

**Modalidade do trabalho:** RELATO DE EXPERIÊNCIA  
**Eixo temático:** EDUCAÇÃO AMBIENTAL

## **CONSTRUÇÃO DE JOGO PEDAGÓGICO COMO UMA PROPOSTA DE REAPROVEITAMENTO DE MATERIAIS: EDUCAÇÃO AMBIENTAL NA PRÁTICA<sup>1</sup>**

**Cássia Silene Cervi Anéas<sup>2</sup>, Julia Von Mühlen Silva<sup>3</sup>, Nicoli Bento Klawá<sup>4</sup>, Stefani Yane Freitas Perius<sup>5</sup>, Daniela De Oliveira De Lima Machado<sup>6</sup>**

<sup>1</sup> Projeto de Educação Ambiental

<sup>2</sup> Professora

<sup>3</sup> Aluna

<sup>4</sup> Aluna

<sup>5</sup> Aluna

<sup>6</sup> Professora

### **Resumo**

O cuidado com o ambiente, consigo mesmo e com o outro, precisa fazer parte da nossa existência, deve perpassar todas as nossas dimensões e ações cotidianas, já que somos parte desta rede intrincada de relações com outros seres e é necessário termos essa noção de pertencimento para podermos, a partir da consciência, partirmos para a ação. Quando nos referimos à ação, não estamos pensando em grandes feitos, mas sim, simples atitudes que podem fazer a diferença como reduzir o consumo separarmos nosso lixo, reutilizarmos materiais. Neste sentido, propomos aos alunos dos sétimos e oitavos anos da Escola Estadual de Ensino Fundamental Rui Barbosa a confecção de um jogo pedagógico reutilizando materiais como as tampinhas de garrafas pet, aliando consciência ecológica, boas ações e fazer pedagógico, que posteriormente foi aprovado pelos alunos dos anos iniciais numa oficina com os jogos produzidos.

**Palavras chave:** Jogo pedagógico; reutilização de materiais; aprendizagem.

### **Introdução**

A Escola Estadual de Ensino Fundamental Rui Barbosa, no decorrer dos anos, tem desenvolvido através de projetos de Educação Ambiental, atividades voltadas à preservação e cuidados com o ambiente, bem como ações solidárias envolvendo os estudantes e comunidade, levando-os a reconhecer que somos todos interdependentes e precisamos aprender a valorizar a diversidade das relações que estabelecemos em sociedade.

O cuidado com o ambiente, consigo mesmo e com o outro, precisa fazer parte da nossa existência, deve perpassar todas as nossas dimensões e ações cotidianas, já que somos parte

**Modalidade do trabalho:** RELATO DE EXPERIÊNCIA  
**Eixo temático:** EDUCAÇÃO AMBIENTAL

desta rede intrincada de relações com outros seres e é necessário termos essa noção de pertencimento para podermos, a partir da consciência, partirmos para a ação.

Quando nos referimos à ação, não estamos pensando em grandes feitos, mas sim, simples atitudes que podem fazer a diferença como reduzir o consumo separarmos nosso lixo, reutilizarmos materiais.

Neste sentido, propomos aos alunos dos sétimos e oitavos anos, num primeiro momento, confeccionarmos um jogo pedagógico reutilizando materiais como as tampinhas de garrafas pet, aliando consciência ecológica, boas ações e fazer pedagógico.

Os jogos pedagógicos são instrumentos importantes na aprendizagem, pois estimulam e despertam o interesse dos alunos, auxiliam na construção de novos conceitos, desenvolvem habilidades e propiciam um ambiente descontraído, em que os alunos interagem entre si e o professor é o mediador do processo. Como afirmam Tarouco et al. (2004, p. 2), jogos podem ser ferramentas instrucionais eficientes, pois divertem enquanto motivam, facilitam o aprendizado e aumentam a capacidade de retenção do que foi ensinado, exercitando as funções mentais e intelectuais do jogador.

Debiazi e Andrade (2012), defendem:

A escola é um ambiente que além do conhecimento científico, colabora na formação pessoal e inserção social, assim os jogos são materiais que ao mesmo tempo em que trabalham conteúdo científico, são instrumentos colaboradores na formação do caráter pessoal ao se observar e respeitar as regras no momento de sua realização, bem como o convívio social. (DEBIAZI, R. Z.; ANDRADE, G. S, 2012)

Neste contexto, os alunos dos sétimos e oitavos anos confeccionaram um jogo pedagógico, o qual denominamos “Tabuleiro da Alfabetização”, que após ser apresentado na turma, foi utilizado pelos alunos dos anos iniciais, com o objetivo de reconhecer as letras do alfabeto.

## **Metodologia**

Orientados pelas professoras de Ciências, nas aulas do projeto de Educação Ambiental, os alunos construíram os jogos pedagógicos com garrafas pet e suas referidas tampinhas, transformando o material no “Tabuleiro da Alfabetização”.

Após a confecção dos tabuleiros, foi organizada uma oficina, onde as turmas de alunos dos primeiros, segundos e terceiros anos iniciais da escola tiveram a oportunidade de brincar com os jogos, instruídos pelos alunos oficinairos do sétimo e oitavos anos.

