A cultura Maker, fundamentada em Resnick (2020), contribui para práticas educativas criativas, colaborativas e interdisciplinares, alinhadas à produção de jogos como artefatos culturais.

Incorporada criticamente à Teoria Histórico-Cultural, a abordagem Maker é entendida como atividade social organizada pedagogicamente, que articula criação, linguagem e pensamento crítico, favorecendo o desenvolvimento das funções psicológicas superiores e da consciência ambiental.





Metodologia de Ensino

A metodologia de ensino que fundamenta este produto educacional apoia-se na Teoria Histórico-Cultural de Vigotski, compreendendo o ensino como uma atividade pedagógica intencionalmente organizada e orientada para o desenvolvimento dos estudantes. Nessa perspectiva, aprender significa apropriar-se de instrumentos e signos culturais historicamente construídos, por meio da participação em atividades sociais mediadas, e não apenas receber informações de forma passiva.

Nesse sentido, essa proposta organiza-se como uma Sequência Didática na Perspectiva Histórico-Cultural (SDHC), conforme sistematizada por Marques (2022), articulada aos Três Momentos Pedagógicos descritos por Delizoicov e Angotti (1990). Essa organização não deve ser interpretada como um método rígido ou um modelo fechado, mas como uma forma de estruturar o ensino de maneira coerente com a concepção histórico-cultural de aprendizagem e desenvolvimento. A SDHC parte das demandas concretas do contexto escolar e pode ser constantemente reelaborada pelo professor, de acordo com os objetivos de ensino e as condições reais de aprendizagem dos estudantes.

Essa sequência didática foi planejada para ser desenvolvida em oito encontros, com estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental, no componente curricular de Língua Portuguesa. O objeto de ensino envolve a leitura e análise de contos literários de ficção científica com temática ambiental, a produção de narrativas e a criação colaborativa de jogos de tabuleiro, culminando na socialização e reflexão crítica sobre os conflitos ambientais representados.

Apresentação da matéria de ensino e resgate dos conhecimentos espontâneos

O primeiro momento da sequência didática destina-se à apresentação da proposta aos estudantes, explicitando os objetivos do trabalho, os conteúdos a serem abordados e o percurso formativo que será desenvolvido ao longo dos encontros. Essa apresentação tem como finalidade situar os estudantes na atividade, atribuindo sentido ao processo e favorecendo o engajamento desde o início. Simultaneamente, o professor promove situações de diálogo e problematização que possibilitam a expressão dos conhecimentos espontâneos dos estudantes sobre meio ambiente, conflitos ambientais, futuro e narrativas de ficção científica.



Perguntas abertas, diálogos coletivos e situações de confronto de ideias permitem identificar como os alunos explicam esses temas a partir de suas vivências cotidianas.

Nesse momento, o professor atua organizando o diálogo, incentivando a participação e lançando questionamentos que evidenciem os limites das explicações iniciais, sem apresentar respostas prontas. O objetivo é criar um distanciamento crítico em relação às concepções espontâneas, despertando nos estudantes a necessidade de ampliar e reorganizar seus conhecimentos.

Sistematização dos conhecimentos científicos e literários

A segunda etapa da sequência didática corresponde ao momento de sistematização dos conhecimentos, no qual o professor realiza intervenções mais diretas e intencionais. O eixo central dessa etapa é a leitura e análise do conto “Uma semana na vida de Fernando Alonso Filho” do escritor Jorge Luiz Calife, utilizado como instrumento mediador para o trabalho com o gênero narrativo e com os conflitos ambientais.

A leitura pode ser organizada de forma compartilhada, alternando leitura silenciosa, leitura em voz alta e discussões coletivas. O professor orienta a análise dos elementos constitutivos do conto — personagens, espaço, tempo, conflito e desfecho — com ênfase na compreensão do conflito narrativo e de suas relações com problemáticas ambientais contemporâneas.

Nesse momento, o professor atua na Zona de Desenvolvimento Iminente, promovendo atividades que envolvem interpretação textual, debates, registros escritos e explicitação conceitual. A linguagem assume papel central como instrumento mediador, permitindo que os estudantes articulem seus conhecimentos espontâneos a conceitos mais sistematizados, tanto no campo literário quanto no socioambiental.

A sistematização também contempla a introdução dos jogos de tabuleiro como objetos culturais, discutindo seus elementos básicos — regras, objetivos, desafios e estratégias — e suas potencialidades pedagógicas, preparando os estudantes para a etapa de produção.

Metodologia de Ensino

Aplicação do conhecimento e produção do jogo de tabuleiro

Na terceira etapa da sequência didática, os estudantes são convidados a aplicar os conhecimentos apropriados na produção colaborativa de jogos de tabuleiro baseados nas narrativas de ficção científica trabalhadas anteriormente. Essa atividade caracteriza-se como uma ação criadora, na qual os estudantes reorganizam elementos narrativos em uma nova forma simbólica.

A elaboração do jogo envolve a definição de personagens, cenários, conflitos, regras e objetivos, exigindo planejamento, tomada de decisões e cooperação entre os membros do grupo. Ao transformar conflitos ambientais em mecânicas de jogo, os estudantes operam com abstrações, antecipam consequências e exercitam a autorregulação, aspectos centrais do desenvolvimento das funções psicológicas superiores. A produção pode ser realizada com materiais simples, disponíveis na escola, não sendo imprescindível o uso de espaços ou recursos tecnológicos específicos.

Socialização, avaliação e identificação da evolução conceitual

A etapa final da sequência didática compreende a socialização dos jogos produzidos, a realização de rodadas de jogos e a reflexão coletiva sobre o percurso desenvolvido. Os estudantes têm a oportunidade de experimentar os jogos criados pelos colegas, explicar regras, discutir estratégias e analisar os conflitos ambientais representados.

A avaliação ocorre de forma processual e contínua, estando presente em todas as etapas da sequência. São considerados a participação dos estudantes, a qualidade das interações, o envolvimento nas atividades propostas e a evolução conceitual observada ao longo do processo.

A observação das interações, os registros das produções e os momentos de conversa final constituem instrumentos fundamentais para identificar a passagem dos conhecimentos espontâneos para formas mais elaboradas de compreensão, evidenciando o desenvolvimento da consciência ambiental como um processo histórico, social e culturalmente mediado.

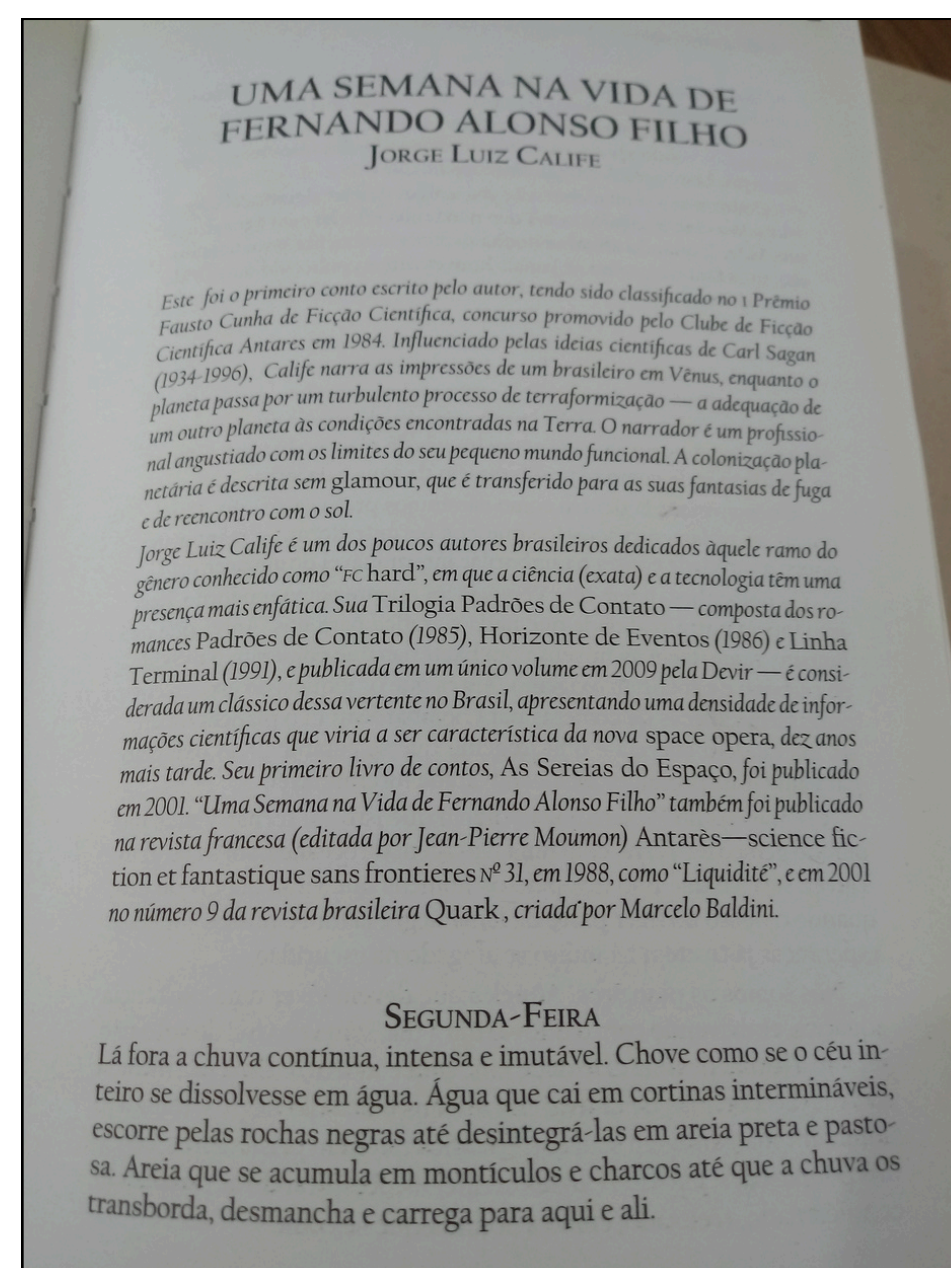
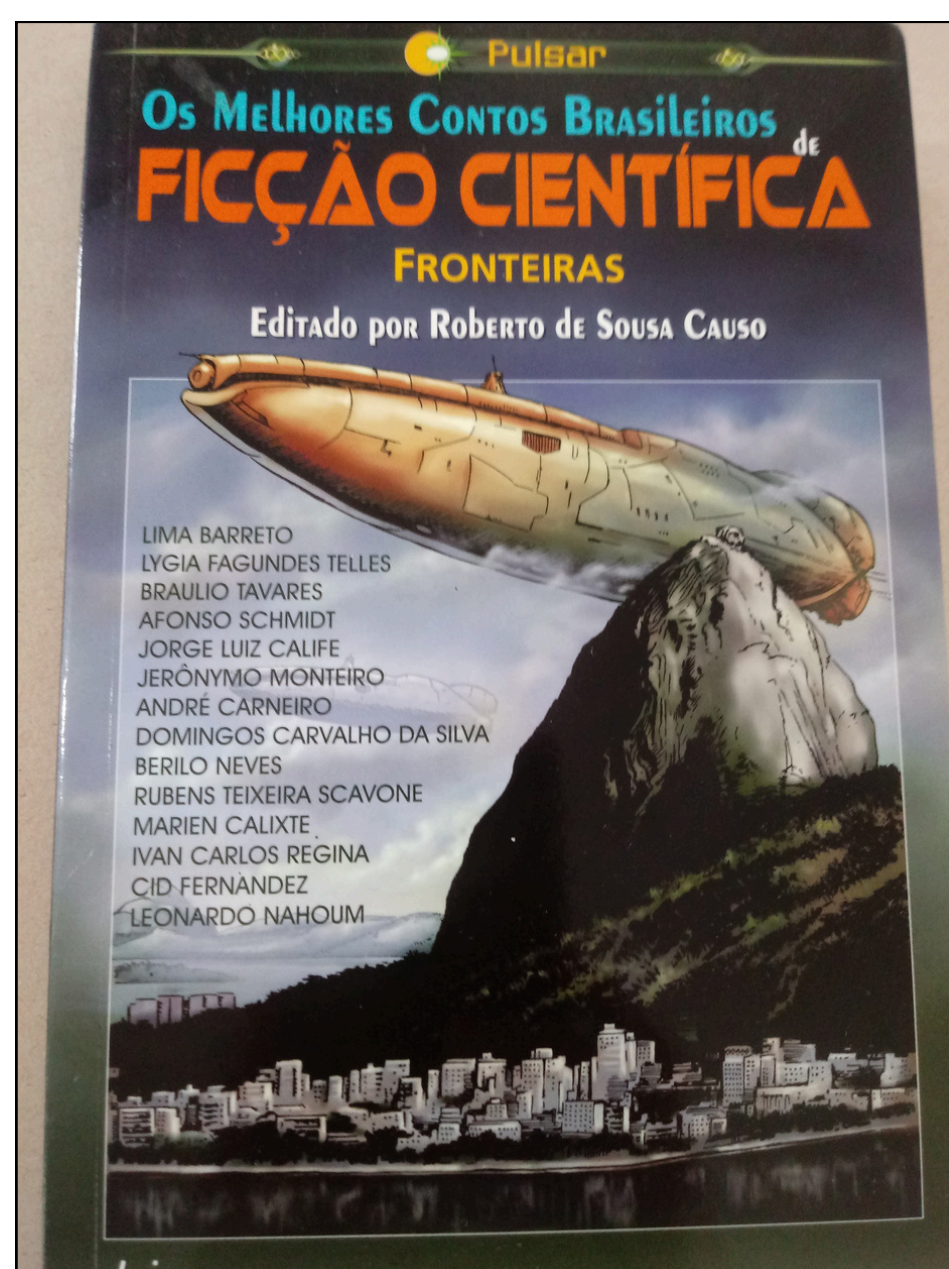


Apresentação da Sequência Didática

A sequência didática que compõe este produto educacional foi elaborada com o objetivo de oferecer aos professores uma proposta pedagógica organizada, fundamentada teoricamente e passível de adaptação a diferentes contextos escolares. Estruturada em oito encontros, a sequência articula leitura literária, leitura e produção de narrativas de ficção científica e criação colaborativa de jogos de tabuleiro, tendo como eixo central a mediação pedagógica e o desenvolvimento da consciência ambiental de estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental.

