

# PROMOVENDO A SENSIBILIZAÇÃO AMBIENTAL EM JOVENS ATRAVÉS DE JOGO LÚDICO

Juliana Q. Albarelli [1]

Diego T. Santos [2]



OLAM – Ciência & Tecnologia, Rio Claro, SP, Brasil – ISSN: 1982-7784 – está licenciada sob [Licença Creative Commons](#)

**Palavras-chave:** Jogos Lúdicos. Educação Ambiental. Sensibilização de Jovens. Meio Ambiente. Ensino Fundamental. Problemas Ambientais.

## INTRODUÇÃO

Perante as atuais preocupantes questões ambientais, surge a necessidade terminante da implementação da Educação Ambiental nas escolas desde o ensino fundamental, sendo a mesma interdisciplinar com o intuito de contribuir para a modificação da atual situação do meio ambiente (GUIMARÃES, 2003).

De modo geral esta implementação visa o desenvolvimento de habilidades nos cidadãos para que sejam capazes de identificar as diversas relações entre o meio físico e biológico e perceberem as conseqüências de seus atos no âmbito sócio-ecológico (SOUZA; NASCIMENTO JÚNIOR, 2005). Em outras palavras, visa sensibilizá-lo de modo a inseri-lo como possível agente causador e modificador da situação ambiental atual.

Antonio Filho (1996) propõe uma educação capaz de sensibilizar as crianças e os jovens a tomarem consciência de sua responsabilidade neste processo de renovação da forma de vida humana, fazendo-os cobrar dos adultos uma postura de respeito à “vida”, para que seja possível a sobrevivência neste terceiro milênio.

É justamente neste sentido que este artigo-projeto se direciona, com o intuito de repensar a possibilidade de mudanças, capazes de tornar mais humana, sensível

e criativa a participação dos sujeitos no ambiente social, através da educação ambiental.

Segundo Brenelli (1996), a utilização do lúdico no aprendizado do jovem é muito antiga, vem dos gregos e romanos e, de acordo com os novos ideais de ensino baseados nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), o jogo pode ser utilizado para reinventar e dinamizar as atividades escolares.

Importante para o desenvolvimento físico, intelectual e social, o jogo vem ampliando sua importância deixando de ser um simples divertimento.

O jogo como exercício preparatório desenvolve nos jovens suas percepções, sua inteligência, suas experimentações e seus instintos sociais. Por meio de uma atividade lúdica, o participante assimila ou interpreta a realidade (PIAGET, 1967).

Portanto, a utilização de jogos lúdicos com o objetivo de promover a sensibilização de jovens em relação à problemática ambiental atual se parece oportuna e promissora. Diante deste pressuposto um jogo que aborda-ensina assuntos relacionados à educação ambiental foi desenvolvido para ser aplicado na conscientização de jovens de variadas idades.

Este artigo descreve como o jogo "Ambientalmente Consciente" foi pensado e suas regras, relatando a experiência-teste da aplicação deste com alunos do ensino fundamental da Escola Tempo Melhor e Jardim Campestre em Santo André-SP.

## **DESENVOLVIMENTO**

Durante o segundo semestre de 2008 na Escola Tempo Melhor e Jardim Campestre situada no município de Santo André-SP aconteceu o desenvolvimento de um projeto intitulado "SOS – Planeta Terra. O Planeta Verde Pede Socorro!". Este

projeto, diretamente focado em promover a conscientização ambiental em alunos do ensino fundamental, contou com diversas atividades, dentre elas: caminhada ecológica, criação da horta da escola, marcha pela sobrevivência do planeta, etc. Visando o desenvolvimento de uma nova atividade foi-se pensado na elaboração de um jogo lúdico de forma a contribuir com o objetivo geral do projeto.

Diante deste contexto o jogo intitulado “Ambientalmente Consciente” foi desenvolvido focado no trabalho de conceitos relacionados à Preservação e Educação Ambiental. O jogo de cartas foi planejado para de modo divertido conscientizar e sensibilizar os jovens da necessidade e importância de se fazer coleta seletiva, não poluir o meio ambiente, consumir conscientemente, etc.

O jogo se inicia com a divisão dos alunos em equipes. O número de cartas proporciona que até quatro equipes sejam formadas. Cada equipe recebe um conjunto de 5 cartas (Figura 1). O objetivo final do jogo é descartar estas cartas, a equipe vencedora será a que descartar todas as cartas em primeiro lugar.

