

# Produção de jogos didáticos para o ensino do respeito aos animais na educação básica

Daiana Kelly Moraes Lisboa<sup>1</sup>

Islana dos Reis Fonseca<sup>2</sup>

Gabriele Marisco<sup>3</sup>

**Resumo:** A relação entre o homem e a fauna urbana é muito importante e prevalece ao longo de anos. Para que esta relação seja benéfica é importante promover a Educação ambiental e o respeito aos animais no contexto da Educação Básica. Para isto, objetivou-se contribuir para reflexão e aprendizagem de alunos da Educação Básica sobre o respeito aos animais com a utilização de um caça-palavras e um jogo da memória. Os recursos permitiram conduzir uma discussão sobre o respeito aos animais e ao fim da atividade foi possível perceber que os estudantes compreenderam que os animais precisam de cuidados e respeito. Foi possível sensibilizar os estudantes sobre a importância da posse responsável e que eles podem ser disseminadores das informações compartilhadas em sala de aula.

**Palavras chave:** jogos didáticos, respeito aos animais, ludicidade, educação básica.

- 
- 1 Mestranda do Programa de Pós Graduação em Ensino da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, dkmlisboa@gmail.com;
  - 2 Mestranda do Programa de Pós Graduação em Ensino da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, islanafonseca@gmail.com;
  - 3 Professora da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia- Departamento de Ciências Naturais, Orientadora do Programa de Pós Graduação em Ensino, gabrielemarisco@uesb.edu.br.

## Introdução

Ao longo dos anos o homem estreitou sua relação afetiva com os animais domésticos, o que apresenta uma relevância social indiscutível. Sem os devidos cuidados dos humanos, ocorre o aumento do índice de zoonoses, acidentes, impactos ambientais e agressões (SILVA *et al.*, 2013). A escola constitui-se um local de construção de conhecimentos, e professores e alunos bem informados podem atuar como multiplicadores de conhecimento a toda a comunidade (DE LIMA JÚNIOR, 2014).

É importante que esta temática esteja no contexto da Educação Básica, para que os estudantes sejam estimulados a desenvolver o respeito e o cuidado com os animais que vivem na cidade (FREIRE *et al.*, 2016). Uma forma de contribuir para a aprendizagem sobre o respeito aos animais é utilizar jogos didáticos que estimulem a participação dos alunos, e suscitem a reflexão.

Incluir metodologias e aulas alternativas no ensino é difícil para os professores, Alfonso (2019) aponta os desafios e as possibilidades da prática docente e discute a aceitação e o desejo dos estudantes em relação às aulas mais dinâmicas. De acordo com Chapla (2005) o uso de jogos didáticos facilita o processo de ensino e aprendizagem, e motiva os alunos na participação nas aulas. Falkembach (2006) destaca que os jogos devem ser propostos com objetivos pedagógicos bem definidos e ressalta que o jogo pode ser um recurso de apoio nas aulas. Diante disso, o objetivo deste trabalho foi promover a reflexão e aprendizagem de alunos da Educação Básica sobre o respeito aos animais com a utilização de um caça-palavras e um jogo da memória.

## Metodologia

A atividade foi desenvolvida numa escola Municipal localizada num bairro periférico do município de Vitória da Conquista- Bahia. Participaram, deste trabalho aproximadamente 40 estudantes, do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental I, com faixa etária entre 8 e 14 anos. Todas as atividades desenvolvidas foram aprovadas previamente pelo Comitê de Ética e Pesquisa CAAE Nº 16714919.1.0000.0055. Foram utilizadas duas atividades, um caça-palavras e um jogo da memória. O caça-palavras é uma atividade que apresenta diversas letras, aparentemente aleatórias (Figura 1). O objetivo era que os alunos encontrassem as palavras escondidas no meio das letras embaralhadas o mais rápido possível. Foram utilizadas palavras relacionadas com

o respeito aos animais, que estavam destacadas e inseridas em um texto sobre o respeito e cuidados com a fauna urbana. O texto foi lido e discutido por todos antes da resolução do caça-palavras.

