

# LUDICIDADE

## AMBIENTAL

Equilibrando as funções Lúdica e Educativa



CARTILHA DE LUDICIDADE AMBIENTAL-SEDUC/UECE-CE



2023

R..... Ceará. Secretaria de Educação. Programa de Pós-Graduação em Ciências Naturais. Ludicidade Ambiental: equilibrando as funções Lúdica e Educativa - Cartilha de Ludicidade Ambiental. Fortaleza: SEDUC / UECE - CE, 2023. 29p. il.

1 Ludicidade Ambiental - Ceará. II. Título.

III . Título - Cartilha de Ludicidade Ambiental  
(CDU)

## LUDICIDADE AMBIENTAL - EQUILIBRANDO AS FUNÇÕES LÚDICA E EDUCATIVA



Fonte: os próprios autores,  
(2023)

Há uma gama de significados atribuídos à ludicidade. Associado a jogo, brincadeira e faz-de-conta, o termo recebe holofotes quase sempre sob a lógica utilitarista: “agora, vamos brincar”! Mas será que no ambiente escolar é só brincar?

Porque é da resposta a essa pergunta que atitudes podem ser mudadas. De acordo com Machado (2003), o brincar remete ao alemão antigo, *blinkan* e *splingar*, cujo significado é, respectivamente, entreter-se e pular. Mas no contexto educativo, a função Lúdica, o brincar, anda de mãos dadas com outra função, a Educativa.

Esta cartilha busca ajudar os profissionais da educação e principalmente os professores dos ensinos fundamental e médio a descobrir que diversão e ensino podem formar uma dupla equilibrada. Aliás, equilibrar é palavra-chave que consta no título desta obra: [Ludicidade Ambiental: equilibrando as funções Lúdica e Educativa](#).

Os temas que aqui se sucedem estimulam a compreensão sobre Ludicidade Ambiental e, sobretudo, à participação socioambiental, afinal, educar-se ambientalmente é, ao fim, educar-se para o outro.

Boa leitura!

**Me – Antonio Givanildo da Silva Pereira**

**Dr – Oriel Herrera Bonilla**

**Dr – Eliseu Marlônio Pereira de Lucena**

## SUMÁRIO

- 5** INTRODUÇÃO
- 6** SOMOS TODOS PLANETA TERRA
- 6** CONSERVAR E PRESERVAR, TEM DIFERENÇA?
- 7** MAS AFINAL, O QUE É LUDICIDADE AMBIENTAL?
- 8** QUAIS OS OBJETIVOS DA LUDICIDADE AMBIENTAL?
- 9** CONHECENDO E ENTENDENDO MAIS SOBRE INTENCIONALIDADE LÚDICA
- 10** SUSTENTABILIDADE AMBIENTAL VAI MUITO ALÉM DE MEIO AMBIENTE
- 11** E QUANDO AS DISCIPLINAS SE FALAM!
- 12** O JOGO, A BRINCADEIRA E O FAZ-DE-CONTA
- 12** QUAL É O PLANO?
- 12** SUGESTÕES DE ATIVIDADES
- 13** A TEIA DA NOSSA
- 14** LAURA “CONSERVA” E ALVIN “AÇÃO”: AS REGRAS DO MEIO AMBIENTE
- 15** O LIXO: UM PROBLEMA DE TODOS
- 16** ESTIMULANDO A PARTICIPAÇÃO SOCIOAMBIENTAL
- 17** O PAPEL DAS UNIVERSIDADES DA ESCOLA E DOS EDUCADORES NA LUDICIDADE AMBIENTAL
- 18** REFERÊNCIAS
- 22** ANEXO

## INTRODUÇÃO

Por que hoje se fala tanto em conservação e preservação ambiental? A pauta é fundamental para manter a saúde do planeta e de todos os seres vivos que nele moram, afinal, é do meio ambiente que retiramos os recursos necessários para nossa subsistência. Assim, a educação ambiental incentiva a conscientização, repensar hábitos e atitudes relativos ao meio ambiente. Para tanto, buscam-se estratégias como a Ludicidade Ambiental, uma ferramenta de reflexão-ação para reorientar as maneiras como nos relacionamos com a natureza. Portanto, a presente cartilha, “Ludicidade Ambiental: equilibrando as funções Lúdica e Educativa”, busca ajudar os leitores a entender mais sobre esse assunto que impacta a vida de todos.

**Figura 1:** Educação ambiental ilustrada pelo simbolo da reciclagem



Fonte: <https://depositphotos.com>

## SOMOS TODOS PLANETA TERRA

A pauta ambiental de defesa do planeta não pode se limitar à manutenção do espaço onde vivemos. Logo, precisamos respeitar os espaços geográficos como espaço de vidas. Nas últimas décadas, a nova economia está gerando um sem-número de consequências danosas, todas elas ligadas entre si, como a deterioração mais rápida e mais extensa do ambiente natural. Assim, a fim de mudar os rumos do crescimento econômico global ambientalmente predatório, é urgente “pensar globalmente e agir localmente”. A frase do sociólogo alemão Ulrich Beck tem um significado: cada um precisa fazer a sua parte para impactar o todo.

