



# A IMPORTÂNCIA DE PRÁTICAS DE ENSINO CRIATIVAS NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL

SANTOS, Luana Magda Muniz dos<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais/Mestrado em Ensino/ luammuniz@yahoo.com.br

## Resumo:

A educação ambiental se constitui numa forma abrangente de educação, que propõe atingir todos os cidadãos, a fim de sensibilizá-los para a conservação do meio ambiente. A escola se torna um dos locais mais propícios para esta sensibilização, porém para que isso realmente aconteça, ela precisa romper com o modelo tradicional de ensino, onde o aluno é mero espectador e buscar estratégias que estimulem a criatividade e a vontade de aprender no educando. Este artigo apresenta uma proposta de trabalho com a Educação Ambiental no ensino formal de forma lúdica, através de dinâmicas, jogos e atividades que extrapolem o ambiente escolar, pois acredita-se que a ludicidade seja um caminho estimulador e enriquecedor para se atingir uma totalidade no processo de aprender e, conseqüentemente, na mudança de posturas em relação ao ambiente.

Palavras- chaves: Educação ambiental, dinâmicas, jogos

## Abstract:

Environmental education is a wide ranging form of education. Its proposal is to reach everybody, making people conscious about the environmental conservation importance. School has turned into one of the best places for an environmental consciousness action. However, to achieve it, it is necessary to incorporate non-traditional teaching methods; not face students as a passive person; and look for strategies that stimulate their creativity and their desire for learning. This article introduces a proposal of how to use, in formal teaching of Environmental Education using dynamic, games and activities going over the school place. It is known that playing is a very stimulating way to fulfill the learning process, and, as a result, it changes people's opinion about the environment.

Key words: Environmental education, dynamic, games

## Introdução

*“À medida que a humanidade aumenta sua capacidade de intervir na natureza para satisfação das necessidades e desejos crescentes, surgem tensões e conflitos quanto ao uso do espaço e dos recursos em função da tecnologia disponível”* (Brasil, 2001, p.19)

O crescimento populacional é cada vez mais intenso; a tecnologia vem se desenvolvendo cada vez mais e, em função disso, aumenta-se a exploração dos recursos naturais, a produção de resíduos e conseqüentemente vários sistemas de vida vegetal e animal são retirados de seu equilíbrio ecológico. A sociedade capitalista urbano-industrial e seu atual modelo de desenvolvimento econômico e tecnológico têm causado crescente impacto sobre o meio ambiente.

O homem passa a sofrer conseqüências de suas próprias ações, como o esgotamento da água, a poluição do ar, água e solo, trazendo diversas doenças e a crescente violência nos centros urbanos.

A Educação Ambiental (EA) passa a ser então uma das ferramentas pela qual pode-se sensibilizar os cidadãos sobre o seu papel na sociedade e a importância da conservação dos recursos. Segundo DIAS (2004), ela deve favorecer os processos que permitam que os indivíduos e os grupos sociais ampliem a sua percepção e internalizem, conscientemente, a necessidade de mudanças.

Segundo Reigota, citado por Barcelos (2008) a escola é um local privilegiado para a realização da educação ambiental, desde que se dê a oportunidade à criatividade. Percebe-se então a importância da escola buscar diferentes estratégias eficientes para sensibilizar os discentes. Esta sensibilização é importante pois, a partir da comunidade escolar podem surgir iniciativas que transcendam este ambiente. Porém, às vezes, mesmo com vários projetos na área de educação ambiental, nem sempre esta sensibilização ocorre.

Segundo Barcelos (2008), após cessar o projeto que estava se desenvolvendo na escola, cessa também a preocupação da escola com a educação ambiental. Quais seriam os motivos para este problema? Seria a maneira com que geralmente vem sendo tratada a EA na escola: informações transmitidas de maneira tradicional e cansativa? Seria a falta de metodologias que visem um envolvimento afetivo e lúdico dos participantes? Ou ainda, a falta de projetos que realmente envolvam a comunidade escolar?

