

<http://dx.doi.org/10.5902/2236130810950>

Revista do Centro do Ciências Naturais e Exatas - UFSM, Santa Maria

Revista Monografias Ambientais - REMOA

e-ISSN 2236 1308 - V. 14, N. 2 (2014): Março, p. 3049 - 3054



Monografias Ambientais  
REMOA/UFSM

## Dinâmicas e jogos educativos como ferramenta para a preservação dos recursos ambientais

*Dynamics and educational games as a tool for the preservation of environmental resources*

Alian Cássio Pereira Cavalcante<sup>1</sup>, Adailza Guilherme da Silva<sup>2</sup>, Maria José Ramos da Silva<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Graduando de Licenciatura em Ciências Agrárias-UFPB - PB - Brasil

<sup>2</sup> Graduanda de Bacharelado em Agroecologia-UFPB - PB - Brasil

<sup>3</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ciências Agrárias e (Agroecologia)-UFPB. - PB - Brasil

### Resumo

Os recursos ambientais vêm passando por um processo de deterioração constante e vem fazendo uma grande degradação nos ecossistemas naturais. Um dos grandes problemas da atualidade é a grande quantidade de resíduos. O objetivo do trabalho foi sensibilizar os educandos de forma extrovertida com aulas ativas para desenvolver o senso críticos sobre as questões ambientais buscando desenvolver soluções para os problemas ambientais. O trabalho foi realizado no Educandário Aprendendo a Aprender, escola particular de ensino fundamental do município de Bananeiras-PB. Os sujeitos da pesquisa foi uma turma de quinze alunos do 5º ano do Ensino fundamental. O mesmo ocorreu nos meses de Novembro a Dezembro de 2012. As metodologias utilizadas foram dinâmicas com: balões, caça-palavra e quebra-cabeça para desenvolver temáticas ambientais com os educandos. A dinâmica dos balões facilitou o dialogo em sala estimulando os mesmos a falar, questionar e dar sua opinião. Os quebra-cabeças permitiu aos alunos fazerem uma reflexão acerca da poluição da água e do solo, do lixo que é exposto na natureza, às vantagens da coleta seletiva para reciclar os materiais e o tempo que alguns materiais levam para se decompor. Além disso, o caça-palavras despertou nos educando o espirito de trabalho em equipe, atitude fundamental para uma mudança de comportamento da sociedade. Conclui-se que os jogos e dinâmicas contribuíram para o processo de valorização e formação de uma consciência ambiental dos educandos, ajudando na modificação de comportamentos e facilitaram a assimilação dos conteúdos pelos educandos de forma extrovertida.

**Palavras-chave:** educação, sensibilização ambiental, ensino-aprendizagem.

### Abstract

Environmental resources are undergoing a process of decay constant and is doing a great degradation in natural ecosystems. One of the major problems of today is a lot of waste. The objective was to sensitize the students so outgoing with active classes to develop a sense of critical environmental issues in order to develop solutions to environmental problems. The work was performed at Educandário Learning to Learn, private school elementary school in the city of Bananeiras-PB. The subjects were a group of fifteen students in the 5th year of Primary school. The same occurred in the months of November to December 2012. The methodologies used were dynamic with: balloons, and fighter-word puzzle to develop environmental issues with the students. The dynamics of facilitated dialogue balloons in room encouraging them to talk, ask questions and give their opinion. Puzzles allowed students to make a reflection about the pollution of water and soil, waste that is exposed in nature, the benefits of separate collection for recycling the materials and the time it takes for some materials decompose. Moreover, the word search awoke in educating the spirit of teamwork, attitude key to behavior change society. We conclude that dynamic games and contributed to the process of recovery and formation of environmental awareness of the students, helping in changing behaviors and facilitated the assimilation of content by students so extroverted.

**Keywords:** education, environmental awareness, teaching and learning.

Recebido em: 2013-10-12 Aceito em: 2014-02-19

## 1 INTRODUÇÃO

Ultimamente os recursos ambientais vêm passando por um processo de deterioração constante e vem fazendo uma grande degradação nos ecossistemas naturais aumentando a perda frequente da biodiversidade.

Um dos grandes problemas da atualidade é a grande quantidade de resíduos. Diante deste fato, destaca-se a reciclagem como instrumento para a prática de educação ambiental no contexto escolar e no fazer diário das famílias. Elaborando projetos de coleta seletiva, propicia-se aos educandos um conjunto de estratégias orientadas para diminuir o desperdício, identificando e valorizando as possibilidades de reutilização e reciclagem dos resíduos como meio de preservação ambiental (SCHUMANN & PINHEIRO, 2011).