## CONSERVAR E PRESERVAR, TEM DIFERENÇA?

Embora usados para significar a mesma coisa, na verdade os termos expressam idéias que têm origem em raízes e posturas distintas (PADUA, 2000).

A visão **conservacionista** assume um significado de salvar a natureza para algum fim ou integrando o ser humano.

O pensamento **preservacionista** refere-se à proteção integral, a “intocabilidade”. A preservação se faz necessária quando há risco de perda de biodiversidade, seja de uma espécie, um ecossistema ou de um bioma como um todo.

De modo simplificado:

- Conservar significa proteger os recursos naturais, permitindo sua exploração e sua utilização de forma racional e sustentável, a fim de garantir sua disponibilidade para as futuras gerações;
- Preservar significa manter intocável, visando à proteção integral do ambiente natural.

Figura 2: Logotipos relacionados a conservação e preservação ambiental



Fonte: <https://pt.vecteezy.com>

## MAS AFINAL, O QUE É LUDICIDADE AMBIENTAL?

A Ludicidade Ambiental (LA) é um ramo interligado ao campo da Educação Ambiental. A LA apresenta-se como uma estratégia para discutir, refletir e ressignificar as práticas educacionais que envolvam as questões ambientais por meio de dinâmicas lúdicas.

Por questão ambiental entende-se as contradições resultantes das interações humanas no sistema social e deste com o meio envolvente. São situações marcadas pelo conflito, esgotamento e destrutividade do meio ambiente (LIMA, 1999). Para mediar os conflitos, uma alternativa encontrada é aliar dois componentes na abordagem sobre a questão ambiental, o **lúdico** e o **ensino** (em sua ampla interpretação).

As atividades lúdicas possuem características que despertam em seus participantes a vontade de alcançar um objetivo, de consegui-lo brincando. Por esse lado, a LA é uma ferramenta que apresenta muitas possibilidades de sensibilizar os participantes para a participação socioambiental. Acreditamos que esta seja a principal finalidade da LA.

**Figura 3:** Arte representativa da Ludicidade Ambiental



Fonte: <https://www.istockphoto.com>

## QUAIS OS OBJETIVOS DA LUDICIDADE AMBIENTAL?

Sensibilizar os indivíduos para o problema ambiental, resgatando a solidariedade, a cidadania e a cooperação por meio de atividades lúdicas

Discutir, refletir e ressignificar as práticas educacionais que envolvam as questões ambientais por meio de dinâmicas lúdicas

Despertar nos participantes a vontade de alcançar um objetivo, de consegui-lo brincando.

Promover a reflexão-ação para reorientar as maneiras como nos relacionamos com a natureza

**Aliar as funções Lúdica e Educativa**



## CONHECENDO E ENTENDENDO MAIS SOBRE INTENCIONALIDADE LÚDICA

A intencionalidade lúdica é uma atitude intencional, orientada ao equilíbrio do aspecto prazeroso e pedagógico da atividade lúdica. É aquela que convida a participar, que envolve voluntariamente os participantes e os fazem se sentirem capazes.

Figura 4: Alinhamento Construtivo como forma de planejamento de ensino relacionado à intencionalidade didática ou lúdica



Fonte: Biggs, (2003), *apub* autores desta obra (2023).

O arranjo expresso tem papel importante na elaboração de atividades lúdicas, podendo ampliar as dimensões da aprendizagem e incutir no educando atitudes pró-sustentabilidade ambiental.

## SUSTENTABILIDADE VAI MUITO ALÉM DO MEIO AMBIENTE

Na origem, sustentabilidade remete ao termo "sustentável", derivado do latim *sustentare*, que significa sustentar, defender, favorecer, apoiar, conservar e/ou cuidar. O termo incorpora diversas dimensões, entre as quais:

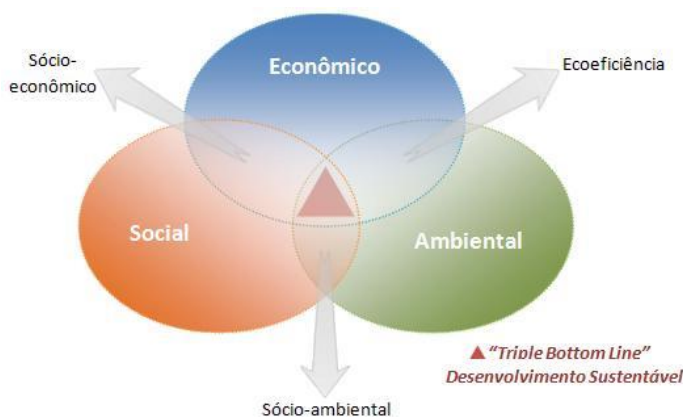
**Desenvolvimento sustentável:** Significa atender às necessidades do presente sem comprometer a capacidade das gerações futuras de atender suas próprias necessidades (World Commission on Environment and Development - WCED, 1987).

**Ecoeficiência:** É uma estratégia que visa produzir mais com menos! Pode ser entendido como uma forma de produzir e fornecer serviços e bens com menor consumo de recursos naturais. O objetivo é satisfazer as necessidades humanas e manter a qualidade de vida com um mínimo de alterações negativas ao meio ambiente.

