



## A utilização do dominó como ferramenta sensibilizadora sobre a temática ambiental

**Ana Luiza Zappe Desordi Flôres<sup>1</sup>, Cadidja Coutinho<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões - URI Campus Santiago (anadesordi@hotmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões - URI Campus Santiago (cadidjabio@gmail.com)

### **Resumo**

A escola é a fiel reprodução da vida em sociedade, é nela que refletem todas as características da sociedade na qual esta inserida, portanto é nela que deve principiar a mudanças que desejamos. O presente trabalho teve como objetivo levar os alunos a conhecer e compreender os conceitos relacionados aos 5R's da educação ambiental, sensibilizando os alunos sobre as questões que são pertinentes a cada uma das palavras. A atividade consistiu de proporcionar aos alunos um momento no qual eles tivessem conhecimento sobre estes conceitos e posteriormente pudessem jogar o jogo de dominó, que foi desenvolvido com imagens e palavras referentes aos mesmos conceitos. A coleta de dados foi realizadas através da aplicação de pós-teste composto por 5 questionamentos com 5 alternativas de respostas. A partir da análise destas respostas pode-se chegar a concluir da importância de práticas como esta, que proporciona momentos de reflexão de conceitos aos alunos e não a mera reprodução dos mesmos assim os jovens tiveram a oportunidade de desconstruir velhas ideias adaptá-las e relacionar os novos e antigos conhecimentos.

Palavras-chave: Educação Ambiental.5R's. dominó.

Área Temática: Educação Ambiental

## **Using domino game as sensitizing tool on environmental issues**

### ***Abstract***

The school is a faithful reproduction of social life, is it reflecting all the company's characteristics in which it operates, carrying is it that should begin to change we desire. This study aimed to get students to know and understand the concepts related to the 5 R's of environmental education, sensitizing students about the issues that are relevant to each of the words. The activity consisted of providing students a time when they had knowledge about these concepts and would later play the dominoes game, which was developed with images and words referring to the same concepts. Data collection was performed by applying post-test consists of 5 questions with 5 alternative answers. From the analysis of these responses can be reached to conclude the importance of such



## 5º Congresso Internacional de Tecnologias para o Meio Ambiente

Bento Gonçalves – RS, Brasil, 5 a 7 de Abril de 2016

practices, which provides moments of reflection concepts to students and not the mere reproduction of them so young people had the opportunity to deconstruct old ideas adapts them and relate the new and old knowledge.

Key words: Environmental Education.5 R's.domino.



## 1 Introdução

A educação ambiental (EA) é assunto fundamental para a vida em sociedade e deve começar precocemente, pois, vive-se em uma época onde tudo acontece de forma muito rápida, as tecnologias que nos servem hoje amanhã já estarão ultrapassadas. Sendo assim, para criar a consciência no educando pode-se e deve-se utilizar estas tecnologias com o propósito ambiental.

Segundo a Política Nacional de educação ambiental (Lei nº 9795/1999) entende-se por educação ambiental os processos por meio dos quais o indivíduo e a coletividade constroem valores sociais, conhecimentos, habilidades, atitudes e competências voltadas para a conservação do meio ambiente, bem de uso comum do povo, essencial à sadia qualidade de vida e sua sustentabilidade.

Os conceitos relacionados à educação ambiental podem ser abordados através da utilização da política dos 5R's (Repensar, Reduzir, Recusar, Reutilizar e Reciclar) amplificando a sensibilização ambiental e a consequente mudança de comportamentos e hábitos cotidianos. Ainda viabilizar a criticidade dos alunos diante de suas práticas diárias e os seus valores de sua vida, evitando o consumo desmedido e os desperdícios resultantes dele. Para tanto, é necessário desenvolver estratégias que permitam dinamizar a aprendizagem, e o jogo didático pode representar uma alternativa lúdica para esse intuito.

Campos (2002) fala que a apropriação e a aprendizagem significativa de conhecimentos são facilitadas quando tomam a forma aparente de atividade lúdica. Também para Smaniotto (2010), a construção de jogos didático-pedagógicos e o trabalho com textos reais do universo infantil, além de ser uma opção divertida e instrutiva para os alunos entrarem em contato com o objeto de estudo, facilita o trabalho do educador.

