

EDUCAÇÃO AMBIENTAL: JOGOS EDUCATIVOS NA INCLUSÃO SOCIOAMBIENTAL

Godoi T. C. M.^{1,2}, Reis I.M^{1,2}, Fiorini M. P.^{1,2}

¹ Universidade do Vale do Paraíba – UNIVAP – Av. Shishima Hifumi, 2911 – Urbanova – CEP: 12244-000 – São Jose dos Campos –SP – tayragodoi@hotmail.com

² Sociedade de Estudos e Pesquisas em Ecossistemas Aquáticos – SEPEA – Av. Shishima Hifumi, 2911 – Urbanova – CEP: 12244-000 –São Jose dos Campos -SP

Resumo- Este trabalho teve como objetivo elaborar, desenvolver e aplicar um jogo de percurso, ferramenta educacional para sensibilizar e despertar a percepção com informações socioambientais sobre a conscientização e a conservação dos recursos hídricos. No período de maio á junho/2007 o SESC em parceria com a SEPEA realizou o projeto “Um novo ambiente – Reflexões sobre o impacto do consumo”, onde ocorreram diversas atividades contando com palestras, conferência, reflexões e exposições. No dia 15 de maio de 2007 o jogo socioambiental foi aplicado no SESC de São José dos Campos – SP. Participaram da atividade duas turmas (manhã e tarde) do grupo infantil Curumim. O Jogo de Percurso obteve grande reconhecimento pelas crianças, evidenciando ser um grande aliado a prática educativa e despertando no ambiente um clima propício para ensinar, unindo conhecimentos a serem transmitidos com movimentos corporais, tornando-o prazeroso e eficaz.

Palavras-chave: Jogos Educativos, Educação Ambiental, Ensino-Aprendizagem.
Área do Conhecimento: VII Ciências Humanas

Introdução

Variadas definições são dadas à Educação Ambiental, porém é inadequado abordar somente seus aspectos ecológicos. Devendo-se considerar dimensões socioeconômicas, políticas, culturais e históricas (Dias, 1994).

A educação ambiental é um processo no qual são trabalhados compromissos e conhecimentos capazes de levar o individuo a repensar sua relação com o meio. De propor e estimular mudanças de atitudes e hábitos, em prol da melhoria da qualidade de vida, afim de garantir a sustentabilidade do planeta.

De acordo com Ruffino e Santos (2003), a sensibilização é o primeiro passo para se alcançar o pensamento sistêmico na Educação Ambiental, proporcionando caminhos e atividades que levem o individuo a percepção e poder perceber, reagir e responder de diferentes formas aos estímulos socioambientais.

A abordagem da educação ambiental para crianças deve ser realizada não somente com o enfoque de levar conhecimento, como também explorar e captar o que trazem de informações. Fazendo com que exponham suas críticas, conhecimentos e indagações, possibilitando maior compreensão entre educador-aluno. Atividades práticas vêm utilizando o lúdico como ferramenta mais eficaz de compreensão, para estimular a curiosidade infantil. Brincar com as idéias, vibrações racionais, emocionais e morais, provocando momentos inusitados de prazer e descoberta.

O presente trabalho teve como meta elaborar, desenvolver e aplicar um jogo de

percurso. Com o propósito educacional para a inclusão socioambiental de conhecimentos sobre a conscientização e a conservação dos recursos hídricos, assim como a situação do Rio Paraíba do Sul na região do Vale do Paraíba.

Metodologia

No período de maio a junho/2007 o SESC em parceria com a SEPEA realizou o projeto “Um novo ambiente – Reflexões sobre o impacto do consumo”, onde ocorreram diversas atividades contando com palestras, conferência, reflexões e exposições.

O jogo de percurso (Fig.1) foi elaborado a partir do conteúdo da Exposição Água Brasilis e da Maquete Ambiental do Vale do Paraíba. A exposição Água Brasilis foi desenvolvida pelo SESC e a Estação Ciência (USP/Governo Estadual), a qual percorre a historia do Brasil, referente a recursos hídricos. Tem seu foco na conservação desses recursos fornecendo subsídios para um diálogo sobre soluções que permitam a preservação dos mananciais e a contenção do despejo de afluentes industriais e esgotos domésticos em rios e mares.

Uma semana anterior á aplicação do jogo (Fig.2), as crianças tiveram a oportunidade de visitarem a exposição e as maquetes, monitoradas por estagiários da SEPEA/UNIVAP. O jogo, em seu conteúdo físico era composto por bambolês, cordas, bastões, dado e cartões contendo diversas perguntas com três alternativas, com diferentes níveis de dificuldade. A turma foi dividida em três grupos, onde se revezavam entre o jogo de percurso, atividades de desenho sobre a

exposição e um jogo de memória sobre consumo de energia.

No Jogo de percurso (Fig.3), as casas eram numeradas de 1 à 24, a criança lançava o dado, percorrendo o número de casas que obteve, logo após a monitora fazia uma pergunta relacionada a inclusão socioambiental, caso acertasse a criança avançava uma casa e se a resposta fosse incorreta permanecia no mesmo lugar. Ainda existiam casas que possuíam afirmações positivas ou negativas sobre o consumo da água, por exemplo, “Você estava escovando os dentes quando tocou o telefone, você foi atender e deixou a torneira aberta. Volte uma casa.”