Este trabalho teórico exploratório procura respostas a estas questões, apresentando uma proposta, de se trabalhar a Educação Ambiental, principalmente no ensino formal de maneira multidisciplinar e lúdica, através de dinâmicas, jogos e atividades que extrapolem o ambiente escolar, uma vez que, de acordo com Santos (1997), o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, além de colaborar para uma boa saúde mental, preparar para um estado interior fértil e facilitar os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

### **A importância do elemento lúdico nas atividades de educação ambiental**

*"A seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade."*  
(Huizinga<sup>1</sup>)

Segundo Barcelos (2008), novas alternativas metodológicas na educação em geral, na educação ambiental em particular, precisam de um envolvimento afetivo, lúdico, amoroso, de todos aqueles e aquelas que se dedicam, sob pena de a transformarmos em mais uma mera tarefa a ser cumprida. Barcelos cita ainda que, o grande desafio dos educadores e pesquisadores em Educação Ambiental é criar uma forma onde a temática ambiental esteja presente em todas as disciplinas ou no maior número possível delas.

Então, percebe-se a necessidade de buscar alternativas para o trabalho com a educação ambiental e, a validade do trabalho lúdico multidisciplinar, uma vez que o aprendizado se dá por intermédio de atividades que envolvem a descontração, ao mesmo tempo em que integra conhecimentos e habilidades.

A palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo

<sup>1</sup> PROJETO TOM DA MATA. [s.n.t.] [acesso em 15 de agosto de 2006]. Disponível: <[http://www.tomdamata.org.br/salaprofessor/educ\\_ambiental.asp](http://www.tomdamata.org.br/salaprofessor/educ_ambiental.asp)>

oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. (TEIXEIRA et. al).

Segundo Dohme (2008), as atividades lúdicas podem desenvolver diversas habilidades e atitudes interessantes no processo educacional e diversas características, como, participação ativa do aluno no processo de ensino-aprendizagem; exercício do aprender fazendo e aumento da motivação em participar.

A educação considerada sob seu aspecto mais amplo deve possibilitar o desenvolvimento não só em conhecimentos, mas também nos aspectos: físico, intelectual, afetivo, social, artístico, espiritual e ético.(DOHME, 2008, p. 116)

A Educação Ambiental busca a construção da consciência de que precisamos viver em um mundo diferente, transformador, harmônico, equitativo. As informações, os dados, as análises são importantes, mas na prática de sala de aula, o trabalho não deve se limitar ao puro raciocínio lógico formal, nem à transmissão dos conteúdos programáticos para que não se torne cansativo e pouco atrativo para os alunos, acabando por não mudar posturas em relação ao meio ambiente.

Percebe-se então que, o conhecimento não é uma simples aquisição baseada em informar-aprender ao ensinar-aprender. Não implica apenas em ter condições de reconstruir a informação de maneira correta. O conhecimento se dá por intensa atividade mental do aluno, não só por memorização, mas também através de relações e de atribuição de significado àquilo com que toma contato nas situações de ensino-aprendizagem. Daí a importância de uma prática educativa que vislumbre o aluno como o autor da sua própria aprendizagem.

De acordo com Vygotsky (2007), é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Segundo ele, a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Edgar Dale, autor do “Cone das Experiências” (Figura 1), citado por Telles(2002), enfatiza que o ensino puramente teórico (simbólico-abstrato) deve ser evitado. O que é imediatamente vivenciado permite uma aprendizagem mais efetiva.

