

APRENDENDO BRINCANDO:

jogos e brincadeiras para o Ensino de Educação Ambiental nas Escolas

Reginaldo de Oliveira Nunes
Elcimar Simão Martins
(Organizadores)





APRENDENDO BRINCANDO: jogos e brincadeiras para o Ensino de Educação Ambiental nas Escolas



PIBID – BIOLOGIA - UNILAB

Redenção/CE
2023

ORGANIZAÇÃO

Prof. Reginaldo de Oliveira Nunes – Coordenador de Área (Subprojeto PIBID Biologia)
Prof. Elcimar Simão Martins – Coordenador Institucional (PIBID / UNILAB)

COLABORAÇÃO

Prof. João Paulo Carvalho Bezerra – Supervisor (PIBID / Biologia)
Prof.^a Kely Aliny Bezerra Mota Silva – Supervisora (PIBID / Biologia)
Prof.^a Maria do Socorro Pereira Costa Correia – Supervisora (PIBID / Biologia)

Bolsistas PIBID – Biologia



Adilsa Manuel Quade
Adilson Borges Paquisi Cuvinge
Alberto Na Sanhá
Ana Maria Latina
Ana Milena da Costa Silva
Beni Kumbi Alberto
Bibiano Cá
Denilza Wennie Zacarias Lane
Elda Renato Cá
Graça Belo

Irineia Fernandes Tavares Mendonça
Irineulda Eunice Gomes
Joelma Capungo Machado
Jonatha Garik Mendes Freitas
Leonny Gomes Leal
Lígia Vitória Moreno Pinheiro
Maíra Duarte Abreu
Mylena Cristina Dantas Rodrigues
Namir Fernandes Sampa
Natália Muvanje Tchivoca
Queita Embaló



Raimundo Nonato da Silva Feitosa
Rosy da Silva
Ryan Carlos Nogueira Portela
Sabrina Maria Soares de Castro
Salomão Nanque
Sandra Roberto Carlos Ialá
Saudo Ambrósio Gomes
Teresa Germano Miranda
Vanessa Barros de Oliveira

ILUSTRAÇÕES

Pixabay



Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira - Unilab
Sistema de Bibliotecas da Unilab - (Sibiuni)
Catalogação na fonte

Aprendendo brincando: jogos e brincadeiras para o ensino de Educação Ambiental nas escolas /
Reginaldo de Oliveira Nunes; Elcimar Simão Martins (orgs). – Redenção: UNILAB; PIBID,
2023.

50p. (PDF) : il. color.

Livro digital
ISBN: 978-65-00-70457-0

1. Educação ambiental. 2. Jogos educativos. 4. Brincadeiras. 3. Práticas pedagógicas. I.
NUNES, Reginaldo de Oliveira. II. MARTINS, Elcimar Simão. III. Título.

CDD 577

Ficha catalográfica elaborada por Mônica Cordulina da Silva – CRB-3 /927

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	05
INTRODUÇÃO	06
A EDUCAÇÃO AMBIENTAL NAS ESCOLAS	08
PRÁTICAS EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL	10
Jogo sobre os Seres Vivos	12
Jogo sobre Ecossistema	13
Árvores e morcegos	14
A sementinha	15
Copiando as árvores	17
O lixo nosso de cada dia	18
Desenvolvimento de uma planta	20
Corrida de animais	21
Imagem e informação	22
Jogo dos órfãos	23
Que animal sou eu?	25
Caçar objetos	26
Animais! Animais!	27
Unidos venceremos	29
Microexcursão	30
Ecossistema	31
Tocar, sentir, representar	33
Recolhendo sua folha	34
Cuidando da vida	35
A arca de Noé	37
Jogo da memória	38
Trilha do Planeta	39
Equilíbrio dinâmico do Ecossistema	40
Alfabeto dinâmico	42
Bingo dos bichos	43
Arte com poluição	44
Completando as frases	45
Trilha ecológica	46
Diário do lixo	47
CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
REFERÊNCIAS	49

APRESENTAÇÃO



Prezados/as leitores/as,

É com grande satisfação que apresentamos o material **Aprendendo Brincando: jogos e brincadeiras para o Ensino de Educação Ambiental nas Escolas**. Trata-se de uma obra que reúne uma série de jogos e brincadeiras que têm como objetivo auxiliar na conscientização dos estudantes sobre a importância da preservação ambiental.

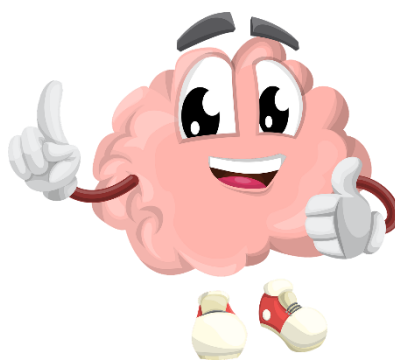
Este guia é uma ferramenta para educadores, pais e alunos que buscam uma maneira criativa e divertida de aprender sobre a importância da preservação ambiental. Os jogos e brincadeiras apresentados neste material foram cuidadosamente selecionados e/ou (re) elaborados com o objetivo de transmitir conhecimentos importantes sobre questões ambientais de maneira lúdica e dinâmica. Com eles, é possível aprender sobre diversos temas essenciais para a construção de um mundo mais sustentável.

Em tempos em que a sustentabilidade é cada vez mais necessária, é fundamental que crianças e jovens aprendam desde cedo a valorizar e respeitar o meio ambiente. E, para isso, a Educação Ambiental é uma ferramenta essencial. No entanto, muitas vezes o ensino tradicional pode ser pouco atrativo aos alunos. É nesse ponto que os jogos e brincadeiras se tornam importantes, pois deixam o processo de aprendizagem mais lúdico, dinâmico e divertido.

Esse guia é uma ferramenta valiosa para professores/as que desejam inovar em suas aulas de Educação Ambiental, tornando-as mais atrativas e eficazes. O objetivo é, portanto, estimular os/as educadores/as a incorporar os jogos e as brincadeiras como uma possibilidade pedagógica para a Educação Ambiental nas escolas. Acreditamos que, ao ensinar de forma lúdica e criativa, será possível despertar o interesse dos/as alunos/as pelo tema.

Aproveitem!

INTRODUÇÃO



A Educação Ambiental é compreendida, de acordo com o artigo 1º da Lei nº 9795, de 27 de abril de 1999 (Política Nacional de Educação Ambiental – PNEA) como “processos por meio dos quais o indivíduo e a coletividade constroem valores sociais, conhecimentos, habilidades, atitudes e competências voltadas para a conservação do meio ambiente, bem de uso comum do povo, essencial à sadia qualidade de vida e sua sustentabilidade” (BRASIL, 1999, p. 1).

A Política Nacional de Educação Ambiental (BRASIL, 1999), também estabelece que é função das instituições de educação promover a Educação Ambiental de forma que estejam integradas aos programas educacionais que desenvolve. Entre as atividades vinculadas à PNEA, uma das linhas de atuação é a produção e divulgação de material educativo.

Os materiais didáticos, como jogos, são instrumentos essenciais no processo educacional, que contribuem na formação teórico e prática dos alunos. Os jogos são uma forma divertida e interativa de aprender sobre inúmeros assuntos e a Educação Ambiental não é uma exceção.

Com a crescente preocupação com o meio ambiente e a necessidade de mudanças em nossas atitudes e comportamentos, os jogos se tornaram uma ferramenta essencial na promoção da conscientização e compreensão das questões ambientais.

Além disso, os jogos podem ajudar a desenvolver habilidades e competências importantes, como pensamento crítico, colaboração e resolução de problemas, que são fundamentais para lidar com os desafios ambientais enfrentados hoje e no futuro.

Nesta perspectiva, os jogos são uma maneira criativa e eficaz de envolver e motivar as pessoas a se tornarem agentes de mudança na construção de um futuro sustentável.

Nesse sentido, o objetivo desse guia, produzido no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB) e da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Ensino Superior (CAPES) é de oportunizar aos professores das escolas conhecimentos sobre jogos e brincadeiras que podem auxiliar no ensino de Educação Ambiental em suas escolas.

O PIBID é um programa do Ministério da Educação (MEC) que tem como objetivo contribuir com a formação de professores da educação básica, estimulando a iniciação à docência e o ingresso de jovens em cursos de licenciatura, por meio de bolsas de iniciação à docência. O PIBID de Biologia tem como objetivo específico contribuir com a formação de professores de Biologia, assim como para a melhoria do ensino de Biologia nas escolas públicas de educação básica.

Atualmente, o PIBID, subprojeto Biologia da Unilab conta com a participação de 24 bolsistas remunerados e 06 bolsistas voluntários, além da coordenação institucional, coordenação de área e supervisores, que atuam em duas escolas de educação básica: EEM Camilo Brasiliense, em Antônio Diogo, município de Redenção e, EEM Danísio Dalton da Rocha Corrêa, do município de Barreira.



A EDUCAÇÃO AMBIENTAL NAS ESCOLAS



A Educação Ambiental é um tema cada vez mais importante nas escolas brasileiras. Com a crescente preocupação com a preservação do meio ambiente, é fundamental que crianças e jovens sejam conscientizados sobre a importância da sustentabilidade e das práticas ambientalmente corretas desde cedo. Diversos autores brasileiros têm abordado esse tema em seus livros e artigos, trazendo reflexões importantes sobre a Educação Ambiental nas escolas.

Ribeiro (2012) discute a importância da Educação Ambiental crítica e consciente, que leve em consideração a complexidade e a interdependência dos sistemas naturais e sociais. Para a autora, a Educação Ambiental deve ser uma ferramenta para a transformação social, que contribua para a construção de uma sociedade mais justa e sustentável.

Freire (2000) tem contribuído também ao debate sobre a Educação Ambiental nas escolas, defendendo a necessidade de uma Educação Ambiental que seja crítica e transformadora, capaz de estimular a reflexão sobre a relação entre homem e natureza e sobre os impactos das atividades humanas no meio ambiente. Para o autor, a Educação Ambiental deve ser pautada pela solidariedade, pela participação ativa e pelo diálogo entre educadores e educandos.

