



IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA APRENDIZAGEM SOBRE A EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Fabiana Brandelero (IC)¹

Gustavo H. dos Reis (IC)²

Jaqueline G. de O. Motta (IC)³

Juliana Almeida (IC)⁴

Aline Viana (IC)⁵

Aline Alves da Silva (IC)⁶

Mariane Zelinski (IC)⁷

Palavras Chave: Jogos, Educação Ambiental, Aprendizagem

INTRODUÇÃO

De acordo com Dias (1993), há uns cinco milhões de anos os primeiros seres humanos que habitaram o Planeta enfrentaram inúmeras dificuldades e desafios, pois "a natureza era mais poderosa que os homens", e os afetava mais do que era afetada por eles. Todos precisavam saber quais frutos serviam para comer, onde encontrar água durante a seca, como evitar animais selvagens, que plantas serviam para fazer um bom remédio, ou se poderiam ser utilizadas como materiais de construção. Não raramente a escola atua como mantenedora e reprodutora de uma cultura que é predatória ao ambiente. Nesse caso, segundo Andrade (2000) as reflexões que dão início à implementação da Educação Ambiental devem contemplar aspectos que não apenas possam gerar alternativas para a superação desse quadro, mas que o invertam, de modo a produzir conseqüências benéficas, favorecendo a paulatina compreensão global da fundamental importância de todas as formas de vida coexistentes em nosso planeta, do meio em que estão inseridas, e o desenvolvimento do respeito mútuo entre todos os diferentes membros de nossa espécie (CURRIE, 1998).

A aprendizagem através de jogos, como dominó, palavras cruzadas, memória e outros permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido. Para isso, eles devem ser utilizados ocasionalmente para sanar as lacunas que se produzem na atividade

¹ Graduanda de Ciências Biológicas – Licenciatura, UNIOESTE, Campus Cascavel – PR
fabianabrandelero@yahoo.com.br

² Graduando de Ciências Biológicas – Licenciatura, UNIOESTE, Campus Cascavel –PR
gustah_reis@hotmail.com

³ Graduanda de Ciências Biológicas – Licenciatura, UNIOESTE, Campus Cascavel –PR
jaqueline_grasiele@hotmail.com

⁴ Graduanda de Ciências Biológicas – Licenciatura, UNIOESTE, Campus Cascavel –PR,
julianaalmeida_15@hotmail.com

⁵ Graduando de Ciências Biológicas – Licenciatura, UNIOESTE, Campus Cascavel –PR,
alineee_viana@hotmail.com

⁶ Graduando de Ciências Biológicas – Licenciatura, UNIOESTE, Campus Cascavel –PR,
nyne_alves@hotmail.com

⁷ Graduando de Ciências Biológicas – Licenciatura, UNIOESTE, Campus Cascavel –PR,
male_zelinski@hotmail.com



escolar diária. Neste sentido verificamos que há três aspectos que por si só justificam a incorporação do jogo nas aulas. São estes: o caráter lúdico, o desenvolvimento de técnicas intelectuais e a formação de relações sociais (GROENWALD e TIMM (2002) citado por LARA (2004, p.23).

O jogo e a brincadeira infantil são formas da criança manejar experiências, criar situações para dominar a realidade e experimentá-la. Segundo Teles (1999) brincar se coloca num patamar importantíssimo para a felicidade e realização da criança, no presente e no futuro. Brincando, ela explora o mundo, constrói o seu saber, aprende a respeitar o outro, desenvolve o sentimento de grupo, ativa a imaginação e se autorealiza.

Com base nessas afirmações, abordaremos a eficiência dos jogos didáticos para uma melhor compreensão e uma conscientização dos alunos a respeito do estado atual em relação à devastação do meio ambiente e todos os seus fatores, nas conseqüências que trarão a longo prazo e nossa atitude perante isto.

METODOLOGIA

Este trabalho foi desenvolvido numa Escola Pública Municipal de Ensino, localizada na cidade de Cascavel, PR. Salienta-se que o tratamento de dados foi de caráter qualitativo. Para desenvolvimento deste trabalho, na coleta de dados realizou-se as seguintes atividades: I- Levantamento e discussão acerca da fundamentação teóricas com apoio bibliográfico e do orientador. II- Confeção de jogos de dominó, jogo da memória e quebra-cabeça relacionado ao tema EDUCAÇÃO AMBIENTAL. III- Aplicação dos jogos em sala de aula. IV- Observação do desempenho dos alunos na manipulação do material e sua compreensão a cerca do conteúdo proposto. IV- Análise dos dados diagnosticados.

RESULTADOS

Os jogos didáticos foram aplicados em uma turma do 4º ano da Escola Romilda Ludmila Wiebelling, com 13 alunos. Foram elaborados no total 13 jogos, sendo 6 quebra-cabeças, 6 jogos da memória e 1 jogo de dominó, com os temas: animais em extinção e preservação ambiental.

Após acompanhar a montagem dos jogos, solicitamos que os alunos escrevessem sua opinião sobre as atividades desenvolvidas. Constatou-se que de maneira geral, todos gostaram dos jogos e acharam importante o conhecimento por eles repassados, no entanto, sentiram dificuldades, principalmente, no jogo de quebra-cabeça. Comprova-se isso através das falas a seguir:

Aluno 01:

“Eu gostei do jogo de quebra-cabeça que fala sobre o meio ambiente e o dominó de animais em extinção.”