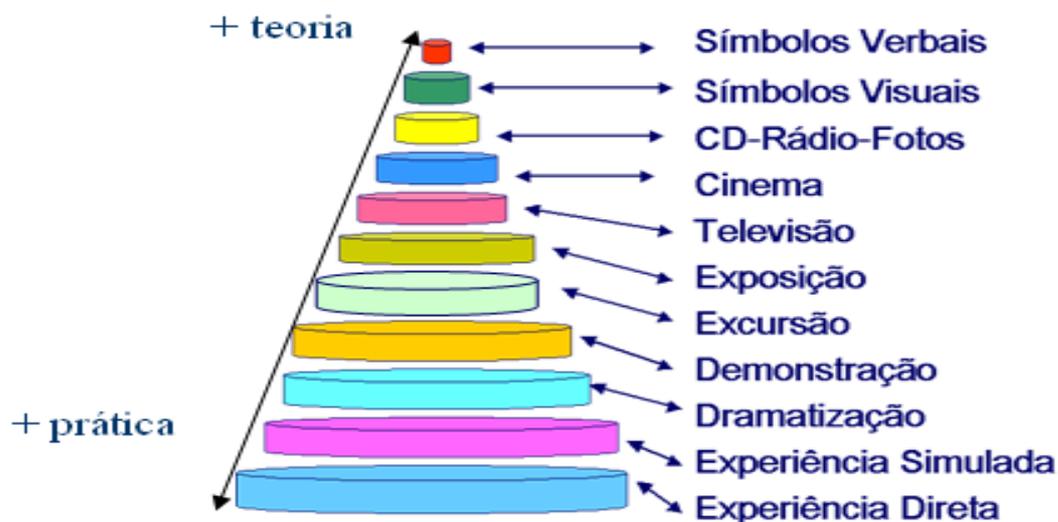


FIGURA 1 O Cone das Experiências de Edgar Dale  
Fonte: Adaptado de Pilleti (1991)

A base do cone representa as experiências diretas com a realidade e as instâncias seguintes indicam, cada vez mais, maior grau de abstração, na medida em que se

aproximam do vértice do cone. O processo de aprendizagem é tanto mais eficaz quanto mais se possa realizar uma experiência direta.

Enfim:

*As atividades lúdicas, podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, a liderança seja solicitada ao exercício de valores éticos e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. (DOHME, 2008, p. 113)*

### **A importância dos jogos pedagógicos**

Jogos são instrumentos pedagógicos de grande potencial integrador, que oferecem a oportunidade do indivíduo encontrar-se, conhecer o outro e o mundo. Além de oferecer a oportunidade de aquisição da capacidade de síntese.

De acordo com Kishimoto (1994) o jogo na educação é importante por que promove o equilíbrio entre duas funções: a função lúdica, através do qual o jogo propicia diversão e prazer, e a função educativa, na qual defende que o jogo tem a possibilidade de ensinar qualquer coisa que compete ao indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua compreensão do mundo

Vários autores discutem sobre a utilização de jogos na educação, seja citando sua importância, seja assinalando seus cuidados e limites.

*Por um lado, o jogo é considerado como uma importante atividade na educação de crianças, uma vez que permite o desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, social e moral e a aprendizagem de conceitos. Por outro lado, é necessário compreender o jogo no contexto educativo em sua justa medida, sem reduzi-lo ao trabalho e sem que o mesmo venha substituir a realidade (BRENELLI, 1996)*

Macedo (1994), citado por Sisto (1996), defende os jogos, especialmente os de regras, porque criam um contexto de observação e diálogo sobre processos de pensar e construir conhecimento de acordo com os limites da criança. Permitem, ainda que indiretamente, uma aproximação ao mundo mental da criança, pela análise dos meios, e pelos procedimentos utilizados ou construídos durante o jogo.

Ao jogar, a criança tenta resolver a situação-problema gerada pelo jogo, a fim de alcançar o seu objetivo (ganhar o jogo), cria procedimentos, organiza-os em forma de estratégias e avalia-os em função dos resultados obtidos.

Brenelli (1996) cita que Piaget considera o jogo como uma atividade em que prevalece a assimilação e reveste-se de um significado funcional, por meio do qual a realidade é incorporada pela criança e transformada, quer em função de seus hábitos motores (jogo de exercício), quer em função das necessidades do eu (jogo simbólico), quer em função das exigências de reciprocidade social (jogo de regras).

O educador deve tomar o cuidado para que o jogo não fique pouco interessante, o que pode acontecer em pelo menos dois casos, segundo Petty & Passos (1996), se a tarefa proposta for muito difícil ou impossível de ser cumprida, ou se for muito fácil, tornando-se, por isso aborrecida e entediante. Nesse sentido, é o adulto que dá o “tom” de desafio, adequando a atividade à criança. Deve-se cuidar para que esse tom seja mantido, evitando que o jogo se transforme em mais uma tarefa obrigatória.