Para que estas cartas possam ser descartadas é necessário que o grupo possua o número de “pontos” referente o valor da carta. Observa-se na Figura 1 que quanto maior o tempo de decomposição do material, maior o número de pontos necessários para descartá-los, aumentando desta forma a dificuldade de descarte assim como na vida real.

Os “pontos” necessários são obtidos pela equipe através do acerto de “charadas” referentes ao meio ambiente. Cada acerto corresponde ao ganho de 2 pontos. O diagrama da Figura 2 mostra os diferentes tipos de cartas “charadas” existentes no jogo.

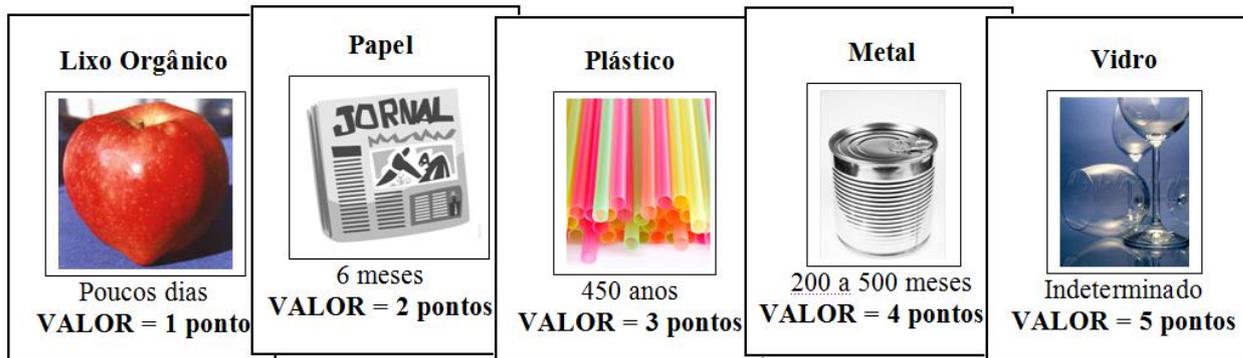


Figura 1 – Conjunto de 5 cartas iniciais do jogo entregue para cada equipe.

