

UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL: JOGOS COM OS ANIMAIS DA FAUNA DO RIO GRANDE DO SUL

Carolina Viegas Pinto¹

Carine Dahl Corcini²

Izani Bonel Acosta³

Raquel Teresinha França⁴

Antonio Sergio Varela Junior⁵

Resumo: Esse trabalho trata-se da criação de um jogo didático como proposta de ensino da Educação Ambiental no contexto da fauna dos animais do Rio Grande do Sul. Este foi criado como intuito de auxiliar a Educação Ambiental. Os jogos didáticos são amplamente utilizados nas escolas de educação básica e são vistos como atividades lúdicas que vem auxiliando a compreensão dos conteúdos. O jogo foi desenvolvido para ser aplicado em diferentes idades, porém com o foco no ensino fundamental, trazendo uma proposta diferente da aula tradicional expositiva, agregando a diversão ao desenvolvimento da Educação Ambiental.

Palavras-chave: Meio Ambiente, Ensino, Modelo Didático.

Abstract: This work involves the creation of an educational game as a proposal for teaching Environmental Education in the context of the fauna of animals in Rio Grande do Sul. It was created with the aim of assisting Environmental Education. Educational games are widely used in basic education schools and are seen as playful activities that help students understand the content. The game was developed to be applied to different ages, but with a focus on elementary education, bringing a different proposal from the traditional expository class, adding fun to the development of Environmental Education.

Keywords: Environment, Teaching, Didactic Model Volution.

¹Universidade Federal de Pelotas. E-mail: carolinaviegas18@gmail.com

Link para o Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7590663664338376>

² Universidade Federal de Pelotas. E-mail: corcinicd@gmail.com

Link para o Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7340307576119827>

³ Universidade Federal de Pelotas. E-mail: izanibonel@hotmail.com

Link para o Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3802256283765513>

⁴ Universidade Federal de Pelotas. E-mail: raquelifranca@gmail.com

Link para o Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1873207812219742>

⁵ Universidade Federal de Rio Grande. E-mail: varelajras@gmail.com

Link para o Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8041711996066835>

Introdução

Os jogos atuam como um instrumento pedagógico, há muito tempo, pois possuem um papel que vai além do entretenimento, sendo também uma ferramenta pedagógica (Carneiro, et al., 2015, p.273). Esses jogos são amplamente trabalhados nas escolas de educação básica e são vistos como atividades lúdicas que facilitam a compreensão dos conteúdos, relacionando-os à realidade dos alunos. Dessa forma, funcionam como metodologias alternativas às aulas expositivas tradicionais, estimulando os estudantes a interagir de maneira dialógica com o professor e promovendo uma compreensão mais dinâmica da matéria (Pitanga, 2019).

A Educação Ambiental (EA) “surgiu como resposta às necessidades que não estavam sendo completamente correspondidas pela educação formal”, (Medeiros, et. al, 2011, p. 3). Portanto, é responsabilidade das Instituições de Ensino desenvolver e aplicar metodologias que possibilitem a abordagem da Educação Ambiental (EA) de acordo com os princípios da Educação.

Para isso, algumas ferramentas e estratégias de ensino podem ser empregadas como: oficinas, estudos de caso, jogos educativos, entre outras metodologias que tragam à reflexão e ao aprendizado significativo por meio da prática, além de possibilitarem a inclusão dos educandos como parte do meio ambiente, transformando-os em sujeitos multiplicadores (Pitanga, 2019). Essas práticas são chamadas de metodologias ativas, pois promovem o protagonismo do aluno e estimulam sua motivação (Matias, 2021).

Nesta perspectiva do contexto social atual, observa-se que a visão de mundo está em constante transformação, funcionando como uma rede dinâmica que passa por diversas mudanças. Desta forma, as instituições de ensino têm refletido sobre a necessidade urgente de redefinir seu papel social e os processos de ensino-aprendizagem, que continuam sendo fundamentais. (Almeida et al., 2021 p.4; Miranda et al., 2016, p.32). No entanto, há várias formas de utilizar jogos no contexto escolar, uma vez que eles podem ser classificados de diferentes maneiras: por faixa etária, modalidades, níveis de dificuldade e categorias, como estratégicos, de treinamento, geométricos e mentais (Texeira; et al., p. 28). Assim, é possível criar diversos tipos de jogos, o que permite aos docentes desenvolverem práticas de ensino variadas e adaptáveis a diferentes conteúdos. Desta forma este estudo teve como objetivo propor uma ferramenta pedagógica para promover a Educação Ambiental (EA) no ensino básico, através de um jogo educativo.