*O profissional que se dispõe a trabalhar com jogos deve fazer disso uma rotina, que não precisa ser diária, mas deve ter um espaço definido dentro de seu trabalho. Com*

*isso, fica subentendido que a frequência é um fator importante e o hábito de pensar sobre o jogo, uma condição fundamental. (Piaget, 1936, citado por Sisto, 1996).*

Segundo Bomtempo (2003), jogando e brincando, a criança desenvolve as significações do aprender e enriquece a linguagem oral, as habilidades e estratégias, preparando-se para enfrentar com sucesso as situações do cotidiano.

Pelo seu caráter coletivo, o jogo possibilita:

- Socializar-se;
- atenuar o egocentrismo e a inibição;
- desenvolver o raciocínio lógico;
- interpretar, modificar e criar regras;
- amadurecer-se emocionalmente;
- extravasar energia; etc.

### **As dinâmicas de grupo como instrumentos de aprendizagem**

As dinâmicas de grupo são instrumentos, ferramentas que estão dentro de um processo de formação e organização, que possibilitam a criação e recriação do conhecimento. Elas oferecem às crianças, adolescentes e adultos uma resposta às necessidades lúdicas escassas em diversos ambientes, com o objetivo de primeiro integrar o grupo e possibilitar o feedback de dados. “Esta estratégia chamada também de Jogos de simulação tem se mostrado bastante efetiva com as crianças e os adultos” (Telles-2002, p.45).

Conforme análise feita em DINÂMICAS DE GRUPO (2001)<sup>2</sup>, as mesmas podem ser utilizadas em diversas situações, como:

- Para levantar a prática: o que pensam as pessoas, o que sentem, o que vivem e sofrem.
- Para desenvolver um caminho de teorização sobre esta prática como processo sistemático, ordenado e progressivo.
- Para retornar à prática, transformá-la, redimensioná-la.
- Para incluir novos elementos que permitem explicar e entender os processos vividos.

Entre as vantagens das dinâmicas de grupo, pode-se destacar:

- Desenvolvem um processo coletivo de discussão e reflexão.
- Ampliam o conhecimento individual, coletivo, enriquecendo seu potencial e conhecimento.
- Possibilitam criação, formação, transformação e conhecimento, onde os participantes são sujeitos de sua elaboração e execução.
- Criam um ambiente seguro e controlado para o aprendizado;
- Estimulam os participantes a utilizar os seus próprios conhecimentos;
- Demonstração, de forma clara, do resultado de suas ações e comportamentos;

---

<sup>2</sup> DINÂMICA DE GRUPO. 313 ed. Fevereiro de 2001. p.20. [acesso em 15 de setembro de 2006]. Disponível: <<http://www.casadajuventude.org.br>>

- Os participantes podem atuar de diferentes perspectivas, revezando-se na execução das atividades propostas;
- Conexão direta entre a teoria e a prática;
- Implementação em todos os tipos de programas e processos de aprendizado;
- Efetivo e divertido modo de aprender.

Uma técnica por si só não é formativa, nem tem um caráter pedagógico. Para que ela sirva como ferramenta educativa deve ser utilizada em função de temas específicos, com objetivos concretos e aplicados de acordo com os participantes com os quais esteja trabalhando. Portanto, antes de se realizar uma dinâmica, o educador deve ter em mente além dos objetivos, os materiais a serem utilizados, o ambiente, o tempo e o número de participantes.

### **O papel do professor nas atividades lúdicas de educação ambiental**

O professor é de fundamental importância na transformação do conhecimento. É fundamental nas mudanças educativas, portanto, é imprescindível que seu papel seja desempenhado de forma eficaz na Educação Ambiental.

*“O professor precisa ter um bom nível de conhecimento das estratégias didáticas e métodos de ensino que fazem com que o conteúdo complexo seja compreensível e interessante para os estudantes e que promovam um desenvolvimento conceitual do conteúdo e das estruturas mentais do aluno, ao mesmo tempo que propiciam o desenvolvimento integral dos alunos e o exercício prático da cidadania” (Leite & Medina, 2001).*

O educador deve ser então facilitador da aprendizagem, ao mesmo tempo em que fomentador da curiosidade de seus alunos. Para isso, deverá criar estratégias que facilitem o aprendizado, motivem o aluno e propicie a participação e interesse do mesmo pelas atividades de Educação Ambiental. Então, percebe-se que o professor deve ser capaz de aplicar uma política educativa que vise a criatividade e a espontaneidade.

