

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Márcia Aparecida dos Santos

**EDUCAÇÃO AMBIENTAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O LÚDICO  
COMO FORMA DE ABORDAGEM**

Belo Horizonte, MG

2012

Márcia Aparecida dos Santos

## **EDUCAÇÃO AMBIENTAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O LÚDICO COMO FORMA DE ABORDAGEM**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Docência na Educação Básica da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Educação Ambiental e Patrimonial.

Aprovado em 28 de julho de 2012

BANCA EXAMINADORA

---

Miriam Hermeto de Sá Motta – Orientadora – Faculdade de Educação da UFMG

---

Elaine Soares França - Faculdade de Educação da UFMG

## RESUMO

O foco deste plano de ação é propor uma maneira que possibilite trabalhar temas relacionados à Educação Ambiental na Educação Infantil de forma lúdica, a fim de despertar o interesse pelo conteúdo a ser ministrado e auxiliar o processo de construção de conhecimento.

Seu desenvolvimento tomou por base a observação da realidade da escola em que leciono, onde é comum, no horário do recreio, as crianças dispensarem a merenda escolar, preferindo o “alimento pronto” trazido de casa, que, via de regra, além de ser menos saudável, tem embalagens a ser descartadas.

O estudo buscará uma maneira lúdica de tratar de temas de Educação Ambiental na Educação Infantil, como alimentação e produção de lixo, tomando como referência as vivências nos ambientes escolar e doméstico das crianças com o intuito de propiciar a sua sensibilização em relação aos assuntos abordados, por meio de um jogo pedagógico.

Com base em pesquisa bibliográfica e observação do cotidiano escolar, propõe-se um jogo de trilha que subsidie o professor da Educação Infantil (faixa etária de 04 anos) a abordar os temas consumo e lixo como consequência da escolha dos alimentos que consomem. O jogo, que pode servir de apoio a atividades do professor de Educação Infantil, não será aplicado durante o processo de desenvolvimento do trabalho. Será disponibilizado para que ele possa utilizá-lo para diagnosticar os hábitos das crianças em relação a esses temas, ou avaliar os conteúdos já trabalhados, servindo como base para aulas ou atividades posteriores.

Palavras-Chaves: Educação Ambiental, Educação Infantil, lúdico, lixo, alimentação

## SUMÁRIO

<b>1. MEMORIAL .....</b>	<b>5</b>
<b>2. PROJETO DE TRABALHO .....</b>	<b>12</b>
<b>2.1.Apresentação.....</b>	<b>12</b>
<b>2.2.Problemas de pesquisa .....</b>	<b>12</b>
<b>2.3.Objetivos .....</b>	<b>13</b>
<b>2.4.Revisão teórico-conceitual e justificativa .....</b>	<b>13</b>
<b>3. PRODUTO PEDAGÓGICO .....</b>	<b>19</b>
<b>3.1.Descrição do produto pedagógico .....</b>	<b>19</b>
<b>4. REFERÊNCIAS .....</b>	<b>21</b>
<b>5. ANEXOS.....</b>	<b>22</b>
<b>6.CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>30</b>

## 1. MEMORIAL

Atualmente leciono na Educação Infantil, faixa etária com a qual sonhei trabalhar desde a época que fiz o curso Normal, pois há muito tempo o universo infantil me encanta: crianças, livros, desenhos, estórias, músicas, conversas, vozes, enfim, tudo relacionado à tenra infância. Minha paixão pelo ambiente escolar se deve à experiência positiva que tive em minha época de estudante.

Lembro-me da minha primeira professora e de várias atividades realizadas na sala de aula. Adorava estudar. Adorava a Escola. Aquele ambiente me “hipnotizava”. Mesmo não havendo material escolar, merenda e verba, tudo era muito bem organizado, limpo e administrado. Tão grande era a minha paixão pela Escola que, após o término da aula, “estendia a atividade” brincando de aulinha e eu era a professora.

A infância foi a melhor fase da minha vida. Mesmo tendo poucos brinquedos comprados, eu, meus dois irmãos e os colegas (vizinhos da rua) brincávamos muito, principalmente em minha casa. Minha mãe não interferia e, a meu ver, parecia apoiar o nosso “brincar”. As brincadeiras, assim como a maioria das crianças sem recursos financeiros, eram aquelas utilizavam os espaços da rua onde se morava, os quintais de suas casas com os recursos naturais que estes ofereciam.

Lembro-me dos bichinhos que confeccionávamos com frutas, abundantes no chão, formando as fazendinhas (ou simplesmente se brincava com o animalzinho criado), das bonequinhas de espigas de milho e de caroços de mangas já chupadas e lavadas, enfim tudo que aquele admirável “mundo natural” poderia a nossa criatividade aguçar.

Nas tardes quentes a nossa biquinha (que existe até hoje, apesar de ser menor a queda d’água) nos refrescava. Em suas proximidades havia argila com a qual fazíamos bichos, personagens, utensílios, objetos que nossa imaginação permitia. Lá também colhíamos e comíamos uns “moranguinhos” silvestres (não sei o nome, até hoje se encontra, mas em menor quantidade) e uma roseirinha branca muito aromática (não sei o nome dela também; esta parece não existir mais por lá, pelo menos não mais a vi).

Antes me sentia pertencente ao encantado mundo infantil. Já na adolescência, não brincava mais e me tornei uma espectadora, que admirava tudo aquilo que fazia parte daquele mundo, principalmente a sua “estrela”: a criança. Como desde pequena tive desejo de ser professora devido à identificação com o ambiente escolar, sentia que deveria estudar para realizá-lo. Já não era só um sonho de criança. Estava mais próximo de se tornar realidade. Então prossegui nos estudos com este propósito.

Meu primeiro contato com o Magistério se deu quando ingressei no segundo ano Normal. A opção pelo curso foi devido a vontade que tinha, desde pequena de ser professora. A profissão realizaria o sonho de lecionar e a paixão de trabalhar com crianças.

