

## EDUCAÇÃO AMBIENTAL ATRAVÉS DO JOGO: EM BUSCA DO ELO PERDIDO.

Ytallo Matheus Martins Santos<sup>1</sup>, Leno Souza Fagundes<sup>2</sup>, Emily Brenda Silva Teixeira<sup>3</sup>, Luara Lima Ferreira<sup>4</sup>, Adriana Melo Santos<sup>5</sup>.

1. Estudante do terceiro ano do curso técnico em Florestas integrado do IF Baiano, campus Teixeira de Freitas – E-mail: [\\*ytalomatheussantos@hotmail.com](mailto:*ytalomatheussantos@hotmail.com)
2. Estudante do terceiro ano do curso técnico em florestas integrado do IF Baiano, campus Teixeira de Freitas.
3. Estudante do terceiro ano do curso técnico em florestas integrado do IF Baiano, campus Teixeira de Freitas.
4. Estudante do terceiro ano do curso técnico em florestas integrado do IF Baiano, campus Teixeira de Freitas.
5. Orientadora/Professora do IF Baiano, Campus Teixeira de Freitas. Especialista em Gestão Ambiental/UFPR.

Palavras Chave: Educação Ambiental, Jogo, Lúdico.

### Introdução

A Educação Ambiental é uma das temáticas mais relevantes na contemporaneidade, não somente por ser um dos temas transversais presentes, na educação formal, mas também pela urgência em se requerer a integração social por meio da compreensão do meio ambiente, promovendo, dessa forma, atitudes que causam a alteração dos comportamentos relativos a não utilização adequada dos recursos/bens naturais por parte das pessoas, ocasionando a sustentabilidade do seu ambiente e das próprias relações interpessoais. Quando se fala na modificação do comportamento, os jogos têm papel fundamental para dinamizar a educação e favorecer o desenvolvimento cognitivo, representado pela aquisição das regras e estratégias envolvidas em cada jogo. O Jogo “Em Busca do Elo Perdido” caracteriza-se como uma ferramenta lúdica, que aborda os elementos naturais (água, terra, fogo e ar), perguntas acerca do meio ambiente, envolvendo datas importantes, catástrofes naturais, noções básicas de preservação, conservação e sustentabilidade. Sendo assim, ao trabalhar a educação ambiental contribui para a conscientização ambiental, no âmbito do Instituto Federal Baiano, campus Teixeira de Freitas.

### Resultados e Discussão

O quadro teórico enfatizou que, desde a antiguidade, os jogos são considerados importantes para a sociedade, alguns teóricos como Huirinza (1999) explicitam a relação entre o jogo, a criança e a educação.

A utilização dos jogos, no contexto educacional, possibilita ao aluno desenvolver outras habilidades como aprender a conviver e cooperar com os outros, além de observar regras, cumprir acordos, comunicar ideias, desejos e emoções.

Na fase diagnóstica, os sujeitos da pesquisa demonstraram preocupação com o meio ambiente; afirmaram sobre a importância do desenvolvimento de ações voltadas à preservação do meio ambiente; já haviam escutado falar e queriam saber mais sobre educação ambiental, definindo-a como ‘uma educação para preservar e cuidar o meio ambiente’. Ao analisar o jogo, no que tange a relação com os conteúdos vistos nas disciplinas, estabeleceram um paralelo destes com seu cotidiano e consideraram que o Jogo “Em Busca do Elo Perdido” pode influenciar a mudança de comportamento frente aos problemas ambientais, pois sensibilizou-os em relação a essa temática e a necessidade de mudanças

atitudinais visando melhorar a qualidade de vida do ser humano e às condições ambientais.



Figura 1. Materiais necessários para execução do Jogo.

### Conclusões

Diante da gênese interativa o Jogo “Em Busca do Elo Perdido” pode ser considerado uma ferramenta que influencia a sensibilização frente aos problemas ambientais, no qual a simulação e interatividade propostas servem como passaporte para uma transposição do virtual para o real, possibilitando assim, uma apropriação dos conteúdos, efetivamente, através de uma aprendizagem significativa e lúdica.

### Agradecimentos

Aqui, ficam os nossos sinceros agradecimentos ao Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano por todo apoio recebido em todo o processo de criação do jogo.

### Referência

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: Versuch einer bestimmung des spielements der kultur.1938. Publicado originalmente em 1944. Tradução para língua portuguesa: Homo Ludens: O Jogo Como Elemento da Cultura. São Paulo, SP. Perspectiva, 1999.