



## **BARALHO DA BABITONGA: UM JOGO LÚDICO PARA EDUCAÇÃO AMBIENTAL PARA O PÚBLICO INFANTO-JUVENIL.**

Autores: Priscilla Morais de JESUS<sup>1</sup>, Isabela Barnack LINDNER<sup>1</sup>, Noemi Cristina Oliveira de SOUZA<sup>1</sup>, João Miguel Neri Camilo MOREIRA<sup>2</sup>, Leticia HAAK<sup>2</sup>, Sandro Augusto RHODEN<sup>2</sup>

**Identificação autores:** 1- Alunos do 2º ano do Ensino Médio IFC-Campus São Francisco do Sul; 2- Orientador(a) IFC-Campus São Francisco.

**Avaliação na modalidade:** Ensino **Nível:** Médio.

**Área do conhecimento/Área Temática:** Ciências da Natureza e suas Tecnologias

**Palavras-chave:** Educação ambiental; Baía Babitonga; baralho.

### **Introdução**

O projeto Caminhos do Mar busca apresentar o turismo embarcado de observação de natureza (TEON) na Baía Babitonga, junto com a Fundação GrupoBoticário, a Univille e o IFC *Campus* São Francisco do Sul desenvolvem pesquisas, jogos, metodologias e promove debates sobre educação ambiental.

Segundo o artigo 1º da lei 9.795/99 denominada lei do meio ambiente que assim a define: “Art. 1º Entende-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 [...]” (BRASIL, 1999)

O jogo parte dessa premissa de educação ambiental e lúdica para os mais diversos públicos, tentando adaptar o conhecimento para a fácil e objetiva absorção de conhecimento sobre o ambiente.

Nosso jogo foi desenvolvido com base em jogos de baralho, como o pife, jogo da memória, canastra, etc. Tem-se como objetivo principal educar de forma simples, lúdica e ilustrativa. Tudo isso unido, reflete na educação ambiental que buscamos dentro do público infanto-juvenil, para conscientizar sobre os cuidados com meio ambiente e, principalmente, a Baía Babitonga e sua fauna e flora ricas.

### **Material e Métodos**

O jogo teve início com o pensamento voltado a educação ambiental de fácil compreensão do público alvo (infanto-juvenil), nisso buscamos por jogos simples e lúdicos, que pudessem ser ilustrativos, com um conteúdo ambiental. Ao procurar ideias, tivemos a sugestão da equipe Caminhos do Mar para um baralho lúdico.

Para elaborar o jogo, escolhemos utilizar materiais simples e duradouros, sendo eles: papel sulfite (trinta folhas), e plástico de envelopar (um rolo), o restante do trabalho esteve mais voltado ao *layout* das cartas, tudo feito pelo computador, onde buscamos por símbolos do ecossistema local e os utilizamos como figuras característica de cada número, sendo eles de 1 a 10.

Foi aplicado, através do uso de QR Code, um questionário buscando saber as opiniões tanto dos colegas de classe quanto do público que compareceu ao nosso estande na Semana do Meio Ambiente.

### **Resultados e discussão**

O jogo teve como primeiro teste na Semana do Meio Ambiente (foto 1, foto 2), evento realizado no *Campus* São Francisco do Sul, em que tivemos um estande para apresentar ao público, lá testamos na forma de jogo da memória, tendo um bom *feedback*,



sem grandes complicações entre a comunidade acadêmica, e com boa atenção ao que se estava sendo proposto.



(Foto 1, Semana Meio ambiente, IFC, 07/06/2023)



(Foto 2, Semana Meio ambiente, IFC, 07/06/2023)

Ao aplicarmos o jogo em um experimento prático, com o auxílio do questionário juntamos informações com o objetivo de outro ponto de vista do jogo realizado pelo usuário, sendo ela da comunidade acadêmica. Os resultados demonstraram números altos de satisfação, 90% do público. Os outros 10% restantes indicaram melhorias nas regras e na faixa etária escolhida, que foram absorvidas pela equipe e se tornaram pontos a serem aperfeiçoados. Observamos também que o jogo entreteve o público, e ajudou na aprendizagem focada no nosso objetivo de educação ambiental. Segundo o artigo publicado pelos alunos do curso de engenharia ambiental, da Universidade Federal do Triângulo Mineiro “[...] Esta metodologia é bastante eficaz para despertar o interesse em um tema relevante e atual, mas que não tem recebido a atenção que lhe é devida”, (Ferreira e Utsumi, 2016).

### **Conclusão**

Tendo em vista a proposta do trabalho, que seria proporcionar uma educação ambiental de forma simples, dinâmica e lúdica, podendo assim conscientizar o público envolvido em relação ao ecossistema único da Baía da Babitonga. Conseguimos abordar questões relacionadas ao meio ambiente de forma estratégica e de certa forma competitiva ao realizar o jogo da memória. Para planos futuros queremos acatar as sugestões de melhorias que o questionários nos trouxe e aplicá-lo em escolas de educação básica e de ensino fundamental, visando promover conscientização ambiental em relação a Baía Babitonga, além de tornar uma marca se tornando um produto comercial, levando conscientização a todos.

### **Referências**

FERREIRA, Amanda; UTSUMI, Alex Garcez; "UTILIZAÇÃO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL: UMA ABORDAGEM PRÁTICA", p. 1240-1246 . São Paulo: Blucher, 2016. Disponível em: [UTILIZAÇÃO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL: UMA ABORDAGEM PRÁTICA - Blucher Proceedings](#). Acesso em: 11 ago. 2023.

BRASIL. Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999. Dispõe sobre a instituição da Política Nacional de Educação Ambiental. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 1990. Disponível em: [Dispõe sobre a educação ambiental, institui a Política Nacional de Educação Ambiental e dá outras providências](#). Acesso em: 11 ago. 2023.