A proposta está ancorada na Teoria Histórico-Cultural de Vigotski, que compreende o ensino como atividade intencional, socialmente organizada e mediada por instrumentos culturais. Nessa perspectiva, a sequência didática não se caracteriza como um conjunto de atividades isoladas, mas como um percurso formativo progressivo, no qual cada encontro retoma e amplia os conceitos, as práticas e os sentidos construídos anteriormente.

Nos primeiros encontros, a leitura literária assume papel central como instrumento de mediação simbólica. A análise do conto **“Uma semana na vida de Fernando Alonso Filho”** possibilita o trabalho com o gênero narrativo e com a identificação de conflitos, especialmente os de natureza ambiental. O conto faz parte do livro **“Os Melhores Contos Brasileiros de Ficção Científica”**. Nas imagens abaixo, apresentamos a capa do livro de ficção científica, assim como uma imagem do início do conto.



Apresentação da Sequência Didática

Cabe destacar que o professor ao aplicar a sequência didática, pode escolher outros temas para organizar a leitura, produção e desenvolvimento de todas as atividades. Temáticas como suspense, fantasia, terror, aventura, dentre outras, também possibilitam discussões pertinentes e interessantes aos estudantes; questioná-los previamente sobre seus gostos literários aumenta as chances de que a sequência seja desenvolvida e alcance resultados muito satisfatórios.

Outra atenção do educador é a retomada dos elementos constituintes do texto narrativo. Abaixo, apresentamos a imagem da estrutura desse gênero narrativo, conteúdo que os alunos têm contato a partir do 6º ano.



No caso da narração, o foco desta sequência didática está no conflito. Nesse sentido, apresentamos a imagem dos principais tipos de conflito.

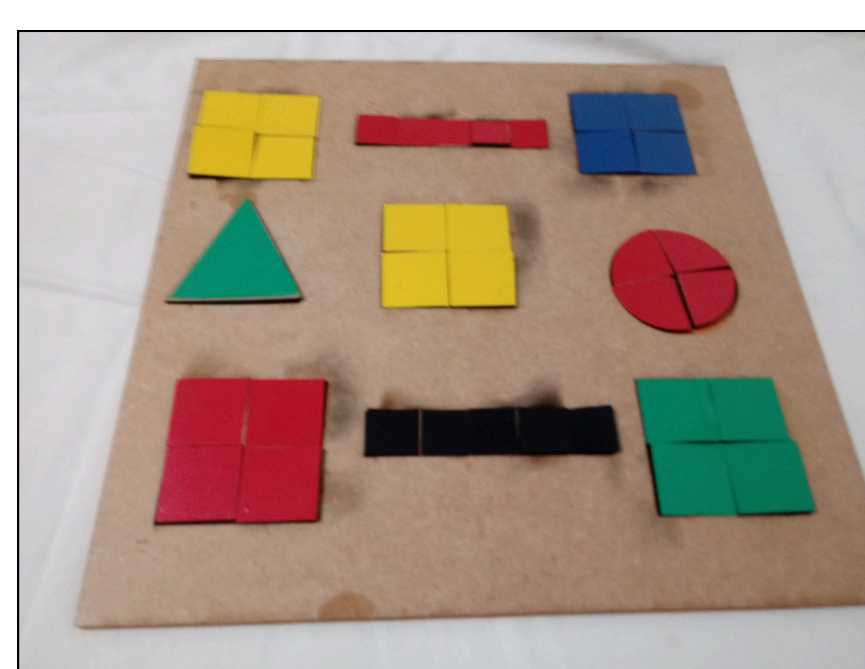
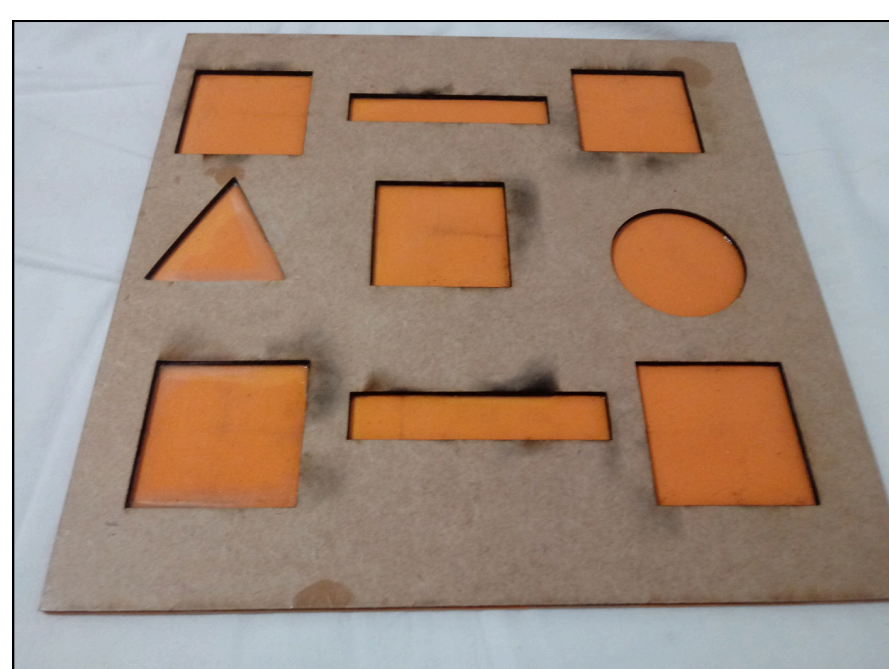


Apresentação da Sequência Didática

O foco no conflito do texto narrativo está atrelado à proposta desta sequência, já que o conflito está presente também nos jogos de tabuleiro; ele constitui o eixo central do jogo, assim como da narrativa. É a partir dessa noção de conflito que o aluno desenvolverá a proposta de seu jogo de tabuleiro e também poderá perceber a relação dos problemas da ficção com sua vida real; afinal, nossa vida também está constituída de inúmeros conflitos, que na maioria das vezes estão relacionados com a sociedade, com outras pessoas, a tecnologia, ou a própria natureza. Nesse sentido, então, a leitura (e conseqüentemente a interpretação do conflito) é compreendida como prática social e crítica, permitindo aos estudantes interpretar cenários ficcionais e estabelecer relações com problemas ambientais contemporâneos.

Depois de retomar previamente esses elementos da narração, os encontros intermediários da sequência desdobram-se na **produção** coletiva de narrativas de ficção científica a partir de imagens. Nesse momento da sequência, considera-se o uso do telefone celular ou alguma forma de tirar fotografias do entorno da escola. A proposta é de que as imagens geradas possam ser convertidas, com auxílio de Inteligência Artificial (IA), em versões futuristas desse entorno da escola e/ou o ambiente vivenciado pelos alunos. Os estudantes, então, são convidados a imaginar cenários possíveis, projetar conseqüências das ações humanas sobre o ambiente e construir narrativas que articulem tecnologia, sociedade e natureza com base nas imagens.

Os encontros seguintes concentram-se na criação colaborativa de jogos de tabuleiro baseados nas narrativas produzidas. Para que os alunos desenvolvam seus jogos de tabuleiro, previamente o professor deve apresentar um modelo aos estudantes, um exemplo de jogo de tabuleiro. Há vários modelos de jogos de tabuleiro que podem ser aplicados a esta sequência. Entretanto, apresentamos nas imagens abaixo um modelo de tabuleiro que pode ser usado em várias mecânicas de jogos, ou seja, pode ser usado de diversas maneiras.



Apresentação da Sequência Didática

O tabuleiro acima foi confeccionado em MDF, em uma cortadora a laser. É um tabuleiro simples, as peças também foram feitas a partir do mesmo material e pintadas. Foram confeccionados previamente 5 tabuleiros com as peças para que os alunos pudessem ter a experiência e o contato com o jogo. Na imagem abaixo, o tabuleiro e as peças, organizados para serem entregues a cada grupo de alunos.



Antes de detalhar os encontros, ainda nessa seção, apresento mais detalhes específicos do jogo. Afinal, cabe destacar que o jogo é compreendido como instrumento cultural mediador, no qual regras, objetivos e mecânicas exigem planejamento consciente, tomada de decisões e cooperação. Ao transformar conflitos ambientais em elementos de jogabilidade, os estudantes operam com abstrações e reorganizam o pensamento, ampliando sua compreensão sobre os temas trabalhados, utilizando o laboratório Maker para realizar as atividades.

Também, damos ênfase de que o Laboratório Maker, espaço onde foram produzidos todos os materiais para confecção dos jogos foi importante para a realização das etapas da sequência didática. Nesse caso, o laboratório fica localizado na Escola Municipal Professor Arno Otto Kiehl e é resultado de um projeto Maker implementado pela rede municipal de ensino da cidade de Passo Fundo e configura-se como um espaço pedagógico destinado à criação, experimentação e produção coletiva. O ambiente conta com equipamentos como impressora 3D e cortadora a laser, além de materiais básicos para atividades manuais, tais como papéis, tintas, estiletes, tesouras, lápis e régua. No laboratório, há a presença de um monitor responsável por receber os projetos elaborados por alunos e professores e por operar os equipamentos tecnológicos, mediando o uso das ferramentas digitais e garantindo o funcionamento adequado do espaço.

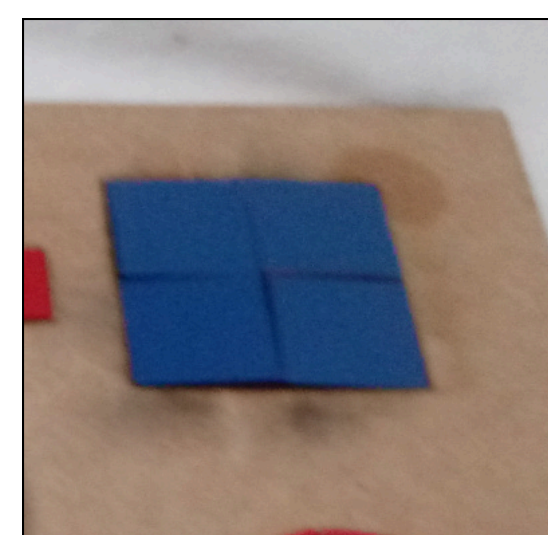
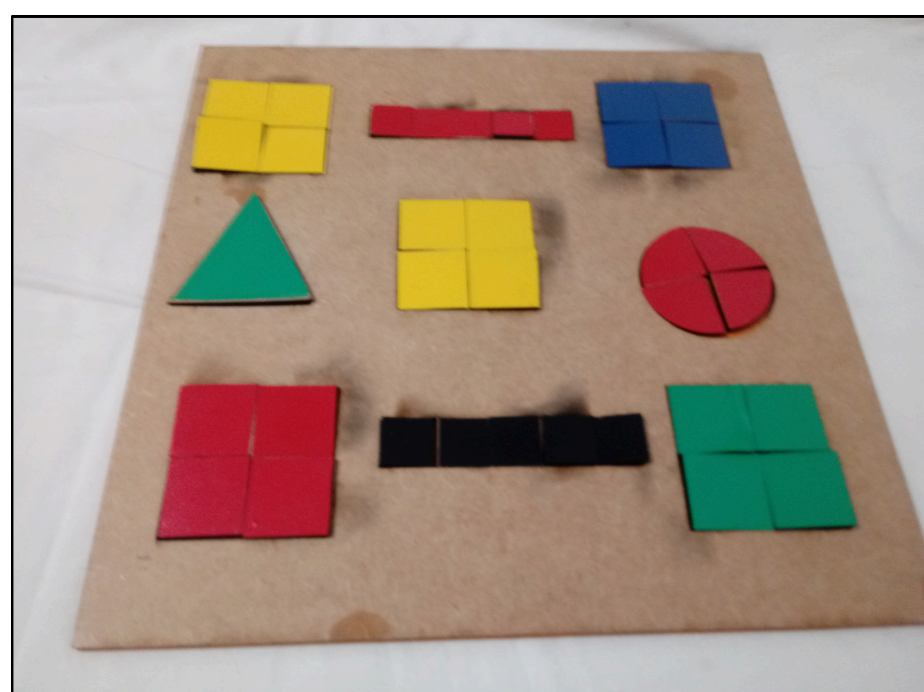
Apresentação da Sequência Didática

A sequência culmina na experimentação e socialização dos tabuleiros, momento em que os estudantes jogam, explicam regras, justificam escolhas e refletem coletivamente sobre os conflitos ambientais representados. Essa etapa final é fundamental para a verbalização dos conceitos construídos ao longo do percurso e para a consolidação da consciência ambiental como processo de apropriação cultural, e não como simples sensibilização.

Antes de apresentar o detalhamento dos encontros, apresentamos uma seção sobre a proposta de jogo de tabuleiro que foi desenvolvido para a sequência didática.