Ao iniciar o curso de Pedagogia tive muitas expectativas sobre o mesmo. Nele adquiri conhecimentos no campo cognitivo, afetivo, ético, moral e social. Nas disciplinas teóricas, os legados dos pensadores, estudiosos em Educação, os Estágios, as experiências das colegas que lecionavam, as apresentações de trabalho, as pesquisas, a dedicação de nossos professores, enfim, todas as nossas experiências, enriqueceram o curso.

A disciplina Antropologia (o olhar antropológico), contribuiu muito para edificar o entendimento dos conteúdos dos demais períodos e disciplinas. Posso dizer que foi a minha “base para o mundo acadêmico” (na graduação).

Com as várias disciplinas (citarei algumas) comecei a ter outra “visão” ou novos conhecimentos sobre os diferentes assuntos, descobrindo muitas coisas. Que pensávamos que sabíamos o que não sabíamos ao escrevermos (Metodologia Científica). A “ver a língua com outros olhos”, sem preconceitos, reconhecendo que pelo fato de uma língua não ser a forma padrão, não significa que seja a errada e sim peculiar (Língua Portuguesa II). Por meio do conteúdo ideologia, a leitura das entrelinhas (Filosofia da Educação I). Que o bicho-papão da Matemática não é tão feio quanto pintam; apenas temos que “reconstruir” o que foi mal construído na época em que éramos estudantes, a fim de construirmos com nossos alunos sem traumas, pois a Matemática está no nosso cotidiano (Metodologia de Ensino da Matemática).

Entre outras disciplinas; os Seminários, os Estágios que também foram importantes. A convivência, as discussões, os textos, apresentações de trabalhos, depoimentos das experiências das colegas que lecionavam (nesta época não trabalhava em sala de aula) enfim, a troca de experiência com todos também fizeram parte desta “bagagem”.

No que se refere aos teóricos, Paulo Freire se destacou, pois em sua concepção o educador e educando são ensinantes e aprendizes, simultaneamente, mediados pelo meio em que estão inseridos. A prática educativa propicia a formação do sujeito político, levando à sua reflexão, autonomia, à “leitura do mundo”, que precede a leitura da palavra. Estes sujeitos são capazes, quando necessário, de intervir na sua realidade (transformação).

Em suma, após concluir minha graduação aprendi a refletir sob diferentes pontos de vista, sobre uma mesma situação. Descobri que não há verdade absoluta e que somos, como referia nosso mestre Paulo Freire, seres inacabados e como tal, em constante aprendizado.

Iniciei minha carreira substituindo uma professora na APAE, com dois alunos com necessidades especiais cognitivas. No começo foi difícil, achei que não adaptaria, mas com muita paciência, vontade e amor consegui, apesar dos poucos meses de convivência.

Não tinha a menor idéia de como era trabalhar com crianças portadoras de necessidades especiais; era a minha primeira experiência e não conhecia o assunto nem teoricamente. Somado a essa dificuldade, um dos alunos estranhou muito a troca da professora, não aceitando muito bem a minha presença. Mas alguns profissionais da Escola (uma professora com mais experiência, a supervisora, especialistas – psicóloga, fonoaudiólogo, que os atendiam) me orientaram como eram os procedimentos com os alunos e da escola (horários, Atividades de Vida Diária – A.V.D.s, para que os mesmos pudessem ter mais autonomia para desenvolver estas em seu cotidiano, como lavar mãos corretamente, escovar os dentes, trocar e dobrar roupas, calçar seus sapatos sozinhos entre outras, algumas atividades pedagógicas simples como de artes, letras de seus nomes, etc.) e que eu deveria ter muita dedicação e paciência.

Esta professora estava com eles no período anterior à minha chegada. A criança que estranhou a minha presença chamava pelo nome de sua professora (a titular) sem parar e se recusava a ficar em sala de aula. A professora (quem me apresentou a eles) ficou conosco durante toda a tarde do meu primeiro dia de trabalho. Foram realizadas atividades dentro e fora da sala e ela foi me explicando sobre cada uma. Mostrou-me também o material lá existente. Ao final do expediente ela disse que não poderia ficar conosco a partir do dia seguinte, pois as crianças deveriam se acostumar comigo.

No segundo dia, estava sozinha com os dois. O aluno que me estranhou, ficou muito nervoso, chegando a virar a sua mesinha (que era coletiva) no chão; chorava e chamava pela sua professora. A outra criança se assustou, mas não chegou a chorar. Fiquei muito assustada, porém, naquele momento, sabia que teria de ser paciente e seguir em frente. Lembrando-me de todas as orientações recebidas e dos conselhos da professora, convidei-os para “passear” na área externa (fomos ao galinheiro, na horta, no monte de areia, no parquinho, nos pátios, próximos às outras salas de aula, nas dependências da Escola; permanecemos quase a tarde inteira por estes locais), sempre conversando com eles. No final deste dia ele acalmou.

No terceiro dia iniciei com relaxamento com massagens e músicas cantadas por mim. A criança que me estranhava parecia não querer contato tão direto, mas já não chorava e parecia não estar tão nervosa. A outra criança não se importava com esse contato. Realizei atividades de A.V.D.s e extraclasse (passeios menores, brincadeiras), contei historinhas e conversei com eles.

No decorrer da semana trabalhei com as mesmas atividades para que as crianças não estranhassem alterações.

Ao executar meu plano de aula (que era diário) procurava ao realizar o relaxamento/massagens de forma que as crianças não só fossem massageadas, mas acarinhadas e as músicas, cantadas bem devagar, suavemente. Nas A.V.D.s procurei me aproximar mais, não só mostrando-as na prática, mas sempre conversando, explicando – amava fazê-los. Sempre conversava com as crianças.

