

USO DE MATERIAIS RECICLÁVEIS PARA A CONSTRUÇÃO DE UM CAÇA-PALAVRAS

Nadiedja da Silva Cândido¹
Saulo Verçosa Nicácio²

INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi desenvolvido por bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, do curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Alagoas.

O lixo é considerado como um dos maiores poluentes ambientais, tanto no que se refere aos impactos causados, quanto por aparecer como uma das agressões mais evidentes na cidade. A destinação inadequada ocasiona problemas relativos à saúde e à contaminação ambiental, além de referir-se à questões sociais, pois muitas pessoas sobrevivem direta e indiretamente da renda advindo do lixo urbano (FIGUEIREDO, 1995; BERRIOS, 1996).

Foi observado a problematização do descarte incorreto do lixo e a não utilização de materiais na comunidade escolar, e observando também a falta de lixeiras em maior parte das salas de aula e em outros pontos da escola. Sendo escolhido como ferramenta de ensino o material didático.

Segundo Schmitz (1993), o material didático pode ser considerado a conexão entre as palavras e a realidade concreta. Sua principal função é auxiliar o aluno a pensar, possibilitando o desenvolvimento de sua imaginação e de sua capacidade de estabelecer analogias. É aproximar o aluno da realidade e auxiliá-lo a tirar dela o que contribui para sua aprendizagem. Os alunos perdem muito por não poderem usufruir deste tipo de material, pois muitas vezes o estudo e o desenvolvimento ficam voltados somente para as aulas teóricas devido à escassez de materiais didáticos (SANTOS et al., 2004).

O jogo é considerado como uma importante atividade na educação das crianças, uma vez que pode permitir o desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, moral e a aprendizagem de conceitos, pois jogando a criança experimenta, descobre, inventa, exercita e confere as suas habilidades. O jogo estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança proporcionando aprendizagem no desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração da atenção sendo indispensável para sua saúde física, emocional e intelectual da criança (SEED, 1999 *apud* CAMARGO *et al.*, 2005).

Pensando nisso, foi proposta a construção de um caça-palavras sobre meio ambiente, utilizando materiais reciclados, com o objetivo de mostrar aos alunos de uma escola pública estadual de ensino fundamental da cidade de Maceió - AL que é possível reutilizar materiais que normalmente iriam para o lixo.

¹Graduando do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, nadiedjacandido@gmail.com

²Professor orientador: Mestre, Instituto de Ciências Biológicas e da Saúde - UFAL, saulo.nicacio@icbs.ufal.br

MATERIAIS E MÉTODOS

Inicialmente foi pedido aos alunos dos 8º e 9º anos para que levassem tampas de garrafa pet para a confecção de um jogo, após todas as tampas necessárias terem sido arrecadadas, foram escolhidas vinte palavras relacionadas a meio ambiente, também foi utilizado tinta verde e preta, cola de silicone e um pedaço de papelão, que serviu para colar as palavras.

A partir disso foi construído um caça-palavras com os materiais anteriormente citados. O jogo foi aplicado para divergentes turmas durante a Semana do Meio Ambiente que ocorreu entre os dias 04 a 06 de Junho numa escola em Maceió-AL, durante o terceiro dia de evento no momento de jogos, foi proposto que os alunos fizessem dois grupos com três componentes, cada grupo recebeu ligas de uma cor que serviriam para marcar as palavras encontradas e uma lista das palavras presentes no jogo, após isso um representante de cada grupo tirou a sorte para ser decidido qual dos dois começaria jogando.

O primeiro grupo teve a sua disposição um minuto para achar e marcar o máximo de palavras que conseguisse antes do tempo acabar, após o tempo se esgotar os grupos trocaram de lugar, onde o segundo grupo também teve um minuto para achar e marcar o máximo de palavras que conseguisse no tempo determinado, com o porém de que não poderiam marcar as palavras já marcadas pelo grupo anterior. Depois que o tempo se esgotou, foi feita a contagem de palavras marcadas por cada grupo, o saiu vencedor o grupo que conseguiu marcar mais palavras no tempo correto, sendo desclassificadas palavras que não estivessem na lista, palavras marcadas incompletas e palavras marcadas fora do tempo.

DESENVOLVIMENTO

Para Alencar (2005), a reciclagem é uma forma de ofertar novas oportunidades à comunidade, mostrando para cada cidadão a sua responsabilidade pelo lixo que gerou. A atividade de reciclagem fortalece o vínculo na formação desse cidadão com a Educação Ambiental, de tal forma que as usinas de reciclagem funcionam como um laboratório de Ciências, proporcionando a aquisição do conhecimento científico de uma forma conjunta com o desenvolvimento de valores relacionados com a conservação e preservação do meio ambiente.

Com relação ao jogo, este deve ser de fácil compreensão e possuir regras simples, caráter desafiador, ser interessante para a criança. Ao selecionar o tipo de jogo, o professor deve levar em consideração o espaço disponível e material didático. Ao educador, cabe estimular as crianças durante a realização do jogo, pois estas precisam conhecer as regras e os limites (KISHIMOTO, 1998).