**Socioambiental:** Refere-se aos problemas e processos sociais, tendo em conta sua relação com o meio ambiente. Por extensão, trata-se da responsabilidade dos indivíduos por suas ações que afetam o ambiente.

**Socio-econômico:** É qualquer prática que relaciona situações, circunstâncias e aspectos que afetem tanto a ordem social como a economia de um local ou região.

**Figura 5:** Dimensões da sustentabilidade



Fonte: Sikdar,(2009)

## E QUANDO AS DISCIPLINAS SE FALAM!

**O conceito:** A interdisciplinaridade compreende a existência de um conjunto de disciplinas com seus saberes interligados em um processo dinâmico que procura solucionar diversos problemas de investigação.

**A perspectiva:** A interdisciplinaridade no ensino de Educação Ambiental traz consigo uma grande oportunidade de desenvolvimento de práticas didáticas e metodologias dinamizadas.

**O foco:** A integração entre as disciplinas estimula a construção de valores e atitudes nos alunos que não apenas almejam a conscientização ambiental, mas também intervenções concretas.

**A prática:** O estímulo às práticas de ensino dinâmicas e colaborativas vai ao encontro da Ludicidade Ambiental, vista como uma praxe interdisciplinar.

Figura 6: Abordagem interdisciplinar na Educação Básica



Fonte: Fazenda, (2022),

## O JOGO, A BRINCADEIRA E O FAZ- DE-CONTA

No âmbito da Educação Ambiental, as atividades lúdicas apresentam grande potencialidade, dado o poder atrativo, a capacidade de desenvolvimento cognitivo e possibilidade de trabalhar preceitos científicos. Uma vez mais destacamos: o equilíbrio entre os aspectos prezeroso e pedagógico é o objetivo da criação e execução das dinâmicas lúdicas, pois quando acontece o desequilíbrio, há apenas brincadeira e não há ensino, ou há apenas ensino e não há diversão (KISHIMOTO, 2003).



## QUAL É O PLANO?

O encarte a seguir reúne diversas sugestões de dinâmicas lúdicas aplicáveis aos mais variados públicos e idades, de acordo com a necessidade e interesse. Sugerimos aliar, ao contexto das dinâmicas, os pressupostos: **intencionalidade lúdica**, **interdisciplinaridade** e **sustentabilidade ambiental**. Para cada temática escolhida, a atividade lúdica pode ser firmada sob a estrutura de um plano ludo-interdisciplinar, contendo: tema, contexto socioambiental e questão disparadora, objetivos de aprendizagem, materiais, disciplinas mobilizadas, recursos de tecnologia da informação, procedimentos e avaliação.

## SUGESTÕES DE ATIVIDADES

Conforme ilustrado a seguir, algumas dinâmicas foram aplicadas no andamento de uma pesquisa de mestrado com alunos do quarto ano da rede de ensino do município de Farias Brito-Ce. O embasamento para as demais dinâmicas consta anexo à cartilha.

- > A teia da nossa mata
- > Laura “conserva” e Alvin “ação”: as regras do meio ambiente
- > O lixo: um problema de todos
- > Alfabeto dinâmico
- > Caça ao tesouro
- > Tocar, sentir, representar
- > Cadeia de contaminação
- > Qual é o bicho
- > Passeio da lagarta
- > Repolho quente

## DINÂMICA: A TEIA DA NOSSA MATA

Foto 1: Registros da atividade lúdica



Fonte: Os próprios autores (2022)

**OBJETIVO:** Permitir aos alunos a reflexão sobre o equilíbrio natural do ecossistema caatinga correlato à problemática do desmatamento

**PÚBLICO:** Grupos de até vinte pessoas, com faixa etária a partir dos sete anos.

**MATERIAIS:**

- Um rolo de barbante
- Pedacos de papel
- Uma caneta “hidrocor”

**PROCEDIMENTOS:** As crianças formam um círculo. O líder coloca-se dentro do círculo, próximo da margem, segurando um rolo de barbante, e então pergunta: “Quem pode me dizer o nome de uma planta que cresce nessa área?... **“Jurema”**... Ótimo! Venha aqui, Srta. **Jurema**, segure a ponta do barbante. Há um animal por aqui que gosta de comer juremas?... **“gafanhoto, bicho-pau, cupins, beija-flor, formiga, besouro”**!... Ah, uma bela refeição! Srs. (citar os animais) , segurem aqui neste barbante; você está ligado à **Srta. Jurema** porque dependem dela para se alimentar. Agora, quem se alimenta de **besouro, formiga e cupins?**”( citar os animais ). - Continue ligando as crianças por meio do barbante à medida que vão surgindo relacionamentos com o restante do grupo. Introduza novos elementos e considerações, tais como outros animais, solo, água, ar, temperatura e assim por diante até que todas as crianças do círculo estejam interligadas, formando uma teia, como um símbolo do entrelaçamento da vida.