Coutinho & Dorow (2014) nos dizem que é importante refletir que a EA representa uma alternativa para transformar a realidade, mas não deve ser vista como única e responsável por todas as mudanças. Todos precisam trabalhar no sentido que modificar os conceitos preexistentes, e agir de forma ambientalmente coerente, senão as práticas em EA continuarão a ser apenas atitudes pontuais, práticas como esta, servem para sensibilizar os alunos sobre a importância em refletir sobre as questões ambientais através do conhecimento e compreensão de conceitos como o dos 5R's utilizados neste trabalho.

## 2 Metodologia

Para atingir os objetivos expressos neste projeto foi elaborado o jogo didático (Figura 1), intitulado “Dominó dos 5R's”, este, composto por 25 peças impresso em folha A4, casca de ovo, com dimensões de 5,5cm altura e de 10,5cm de largura, utilizando as palavras referentes ao conceito dos 5R's (repensar, reciclar, reutilizar, reduzir e recusar) e uma figura relacionada, disponível na internet, em cada peça.



## 5º Congresso Internacional de Tecnologias para o Meio Ambiente

Bento Gonçalves – RS, Brasil, 5 a 7 de Abril de 2016

Figura 1: Jogo apresentado aos alunos

	Repensar				Reutilizar		Reutilizar		Recusar
					Reducir				Reciclar
	Reciclar				Repensar		Reducir		Recusar
							Repensar		
	Reciclar		Reducir		Reutilizar				Reducir

Para a utilização do jogo sugere-se que os alunos sejam divididos em duplas e/ou grupos de até 6 alunos. Cada indivíduo deve receber 5 peças e realizar as devidas conexões. Uma cartilha contendo as regras, semelhantes ao dominó convencional deve ser disponibilizada. Um aluno deve começar o jogo com a peça inicio (Figura 2), e ser seguido pelos demais uma peça por vez.

Figura 2: Peça de início do jogo.



O aluno vencedor é aquele que primeiro eliminar todas as suas peças no jogo. Para contextualização à temática do trabalho com os alunos, foi apresentado o vídeo intitulado “Fique Sabendo: 5R’s da educação ambiental” (Figura 2), que foi transmitido pela TV Escola este programa apresentou cada um dos conceitos necessários para a realização da prática.



Figura 3: Vídeo apresentado aos alunos.



Ao final da prática foi solicitado aos alunos que respondessem um questionário para a coleta dos dados, composto por 5 questionamentos onde estes puderam atribuir notas de 01 à 05 (Figura 3).

Figura 3: Questionário aplicado aos alunos. Em escala de 01 à 05, sendo esses números a ordem crescente de valores.

Questionário anônimo para a coleta de dados;					
Sexo: <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> M    Idade: _____	01	02	03	04	05
A) A temática abordada foi relevante?					
B) Você achou o tema interessante?					
C) Você gostaria de participar de mais atividades como esta?					
D) Você já havia ouvido sobre os 5 R's?					
E) Você considera importante tratar de assuntos como este?					

### 3 Resultados

Participaram da atividade 20 alunos, sendo 12 do sexo feminino e 9 do sexo masculino, com idades entre 16 e 21 anos, todos alunos do 3<sup>a</sup> série do ensino médio. Na aplicação do jogo os alunos distribuíram as peças e fizeram os encaixes para o entendimento da temática (Figura 4).



