



INFLUÊNCIA DE METODOLOGIAS LÚDICAS NO ENSINO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL NO BRASIL

José Lucas dos Santos Oliveira¹; Laianne de Souza Guilherme²; Maria Raquel Bizerra de Freitas³; Elzenir Pereira de Oliveira Almeida⁴; Edevaldo da Silva^{1,5}

¹Universidade Federal da Paraíba, Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento e Meio Ambiente - PRODEMA, João Pessoa, Paraíba – lucasoliveira.ufcg@gmail.com

²Universidade Federal de Campina Grande – UFCG/CSTR, Patos, Paraíba - laiannesouza.2014@gmail.com

³Universidade Federal de Campina Grande – UFCG/CSTR, Patos, Paraíba - raquelbizerra03@gmail.com

⁴Universidade Federal de Campina Grande – UFCG/CSTR, Patos, Paraíba – elzenirpereira@bol.com.br

⁵Universidade Federal de Campina Grande – UFCG/CSTR, Patos, Paraíba – edevaldos@yahoo.com.br

Resumo

A Educação Ambiental é um tema transversal no currículo escolar. No seu processo de ensino, as metodologias didáticas têm se tornado importante por despertar o interesse dos alunos. Dentre os diversos métodos, àqueles que envolvem a ludicidade constituem uma alternativa prática e eficiente para esse ensino. Essa pesquisa teve por objetivo realizar uma pesquisa bibliográfica sobre as contribuições do uso de metodologias lúdicas para o ensino de Educação Ambiental no Brasil. A pesquisa foi realizada em bases de dados (Periódicos CAPES, SciELO e Google Acadêmico), por meio de artigos científicos, totalizando 23 trabalhos, sendo 80% destes publicados nos últimos cinco anos. Os dados foram analisados quanto às suas principais contribuições do lúdico no ensino de Educação Ambiental. A Educação Ambiental é amplamente abordada nas escolas por meio de estratégias lúdico didáticas, como a utilização de jogos (17,4%), oficinas didáticas (13%) e outras metodologias (13%), o que tem favorecido a conscientização dos alunos sobre a importância de preservar o meio ambiente e adquirir atitudes voltadas à reciclagem, reutilização e reaproveitamento, promovendo um consumo mais consciente. O lúdico contribui para o desenvolvimento de diversos estímulos na aprendizagem dos alunos, sendo uma alternativa viável e eficiente para o ensino de Educação Ambiental. É importante que o ensino por meio de metodologias lúdicas se torne presente na formação do aluno, visto que assim o aluno pode se tornar um sujeito mais envolvido com o ambiente em que vive. O lúdico é importante para o processo de ensino aprendizagem, e quando possível, deve ser inserido no âmbito escolar, principalmente, no ensino de Educação Ambiental.

Palavras-chave: Docente; Educação Ambiental; Ludicidade.

Introdução

A Educação Ambiental consiste em construir uma nova forma de interação entre o homem e meio ambiente, respeitando os limites do planeta para garantir a qualidade de vida das gerações atuais e gerações futuras, e por isso deve estar inserida em todos os níveis de ensino (BARCHI, 2016).

A inserção da Educação Ambiental na escola vai romper com a fragmentação do conhecimento, por ser um tema transversal, conduzindo os alunos a perceber o ambiente como um todo, em sua complexidade, além de compreender quais as relações entre as diferentes disciplinas estudadas com a conservação do meio ambiente, formando cidadãos mais conscientes (GUILHERME et al., 2017).



Sendo assim, a Educação Ambiental é uma temática de grande relevância para a sociedade, o que aumenta a sua necessidade de estar presente no processo educativo, como também do desenvolvimento de metodologias que abordem, de forma eficiente, essa temática (VASCONSELOS; SILVA, 2015).

No processo ensino-aprendizagem as estratégias didáticas usadas pelo professor durante as aulas têm se tornado importantes (SANTOS et al., 2017), podendo despertar o interesse dos alunos para aprender, por meio de jogos ou brinquedos, sobre um determinado conteúdo (HILDEFONSO, 2014).

As metodologias lúdicas constituem uma forma didática de contribuir com o processo de ensino-aprendizagem dos alunos (TOSCANI et al., 2007), caracterizada, principalmente, por favorecer a construção do conhecimento em grupo, por meio de interações, dinâmicas e diálogos estabelecidos com a aplicação de jogos no ambiente escolar (OLIVEIRA et al., 2016).

O uso de jogos motiva diversos estímulos para a aprendizagem do aluno, como a capacidade de interagir com o professor, de aprender por meio de brincadeiras, desenvolver habilidades de compreensão, além de favorecer a construção da autonomia do aluno (ARAÚJO et al., 2012).