Uma semana em Vênus: sobrevivendo ao futuro

- Primeiramente, destaca-se que o jogo de tabuleiro é organizado a partir dos acontecimentos do conto “Uma semana na vida de Fernando Alonso Filho”. Em resumo, o conto narra as impressões de um brasileiro em Vênus, enquanto esse planeta passa por um processo de terraformação. O planeta terra passa por problemas ambientais e a colonização de outro planeta é necessária nessa história de ficção científica. No conto, o narrador-personagem é um profissional angustiado com os limites do seu pequeno mundo funcional em Vênus.
- O objetivo do jogo é de **sobreviver e manter a colônia** no planeta Vênus funcionando diante dos acontecimentos climáticos até completar oito anos de contrato.
- O jogo foi pensado para até 4 jogadores, podendo ser jogado por menos.
- Na imagem abaixo, destacamos o modelo do tabuleiro e qual seria o “habitáculo” (casa) de cada jogador. O jogador que perder todas as partes desse “habitáculo” deve sair do jogo

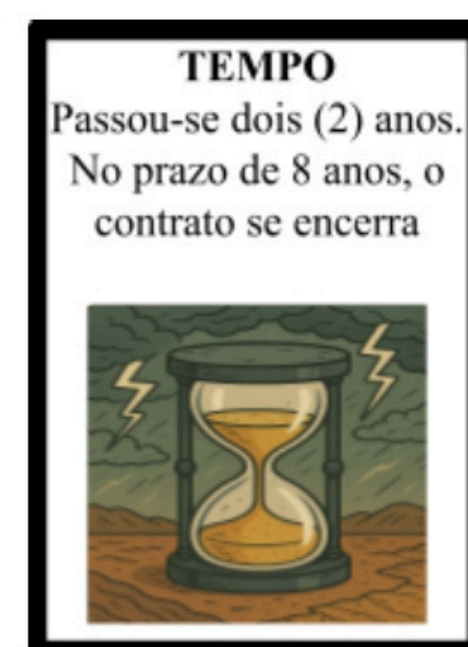
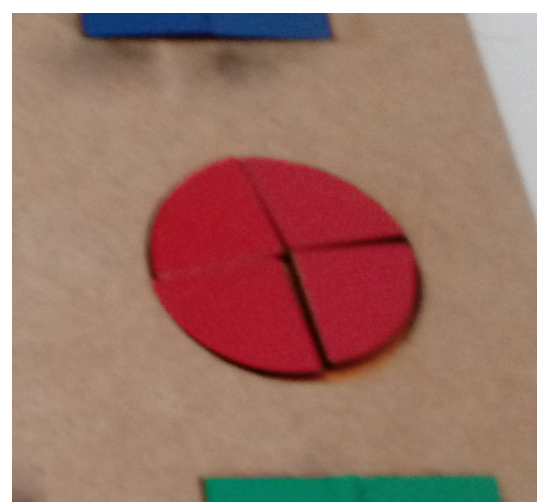


Apresentação da Sequência Didática

- Em resumo, cada “habitação” é composto de 4 partes (4 pecinhas quadradas), que devem ser mantidas para que o jogador vença. Durante o jogo, cada jogador pode ir perdendo essas peças e pode também repô-las; mas não pode chegar a perder as 4 peças pois ficaria sem nenhuma parte de sua “casa”. Ou seja, as orientações do jogo são estabelecidas por essas cartas, organizadas em um baralho, pensado totalmente a partir dos acontecimentos do conto “Uma semana na vida de Fernando Alonso Filho”. Abaixo, na imagem, apresentamos alguns modelos de cartas que interferem diretamente na condição do habitáculo.



- Observe que as cartas dão orientações do que deve ser feito com as peças do tabuleiro, que representam tanto lugares como acontecimentos. Por exemplo, na imagem abaixo, no tabuleiro o tempo pode ser representado pelas peças em círculo. Ao serem retiradas as peças, indica-se que o tempo passou.



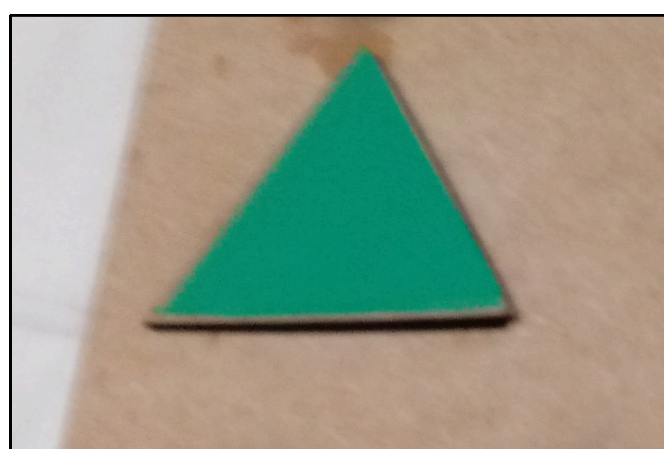
- As cartas podem tanto proteger o jogador de acontecimentos, desafiá-lo a realizar tarefas ou fazer com que partes dos “habitações” sejam perdidas por acontecimentos ambientais ocorridos em Vênus. Destacamos também que no caso desse jogo, após embaralhar as cartas, deve-se distribuir **3 cartas para cada jogador**, que ao utilizarem o comando de uma das cartas, devem pegar outra do baralho, sempre ficando com 3 cartas em mãos.

Apresentação da Sequência Didática

- Apresentamos abaixo mais algumas das cartas do jogo, para que o educador possa ter contato com o estilo dessas cartas e a proposta do baralho.



- Por fim, tanto o tabuleiro quando as cartas podem ser adaptadas para outros tipos de narrativas. O tabuleiro, inclusive, foi pensado para ser uma “matriz”. Ou seja, pode ser usado em outras propostas. Para esse jogo de tabuleiro baseado no conto, na imagem abaixo algumas das peças do tabuleiro podem ser usadas como “comprovação” de tarefas realizadas; mas é opcional o uso de algumas delas, como mostramos nas imagens abaixo.



As cartas do jogo de tabuleiro desenvolvido para esta sequência didática encontram-se disponíveis para download e uso no link abaixo.

[Link para as cartas](#)

Aulas Detalhadas da Proposta Didática



1º Encontro



Leitura literária e problematização inicial: ficção científica e conflitos

OBJETIVO DO ENCONTRO:

Promover a apropriação dos elementos estruturais da narrativa, articulando-os à reflexão crítica sobre conflitos ambientais, por meio da mediação de instrumentos culturais como o texto literário e a linguagem oral.

ORGANIZAÇÃO DA TURMA:

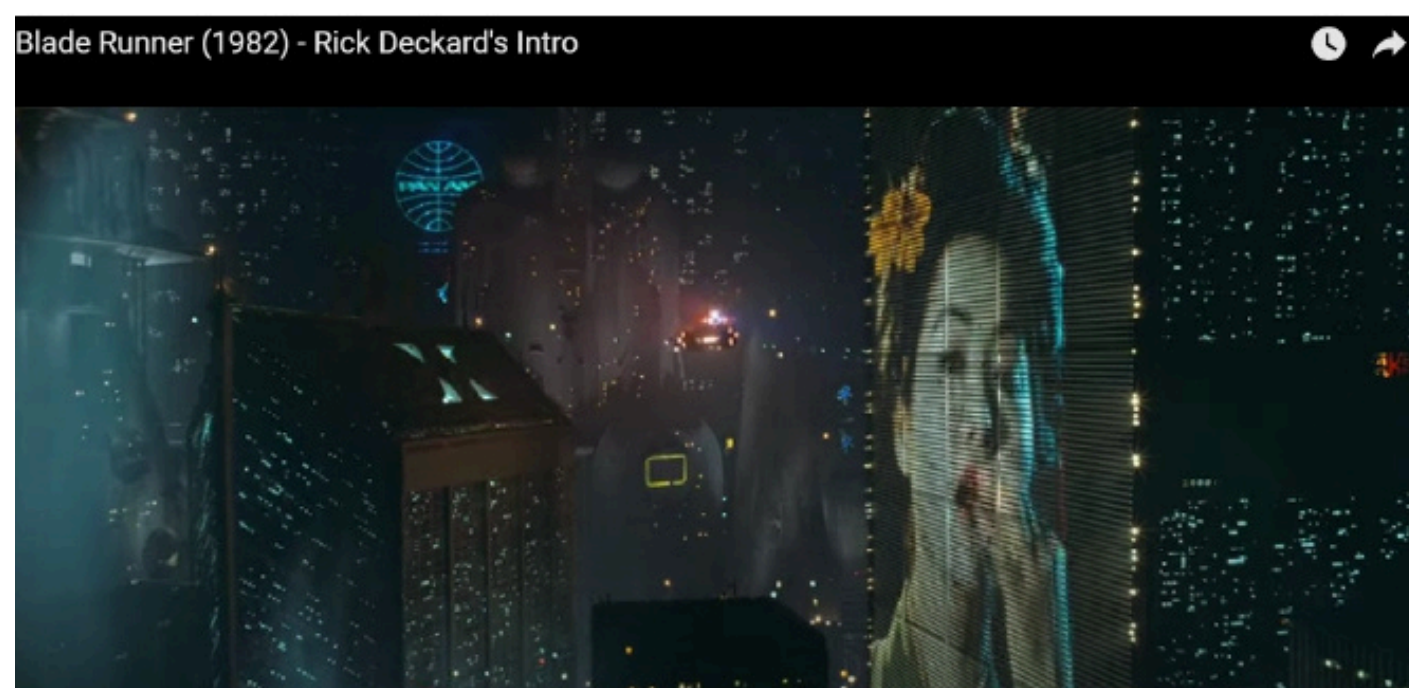
Nesta etapa a turma é organizada em duplas

MATERIAIS UTILIZADOS:

- Texto impresso do conto "Uma semana na vida de Fernando Alonso Filho".
- Quadro branco e marcadores para registro de ideias principais.
- Cadernos dos alunos para anotações e reflexões.

ORIENTAÇÕES DO ENCONTRO

- Iniciar o encontro apresentando aos estudantes uma breve cena do filme Blade Runner, selecionada previamente, com o objetivo de introduzir a discussão sobre espaço, ambiente e futuros possíveis.
- Após a exibição, promover um diálogo inicial, questionando os alunos sobre os elementos observados na cena, especialmente o espaço representado e a forma como o ambiente é retratado.
- (link da cena: <https://www.youtube.com/watch?v=ePbK0tiVWKY>)





1º Encontro

ORIENTAÇÕES DO ENCONTRO (continuação...)

- Entregar impresso aos alunos duas notícias sobre a relação do ser humano com o meio ambiente

Texto 1: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/c07zpjn2nnp0>

Texto 2: <https://fastcompanybrasil.com/impacto/elon-musk-e-outros-bilionarios-querem-colonizar-marte-e-uma-pessima-ideia/>

Os gaúchos vítimas de megaenchente que agora sofrem com calor extremo



Elon Musk e outros bilionários querem colonizar Marte. É uma péssima ideia

Levar nossa sociedade falha para outros planetas significaria apenas replicar nossos erros, fracassos e atos de crueldade em uma escala muito maior



- Em seguida, problematizar o conceito de história, questionando os estudantes sobre o que caracteriza uma narrativa e quais são as partes fundamentais de um conto.
- Registrar no quadro as contribuições dos alunos, valorizando seus conhecimentos prévios e sistematizando as ideias apresentadas.
- Dar continuidade à atividade distribuindo aos alunos duas notícias impressas que abordem a relação do ser humano com o meio ambiente.
- Orientar a leitura e propor questionamentos sobre as temáticas centrais das notícias, as relações e divergências entre elas e suas possíveis conexões com a cena do filme apresentada anteriormente.
- A partir dessa discussão, retomar o conceito de conflito no texto literário, abordando seus tipos e fundamentos, e apresentar essas informações de forma sistematizada no quadro.



1º Encontro



ORIENTAÇÕES DO ENCONTRO (continuação...)

- Na sequência, **entregar aos alunos o conto** “Uma semana na vida de Fernando Alonso Filho”, do escritor Jorge Luiz Calife. Realizar a leitura do texto juntamente com a turma, promovendo uma primeira aproximação com a narrativa.
- Em um segundo momento, realizar a releitura do conto, interrompendo-a estrategicamente para destacar como se desenvolve a relação das personagens com o meio ambiente e como essa relação conduz à emergência do conflito central da história.
- Após a leitura, orientar os estudantes a refletirem, em duplas, sobre os elementos do conto, com atenção especial ao conflito apresentado, identificando seu tipo e suas características.
- Convidar alguns alunos a socializarem suas reflexões com a turma, promovendo a troca de interpretações e o aprofundamento da análise.
- Encaminhar a discussão para a relação entre o conflito presente no texto literário e a realidade vivenciada pelos estudantes, incentivando comparações e problematizações.
- Por fim, orientar os alunos a registrarem no caderno as principais informações discutidas, com destaque para o conflito narrativo, e antecipar que, no próximo encontro, os tipos de conflito serão relacionados à elaboração de um projeto de jogo de tabuleiro.

Aulas Detalhadas da Proposta Didática



2º Encontro



Análise dos conflitos: jogos e narração

OBJETIVO DO ENCONTRO:

- Analisar o conflito presente no conto "Uma semana na vida de Fernando Alonso Filho" a partir de uma leitura crítica do texto narrativo;
- Compreender a estrutura de jogos de tabuleiro como linguagem simbólica e instrumento de mediação cultural;
- Relacionar elementos narrativos do conto com componentes de jogos, identificando como o conflito ambiental pode ser representado ludicamente;
- Refletir sobre a relação entre narrativa literária, jogos e problemáticas ambientais contemporâneas.