**Figura 1:** Modelo do caça-palavra associado com texto reflexivo sobre respeito aos animais.

**CAÇA PALAVRAS- FAUNA URBANA**

As palavras deste caça palavras estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

R	A	R	T	B	G	H	O	S	D	N	E	U	W	R	C	S	H	E	S	I	S
E	P	A	N	I	M	A	I	S	S	I	L	V	E	S	T	R	E	S	T	C	F
S	F	I	T	L	E	A	L	I	M	E	N	T	A	Ç	Ã	O	I	O	E	O	C
P	A	V	O	W	L	N	H	I	G	I	E	N	E	R	T	I	H	S	R	M	U
O	U	A	Y	N	I	T	M	I	N	S	E	T	O	S	L	S	G	M	E	O	I
N	N	N	X	S	D	E	R	L	O	H	C	F	E	R	S	A	I	N	M	B	D
S	A	A	E	R	P	H	G	A	R	R	A	O	H	E	S	G	I	E	O	O	A
A	U	L	T	N	S	Á	E	E	N	W	C	T	H	A	A	P	D	F	Ç	R	D
B	R	E	E	T	R	I	S	T	E	Z	A	A	A	H	O	O	A	O	Õ	B	O
I	B	G	D	N	D	P	R	S	W	E	D	M	R	D	T	M	T	I	E	O	F
L	A	R	E	R	E	Y	G	H	A	C	O	D	A	I	P	B	D	R	S	L	M
I	N	I	Y	I	S	P	L	H	S	R	H	A	D	M	N	O	C	R	M	E	A
D	A	A	T	T	W	A	J	E	W	R	O	T	E	A	T	H	L	Y	E	T	R
A	O	O	Y	D	E	R	I	T	E	I	S	S	N	R	W	U	O	F	I	A	U
D	E	O	I	T	E	N	E	E	L	I	B	E	R	D	A	D	E	Y	I	T	
E	A	A	B	E	L	H	A	Y	S	E	I	P	D	Y	N	H	H	M	N	R	T

**Figura 2:** Texto reflexivo sobre respeito aos animais com as palavras presentes no caça-palavras.

“**Fauna urbana** é o conjunto de espécies de animais que vivem na companhia do homem. Alguns exemplos desses animais são: cachorro, gato, cavalo, **pombo**, **pássaros**, **galinha**, **insetos** como a **abelha**, **borboleta** e **formiga**. Os homens precisam ter **respeito** e **cuidado** pelos animais. Os **animais silvestres** vivem na natureza sem a influência dos humanos. Os animais domésticos foram ensinados a conviver com os humanos, e são utilizados na companhia, no trabalho, transporte e outras atividades. Quando o humano cria um animal de estimação é preciso ter **responsabilidade**, oferecer a **alimentação** certa, **higiene**, **amor**, **carinho**, **liberdade** e todo cuidado. Os animais, assim como nós, possuem **emoções** como a **alegria**, a **tristeza**, **raiva** e **medo**. Por isso é importante respeitar os animais e cuidar de cada um com amor.”

O “Jogo da família” consiste em um jogo da memória cujas cartas contêm imagens de animais (Figura 3). Ressaltando que, os pares das cartas são formados pela união de um indivíduo adulto, e um indivíduo jovem. Para a execução do jogo, as turmas foram divididas em grupos de 5 ou 6 estudantes,

e cada grupo recebeu um jogo com 15 pares de cartas. Os estudantes que formaram mais pares foram os vencedores dentro dos seus grupos.

## Resultados

Inicialmente foi apresentada a proposta de atividade para os alunos, seguido da leitura e discussão do texto do caça palavras. A partir desse momento observou-se a participação ativa dos alunos. Em todo momento os estudantes foram estimulados e incentivados a refletirem sobre o respeito aos animais.

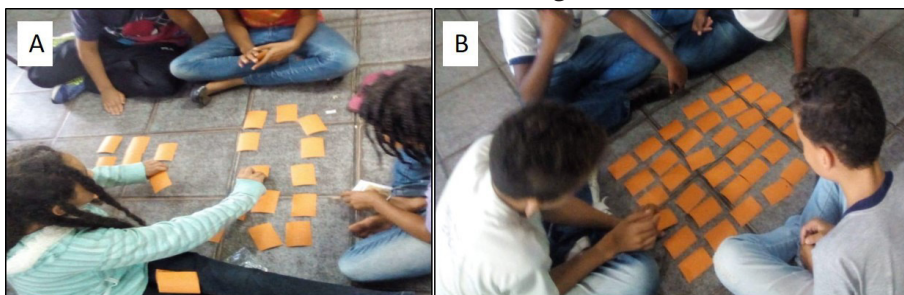
O texto apresenta a fauna urbana como o conjunto de espécies de animais que vivem na companhia do homem. Os alunos refletiram sobre os animais que estão em seu cotidiano e compreenderam que estes animais compõem a fauna urbana (cachorro, gato, insetos).

O texto ressalta que os homens precisam ter respeito pelos animais, pois eles são seres vivos que possuem emoções e são capazes de expressá-las. Alguns animais podem sentir alegria, tristeza, raiva e medo, em resposta a algum estímulo ou situação vivida. Por isso é importante considerar o animal em sua plenitude e estabelecer os cuidados necessários para manter seu bem-estar.