Segundo Brenda e Picanço (2011) as questões ambientais se explicam como uma preocupação da sociedade atual em relação às implicações já observadas em todo globo, originárias de ações antrópicas desordenadas. O questionamento do futuro do ambiente natural a partir da realidade do modelo de produção atual deu início às discussões sobre os problemas ambientais e sobre a necessidade da Educação Ambiental (EA).

A EA possibilita alcançar o maior número possível de pessoas por meio de um processo pedagógico participativo e permanente no sentido de educar pela consciência crítica sobre a problemática ambiental. Está possibilita às pessoas uma melhor compreensão para captar a gênese e os problemas ambientais (DALRI, 2010).

As aulas muitas vezes, tornam-se meras repetições de exercícios educativos, ficando-a monótona e vazia, com isso faz necessário à utilização de ferramentas que despertem o interesse das crianças de maneira prazerosa e com responsabilidade.

Os jogos são ferramentas que despertam o interesse dos seres humanos seja de qualquer idade, em particular as crianças. O uso de jogos vem há muitos anos nas mais variadas culturas o que faz seu significado e conceito ser diversificados e com isso optou-se por utilizar os jogos na educação infantil.

Quando trabalhados conteúdos sobre o meio ambiente, essas metodologias participativas levam as crianças a discutir os problemas ambientais existentes na sua comunidade, buscando soluções para solucionar-los.

Os jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam a sua importância, pois promovem

situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. “A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica” (MOYLES, 2002).

Dessa forma a EA tem um papel bastante importante na educação formal, oportunizando aos alunos e professores novos olhares sobre o meio ambiente, aproveitando a realidade vivida, os saberes locais, abordando temas que façam sentido, valorizando a diversidade cultural e ambiental (SILVA, 2011).

O objetivo do trabalho foi sensibilizar os educandos de forma extrovertida com aulas ativas para desenvolver o senso crítico sobre as questões ambientais buscando desenvolver soluções para os problemas ambientais.

## 2 MATERIAL E MÉTODOS

O trabalho foi realizado no Educandário Aprendendo a Aprender, escola particular de ensino fundamental localizada no distrito de Roma, município de Bananeiras-PB. Os sujeitos da pesquisa foram quinze alunos do 5º ano do Ensino fundamental. O mesmo ocorreu nos meses de Novembro e Dezembro de 2012.

Este, Constitui-se de intervenções com aulas teóricas e dialogadas seguidos de dinâmicas, jogos, caça palavras e quebra-cabeça utilizado como tema central a Educação Ambiental na qual abordou-se questões relevante para a sua compreensão, dentre estas destacam-se: poluição ambiental (água e o solo), enfatizando a preservação dos recursos ambientais. Estas foram expostas em uma linguagem de fácil assimilação, nas quais se priorizou a exposição de vídeos animados (Figura 1A) com personagens infantis com caráter educativos.

Para a avaliação do ensino-aprendizagem utilizou-se como metodologia a aplicação de questionário semiestruturado (Figura 1B) no termino de cada aula. Este permitiu visualizar a compreensão e aceitação dos alunos em relação às dinâmicas e jogos utilizados em aula. Em trabalho desenvolvido por Carvalho e Chacur (2012) destaca a utilização deste método.

Para a preparação dos materiais utilizados nas aulas deu-se preferência por materiais recicláveis como: caixinhas de papelão e papeis reutilizados para fazer os envelopes. Os jogos foram construídos pelos autores do trabalho e



Figura 1: Visualização de vídeos educativos (A), aplicação do questionário (B).

aplicados no decorrer das aulas. Nos questionários semiestruturados, aplicados nos finais das aulas continham um caça palavra contendo as palavras relacionadas com o tema da aula ministrada com a finalidade de estimular a curiosidade e o raciocínio dos educandos.

Na construção dos quebra-cabeças utilizaram-se imagens de acordo com os temas, poluição da água e do solo e preservação ambiental, onde foram impressas imagens e coladas em caixa de papel de flocos de aveia, recortada no formato desejado, contendo vinte peças cada.

A aplicação dos jogos educativos aconteceu da seguinte forma: a turma foi dividida em quatro equipes com quatro alunos cada, para montar os quebra-cabeças (Figura 2).

As dinâmicas com temas ambientais utilizadas nas aulas foram trabalhadas de forma individual e tiveram o objetivo de quebrar a timidez dos alunos induzindo a participação com mais diálogos nas aulas facilitando a interação entre professores e alunos.