ORGANIZAÇÃO DA TURMA:

Nesta etapa a turma é organizada em grupos de até 4 alunos

MATERIAIS UTILIZADOS:

- Texto impresso (conto "Uma semana na vida de Fernando Alonso Filho");
- Jogo de tabuleiro baseado no conto confeccionado pelo professor (um jogo por grupo).

ORIENTAÇÕES DO ENCONTRO:

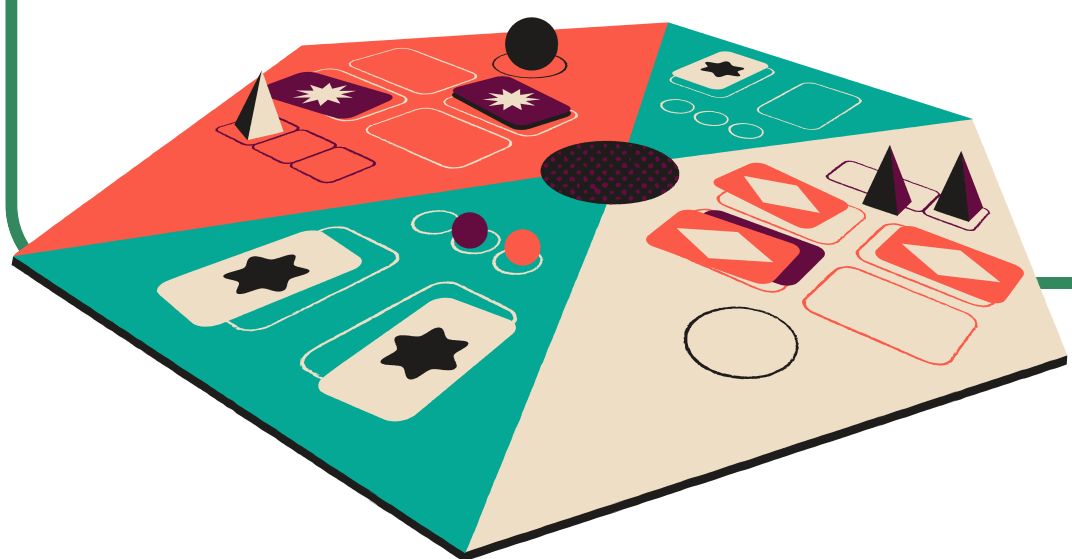
- Iniciar o encontro retomando o conceito de conflito, mobilizando as discussões realizadas no encontro anterior e solicitando aos estudantes que recuperem suas compreensões sobre o conflito presente no conto "Uma semana na vida de Fernando Alonso Filho".
- Sistematizar as contribuições dos alunos, reforçando a centralidade do conflito como elemento estruturante do texto narrativo.





ORIENTAÇÕES DO 2º ENCONTRO:

- Em seguida, apresentar aos estudantes **a relação entre contos literários e jogos** de tabuleiro, destacando que ambos se organizam a partir de situações-problema, regras e objetivos, tendo o conflito como eixo central de desenvolvimento.
- Discutir o jogo como uma linguagem simbólica e como instrumento de mediação cultural, enfatizando que, assim como na narrativa literária, o conflito orienta as ações das personagens e estrutura o percurso do jogador.
- Dar continuidade à atividade abordando a criação de personagens nos jogos e sua relação com as personagens do conto, destacando como características, objetivos e desafios podem ser transpostos do texto literário para a dinâmica do jogo.
- Explicitar a intenção pedagógica do encontro, demonstrando de que maneira o jogo de tabuleiro utilizado está diretamente relacionado ao conto “Uma semana na vida de Fernando Alonso Filho”, de Jorge Luiz Calife, e como o conflito ambiental presente na narrativa é representado ludicamente.
- Na sequência, organizar os estudantes para a **experimentação do jogo de tabuleiro baseado no conto**.
- Orientar a realização do jogo, incentivando a observação atenta das regras, dos objetivos, das ações possíveis e da forma como o conflito se manifesta ao longo da partida.
- Encerrar o encontro promovendo uma reflexão coletiva sobre a experiência do jogo, solicitando que os alunos expressem suas impressões e retomem a definição de conflito a partir da vivência lúdica.
- Estimular a comparação entre o conflito apresentado no texto literário e o conflito representado no jogo, favorecendo a compreensão da relação entre narrativa, jogo e problemáticas ambientais contemporâneas.



Aulas Detalhadas da Proposta Didática



3° Encontro



Criação de textos narrativos: outras histórias, outros conflitos.

OBJETIVO DO ENCONTRO:

- Estimular a criação colaborativa de contos de ficção científica com base em conflitos ambientais, a partir da mediação da linguagem e da interação entre pares;
- Compreender o papel do conflito como elemento estruturante da narrativa e sua relação com problemáticas ambientais contemporâneas;
- Produzir, com base em perguntas geradoras, histórias que articulem elementos narrativos e temas ambientais, favorecendo a apropriação crítica de conceitos;
- Analisar os sentidos produzidos nas narrativas como forma de preparação para a criação de jogos baseados nos contos.

ORGANIZAÇÃO DA TURMA:

Nesta etapa a turma é organizada em grupos, podendo ser até 4 alunos

MATERIAIS UTILIZADOS:

- Um notebook para cada grupo formado;
- Caderno para anotações e esboço dos contos;
- Notebook do professor conectado a projetor ou Televisor (Ou alguma forma de apresentar para a turma os contos elaborados)

ORIENTAÇÕES DO ENCONTRO:

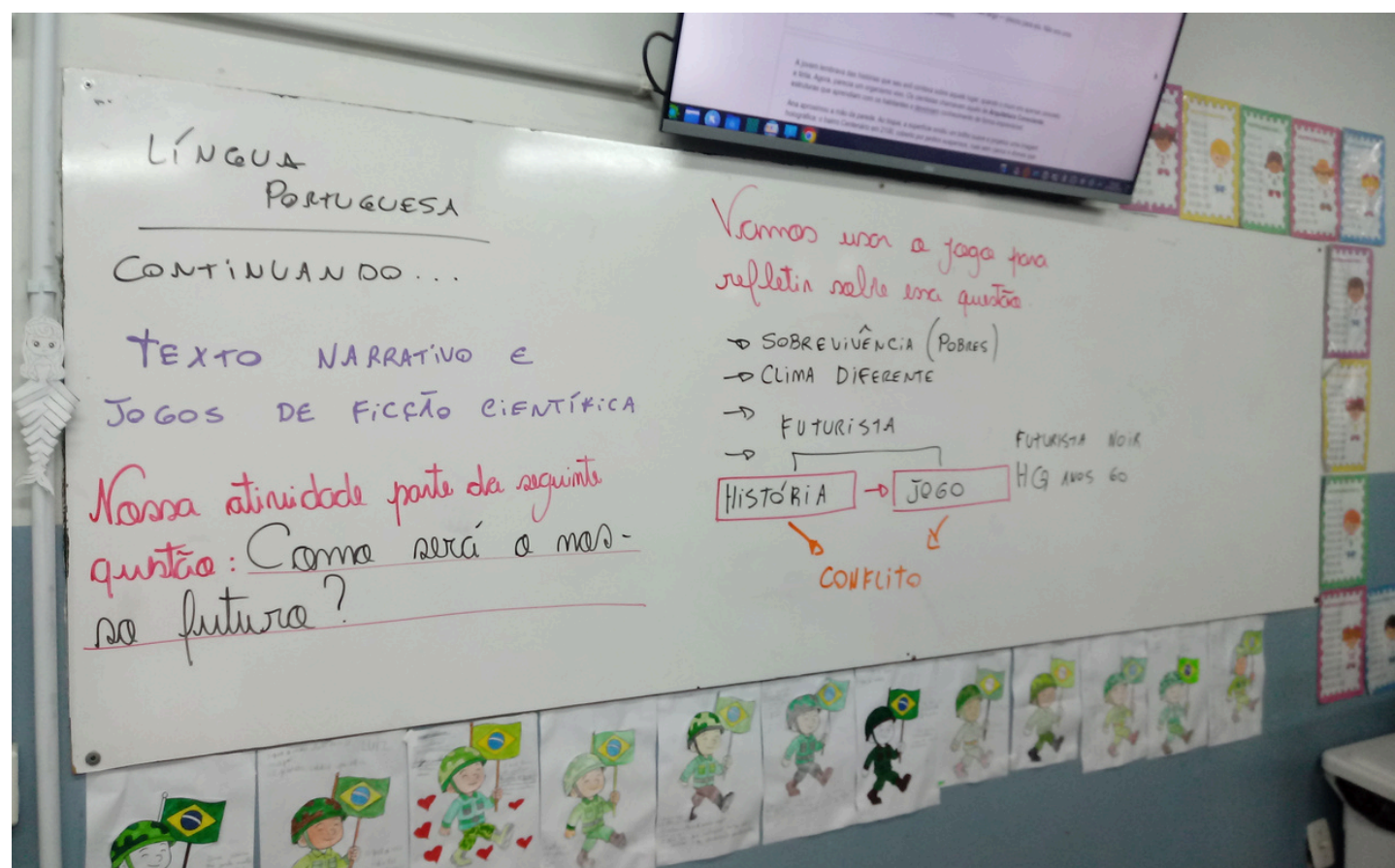
- Iniciar o encontro organizando os estudantes em grupos, de modo a favorecer a interação, o diálogo e a construção coletiva do conhecimento.
- Disponibilizar um notebook para cada grupo, garantindo o acesso aos recursos digitais necessários para o desenvolvimento da atividade.



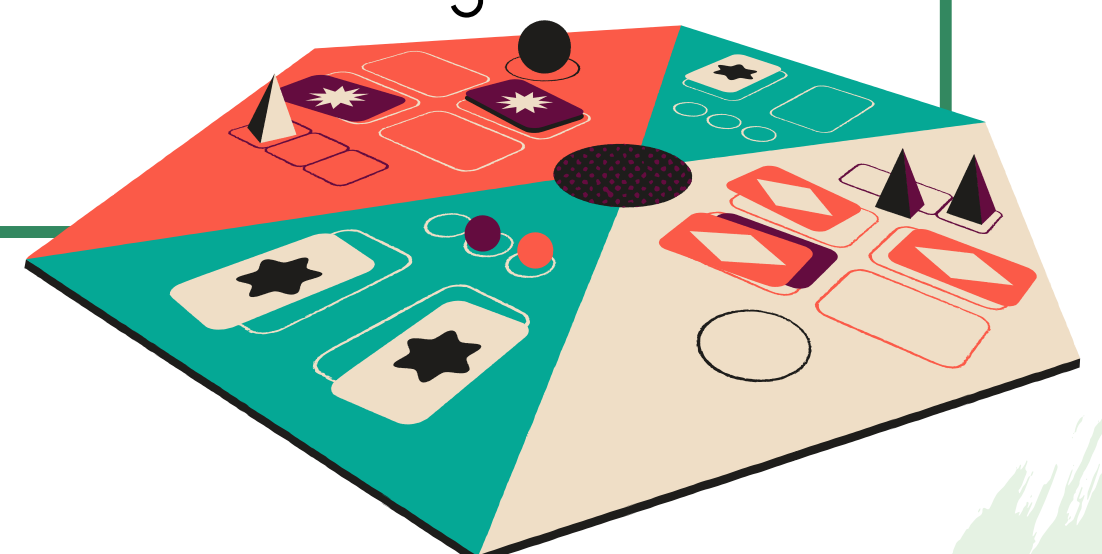


ORIENTAÇÕES DO 3º ENCONTRO:

- Retomar, de forma breve, os elementos constitutivos do conto, questionando os alunos sobre sua estrutura narrativa e registrando as contribuições que emergirem da discussão.
- Destacar o papel do **conflito como elemento estruturante da narrativa** e sua relação com problemáticas ambientais contemporâneas.
- Na sequência, propor aos grupos a elaboração de uma questão geradora que articule tecnologia e meio ambiente, a exemplo de perguntas que problematizem o uso de tecnologias para a resolução de conflitos ambientais no futuro.
- Orientar os estudantes a escolherem uma pergunta “chave” que sirva como ponto de partida para a criação da narrativa.