É importante que o desenvolvimento do lúdico no ambiente escolar, como ferramenta para o ensino, propicie a relação entre a metodologia utilizada e o conteúdo que se pretende ensinar, promovendo assim a construção do conhecimento dos alunos por meio dessas relações (SILVA, 2015).

Nesse contexto, é importante destacar também que, a ludicidade não é somente uma forma de ensinar por meio de brincadeiras ou jogos, mas algo que engloba inúmeros outros estímulos necessários à formação, além de ser uma metodologia didática que desperta curiosidade no aluno, com isso, o interesse pelo conteúdo e aprendizado vão ser maiores (LEAL; d'AVILA, 2013).

A inserção de metodologias didáticas, como o lúdico, pode contribuir para a formação de alunos com atitudes mais conscientes de suas relações com o meio ambiente, trabalhando conteúdos que contextualizem a importância das questões ambientais, com atividades que relacionem os alunos e o meio ambiente por meio da Educação Ambiental (SANTOS et al., 2017).

Diante da crise ambiental das últimas décadas é necessário que o desenvolvimento de metodologias lúdicas proporcione melhor abordagem



e envolvimento ambiental dos alunos, para sensibilizá-los sobre a importância da conservação ambiental para garantir a qualidade de vida deve ser amplamente discutida (GREGÓRIO, 2016).

Diante disso, essa pesquisa teve por objetivo realizar uma pesquisa bibliográfica sobre as contribuições do uso de metodologias lúdicas para o ensino de Educação Ambiental no Brasil.

Metodologia

A pesquisa foi desenvolvida utilizando bases de dados como o Periódicos Capes, *Scientific Electronic Library Online* (SciELO) e Google Acadêmico, englobando artigos que versassem de alguma maneira sobre as contribuições de metodologias lúdicas para a Educação Ambiental. Os termos de busca utilizados foram: “jogos”, “tabuleiro”, “oficinas”, “dança”, “música”, “teatro”.

Os dados foram organizados agrupando as principais características (conteúdo abordado, objetivos e público alvo) e metodologias usadas para inserir a ludicidade no Ensino de Educação Ambiental, por meio da literatura atual.

Foram utilizados 23 artigos científicos, sendo, deste total, 80% de artigos atuais publicados nos últimos cinco anos e 20% de artigos publicados no período de 2004-2012.

Resultados e Discussão

A pesquisa do uso de metodologias lúdicas no ensino de Educação Ambiental publicados na literatura é abrangente, principalmente em ambientes escolares em todos os níveis de escolaridade, abordando temas que contribuem para a sensibilização dos alunos sobre conteúdos relacionados ao meio ambiente.

Jogos

Os jogos que se caracterizam por ser uma forma de entretenimento e podem ser também importantes instrumentos para o ensino, tendo em vista os diferentes estímulos que o uso dessa metodologia pode proporcionar, além de poder ser usados para promover o ensino de Educação Ambiental de forma mais dinâmica.

O uso de jogos didáticos utilizados para inserir a Educação Ambiental no meio escolar representou 17,4% dos artigos analisados, sendo a metodologia lúdica mais presente (Tabela 1).



Tabela 1. Jogos utilizados para o ensino de Educação Ambiental publicados na literatura (2013-2017).

Metodologia utilizada	Conteúdo abordado	Objetivo	Referência
Jogo Memória Sustentável	Resíduos Sólidos	Desenvolver pensamento crítico e ensinar sobre a coleta seletiva	Santos et al., (2017)
Jogo Roda a Roda Ecológica	Impactos Ambientais e Preservação do Meio Ambiente	Desenvolver a interação dos alunos e conceituar a Educação Ambiental	Santos et al., (2017)
Jogo Passa ou Repassa Ambiental	Problemas Ambientais e Água	Incentivar o conhecimento sobre temas de Educação Ambiental	Santos et al., (2017)
Jogo e Oficina didática Snooker de PET	Reutilização de resíduos	Promover a interação dos alunos e contribuir para a preservação ambiental	Oliveira; Moura (2017)

A metodologia de jogos desperta o interesse dos alunos sobre diferentes conteúdos (LEAL; d'AVILA, 2013). Na pesquisa de Santos et al., (2017) os jogos de Memória Sustentável, Roda a Roda Ecológica e Passa ou Repassa Ambiental contribuíram para a aprendizagem e interação dos alunos e, também, para abordar conteúdos relacionados com a Educação Ambiental por meio de temas presentes no cotidiano dos alunos. Na pesquisa de Oliveira e Moura (2017) a utilização do jogo Snooker de Pet permitiu que fossem desenvolvidas atividades de construção de um novo jogo por meio de material reutilizado, contribuindo para a diminuição de garrafas PET que seriam jogadas no lixo sem alguma outra utilidade, além de despertar a criatividade dos alunos.