Para realizarem as atividades pedagógicas tinham dificuldades, mas pacientemente explicava e esperava que as fizessem. Assim cada vez mais me aproximei das



crianças e consegui ter um excelente relacionamento com elas (de maneira que, o aluno que no início me “rejeitava”, de vez em quando chegava a me procurar até no horário do recreio), desenvolver as atividades que me foram passadas (planejamento) pela supervisora, ajudá-los a desenvolver as atividades de A.V.D.s, extraclases, de eventos da escola, etc.

Após esta primeira experiência trabalhei em Escolas com turmas regulares por contratos. Encontrei dificuldades decorrentes dos termos dos mesmos. Quando começava o ano e eu conseguia contrato para trabalhar ficava muito feliz, mas quando o ano letivo terminava, não sabia qual seria a situação no ano seguinte. Quando se ama a profissão a dimensão dessa situação é ainda pior.

Posteriormente, trabalhei por quatro anos com turmas regulares. Houve turmas de bom rendimento a turmas fracas. Porém, neste período, passei por experiência de ter alunos muitos perspicazes junto a alunos que não conseguiam nem realizar atividades. Apesar dos meus esforços alguns alunos não conseguiram sanar totalmente as dificuldades.

A heterogeneidade muito acentuada das turmas dificulta o trabalho do professor, principalmente quando ele tem um número grande de alunos, visto que cada indivíduo é único e tem um ritmo próprio. Não prego aqui a total homogeneidade de turmas, mas uma maneira de atender a todos respeitando a individualidade de cada um, para que ninguém fique sem assistência.

Quero me capacitar, estar atualizada, fazer projetos para trabalhar da melhor maneira possível com as minhas turmas. Por isso fazer este curso de Pós Graduação em Educação Ambiental e Patrimonial foi uma excelente oportunidade que tive.

Entendo que patrimônio é tudo aquilo que possuímos, seja privado, público, bem comum, etc. Nosso planeta é o patrimônio natural mais precioso que existe para nós seres vivos. Por isso devemos cuidar dele para que possamos sobreviver e garantir a propagação das espécies. Cada vez mais temos notícias ou até mesmo sentimos (literalmente) na pele que a natureza manda sinais de que o planeta pede socorro.

O ser humano, que foi (e continua sendo) o maior destruidor, por ironia, tem o “poder” de “salvá-lo”, em suas mãos. A criança deve ser educada de modo a

entender e sentir que o planeta é seu lar e que faz parte dele. A grande importância da Educação Ambiental é tornar para essas futuras gerações o ato de conservação do patrimônio natural algo corriqueiro (o que não ocorreu em minha geração), a fim de obter um ambiente mais saudável e harmônico para todos os seres que nele habitam e um equilíbrio na vida do planeta. É necessário que todos que dele fazem parte sejam respeitados.

A população mundial cresce cada vez mais, conseqüentemente, cresce a utilização e escassez dos recursos da natureza para produzir o que o homem “necessita” para “sobreviver” (alimentação, moradia, água, energia, etc.). Porém, a forma como são utilizados polui o meio ambiente e os restos desta produção que não lhe são mais úteis (lixo) têm como destino sua própria origem: a natureza. Nosso planeta é único e vem sendo devastado continuamente.

Este curso de Educação Ambiental e Patrimonial é um meio para me informar, refletir as ações do homem sobre o ambiente, a partir das ocupações que realiza no espaço por meio de sua cultura, ao longo dos tempos.

A disciplina *Ambiente, Sociedade e Cultura*, especificamente, me levou a refletir sobre a relação que o homem tem com a natureza, utilizando de seus recursos para servi-lo. Devemos deixar de lado esta visão antropocêntrica, pois fazemos parte da natureza. Precisamos aprender a nos desenvolver sem comprometer a existência das espécies, incluindo a nós mesmos.

Espero que este curso possa me oferecer ferramentas para trabalhar com as crianças pequenas, faixa etária com a qual eu trabalho de uma forma prazerosa, porém séria. Lúdica, mas que as possibilitem praticar ações positivas em relação à conservação do meio ambiente, pelo fato de o ato de brincar estar intimamente ligado à infância.

Acredito que desta maneira as crianças têm uma melhor apreensão de conteúdos, informações, etc. Há alguns anos atrás quando trabalhei com turma (2ª série, na época) com dificuldades de aprendizagem, utilizei recursos pedagógicos confeccionados, que ajudou a melhorar o rendimento da turma. Um exemplo foi uma TV de papelão (por sinal ficou uma graça) onde os alunos giravam uns rolinhos e estes “passavam” figuras e um pequeno texto a cada figura passada, para que eles

pudessem ler. Este foi um incentivo e, com o passar do tempo, aqueles que antes se recusavam a ler, apesar das dificuldades começaram mesmo que timidamente, a ler.

Há outros exemplos (outras turmas) como introdução de horas com relógio de papelão grande no qual os alunos marcavam as horas igual às horas reais do relógio da escola; parece que fixaram melhor este conteúdo. Entre outros, exemplos como jogos da memória, desafios, trilhas, bingos, etc., que se interessaram mais e auxiliaram na aprendizagem.

Quem sabe estas crianças se tornem agentes multiplicadores tais ações positivas? Espero este curso também me traga mais conhecimento, reflexão e mudança de postura em relação ao tema.

## **2. PROJETO DE TRABALHO**

### **2.1. Apresentação**

Contemporaneamente, faz-se necessário pensar em projetos de preservação do “patrimônio ambiental”, pelo crescente esgotamento de seus recursos e pela sobrevivência da vida no planeta (inclusive humana). É preciso entender tais dificuldades e buscar soluções a partir dos nossos locais de convivência.

A grande importância da Educação Ambiental é tornar para as futuras gerações o ato de conservação do patrimônio natural algo corriqueiro (o que não ocorreu em geração passadas), a fim de obter um ambiente mais saudável e harmônico para todos os seres que nele habitam e um equilíbrio na vida do planeta. É necessário que todos que dele fazem parte sejam respeitados.