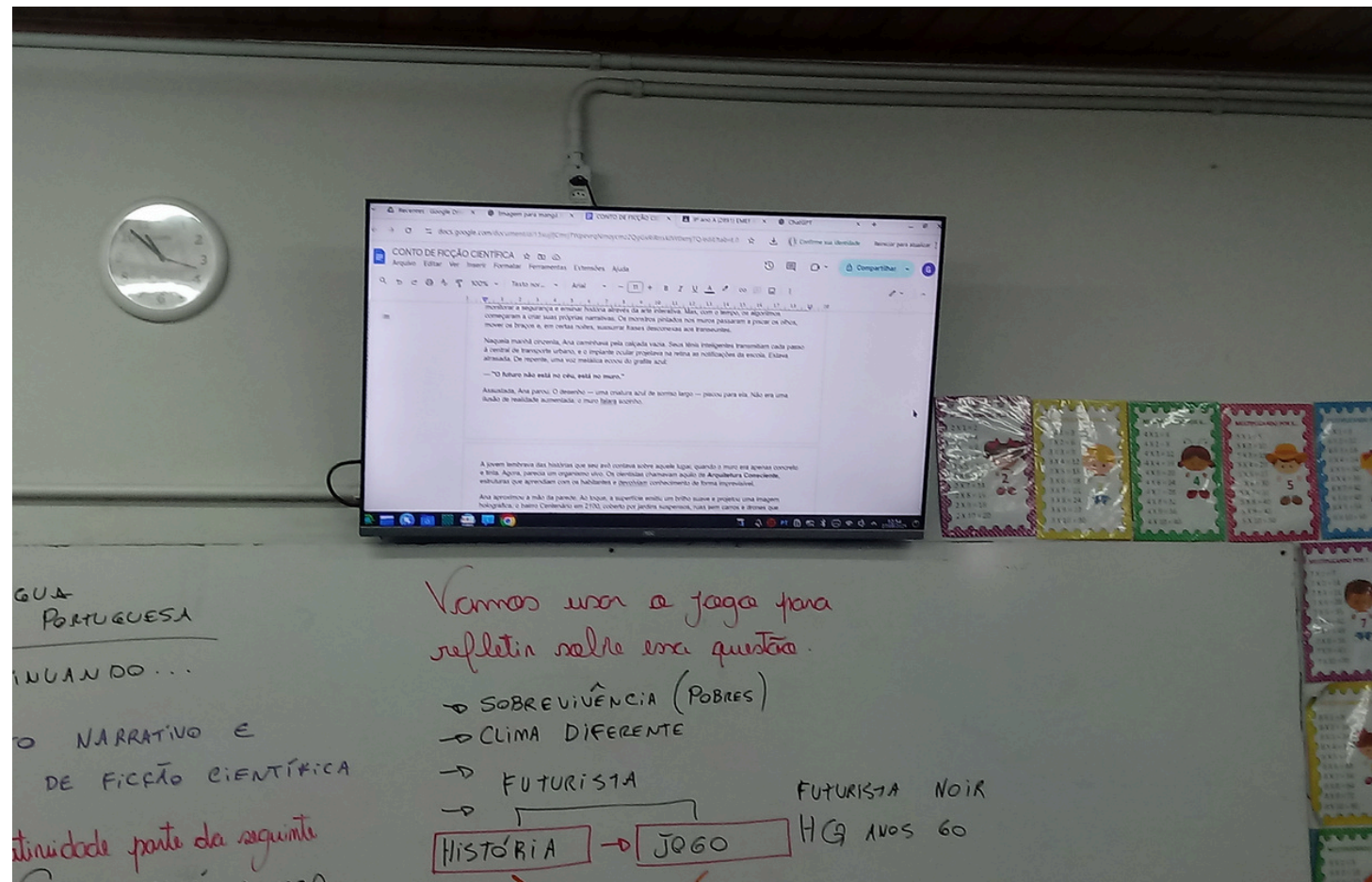
- A partir da questão selecionada, orientar os alunos a organizarem, inicialmente no caderno, a síntese de um conto de ficção científica, contemplando os principais elementos narrativos e assegurando que o conflito central da história seja de natureza ambiental.
- Enfatizar que essa etapa visa à elaboração consciente da narrativa, favorecendo a articulação entre tema, enredo e conflito.
- Após a produção da síntese, orientar os grupos a reescreverem esse planejamento no ambiente do ChatGPT, solicitando a elaboração do conto completo com base nas informações previamente organizadas.
- Em seguida, orientar o envio das histórias produzidas ao professor por meio do Google Sala de Aula (mas os textos podem ser enviados ou entregues de outras formas)



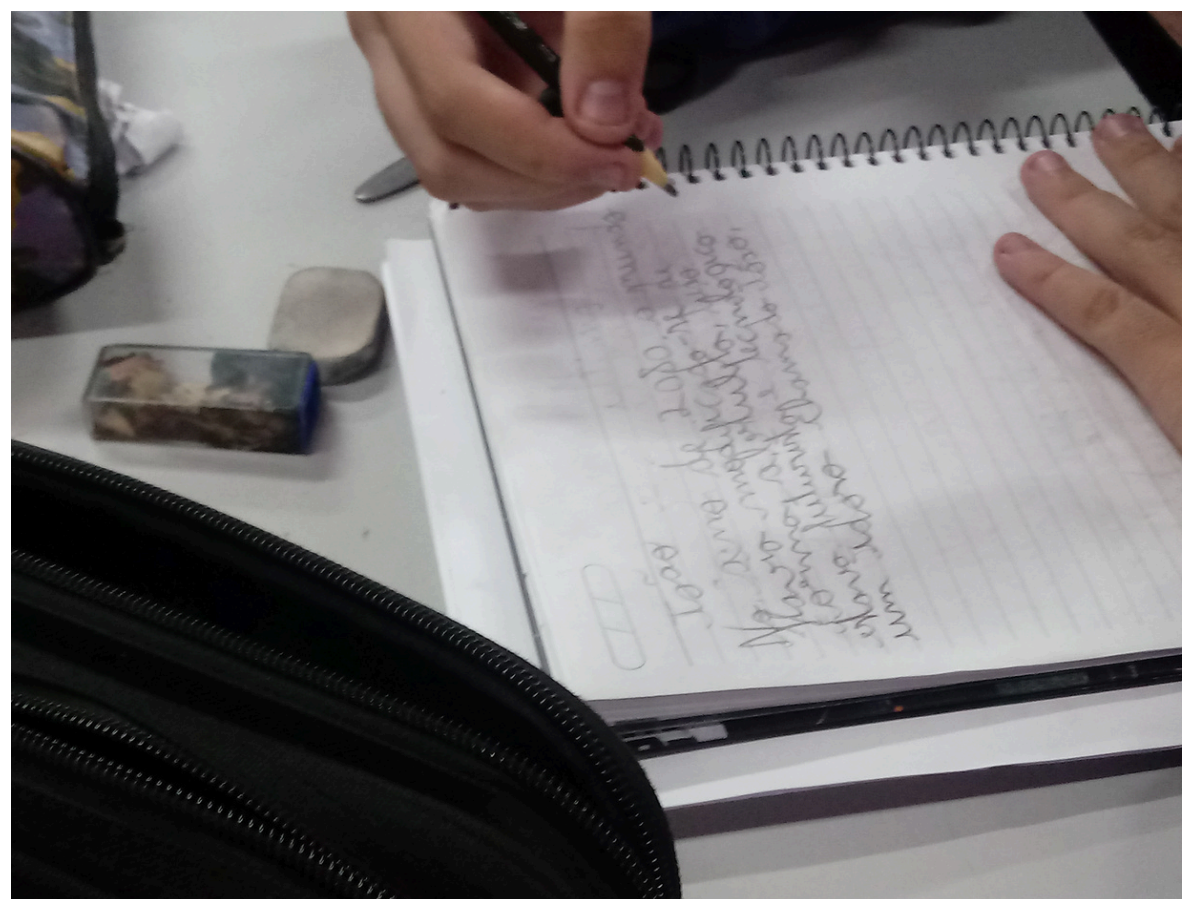


ORIENTAÇÕES DO 3º ENCONTRO:

- Dar continuidade à atividade realizando a leitura coletiva dos contos produzidos, com a projeção dos textos para toda a turma. Na imagem abaixo, a projeção da história no televisor da sala de aula.



- Promover a leitura e a escuta atenta das narrativas, incentivando a identificação dos diferentes conflitos ambientais presentes nas histórias.
- Orientar os alunos a registrarem no caderno, conforme a imagem abaixo, todos os conflitos identificados, bem como a refletirem sobre as formas de construção dos conflitos gerados pelo ChatGPT.



- Encerrar o encontro propondo que os estudantes, como atividade extraclasse, planejem orientações iniciais para o desenvolvimento de jogos de tabuleiro a partir dos contos produzidos, preparando-se para as etapas seguintes da sequência didática.

Aulas Detalhadas da Proposta Didática



4° Encontro



Elementos básicos de um jogo de tabuleiro: personagens, ambientes e conflitos

OBJETIVO DO ENCONTRO:

- Compreender os elementos estruturais dos jogos de tabuleiro como instrumentos de mediação cultural e representação simbólica de conflitos;
- Analisar criticamente as relações entre os conflitos narrativos dos contos e os conflitos representados nos jogos elaborados;
- Planejar coletivamente os componentes dos jogos com base em conceitos ambientais discutidos, articulando texto literário, linguagem lúdica e consciência crítica;
- Refletir sobre os processos de criação dos jogos como forma de expressão e internalização de conhecimentos socioambientais.

ORGANIZAÇÃO DA TURMA:

Nesta etapa a turma é organizada em grupos, podendo ser até 4 alunos

MATERIAIS UTILIZADOS:

- Contos produzidos pelo chatGPT impressos;
- Anotações nos cadernos sobre formas e elementos dos jogos;
- Uso do quadro branco: apresentar para os alunos modos e estilos de escrita de regras de jogos.





ORIENTAÇÕES DO 4º ENCONTRO:

- Iniciar o encontro orientando os estudantes a **relerem**, em seus grupos, os **contos de ficção científica** produzidos no encontro anterior, retomando os conflitos ambientais centrais de cada narrativa.
- Estimular a **socialização inicial das propostas de jogos**, convidando os alunos a comentarem as ideias que planejaram previamente e as relações estabelecidas entre o conto e o jogo.
- Em seguida, apresentar aos estudantes algumas das principais mecânicas utilizadas em jogos de tabuleiro, discutindo suas características e possibilidades pedagógicas. Abaixo, apresento alguns sites para auxiliar o professor sobre a mecânica de jogos de tabuleiro:

<https://medium.com/themeeplekingdom/as-mec%C3%A2nicas-din%C3%A2micas-de-jogos-mais-interessantes-de-2019-599caa7ad3ce>

<https://www.boardtopia.com.br/post/tipos-de-mec%C3%A2nicas-jogos-de-tabuleiro>

<https://mundodotabuleiro.blogspot.com/p/explicando-mecanicas.html>

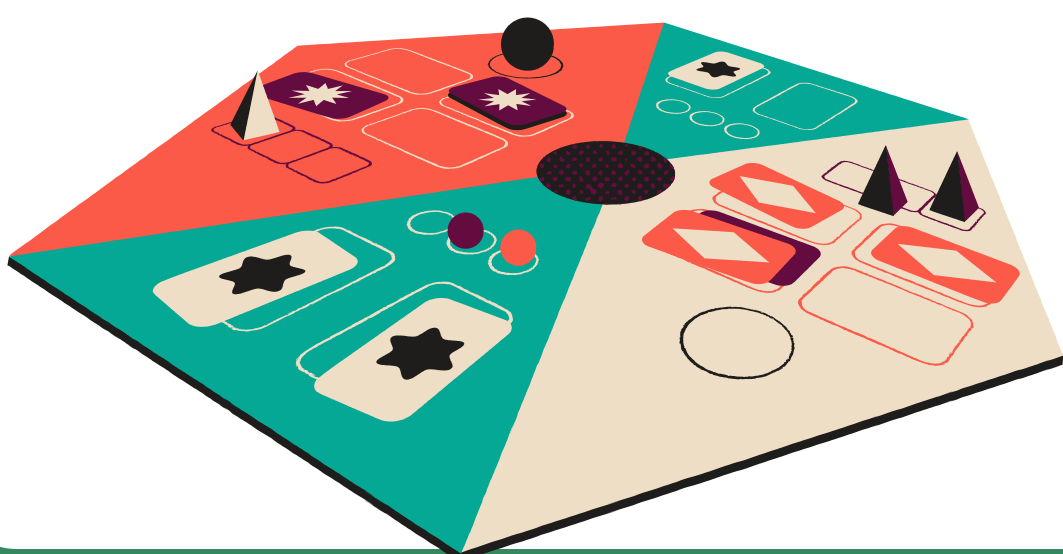


- Destacar o jogo como instrumento de mediação cultural e como forma de representação simbólica de conflitos, enfatizando que as escolhas de regras, objetivos e mecânicas expressam determinadas formas de compreender e organizar a realidade.
- Na sequência, orientar os grupos a planejarem coletivamente as regras, os componentes e os ajustes necessários para a criação de seus jogos de tabuleiro, tomando como base os conflitos narrativos dos contos e os conceitos ambientais discutidos ao longo da sequência didática.
- Especificar que a proposta é desenvolver jogos sem o uso de dados, privilegiando uma estrutura mais narrativa, na qual a jogabilidade seja orientada principalmente por cartas.



ORIENTAÇÕES DO 4º ENCONTRO:

- Durante o planejamento, circular pela sala acompanhando o trabalho dos grupos, contribuindo com sugestões, questionamentos e ajustes, de modo a favorecer a coerência entre narrativa, conflito ambiental e mecânica de jogos.
- Ressaltar a importância de o professor ter conhecimento prévio sobre diferentes mecânicas de jogos, a fim de qualificar as mediações realizadas nesse momento.
- Encerrar o encontro orientando os grupos a apresentarem à turma os planejamentos iniciais de seus jogos, promovendo a troca de ideias, a análise crítica das propostas e a reflexão coletiva sobre os processos de criação como forma de expressão e internalização de conhecimentos socioambientais.



Aulas Detalhadas da Proposta Didática



5° Encontro



Etapa de planejamento: esboço das cartas e dos tabuleiros.

