



I ECPEA

I Encontro Capixaba de Pesquisa em
Educação Ambiental

TECENDO A REDE:
CONSTRUINDO CONHECIMENTO
E COMPARTILHANDO SABERES

LOCAL: CEUNES - UFES CAMPUS DE SÃO MATEUS
DATA: 26 A 28 DE SETEMBRO

T14 - Categoria: Relato de experiência

A aplicação de um jogo de tabuleiro cooperativo sobre o inseto abelha como componente em atividades de educação ambiental

João Pedro de Belford Jobim

Estagiário - Gerência de Educação Ambiental, Secretaria Municipal de Meio Ambiente de Vitória-ES

joapbio94@gmail.com

1 Reflexão teórica

Sabendo que os aspectos sociais estão intrinsecamente conectados aos infortúnios ambientais e que a terrível notícia do desaparecimento das abelhas é algo evidente, torna-se essencial a promoção de projetos de cunhos educacionais que objetivem proporcionar modificação de hábitos (SILVEIRA; ALVES, 2008; LEITE et al., 2016). Nesse sentido, entra em foco a Educação Ambiental, constituindo-se de um processo coletivo contribuinte ao empoderamento de valores essenciais para a vida em sociedade, sendo uma forma de minimização dos problemas ambientais, transformando posturas e habilidades designadas à defesa do meio ambiente (LEITE et al., 2016).

Dentro desse panorama, os jogos cooperativos são vistos por muitos autores/educadores como instrumentos que possibilitam aos sujeitos a construção de valores, características e qualidades em favor de um meio ambiente íntegro, tornando-se favorável ao desenvolvimento de uma educação emancipat



**Anais do I Encontro Capixaba de Pesquisa em Educação Ambiental
Universidade Federal do Espírito Santo – Campus São Mateus
26 a 28 de setembro de 2018**

ória (RUIZ; SCHWARTZ, 2002; VASCONCELLOS; GUIMARÃES, 2006). Segundo Cortez (1996), seguindo esse ideal, é possível estimular a participação da coletividade em prol de um objetivo comum, podendo atuar na contribuição de uma melhoria no modo de pensar e agir dos alunos, bem como na formação da criticidade dos mesmos.

Ademais, discute-se sobre a importância de jogos fundamentados em propostas metodológicas que se contrapõem à competitividade. Esses tipos de jogos se adequam à Educação Ambiental, pois corroboram para o processo de formação de seres pensantes, autônomos, críticos, solidários e democráticos (CORTEZ, 1996).

2 Descrição do jogo

O tabuleiro do jogo (Figura 1A) consiste em um painel de E.V.A colado por cima de um papelão, contendo uma imagem recortada e colada em formato circular de uma célula de cria de abelhas da espécie *Melipona capixaba*. Por cima da imagem, estão arranjados seis tipos de ameaças, representadas por pedaços de E.V.A. Compõe os materiais do jogo: dois dados, seis cartões representados pelas ameaças e 36 cartas-perguntas (distribuídas em quatro categorias de perguntas).

O objetivo é salvar um enxame de abelhas que está “sufocado” por seis fatores de risco (agrotóxicos, queimadas, desmatamentos, falta de conhecimento, poluição ambiental e carro fumacê) que ameaçam à sua sobrevivência. Inicia-se o jogo lançando o dado que irá determinar qual é a ameaça que será primeiramente combatida. O participante que lançou o dado pega a carta correspondente ao número, lendo em voz alta a ameaça e a sua descrição. Depois disso, joga-se outro dado, este com apenas três números (1, 2 e 3), que irá determinar quantas perguntas a equipe responderá para eliminar a ameaça sorteada. Uma vez respondida(s) corretamente a(s) pergunta(s) da rodada, retira-se a fatia correspondente à ameaça combatida, fazendo uma parte da imagem aparecer. Procede-se assim sucessivamente até conseguirem salvar o enxame,



devendo os participantes eliminarem cada uma das seis ameaças, de forma a deixar o exame completamente livre delas.