Já Boff (2015), destaca a importância de uma Educação Ambiental que leve em consideração não apenas a preservação do meio ambiente, mas

também a luta pela justiça social e pela igualdade. Para ele, a Educação Ambiental deve estar voltada para a construção de uma sociedade mais solidária e menos consumista, que valorize a diversidade e a sustentabilidade.

Por fim, Silva (2015) aborda a importância da Educação Ambiental como uma ferramenta para a conscientização e a mobilização social em prol da sustentabilidade. A autora defende a necessidade de uma educação que valorize o conhecimento tradicional, a diversidade cultural e a relação entre homem e natureza.

A Educação Ambiental nas escolas é um tema cada vez mais necessário de discussão e diversos autores têm contribuído com o debate sobre o assunto. Por meio de reflexões críticas e transformadoras, eles têm mostrado a importância da construção de uma sociedade mais justa e solidária.



PRÁTICAS EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL

O trabalho com a Educação Ambiental deve estar voltado para a realidade dos alunos e comunidades de forma coletiva, enfrentando e construindo alternativas aos problemas socioambientais locais, por meio da construção de uma Teia de Formação Permanente em Educação Ambiental.



Essa teia, conforme descrito por Silva *et al.* (2004), é concebida na totalidade da educação básica, na constituição de um cidadão que seja capaz de posicionar-se criticamente e de construir uma nova ética, em que a Terra seja percebida como única comunidade.

Na escola, a educação não ocorre somente na sala de aula, somente por meio de conteúdos, mas com as estruturas, formas de organização, relacionamentos, entre outros fatores educativos.

Sobre esse aspecto, Telles *et al.* (2002), enfatiza que o professor precisa passar uma mensagem para que certa parte de toda a vertiginosa fase de descobertas e invenções interfira de maneira menos catastrófica em nossas vidas e no meio ambiente, não existindo maneira melhor do que fazer isso brincando por meio da prática.

Assim, esse guia busca levar aos professores propostas de práticas ambientais que podem ser desenvolvidas no processo de ensino de Educação Ambiental, aproveitando o conhecimento prévio dos alunos e relacionando-os com as realidades de cada uma das escolas.

Afinal, é na prática pedagógica cotidiana que a Educação Ambiental poderá oferecer uma possibilidade de reflexão sobre alternativas e intervenções sociais, nas quais a vida seja constantemente valorizada. A Educação Ambiental aponta para propostas pedagógicas centradas no processo de conscientização, mudanças de comportamento, desenvolvimento de competências, capacidade de avaliação e, principalmente, a participação dos alunos.

Segundo Dimenstein (2000), nós educadores devemos estimular a curiosidade de nossos estudantes, posto que nessa era da informação estamos em constante aprendizagem!

A seguir são listadas atividades práticas, destacando os autores e objetivos de cada proposta.

Divirtam-se e usem muito este material.



JOGO SOBRE OS SERES VIVOS (Marins *et al.*, 2004)



Objetivo: Compreender a importância dos seres vivos.

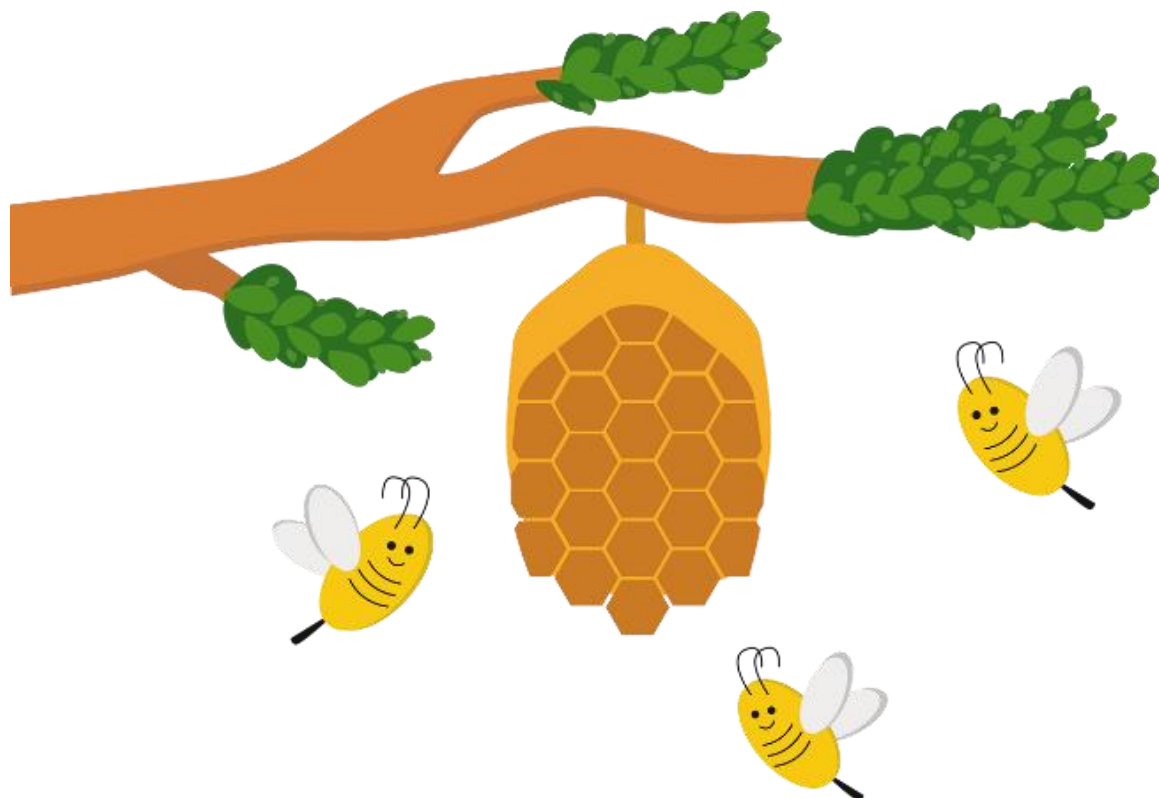
O professor irá levar fichas com diferentes representantes dos seres vivos, sendo uma ficha para cada aluno. Será solicitado que os alunos representem livremente, por meio de teatro, painéis, mímicas, desenhos ou produções escritas. Essa representação poderá ser individual ou em grupo. Após a representação, peça que os alunos adivinhem o que está sendo representado.

Sugestão: Pode utilizar essa atividade para desenvolver os conteúdos sobre os seres vivos, relação entre os seres vivos, entre outros.



JOGO SOBRE ECOSSISTEMA (Marins *et al.*, 2004)

Objetivo: Entender a relevância de cada espécie ao equilíbrio do ecossistema.



Procedimento:

Pensar em um ecossistema onde cada aluno será um ser vivo e tem um balão em mãos. Em um primeiro momento, cada aluno (ser vivo) ficará responsável por impedir que o seu balão caia no chão. Com o passar do tempo, algumas espécies entrarão em extinção. Nesse momento, o professor irá dizer que espécies (alunos) serão extintas, e os mesmos deverão sentar-se.

Caberá aos alunos (espécies) que sobrarem impedir que os balões das espécies extintas caiam no chão. Chegará um momento em que não será mais possível manter todos os balões. Quando o primeiro balão cair no chão a brincadeira termina. O jogo representa o ecossistema, e o professor pode usar para explicar que, se as espécies são extintas, o ecossistema sofre alterações, destacando assim a importância de todos os seus componentes.

Sugestão: Podem-se trabalhar conteúdos que envolvam questões sobre ecossistema e cadeia alimentar.

ÁRVORES E MORCEGOS (Telles *et al.*, 2002)

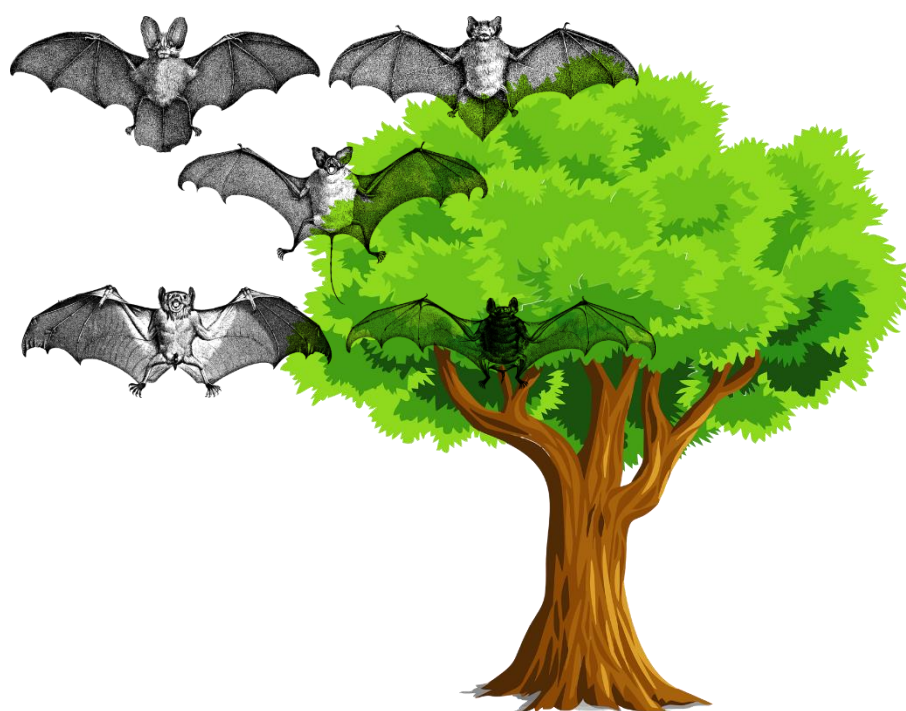
Objetivo: Promover a concentração e o trabalho em grupo.