## 5º Congresso Internacional de Tecnologias para o Meio Ambiente

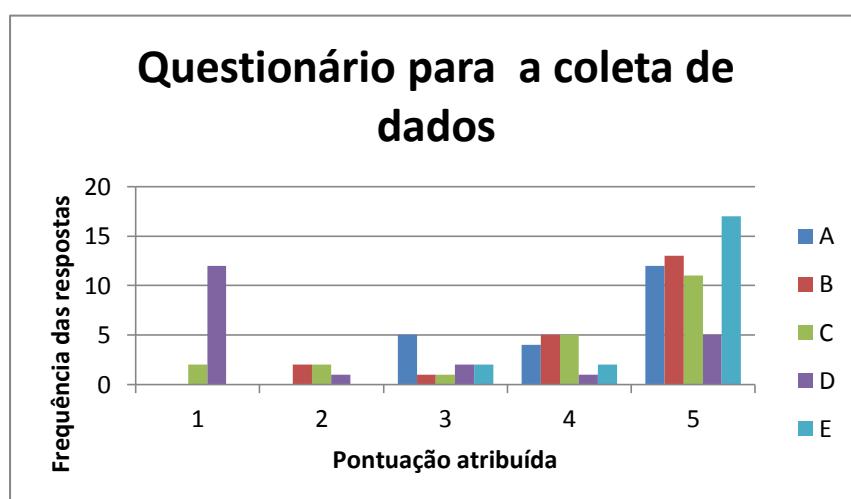
Bento Gonçalves – RS, Brasil, 5 a 7 de Abril de 2016

Figura 4. Fotos da realização da prática.



A partir da aplicação do jogo os alunos responderam o questionário e os resultados podem ser observados na figura 5.

Figura 5: Resultados obtidos a partir da análise dos questionários.





## Considerações finais

Os resultados obtidos, sobre tudo gratificantes, mostram que os alunos puderam além de fazer as devidas relações entre cada um dos R's e todas as atividades que podem estar relacionadas a elas. Além disso, Repensar significa que antes de adquirir um novo produto refletir da efetiva necessidade, e não apenas responder a um impulso, implica também em considerar o impacto causado durante a fabricação, e descarte destes produtos.

Já recusar é a ação de negar-se a adquirir produtos que não venham em embalagens que não sejam recicláveis, biodegradáveis, relaciona-se com recusar aceitar embalagens plásticas utilizando as *ecobags*, e consumir apenas de empresas que tenham compromisso em preservar o meio ambiente.

Neste contexto, reduzirtem relação com a diminuição de atitudes consumistas, adquirir produtos com melhor qualidade e que terão maior tempo de duração, preferir as pilhas recarregáveis, lâmpadas de led, produtos a granel. Quanto à Reutilizar entende-se como dar nova utilidade a velhos materiais, doar roupas, moveis eletrodomésticos brinquedos que já não usa, utilizando criatividade para modificar através de artesanato os resíduos de plástico, metal, madeira e papel dentre outros tipos de resíduos.

Reciclar trata-se de algo que deve ser cotidiano assim como todos os outros conceitos supracitados é a realização de atividades como praticar a coleta seletiva em casa, na escola, no trabalho. Quando se recicla economiza-se energia e recursos naturais também se contribui com a diminuição da poluição e se aumenta a vida útil dos aterros sanitários.

O aprendizado de todos estes conceitos é fundamental para a manutenção da boa qualidade de vida das pessoas, mas sobre tudo, do cuidado com nossos recursos naturais, pois cada vez que uma atividade cotidiana se enquadra num destes R's muda-se uma serie de outras práticas que seriam nocivas ao ecossistema.

## Referências

BRASIL, Política Nacional de Educação Ambiental, Lei nº 9795/1999, disponível em:<[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19795.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19795.htm)>. Acesso em: 02 outubro 2015.

Campos, Luciana Maria Lunardi, Tânia Mara BORTOLOTO, and Ana Karina C. FELÍCIO. "A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem." *Caderno dos núcleos de Ensino*3548 (2003). Pág. 48. Disponível em: <<http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>> Acesso em 02 outubro 2015

Coutinho, Cadidja, and Thaís do Canto Dorow. "Papel semente: uma alternativa para inserção da Educação Ambiental na escola." *Revista Monografias Ambientais* 13.2 (2014): 3183-3191. Pág. 3189. Disponível em: <<http://cascavel.ufsm.br/revistas/ojs-2.2.2/index.php/remoa/article/view/12641>> Acesso em 06 dezembro 2015

SMANIOTTO, Giselle Cristina. "ALFALETRAR: OS JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO E OS GÊNEROS TEXTUAIS COMO RECURSOS LÚDICOS NA APROPRIAÇÃO DO SISTEMA DE ESCRITA." Pág. 3. Disponível em <<http://www.uepg.br/proex/anais/10/trabalhos/273.pdf>>. Acesso em 02 outubro 2015