- Vocês acabaram de criar seu próprio ecossistema. - Para demonstrar como cada elemento é importante para uma comunidade, imagine um **motivo** para retirar um elemento do conjunto. Por exemplo, alguém que destrói a **JUREMA** (reproduzir o som da árvore sendo derrubada) para fazer carvão. Quando uma árvore cai, arrasta consigo o barbante que está segurando; qualquer um que sinta um puxão em seu barbante foi, de alguma forma, afetado pela morte da árvore (sugerir um gesto **CONGELANTE** de **indignação, tristeza, desilusão, desespero**....). Agora todos os que sentiram um puxão por causa da árvore também devem fazer o mesmo (literalmente cair gradativamente). O processo continua até que cada elemento demonstre ter sido impactado pela destruição da árvore.

## DINÂMICA: LAURA “CONSERVA” E ALVIN “AÇÃO”: AS REGRAS DO MEIO AMBIENTE

Foto 2: Registros da atividade  
lúdica



Fonte: Os próprios autores (2022)

**OBJETIVO:** Promover a interação dos estudantes com os fantoches Laura e Alvin sobre as regras e desafios do uso sustentável dos recursos naturais

**PÚBLICO:** Grupos de até trinta pessoas, com faixa etária a partir dos sete anos.

**MATERIAIS:**

- Fantoches (Laura e Alvin)
- Casinha de fantoches
- Sistema de som e microfones.

**PROCEDIMENTOS:** O teatro de fantoches é uma apresentação envolvendo o diálogo entre os personagens Laura “Conserva” e Alvin “Ação”. Na cena, uma garota ambientada à cidade e seu primo, menino tímido e de fala caipira, habituado ao meio rural. A dinâmica envolve a constante interação dos fantoches com as crianças (público) para fins de conservação e preservação dos componentes geoambientais do bioma caatinga. As falas do programa estão expostas anexo à cartilha.



## DINÂMICA: O LIXO, UM PROBLEMA DE TODOS

Foto 3: Registros da atividade lúdica



Fonte: Os próprios autores (2022)

**OBJETIVO:** Despertar os participantes para a necessidade da ação coletiva em relação a conservação e preservação ambiental a partir da separação e destino adequado do lixo doméstico.

**PÚBLICO:** Grupos de até vinte pessoas, com faixa etária a partir dos sete anos.

**MATERIAIS:** Resíduos (lixo) de diferentes materiais (plástico, papel, vidro, metal, orgânico, tóxico) e caixas/ lixeiras com as indicações dos diferentes materiais.

**PROCEDIMENTOS:** - O monitor ou professor solicita ao grupo para que faça uma roda, de mãos dadas, com as costas para o centro.

- Em seguida coloca todo o lixo misturado no centro da roda e distribui as lixeiras nas extremidades do círculo.
- O monitor explica ao grupo que todos deverão ficar de frente para o círculo sem soltar ou cruzar as mãos. Faz o paralelo com o fato de encararmos o problema do lixo e buscarmos uma “saída para o desafio”.
- (Para que o grupo consiga virar para o centro, um elemento deverá estar de costas e caminhar até o outro lado do círculo e passar por baixo das mãos de dois outros participantes, puxando e fileira atrás dele, invertendo assim o sentido do círculo.)
- Virados para o centro, o monitor pede que sem soltar as mãos separem o lixo, destinando-o às lixeiras corretas.
- Em grupo realizam-se os comentários e o monitor contextualiza a atividade (separação, reciclagem, reutilização e redução do lixo).

## ESTIMULANDO A COMPARTICIPAÇÃO SOCIOAMBIENTAL

Estima-se que seriam necessários 1,75 planetas Terra para sustentar o consumo de toda a população global (WWF, 2023). Significa isto que usamos mais recursos naturais do que a Terra consegue renovar. Para frear o esgotamento, é necessário estimular o senso conservacionista e métodos de consumo sustentáveis em todo o planeta.

É aqui que se situa a participação socioambiental (CS), uma atitude cooperativa que pode ser fomentada por metodologias participativas, como a **Ludicidade Ambiental**. A LA promove o respeito às regras e o aumento da participação prazerosa dos alunos, que são motivados e desafiados a realizarem as atividades propostas e trazerem suas contribuições para as questões ambientais urgentes, como:

- Poluição por esgoto dos rios, lagoas e açudes
- Pesca predatória
- Queimadas
- Deposição incorreta do lixo
- Desmatamento das matas ciliares e manguezais
- Descarte inadequados de agrotóxicos

O estímulo a CS é, portanto, para a interação e interdependência entre as pessoas. O objetivo é propiciar novas atitudes e comportamentos face a degradação do meio ambiente.

**Figura 7:** Folha ecológica como símbolo da participação socioambiental



Fonte: [www.vectorstock.com](http://www.vectorstock.com)



## O PAPEL DAS UNIVERSIDADES, DA ESCOLA E DOS EDUCADORES NA LUDICIDADE AMBIENTAL

O brincar envolve desenvolvimento cognitivo, social, emocional, psicológico e emocional. Por isso, os educadores precisam de uma formação adequada que assuma a docência como portadora de “saberes da prática” - o que inclui assertivamente o saber lúdico - para que a brincadeira, o jogo e o faz-de-conta sejam propositivos no ambiente escolar

Articular teoria e práticas lúcidas com alunos desde a tenra idade é de suma importância no processo de conscientização ambiental. Nessa perspectiva, a escola tem o papel de fomentar atitudes e valores propositivos como a coleta seletiva do lixo, a redução do desperdício de água, a preservação de áreas verdes, entre outras ações que contribuem com o meio ambiente sustentável..