A realização deste projeto será um subsídio para tratar da ludicidade como uma forma de abordar a Educação Ambiental na Escola de Educação Infantil, pois a princípio parece difícil aproximar crianças pequenas de práticas ambientais que é “coisa de gente grande”.

A escolha temática relacionada à Educação Infantil deve-se ao fato de ser esta a faixa etária para a qual eu leciono. Espera-se proporcionar uma forma prazerosa, porém séria; lúdica, que possa tornar as crianças capazes de praticar ações positivas em relação à conservação do meio ambiente, pelo fato de o ato de brincar estar intimamente ligado à infância, pois desta maneira as elas têm uma melhor apreensão de conteúdos, informações e interesse pela temática a ser trabalhada.

### **2.2. Problemas da pesquisa**

- Como tratar da temática da Educação Ambiental na Escola de Educação Infantil de forma lúdica, tomando como referência as vivências dos alunos nos ambientes escolar e doméstico?
- A ludicidade pode ajudar o aluno de Educação Infantil a desenvolver atitudes de preservação do ambiente?

- A criação de um jogo pedagógico para crianças da Educação Infantil (04 anos) propicia o desenvolvimento das atividades lúdicas referentes à preservação ambiental?

### **2.3. Objetivos**

#### **Objetivo geral**

- Utilizar o lúdico como ferramenta de subsídio no ensino da Educação Ambiental na Educação Infantil, por meio de um jogo sobre o tema.

#### **Objetivos específicos**

- Despertar o interesse nas crianças da Educação Infantil, na faixa etária de quatro anos, pelos temas abordados (alimentação e lixo), por intermédio de um jogo sobre o assunto.
- Contribuir para a ampliação e/ou reforço das atividades do professor em relação à temática ambiental a ser trabalhada.
- Propor atividades lúdicas relacionadas à vivência das crianças referentes a hábitos alimentares e de preservação do ambiente, a partir da reflexão, a fim de favorecer seu processo de construção de conhecimentos sobre os temas em questão.

### **2.4. Revisão Teórico-Conceitual e Justificativa**

#### **A experiência pedagógica**

As questões ambientais já estão inseridas no planejamento da escola, pois fazem parte do contexto social e são uma preocupação também para nós educadores. A proposta de um produto pedagógico que trate da produção de lixo como consequência das escolhas em relação ao tipo de alimentação pode trazer contribuições para o trabalho do professor, pois inclui a possibilidade de reflexão das crianças e, quiçá de seus familiares. A busca por sugestões que amenizem a

situação do lixo pode acontecer a partir dos locais de convivência (sua casa, escola, etc.).

Na instituição escolar em que leciono, todos os dias no horário do recreio, algumas crianças dispensam a merenda da escola (composta por arroz feijão, algum tipo de verdura, carne e uma fruta) para se alimentarem do lanche trazido de casa, geralmente composto de alimentos industrializados (sucos e vitaminas de caixinha, refrigerante, achocolatados líquidos, biscoitos recheados, salgadinhos empacotados entre outras guloseimas). Somado às questões nutricionais, o problema dessa opção é o volume de lixo gerado por esse tipo de alimentação, que é notável.

Apesar de serem estimulados pelos funcionários para se alimentarem com o almoço ofertado pela Escola, muitos preferem o “alimento pronto” que, além de ser menos saudável, tem embalagens que devem ser descartadas.

A proposta apresentada tem intenção de despertar nas crianças uma reflexão, a partir de atividade lúdica, sobre os alimentos que comem durante o recreio e também a sua atenção quanto à quantidade de lixo que esse consumo pode deixar.

É necessário que todos, inclusive as crianças percebam que as nossas escolhas em relação à alimentação produzem consequências individuais, relacionadas à saúde, e sociais, como o acúmulo de mais ou menos lixo.

## **Revisão teórico-conceitual e justificativa**

### **O lúdico em educação infantil**

Segundo Almeida (2003), Platão afirmava que a criança de ambos os sexos desde pequena deveria praticar jogos educativos, sendo contra o espírito esportivo dos jogos utilizados de forma institucional pelo Estado, o que causava danos à sua formação.

Com a ascensão do Cristianismo os jogos foram considerados profanos, perdendo o valor e significação.

Os colégios jesuítas foram os primeiros a colocar os jogos em prática, começando a perceber o valor seu educativo dos jogos a partir do século XVI, com o humanismo.

“Um novo sentimento surgiu: a educação adotou os jogos que até então havia proscrito e tolerado como um mal menor” (ALMEIDA 2003, p. 21).

“Outros teóricos, precursores de novos métodos ativos da educação, frisaram a importância do processo lúdico na educação das crianças” (ALMEIDA, 2003, p. 21).

Montaigne (1533-1592) já partia do campo da observação, fazendo a criança adquirir curiosidade por todas as coisas em seu redor.

O método natural de Comênio (1592-1671) obedeceu às leis do desenvolvimento da criança trazendo consigo rapidez, facilidade e consistência no aprendizado.

Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) demonstrou que a criança tem maneiras de ver, de pensar e de sentir que lhes são inerentes e que se aprende por meio de uma conquista ativa. Percebeu ainda que só se aprende a pensar se se exercitarem os sentidos, instrumentos da inteligência por intermédio de um corpo são.

Para Pestalozzi (1746-1827) a escola é uma verdadeira sociedade na qual as crianças são educadas pelo senso de responsabilidade e normas de cooperação enriquecidos pelo jogo.

Froebel (1782-1852) discípulo de Pestalozzi, estabelece que a pedagogia deve considerar a criança como atividade criadora ativa e despertar mediante estímulos, suas faculdades próprias para a ação produtiva. Com ele se fortalecem os métodos lúdicos na educação. Ele faz do jogo um instrumento de educação das crianças.