O professor deve solicitar que os alunos formem um corredor. Escolha um ou mais alunos do grupo para representarem os morcegos e solicite a eles que venham para perto de você para serem vendados. Escolha mais um aluno para ser a caverna e os demais serão as árvores.

Os alunos que representam os morcegos deverão passar pelos vãos das árvores sem tocá-las até conseguir chegar à caverna. Sempre que os morcegos gritarem: “morcego!”, a árvore mais próxima do morcego responderá: “árvore!” O grito do morcego vai ao encontro dos alunos (árvores) que respondem, para que esse sinal volte ao morcego na forma de radar. É dessa forma que os morcegos percebem que as árvores estão próximas, e ele está pronto para desviar delas. Para o morcego conseguir seu objetivo será necessária muita concentração.

Esse jogo é importante para o desenvolvimento da concentração. Quanto mais morcegos maior será a emoção. A atividade irá terminar quando os morcegos conseguirem chegar até a caverna.

Sugestão de conteúdo: interação com o meio ambiente.



A SEMENTINHA (Telles *et al.*, 2002)

Objetivo: Representar como ocorre a germinação de uma semente e o desenvolvimento de uma árvore.

O professor deverá explicar ao grupo de alunos que: um deles irá representar o sol, outro a chuva, outro um animal e os demais serão sementes.

Pedir para que sentem em círculo, e então falar:

“agora todos vocês são sementes ... Vocês estão no meio de uma floresta, cheia de árvores e plantas fortes e cheia de folhas bem verdinhas. As sementes começam a se mexer de um lado para outro, empurrando a terra para fixar suas primeiras raízes. Está um dia frio e começa a chover sobre a floresta. A chuva cai sobre cada uma das sementes, deixando-as molhadas e afundando-as um pouco mais na terra”.

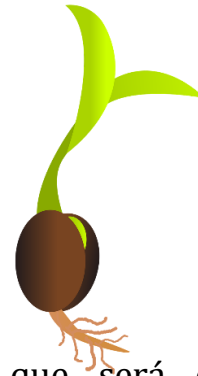
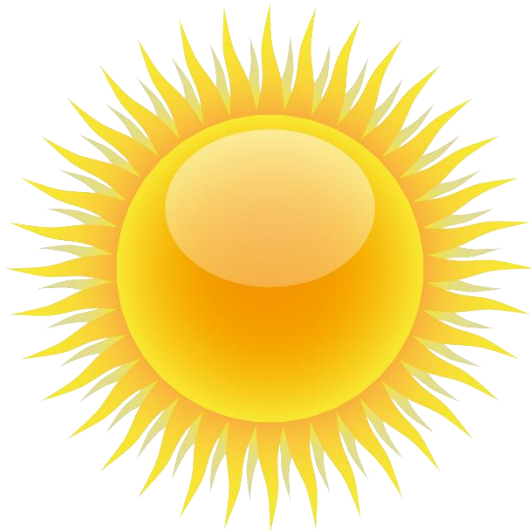


Assim, o aluno que representa a chuva, irá caminhar até cada aluno (semente) passando-lhe a mão sobre a cabeça, como se fosse a chuva caindo sobre elas.

“O tempo passa... Alguns dias depois, uma cotia que vive passeando por ali, pisa sobre as sementes, afundando-as ainda mais”.

O aluno que irá desenvolver o papel do animal deverá caminhar até os alunos (sementes), passando-lhe a mão sobre a cabeça, que irá representar o afundamento da semente no solo.

“As raízes começam a crescer mais rapidamente. Surgem as primeiras folhas. Hoje é um dia de sol muito agradável”.



O aluno que será o sol irá caminhar em direção aos alunos (sementes), dando-lhes um abraço. O sol que bateu sobre elas ajuda-as a crescer (estica uma perna, agora a outra, o corpo vai ficando em pé, bem devagarinho).

“Começa a chover novamente ... agora, a semente já é uma planta que com as gotas de chuva fica mais ‘reta’ e começam a nascer os galhos que ficam cada vez mais esticados... E assim... a planta cresce e se transforma numa árvore bem bonita! Imaginem agora, que árvore cada um gostaria de ser” (ninguém fala, só imagina).



Agora as árvores vão bem devagar voltando a ser alunos, e sentado em círculo (como no início da brincadeira) cada aluno conta como foi sua experiência em ser semente e que árvore imaginou ser.

COPIANDO AS ÁRVORES (Telles *et al.*, 2002)

Objetivo: Perceber a importância das plantas para os seres vivos.

O professor deve solicitar que os alunos observem nas plantas detalhes que não poderíamos perceber em uma observação sem compromisso, como a textura de troncos, raízes apareces, nervuras das folhas, entre outros.



A atividade será desenvolvida em um local estabelecido pelo professor, e os alunos irão utilizar papel sulfite e giz de cera. Pode fazer a atividade usando o tronco de uma árvore, uma folha, uma flor, entre outros, dependendo do que for o tema do conteúdo (basta coletar o material, colocar o papel sulfite sobre ele e passar o giz de cera deitado para que as características que interessam observar sejam evidenciadas, como textura de folhas e troncos, nervuras, tamanho, forma, entre outros.

Depois de realizar a atividade, pode-se discutir sobre a importância das plantas para os seres vivos e que, como nós, cada um tem uma característica diferente. Portanto, necessita ser estudada e preservada.

Sugestão de conteúdo: importâncias das plantas, anatomia das plantas, entre outros.

O LIXO NOSSO DE CADA DIA (Inácio *et al.*, 2004)

Objetivo: Perceber o processo de reciclagem e compreender os malefícios que os resíduos gerados podem causar.



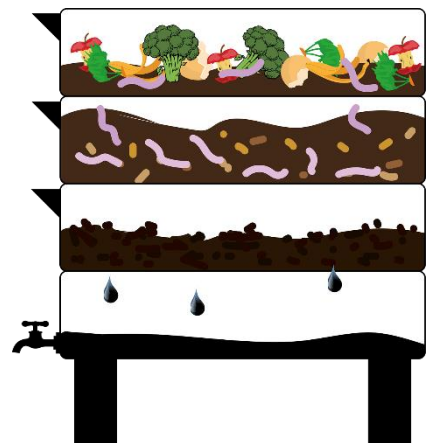
Jogo A

Por meio da atividade, o professor solicitará que os alunos recortem figuras de encartes de supermercado, respondendo a seguinte pergunta: “*que você gostaria de comer, beber ou ganhar de presente entre todas essas figuras?*” Cada aluno deverá recortar um determinado número de produtos.

Após o recorte e todos comeram, beberam, adquiriram produtos, questione:

“- *Sobrou alguma coisa? O que sobrou?*”

Nesse momento, o professor irá explicar que existem coisas, como por exemplo: lata de refrigerante, saco plástico de salgadinho, papel de balas, que podem ser usadas novamente pelo ser humano, enquanto outras, por exemplo: semente de laranja e casca de banana, também podem ser usadas novamente, só que pela natureza, num processo conhecido como decomposição e formação de novos nutrientes ao desenvolvimento do solo e das plantas.



Jogo B

Usando os mesmos recortes já feitos no Jogo A, só que agora previamente recortados e espalhados em uma mesa principal, o professor irá fazer a seguinte observação:

“- quem não sonhou em ficar preso em um shopping para poder comer e beber tudo de graça? Faz de conta, então, que vocês receberam um prêmio em uma promoção, que é poder pegar determinado número de mercadorias sem precisar pagar nada por isso”.

Depois que eles escolherem o que eles querem, o professor novamente intervém dizendo que, após terem consumido, foram produzidos resíduos, e nesse momento, formará cinco grupos e cada grupo receberá um tema da reciclagem (papel, plástico, metal, vidro e orgânico).

Perguntar: *“- agora o que temos?”*

Dentro de cada grupo, teremos alunos que trouxeram consigo vários resíduos gerados do que eles consumiram. A partir desses resíduos, eles irão trocar entre os colegas para obterem os resíduos que pertencem ao seu grupo. Ao final da atividade, cada grupo irá montar um cartaz com seus produtos e compartilhar com os colegas dos demais grupos, fazendo uma reflexão.

Sugestão de conteúdo: ecologia, reciclagem, coleta seletiva, questões sobre o lixo, entre outros.



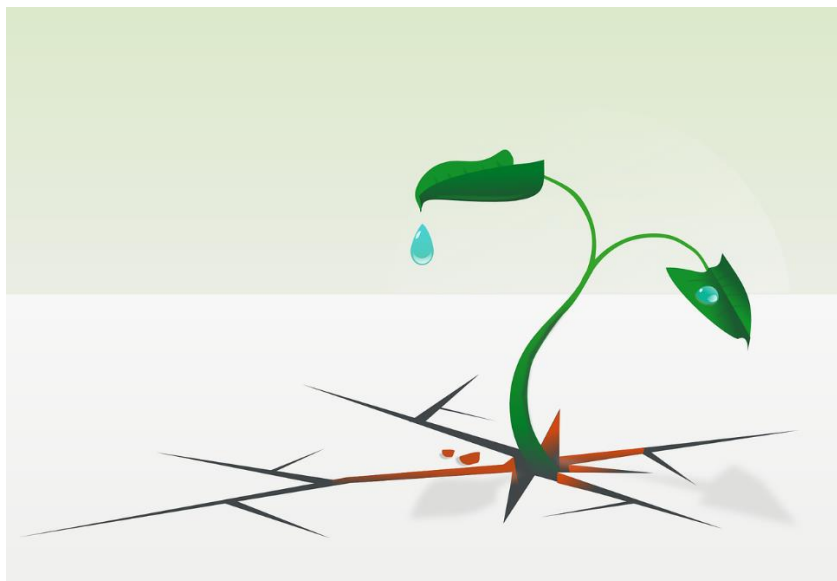
DESENVOLVIMENTO DE UMA PLANTA (Guarim, 2002)

Objetivo: Perceber e acompanhar o desenvolvimento de uma planta.