Infere-se, portanto, que a Ludicidade Ambiental é uma ferramenta útil, pois facilita a aprendizagem, ajuda no desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita o processo de socialização, propicia uma aprendizagem espontânea e natural e estimula a criatividade e a crítica às questões ambientais (TESSARO, 2009).

**Figura 8:** Símbolos representativos dos entes com papel importante na Ludicidade Ambiental



Fonte: [www.vectorstock.com](http://www.vectorstock.com)

## REFERÊNCIAS:

- BIGGS, J. (2003) *Quality Teaching for Learning at the University: What the Student Does* (2nd ed.), Maidenhead: The Open University Press and Higher Education Research Society.
- FAZENDA, I. C. A. (org.). **Didática e interdisciplinaridade**. 8ª reimpressão. Campinas, Papirus, 2022.
- KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.
- LIMA, G. C. Questão ambiental e educação: contribuições para o debate. **Ambiente & Sociedade**, São Paulo, n. 5, p.135-153, dez. 1999. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/asoc/n5/n5a10.pdf>. Acesso em: 14 jul. 2022
- MACHADO, J. P. **Dicionário etimológico da língua portuguesa**. 2003. (Vol. 2). Lisboa: Livros Horizonte.
- PADUA, S. M. ; ACETI JR, L. C. ; TOMÉ, M. V. F. . **Existe diferença entre conservação e preservação?**. *lob Comenta*, v. 19, p. 6-7, 2000.
- SHAKIR, R. Soft skills at the Malaysian institutes of higher learning. **Asia Pacific Education Review**. Springer , 2009. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s12564-009-9038-8> . Acesso em: 05 set. 2023.
- TESSARO, J. P. **Discutindo a importância dos jogos e atividades em sala de aula**. 2009. Disponível em < <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0356.pdf>> Acesso em 19 ago. 2022
- TOEWS, D.W. Agroecosystem health: a framework for implementing sustainability in agriculture. In: **WORLD COMISSION ON ENVIRONMENTAL DEVELOPMENT**. Our common future. London: Oxford University Press, 1987.
- WORLD WILDLIFE FUND - WWF. 2023. **Dia da sobrecarga da Terra**. Disponível em: <https://www.wwf.org.br/overshootday/>. Acesso em: 08 set 2023.

## **FONTES CONSULTADAS**

PEREIRA, A. G. S.; HERRERA, O. B.; LUCENA, E. M. P. Uso dos pressupostos teóricos epistêmicos na ludicidade Ambiental: um relatório qualitativo pelo teste de Mann-Whitney. **Revista Linguagem, Educação e Sociedade - LES**, V. x, N. x, e 2023XX, 2023.

<https://www.wwf.org.br>

<https://www.jusbrasil.com.br/topicos/10645661/artigo-225-da-constituicao-federal-de-1988>

**EQUIPE TÉCNICA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS NATURAIS**

- Coordenador

- Assessora técnica

I

- Administrativo

**COLABORADORES**

- Revisor técnico

Telefone:

E-mail:

Endereço: CED, Centro de Educação, sala 13,  
Campus do Itaperi, CEP 60.714-903, Fortaleza, Ceará.



<https://www.uece.br/ppgcn/>

## ANEXO - DINÂMICAS LÚDICAS

### ALFABETO DINÂMICO

**Objetivo:** Demonstrar a importância da ação coletiva e organizada no que diz respeito à conservação / preservação ambiental, assim como demonstrar a interdependência dos elementos do meio ambiente.

**Público:** Grupos de no máximo 20 participantes. Faixa etária acima de 07 anos.

**Materiais:** Cartões de cartolina de 20 x 20 cm com letras desenhadas conforme definição de uma frase pelo professor/ monitor. Os cartões deverão ter um barbante na parte superior para colocação no pescoço dos participantes.

**Procedimento:**

- O professor deverá previamente escolher uma frase para escrever cada letra em um cartão. A frase deverá estar relacionada à temática a ser trabalhada, (exemplos: Nós fazemos parte do meio ambiente. Somos responsáveis pelos nossos rios. O equilíbrio do ambiente depende da ação consciente de todos.) e deve conter o número de letras conforme o número de participantes.
- Cada participante pega um cartão e o coloca no pescoço com a face em branco para frente.
- Em círculo, todos devem virar seus cartões.
- O professor diz apenas que os participantes devem em um curto período de tempo construir uma frase.
- Após a construção, sentados em círculo conforme estabelecido pela frase, o monitor deverá escutar os comentários, relacionando a atividade com a necessidade de mobilização, participação e organização das pessoas nas questões de preservação e conservação ambiental. Assim como, relacionar na vivência com o equilíbrio existente na natureza, reforçando conteúdos de interdependência de todos os elementos do ambiente.

### CAÇA AO TESOURO

**Material:**

- Uma lista criativa de objetos relativos à natureza a serem procurados. Procure escolher somente elementos que possam ser recolocados com segurança e que não causem danos ao ambiente.
- Uma sacola plástica para cada criança.