A construção de jogos propicia autonomia nos alunos por meio da liberdade de construir, de criar, e por meio dessa construção exercitar a criatividade e aprender sobre o conteúdo que está sendo envolvido do desenvolvimento da atividade (CANANÉA; OLIVEIRA, 2016).



Oficinas didáticas

As oficinas didáticas constituem uma forma de despertar o interesse dos alunos de forma prática, onde a autonomia sobre a atividade desenvolvida é uma das vantagens dessa estratégia metodológica. A presença de oficinas didáticas representou 13% dos resultados dos artigos analisados, sendo aplicada para a construção de brinquedos, jogos e implantação de horta (Tabela 2).

Tabela 2. Oficinas didáticas desenvolvidas para o ensino de Educação Ambiental publicadas na literatura (2013-2016).

Metodologia utilizada	Conteúdo abordado	Objetivo	Referência
Oficina didática		Refletir sobre a importância	
Confeção de Brinquedos	Lixo, reciclagem e reaproveitamento	de reaproveitar materiais para a preservação ambiental	Gregório (2016)
Oficina didática:		Inserir os alunos no	Rangel;
Construção de jogo de tabuleiro	Lixo e Reciclagem	universo dos processos de danos ambientais	Miranda (2016)
Oficina didática:		Implantar hortas orgânicas	Costa;
Implantação de horta orgânica	Horta	para promoção da Educação Ambiental	Murata (2013)

A ludicidade por meio da confecção de brinquedos é uma metodologia importante por tirar o aluno da passividade, como também, no contexto da Educação Ambiental, promover discussões sobre a necessidade de reciclar e reutilizar para diminuir o consumismo que afeta a sociedade na atualidade (GREGÓRIO, 2016).

O jogo de tabuleiro, no trabalho de Rangel e Miranda (2016) possibilitou, por meio de perguntas, estimular o senso crítico dos alunos, e também a atividade reflexiva sobre temas relacionados à coleta seletiva, descarte de lixo, envolvendo o meio ambiente nessa dinâmica e constituindo uma alternativa eficiente para inserir a Educação Ambiental de forma prática.

De acordo com os resultados de Costa e Murata (2013) a implantação da horta orgânica como ferramenta lúdica para promover a Educação Ambiental foi considerada pelos alunos como uma prática divertida, o que pode contribuir para preservar o meio ambiente,



além de considerar que práticas construídas na metodologia podem fazer bem a saúde.

A Educação Ambiental é um processo, sendo assim, deve estar aberta a inserção de metodologias diversas, práticas e que promovam a interação para contribuir com a aprendizagem dos alunos (RANGEL; MIRANDA, 2016), e nesse contexto, a escola é fundamental para formar alunos com atitudes mais conscientes com o meio ambiente (ALMEIDA; BICUDO; BORGES, 2004).

Outros

Diversas outras estratégias metodológicas também podem ser usadas para o ensino de Educação Ambiental, além dos jogos e das oficinas didáticas citadas acima, com isso, o professor pode usar a metodologia que melhor se adequa ao nível de escolaridade dos alunos e aos conteúdos ministrados.

Outras estratégias metodológicas foram usadas para o ensino de Educação Ambiental, como o teatro, envolvendo fantoches, e uso de filmes e conto de histórias, representando 13% dos artigos analisados (Tabela 3).

Tabela 3. Estratégias metodológicas para o ensino de Educação Ambiental publicadas na literatura (2010-2013).

Metodologia utilizada	Conteúdo abordado	Objetivo	Referência
Teatro de fantoches	Desmatamento	Abordar histórias que relacionem a problemática do desmatamento ilegal	Baldin et al., (2010)
Teatro	Prevenção e promoção de doenças	Abordar a relação do lixo como vetor para a proliferação de doenças	Teixeira et al., (2012)
Filme e Conto de Histórias	Bioma Caatinga e os lagartos	Importância da Caatinga e dos lagartos, e despertar o interesse dos alunos pela preservação do meio ambiente	Pereira et al., (2013)

Na pesquisa de Baldin et al., (2010) o teatro de fantoches possibilitou a interação dos alunos, além de compreensão sobre o conteúdo que estava sendo tratado, e ainda despertou nos alunos diferentes emoções, com aspectos de



alegria, de diversão, e de comprometimento com o desenvolvimento da atividade.