Para Dewey (1859-1952) a educação deve organizar conhecimentos a partir dos interesses e necessidades da criança.

Claparède, em suas análises, demonstra que o jogo, espécie de interesse, implica esforço e estabelece a relação com trabalho. Suas proposições foram fatores decisivos para o estabelecimento de uma relação intrínseca e espitemológica entre o jogo e o trabalho escolar que foram desenvolvidas por educadores sucessores

Maria de Montessori (1870-1952) encontra em Froebel a ideia de jogos educativos, remontando a necessidade desses para a educação de cada sentido.

Jean Piaget em várias de suas obras cita fatos e experiências lúdicos aplicados em crianças. Para ele os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou

entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual.

“Desde Claparède e Dewey, Wallon, Leif e Piaget, está bastante claro que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais e sociais superiores, por isso indispensáveis à prática educativa” (ALMEIDA, 2003. p. 26).

Segundo Jesus (2010) para que o processo educacional se beneficie do jogo é necessário permitir que a criança também avalie seu desempenho, percebendo onde errou a fim de construir sua autonomia; promover a participação ativa de todos; ser interessante e conter desafios.

De acordo com Almeida (2003, p. 71):

Na Escola Lúdica de Educação Infantil o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relativas a seu mundo, à linguagem escrita, aos cálculos, a lógicas intuitivas e concretas; em aguçar a curiosidade, a formulação de conceitos quanto à saúde, à natureza, à família. Tudo isso de maneira envolvente, alegre, participativa e desafiadora. O que mais preserva é o respeito ao desenvolvimento da criança e sua condição de felicidade – poder sorrir, brincar e aproveitar nessa melhor fase de sua vida.

Conforme Jesus (2010), apesar de muitas vezes acontecer de formas interligadas há duas formas distintas de brincar no convívio escolar que é de forma livre, quando a criança decide espontaneamente qual brincadeira vai participar sem a mediação do professor, como por exemplo nas brincadeiras que envolvem o seu corpo (cantigas de roda, pega-pega) e naquelas que estão incluídos objetos; ou de forma coordenada, em que o professor atua como mediador, objetivando a participação e integração das crianças. Essa integração vai auxiliar no processo de desenvolvimento de sentimentos de respeito, confiança, conhecimento e envolvimento social e cultural.

Snyders parte do princípio de que a educação deve ser prazerosa, mas exige esforço.

Ao referir-se a “intervenção do professor” na prática pedagógica tradicional, Snyders não quer dizer que deve haver rigidez absoluta, insistência no pavor, no medo, no sacrifício, muito menos no livresco, no gratuito desprovido de qualquer significação, mas no equilíbrio entre o esforço, a busca, a disciplina com o prazer e a satisfação. Conduzir a criança à busca, ao domínio de um conhecimento mais abstrato misturando habilmente uma parcela de trabalho (esforço)



com uma boa dose de brincadeira transformaria o trabalho, o aprendizado, num jogo bem sucedido, momento este em que a criança pode mergulhar plenamente sem se dar conta disso.

(Snyders *apud* Almeida, 2003: 60)

## **Consumo e escolhas**

De acordo com manual produzido pelo Ministério do Meio Ambiente, Ministério da Educação e o Instituto de Defesa do consumidor (MMA/MEC/IDEC, 2005. p.18):

A partir da Rio92 o tema do impacto ambiental do consumo surgiu como uma questão de política ambiental relacionada às propostas de sustentabilidade. Ficou cada vez mais claro que estilos de vida diferentes contribuem de forma diferente para a degradação ambiental. Ou seja, os estilos de vida de uso intensivo de recursos naturais, principalmente das elites dos países do hemisfério norte, são um dos maiores responsáveis pela crise ambiental. Diversas organizações ambientalistas começaram a considerar o impacto dos indivíduos, em suas tarefas cotidianas, para a crise ambiental. Através de estímulos e exigências para que mudem seus padrões e consumo, começaram a cobrar sua co-responsabilidade. Assim, atividades simples e cotidianas como “ir às compras”, seja de bens considerados de necessidades básicas, seja de itens considerados luxuosos, começaram a ser percebidas como comportamentos e escolhas que afetam a qualidade do meio ambiente. Dessa forma, muitos cidadãos se tornaram mais conscientes e interessados em reduzir sua contribuição pessoal para a degradação ambiental, participando de ações em prol do meio ambiente na hora das compras.

Segundo o Instituto Akatu (Instituto Akatu, 2003. p. 9-10), com o propósito de contribuir para a preservação das espécies, inclusive humana, o consumidor pode fazer escolhas características ao comprar, utilizar e descartar um produto e age assim porque está informado.

A educação constitui a base da proposta do consumo consciente viabiliza a aquisição de conhecimento, percepção e poder de decisão. (...) O segundo aspecto refere-se à força individual de uma ação. O consumidor comum, equivocadamente, não percebe o alcance de sua contribuição, e da sua família, no contexto da sustentabilidade do planeta e da dimensão dos problemas existentes. Por não sentir-se diretamente afetado por eles, não conhece seu papel na procura de soluções.

### 3. PRODUTO PEDAGÓGICO

#### 3.1. Descrição do produto pedagógico

Do projeto de pesquisa anteriormente apresentado resultou um jogo pedagógico denominado *Trilhando escolhas*. Trata-se de uma trilha de percurso em material emborrachado (E.V.A), contendo casas numeradas que as crianças percorrerão, de acordo com o número que for sorteado no dado.

O jogo poderá ser um coadjuvante nas atividades e metodologias que o professor utilizou ou venha a utilizar no ensino. O seu objetivo é subsidiar o trabalho do professor no que se refere a temas relacionados à Educação Ambiental – tais como consumo/consumismo, alimentação saudável, desperdício de alimentos, acúmulo de lixo e poderá ser utilizado para que ele possa realizar um diagnóstico dos hábitos e atitudes das crianças em relação a estes temas ou para avaliar conteúdos já trabalhados em sala de aula.