É importante ressaltar também, que, mais importante do que o tipo de atividade que está sendo desenvolvida é a forma como ela é orientada e como é vivenciada. Portanto, cabe ao professor considerar o contexto pedagógico, examinando as características do jogo e a adequação ao grupo e ao momento.

O educador ambiental deve levar em conta a diversidade de olhares dos educandos sobre o mundo. A construção de conhecimento deve ser um processo democrático, onde as relações em classe se baseiem no respeito às opiniões e a liberdade de expressão dos variados pontos de vista, tanto dos alunos como dos professores.

*“O professor deve, antes de tudo, lembrar a importância da construção do conhecimento pelo aluno e assim, utilizar-se de todos os meios lícitos que possibilitem instigar a curiosidade do educando até que este chegue à formulação do conhecimento. Não basta transferir o conhecimento, mas sim, criar possibilidades para a sua construção pelo educando. O detalhe a ser posto em evidência, importa na concepção de que o entendimento não pode ser transferido, mas sim absorvido” (Freire, 2003).*

Na utilização de dinâmicas e jogos, o papel do professor é de fundamental importância. Ele deve acompanhar, incentivar a participação de todos, registrar o desempenho dos alunos, observar as diferenças individuais, fornecer pistas e realizar a mediação entre possíveis conflitos.

*“A principal função do trabalho com o tema Meio Ambiente é contribuir para a formação de cidadãos conscientes, aptos para decidirem e atuarem na realidade socioambiental de um modo comprometido com a vida, com o bem-estar de cada um e da sociedade local e global. Para isso é necessário que mais do que informações e conceitos, a escola se proponha a trabalhar com formação de atitudes e valores, com o ensino e a aprendizagem de habilidades e procedimentos”* (Parâmetros Curriculares Nacionais - Meio ambiente e Saúde. 2001, p. 29).

Uma função importante do professor é a de ajudar o aluno a desenvolver um espírito de crítica às induções ao consumismo e ao senso de responsabilidade e solidariedade no uso de bens comuns e dos recursos naturais, de modo a respeitar o ambiente e as pessoas da sociedade.

Alguns autores, como Santos (1997) defendem ainda a necessidade do trabalho lúdico nos cursos de formação de professores. Esta dimensão é, segundo a autora, elemento fundamental para que o professor tenha condições de incorporar uma dimensão lúdico-pedagógica a sua prática docente. Para a autora, quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance de esse profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa.

Santos (1997) afirma que a formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto. Portanto, deve-se buscar ensinar e sensibilizar o professor-aprendiz para que, através de atividades dinâmicas e desafiadoras, despertem no sujeito-aprendiz o gosto e a curiosidade pelo conhecimento.

O educador deve planejar suas ações e definir seus objetivos sem esquecer que os alunos têm interesses, motivações, crenças e propostas que devem ser consideradas pelo professor.

Poderão ser criados também ambientes de discussão em sala de aula, onde os educandos possam dar opiniões, manifestar-se positiva ou negativamente em relação a um determinado assunto, ouvir opiniões de colegas e exercitar a importância da cooperação e do trabalho conjunto.

## **Conclusão**

A Educação Ambiental, sendo educação, deve fazer parte de um processo formativo e não informativo e será efetiva quando cumprir o papel de conscientização do indivíduo, ajudando-o na aquisição da sua cidadania.

Como um ambiente onde passamos grande parte de nossas vidas, a escola é um lugar onde podemos conhecer, identificar e estabelecer relações. Não é apenas um local de aquisição de conhecimento, mas, sobretudo um espaço onde podemos aprender e exercitar estratégias para a construção de um mundo melhor e mais sustentável.

Ao trabalhar as questões ambientais por meio de temáticas transversais, lúdicas e interdisciplinares, a escola pode tornar-se um dos maiores laboratórios de educação na cidadania, despertando sonhos e ações coletivas para a busca de soluções e para as insatisfações que permeiam o ambiente escolar.

