



A BRINCADEIRA AMARELINHA COMO MÉTODO DE ENSINO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL PARA ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Liliane A. LIMA¹; Miller M. SANCHES²; Fabiana L. OLIVEIRA³

RESUMO

A educação não é apenas promover o aprendizado, mas também orientar e intervir em fatores que impeçam que o aprendizado aconteça. Aprender exige dedicação e esforço do aluno, porém a mobilização desse interesse é o desafio do docente. O objetivo do trabalho foi verificar a contribuição do jogo amarelinha, adaptado à Educação Ambiental no aprendizado e despertar de uma consciência ambiental dos alunos. O presente trabalho foi desenvolvido com alunos dos 6º ano do ensino fundamental, onde foi trabalhado os temas de sustentabilidade e reciclagem, juntamente com a atividade lúdica amarelinha. Esta, teve grande aceitação entre os alunos, visto que desconheciam os conteúdos discutidos e a atividade teve grande contribuição para adquirir os conhecimentos almejados.

Palavras-chave: Amarelinha; Ensino-aprendizagem; Jogos Didáticos, Ludicidade.

INTRODUÇÃO

O ensino no Brasil se depara com inúmeras dificuldades, principalmente quanto a recursos disponibilizados em escolas públicas. Mas, essas dificuldades não impedem os profissionais da área da educação de exercerem suas responsabilidades com a aprendizagem dos alunos, impondo a eles uma busca por meios alternativos para que haja um aprendizado eficaz. Conforme Vigotski, somos interativos porque construímos nossos conhecimentos nas trocas que estabelecemos com os outros (REGO, 2001).

A lousa ainda é o método didático mais utilizado nas escolas públicas. Porém, segundo Legey (2012) a utilização apenas desse recurso não consegue atingir os objetivos propostos pela disciplina de ciências, visto que a mesma carece de ilustração.

Pensando em uma forma de aprendizagem mais divertida e interativa dos alunos, os discentes do curso de Licenciatura em ciências biológicas do Instituto Federal de ciências e

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho. Muzambinho /MG - E-mail: lilianejacui@gmail.com

² Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho. Muzambinho /MG - E-mail: millermsanches@gmail.com

³ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho. Muzambinho /MG - E-mail: fabilucio@gmail.com

Tecnologia do Sul de Minas realizou uma atividade de desenvolvimento e uso de jogos educativos como elemento motivador do ensino e do processo de formação dos discentes, já que a aprendizagem do discente é influenciada por agentes ambientais e biológicos. De acordo com Vigotski (2003) a base do processo educativo deve estar à atividade pessoal do aluno e toda a arte do educador deve se restringir a orientar e regular essa atividade. Pois, a educação não é apenas promover o aprendizado, mas também orientar e intervir em fatores que impeçam que o aprendizado aconteça.

Com isso, o presente trabalho teve como objetivo verificar a contribuição do jogo amarelinha, adaptado à Educação Ambiental no aprendizado e despertar de uma consciência ambiental dos alunos, ressaltando a importância de trabalhar a ludicidade no ensino de ciências, para eficientes resultados no processo de ensino-aprendizagem, de forma dinâmica, tendo como suporte a técnica de jogos.

MATERIAIS E MÉTODOS

O presente trabalho foi desenvolvido com 88 alunos dos 6º ano do ensino fundamental de uma escola estadual no município de Muzambinho - MG. O tema abordado foi resíduos urbanos com enfoque na reciclagem por meio da educação ambiental. O trabalho foi realizado em várias etapas: a primeira etapa foi a introdução do assunto sustentabilidade e apresentação deste, o qual os alunos relataram desconhecimento. Houve então uma discussão sobre os 5 R's da reciclagem (Reduzir, repensar, reaproveitar, reciclar e recusar) e quais outros R's poderiam ser acrescentados e o desenvolvimento de um jogo para a fixação do conteúdo.

O jogo faz parte de um projeto de educação ambiental que visa a adaptação e criação de jogos para o ensino de ciências. O jogo aplicado tratou-se de uma "Amarelinha da reciclagem". Foram colocados resíduos diferentes nas casas da amarelinha e os alunos tinham que arremessar uma pedra na casa onde o lixo se encontrava, pegar este e sair da amarelinha pisando apenas nas casas livres. Conforme o material capturado pelos alunos fazia-se uma discussão sobre o tempo de vida do material e a cor da lixeira que este lixo deveria ser destinado. Após a brincadeira foi aplicado um questionário para os alunos o qual tratou-se de 5 perguntas para que eles avaliassem a brincadeira. Conforme o quadro abaixo:

Tabela 1: Questionário de avaliação da amarelinha

Questionário Amarelinha

- Pergunta 1: O jogo contribuiu para o seu aprendizado?
- Pergunta 2: Você gostou do jogo?
- Pergunta 3: Você já sabia algo sobre a sustentabilidade e reciclagem?
- Pergunta 4: O jogo fez você refletir melhor sobre suas atitudes com relação ao assunto abordado?
- Pergunta 5: Você acha que os jogos ajudam a compreender melhor os conteúdos?
-

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao trabalhar com ensino fundamental nota-se a necessidade de adaptações para o ensino conforme a série em que se encontram os alunos, tais como adaptação da linguagem e a preocupação com questões que poderiam levar ao mal entendimento do jogo. Porém o jogo apresentou grande aceitação entre os alunos e a maioria quis participar. Outro fato observado foi a integração entre os alunos que formaram grupos de apoio e todos se esforçavam para acertar as questões propostas pela dinâmica.