### 3 RESULTADOS E DISCURSÕES

O perfil dos entrevistados quanto ao gênero 62% feminino e 38% masculino com uma faixa etária variando de 9 a 11 anos. Para facilitar o diálogo no primeiro dia de aula utilizou uma dinâmica com balões coloridos com objetivo de apresentação das crianças, nos quais cada aluno era convidado a colocar o seu nome em um pedaço de papel e inserir dentro do balão, após isso enchia e soltaria desafiando cada um a pegar um balão de cor diferente ao anterior e apresentar o colega de acordo com o nome que tinha dentro do balão para a turma e fazia duas perguntas ao mesmo. A primeira era o que mais gostava de fazer e a segunda indagação era sobre o meio ambiente. Essa facilitou o diálogo na sala estimulando a participação, questionando e expressando as opiniões.

Os quebra-cabeça (Figura 3) retratava situações referente à preservação e manutenção dos recursos ambientais, após a montagem as equipes apresentavam aos demais colegas as suas percepções.



Figura 2. Montagem dos quebra-cabeças pelos educandos do Educandário Aprendendo a Aprender.



Figura 3. Quebra cabeças montados pelos educandos.

ções e as possíveis soluções para tais situações. Além disso, esta despertava nos educando o espírito de trabalho em equipe, atitude fundamental para uma mudança de comportamento da sociedade.

Deste modo cada pessoa deveria entender e ter consciência que devemos reciclar sempre a maioria dos materiais que utilizamos (plástico, garrafas PET, papel, vidro, etc.), evitar também o desperdício dos recursos ambientais. Assim melhorando a qualidade de vida e conseqüentemente preservando a biodiversidade local.

Segundo Dalri (2010) os jogos de quebra-cabeça são bastante proveitosos quando utilizam temáticas ambientais, pois trás resultados bastante positivos na aprendizagem dos estudantes, onde Brenda e Picanço (2011) confirma um bom aproveitamento desta metodologia na aprendizagem dos estudantes.

O quebra-cabeça estimulou o raciocínio dos educando curiosidade, necessária para montar os quebra-cabeças e compartilhando os conhecimentos e fazendo a interpretação das imagens, observando a importância de conhecer as questões ambientais e buscando alternativas para diminuir as agressões que os seres humanos fazem constantemente ao ambiente, despertando a consciência e a mudança de atitudes dos alunos sobre as questões ambientais existente em todo o mundo.

Sobre as alternativas que diminua os impactos ao meio ambiente os participantes citaram a reutilização de matérias que são jogados no lixo pelas pessoas, mas que tem serventia para o reaproveitamento, como as garrafas pet, as sacolas plásticas, papelão, vidro entre outros materiais, assim diminuirá a quantidade de lixo que é jogado no ambiente. Sendo uma das alternativas as oficinas de reaproveitamento de resíduos sólidos trabalhadas com os próprios estudantes. O caça

palavras (Figura 4) objetivou desenvolver a atenção e raciocínio dos educandos.

Diante disso as palavras identificadas foram SENSIBILIZAÇÃO, PRESERVAÇÃO AMBIENTAL, SOLO, ÁGUA, JOGOS, REAPROVEITAMENTO, DINÂMICA. Foi adicionado no questionário pós-aula com a obtenção de identificarem palavras trabalhadas durante as aulas. Estas tinham significados importantes para a mudança de atitude e comportamento perante a sociedade e ao meio ambiente.

Para a realização da dinâmica com os envelopes (Figura 5A) foram necessários quinze envelopes onde cada um continha uma pergunta e no verso uma frase que caracteriza uma virtude ou defeito de um aluno, exemplo: qual o aluno mais estudioso. O desafio para os educandos eram responder a pergunta de acordo com os seus conhecimentos e a realidade local, sendo um de cada vez garantindo assim a participação de todos. Com o termino dos envelopes ambos foram surpreendido com o brinde. A dinâmica tinha como objetivo estimular os educandos a responder e observa a importância de conhecer o ambiente, buscando preserva-lo, sugerindo soluções para alguns problemas ambientais.

Relacionado ao brinde (Figura 5B) os educandos pensavam que apenas um seria contemplado, no entanto foi socializado com todos, mostrando que devemos trabalhar juntos para ajudar um ao outro e todos ajudarem o meio ambiente em que vivemos, procurando uma boa harmonia.