**Procedimento:**

- Reúna seus alunos em um lugar onde eles possam achar as coisas da lista, como em um jardim ou parque.
- Dê a cada um uma cópia da lista e uma sacola.
- Especifique o tempo para o término.
- Após esgotado o tempo, reúna todos e vejam, item por item, o que eles acharam.

*LISTA (Exemplo):*

Uma pena

Uma semente espalhada pelo vento  
Exatamente dez amostras de alguma coisa  
Uma folha de Castanhola (ou outra qualquer da região)  
Um espinho  
Um osso  
Três tipos diferentes de semente  
Um animal ou inseto camuflado  
Algo que seja redondo  
Parte de um ovo  
Casca de árvore  
Algo que seja pontiagudo

**Considerações e Sugestões:**

- Esta brincadeira foi adaptada para encontrar objetos relativos à natureza.
- Você deverá especificar objetos que estimulem a criatividade da criança ou que ela tenha de procurar com atenção.
- Para crianças pequenas, faça uma dinâmica diferente. Diga em voz alta um, dois ou três itens por vez, por exemplo.
- Tenha o cuidado para não especificar coisas que as crianças tenham que destruir algo ou se machuquem.

**TOCAR, SENTIR, REPRESENTAR**

**Material:**

- Diversos objetos naturais, papel, lápis de cor ou giz de cera, aparelho de som.

**Procedimento:**

- Solicitar aos participantes, posicionados em círculo, para fecharem os olhos.
- O orientador coloca uma música calma ao fundo, e dispõe na frente de cada participante um elemento componente da natureza (ex.: pedras, folhas, galhos, etc.).
- Os participantes, então, exploram ao máximo o objeto, utilizando o tato, olfato e audição.
- Em seguida, o orientador recolhe os elementos e pede para que cada participante represente, através de desenhos, o objeto que teve nas mãos ou o que imaginou que fosse.
- Feito o desenho, devolve-se o objeto para cada participante, para efeitos de comparação.
- O orientador, então, discute com as pessoas as suas impressões e o seu nível de percepção.

**Considerações e Sugestões:**

- Para entendermos verdadeiramente a natureza e as interrelações existentes entre os seus diversos elementos, é necessário desenvolver a nossa capacidade perceptiva, que nos permite enxergar além do que os olhos veem.
- Esta atividade permite sensibilizar os participantes a respeito da importância de todos os elementos existentes em um ecossistema, aguçando os sentidos do tato, olfato e audição e refletir sobre a diferença entre o tocar, o sentir e a realidade.

## CADEIA DE CONTAMINAÇÃO

### Resumo:

Esta atividade consiste em uma dinâmica, na qual os alunos representam animais de uma cadeia alimentar, para representar o processo de contaminação por agrotóxicos. Uma discussão sobre a dinâmica realizada permitirá a compreensão de como os agrotóxicos se acumulam por meio da alimentação e os impactos na natureza. No fechamento será destacada a importância de cada um contribuir para a manutenção do equilíbrio na natureza, com ações cotidianas exibidas na animação sobre boas práticas ambientais.

### Materiais necessários:

- 150 canudinhos brancos
- 50 canudinhos coloridos
- 1 etiqueta de identificação por aluno, escrita ou ilustrada, com os nomes gavião, sapo e gafanhoto (ver proporção abaixo)

### Objetivos:

- Possibilitar o conhecimento do processo de contaminação de cadeias alimentares por agrotóxicos
- Estimular a reflexão sobre as consequências para a natureza da presença de agrotóxicos no meio ambiente
- Estimular atitudes que contribuem para cuidar da natureza

### Procedimento:

Distribua entre os alunos etiquetas com os nomes **gavião**, **sapo** e **gafanhoto**, seguindo a seguinte proporção: o número de gaviões deve ser aproximadamente 1/4 do número de sapos, que por sua vez deve ser 1/3 do número de gafanhotos.

### Nº de alunos gaviões sapos gafanhotos

12	1	3	8
23	2	6	16

Entregue a cada gafanhoto um saco plástico, que simulará seu “estômago”. Depois, peça para os alunos fecharem os olhos, enquanto espalha o alimento pelo chão.

Os **alimentos** dos gafanhotos serão representados pelos **canudinhos**, sendo que os coloridos representam alimentos contaminados por agrotóxicos e os brancos representam alimentos não contaminados. **Ainda não forneça informações aos alunos sobre o significado das cores dos canudinhos.**

Oriente os alunos sobre a área em que será realizada a atividade (local onde foram espalhados os canudinhos), definindo limites.

Oriente os gafanhotos a procurarem e coletarem o alimento, em apenas 15 segundos, enquanto os sapos e gaviões observam o movimento. Após este tempo, libere os sapos para caçarem os gafanhotos, tendo 15 segundos para a caçada.

O gafanhoto morre quando é tocado pelo sapo e deve entregar seu “estômago” a seu predador e sair do campo de caça (área delimitada para a atividade). Então, diga aos gaviões que terão 15 segundos para caçar os sapos que, quando caçados, também devem entregar seus “estômagos” para o gavião predador e sair do campo de caça.



Durante todo o tempo, os gafanhotos não caçados continuam procurando alimento e os sapos não caçados continuam procurando gafanhotos. Ao final do tempo estipulado, peça para que os alunos retornem ao centro do local da atividade trazendo os sacos com alimento.