Procedimento: Faça vários furos no fundo de um pote de margarina. Coloque pedrinhas no fundo para que a terra não fique encharcada. Depois, complete com terra, colocando de três a quatro sementes de uma determinada planta no pote, cobrindo-as de leve com a terra. Mantenha a terra sempre úmida. Com o passar do tempo, vá acompanhando com os alunos o desenvolvimento da planta e explicando. Pode solicitar que os alunos anotem os dias e faça as anotações do que foram observando, como forma de registro e até mesmo avaliação.

Sugestão de conteúdo: crescimento e desenvolvimento das plantas.



CORRIDA DE ANIMAIS (Dib-Ferreira, 2009)

Objetivo: Explicar sobre as características dos animais e como se locomovem.



O professor deve providenciar fichas com fotos ou desenhos de animais terrestres.

Procedimento: primeiro, deve-se mostrar as fichas com os animais para que os alunos reconheçam. Então, pode perguntar: “- como esses animais se locomovem?”

Conforme as diferentes respostas dos alunos, convide-os para uma determinada corrida. Na corrida, distribua uma ficha para cada aluno de maneira aleatória. Peça que eles andem pelo espaço como se fossem o animal e, após o “treino”, podem iniciar a corrida. Sugestão: pode fazer de dois em dois a corrida e ir classificando os ganhadores.

Essa atividade proporcionará diferentes e divertidos tipos de deslocamentos. É importante lembrar que não é uma corrida de verdade, mas uma brincadeira entre os diferentes animais.

Sugestão de conteúdo: características dos seres vivos.



IMAGEM E INFORMAÇÃO (Dib-Ferreira, 2009)

Objetivo: conhecer por meio de recortes o que acontece no meio ambiente.

O professor irá providenciar imagens e colar em uma cartolina, recortando como um quebra-cabeças. As imagens podem ser de revistas ou jornais que tenham cenas sobre o meio ambiente, tanto saudável quanto degradado. Faça um pequeno texto sobre cada imagem para passar uma mensagem.

Procedimento: divida os alunos em grupos de cinco ou seis, dando para cada grupo uma imagem e um texto que não corresponda à imagem. Após montarem o quebra-cabeças verão que o texto não corresponde a imagem do grupo. Peça então que cada grupo leia o seu texto em voz alta e aquele que está com a imagem correta se apresente e leia o seu texto, e assim sucessivamente, até que todos tenham a imagem montada e o texto correspondente.

Após terem feito isso, todos terão escutado os textos uns dos outros. Peça então para verem a imagem dos outros grupos e faça uma reflexão sobre o que viram e ouviram.

Se for realizado com crianças menores, ou que ainda não saibam ler, os quebra-cabeças deverão ser fáceis, assim como os textos, e o próprio professor pode ler.

Sugestão de conteúdo: o ser humano e a degradação do meio ambiente.



JOGO DOS ÓRFÃOS (Dib-Ferreira, 2009)

Objetivo: verificar os impactos causados ao meio ambiente.

Material: Cartões com nomes de animais (um para cada aluno).



Cada aluno receberá um cartão contendo o nome de um animal, de modo que se possam ter fêmeas e filhotes da mesma espécie.

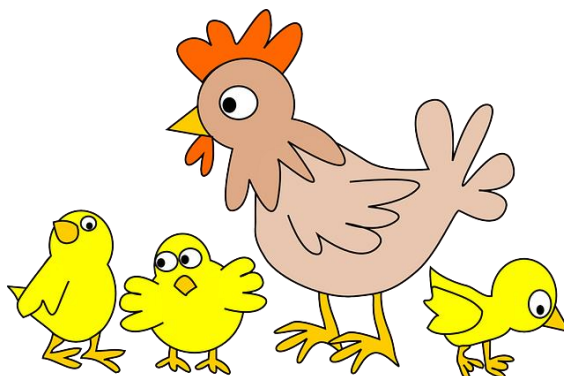
Para que o jogo dê certo, tome o cuidado de colocar alguns cartões de animais que não sejam encontrados em outros cartões. Por exemplo: coloque em um cartão a mãe macaco e em outros dois cartões coloque filho macaco em cada um. Para os animais que não vão formar grupos, faça o seguinte: em um cartão escreva mãe onça e não coloque cartões com o filho onça (serão os órfãos). Observação: pode fazer mais de um órfão.



Peça que cada um leia seu cartão sem mostrar ou comentar aos colegas. Diga-lhes que ao iniciar o jogo deverão imitar as vocalizações dos seus animais e assim ir formando os grupos de indivíduos da mesma espécie.

Alguns alunos não formarão grupo, como a mãe onça, por exemplo; outros não encontrarão a sua mãe, como os filhos arara.

Após a dinâmica, pergunte aos alunos o que eles sentiram ao encontrar os da sua espécie; pergunte aos que não formaram grupos o que sentiram também.



Nesse momento, o professor pode trabalhar com os alunos o que será que o animal deve sentir quando não encontra a sua mãe ou o que a mãe deve sentir quando não encontra os seus filhotes.

Assim, proponha algumas reflexões: *“Se um filhote não encontra a sua mãe o que será que pode acontecer com ele? Ele pode morrer de fome ou virar presa de algum outro animal. Se as fêmeas morrerem o que acontecerá? A taxa de reprodução/natalidade daquela espécie pode diminuir e ela entrar em extinção”*.



Sugestões: Para iniciar o jogo pode contar uma história de que aconteceu um desmatamento, queimada ou presença de caçadores na região ou então somente peça que os alunos comecem a vocalizar.



Sugestão de conteúdo: o ser humano no ambiente, interações biológicas na comunidade, extinção de espécies, desmatamento, queimadas, entre outros.

QUE ANIMAL SOU EU? (Dib-Ferreira, 2009)



Objetivo: conhecer animais por meio de características relacionadas pelos alunos participantes.

Material: figuras de animais.

Procedimento: Prenda as figuras de um animal com barbante e coloque no pescoço de um aluno. Não deixe que ele veja a figura. Peça para que ele fique de costas para os demais de forma com que todos vejam que animal ele se transformou. Em seguida, o aluno deve fazer perguntas aos colegas para tentar descobrir quem ele é. Os colegas só poderão responder “sim”, “não” e “talvez” às perguntas.

Considerações e sugestões: Determine um número de perguntas ou tempo para que se descubra qual animal. Se o aluno não descobrir com as perguntas, peça que os colegas imitem o animal para ver se ele descobre. Pode repetir com os outros alunos e assim trabalhar as características dos animais com os alunos.



CAÇAR OBJETOS (Dib-Ferreira, 2009)

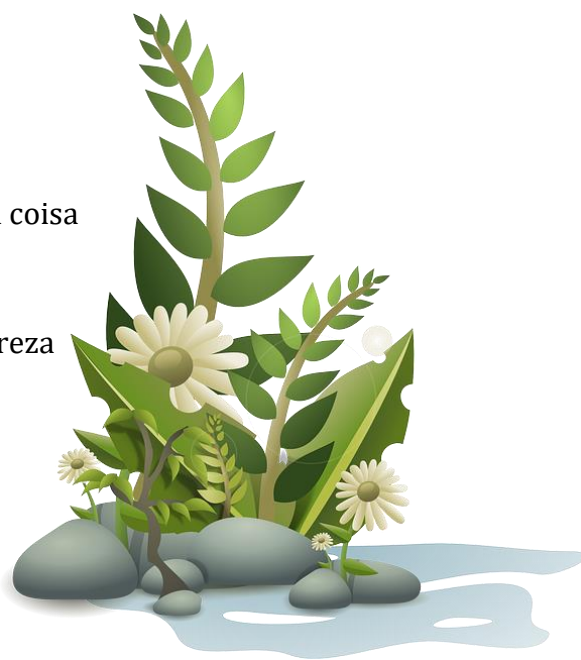
Objetivo: Localizar materiais espalhados que têm relação com o meio ambiente.

Material: Uma lista de objetos que tenham relação com a natureza para serem procurados. Escolha somente objetos que possam ser recolocados com segurança e que não causem danos ao ambiente. Uma sacola para cada aluno.

Procedimento: Vá com os alunos em um local onde eles possam encontrar coisas da lista, como um jardim ou parque da cidade. Distribua para cada um uma cópia da lista e uma sacola. Estabeleça um tempo para terminar a atividade. Após terminado o tempo, reúna todos os alunos e vejam o que eles encontram.

Lista de coisas (exemplos)

- Uma pena
- Um pedaço de pele de animal
- Uma semente espalhada pelo vento
- Exatamente cem amostras de alguma coisa
- Algo que seja completamente reto
- Um espinho
- Algo que não tenha utilidade na natureza
- Um osso
- Três tipos diferentes de sementes
- Algo que faça barulho
- Algo que seja branco
- Algo que seja redondo
- Parte de um ovo
- Algo que lembre você mesmo



Considerações e Sugestões: Você deverá especificar objetos que estimulem a criatividade do aluno ou que ele tenha que procurar com atenção para encontrar. Trabalhe a importância dos materiais e sua relação com o ambiente. Uma sugestão também é criar animais de massa de modelar e colocar em uma trilha para que os alunos procurem, ou camuflados no ambiente e explicar o processo de camuflagem dos animais no ambiente.

ANIMAIS! ANIMAIS! (Dib-Ferreira, 2009)

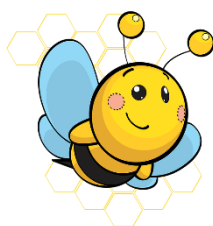
Objetivo: reconhecer animais através da mímica ou sons.

Materiais: Fichas com fotos ou desenhos de animais.

Procedimento: Distribua aos alunos cartões com figuras de animais (uma para cada aluno) e diga que eles precisarão manter o nome de “seus” animais em segredo. Depois da distribuição, peça que os alunos representem o comportamento típico de seu animal, um “ator” por vez, sem falar, apenas representando. O participante poderá, se desejar, emitir um som do animal, seja cantando, seja zurrando, e assim por diante.



Antes de cada representação, peça ao participante que lhe entregue o cartão, de modo que você saiba qual é o animal e possa ajudar o restante do grupo com alguns palpites se necessário. Os colegas irão tentar adivinhar o nome do animal. É muito importante que o “ator” termine seu “ato” antes que os colegas digam em voz alta o nome do animal.