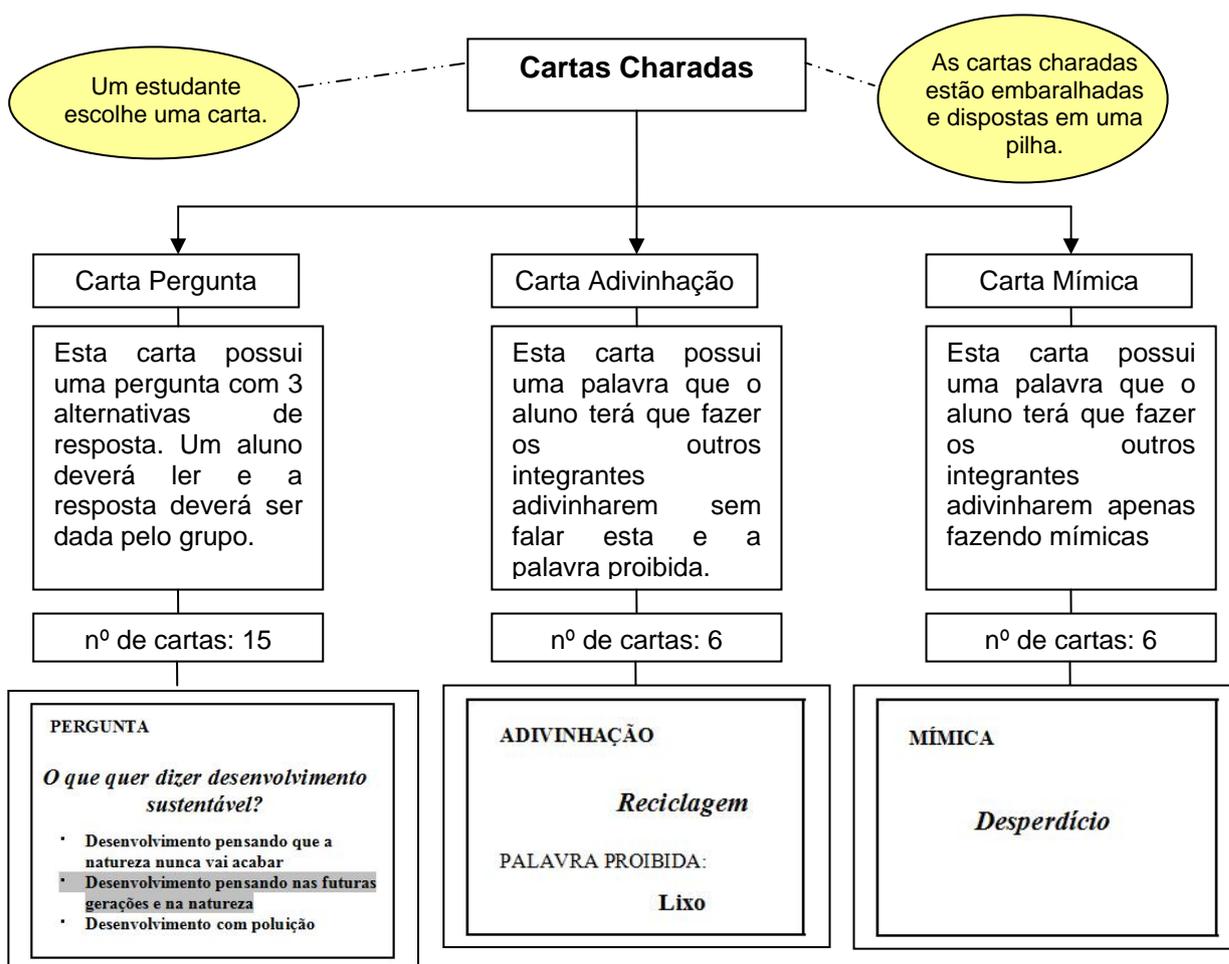


Figura 2 – Diagrama dos diferentes tipos de cartas “charadas”.

As cartas “charadas” são lidas por um membro do grupo enquanto os demais devem adivinhar. Depois de respondida a pergunta, a vez passa para o próximo grupo que irá escolher uma nova carta “charada”, e o processo se segue assim.

Depois de elaborado o jogo foi testado com alunos aleatórios do ensino fundamental da referida escola a fim de verificar a sua aplicabilidade e avaliar seus aspectos lúdicos e didáticos.

A princípio se observou que o jogo foi bem aceito pelos jovens e com o decorrer do mesmo foi-se observado que os alunos ficaram sensibilizados ao se informar sobre, por exemplo, o quanto de lixo cada indivíduo gera no decorrer de sua vida.

Constatou-se também que trabalhar conteúdos através da ludicidade é válido para o processo de ensino/aprendizagem, uma vez que os alunos durante a “brincadeira” têm uma maior facilidade de concentração e atenção, sendo que através disto torna-se mais fácil a internalização do conteúdo, visto que a atividade é um prazer e não uma obrigação.

## **CONCLUSÃO**

Conclui-se que a utilização de jogos lúdicos para a sensibilização de jovens em temas ambientais é pertinente. Os resultados mostraram uma maior motivação e interesse para com o tema em questão. O principal objetivo de conscientizar os jovens de que eles podem e devem se situar como agentes modificadores do meio ambiente foi atingido.

## REFERÊNCIAS

PIAGET, J. (1967). **A psicologia da inteligência**. Lisboa: Fundo de Cultura.

BRENELLI, R. P. (1996). **O jogo como espaço para pensar**. A Construção de Noções Lógicas e Aritméticas. Campinas: Papirus.

GUIMARÃES, M. **A dimensão ambiental na educação**. Coleção Magistério: formação e trabalho pedagógico. 5<sup>o</sup> ed. São Paulo: Papirus, 2003.

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, p. 133-139. 2005

ANTONIO FILHO, F. D. A hipótese de Gaia: repensando os paradigmas para a nossa sobrevivência no 3<sup>o</sup> milênio, 1<sup>a</sup> parte. **Gazeta do Rio Pardo**, São José do Rio Pardo, 29 jun. 1996. Cultura & Variedades, p. C1.

---

## AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem a Escola Tempo Melhor e Jardim Campestre da Cidade de São André-SP pela receptividade e oportunidade de desenvolver a atividade lúdica com o jogo elaborado.

---

### Informações sobre os autores:

[1] Juliana Q. Albarelli <http://lattes.cnpq.br/7558509875803279>  
Faculdade de Engenharia Química/ Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP).  
Contato: [jualbarelli@yahoo.com.br](mailto:jualbarelli@yahoo.com.br)

[2] Diego T. Santos <http://lattes.cnpq.br/2702529760353164>  
Faculdade de Engenharia de Alimentos/ Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP).  
Contato: [diego\\_tresinari@yahoo.com.br](mailto:diego_tresinari@yahoo.com.br)