No trabalho de Teixeira et al., (2012) o teatro se mostrou uma forma eficiente de abordar os conteúdos, com vistas para a educação ambiental, além de proporcionar ambiente agradável de aprendizado, visto que os personagens estavam vestidos a caráter, facilitando ainda mais a assimilação por parte dos alunos e evidenciando a importância de metodologias como essa no processo de ensino.

Diante dos impactos antrópicos que ameaçam a preservação do Bioma Caatinga, o lúdico possibilitou que os alunos percebessem a importância desse bioma, como também das espécies que nele habitam, como os lagartos, para o equilíbrio ambiental, além disso, a Educação Ambiental foi abordada de forma mais dinâmica e informal, destacando a importância de proteger o bioma (PEREIRA et al., 2013).

A ludicidade e o desenvolvimento de valores

O lúdico em sala de aula coopera para o desenvolvimento de estímulos diversos no processo de aprendizagem, proporcionando melhor assimilação de conteúdos e maior interação entre alunos e professores e a comunidade escolar (Tabela 4).

Tabela 4. Principais estímulos provenientes do desenvolvimento de atividades lúdicas em escolas publicados na literatura (2011-2016).

Estímulo	Referência
Valorização cultural	Sommerhalder; Alves (2011)
Reflexão	Azevedo; Betti (2014)
Aprendizagem	Gregório (2016)
Participação Ativa	Rangel; Miranda (2016)
Conscientização ambiental	Pereira et al., (2013)

A valorização cultural do indivíduo é importante para o desenvolvimento de atividades lúdicas, visto que pode facilitar a assimilação dos alunos diante dos conteúdos que são ministrados (SOMMERHALDER; ALVES, 2011).

A valorização do conhecimento cultural de uma região ou de um cidadão constitui uma fonte de conhecimento que exercita a reflexão dos indivíduos, e diante dessa importância pode ser usada para o ensino de Educação Ambiental (GUIDO et al., 2013).



As atividades lúdicas despertam a reflexão dos alunos sobre o tema em debate (AZEVEDO; BETTI, 2004), o que favorece estratégias para o ensino de Educação Ambiental sobre problemas ambientais na escola, ou fora dela (LEAL; d'AVILA, 2013).

A ludicidade é uma ferramenta que quando usada para discutir problemas ambientais na escola, constrói um ambiente de aprendizagem dinâmico, agradável e rico em interações entre alunos e professores que vão propiciar a construção do conhecimento (GREGÓRIO, 2016).

O uso de jogos e brincadeiras no processo educativo desenvolve a autonomia do aluno, por meio da participação ativa na criação de jogos e na interação no decorrer das atividades, sendo assim, o lúdico é uma metodologia importante para discutir questões ambientais (RANGEL; MIRANDA, 2016).

É durante as brincadeiras e jogos que o aluno constrói sua autonomia e adquire consciência do impacto de suas atitudes para o meio ambiente, vai construir seu conhecimento e visão de mundo a partir das relações que pôde fazer, no seu processo de formação (PEREIRA et al., 2013).

Conclusões

O desenvolvimento e aplicação de metodologias lúdicas são importantes para a formação de um sujeito mais consciente das questões ambientais. O método lúdico mais frequente observado na literatura foi a utilização de jogos, que esteve presente, principalmente, em turmas do ensino fundamental.

O ensino de Educação Ambiental se torna mais didático com a inserção de jogos e brincadeiras no ensino, por meio da ludicidade, destacando a necessidade de uma abordagem mais prática para a formação de alunos que venham a ser capacitados a se posicionar diante de problemas ambientais.

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, L. F. R.; BICUDO, L. R. H.; BORGES, G. L. A. Educação Ambiental em praça pública: Relato de experiências com oficinas pedagógicas. **Ciência & Educação**, v. 10, n. 1, p. 121-132, 2004.

ARAÚJO, N. M. S.; RIBEIRO, F. R.; SANTOS, S. F. Jogos pedagógicos e responsividade: ludicidade, compreensão leitora e aprendizagem.



Bakhtiniana, Revista de Estudos do Discurso, v. 7, n. 1, p. 4-23, 2012.

AZEVEDO, N. C. S.; BETTI, M. Escola de tempo integral e ludicidade: os pontos de vista de alunos do 1º ano do ensino fundamental. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 95, n. 240, p. 255-275, 2014.

BALDIN, N.; DALRI, S. A.; HOFFMANN, J. F.; DESORDI, D. A. C.; MENDONÇA, F. P.; MANNES, M. Teatro de Fantoches e Educação Ambiental: A importância pedagógica dessa relação. **Educação Ambiental em Ação**, v. 9, n. 34, p. 959, 2010.