Para que não fiquem tão ansiosos, diga que você irá acenar com a mão no momento de começar a adivinhação. Podem ser fornecidas pistas, no entanto, você ficará surpreso ao constatar as imitações que irão surgir. Haverá sempre algum aluno que irá adivinhar rápido o nome do animal.



Considerações e sugestões:

- Como a brincadeira necessita de apresentação, peça aos alunos que irão imitar para ir à frente da sala.
- Escolha animais de fácil identificação, com características físicas e movimentos conhecidos, como por exemplo: morcego, pinguim, macaco, tartaruga, coruja, onça, garça, cachorro, gato, entre outros.
- Procure colocar animais que compõem a fauna brasileira. É uma ótima oportunidade para falar das características deles (hábitos, ambientes onde vivem, alimentação, entre outros).
- É uma oportunidade também para aproximar os alunos de forma divertida, criando oportunidades para reflexões sobre os conceitos do mundo natural.



UNIDOS VENCEREMOS (Dib-Ferreira, 2009)

Objetivo: Compreender o grau de relacionamento do grupo referente às temáticas ambientais.

Material: Corte quadrados iguais em cartolina, cinco palavras de cinco letras por grupo (uma para cada aluno do grupo). As letras devem ser cortadas em quadrados iguais. Para cada grupo, utilize uma cor diferente de cartolina. Use uma mesa também para cada grupo.

Procedimento: Forme grupos com cinco alunos em volta de cada mesa. Embaralhe as letras (da mesma cor – não misture as cores) e vá distribuindo cinco letras para cada aluno, de preferência colocar 5 em frente de cada pessoa, com as letras voltadas para baixo e pedir para virarem somente quando solicitado. Pedir que façam silêncio, pois não pode haver comunicação durante a brincadeira.

O professor dirá apenas: *“a partir desse momento, vocês deverão formar palavras”*.

O professor irá observar as atitudes dos alunos, como por exemplo: a) quem avança para apanhar as letras dos colegas. b) quem esconde as suas. c) quem tenta trocar ou oferece ajuda ao colega. d) quem forma sua palavra e cruza os braços se achando superior.

Preste atenção se o grupo onde todos trabalharam juntos terminou primeiro. Deverá ser feita uma discussão, refletindo sobre as atitudes dos alunos.

Considerações e sugestões: em todo o trabalho, quando há troca o rendimento é melhor e os alunos criam mais laços de amizade. Aproveite também para colocar palavras sobre assuntos ligados à natureza, meio ambiente, para que possam fazer reflexões ao final da brincadeira.



MICROEXCURSÃO (Dib-Ferreira, 2009)

Objetivo: Promover a vontade de conhecer sobre os animais.

Material: Pedacos de barbantes iguais (de 1 a 2 metros). Lupas de mão (ideal, mas não essencial).



Procedimento: Inicie a atividade solicitando aos alunos que estendam os barbantes sobre a parte do solo mais interessante que encontrarem. Distribua para cada aluno uma lupa, de modo que, ao observar uma formiga, o aluno possa sentir o tamanho da mesma. Você poderá fazer questionamentos para incentivar a imaginação das crianças, como:

- *O que você está percorrendo neste momento?*
- *Quem são os vizinhos mais próximos? Eles são amigos?*
- *Estão trabalhando muito?*
- *Que tal ser aquele besouro verde-metálico? Como ele passa o dia?*

Os examinadores, deitados de bruços, analisam cada espaço da trilha traçada, examinando pequenas maravilhas encontradas na natureza, como folhas, besouros, aranhas, pedrinhas, entre outros.

Considerações e sugestões: Ao iniciar, diga aos alunos que seus olhos não poderão ficar muito distantes do solo. Peça para contarem aos colegas o que viram em sua trilha. Pode também pedir que façam o relato na forma de desenho e depois apresentem aos demais colegas.

ECOSSISTEMA (Dib-Ferreira, 2009)

Objetivos: Compreender como a interferência realizada no meio ambiente pode destruí-lo.

Material: Um rolo de barbante, pedaços de papel e um hidrocor.

Procedimento: Os alunos deverão formar um círculo. O líder coloca-se dentro do círculo, próximo da margem, segurando um rolo de barbante, e então pergunta:



- *“Quem pode me dizer o nome de uma planta que cresce nessa área?... Cenoura... ótimo! Venha aqui, Srta. Cenoura, e segura a ponta do barbante.*

- *Há um animal por aqui que gosta de comer cenouras?... Coelho!... Ah, uma bela refeição! Sr. Coelho, segure aqui neste barbante; você está ligado à srta. Cenoura porque depende dela para se alimentar.*

- *Agora, quem se alimenta de coelho?”*

Assim, pode continuar ligando os alunos através do barbante à medida que vão surgindo relacionamentos com o restante do grupo.

O professor poderá introduzir novos elementos e considerações, como outros animais, solo, água, ar e assim por diante até que todos os alunos do círculo estejam interligados, formando uma TEIA. O professor então pode falar que eles acabaram de criar o próprio ECOSISTEMA.

Visando demonstrar que cada elemento é importante para o ecossistema, imagine um motivo para retirar um elemento do conjunto. Por exemplo, o fogo ou alguém que cortou uma árvore. Quando essa árvore cair, irá arrastar o barbante que está segurando. Qualquer um que sinta um puxão em seu barbante, foi, de alguma forma, afetado pela morte da árvore. Agora todos os que sentiram o puxão em decorrência da árvore também devem fazer o mesmo. O processo continua até que cada elemento demonstre ter sido afetado pela destruição da árvore.



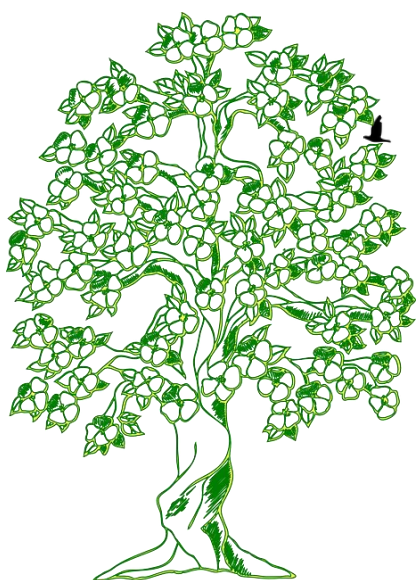
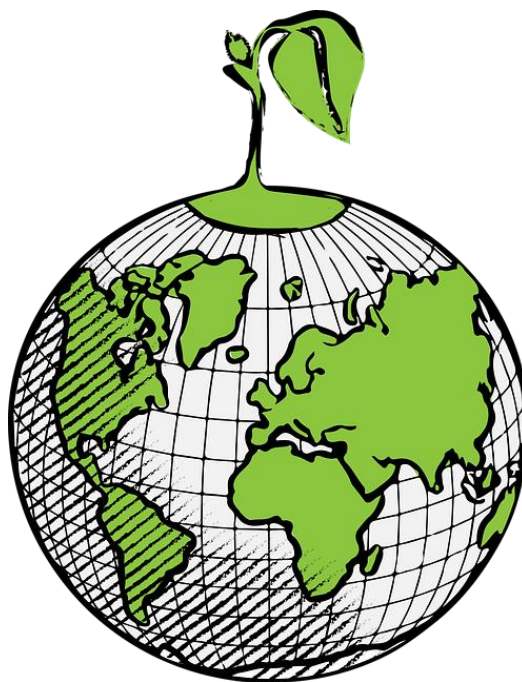
Considerações e sugestões:

A brincadeira é importante para estabelecer as inter-relações existentes no meio ambiente;

O encadeamento retratará com clareza como o ar, pedras, plantas, animais trabalham juntos na equilibrada teia da vida.

Pode pedir para que os alunos escrevam ou desenhem os animais, plantas e outros em uma folha de papel e cole na camiseta para não esquecerem quem estão representando.

Também pode usar a técnica de deixar o barbante cair ou soltá-lo para afrouxar a teia, de modo que alguns elementos do ecossistema fiquem sem sustentação.



TOCAR, SENTIR, REPRESENTAR (Dib-Ferreira, 2009)

Objetivo: Entender as relações existentes na natureza.

Materiais: Objetos naturais, papel, lápis de cor ou giz de cera, caixa de som.

Procedimento: Peça aos alunos que se posicionem em círculo e fechem os olhos. O professor colocará uma música calma ao fundo e irá dispor na frente de cada aluno um elemento da natureza, por exemplo: pedras, folhas, galhos, entre outros.



Após, solicitar aos alunos que explorem ao máximo o objeto, usando os sentidos do tato, olfato e audição. Em seguida, o professor irá recolher os elementos e pedir para que cada aluno represente, por meio de desenhos, o elemento que ele teve nas mãos ou o que imaginou que fosse. Após fazerem os desenhos, o professor irá devolver o elemento a cada aluno, para que eles possam comparar. O professor, então, discutirá com os alunos as suas impressões e o seu nível de percepção.

Considerações e sugestões:

- Explicar que para entender a natureza e suas inter-relações entre os elementos, se faz necessário desenvolver nossa capacidade perceptiva, que irá nos permitir visualizar muito além dos que os olhos podem ver.
- A atividade é essencial para sensibilizar os alunos sobre a importância de todos os elementos que existem no ecossistema, aguçando os nossos sentidos, podendo refletir sobre a diferença entre o tocar, o sentir e a realidade.

RECOLHENDO SUA FOLHA (Dib-Ferreira, 2009)

Objetivo: Reconhecer as folhas por meio de suas características.

Materiais: Sacola e folhas de uma mesma árvore. Observação: usem folhas caídas no chão e evitem retirar da árvore.



Procedimento: Peça que os alunos sentem em círculo e dê a cada um deles uma folha de uma mesma árvore. O professor pedirá que os alunos observem bem as características de sua folha (manchas, coloração, sinais, entre outras), para que possam conhecer a folha muito bem.