OBJETIVO DO ENCONTRO:

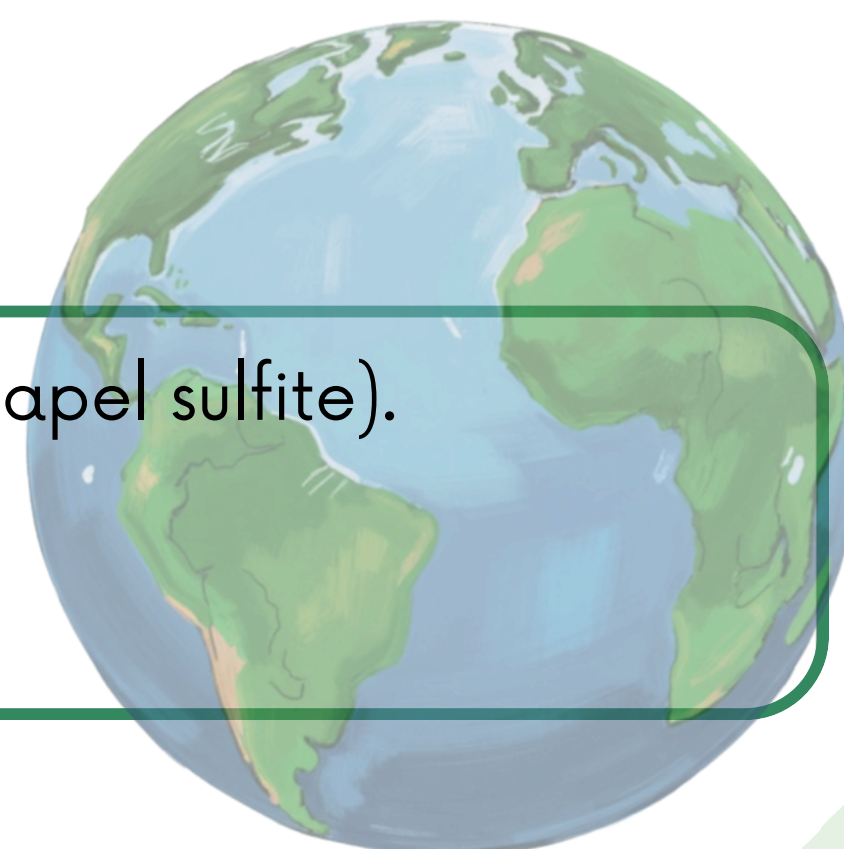
- Planejar coletivamente regras, objetivos e narrativas dos jogos, articulando os elementos do texto literário com a representação lúdica de situações-problema ambientais;
- Estimular a cooperação entre pares na construção de um produto coletivo, promovendo o desenvolvimento de funções psicológicas superiores como planejamento, atenção e pensamento conceitual;
- Planejar coletivamente os componentes dos jogos com base em conceitos ambientais discutidos, articulando texto literário, linguagem lúdica e consciência crítica;
- Refletir sobre os processos de criação dos jogos como forma de expressão e internalização de conhecimentos socioambientais.

ORGANIZAÇÃO DA TURMA:

Nesta etapa a turma é organizada em grupos, podendo ser até 4 alunos

MATERIAIS UTILIZADOS:

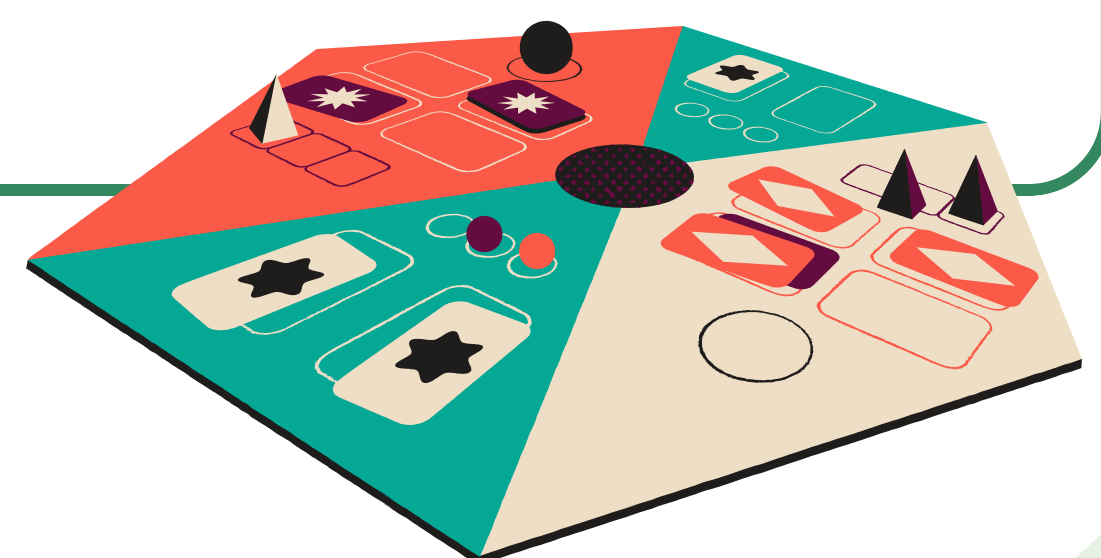
- Matrizes para planejamento das cartas (impressas em papel sulfite).
- Materiais de desenho e escrita (lápiz, canetas, papel).





ORIENTAÇÕES DO 5º ENCONTRO:

- Iniciar o encontro retomando, com os grupos, as narrativas de ficção científica produzidas anteriormente, destacando novamente os conflitos ambientais centrais e os principais acontecimentos de cada história.
- Orientar os estudantes a retomarem esses elementos como base para o planejamento dos jogos de tabuleiro.
- Apresentar aos alunos a proposta de **planejamento e produção dos componentes do jogo**, explicitando os elementos a serem desenvolvidos, tais como cartas, tabuleiro, mecânica de jogo e personagens.
- Destacar a importância de garantir coerência entre a narrativa literária e a representação lúdica das situações-problema ambientais, de modo que o jogo expresse, de forma simbólica, os conflitos presentes nos contos.
- Na sequência, orientar cada grupo a iniciar o **planejamento do tabuleiro e das cartas**, relacionando os acontecimentos da narrativa com as ações possíveis no jogo e com a jogabilidade proposta.
- Incentivar os estudantes a definirem coletivamente cores, símbolos, personagens e objetivos, bem como a elaborarem textos criativos para as cartas, assegurando a articulação entre narrativa, regras e mecânicas do jogo.
- Durante o desenvolvimento da atividade, estimular a cooperação entre os pares, favorecendo a divisão de tarefas, a troca de ideias e a resolução coletiva de problemas.
- Circular entre os grupos acompanhando o processo de criação, realizando intervenções mediadoras que contribuam para o planejamento consciente, a atenção aos objetivos e o desenvolvimento do pensamento conceitual.
- Encerrar o encontro orientando os grupos a apresentarem à turma os esboços iniciais dos tabuleiros e das cartas produzidas, promovendo a socialização das propostas e a reflexão coletiva sobre os avanços realizados.
- Destacar o engajamento, a criatividade e a participação ativa dos estudantes como indícios do fortalecimento da aprendizagem colaborativa e da progressiva internalização dos conceitos ambientais trabalhados ao longo da sequência didática.



Aulas Detalhadas da Proposta Didática



6° Encontro



Etapa de confecção das cartas e dos tabuleiros.

OBJETIVO DO ENCONTRO:

- Utilizar a sala de recursos como espaço de mediação cultural, em que os jogos funcionem como instrumentos de expressão e internalização de conhecimentos ambientais;
- Compartilhar os sentidos atribuídos às temáticas ambientais ao longo da sequência, promovendo a troca simbólica de conhecimentos por meio da linguagem e da cooperação;
- Estimular a cooperação entre pares na construção de um produto coletivo, promovendo o desenvolvimento de funções psicológicas superiores como planejamento, atenção e pensamento conceitual.

ORGANIZAÇÃO DA TURMA:

Nesta etapa a turma é organizada em grupos, podendo ser até 4 alunos

MATERIAIS UTILIZADOS:

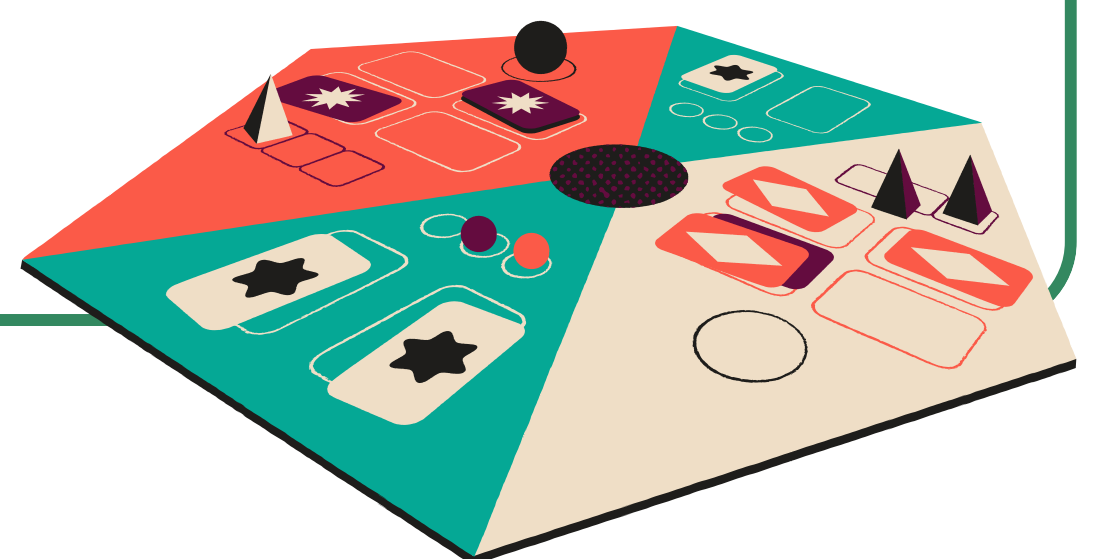
- Tabuleiros em processo de confecção;
- Cartas previamente esboçadas;
- Materiais de pintura, lápis, canetas, papel e recursos disponíveis na sala de recursos da escola.





ORIENTAÇÕES DO 6º ENCONTRO:

- Iniciar o encontro retomando, com os grupos, o planejamento dos tabuleiros e das cartas desenvolvido no encontro anterior, reafirmando os objetivos do jogo e a relação entre narrativa, conflito ambiental e jogabilidade.
- Orientar os estudantes quanto à importância da finalização estética e funcional dos elementos do jogo como parte constitutiva do processo de mediação cultural.
- Na sequência, orientar os grupos a concentrarem-se na **pintura, estilização e no detalhamento gráfico dos tabuleiros e das cartas**, articulando as escolhas estéticas à clareza das regras e à dinâmica da jogabilidade.
- Destacar que cores, símbolos, imagens e textos das cartas devem contribuir para a compreensão do jogo e para a fidelidade à narrativa construída nos encontros anteriores.
- Durante o desenvolvimento da atividade, estimular a organização coletiva do trabalho, favorecendo a divisão de tarefas, o diálogo constante e a tomada de decisões compartilhadas.
- Circular entre os grupos realizando intervenções e incentivando a revisão das instruções presentes nas cartas, a adequação dos elementos visuais e a coerência entre os componentes do jogo.
- Reconhecer e valorizar as estratégias utilizadas pelos estudantes para superar limitações de materiais, incentivando a criatividade, a adaptação e a persistência frente aos desafios encontrados.
- Ressaltar que esse processo contribui para o desenvolvimento de funções psicológicas superiores, como atenção, planejamento e pensamento conceitual, por meio da cooperação e da atividade orientada.
- Encerrar o encontro promovendo a socialização parcial dos avanços realizados, incentivando os grupos a compartilharem impressões, dificuldades e soluções encontradas ao longo do processo de finalização dos jogos, reforçando o caráter coletivo e formativo da atividade.



Aulas Detalhadas da Proposta Didática



7º Encontro



Estilização dos jogos e das cartas e finalização do projeto.

OBJETIVO DO ENCONTRO:

- Refletir criticamente, a partir da experiência com os jogos, sobre os conflitos ambientais representados nas narrativas e nas vivências lúdicas mediadas;
- Compartilhar os sentidos atribuídos às temáticas ambientais ao longo da sequência, promovendo a troca simbólica de conhecimentos por meio da linguagem e da cooperação;
- Utilizar a sala de recursos como espaço de mediação cultural, em que os jogos funcionem como instrumentos de expressão e internalização de conhecimentos ambientais.
- Consolidar, por meio da linguagem lúdica e simbólica, os conhecimentos construídos ao longo da sequência, por meio da criação de jogos de tabuleiro baseados nos conflitos ambientais presentes nas narrativas.