Metodologia

O jogo foi desenvolvido e aplicado pelos alunos da pós-graduação em veterinária da universidade federal de Pelotas (UFPEL), como parte de diversas iniciativas de um projeto que tem como intuito a conscientização ambiental sobre os animais nativos da Fauna gaúcha, na qual foi idealizada por

grupos de pesquisa do curso de veterinária. E tendo como objetivo contemplar escolas de ensino fundamental do município de Pelotas e Capão do Leão.

O presente jogo foi elaborado a partir da seleção de alguns animais nativos do Rio Grande Do Sul, mais precisamente 8 animais, sendo eles: Bugio-preto (*Alouatta caraya*), Esquilo serelepe (*Guerlinguetus ingrami*), Tamanduá-bandeira (*Myrmecophaga tridactyla*), lagarto Teiú (*Salvator merianae*), Gato-do-mato (*Leopardus guttulus*), Peixe-do-céu (*Austrolebias minuano*), Pica-pau chorão (*Veniliornis mixtus*) e o pássaro Caboclinho-de-barriga-vermelha (*Sporophila hypoxantha*).

Após a seleção de todos os animais, foi elaborada a dinâmica do jogo que consiste em cartas dos animais, e os mesmos animais recortados em formato de quebra cabeça. A confecção ocorreu com a impressão colorida em dupla das imagens selecionadas, após elas foram separadas em dois grupos ambas com uma imagem de cada animal, onde uma porção das imagens foi colada em isopor, e o outro grupo de imagens foi colado em papelão e feito os cortes, para de fato formar o quebra-cabeça, (figura 1), (figura 2).



Figura 1: Imagem do jogo das cartas dos animais
Fonte: Arquivo do autor.



Figura 2: Peças do jogo quebra-cabeça dos animais.
Fonte: Arquivo do autor

A aplicação do jogo ocorreu em duas diferentes ocasiões, com crianças de diferentes idades, mas todas cursando o ensino fundamental. No primeiro momento em foi utilizado em uma escola de ensino fundamental do município de Pelotas, onde se trabalhou com diferentes turmas, e após com uma escola no município de Capão de Leão, não se tem o número exato de alunos que participaram do jogo, porém as práticas ocorreram no mês de outubro. Entretanto as regras do jogo foram apresentadas a todos os participantes, no qual a dinâmica ocorria sempre em dupla, e estes estudantes eram apresentados aos 8 animais, através das cartinhas, cada criança escolhia um animal, após eles realizavam uma corrida no saco para chegar até o quebra cabeça, que apresentava as peças de todos os animais, e eles deveriam montar o seu animal escolhido, podendo contar com a ajuda de seus colegas, quem terminasse primeiro ganhava a atividade.

Após o jogo, foi realizada uma roda de conversa a fim de descobrir qual foi a percepção dos alunos sobre a atividade realizada e ainda, estimulando uma discussão acerca da importância dos animais apresentados, e todos os demais do nosso bioma.

Resultados e Discussão

Os alunos demonstraram grande interesse em jogar, interagindo entre si e aparentemente se divertindo, em alguns casos gerando uma torcida para ver qual aluno acabaria a atividade primeiro. Já em alguns momentos enfrentaram dificuldades com o animal escolhido para montar o quebra-cabeça. Durante o jogo os alunos dos grupos de pesquisa, supervisionaram os alunos participantes, além de auxiliá-los no decorrer do processo, tirando suas dúvidas.

Ao decorrer do jogo, foi possível notar que a interação dos alunos foi satisfatória, alguns até ajudavam seus colegas a encontrarem as peças do quebra-cabeça. Eles demonstraram tamanha facilidade na maioria dos casos, e em poucas situações surgiu dificuldades, conforme ilustra imagem 3, as crianças, jogando.



Figura 3: imagem dos alunos montando o quebra-cabeça.
Fonte: Arquivo do autor.

As atividades práticas devem desenvolver-se apoiando nas vivências dos alunos e dos fenômenos que ocorrem a sua volta, buscando encaminhá-los com o auxílio dos conceitos científicos pertinentes (Medeiros et.al., 2011, p.1). De modo que ao final da atividade foi gerado o debate sobre os animais apresentados no jogo, se conheciam algum animal, se já tinham tido contato, ou seus familiares, pautando a temática da Educação Ambiental, fazendo os alunos refletirem sobre a diversidade de animais que compõem a nossa fauna.