Logo após, cada aluno deve mostrar a sua folha ao colega que se encontra no seu lado direito, ressaltando as características específicas que encontrou. O professor, então, irá recolher todas as folhas, colocando-as de volta à sacola. As folhas, em seguida, serão espalhadas no chão, e o professor irá solicitar que cada aluno encontre a sua folha.

Considerações e sugestões:

- Explicar que todos os elementos existentes no meio ambiente são importantes e merecem respeito. Embora alguns pareçam insignificantes, têm sua função dentro do sistema, sendo de fundamental importância para a manutenção do equilíbrio ambiental.
- Na atividade, o professor pode explicar que embora muito parecidas, as folhas têm características próprias que as tornam únicas, mesmo fazendo parte de uma mesma árvore.
- Também, falar sobre as suas funções, pois cada folha tem sua parcela de contribuição no processo de fotossíntese para manter a vida da árvore.

CUIDANDO DA VIDA (Dib-Ferreira, 2009)

Objetivo: Compreender a importância da natureza.

Material: Um cartaz grande e significativo sobre a natureza, fita e letra de música “como uma onda” (Lulu Santos).

Procedimento: Peça que os alunos fiquem em um círculo, sentados no chão. O professor deverá passar o cartaz por todos os alunos para que eles o examinem.



Em seguida, solicite que algum aluno rasque o cartaz. Possivelmente vai haver alguma resistência em fazer isso, mas o professor deve insistir até que alguém comece. Caso ninguém faça, o próprio professor pode rasgar. Após o primeiro pedaço, outros alunos também deverão rasgar o cartaz.

Coloque, então, as partes no centro do círculo e tente junto com os alunos arrumar novamente o cartaz.

Questione (de acordo com as atitudes):

a) Porque alguns (ou todos) se negaram a rasgar o cartaz? (era apenas um papel pintado!)

b) O que é mais importante: este papel ou a vida de vocês?

c) Vocês têm esse cuidado com ela?



Mostre então, como não é possível o cartaz voltar a ser como antes, explicando que: atitudes impensadas podem deixar marcas difíceis de retirar. A vida está ali para ser vivida, não podemos deixar os bons momentos passarem. Cada momento é único e não volta, portanto, aproveitem os bons momentos e se afastem de situações que não sejam compatíveis com os vossos valores.

Para concluir a atividade, cante com eles a música “como uma onda” de Lulu Santos, ou alguma outra música de sua preferência.



Nada do que foi será
De novo do jeito que já foi um dia
Tudo passa, tudo sempre passará

A vida vem em ondas
Como um mar
Num indo e vindo infinito

Tudo que se vê não é
Igual ao que a gente viu há um segundo
Tudo muda o tempo todo no mundo

Não adianta fugir
Nem mentir
Pra si mesmo agora
Há tanta vida lá fora
Aqui dentro sempre
Como uma onda no mar
Como uma onda no mar
Como uma onda no mar
Como uma onda no mar

Nada do que foi será
(De novo do jeito que já foi um dia
Tudo passa, tudo sempre passará

A vida vem em ondas
Como um mar
Num indo e vindo infinito)

Tudo que se vê não é
Igual ao que a gente viu há um segundo
Tudo muda o tempo todo no mundo

(Não adianta fugir
Nem mentir
Pra si mesmo agora
Há tanta vida lá fora
Aqui dentro sempre
Como uma onda no mar
Como uma onda no mar
Como uma onda no mar
Como uma onda no mar)

Considerações e sugestões:

- Esta dinâmica pode servir para unir um grupo e para explicar sobre a importância da preservação ambiental.

A ARCA DE NOÉ (Dib-Ferreira, 2009)



Objetivo: Perceber a interação entre os animais.

Material: Papel (cartolina) e/ou figuras de bichos.

Procedimento: Conte quantos alunos irão participar da atividade. Depois faça uma lista com os nomes dos animais, cujo número deve ser a metade do número de alunos que irão participar. Escreva o nome de cada animal em duas fichas pequenas (cerca de 4,0 cm) de cartolina. Quando terminar, deverá ter o mesmo número de fichas e participantes (uma para cada). Se o número for ímpar, escreva o nome de um dos animais em três fichas, formando um trio.

Embaralhe as fichas e distribua-as.

Cada aluno deverá ler a sua ficha e não comentar com os colegas. Recolha as fichas dos alunos. A um sinal, você irá solicitar que os alunos comecem a se transformar nos animais que estavam nas suas fichas, representando sons, formas e movimentos típicos, na tentativa de atrair os seus parceiros.

A atividade será engraçada, pois os alunos, normalmente irão começar a latir, coaxar, chiar, zumbir, andar de modo pomposo, balançar, saltar, entre outros. Os alunos poderão fazer qualquer som que desejar, mas é proibido falar o nome do animal (cada animal deve atrair seu parceiro somente pelas representações).

Para crianças menores, o professor pode preparar fichas com fotos ou desenhos dos animais, não se esquecendo de que são em duplas.

JOGO DA MEMÓRIA (Breda e Picanço, 2011)

Objetivo: Promover a concentração e ensinar por meio das imagens.

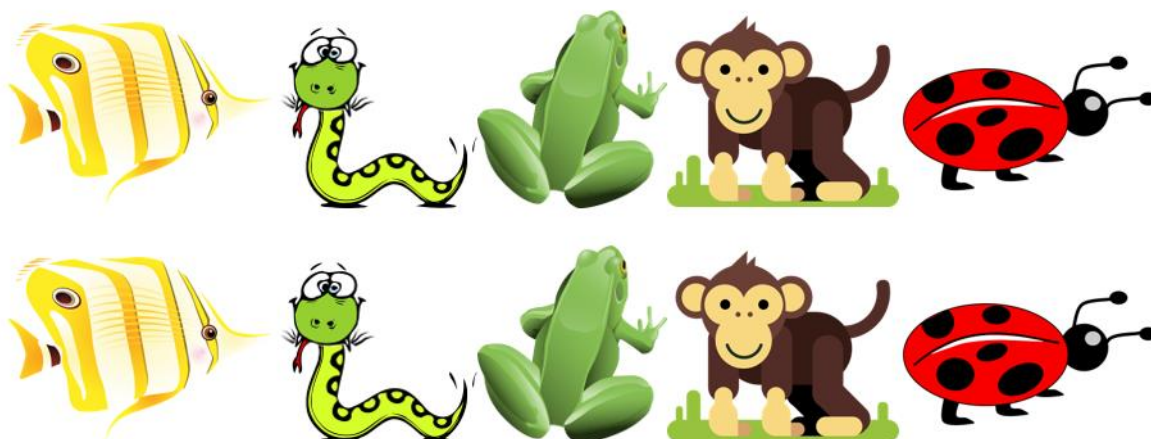
Material: Cartas feitas a partir de imagens.

Procedimento: Separar a turma em grupos de 4 a 5 alunos; embaralhar as cartas; colocá-las na mesa com as imagens para baixo; o jogo inicia após a leitura das regras.

Regras:

- 1) Cada aluno poderá virar duas cartas. Se formar o par, o aluno deve guardar as cartas e jogar novamente;
- 2) Se o aluno não formar o par, deve desvirar as cartas e deixá-las na mesma posição passando a vez;
- 3) Quando todos os pares forem encontrados, devem-se identificá-los. E assim, encerra-se o jogo.

Sugestões de conteúdos: Características dos animais e plantas. Uso do território. Desmatamento. Rios. Aterro Sanitário e lixo. Tratamento de esgoto. Fotointerpretação, entre outros.



TRILHA DO PLANETA (Passos, 2020)

Objetivo: Entender a importância de atitudes em relação ao meio ambiente.

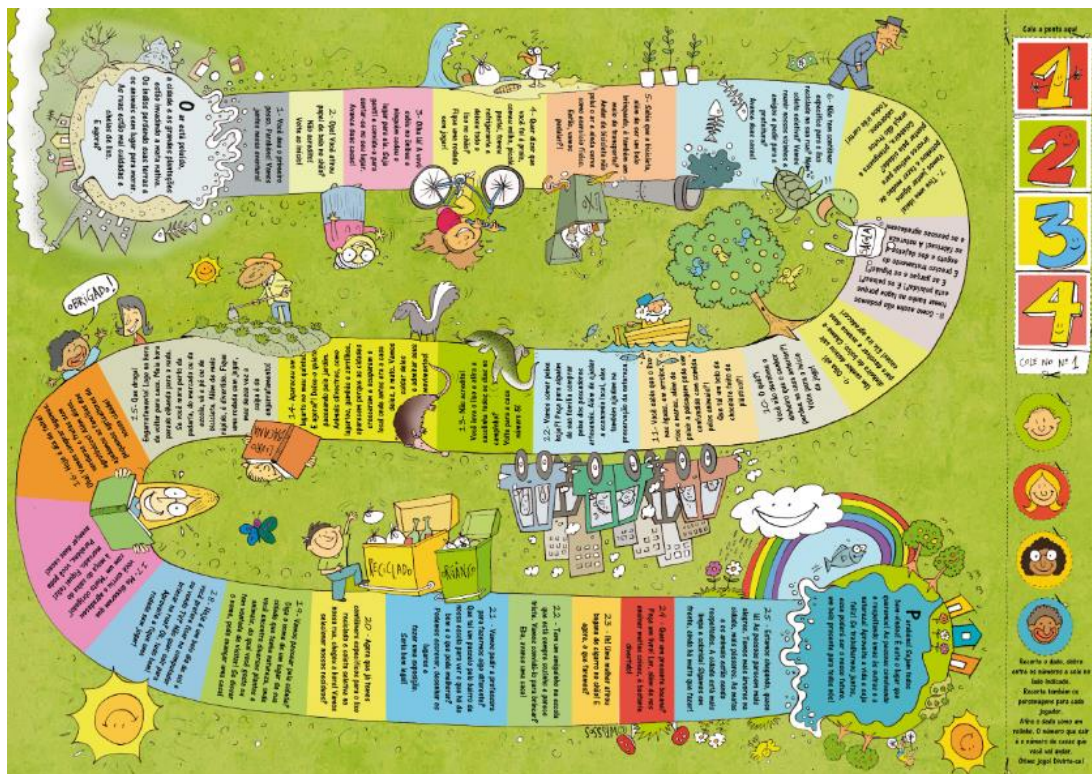
Material: Peões, dado e tabuleiro.