**Modalidade do trabalho:** RELATO DE EXPERIÊNCIA  
**Eixo temático:** EDUCAÇÃO AMBIENTAL

## Resultados e discussão

Autores como Campos e colaboradores (2003) abordam que o jogo ganha espaço como um instrumento perfeito da aprendizagem, na medida em que propõe entusiasmo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a estruturar suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, e simboliza um instrumento educativo que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Ele pode ser utilizado como promotor de aprendizagem das práticas escolares, propiciando a aproximação dos educandos ao conhecimento científico, levando-os a ter uma vivência, de solução de problemas que são muitas vezes muito próximas da realidade que o homem enfrenta ou enfrentou.

A oficina com a participação das crianças e dos alunos de sétimo e oitavos anos que confeccionaram os jogos foram momentos muito agradáveis onde as crianças expressaram o quão proveitosa foi a atividade através de algumas falas que seguem:

“Foi muito legal brincar e aprender novos jogos. Eu acho bem criativo! Eu gosto de coisas criativas.” (L.)

“Gostei muito, adorei a brincadeira. Adorei a letra de vocês, é sério! Fiquei muito feliz!” (E.)

“Olá professora! Eu gostei muito dessa atividade que você e seus alunos fizeram com a gente. Consegui montar um alfabeto, mas queria ter ficado horas e horas para montar todos!”

“Eu achei muito legal as brincadeiras com o alfabeto e isso também é muito importante para não jogarmos o lixo fora. Podemos fazer várias coisas com ele!” (E.)

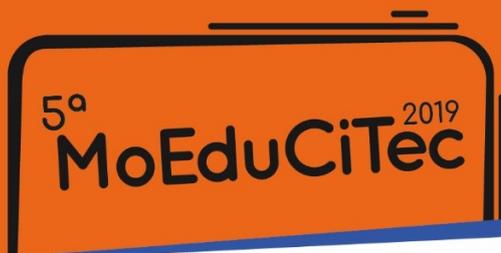
“Os jogos que a gente fez estavam muito legais. Eu gostei de jogar com o de letra emendada.”

“Um ótimo trabalho educativo, criativo e muito legal!”

“Eu adorei! Os alunos me ajudaram muito. Eu gostei.” (P.)

“Eu gostei muito! Eu aprendi ter atenção e ler bem. Muito obrigada.” (G.)

“Eu achei muito legal e criativo o jogo. A gente aprende e se diverte!”



**Modalidade do trabalho:** RELATO DE EXPERIÊNCIA  
**Eixo temático:** EDUCAÇÃO AMBIENTAL

“Eu achei legal, criativo e interessante.” (G.)

“Eu gostei muito porque a atividade foi educativa.” (I.)

“Eu adorei as atividades das artes pedagógicas com materiais recicláveis, principalmente os das tampinhas com letras emendadas.” (B.)

“Os jogos são legais, mas os de tampinhas são mais legais porque se pode reutilizar os materiais.” (C.)

### **Considerações finais**

Entre as estratégias metodológicas que podem ser desenvolvidas pelo professor para engajar os alunos, destacam-se a utilização de jogos pedagógicos, visto que são instrumentos facilitadores da compreensão dos conteúdos trabalhados e apropriação de conceitos por parte dos alunos, além de desenvolverem suas habilidades e proporcionarem um ambiente descontraído de aprendizagem e interação.

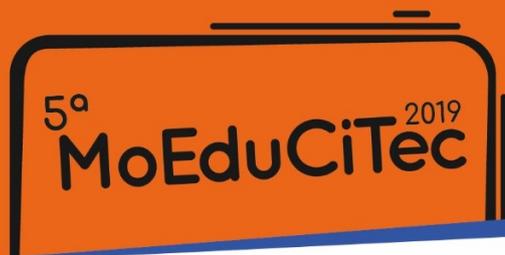
Ao aliarmos a prática do reaproveitamento de materiais e a construção de um jogo pedagógico, percebeu-se um significativo envolvimento dos alunos em relação à construção de um tabuleiro com materiais recicláveis, buscando um ambiente livre de resíduos, além de serem protagonistas na oficina de jogos com as crianças, onde as ajudaram a sistematizar os conceitos estudados em aula, reconhecendo e relacionando os diferentes tipos de letras.

O envolvimento no trabalho de construção do tabuleiro já foi importante para os alunos, mas terem participado como monitores da oficina foi muito mais significativo, pois puderam sentir o prazer das crianças ao brincarem com os jogos que eles produziram.

Sentir-se parte do processo, perceber-se inserido na rede de relações, faz a diferença na construção de uma postura ecológica do ser humano que a cada dia procura encontrar formas de sobreviver, buscando um ambiente mais sustentável e justo.

### **Referências Bibliográficas**

CAMPOS, Luciana Maria Lunardi; BORTOLOTO, Tânia Mara; FELÍCIO, Ana Karina C. A



**Modalidade do trabalho:** RELATO DE EXPERIÊNCIA  
**Eixo temático:** EDUCAÇÃO AMBIENTAL

produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos núcleos de Ensino**, v. 3548, 2003.

DEBIAZI, R. Z.; ANDRADE, G. S. Jogos Pedagógicos no Ensino de Artrópodes. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. **O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense**, 2012. Curitiba: SEED/PR., 2014. V.1. (Cadernos PDE). Disponível em: . Acesso em 21/08/2018.

TAROUCO, L.M.R.; ROLAND, L.C.; FABRE, M.C.J.M.; KONRATH. M.L.P. Jogos Educacionais. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v.2, n.1, p. 1-7, 2004.