ORGANIZAÇÃO DA TURMA:

Nesta etapa a turma é organizada em grupos, podendo ser até 4 alunos

MATERIAIS UTILIZADOS:

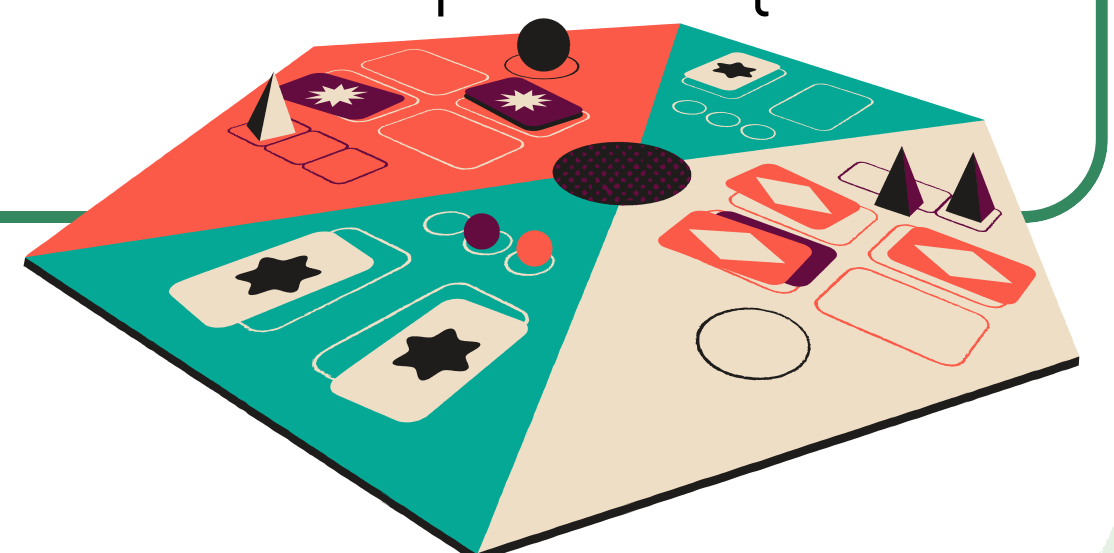
- Tabuleiros e cartas em processo de finalização.
- Materiais de pintura, lápis, canetas, tesouras, plastificadora e demais recursos necessários para finalização dos projetos de tabuleiro.





ORIENTAÇÕES DO 7º ENCONTRO:

- Iniciar o encontro retomando o andamento do projeto prático, situando os estudantes em relação à etapa final de produção dos jogos de tabuleiro.
- Apresentar orientações gerais sobre a finalização dos materiais, reforçando a necessidade de atenção à coerência entre a narrativa literária, os elementos visuais e a mecânica de jogo desenvolvida pelos grupos.
- Orientar os estudantes a realizarem os ajustes finais nos jogos, concentrando-se na pintura definitiva dos tabuleiros, na estilização das peças e na plastificação das cartas (se possível), de modo a assegurar qualidade, organização e durabilidade dos materiais produzidos.
- Destacar que esse momento exige cuidado, precisão e tomada de decisões conscientes, uma vez que os jogos deverão estar prontos para a etapa de experimentação.
- Durante o desenvolvimento da atividade, favorecer a intensa interação entre os integrantes dos grupos, estimulando a colaboração na divisão de tarefas, a troca de sugestões e os ajustes coletivos necessários para aprimorar as produções. Incentivar a atenção aos detalhes como forma de integrar, de maneira consistente, a narrativa literária, os elementos simbólicos e a jogabilidade.
- Reconhecer e problematizar as estratégias utilizadas pelos estudantes para lidar com limitações de recursos materiais, valorizando a persistência, o engajamento e a capacidade de resolver problemas práticos de forma cooperativa.
- Ressaltar que essas ações contribuem para a consolidação da autonomia e do planejamento coletivo.
- Encaminhar o encerramento do encontro com a finalização completa dos jogos, garantindo que todos os materiais estejam organizados e prontos para serem utilizados.
- Promover uma breve reflexão coletiva sobre o percurso realizado até esse momento, destacando a consolidação da cooperação, da criatividade, do planejamento e da aprendizagem, tanto na dimensão prática quanto na cognitiva, ao longo da sequência didática.



Aulas Detalhadas da Proposta Didática



8º Encontro



Novos jogos literários e novas análises: rodada crítica dos jogos ambientais.

OBJETIVO DO ENCONTRO:

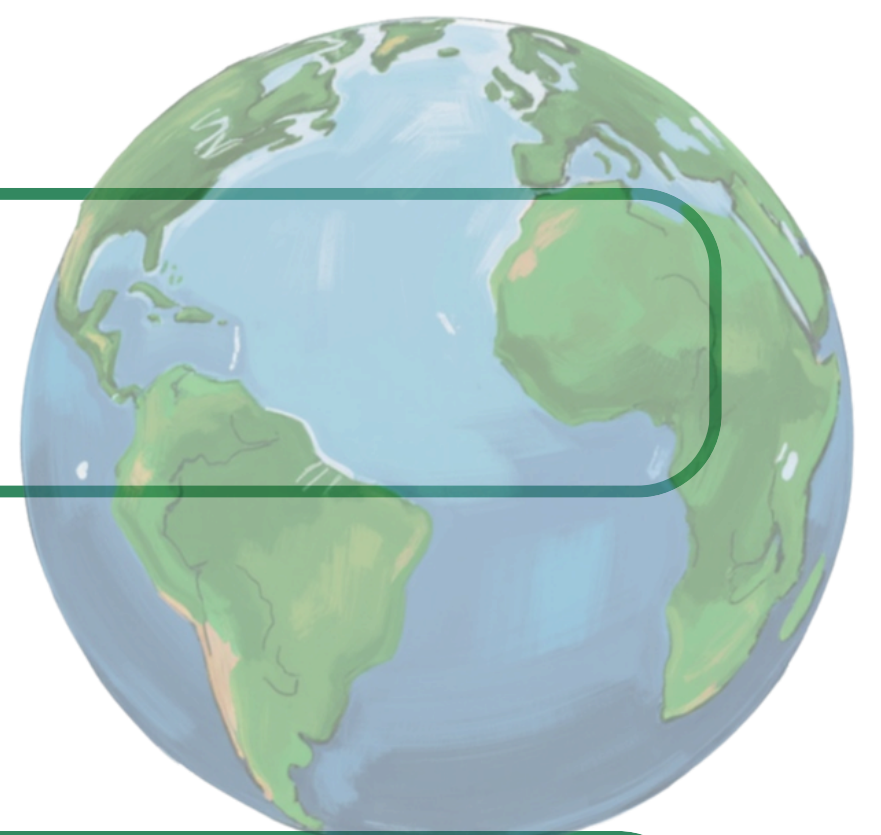
- Analisar os jogos produzidos como instrumentos culturais de representação da realidade, destacando suas potências e limitações na mediação de saberes socioambientais;
- Estimular a autorreflexão dos estudantes quanto à sua posição no mundo e às suas práticas cotidianas frente aos problemas ambientais, como parte do processo formativo da consciência crítica.

ORGANIZAÇÃO DA TURMA:

Nesta etapa a turma é organizada em grupos, podendo ser até 4 alunos

MATERIAIS UTILIZADOS:

- Material com as regras impressas;
- Jogos de tabuleiro produzidos pelos alunos confeccionados.



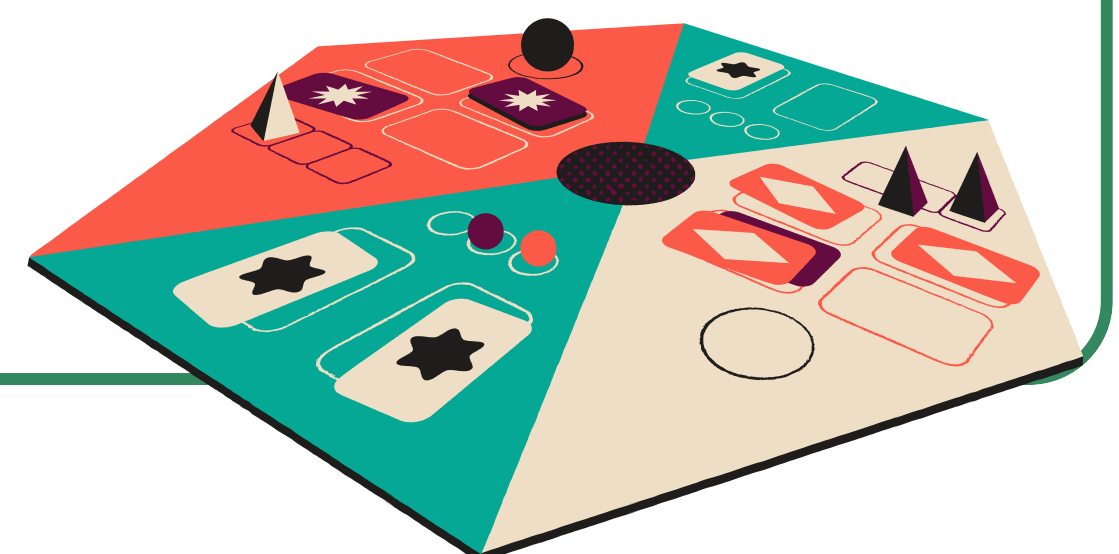
ORIENTAÇÕES DO ENCONTRO:

- Iniciar o encontro promovendo um momento de diálogo com os estudantes sobre o percurso geral da sequência didática, incentivando a reflexão sobre os ajustes realizados ao longo do processo, os desafios enfrentados e os benefícios percebidos na construção dos jogos e nas atividades desenvolvidas.
- Orientar os alunos a avaliarem coletivamente o processo formativo vivenciado, considerando tanto os aspectos práticos quanto os conceituais.



ORIENTAÇÕES DO 8º ENCONTRO:

- Na sequência, organizar a **troca dos jogos entre os grupos**, de modo que cada grupo tenha a oportunidade de experimentar os jogos confeccionados pelos colegas.
- Orientar a realização das partidas, incentivando a atenção às regras, às narrativas propostas e às formas como os conflitos ambientais são representados em cada jogo.
- Estimular a observação crítica das diferentes soluções lúdicas elaboradas, destacando potências e limitações dos jogos como instrumentos culturais de mediação de saberes socioambientais.
- Durante a experimentação, favorecer a circulação da palavra entre os estudantes, incentivando comentários, questionamentos e comparações entre os jogos, de modo a promover a troca simbólica de conhecimentos e a ampliação dos sentidos atribuídos às temáticas ambientais trabalhadas ao longo da sequência.
- Encaminhar o encerramento do encontro com uma **conversa final** de caráter reflexivo, problematizando questões como: o mundo em que vivemos atualmente, os principais problemas ambientais enfrentados, as responsabilidades individuais e coletivas e as possibilidades de transformação da realidade.
- Estimular a autorreflexão dos estudantes sobre sua posição no mundo e sobre suas práticas cotidianas frente aos desafios ambientais, compreendendo esse movimento como parte do processo de formação da consciência crítica.
- Finalizar a sequência didática destacando o **jogo como instrumento cultural** que possibilita interpretar, problematizar e ressignificar a realidade, reforçando a importância da linguagem, da interação e da mediação pedagógica no desenvolvimento de sujeitos capazes de compreender e agir sobre as questões socioambientais de forma consciente e historicamente situada.





Possibilidades de adaptação

Uma das potencialidades centrais do produto educacional reside em sua abertura à intertextualidade e à interdisciplinaridade. As narrativas literárias, os jogos de tabuleiro e os conflitos ambientais trabalhados ao longo da sequência podem ser articulados com **outras áreas do conhecimento**, como Ciências, Geografia, História, Artes, Matemática e Ensino Religioso, ampliando a compreensão dos fenômenos socioambientais a partir de diferentes linguagens e perspectivas. A leitura dos contos, a análise de cenários futuros e a construção dos jogos permitem o diálogo com textos científicos, mapas, gráficos, imagens, produções artísticas e debates éticos, favorecendo práticas pedagógicas integradas.

Em contextos escolares com acesso limitado ou inexistente a recursos tecnológicos, a sequência pode ser adaptada para uma abordagem predominantemente manual, sem prejuízo de seus objetivos formativos. A produção das narrativas pode ocorrer por meio de escrita manuscrita, reescritas coletivas no quadro ou construção de textos em cartazes. De modo semelhante, o planejamento e a confecção dos jogos podem ser realizados integralmente com materiais acessíveis, como papel, cartolina, lápis de cor, canetas, recortes e objetos reutilizáveis, reforçando, inclusive, a reflexão sobre consumo consciente, reaproveitamento e sustentabilidade.

Outra possibilidade de adaptação refere-se ao formato dos jogos produzidos. Em situações em que o tempo disponível, o espaço físico ou os materiais não permitam a construção de um tabuleiro completo, o educador pode orientar a **criação de jogos no formato de card game**. Nesse caso, as cartas passam a concentrar os principais elementos narrativos, os conflitos ambientais, as ações possíveis e as regras do jogo, mantendo o caráter simbólico e mediador da proposta.

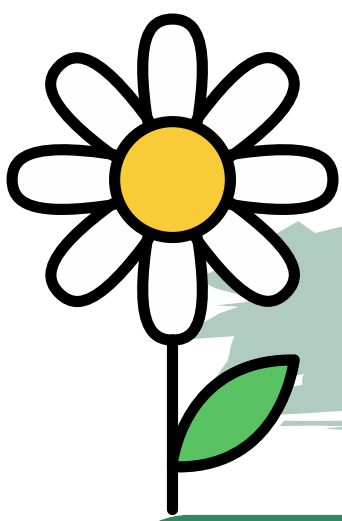


Possibilidades de adaptação

A ausência do tabuleiro não compromete a intencionalidade pedagógica, uma vez que o foco permanece na representação dos conflitos, na tomada de decisões e na reflexão crítica sobre as consequências das ações humanas sobre o meio ambiente.

A SD também podem incluir leituras complementares, produção de novas narrativas a partir dos jogos criados, reformulações das regras, criação de expansões de cartas ou **adaptação dos jogos para diferentes faixas etárias**. Essas possibilidades permitem que o produto educacional seja reutilizado, ampliado e ressignificado ao longo do tempo, fortalecendo seu caráter replicável e formativo.