Link para acessar ao tabuleiro:

<https://www.dropbox.com/s/j5hu93map7fgm6f/Jogo%20do%20Planeta-oficial3.jpg?dl=0>

Link para acessar a capa e instruções:

<https://www.dropbox.com/s/xm1jhjiuuo48db/capa%20jogo-oficial2.jpg?dl=0>



Procedimentos:

Conforme o número que sair no dado se avançam as casas.

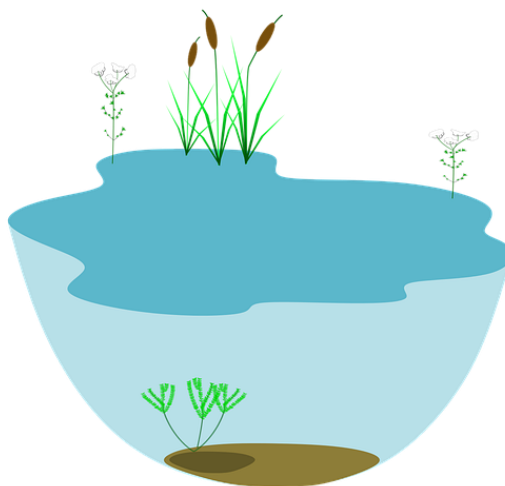
O jogo começa com uma cidade bastante suja e poluída e conforme avança se descobrem algumas atitudes boas e ruins para as pessoas e a natureza.

Quem conseguir chegar no fim do jogo descobre um mundo novo, cheio de cores e de vida.

EQUILÍBRIO DINÂMICO DO ECOSISTEMA (CEAI, 2018)

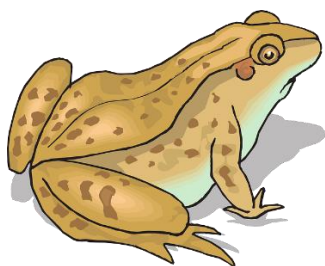
Objetivo: Promover uma reflexão sobre o equilíbrio natural dos ecossistemas.

Sugestões de Conteúdos: diminuição de uma população de animais, oferta e demanda de recursos de um ecossistema e necessidade da conservação da biodiversidade e dos ecossistemas para a manutenção da vida.



Procedimentos:

- 1) Os alunos deverão formar duas filas, de frente um para outra, com o mesmo número cada. Uma das filas representará o ecossistema e a outra os animais que fazem parte desse ecossistema.
- 2) O professor transmitirá aos alunos três gestos que irão simbolizar, respectivamente, abrigo, alimento e água. Repetirá os gestos até que os alunos memorizem. Explicará que a fila A será o ambiente que ofertará o abrigo, o alimento e a água, e a fila B será composta pelos animais que buscarão abrigo, alimento e água.
- 3) As filas então ficarão de costas para o centro e ao sinal do professor cada participante, em ambas as filas, fará o gesto para escolher se virando para o centro.





- 4) Cada aluno da fila dos animais correrá imediatamente para o aluno da fila do meio ambiente que estiver com o seu mesmo gesto.
- 5) Cada aluno da fila do meio ambiente suportará apenas um animal.
- 6) Os alunos não podem alterar os gestos escolhidos inicialmente. Nesse sentido, quem não encontrar um participante com o gesto igual ao seu sairá da atividade.
- 7) O professor solicita que retornem aos lugares iniciais e recomeça a atividade.
- 8) O professor poderá repetir a atividade quantas vezes achar necessário, mas deverá em algumas rodadas, introduzir ações antrópicas ou naturais no meio, por exemplo, incêndio na floresta e retirar os participantes que oferecem o abrigo, até que a maioria dos animais sejam eliminados.
- 9) Podem-se reintroduzir os animais e os participantes do meio para novamente conseguir um equilíbrio dinâmico no ecossistema.

Ao final, podem-se separar os participantes em grupos para trocar experiências e reforçar conteúdos sobre a conservação da biodiversidade e dos ecossistemas para a manutenção da vida e o equilíbrio dinâmico e natural existente no meio ambiente natural.



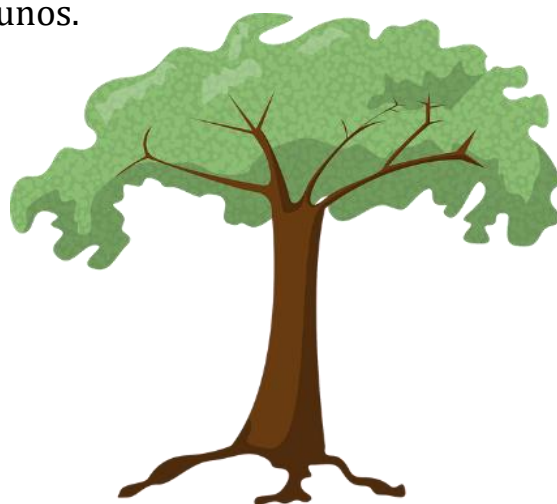
ALFABETO DINÂMICO (CEAI, 2018)

Objetivo: Sensibilizar a turma em relação a importância da ação coletiva para a preservação e conservação ambiental.

Materiais: Cartões de cartolina de 20 x 20 cm com letras desenhadas conforme definição de uma frase pelo professor. Os cartões deverão ter um barbante na parte superior para colocação no pescoço dos alunos.

Procedimento:

- 1) O professor escolherá a frase previamente para escrever cada letra em um cartão. As frases deverão estar relacionadas à temática que será abordada, como por exemplo: Somos responsáveis pelas nossas florestas. A natureza merece ser cuidada. Devemos amar e respeitar os animais. Cada frase deve conter o mesmo número de letras que os alunos participantes, pois cada aluno representará uma letra.
- 2) Cada aluno irá pegar um cartão e colocar no pescoço com a face em branco para frente. Depois, em círculo, todos deverão virar seus cartões.
- 3) O professor irá dizer apenas o tempo que eles têm para formar a frase. Após formarem a frase, o professor poderá discutir sobre a temática e escutar os comentários dos alunos.



BINGO DOS BICHOS (CEAI, 2018)

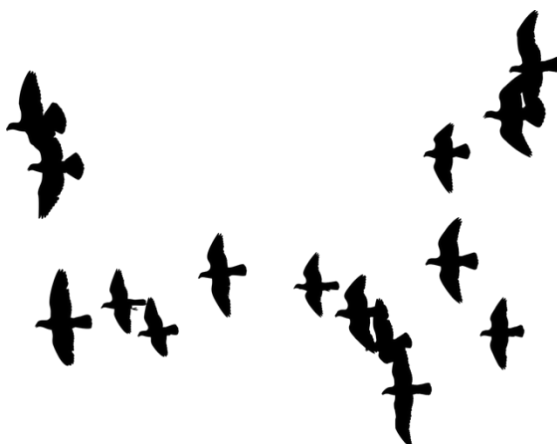


Objetivo: Promover uma reflexão sobre a importância dos animais na biodiversidade.

Materiais: Cartões de cartolina de 5 x 15 cm e canetinhas para cada participante.

Procedimento:

- 1) O professor pode solicitar que os alunos sentem, dividindo a sala de dois lados. Após, ele irá falar o nome de vinte animais de forma aleatória.
- 2) Cada aluno deverá escolher o nome de oito animais, podendo ser qualquer um dos vinte citados pelo professor.
- 3) Em seguida, o professor pede para o grupo ficar atento à sua fala.
- 4) Ele irá falar o nome dos vinte animais e cada participante deverá imitar o animal quando este estiver na sua cartela.
- 5) Vence quem conseguir marcar primeiro todos os animais da sua cartela.



ARTE COM POLUIÇÃO (Dogdanova, 2023)

Objetivo: Promover uma reflexão sobre a qualidade do ar e a necessidade de preservação do meio ambiente.

Materiais:

- Folhas brancas
- Giz de cera, lápis de cor e/ou marcadores coloridos.
- Objetos opacos e pequenos, como papelões grossos, tampas de plástico ou de metal.

Procedimentos:

- 1) Peça aos alunos que façam um desenho de uma paisagem, que deve ser a mais colorida possível. Deve ser bem colorida para que o efeito seja perceptível.
- 2) Quando terminarem os desenhos, os alunos deverão colocar sobre uma superfície plana (chão ou mesa) e posicionar os objetos opacos sobre o desenho.
- 3) Deixar o desenho por um dia inteiro em um local ao ar livre, sempre com os objetos em cima. No outro dia, retirar os objetos e visualizar. Você irá perceber que embaixo deles, o papel se manteve branco, e as cores bem vivas, já as áreas que ficaram descobertas estarão acinzentadas ou opacas. Nesse momento, o professor poderá explicar que é isso que a poluição faz com as nossas paisagens constantemente.



Fonte: Dogdanova (2023)

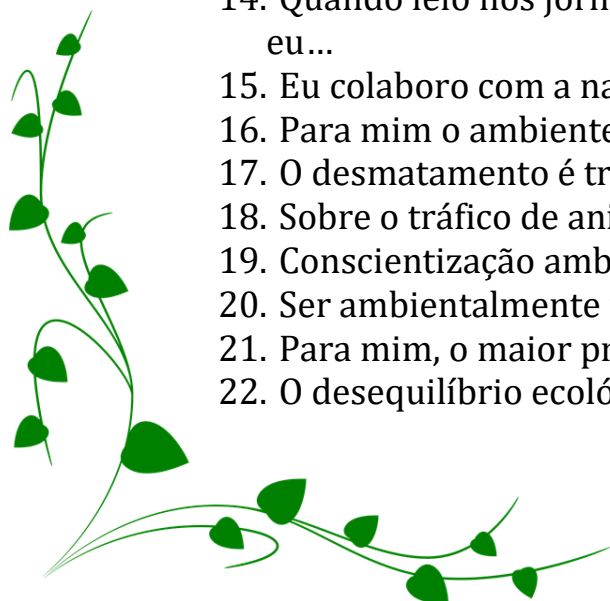
COMPLETANDO AS FRASES (Educação e Transformação, 2023)

Objetivo: Refletir sobre questões ambientais.