Fig. 1 Apresentação do percurso.



Fig. 2 Aplicação do Jogo de Percurso.



Fig. 3 Aplicação do Jogo de Percurso.

Resultados

No dia 15 de maio de 2007 o jogo socioambiental foi aplicado no SESC de São José dos Campos. Participaram da atividade duas turmas (manhã e tarde) do grupo infantil Curumim, que conta com aproximadamente 35 crianças (cada turma) de 7 a 12 anos que freqüentam ao SESC em períodos contrários ao escolar. As turmas, por serem mistas, em relação à faixa etária, existiam crianças com diversos níveis de aprendizagem, todas pertencentes ao ensino fundamental.

No dia da visita à exposição, nem todas as crianças estavam presentes, tornando a atuação do monitor como mediador no jogo de extrema importância, sendo responsável em avaliar o nível de conhecimento e a faixa etária da criança, fazendo as perguntas de uma forma que compreenda o desenvolvimento individual de cada um.

A previsão para o desenvolvimento do jogo foi de 1h para cada turma. O grupo da manhã disponibilizava mais que uma hora, assim sendo foi possível realizar tranquilamente o jogo até que todas as crianças participassem e encerrassem o percurso.

Já a turma da tarde possuía apenas uma hora, o que foi inviável a aplicação para todas as crianças presentes, por isso foi necessário encerrar o jogo assim que o primeiro jogador completasse o percurso. Pela indisponibilidade de tempo e pelo interesse das crianças o jogo foi novamente aplicado às duas turmas nos dias 23 e 25 de maio.

Foi escolhido o jogo de percurso com movimentos, pois as turmas do grupo infantil geralmente exercem atividades dinâmicas sempre voltados à temas ligados a saúde, artes, meio ambiente, entre outros.

A prática aplicada evidenciou que o fator sorte acaba por intervir positivamente nos resultados, tanto para as crianças mais novas que competiam com as mais velhas como para as que não estiveram presentes no dia da visita à exposição.

Discussão

Segundo Mascioli (2004), através de jogos educativos com movimentos é possível desenvolver partes do conteúdo escolar do ensino fundamental, focando jogos que exploram movimentos corporais e experiências. Podendo auxiliar o desenvolvimento cognitivo e habilidades necessárias ao processo de aprendizagem.

Atualmente temas ambientais ocupam grandes espaços nas mídias e as infinitas discussões têm como objetivo principal diminuir impactos negativos do ser humano sobre o

mundo, através de mudanças de atitudes pessoais e coletivas (Menezes, 2007).

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), a perspectiva ambiental deve remeter os alunos à reflexão sobre os problemas que afetam a sua vida, sua comunidade, seu país e a do planeta. Para que essas informações os sensibilizem e provoquem o início de um processo de mudança de comportamento, é preciso que o aprendizado seja significativo. Para que os alunos possam estabelecer ligações entre o que aprendem, a sua realidade cotidiana, e o que já conhecem.

Segundo Lara (2004) citado por Grubel; Bez (2007), diversos fatores são importantes no decorrer de jogos educativos, como:

- A sorte não deve interferir nas jogadas, permitindo que vença aquele que descobrir as melhores estratégias;
- Estabelecer regras que podem ser modificadas no decorrer do jogo;
- Trabalhar a frustração pela derrota na criança, no sentido de minimizá-las;
- Estudar o jogo antes de aplicá-lo;
- Analisar as jogadas durante e depois da prática.

Grubel; Bez, (2007), acrescentam que os jogos educativos são recursos riquíssimos para a construção de conhecimentos, treinar habilidades já estudadas, e desenvolver estratégias de raciocínio lógico.

Conclusões

O Jogo de Percurso obteve grande reconhecimento pelas crianças, evidenciando ser um grande aliado a prática educativa. Despertando no ambiente um clima propício para ensinar. Unindo conhecimentos a serem transmitidos com movimentos corporais, tornando-o prazeroso e eficaz.

As perguntas, esporadicamente eram repetidas e desta forma, as criança prestavam atenção e memorizavam as respostas do colega.

Referências

- DIAS, G.F. Educação Ambiental Princípios e Práticas, 3. ed. São Paulo: Ed. Gaia, 1994.

- GRUBEL, J.M; BEZ, M.R. Jogos Educativos. Instituto de Ciências Exatas e Tecnológicas – Centro Universitário Feevale. Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/Ciclo8/artigo25153.pdf>. Acesso em: 30 jul. 2007.

- MASCIOLI, S.A.Z. A utilização de jogos com movimento como recurso didático: diversificando as formas do ensinar e do aprender. Dissertação de mestrado (Programa de Pós-Graduação em Educação) - UFSCar; Área de Concentração: Metodologia de Ensino. 2004.

- MENEZES, D. Em Defesa do Planeta. Revista Nova Escola. N.202, p. 44 -51, 2007.

- PARAMÊTROS CURRICULARES NACIONAIS/ Secretaria de Educação Fundamental. 174 p. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em <http://portal.mec.gov/ceb/arquivos/pdf/meioambiente.pdf> Acesso em 06 ago. 2007.

- SANTOS, S. A. M.; Ruffino, P. H. P. Sensibilização. O Estudo de Bacias Hidrográficas: uma estratégia para Educação Ambiental. 2 ed., 2003.