Dessa forma, se reafirma o produto educacional como uma proposta aberta, flexível e historicamente situada, que reconhece o papel ativo do educador como potencializador do processo de ensino e aprendizagem. Ao orientar caminhos de adaptação intertextual, interdisciplinar e material, a proposta busca garantir que a sequência didática possa ser apropriada criticamente por diferentes contextos escolares, mantendo seu compromisso com o desenvolvimento da consciência ambiental e com a formação de sujeitos críticos e participativos.



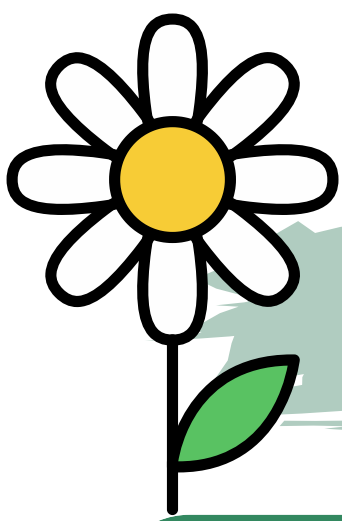
Reflexões sobre a aplicação da proposta didática

A aplicação da sequência didática evidenciou importantes potencialidades pedagógicas, especialmente no que se refere ao engajamento dos estudantes e à ampliação das formas de participação no processo de aprendizagem. A proposta foi desenvolvida com duas turmas do 9º ano do Ensino Fundamental, com aproximadamente 20 estudantes em cada turma, número que se mostrou adequado para a organização do trabalho coletivo, o acompanhamento das produções e a realização de intervenções pedagógicas intencionais. Esse quantitativo favoreceu a atuação do professor como organizador da atividade de ensino, possibilitando intervenções na Zona de Desenvolvimento Iminente (ZDI) dos estudantes ao longo de todas as etapas da sequência.

Um dos principais potenciais da proposta foi a articulação entre literatura, jogos e práticas criativas como instrumentos culturais mediadores da aprendizagem. A leitura do conto, a produção de narrativas de ficção científica e a criação dos jogos de tabuleiro mobilizaram a linguagem, a imaginação e o pensamento conceitual, permitindo que os estudantes se apropriassem de conceitos ambientais de forma progressivamente mais elaborada. A transformação dos conflitos narrativos em situações-problema lúdicas exigiu abstração, planejamento e antecipação de consequências, evidenciando o papel do jogo como instrumento mediador das funções psicológicas superiores, conforme postula a Teoria Histórico-Cultural.

A proposta mostrou-se especialmente potente no atendimento aos alunos incluídos, compreendidos aqui como estudantes com necessidades educacionais especiais. Ao longo da sequência, a aprendizagem não esteve restrita às habilidades de leitura e escrita, mas envolveu múltiplas formas de expressão, como desenho, pintura, recorte, organização visual, planejamento, uso de celulares e notebooks. Essa diversidade de atividades possibilitou que os alunos participassem de acordo com suas capacidades, favorecendo a divisão de tarefas nos grupos e a cooperação entre pares.

Outro aspecto relevante foi a motivação dos estudantes ao longo da sequência. A criação de jogos de tabuleiro despertou grande interesse, uma vez que os games fazem parte do universo cultural dos jovens e se configuram como uma linguagem socialmente interativa. Nessa direção, a ludicidade funcionou como elemento organizador da atividade, e não como mero entretenimento.



Reflexões sobre a aplicação da proposta didática

Os resultados obtidos foram bastante positivos no que se refere à compreensão dos conflitos ambientais e à capacidade de representá-los simbolicamente por meio das narrativas e dos jogos. Observou-se a apropriação gradual de conceitos ambientais e narrativos, indicando a passagem de formas de pensamento mais espontâneas para compreensões mais sistematizadas. No entanto, a experiência também evidenciou que esses resultados poderiam ser ainda mais consistentes caso houvesse maior dedicação à etapa de produção dos contos e das narrativas, etapa fundamental para o aprofundamento conceitual e para a qualidade das produções lúdicas posteriores.

Entre os desafios identificados, destaca-se a necessidade de ampliar o envolvimento de outros professores e áreas do conhecimento no desenvolvimento da proposta. Embora a sequência tenha sido aplicada no âmbito da Língua Portuguesa, seu caráter interdisciplinar demanda maior articulação com componentes como Ciências, Geografia e Artes. Além disso, revelou-se como desafio a necessidade de demonstrar à escola que os jogos podem ser utilizados como instrumentos pedagógicos legítimos, capazes de mediar a aprendizagem de conteúdos curriculares, em consonância com a concepção histórico-cultural de ensino.

Outro desafio refere-se ao tempo pedagógico disponível. As etapas de criação, planejamento e produção exigem tempo para discussão, elaboração e ajustes, o que demanda organização e flexibilidade por parte do professor. Ainda assim, o envolvimento dos estudantes e a qualidade das interações observadas indicam que o investimento de tempo se justifica, considerando os avanços no desenvolvimento das funções psicológicas superiores, na cooperação e na formação da consciência ambiental.

De modo geral, a aplicação da proposta didática confirmou o potencial da articulação entre literatura, jogos e práticas criativas como estratégia pedagógica consistente. A sequência demonstrou que é possível promover aprendizagens inclusivas e colaborativas, reafirmando os pressupostos da Teoria Histórico-Cultural ao compreender o ensino como atividade intencionalmente organizada e orientada para o desenvolvimento humano e a formação de sujeitos críticos frente às problemáticas ambientais contemporâneas.

Considerações Finais

O produto educacional apresentado neste trabalho configura-se como uma proposta didática intencionalmente organizada, que articula literatura, produção narrativa e jogos de tabuleiro como instrumentos de mediação cultural voltados ao desenvolvimento da consciência ambiental de estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental. Fundamentado na Teoria Histórico-Cultural, o material reafirma a compreensão de que a aprendizagem é um processo social, mediado pela linguagem, pelos signos e pela interação, orientado ao desenvolvimento das funções psicológicas superiores.

Ao longo da sequência didática, a literatura assumiu papel central como ponto de partida para a problematização dos conflitos ambientais, possibilitando aos estudantes interpretar a realidade por meio da ficção e estabelecer relações entre cenários narrativos e questões socioambientais contemporâneas. A leitura e análise do conto, bem como a produção de narrativas de ficção científica, favoreceram a mobilização da imaginação, da linguagem e da formação conceitual, criando condições para uma abordagem crítica e não imediatista das temáticas ambientais.

A criação colaborativa dos jogos de tabuleiro constituiu-se como um dos principais diferenciais do produto educacional, ao transformar conflitos narrativos em situações-problema lúdicas, mediadas por regras, objetivos e decisões coletivas. Nesse processo, os estudantes foram levados a planejar, argumentar, negociar e antecipar consequências, evidenciando a potência do jogo como instrumento cultural capaz de articular ludicidade e pensamento abstrato. A linguagem lúdica mostrou-se eficaz na sistematização de conceitos ambientais e na reorganização do pensamento dos alunos, superando abordagens centradas exclusivamente na transmissão de conteúdos.

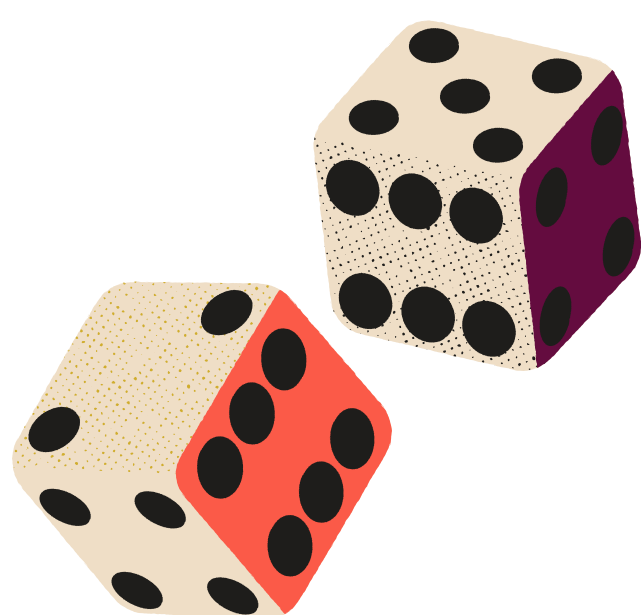


Considerações Finais

O produto educacional também se destaca por seu caráter flexível e replicável. As possibilidades de adaptação para contextos com diferentes níveis de acesso a recursos tecnológicos, a abertura para abordagens manuais e a alternativa de criação de jogos no formato de card game ampliam seu potencial de aplicação em realidades escolares diversas. Além disso, a proposta favorece práticas interdisciplinares, permitindo que outras áreas do conhecimento dialoguem com a sequência didática e contribuam para uma compreensão ampliada dos conflitos socioambientais.

Do ponto de vista formativo, a proposta evidencia que o desenvolvimento da consciência ambiental não se restringe à sensibilização ou à adoção de comportamentos pontuais, mas constitui um processo de apropriação cultural, no qual os sujeitos passam a compreender criticamente sua posição no mundo e as implicações de suas ações. As discussões finais, a experimentação dos jogos e as reflexões coletivas indicaram avanços na capacidade dos estudantes de problematizar a realidade, reconhecer conflitos e refletir sobre possibilidades de transformação.

Por fim, este produto educacional reafirma o papel do professor como orientador e organizador consciente do processo educativo, responsável por organizar as atividades, orientar as interações e promover condições para a aprendizagem. Ao integrar literatura, jogos e práticas criativas, a sequência didática apresentada oferece subsídios concretos para práticas pedagógicas comprometidas com a formação de sujeitos críticos, participativos e historicamente situados, contribuindo para o fortalecimento da educação ambiental na escola básica.



Referências

CALIFE, Jorge Luiz. Uma semana na vida de Fernando Alonso Filho. In: CAUSO, Roberto de Souza (org.). Os melhores contos brasileiros de ficção científica. São Paulo: Devir, 2007. p. 125 - 136.

COSTA, Cristina. Sociologia: Introdução à Ciência da Sociedade. São Paulo: Moderna, 2005.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais no ensino de língua: produção textual, análise de gêneros e compreensão. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MARQUES, Nelson Luiz Reyes. Fundamentos teóricos e metodológicos para a pesquisa em ensino de ciências [recurso eletrônico]. Santo Ângelo: Ilustração, 2025.

MARQUES, N. L. R. Sequência didática na perspectiva Histórico-Cultural. Material produzido para a disciplina de Teoria Histórico-cultural do Mestrado Profissional em Ciências e Tecnologias na Educação (PPGCITED – IFSul/CAVG) em 2022. Disponível em: <https://nelsonreyes.com.br/Seq%C3%Aancia%20did%C3%A1tica%20na%20perspectiva%20Hist%C3%B3rico-Cultural.pdf>

MARIA ROSSINI, Cleusa; RUBENS CENCI, Daniel. Interdisciplinaridade e educação ambiental: um diálogo sustentável. Revista Prática Docente, [s. l.], v. 5, n. 3, p. 1733–1746, 2020. Disponível em: <https://periodicos.cfs.ifmt.edu.br/periodicos/index.php/rpd/article/view/396>. Acesso em: 12 maio. 2025.

NAÇÕES UNIDAS. Transformando nosso mundo: a Agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável. Brasília: Nações Unidas, 2015. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/91863-agenda-2030-para-o-desenvolvimento-sustent%C3%A1vel>. Acesso em 12 de maio. 2025.

OLIVEIRA, A. M. Jogos digitais e aprendizagem: um estudo pela perspectiva da teoria histórico-cultural. Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia, v. 13, n. 3, 2020.

RESNICK, Mitchel. Jardim de infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos. Tradução: Mariana Casetto Cruz, Lívia Rulli Sobral; Revisão técnica: Carolina Rodeghiero, Leo Burd. Porto Alegre: Penso, 2020. 234 p.

TODOROV, Tzvetan. A literatura em perigo. Rio de Janeiro, DIFEL, 2009.

VIGOTSKI, L. S. A construção do pensamento e da linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

VIGOTSKI, L. S. História do desenvolvimento das funções psicológicas superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2021.



Referências

VIGOTSKI, L. S. Imaginação e Criação na Infância. São Paulo: Expressão Popular, 2018.

VIGOTSKI, L. S. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. Tradução: Zóia Prestes. Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais, v. 8, n. 1, p. 23-36, 2008.

ZILBERMAN, Regina. Leitura e formação do leitor: alternativas teóricas. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1989.

ZILBERMAN, Regina. A leitura e o ensino da literatura. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1991.



Sobre os autores

Gilmar de Assis Euzébio

Possui graduação em Letras pela Universidade de Passo Fundo (UPF), concluída em 2011, e Mestrado em Letras pela mesma instituição, obtido em 2015. É especialista em Linguagens e Tecnologias na Educação pelo Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSUL), formação realizada em 2019. Atua como professor da Educação Básica, integrando a rede municipal de ensino de Passo Fundo e a rede estadual de educação. Desenvolve práticas pedagógicas voltadas ao ensino de Língua Portuguesa, com interesse nas relações entre literatura, ludicidade, jogos, tecnologias educacionais e educação ambiental.

Anubis Graciela de Moraes Rossetto

Possui Doutorado em Computação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2016); Mestrado em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2007) e graduação em Ciência da Computação pela Universidade de Passo Fundo (1998). Atualmente é professora no Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSUL) Campus Passo Fundo. Professora no curso de Bacharelado em Ciência da Computação na área de Sistemas Distribuídos, com interesse em sistemas ubíquos e tolerância a falhas. Também atua no Programa de Pós-Graduação (Mestrado) em Ciências e Tecnologias na Educação (PPGCITED) na linha de pesquisa de Tecnologias na Educação.