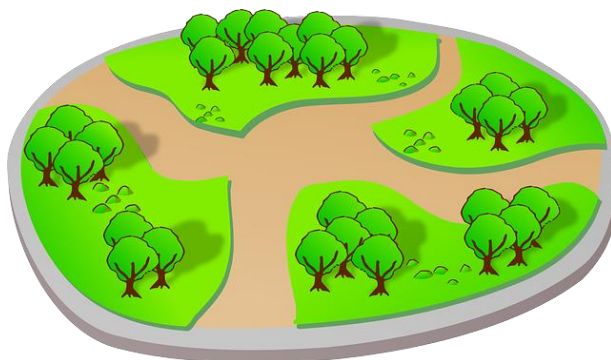
Desenvolvimento: Em um círculo, o professor irá ler e completar uma frase e depois fazer um comentário. Logo após, o papel será passado para o próximo que irá ler a frase seguinte e, assim, sucessivamente.

Abaixo seguem sugestões de frases que podem ser completadas

1. Quando penso no futuro do meio ambiente, eu vejo...
2. Quando estou em um parque, eu gosto de...
3. Quando entro num ambiente sujo, com muito lixo no chão, eu penso que...
4. Neste momento, estou muito preocupado/a com a situação da...
5. O que mais me deixa triste em relação ao meio ambiente é...
6. Eu me sinto integrado a natureza quando...
7. Quando alguém desperdiça água, eu...
8. No dia do Meio Ambiente, eu...
9. Minha maior esperança é um dia...
10. Às vezes, eu me sinto como se...
11. Quando falam em poluição eu...
12. Para mim, a reciclagem é...
13. A vida é um bem precioso que deve ser...
14. Quando leio nos jornais notícias sobre catástrofes ambientais, eu...
15. Eu colaboro com a natureza quando...
16. Para mim o ambiente é...
17. O desmatamento é triste porque...
18. Sobre o tráfico de animais silvestres penso que...
19. Conscientização ambiental é...
20. Ser ambientalmente responsável é...
21. Para mim, o maior problema ambiental é...
22. O desequilíbrio ecológico é quando...



TRILHA ECOLÓGICA (Educação e Transformação, 2023)



Objetivo: Refletir sobre os desafios ecológicos.

Materiais: Dois dados, uma trilha (caminho) desenhada com giz no chão.

Procedimento:

- O professor deverá solicitar que os alunos formem dois grupos. Cada grupo terá a tarefa de pensar sobre cinco problemas ambientais e pesquisar três alternativas de soluções sustentáveis para cada problema. Exemplo: poluição, lixo, aquecimento global, desertificação, alterações climáticas, extinção de espécies, entre outros. As soluções podem ser encontradas pelo grupo, mas só serão reveladas no momento do jogo.
- O professor deverá desenhar uma trilha no chão e espalhar os desafios propostos pelos grupos. Cada grupo escolhe um jogador. Dada a ordem, o primeiro jogador irá lançar o dado e ver quantas casas deve avançar.
- Ao chegar na casa terá um desafio ou situação-problema e deverá resolver junto com o seu grupo. A resposta deve ser aceita pelo grupo oponente. Se acertar, permanece na posição e se errar volta para a posição anterior. Vence o grupo que chegar primeiro ao final da trilha.

DIÁRIO DO LIXO (Bogdanova, 2023)

Objetivo: Identificar os hábitos de consumo dos alunos.

Materiais:

- Uma sacola
- Lápis
- Folha de papel

Procedimento:

- O professor irá solicitar que cada aluno passe o dia inteiro carregando uma sacola e coloque dentro todo o lixo que irá produzir. É importante que a bolsa esteja com o aluno o tempo todo, para que a dinâmica faça sentido.
- Ao final do dia, o aluno deverá anotar quais foram as atitudes tomadas por ele para gerar mais lixo. Assim, o aluno terá maior consciência sobre os próprios hábitos de consumo. Na outra aula, o professor pode sugerir que cada um apresente sua lista e faça uma reflexão de quais são as atitudes dos alunos que mais geraram lixo.



Fonte: Dogdanova (2023)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Educação Ambiental desenvolvida com a utilização da ludicidade desempenha um papel importante na conscientização e engajamento dos alunos em relação às questões ambientais, utilizando abordagens educativas baseadas na diversão (jogos, brincadeiras e dinâmicas) e na interatividade para o desenvolvimento de conhecimentos sobre o meio ambiente.

A Educação Ambiental, por meio da ludicidade, promove a participação ativa dos alunos, permitindo que eles vivenciem conceitos ambientais de maneira prática. Os jogos, brincadeiras e/ou dinâmicas permitem que os alunos explorem diferentes contextos e consequências ambientais, desenvolvendo habilidades críticas de resolução de problemas e tomada de decisões. Cria também um engajamento emocional com o assunto ambiental, o que aumenta a motivação e o interesse em aprender sobre questões relacionadas ao meio ambiente.

O trabalho com o lúdico também estimula a retenção de informações, a criatividade e a imaginação dos alunos, encorajando-os a encontrar soluções inovadoras para os desafios ambientais, além da mudança de comportamentos e adoção de práticas sustentáveis no dia a dia, como reciclagem, economia de energia, redução de consumo de água, entre outras ações positivas.

A Educação Ambiental torna a aprendizagem sobre o meio ambiente mais envolvente, acessível e significativa, contribuindo para a formação de cidadãos conscientes e ativos na busca por um futuro sustentável. Portanto, promovam a Educação Ambiental em vossas escolas e contribuam para um futuro melhor.

REFERÊNCIAS

BOFF, L. **Ecologia**: grito da terra, grito dos pobres. Rio de Janeiro: Sextante, 2015.

BRASIL. **Lei nº 9.795**. Política Nacional de Educação Ambiental – PNEA. Ministério do Meio Ambiente. Brasília, DF, 1999.

BOGDANOVA, T. **5 brincadeiras para que as crianças aprendam a importância de cuidar do nosso Planeta**. 2023. Disponível em: <https://incrivel.club/inspiracion-crianza/5-juegos-para-ninos-que-les-ensenaran-la-importancia-de-cuidar-nuestro-planeta-859910/>. Acesso em: 20 maio 2023.

BREDA, T. V.; PICANÇO, J. L. **A Educação Ambiental a partir de jogos**: aprendendo de forma prazerosa e espontânea. 2011. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/52/o/2_EDUCACAO_AMBIENTAL_com_JOGOS.pdf. Acesso em: 18 maio 2023.

CEAI. **Dinâmicas e jogos para Educação Ambiental**. 2018. Disponível em: <https://www.ced.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/82/2020/09/jogos-e-din%C3%A2micas-para-educa%C3%A7%C3%A3o-ambiental.pdf>. Acesso em: 18 maio 2023.

DIB-FERREIRRA, D. R. **Dicas para práticas em Educação Ambiental**. 2009. Disponível em: <http://diariodoprofessor.com/2007/11/20/dicas-de-praticas-para-educacao-ambiental>. Acesso em: 10 abr. 2023.

DIMENSTEIN, G. **Aprendiz do Futuro**. Cidadania hoje e amanhã. 9 ed. São Paulo: Ática, 2000.

EDUCAÇÃO e transformação. **Dinâmicas sobre meio ambiente**. 2023. Disponível em: <https://www.educacaoetransformacao.com.br/dinamica-sobre-meio-ambiente/>. Acesso em: 20 maio 2023.

FREIRE, P. **Pedagogia da Terra**: ecologia, agricultura e educação. São Paulo: Instituto Paulo Freire, 2000.

GUARIM, V. L. M. S. **Barranco Alto**: uma experiência em Educação Ambiental. Cuiabá: UFMT, 2002. 134p.

INÁCIO, C. D.; FÉLIX, C. M.; VERA, G.; DUARTE, R. C.; HALFEN, T. O lixo nosso de cada dia: o que fazer? *In*: KINDEL, E. A. I.; DA SILVA, F. W.; SAMMARCO, Y. M. (Org.). **Educação Ambiental**: vários olhares e várias práticas. Porto Alegre: Mediação, 2004, p. 85-88.

MARINS, A.; GONÇALVES, C.S.; DIEHL, L.S; FERREIRA, B.D.P. Propostas de atividades integradas no Ensino Fundamental. *In*: KINDEL, E. A. I.; DA SILVA, F. W.; SAMMARCO, Y. M. (Org.). **Educação Ambiental**: vários olhares e várias práticas. Porto Alegre: Mediação, 2004, p. 79-84.

PASSOS, W. **Trilha do Planeta**. 2020. Disponível em: <http://wagnerpassosblog.blogspot.com/p/materiais-didaticos.html>. Acesso em: 18 maio 2023.

RIBEIRO, A. M. J. **Educação Ambiental**: uma perspectiva crítica. São Paulo: Cortez, 2012.

SILVA, M. **Navegando em águas sustentáveis**: lições para uma governança planetária. São Paulo: Gente, 2015.

SILVA, E. S.; *et al.* Política pública de Educação Ambiental da Secretaria de Estado de Educação do Rio Grande do Sul. *In*: KINDEL, E. A. I.; DA SILVA, F. W.; SAMMARCO, Y. M. (Org.). **Educação Ambiental**: vários olhares e várias práticas. Porto Alegre: Mediação, 2004, p. 27-38.

TELLES, M. Q.; ROCHA, M. B.; PEDROSO, M. L.; MACHADO, S. M. C. **Vivências Integradas com o Meio Ambiente**. São Paulo: Sá Editora, 2002. 144p.