Peça para que os alunos que representam animais “sobreviventes” esvaziem seus estômagos, contando e registrando o número de canudinhos brancos e coloridos que obtiveram.

Reúne os alunos em círculo e pergunte por que o gavião tem mais comida do que os outros (está no topo da cadeia alimentar). Informe aos alunos que há pesticidas espalhados no ambiente (representados pelos canudinhos coloridos), colocados por agricultores para evitar que pragas ataquem os grãos cultivados. Explique que tais agrotóxicos são prejudiciais e se acumulam na cadeia alimentar, permanecendo no ambiente por longo período de tempo. Todos os gafanhotos que comeram pesticidas (canudinhos coloridos) e que não foram predados por sapos acabariam morrendo, pois apenas uma pequena quantidade de agrotóxico é suficiente para matá-los. Os sapos que sobreviveram aos gaviões estarão mortos se tiverem a metade ou mais canudos coloridos do que brancos em seus “estômagos”. Os gaviões que ingeriram agrotóxicos não morrerão agora, mas o seu acúmulo no organismo poderá causar males a médio e longo prazo, afetando a sua reprodução. Após discutir com os alunos os impactos dos agrotóxicos na cadeia alimentar e a forma como a contaminação aconteceu, destaque que além de dar preferência à compra de alimentos sem agrotóxicos para ajudar a cuidar da natureza, cada pessoa pode realizar diversas ações em seu dia-a-dia. Exiba para a turma **vídeo** curto com a animação sobre boas práticas ambientais e converse com os alunos como as ações representadas no vídeo podem ajudar a cuidar da natureza.

### QUAL É O BICHO?

**Objetivo:** Despertar nos participantes o trabalho em grupo e estimular a aprendizagem e o reconhecimento dos grupos de animais da fauna nativa.

**Público:** Grupos de até vinte pessoas, com faixa etária a partir dos seis anos.

**Materiais:** Duas caixas, dois pedaços de corda, vários pregadores, fichas variadas contendo dicas sobre os animais e o alfabeto completo em cada caixa.

**Procedimento:**

- Separa-se o grupo em dois subgrupos.
- Cada grupo receberá uma caixa contendo o material.
- Após o professor sorteará uma ficha contendo dicas sobre determinado animal.
- Em seguida os participantes deverão adivinhar qual é o bicho e escrever o nome na corda.

### PASSEIO DA LAGARTA

**Material:**

- Venda para os olhos de cada criança.
- Papel para desenho e lápis de cor.

### **Procedimento:**

- Leve as crianças a um local secreto e isolado.
- Depois de colocar vendas nos olhos de todas, forme uma fila, onde cada criança deverá colocar o braço no ombro da que está à frente dela.
- Conforme você as conduz, diga-lhes que deverão ouvir, cheirar e sentir o que se passa ao redor, o mais que puderem.
- Faça paradas frequentes em pontos interessantes, tais como árvores e rochas diferentes, ou para que sintam o perfume de uma flor ou de um arbusto. Quanto mais variados forem os elementos, tanto melhor. Para isso, em um ambiente natural, caminhem dentro e fora da trilha, sigam um leito seco de rio ou saiam de clareiras ensolaradas.
- Quando achar que já caminharam o suficiente, retire as vendas. Agora as crianças devem tentar encontrar o caminho de volta até o ponto de partida.
- Às vezes, antes do retorno, pode-se pedir que desenhem ou façam um traçado de como elas acham que foi o caminho e os locais por onde passamos. Assim, elas aprenderão a transformar em figuras os sons, cheiros e toques que sentiram. Sempre que possível, deixe que as crianças descubram o caminho de volta por conta própria.

### **Considerações e Sugestões:**

- Atenção: filas com mais de seis crianças com os olhos vendados causam confusão e ficam difíceis de conduzir.
- Esta brincadeira, ideal para o ar livre, pode e deve ser adaptada, para o prédio da escola, por exemplo. Inicie a brincadeira em um ponto, como da própria sala de aula, e percorra diversos locais da escola. Peça-lhes então, quando terminar o passeio, para que digam por onde passaram e o que ouviram e sentiram. É uma forma de prestarem atenção na escola de outra maneira, além da visão.
- Discuta, neste caso, o que eles acharam da escola, se ela é barulhenta, se deve ou não ser assim, se o ambiente está limpo (cheiro do banheiro, por exemplo), como seria para eles caminharem por um lugar desta forma que tivesse cheio de lixo, entre outras coisas.
- Pode-se também discutir a dificuldade de alguém que não enxergue e de como ele “vê” o mundo.

## REPOLHO QUENTE

**Objetivo:** identificar a quantidade e qualidade de informações e conhecimento do grupo a respeito do tema em questão.

**Público:** não há restrição para número de pessoas, porem todos devem saber ler.

### **Material:**

- folhas de sulfite com perguntas a respeito do tema em questão. Estas folhas devem ser amassadas, uma envolvendo a outra, formando um repolho;
- Musica.

**Procedimento:** Organiza-se o grupo em círculo, pois o jogo é similar ao “bata quente”. A cada parada da música, quem ficou com o repolho retira uma das folhas, lê a pergunta e a responde. O grupo pode ajudar, caso o jogador não acerte a resposta.