A proposta deste produto pedagógico é despertar nas crianças uma reflexão em relação ao tipo de alimentos que consomem durante sua permanência na Escola, (especialmente no recreio), bem como se atentarem para a quantidade de lixo que estão produzindo ao escolherem este ou aquele alimento, pois a quantidade de lixo que fica todos os dias nas lixeiras da escola é significativa. Este lixo na maioria das vezes é de produtos industrializados que trazem em seu lanche e possuem embalagens “descartáveis”.

O jogo será composto por:

- um dado de seis faces;
- uma trilha de percurso em tamanho natural (aproximadamente 2,7 m x 0,30 cm), contendo indicadores de início e fim (saída e chegada), com casas numeradas de um a nove;
- cartões numerados, correspondentes aos mesmos números da trilha, cada um deles contendo três opções de alimentos, que serão presos na trilha por velcro;
- alimentos;

- um recipiente (caixa), representando uma lixeira;
- Instruções do jogo (dentro da caixa).

Em cada casa da trilha há 03 (três) opções de alimentos que poderão ser: um saudável, de consumo mais livre; um alimento industrializado que deve ser consumido moderadamente; outro que tem o consumo restrito por não fazer bem à saúde. Os produtos industrializados serão representados em embalagens reais (vazias, com enchimento) dos produtos que as crianças costumam consumir no recreio. A merenda da escola será representada por pratinhos de papel com a colagem do cardápio real da merenda escolar (exemplo: um pratinho com arroz, feijão, salada e carne). As frutas serão representadas por frutas artificiais. Nos alimentos terá um pedaço de velcro afixado. A outra parte do velcro será afixada na trilha.

A faixa etária dos participantes deste jogo é de crianças do 1º Período da Educação Infantil na faixa etária de 04 (quatro) anos, pois nesta idade é difícil propor atividades e conceitos de forma abstrata. O jogo da trilha será um auxílio para o professor trabalhar de maneira concreta despertando o interesse da criança, pois ela deverá estar concentrada para participar. A problematização feita pelo professor propiciará a reflexão.

#### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 11. ed. São Paulo, 2003. Disponível em: <http://books.google.com.br/books>. Acesso em: 20 mar. 2012.

JESUS, Ana Cristina Alves de. Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil. Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: <http://books.google.com.br/books>. Acesso 20 mar. 2012.

CONSUMO SUSTENTÁVEL: Manual de educação. Brasília: Consumers International/ MMA/ MEC/IDEC, 2005. 160 p. Disponível em: <http://portalmeec.gov.br/dmdocuments/publicacao8.pdf>. Acesso em: 08 jul. 2012.

INSTITUTO AKATU. Caderno Temático – A nutrição e o consumo consciente. São Paulo: Instituto Akatu, 2003. Disponível em: [http://www.akatu.org.br/Content/Akatu/Arquivos/file/nutricao\(2\).pdf](http://www.akatu.org.br/Content/Akatu/Arquivos/file/nutricao(2).pdf) Acesso em: 08 jul. 2012.

## 5. ANEXOS

### Instruções para o professor

De acordo com o Manual de Educação para o Consumo Sustentável produzido pelo Ministério do Ambiente, juntamente com o Ministério da Educação e Instituto de Defesa do consumidor, as embalagens dos produtos que consumimos, apesar de serem práticas, úteis para a proteção e conservação dos produtos nelas contidos, geram um grande problema: após o cumprimento de sua função original, são destinadas ao lixo (MMA/ MEC/ IDEC, 2005.p. 124).

A produção dessas embalagens consome grande quantidade dos recursos naturais. A redução significativa do consumo desses recursos bem como a diminuição do volume do lixo é possível, evitando o uso de embalagens dispensáveis e aumentando a reciclagem. (MMA/ MEC/ IDEC, 2005.p. 124).

Segundo o caderno temático do Instituto Akatu (2003. p.9):

O mundo hoje é regido pelo consumo. Pessoas de todas as classes sociais, até mesmo crianças, fazem agora escolhas diante das alternativas expostas no mercado em produtos e serviços. Se a manutenção da vida humana está intrinsecamente ligada ao consumo, por que não transformá-lo em ato de cidadania? Afinal, consumir implica não apenas a compra, mas também o uso e o descarte.

Professor,

Baseado na pesquisa bibliográfica realizada e nas referências acima sobre consumo e lixo, foi desenvolvido o jogo denominado *Trilhando Escolhas* que tem como objetivo despertar nas crianças uma reflexão em relação ao tipo de alimentos que consomem durante sua permanência na Escola, especialmente no recreio, bem como se atentarem para a quantidade de lixo que estão produzindo ao escolherem este ou aquele alimento.

O jogo foi proposto para subsidiar o seu trabalho com alunos da Educação Infantil, no que se refere a temas relacionados à Educação Ambiental – tais como consumo, alimentação saudável, desperdício de alimentos e o lixo que resulta das escolhas

alimentares. O propósito é levar a criança perceber que o seu tipo de alimentação bem como os resíduos dela resultantes dependem de suas escolhas.

A situação didática em que ele será utilizado é uma opção sua. Poderá ser suporte para avaliar os conteúdos ou atividades já trabalhados ou usado para diagnosticar os hábitos e atitudes das crianças em relação a estes temas, servindo como base para um trabalho posterior.

A faixa etária dos participantes deste jogo é de crianças do 1º Período da Educação Infantil na faixa etária de 04 (quatro) anos, pois nesta idade é difícil propor atividades e conceitos de forma abstrata. O jogo da trilha será um auxílio para o professor trabalhar de maneira concreta despertando o interesse da criança, pois ela deverá estar concentrada para participar. A problematização feita pelo professor propiciará a reflexão.