Pois acredita-se na importância da conservação e a valorização da biodiversidade do bioma pampa, pautado nas práticas educacionais, mostrando aos alunos que é possível sermos um agente transformador no cuidado com o meio ambiente, onde nossas ações causam impacto na sociedade. Pois a EA, tem representatividade histórica e se desenvolveu na condição de buscar respostas às crises ambientais em conjunto com o surgimento de novos valores éticos relacionados às crises (Behling, 2021).

Como já mencionado as questões ambientais estão cada vez mais presentes no cotidiano da sociedade e por isso, a Educação Ambiental é essencial em todos os níveis dos processos educativos e em especial nos anos iniciais da escolarização, já que é mais fácil conscientizar as crianças sobre as questões ambientais do que os adultos (Schunemann, 2021, p.122). Assim como foi feito neste estudo com crianças do ensino básico, onde acredita-se que o emprego desta ferramenta, ajude a promover a Educação Ambiental, e estigue ainda mais o tema e ações como estas no cotidiano escolar.

Conclusões

Desenvolver um jogo didático, onde se propõe a utilização de um tema se suma importância como o Educação Ambiental, pois além de fazer parte do dia a dia dos alunos, é um tema que precisa ser trazido recorrentemente no âmbito escolar, sempre com a intenção de instigar o interesse dos alunos. E quando trabalhada fora de uma aula tradicional, tende-se aumentar o interesse dos estudantes.

Outra questão é o baixo custo de produção do jogo, sendo utilizado inclusive materiais descartáveis como o papelão, desta forma podendo ser facilmente reproduzido pelos docentes e sendo facilmente aplicado em todas as escolas, além de poder ser facilmente editável para outros temas, como por exemplo plantas, garantindo a continuidade da aplicação da Educação Ambiental .Assim sendo ao abordar temas próximos à realidade dos alunos e apresentar informações relacionadas ao seu cotidiano, o jogo contribui para fugir do formato tradicional de aulas, que geralmente se limita à exposição de conteúdo. Esse processo é fundamental para o ensino-aprendizagem.

Agradecimentos

A coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo apoio financeiro à pesquisa, à universidade Federal de Pelotas, pela possibilidade de cursar o doutorado.

Referências

- ALMEIDA, Franciane Silva; OLIVEIRA, Patrícia Batista; REIS, Deyse Almeida. A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem: Revisão integrativa. **Research, Society and Development**, v. 10, p. 4
- BEHLING, Greice Maia. Aproximações entre bioma pampa e ecofeminismo desde a Educação Ambiental crítica. **Paralelo 31**, v.1, n.16, p.62. 2021.
- CANEIRO, Kleber Tuxen; ASSIS, Elisa Rodrigues, BRONZATTO, Maurício, CAMARGO, Ricardo Leite. A Presença do jogo na infância de octogenários e nonagenários. **Revista de Educação Pública**, v. 27, n. 66, p. 815–838, 2018.
- MATIAS, Ana Carolina; NASCIMENTO, Maycon Douglas; SALES, Luiz Otávio. Jogos lúdicos como ferramenta no ensino de química: teoria versus prática. **Revista Multidisciplinar do Núcleo do Conhecimento**, v. 6, n. 12, p. 179–194, 2021.
- MEDEIROS, Aurélia Barbosa; MENDONÇA, Maria José Lemes Silva; SOUSA, Gláucia Lourenço; OLIVEIRA, Itamar Pereira. A importância da Educação Ambiental na escola em séries iniciais. **Revista Faculdade Montes Belos**, v. 4, n. 1, set. 2011.
- MIRANDA, Jean Carlos; GONZAGA, Glaucia Ribeiro; COSTA, Rosa Cristina. Produção e avaliação do jogo didático “tapa zoo” como ferramenta para o estudo de zoologia por alunos do ensino fundamental regular. **HOLOS**, v. 4, p. 383–400, 2016.
- PITANGA, Ângelo F. A Educação Ambiental Crítica Como Fundamentação Teórica da Pedagogia 4Cs: Criticidade, Cientificidade, Colaboração e Criatividade. **REMEA - Revista Eletrônica Do Mestrado Em Educação Ambiental**, v.36, n.3, pp.102–118, 2019.
- SCHUNEMANN, Daniela da Rosa, ROSA, Marcelo Barcellos. Conscientização ambiental na Educação Infantil. **Revista Monografias Ambientais**, v.1, n.1, pp.122–132, 2010.
- TEIXEIRA, Ricardo Roberto.; SANTOS, Kátia Regina. Jogos em sala de aula e seus benefícios para a aprendizagem. **Revista linhas**, Florianópolis, v.15, n.28, 2014.