Aluno 04:

“Eu gostei do quebra-cabeça, ele é difícil, principalmente o do Meio Ambiente. O jogo da memória também era legal e fácil, o jogo da memória era de animais em extinção. Nós jogamos o mesmo jogo duas vezes.”



Aluno 05:

“Eu gostei, foi um pouco difícil, mas foi legal, eu me diverti, e acho que os outros também. O quebra-cabeça foi o mais difícil e falava sobre o meio ambiente, e o jogo da memória foi o mais fácil, falava sobre os animais em extinção.”

Oliveira (2001) aponta que os jogos educacionais têm como objetivo possibilitar entretenimento para o usuário, podendo ademais influenciar o seu desenvolvimento sócio-afetivo e cognitivo.

Na concepção piagetiana, os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas gerando, ainda, um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações. Portanto, os jogos têm dupla função: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional à criança (Piaget apud Faria, 1995).

Segundo Orso (1999, p. 7) “a criança precisa ser alguém que joga para que, mais tarde, saiba ser alguém que age, convivendo sadicamente com as regras do jogo da vida. Saber ganhar e perder deveria acompanhar a todos sempre”. Através de jogos se desenvolvem muitas habilidades e conhecimentos e ainda, aprender de forma lúdica é muito mais prazeroso e encantador.

De acordo com Miranda (2001), mediante o jogo didático, vários objetivos podem ser atingidos, relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos); afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no sentido de estreitar laços de amizade e afetividade); socialização (simulação de vida em grupo); motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e criatividade.

Fortuna (2003) afirmam que: “enquanto joga o aluno desenvolve a iniciativa, a imaginação, o raciocínio, a memória, a atenção, a curiosidade e o interesse, concentrando-se por longo tempo em uma atividade.” Já para Kishimoto (1996), “o jogo não é o fim, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático específico resultando em um empréstimo da ação lúdica para a compreensão de informações.” E de acordo com Campos, Bortoloto e Felício (2003), “por aliar os aspectos lúdicos aos cognitivos, entendemos que o jogo é uma importante estratégia para o ensino e a aprendizagem de conceitos abstratos e complexos, favorecendo a motivação interna, o raciocínio, a argumentação, a interação entre alunos e entre professores e alunos.”

Segundo Souza & Nascimento Júnior (2005) os jogos ecológicos ensinam sobre as relações ecológicas através da demonstração das próprias relações ecológicas encontradas nas fotos. Os jogos podem ser utilizados também para fixação ou revisão de conteúdos em sala de aula, utilizando-os em oficinas pedagógicas onde os alunos os jogam.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



Ao finalizar o trabalho, percebemos a maneira como cada aluno se comporta perante o jogo, sua capacidade de assimilação, o trabalho em equipe, como reagem ao ganhar ou perder, enfim, possibilitamos construir o conhecimento de uma maneira divertida, despertando a imaginação dos alunos e estimulando o respeito ao próximo. Além de conscientizar sobre as questões ambientais e suas consequências.

Esta forma de trabalho para os professores, mostra a possibilidade de transformar as aulas em momentos agradáveis e produtivos, pois cria-se um espaço de brincadeira dentro da sala de aula que permite prender a atenção do aluno e mostrar, ao mesmo tempo, modos diferentes de se pensar a realidade, redimensionando conceitos.

É uma maneira de trabalho que deve ser aplicada em sala de aula, pois seus benefícios favorecem a melhor fixação do conhecimento por parte do aluno, bem como facilitam o repasse do conhecimento por parte do professor, melhorando assim a interação entre ambos e o desempenho de cada um.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, D. F. Implementação da Educação Ambiental em escolas: uma reflexão. In: Fundação Universidade Federal do Rio Grande. **Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental**, v. 4.out/nov/dez 2000.
- CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELICIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos Núcleos de Ensino**, p.35-48, 2003.
- CURRIE, K. L. **Meio ambiente interdisciplinaridade na prática**. Campinas, Papirus, 1998.
- DIAS, G. F. **Educação Ambiental: princípios e práticas**. São Paulo, Gaia, 1992.
- FARIA, Anália Rodrigues de. **O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget**. Ed. Ática, 3º edição, 1995.
- LARA, Isabel Cristina Machado de. **Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série**. São Paulo: Rêspel, 2004.
- OLIVEIRA, Celina Couto de; COSTA, José Wilson da; MOREIRA, Mercia. **Ambientes Informatizados de Aprendizagem - Produção e Avaliação de Software Educativo**. Campinas: Papirus, 2001.
- ORSO, Darci. **Brincando, Brincando Se Aprende**. Novo Hamburgo: Feevale, 1999.
- TELES, Maria Luiza Silveira. **Socorro! É proibido brincar!** Rio de Janeiro: Vozes, 1999.
- MIRANDA, S. **No Fascínio do jogo, a alegria de aprender**. In: *Ciência Hoje*, v.28, 2001 p. 64-66.
- FORTUNA, T. R. Jogo em aula. **Revista do Professor**, Porto Alegre, v.19, n.75, p.15-19, jul./set. 2003.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez, São Paulo, 1996.
- SOUZA, D. C & NASCIMENTO JÚNIOR, A.F. Jogos ecológicos: uma avaliação de sua utilização como subsídio ao ensino de ecologia e à educação ambiental. **III FÓRUM NACIONAL DO MEIO AMBIENTE, XII SEMANA DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL**. Santa Rosa, 2005. p. 133-139