### **O jogo é composto de:**

#### **1) Um dado de seis faces**

Esse dado contém quantidades de um a seis que servirá para "sortear" a casa na qual a criança "andarà".

#### **2) Uma trilha de percurso contendo indicadores de início e fim (saída e chegada)**

É a trilha sobre a qual a criança "andarà", conforme os números sorteados no dado. Cada casa desta trilha contém os mesmos alimentos dos cartões, de acordo com sua numeração, porém as casas da trilha contêm embalagens vazias, preenchidas com enchimento e nos dos cartões há fotos dos mesmos alimentos.

A criança escolhe o seu alimento preferido. Em seguida o professor pergunta: *"depois que você come esse alimento, sobra lixo? Se não sobrar lixo, apenas o retira da trilha, posicionando-o próximo da casa onde o alimento se encontrava. Se sobrar lixo, a criança o "jogará" na lixeira que o professor disponibilizará, na medida que ela percorre a trilha.*

### **3) Cartões numerados de 1 a 9, contendo três opções de alimentos**

Nesses estarão os números, os nomes e as fotos dos alimentos (o mesmo alimento e número que estará na trilha também estarão nos cartões).

Os alimentos poderão ser: saudável, de consumo mais livre; industrializado, que deve ser consumido moderadamente; outro que tem o consumo restrito por não fazer bem à saúde. (Esses alimentos poderão ou não deixar resíduos – lixo. Exemplo: se a criança escolher merenda escolar, apenas sobrar o prato vazio, que é lavado e reutilizado. Mesmo que largue resto no prato, a quantidade do lixo é menor.)

No cabeçalho de cada cartão há a pergunta: *Qual alimento você prefere?* (para que a criança possa escolher).

No rodapé, a pergunta: *Depois que você come esse alimento, sobra lixo?* Se a resposta for positiva, a criança deverá retirar este alimento da trilha e o "jogar" na lixeira, que o professor disponibilizará na medida que a criança caminhar pela trilha. Se a resposta for negativa, apenas retirará o alimento e o deixará do lado de fora da trilha, perto da casa em que se encontrava o alimento.

### **4) Figuras de alimentos**

Os produtos industrializados serão representados por embalagens reais (vazias, com enchimento) dos produtos que as crianças costumam consumir no recreio.

A merenda da escola será representada por pratinhos de papel com a colagem de imagens baseadas no cardápio real da merenda escolar (exemplo: um pratinho com arroz, feijão, salada e carne).

As frutas serão representadas por frutas artificiais.

Nos alimentos terá um pedaço de velcro afixado. A outra parte do velcro será afixada na trilha.

### **5) Uma caixa que representará a lixeira**

Este recipiente será utilizado para o participante “jogar o lixo”. O professor deverá disponibilizar a lixeira para que a criança, na medida em que andar pela trilha, jogar o lixo (o professor levará esta lixeira para perto do participante ou poderá combinar com as outras crianças que estão fora da trilha, qual delas o fará).

## **6) Instruções do jogo (dentro da caixa).**

### **Observações:**

- ✓ Antes de propor o jogo, o professor deverá montar a trilha de acordo com o conteúdo de cada cartão. Colar os três alimentos correspondentes aos dos cartões, nos velcros contidos em cada casa (as casas da trilha correspondem aos números dos cartões).
- ✓ Se o professor optar por organizar o jogo com participação individual dos alunos, poderão participar 02 (dois) jogadores de cada vez, para que não haja “congestionamento” sobre a trilha; eles serão os “peões” jogando com o próprio corpo.
- ✓ Se optar por dividir a turma em grupos, para que as crianças possam dialogar entre si e tomar decisões, deverá escolher dois representantes (um para cada grupo), nomeando os grupos (Exemplo: Grupo Beija-Flor, Grupo Margarida, etc.).
- ✓ Caso deseje que as crianças joguem em mais de dois grupos, em que os peões possam ser substituídos por objetos, deverá dividir e nomear os grupos (desde que seja possível acomodar os alimentos e os peões na trilha). Entretanto, essa opção é a menos recomendável, visto que é a que menor interação promove entre as crianças e o jogo.
- ✓ Se desejar que haja a participação individual de um número maior crianças, os peões reais (crianças jogando com o próprio corpo) deverão ser substituídos por bonecos ou outros objetos com os nomes dos participantes.



O tamanho e número desses deverão ser proporcionais ao espaço das casas da trilha. Nesse caso, deverá organizar a ordem de participação de cada um (que será o primeiro, o segundo, o terceiro e assim por diante).

- ✓ Não foram propostas dinâmicas como “armadilhas” ou “premiações”, pois o objetivo do jogo é que a criança interaja com ele por meio de suas escolhas, e não promover a competição entre os estudantes.
- ✓ No final da trilha (chegada) chamar atenção para a seguinte questão: *quanto lixo tem na lixeira? É muito ou pouco?* A criança irá contar (visualizar o volume) e verificar se foi muito ou pouco.
- ✓ A proposta não é impor ou proibir a alimentação da criança. Portanto, na problematização não deverá haver juízo de valor, apenas levá-la a pensar em suas escolhas e fazer orientações de acordo com o objetivo da(s) aprendizagem(ns).
- ✓ Você poderá adaptar novos temas, aproveitando a trilha e confeccionar novos cartões e peças afixando-as com o velcro.

### **Instruções do jogo para os participantes**

#### **Número de jogadores:**

Caso os “peões” sejam representados com o próprio corpo da criança, o número de jogadores é dois.

Caso os “peões” sejam representados por objetos (bonecos, carrinhos ou outro objeto com os nomes das crianças) o número de participantes poderá ser maior, de acordo com o tamanho das casas da trilha (desde que acomodem os alimentos e peões).

Caso as crianças joguem em grupo e também sejam os peões, poderá sortear ou escolher duas para representar cada grupo (um representante para cada grupo).