O processo de aquisição de conhecimento representa a somatória entre as experiências cognitivas (de ordem conceitual, racional) e afetivas (de ordem corporal), as quais, poderão oferecer as direções para as mudanças, incorporação ou resgate de valores relacionados intrinsecamente à forma com que percebemos, pensamos e agimos sobre o mundo.

Várias instituições vêm utilizando formas tradicionais de comunicação para trabalhar a temática ambiental, o que acaba por se mostrar um trabalho cansativo e sem muitos resultados em questão de sensibilização dos educandos. Wilson (1997) afirma que a abordagem didática tradicional é ineficiente e dá exemplos das pesquisas e trabalhos desenvolvidos pelos meios de comunicação, os quais pouco se valem de conteúdos lógicos ou informativos, buscando nos apelos emocionais o caminho para atingir seus objetivos, e completa: “*A hipótese é de que se a nossa pedagogia for puramente cognitiva, nossas chances de motivarmos uma mudança de valores e comportamento são nulas*”.

Deste modo, torna-se importante a reflexão sobre a maneira que vêm sendo trabalhadas nas escolas as questões relacionadas à temática ambiental, pois, nesta perspectiva de educação a favor do ambiente, simultaneamente ecológica e humanista devem privilegiar-se os métodos ativos e experienciais, que favoreçam não só a construção de conceitos globalizantes, mas também o desenvolvimento de atitudes e comportamentos dentro de um quadro de valores adequados aos objetivos da Educação Ambiental.

### **Referências bibliográficas**

BARCELOS, Valdo. **Educação ambiental: sobre princípios, metodologias e atitudes**. Petrópolis: Vozes, 2008.

BOMTEMPO, Luzia, VIANNA, Zélia. **O Construtivismo com Sucesso na Sala de Aula**. Contagem: Oficina Editorial, 2003. 118p.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Parâmetros curriculares Nacionais. Ciências Naturais**. Brasília: MEC/ SEF, 2001.136p.

BRENELLI, Rosely Palermo. **Uma Proposta Psicopedagógica com Jogo de Regras**. In: SISTO, Fermino Fernandes et.al. **Atuação Psicopedagógica e Aprendizagem Escolar**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.

DIAS, G.F. **Educação Ambiental: Princípios e Práticas**. São Paulo, Gaia, 2004. 551p.

DINÂMICA DE GRUPO. 313 ed. Fevereiro de 2001. p.20. Disponível em: <http://www.casadajuventude.org.br> . Acesso em 15 de setembro de 2006

DOHME, Vânia. **Atividades Lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. 4 ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**. 27 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo. Livraria Pioneira Editora, 1994

LEITE, Ana Lúcia Tostes de Aquino, MININNI-MEDINA, Naná. **Educação Ambiental: Curso Básico à Distância**. Brasília: MMA, 2001. (Vol.1 Educação e Educação Ambiental)

PILLETTI, C. **Didática Geral**. São Paulo, Ática, 12 ed., 1991. 258 p.

PROJETO TOM DA MATA. Disponível em: [http://www.tomdamata.org.br/salaprofessor/educ\\_ambiental.asp](http://www.tomdamata.org.br/salaprofessor/educ_ambiental.asp) . Acesso em 15 de agosto de 2006.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do Educador**. 6 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SISTO, Fermino Fernandes et.al. **Atuação Psicopedagogia e Aprendizagem Escolar**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996

TEIXEIRA. M. C., ROCHA, L. J. P, SILVA, V. S. **Lúdico: Um espaço para construção de identidades**. Disponível em: [http://www.virtu.ufjf.br/\\_artigo%202a26.pdf](http://www.virtu.ufjf.br/_artigo%202a26.pdf) . Acesso em: 14 março de2009.

TELLES, M.Q., ROCHA, M.B., PEDROSOS, M.L. & MACHADO, S.M.C. **Vivências integradas com o meio ambiente**. São Paulo: Sá Editora, 2002. 144p.

VYGOTSKY, L.S. **Formação Social da Mente**.7 ed., São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WILSON, E. O. **Biodiversidade**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1997.