As perguntas foram separadas em quatro categorias: verdadeiro ou falso, complete a sentença, múltipla escolha e “fala tu”, sendo esta última a categoria de cartas “coringa”. Caso a equipe não responda corretamente uma determinada carta, ou não queira responder, poderá optar por responder uma carta coringa. Se o número sorteado pelo dado for 1 ou 2, os alunos são livres para escolher, dentre as categorias, qual desejam escolher para responder, mas não se deve repetir uma mesma categoria por vez.

3 Análise e avaliação

A proposta da atividade foi alcançada pois estimulou o trabalho em equipe, apresentando como resultado o engajamento dos participantes. O envolvimento dos alunos foi possível de ser evidenciado pois, para conseguirem salvar a população de abelhas, tiveram que se ajudar para responderem as perguntas de cada rodada, até conseguirem eliminar todos os fatores de risco. Ao longo do jogo também foi possível observar vários tipos de aprendizagem diferentes, pois, respondendo às perguntas referentes ao conteúdo das cartas do jogo, os alunos expressaram conhecimentos específicos que foram obtidos nos encontros antecedentes ao jogo.

Nesse contexto, a aplicação do jogo “Salvem as abelhas” (Figura 1B) foi capaz de reforçar os conteúdos trabalhados nos encontros anteriores e alertá-los para algumas situações que ameaçam as abelhas que, porventura, são situações desconhecidas por eles e que possivelmente acontecem dentro do bairro em que habitam. Em virtude desses esforços, os objetivos esperados foram alcançados e contribuíram tanto para reforçar o conteúdo de aspectos biológicos e ecológicos das abelhas animais, quanto para o fomento de práticas socioambientais.

Figura 1: A – tabuleiro do jogo. B - Momento de aplicação do jogo.





Fonte: Arquivo próprio, 2018.

Referências

CORTEZ, Renata N.C. Sonhando com a magia dos jogos cooperativos na escola. *Motriz*, Rio Claro, v.2, n. 1, p. 1-9, jun. 1996. Disponível em: <http://www.rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/02n1/V2n1_ART01.pdf>. Acesso em: 01. set. 2018.

LEITE, R. V. V. et al. O despertar para as abelhas: educação ambiental e contexto escolar. In: III CONEDUC CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 3., 2016, Rio Grande do Norte. Congresso... Rio Grande do Norte: UERN, 2016. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV056_MD1_SA10_ID8774_15082016113727.pdf>. Acesso em: 31. ago. 2018.

RUIZ, Juliana.; Schwartz, Gisele M. O jogo e a arte como estratégias para a educação ambiental no contexto escolar. *Journal of Physical Education*, Maringá, v. 13, n. 2, set. 2002. Disponível em: <<http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/3710/2551>>. Acesso em: 01.set.2018.

SILVEIRA, Larissa S.; ALVES, Jonideide V. O uso da fotografia na educação



**Anais do I Encontro Capixaba de Pesquisa em Educação Ambiental
Universidade Federal do Espírito Santo – Campus São Mateus
26 a 28 de setembro de 2018**

ambiental: tecendo considerações. *Pesquisa em Educação Ambiental*, Salvador, v. 3, n. 2, 2008. Disponível em: <
<http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/pesquisa/article/view/6172/4527>>. Acesso em: 05. set. 2018.

VASCONCELLOS, Maria. M.N., GUIMARÃES, Mauro. Educação ambiental e educação em ciências: um esforço de aproximação em um museu de ciências – *Mast. Ambiente & Educação*, Rio Grande, v. 11, n. 1, 2006. Disponível em: <
<https://periodicos.furg.br/ambeduc/article/view/775/272>>. Acesso em: 02.set.2018.



**Anais do I Encontro Capixaba de Pesquisa em Educação Ambiental
Universidade Federal do Espírito Santo – Campus São Mateus
26 a 28 de setembro de 2018**