## LAURA “CONSERVA” E ALVIN “AÇÃO” - AS REGRAS DO MEIO AMBIENTE

Foco : Recurso pedagógico para ensinar sobre a conservação e preservação do Bioma Caatinga.

**Laura** : Oi!!!!. Eu me atrasei um pouco. Tudo bem com vocês?

R-----

**Laura** : Meu nome é Laura “Conserva”

**Laura** : Vocês sabem o que eu vim fazer aqui?

R-----

- Eu vim ajudar meu primo Alvin Ação a CUIDAR corretamente do meio ambiente. Vocês sabem cuidar do meio ambiente?

R -----

**Laura** : Sabe crianças! O meu primo mora lá em **matolandia**. Vocês acreditam que ele nunca viu um carro de coleta de lixo? Nem sabe o que é cesto de lixo e nunca viu uma **praaça**. Lá só tem cavalo e matas. É diferente daqui.

**Laura** : Vocês podem me ajudar a explicar para ele como cuidar do meio ambiente?

R -----

**Laura**: Vou chamar ele. Só que tem uma coisa: Vocês não podem ofender meu primo Alvin, por que ele fala errado, ai ele tem vergonha tá bom?

R -----

**Laura**: AAAllvin! você tai?

**Alvin**: Tô aqui, vô ficar aqui te esperano viu?

**Laura**: Não primo, vem pra cá conhecer as crianças.

**Alvin**: Não prima, tô com vergonha huuuummm

**Alvin**: Mais tem muita criança ai fora?

**Laura**: É, tem....

**Alvin**: Mais elas vão ri dieu!

**Laura**: Não né crianças?

R -----

**Laura**: Vem!

**Alvin**: Enton eu vou. O i i i i i, ocês tá bem?

**Alvin**: Ocês tem **PRAÇA** aqui na cidade de ocês?

**Alvin**: Num conheço ainda por que cheguei a pouco e essa minha prima que fala bastante inté agora não parou de falar e não me levou na **praça**. Vamos?

**Laura**: Ainda não.

**Alvin**: porque não?

**Laura:** Porque antes você tem que conhecer as regras do meio ambiente né criança?

R -----

**Alvin:** Hum mais o que é essa tar de regua?

**Laura:** Que régua ALVIN! São regras do meio ambiente! Você já ouviu falar da regra do lixo?

**Alvin:** EPA, eu num sô esse diacho de bicho que você falou não!

**Laura:** Não é bicho menino! É LIXO.

**Laura:** Todos nós respeitamos as regras. LIXO NO CESTO DE LIXO, né crianças?

R -----

**Alvin:** Então quer dizer que tem essa regra ai?

**Laura:** É pra não sujar as *calçadas* e praças e poluir o nosso rio.

**Alvin:** Enton é pra não surjar a ca ca calça o que?

**Laura:** Ajuda ele turma!!!!!!

R -----( calçaaaada )

**Alvin:** Lá em matolandia agente num tem carçada, praça, rua...lá tem muita mata!

**Laura:** Ahhh! Vem cá primo: Lá em matolandia vocês cumprem a regra da caatinga?

**Alvin:** Epaaa prima! Essa regua ai eu num cumpro não! Eu num tem catinga não viu! Eu tô é cheirosos!

**Laura:** Não primo! Caatinga é o nome do nosso bioma (o ecossistema do município)

**Alvin:** Enton vamo lá que quero conhecer essa tar de regra da caatinga!

**Laura:** Espera ai primo...Ah! As regras são: Não desmatar na beira do rio, Evitar queimadas!

**Alvin:** E tem mais coisa ainda?

**Laura:** Tem. Cuidar dos animais da nossa mata.

**Alvin:** Vem cá! Num posso mais carçar passarim lá em Matolandia?

**Laura:** Pode caçar, crianças?

R -----

**Laura:** Pois é! Não pode se tiver em extinção!

**Alvin:** Extin o quê prima?

**Laura:** Extinção menino! Se tiver pouco, desaparecendo. Tendeu?

**Alvin:** Hummmm. Isso é praieu parar de carçar ...

**Laura:** Só mais uma coisa antes de ir conhecer a praça. Tem a regra do desperdício!

**Alvin:** Eita! Oia! É cada uma! Regua do hospício!?

**Laura:** Vamos lá crianças!

- Pode desperdiçar água na hora do banho?

R -----

- Pode desperdiçar água lavando calçadas?

R -----

- Muito bem crianças!

**Alvin:** Enton vamo lá que tã doido pra conhecer essa tá de praça...vamo?

**Laura:** Vamos. Só que nós vamos de Bike

**Alvin:** De Barco???????

**Laura:** De bicicleta menino!

**Alvin:** Ai que legal prima! Dieu nunca andei de bicicleta. Vamo logo, vamo, vamo, vamo!

**Alvin:** Mais é muita coisa pra ieu prender nesse tar mei ambiente. E eu gostei dessas reguas que ocê falou Laura. O mei amambiente fica mais protegido. Podemo ir agora? **Laura** : Sim. Vamos dar um tchau pra criançada. TCHAUUUUUUUUUUUUUUUUU!