

EIXO TEMÁTICO: Educação Ambiental

FORMA DE APRESENTAÇÃO: Relato de experiência

ELABORAÇÃO DE JOGOS COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Flávia Maiese Pizani Peruzza¹

Resumo

O uso de jogos durante processos de educação ambiental tem se demonstrado uma ferramenta eficaz, que torna o processo de aprendizagem mais dinâmico e atrativo. Este trabalho objetivou elaborar três jogos (tabuleiro, jogo da memória e cai-não-cai) com abrangência de diferentes públicos alvo e temas voltados ao meio ambiente.

Palavras Chave: Educação ambiental; jogos educacionais; meio ambiente.

INTRODUÇÃO

Durante a Conferência Intergovernamental de Educação Ambiental de Tbilisi (1977), foi destacado que o processo educativo, dentre outras coisas, era dinâmico, integrativo e transformador, já que possibilita a aquisição de conhecimentos e habilidades de forma participativa (PRONEA, 2014).

De acordo com a Lei nº 9.795/1999 a educação ambiental objetiva o uso de processos em que o indivíduo e a coletividade constroem valores sociais, habilidades, atitudes, conhecimentos e competências voltadas para a conservação do meio ambiente.

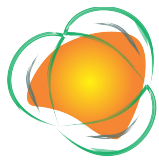
Analisando o histórico da educação ambiental fica evidente a importância da estruturação de instrumentos educativos na formação individual e coletiva para o enfrentamento dos problemas socioambientais atuais (PRONEA, 2014).

No processo de educação (formal e não formal) o uso de jogos estimula o aprendizado, já que desperta curiosidade e um esforço natural de vencer desafios, tornando-se assim elemento gerador de conhecimento (BREDA e PIKANÇO, 2011).

Segundo Haguenaer, et al (2007), o aspecto lúdico deve estar presente no processo educativo, mesmo quando lidamos com adultos, pois o mesmo estimula não só o conhecimento como também ajuda na preparação para o mercado de trabalho, já que, para jogar é necessário cumprir uma função e ter um lugar na equipe, o que faz com que o indivíduo seja inserido em um grupo onde entra em contato com outros, se habitua a considerar outros pontos de vista e a cumprir regras, características necessárias para o mercado de trabalho.

Surge assim a necessidade de propostas pedagógicas diferenciadas que despertem valores relativos ao meio ambiente, criando nos indivíduos uma consciência solidária de forma a mudar pensamentos e ações com vistas à utilização racional dos recursos naturais (SIQUEIRA e ANTUNES, 2013).

¹ Engenheira ambiental e de Segurança do Trabalho na empresa Bioengenharia. contato.bioengenharia@gmail.com.



14º Congresso Nacional de

MEIO AMBIENTE
POÇOS DE ÁGUAS
TERMAIS E MINERAIS

26 a 29 SET 2017

2º Simposio de Águas Termais,
Minerais e Naturais de Poços de Caldas

Diante das informações apresentadas evidencia-se a necessidade de iniciativas que possibilitem o aprendizado de temas de interesse ambiental concomitantes a práticas que propiciem motivação nos processos educacionais, e por este motivo o trabalho em questão objetivou aliar o uso da educação ambiental por meio do uso de jogos coletivos.

METODOLOGIA

Para a elaboração dos jogos, definiu-se primeiramente qual seria o público alvo a ser atingido, e quais temas seriam abordados. Após uma breve análise decidiu-se que os jogos seriam voltados a adolescentes e adultos, para que desta forma fosse possível proporcionar durante o processo educativo a troca de informações e experiências entre pessoas com diferentes graus de conhecimento sobre os temas propostos.

Durante a execução dos jogos foram abordados temas como: consumo consciente de água e energia elétrica, consumo sustentável, resíduos sólidos e legislação ambiental.

Foram elaborados três jogos (confeccionados quase que em sua totalidade por materiais recicláveis):

Jogo de tabuleiro:

Elementos do jogo: sessenta cartas numeradas (de um a seis) contendo questões variadas sobre o meio ambiente, um tabuleiro e um dado.

Nº máximo de participantes: cinco.

Regras: O jogo se inicia com o sorteio da ordem de jogada dos participantes. Para saber qual questão o participante irá responder o mesmo joga o dado e o número tirado corresponde ao número da carta contendo a pergunta a ser respondida. Se o participante acertar a pergunta ele avança o número de casas correspondentes ao número tirado no dado, caso contrário ele permanece no mesmo lugar. Neste jogo vence o participante que chegar primeiro na última casa do tabuleiro, denominada “chegada”.

Jogo da memória:

Elementos do jogo: trinta e três cartas impressas com figuras de coletores de resíduos (papel, plástico, vidro, metal e não recicláveis).

Nº máximo de participantes: três.

Regras: O jogo se inicia com o sorteio da ordem de jogada dos participantes e com todas as cartas viradas para baixo. O primeiro participante deve virar duas cartas e caso elas formem um par o mesmo continua o jogo, caso contrário o próximo jogador assume a jogada. Neste jogo vence o participante que ao final da jogada possuir o maior número de pares de figuras.

Cai não cai:

Elementos do jogo: cartas contendo questões variadas sobre o meio ambiente, e a estrutura do jogo (elaborada com garrafas pet).

Nº máximo de participantes: cinco.

Regras: O jogo se inicia com o sorteio da ordem de jogada dos participantes. O primeiro jogador tira uma vareta por rodada e não pode deixar as tampinhas caírem. Caso as tampinhas não caiam a vareta é automaticamente do jogador, porém se a

tampinha cair o jogador deve responder uma questão e acertar para poder ficar com a vareta. Neste jogo vence o participante que ao final da jogada possuir o maior número de varetas.

RESULTADOS E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos propostos neste artigo foram jogados por participantes com idades entre 20 e 54 anos. Todos os participantes foram conduzidos a formarem grupos, e a participarem das dinâmicas propostas em cada um dos três jogos.

Durante a execução dos jogos foi possível observar a interação dos participantes e o crescente interesse em absorver e compartilhar conhecimentos.

Por abordar temas de relevância ambiental, os jogos elaborados e apresentados por este artigo fomentaram a aplicação de conceitos importantes para um cotidiano sustentável, possibilitando a obtenção de conhecimentos e permitindo um aumento da consciência ambiental e mudança comportamental.

Os jogos demonstraram ser uma forma prazerosa de transmitir e receber conhecimentos que muitas vezes não são tão atrativos ao público alvo objeto deste estudo, e por este motivo a metodologia aplicada pode ser uma boa alternativa para a disseminação de tais temas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 9.795 de 27 de abril de 1999.** Dispõe sobre a educação ambiental, institui a Política Nacional de Educação Ambiental.

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

HAGUENAUER, C. J, et al. **Uso de Jogos na Educação Online: a Experiência do LATEC/UFRJ.** Revista educação Online. Volume 1- no 1- Janeiro/abril de 2007.

SIQUEIRA, I. J; ANTUNES, A. M. **Jogo de trilha “lixo urbano”: educação ambiental para sensibilização da comunidade escolar.** Ensino, Saúde e Ambiente – V6 (3), páginas. 185-201, dez. 2013.