E, de acordo com os dados obtidos através do jogo de Amarelinha e o desenvolvimento da brincadeira, pode-se dizer que os jogos corroboram para aquisição de conhecimento, conforme é ressaltado por Santo e Melo (2012) que o jogo didático empregado nas aulas de ciências pode proporcionar ao aluno situações em que ele passe a ser construtor do próprio conhecimento.

Dentre os 88 alunos participantes da Amarelinha, conforme o gráfico da figura 1, 70% dos alunos acreditam que o jogo contribui para o aprendizado, classificando-o como ótimo, assim como na pergunta 2 que também apresentou 70% de aceitação.

Quando questionados sobre o conhecimento prévio a respeito dos assuntos abordados, como especificado na terceira questão da tabela 1, os valores foram baixos atingindo porcentagem máxima de apenas 34%. Isto evidencia que os conteúdos abordados eram desconhecidos pelos alunos. As duas últimas perguntas comprovaram que o jogo contribuiu

para os alunos refletirem melhor sobre o tema abordado e ajudou a compreender melhor o assunto.

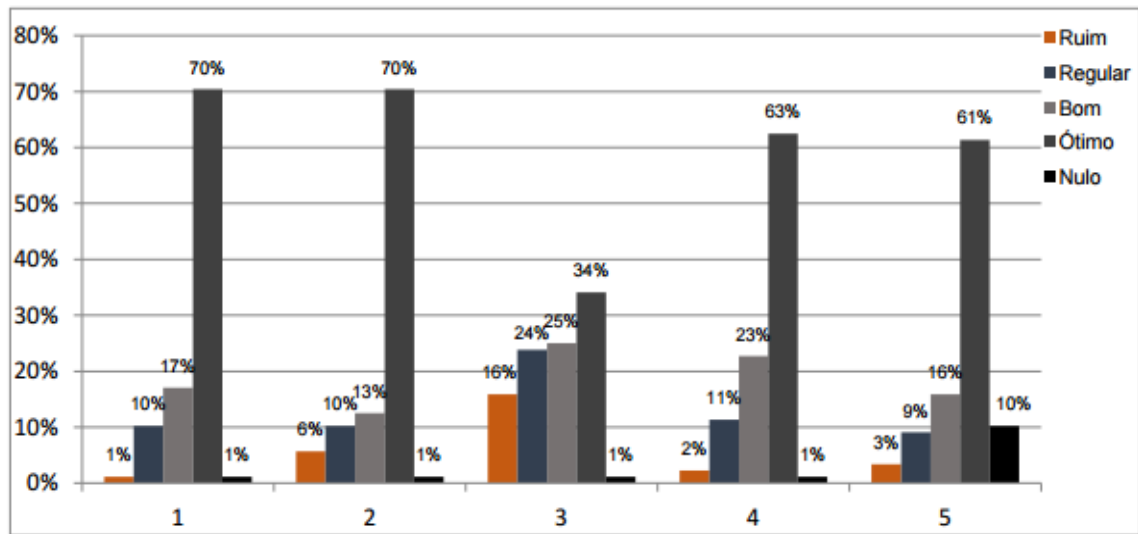


Figura 1: Gráfico de avaliação do questionário aplicado

De acordo com Silva *et al* (2011) uma das grandes questões que envolvem o ensino de ciências é quanto a escolha do método didático que o professor deve adotar. A aula expositiva continua sendo a modalidade didática mais utilizada pelos professores, talvez porque seja de fácil acesso e aplicação e sem a demanda de uma elaboração maior.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo na sala de aula pode ser um rico recurso de aprendizagem, explorado de maneiras diferenciadas de acordo com as situações e objetivos almejados, favorecendo os processos de ensino-aprendizagem (GRÜBEL, 2006). Assim, podemos considerar que a adaptação de um jogo popular como a amarelinha para aprendizagem e fixação de conteúdos tem um resultado positivo, sendo viável o desenvolvimento de mais atividades lúdicas no ensino.

REFERÊNCIAS

GRÜBEL, J. M.; BEZ, M. R. Jogos educativos. **RENOTE**, v. 4, n. 2, 2006.

LEGEY, A. P. et al. Desenvolvimento de Jogos Educativos Como Ferramenta Didática: um olhar voltado à formação de futuros docentes de ciências. **Alexandria: Revista de Educação em Ciência e Tecnologia**, v. 5, n. 3, p. 49-82, 2012.

SILVA, F. S. S.; MORAIS, L. J. O; CUNHA, I. P. R. Dificuldades dos professores de Biologia em ministrar aulas práticas em escolas públicas e privadas do município de Imperatriz-MA. **Revista Uni**, v. 1, n. 1, p. 135-149, 2011.

SANTO, P. J. O.; MELO, R. M. **Produção do jogo didático no ensino de ciências: uma contribuição para a construção do conhecimento**. 2012. Disponível em: > http://educonse.com.br/2012/eixo_06/PDF/114.pdf.> Acesso em 23 de agosto de 2016.

SCHWARZ, V. R. K. **Contribuição dos jogos educativos na qualificação do trabalho docente**. 2006.

VIGOTSKI, L. S. **Psicologia Pedagógica** – Edição Comentada. Porto Alegre: Artmed, 2003.