¹Graduando do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, nadiedjacandido@gmail.com

²Professor orientador: Mestre, Instituto de Ciências Biológicas e da Saúde - UFAL, saulo.nicacio@icbs.ufal.br

Quando a criança é capaz de perceber que é possível fazer brinquedos de recicláveis e transformar materiais recicláveis em algo que as interessa, remete a elas um reconhecimento de suas potencialidades criadoras (DELEPOSTE, 2013).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a produção do caça-palavras reciclável sendo utilizado como jogo os estudantes puderam ampliar seus conhecimentos sobre reciclagem, gerando neles curiosidade para saber o que mais pode ser feito com materiais recicláveis.

Gerando aos estudantes a capacidade de perceber que a utilização de materiais recicláveis, além de ajudarem ao meio ambiente reutilizando objetos que iriam para o lixo, mas também que é coisas simples também podem ser divertidas.

Proporcionando a eles um momento de competitividade entre os grupos e colaboração dentro de cada grupo, também puderam entender que é necessário saber perder e que isso não os tornam inferiores aos outros, mas que o ajudam a melhorar.

Piaget (1994) e Vygostky (1998) afirmam que o jogo proporciona à criança viver momentos de competição, colaboração e também de oposição ensinando-as a reconhecer regras, respeitar o companheiro e aumentar os contatos sociais contribuindo para o desenvolvimento motor da criança, permitindo que ela crie e monte seus próprios jogos melhorando suas habilidades, motivando-a também a ultrapassar seus limites. Propondo um paralelo entre o brinquedo e a instrução escolar: ambos criam uma “zona de desenvolvimento proximal”.

Os jogos como instrumento lúdico-didático, se inserem no âmbito educacional possibilitando a liberação de tensões, desenvolvendo habilidades, criatividade, espontaneidade, entre outras características que podem tornar o processo de ensino aprendizagem mais interessante e atrativo (VERRI; ENDLICH, 2009 *apud* ALVES *et al.* 2010).

Para Santos (2000), o jogo estimula o interesse do educando, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social e também promove novas descobertas, construindo e ampliando seus conhecimentos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível concluir que o jogo obteve bons resultados, assim como esperado, como estimular a comunicação entre as crianças, pois elas se comunicaram frequentemente acerca das palavras a serem marcadas, o jogo também proporcionou o trabalho em equipe e competitividade entre grupos.

Observamos que houve uma melhora significativa ao que se diz respeito à consciência ambiental das crianças, pois eles perceberam outra utilidade para os materiais além do lixo,

¹Graduando do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, nadiedjacandido@gmail.com

²Professor orientador: Mestre, Instituto de Ciências Biológicas e da Saúde - UFAL, saulo.nicacio@icbs.ufal.br

mas que também podem ser usados para a construção de jogos, facilitando o acesso, pois não precisam depender apenas de jogos industrializados.

A brincadeira é considerada oportunidade para as crianças se comunicarem e relacionarem-se umas com as outras, pois brincando aprendem sobre o mundo que a cerca e passa a ter acesso a melhor forma de inserir-se no jogo. Nessa compreensão, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são atividades essenciais e fundamentais da infância. (KISHIMOTO, 1998).

Palavras-chave: Jogo, educação, escola pública.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, M. M. M. **Reciclagem de lixo numa escola pública do município de Salvador.** Candambá – Revista Virtual, v. 1, n. 2, p. 96-113, jul./dez. 2005. Disponível em: <http://www.gepexsul.unisul.br/extensao/2012/amb3.pdf>

ALVES, D. B.; FIGUEIRÓ, A. S. **O Lúdico na cartografia dos conflitos socioambientais do bairro de Itararé (Santa Maria - RS): O jogo como instrumento de construção de cidadania.** Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental. v. 24. jan. - julho, 2010.

BERRIOS, M. R. Deficiências no manejo dos resíduos sólidos no Brasil. **O lixo urbano problemas derivados.** In: Congresso de Ecologia do Brasil, 1996, Brasília.

CAMARGO, H. M. M.; NEVES, R. L. R. **Jogos e brincadeiras: a sistematização do trabalho pedagógico na disciplina de Didática e Prática de Ensino I, na Escola Municipal Lenival Correia Ferreira no 2º semestre, 2005.**

DELEPOSTE, S. M. **A Importância dos Jogos e Brincadeiras na Clínica Psicopedagógica.** Disponível em: Portal Zé Moleza - <http://www.zemoleza.com.br/carreiras/46593-aimportancia-dos-jogos-e-brincadeiras-na-clinica-psicopedagogica.html>.

FIGUEIREDO, P. J. M. **A sociedade do lixo - Os resíduos, a questão energética e a crise ambiental.** 2. ed. Piracicaba: Unimep, 1995.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo e educação.** 11. ed. São Paulo, SP: Cortez, 1998.

PIAGET, J. **Seis estudos de Psicologia.** Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1994. 146p.

SANTOS, S. M. P. **Espaços lúdicos - brinquedoteca.** In: SANTOS. S. M. P. Brinquedoteca - a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SCHMITZ, E. **Fundamentos da Didática.** 7. ed. São Leopoldo: UNISINOS, 1993.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

¹Graduando do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, nadiedjacandido@gmail.com

²Professor orientador: Mestre, Instituto de Ciências Biológicas e da Saúde - UFAL, saulo.nicacio@icbs.ufal.br