BARCHI, R. Educação ambiental e (eco)governamentalidade. **Ciência & Educação (Bauru)**, v. 22, n. 3, p. 635-650, 2016.

CANANÉA, F. A. A. L. C.; OLIVEIRA, A. F.; Construindo alternativas de aprendizagem com jogos pedagógicos. **Educação Ambiental em Ação**, v. 15, n. 57, p. 2406, 2016.

COSTA, A. A. G.; MURATA, A. T. Horta orgânica como ferramenta lúdica para a Educação Ambiental. **Educação Ambiental em Ação**, v. 7, n. 46, p. 1678, 2013.

GREGÓRIO, F. O brinquedo de sucata como recurso de Educação Ambiental na pré-escola. **Educação Ambiental em Ação**, v. 58, p. 2554, 2016.

GUIDO, L. F. E.; DIAS, I. R.; FERREIRA, G. L.; MIRANDA, A. B. Educação ambiental e cultura: articulando mídia e conhecimento popular sobre plantas. **Trabalho, Educação e Saúde**, v. 11, n. 1, p. 129-144, 2013.

GUILHERME, L. S.; SANTOS, P. S.; OLIVEIRA, J. L. S.; CAVALCANTE, A. F. B. A.; SILVA, E. A interdisciplinaridade e a Educação Ambiental na prática docente. **Revista Cereus**, v. 9, p. 3-17, 2017.

HILDEFONSO, D. M. A importância do conhecimento lúdico na formação acadêmica do



professor de educação física. **Fiep Bulletin**. n. 84 (edic. especial), p. 01-07, 2014.

LEAL, L. A. B.; d'AVILA, C. M. A ludicidade como princípio formativo. **Interfaces Científicas**, v. 1, n. 2, p. 41-52, 2013.

OLIVEIRA, L. A.; MOURA, J. D. P. Educação Ambiental por meio da reutilização de resíduos e construção de jogos. **Revista Brasileira de Educação Ambiental**, v. 12, n. 2, p. 127-135, 2017.

OLIVEIRA, R. N. G.; GESSNER, R.; SOUZA, V.; FONSECA, R. M. G. S. Limites e possibilidades de um jogo *online* para a construção de conhecimento de adolescentes sobre a sexualidade. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 21, n. 8, p. 2383-2392, 2016.

PEREIRA, E. N.; SANTANA, M. M. S.; TELES, M. J. L.; SANTOS, E. M. Atividades lúdicas como ferramenta para Educação Ambiental sobre anfíbios e répteis em unidade de conservação no sertão de Pernambuco. **Educação Ambiental em Ação**, v. 7, n. 44, p. 1535, 2013.

RANGEL, T. R.; MIRANDA, A. C. Atividade lúdica como inserção da Educação Ambiental no Ensino fundamental. **Educação Ambiental em Ação**, v. 14, n. 55, p. 2270, 2016.

SANTOS, L. A.; SANTOS, E. A.; SILVA, E.; BENICIO, D. A. A inserção da Educação Ambiental por meio de estratégias lúdico-educativas. **Revista da Universidade Vale do Rio Verde**, v. 15, n. 1, p. 240-252, 2017.

SILVA, D. A. A.; Educação e ludicidade: um diálogo com a Pedagogia Waldorf. **Educar em Revista**, n. 56, p. 101-113, 2015.

SOMMERHALDER, A; ALVES, F. D. **Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender**. – 1 ed. – Curitiba: CRV, 2011.

TEIXEIRA, K. B.; MORAIS, P. G. M.; LEONEL, C. A.; SOARES, L. A.; FORESTI, G. G.; SOUTO, F. C.; ALVES, S. N. Teatro como forma de



COPRECIS
CONGRESSO NACIONAL DE
PRÁTICAS EDUCATIVAS

Educação Ambiental e em saúde. **Educação Ambiental em Ação**, v. 11, n. 42, p. 1393, 2012.

TOSCANI, N. V.; SANTOS, A. J. D. S.; SILVA, L. L. M.; TONIAL, C. T.; CHAZAN, M.; WLEBBELLING, A. M. P.; MEZZARI, A. Development and analysis of an educational game for children aiming prevention of parasitological diseases. **Interface - Comunicação, Saúde, Educação**, v. 11, n. 22, p. 281-94, 2007.

VASCONCELOS, H. D. L.; SILVA, E. . Research in Environmental Education in the state of Paraíba, Brazil: analysis of its insertion and professors' commitment in post-graduate courses. **Revista Brasileira de Educação Ambiental (Online)**, v. 10, p. 113-125, 2015.