A maioria dos estudantes (85%) relatou possuir um animal doméstico, revelando que têm contato com animais e estabelecem relações afetivas com eles. Para orientar os alunos sobre a posse responsável foi discutido que quando o humano cria um animal é preciso ter responsabilidade e oferecer todos os cuidados necessários. No início, os estudantes acharam o caça-palavras difícil, mas depois se empolgaram e se sentiram orgulhosos quando encontraram as palavras.

O Jogo da família suscitou o interesse e a competitividade entre os estudantes (Figura A e B). Eles tiveram que reconhecer os animais e suas características morfológicas, refletir sobre a existência de uma relação parental entre os animais e aprender sobre os animais filhotes/ jovens e os adultos. Eles competiam entre si, mas de maneira saudável.

**Figura A-** Estudantes do 4º ano brincando com o Jogo da família; **Figura B -** Estudantes do 5º ano brincando com o Jogo da família.



O jogo favorece a socialização e a autonomia dos estudantes, é desafiador e gera um clima de competitividade, motivação e envolvimento entre o grupo (FALKEMBACH, 2006). A utilização dos jogos é relevante, e Falkembach (2006) elenca elementos que caracterizam os jogos, como: envolvimento emocional, espontaneidade, criatividade, imaginação e autonomia.

A ludicidade é uma atividade essencial para conduzir a criança ao conhecimento, socialização e desenvolvimento de caráter. Durante a execução de atividades lúdicas a criança não apenas brinca, mas desenvolve e aprimora importantes habilidades (DIAS, 2013). Conforme Leal e Teixeira (2013), ensinar e aprender podem ser experiências muito prazerosas, e jogos e atividades que promovem reflexão e um estado de ânimo envolvem a realidade interna do indivíduo.

## Considerações finais

Foi possível observar que os jogos utilizados, embora de simples e de baixo custo, colaboraram para discussão do tema “respeito pelos animais”, estimulando a competição saudável e curiosidade. Além da diversão, os comentários dos alunos expressaram que ao longo das discussões durante os jogos, foram promovidos processos reflexivos, individuais e coletivos, que fizeram com que eles repensassem nos cuidados que devem ser ofertados aos animais, como alimentação e higiene, e, também, no respeito pelos animais. Nesse sentido, sugerimos a utilização dos jogos como uma alternativa para a aprendizagem, pois os estudantes interagem entre si, refletem, brincam e constroem conhecimentos sólidos, fortalecendo o ensino.

## Agradecimentos e Apoios

Nossos agradecimentos à Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, e à Pró-Reitoria de Extensão (PROEX) que apoiaram a realização deste trabalho.

## Referências

ALFFONSO, C. M. PRÁTICAS INOVADORAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS E BIOLOGIA: DIVERSIDADE NA ADVERSIDADE. **Revista Formação e Prática Docente**, n. 2, 2019.

CHAPLA, P. I. et al. Elaboração e produção de material didático: o jogo da memória, como facilitador no ensino de ecologia e educação ambiental. In: **Congresso de Ecologia do Brasil**. 2005.

DE LIMA JÚNIOR, A. R. et al. Educação ambiental e bem estar animal: atuação de professores da vila florestal em lagoa seca/pb. **Anais Congresso Nacional de Educação**, 2014. Disponível em: [http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/Modalidade\\_1datahora\\_14\\_08\\_2014\\_11\\_07\\_55\\_idinscrito\\_33094\\_8a5e162a03b5bf93548dc418aad8ef2f.pdf](http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/Modalidade_1datahora_14_08_2014_11_07_55_idinscrito_33094_8a5e162a03b5bf93548dc418aad8ef2f.pdf). Acesso: 01/04/2019.

DIAS, E. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. **Revista Educação e Linguagem**, v. 7, n. 1, p. 1-16, 2013.

FALKEMBACH, G. A. M. O lúdico e os jogos educacionais. **CINTED-Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação**, UFRGS, 2006. Disponível em : [http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura\\_1.pdf](http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf), Acesso: 15/01/ 2020.

FREIRE, R. et al. Educação humanitária na sensibilização para o bem-estar animal e a implementação desta temática no currículo do Ensino Básico de Campina Grande, PB. **Anais III Congresso Nacional de Educação**, 2016. Disponível em: [https://editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO\\_EV056\\_MD4\\_S\\_A10\\_ID13584\\_19082016181426.pdf](https://editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV056_MD4_S_A10_ID13584_19082016181426.pdf) Acesso: 01/04/2019.

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

SILVA, A. J. et al. Abandono de cães na América Latina: revisão de literatura. **Revista de Educação Continuada em Medicina Veterinária e Zootecnia do CRMV-SP**, v. 11, n. 2, p. 34-41, 2013.