Caso as crianças joguem em mais de dois grupos, em que os peões possam ser substituídos por objetos, deverá dividir e nomear os grupos (desde que se acomodem os alimentos e os peões na trilha).

### **Composição do jogo:**

- um dado de seis faces;
- uma trilha de percurso em tamanho natural (aproximadamente 2,7 m x 0,30 cm), contendo indicadores de início e fim (saída e chegada), com casas numeradas de um a nove;
- cartões numerados, correspondentes aos mesmos números da trilha, cada um deles contendo três opções de alimentos, que serão presos na trilha por velcro;
- alimentos;
- um recipiente (caixa), representando uma lixeira;
- Instruções (dentro da caixa).

### **Como jogar**

- 1) Peões posicionados na saída.
- 2) Joga-se o dado para saber qual jogador começa. Inicia o jogo aquele que sortear o maior número.
- 3) O jogador que começar, lança o dado novamente para saber quantas casas andará.
- 4) De acordo com os números sorteados no dado, as crianças (ou objetos) andarão. A cada casa na qual pararem, o professor pegará o cartão correspondente e o lerá: *Qual alimento você prefere?* A criança escolhe o seu alimento preferido.
- 5) Em seguida o professor pergunta: *Depois que você comer vai sobrar lixo?*

- 6) Se não sobrar lixo, a criança apenas retira o alimento da trilha, posicionando-o próximo da casa onde ele estava. Se sobrar lixo, a criança o “jogará” na lixeira que o professor disponibilizará, na medida que ela percorre a trilha.
- 7) Termina o jogo quando um dos participantes ou grupos chegar ao final da trilha no marcador “chegada”.
- 8) Ao final do jogo, o professor problematiza: *Quanto lixo tem na lixeira? É muito ou pouco?*
- 9) A criança então recolhe o lixo, contará e poderá tirar suas conclusões.

## Fotos



Foto 1. Jogo de trilha – “Trilhando Escolhas”



Foto 2. Peças com velcro  
Velcro na trilha



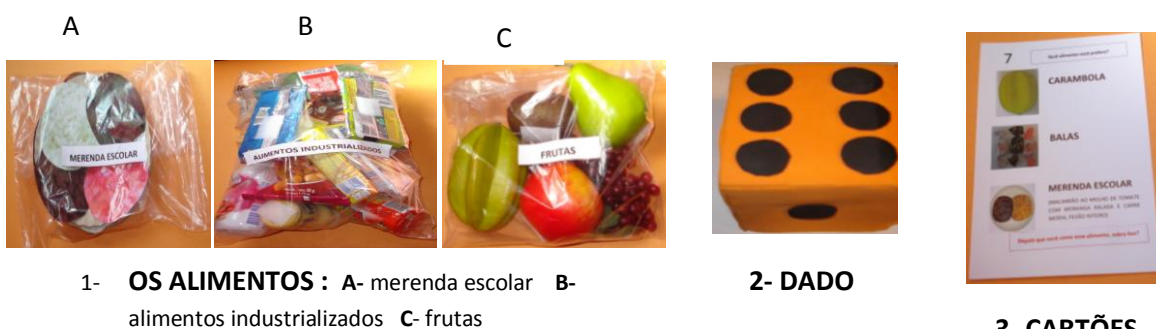
Foto 3. Caixa onde o jogo é guardado

Conteúdo do jogo (e “rótulo”)

# TRILHANDO ESCOLHAS

JOGO DE TRILHA DE PERCURSO  
EDUCAÇÃO INFANTIL

## COMPOSIÇÃO DO JOGO



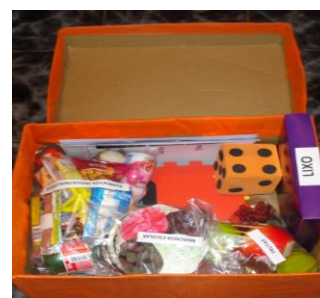
4- “LIXEIRA”

(caixa desmontável)



5- **TRILHA**

## INSTRUÇÕES DENTRO DA CAIXA



CAIXA COM O JOGO

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Minhas expectativas ao me inscrever neste curso foram de ampliar as possibilidades de se trabalhar temas de Educação ambiental na Educação Infantil de forma concreta. À primeira vista, parecem assuntos inerentes aos adultos e governantes. Na medida que fui participando das aulas comecei a compreender que todos fazemos parte do ambiente (que por sinal é nosso patrimônio, o “lar” em que vivemos) e que os locais que nos cercam também fazem parte do ambiente, pois o homem, na medida em que vai construindo sua cultura, o modifica. Isso faz nos leva a pensar que os ambientes que ainda não sofreram interferência humana e os culturalmente constituídos são coisas distintas. Pude perceber no decorrer do curso que não é assim.

As crianças também fazem parte deste contexto e são mais receptivas. Nesse sentido é possível trabalhar as questões ambientais e patrimoniais a partir de seus locais de convivência (escola, casa e seus entornos, etc.), buscando sensibilizá-las.

O desenvolvimento desta pesquisa auxiliou para que eu pudesse refletir e propor atividade lúdica para que crianças da Educação Infantil (faixa etária de quatro anos) possam interagir com os temas consumo, alimentação e lixo de forma mais concreta e lúdica. O desenvolvimento de um jogo que pode ser utilizado como suporte ao trabalho de professor complementa e/ou reforça as atividades já trabalhadas por ele e possibilita que as crianças, ao brincarem, se interessem pelo tema abordado, por intermédio da interação com o jogo, como o próprio nome propõe – *Trilhando escolhas*.

Torna-se interessante que o desenvolvimento de outros temas sobre Educação Ambiental sejam realizados a fim de que a ludicidade possa ser aplicada para apoiar o trabalho realizado na Educação Infantil, pois o brincar, que é intrínseco à criança, favorece o seu aprendizado.