Por entender que o uso de dinâmicas em sala de aula ainda é algo que deveria ser melhor trabalhado e ser usado com mais frequência, sentiu-se a necessidade de realizar uma avaliação desta. Dos entrevistados 92% aprovaram afirmando que

L	R	E	T	O	O	E	U	D	I	N	Â	M	I	C	A
A	Ç	L	W	R	G	T	B	R	Q	I	X	O	R	R	J
S	E	N	S	I	B	I	L	I	Z	A	Ç	Ã	O	H	A
M	Q	E	O	X	Q	E	A	W	I	A	Z	D	Y	Q	V
U	L	J	R	U	I	Á	D	R	K	P	L	M	O	E	B
C	O	N	K	T	Y	I	G	Y	L	X	A	N	P	H	O
X	Q	F	S	M	E	C	H	U	J	E	T	E	P	C	I
Ç	T	Y	O	V	A	L	M	S	A	A	N	R	Q	D	A
P	A	B	L	L	R	A	U	Z	Q	B	E	A	B	S	F
Q	L	O	O	T	L	R	R	Q	Z	P	I	E	N	O	V
Z	T	U	R	I	Q	T	T	W	U	T	B	O	K	G	X
I	T	R	D	R	X	V	Q	N	B	R	M	V	J	O	Z
P	R	E	S	E	R	V	A	Ç	Ã	O	A	A	M	J	K
W	M	G	H	U	A	W	Z	E	W	A	T	R	L	O	O
R	E	A	P	R	O	V	E	I	T	A	M	E	N	T	O

Figura 4. caça-palavras

essa técnica facilita a interação entre os colegas e discente e apenas 8% não acharam interessante, pela fato de não gostarem de se expor publicamente. No geral observa-se que as dinâmicas foram bastante significativas para a desenvoltura dos educandos em sala de aula.

Quanto ao caça-palavras 98% dos educandos afirmam terem gostado por ser bastante legal e por serem palavras que viram durante as aulas e ter conhecimentos que seus significados são importantes para a natureza, e que devemos utiliza-las para conscientizar as pessoas e ajudar

o meio ambiente, e 2% não gostaram de algumas palavras por estar um pouco difícil de encontrar, onde verificamos a facilidade de encontrar as palavras e ter um bom aprendizado sobre as palavras procuradas.

Entretanto ao avaliar a aceitação do jogo quebra-cabeça 100% afirmaram aprovaram por ser bastante divertido a sua montagem. Com este conseguiram identificar que muitas imagens mostram alguns problemas que existem na natureza, e nos levam a refletir na busca por soluções.



Figura 5. Dinâmica dos envelopes (A), socialização do brinde (B).

#### 4 CONCLUSÕES

Os jogos e dinâmicas contribuíram para o processo de valorização e formação de uma consciência ambiental dos educandos.

Ajuda na modificação de comportamentos, pois permitem uma interação do ser humano e ambiente em que vivem, facilitaram a absorção dos conteúdos pelos educandos de forma extrovertida.

Este trabalho mostrou a importância de trabalhar temas ambientais através da educação ambiental utilizando metodologias participativas, fácil e interessante para a aprendizagem dos educandos.

#### AGRADECIMENTOS

A equipe gestora da escola, professores e alunos do Educandário Aprendendo a Aprender da zona rural do município de Bananeiras-PB, que foram fundamentais na colaboração do projeto para a realização deste trabalho e a socialização de saberes.

#### REFERÊNCIAS

BREDA, T. V.; PICANÇO, J. L. A educação ambiental a partir de jogos: aprendendo de forma prazerosa e espontânea. In: II SEAT – Simpósio de Educação Ambiental e Transdisciplinaridade UFG/IESA/NUPEAT, 2011, Goiânia-GO.

CARVALHO, E. M.; CHACUR, M. M. Jogo ecológico: instrumentação didática na construção de conceitos socioambientais para alunos do ensino básico. Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental vol. 28, p.274-288, 2012.

DALRI, S. A. Educação ambiental como parceria na educação tradicional: uma proposta de jogos ambientais – utilizando o lúdico e o pedagógico para a defesa do meio ambiente. ENCICLOPÉDIA BIOSFERA, Centro Científico Conhecer, Goiânia-GO, vol.6, n.9, p.1-15, 2010.

MOYLES, J. R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SILVA, R. V. RAUBER S. C. EICKHOFF, A. P. N. BARBOSA, I. G. GUARIM NETO, G. Educação ambiental em espaços escolarizados: um estudo de caso na escola municipal Santos Dumont Cáceres

-MT, Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental vol. 26, p.61-75, 2011.

SCHUMANN, S. C.; PINHEIRO, D. K.; Novas formas de brincar respeitando a natureza: um trabalho de reciclagem na educação infantil. Monografias Ambientais vol.4, n°4, p. 607-615, 2011.