

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE CIÊNCIAS RURAIS  
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL**

**O USO DA LÍNGUA INGLESA COMO FERRAMENTA DE  
ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL:  
UMA EXPERIÊNCIA NA ESCOLA AGOSTINHA DILL-  
CONDOR, RS.**

**MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO**

**ALEXANDRA FREITAS DE MELLO**

**Santa Maria, RS, Brasil**

**O USO DA LÍNGUA INGLESA COMO FERRAMENTA DE  
ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL:  
UMA EXPERIÊNCIA NA ESCOLA AGOSTINHA DILL-  
CONDOR, RS.**

**POR**

**ALEXANDRA FREITAS DE MELLO**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, apresentado ao Curso de Especialização em Educação Ambiental, da Universidade Federal de Santa Maria – UFSM, como requisito a obtenção do título de Especialista em Educação Ambiental.

Orientador: Prof. Dr. Paulo Edelvar Correa Peres

Santa Maria, RS, Brasil

2011

## **AGRADECIMENTOS**

**A Deus**, pela presença em minha vida.

**Aos meus pais Manoel e Diva**, os quais me deram a vida e me ofereceram todas as condições para que eu me tornasse uma educadora, me apoiando nos momentos difíceis. Obrigada por estarem ao meu lado, em todos os momentos.

**Ao professor Paulo Edelvar Correa Peres**, obrigado pelos ensinamentos, dedicação e paciência que demonstrou em todos os momentos em que juntos estivemos.

**À tutora Cléa Hempe**, pelo convívio, pelas experiências compartilhadas, e o mais importante, pela amizade.

**À equipe diretiva da Escola Estadual de Ensino Médio Agostinha Dill**, a qual não mediu esforços em colaboração à pesquisa.

**Alexandra Freitas de Mello.**

## **RESUMO**

### **O USO DA LÍNGUA INGLESA COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL: UMA EXPERIÊNCIA NA ESCOLA AGOSTINHA DILL- CONDOR, RS.**

Autora: Alexandra Freitas de Mello

Orientador: Paulo Edelvar Correa Peres

O presente trabalho procura utilizar a língua inglesa como ferramenta de sensibilização e mudanças de atitudes no ensino da educação ambiental com as crianças da Escola Estadual de Ensino Médio Agostinha Dill Condor - RS, utilizando ferramentas lúdicas, jogos e brincadeiras para promover educação ambiental, bem como verificar o conhecimento experiente na população escolar sobre as questões ambientais, também realizar atividades com os alunos em língua inglesa relacionadas ao meio ambiente. Para atingir os objetivos propostos, foram realizados estudos bibliográficos, aplicados questionários para verificar o conhecimento prévio dos aprendizes, bem como utilizados materiais para a sensibilização dos alunos em relação à educação ambiental, como por exemplo, vídeos e textos informativos, jogos e atividades práticas. Os resultados demonstram que a educação ambiental trabalhada no âmbito escolar traz muitos conhecimentos e benefícios necessários aos aprendizes, os quais visam à sustentabilidade do Planeta.

#### **Palavras-chave:**

Educação Ambiental. Jogos. Brincadeiras. Língua Inglesa.

## **ABSTRACT**

### **THE USE OF ENGLISH LANGUAGE AS A TOOL OF TEACHING AND LEARNING IN ENVIRONMENTAL EDUCATION: AN EXPERIENCE IN AGOSTINHA DILL SCHOOL – CONDOR, RS.**

Author: Alexandra Freitas de Mello

Advisor: Paulo Edelvar Correa Peres

This paper aims to use the English language as a tool for sensitization and changes in attitudes in the teaching of environmental education with children from Escola Estadual de Ensino Médio Agostinha Dill Condor - RS, using playful tools, games and activities, to promote environmental education, as well as to verify the knowledge in the school population about environmental issues, and also promote activities, with students in English classes, related to the environment. To supply the proposed goals, bibliographical studies, questionnaires to check the students' knowledge, and also materials used to sensitize them towards environmental education, such as videos and informational texts, games and practical activities, were done. The results show that the environmental education used in a school background, brings benefits and knowledge needed to students, which have the main purpose the sustainability of the planet.

#### **Keywords:**

Environmental Education. Games. Playful Activities. English Language.

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	7
1.1	OBJETIVOS.....	8
1.1.1	Objetivo Principal.....	8
1.1.2	Objetivos Específicos.....	8
2	REFERENCIAL TEÓRICO.....	9
2.1	A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM.....	9
2.2	INTERAÇÃO ATIVIDADES LÚDICAS X APRENDIZAGEM.....	12
2.3	JOGOS E BRINCADEIRAS.....	13
2.4	A IMPORTÂNCIA DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL NO CURRÍCULO ESCOLAR.....	15
2.5	OS PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS E A EDUCAÇÃO AMBIENTAL NO COTIDIANO DA ESCOLA.....	17
3	MATERIAIS E MÉTODOS.....	20
3.1	LOCAL DO TRABALHO.....	20
3.2	ALUNOS (PERFIL).....	20
3.3	O AMBIENTE VIRTUAL.....	20
3.3.1	Passos para criação do ambiente virtual.....	20
3.4	QUESTIONÁRIOS.....	22
3.5	JOGOS VIRTUAIS.....	24
3.6	VÍDEOS YOU TUBE.....	25
3.7	CAMINHADA ECOLÓGICA.....	28
3.8	MOMENTO DE DIÁLOGO.....	30
3.9	PINTURA DE TONÉIS – COLETA SELETIVA.....	30
3.10	REAPLICAÇÃO DO QUESTIONÁRIO.....	30
4	RESULTADOS.....	31
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	39
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41
	ANEXOS.....	43
	ANEXO 1 – AMBIENTE VIRTUAL.....	43
	ANEXO 2 – CD ROM CONTENDO VÍDEOS YOU TUBE, TEXTO DE SENSIBILIZAÇÃO, TRABALHO DE INGLÊS SOBRE O MEIO AMBIENTE, E FOTOS DE REGISTRO DA SAÍDA DE CAMPO NO RIO RAIZ, PRODUÇÃO DE PARÓDIA E PRODUÇÃO DE TEXTO DOS ALUNOS.....	44
	ANEXO 3 – MODELO DO QUESTIONÁRIO APLICADO AOS ALUNOS NO INÍCIO DA SENSIBILIZAÇÃO E APÓS O DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO.....	45

ANEXO 4 – ENDEREÇO PARA APRENDER A UTILIZAR O AMBIENTE EAD -  
MOODLE. [http://www.prismatreinamentos.com.br/mod/resource/view.php?id=36 46](http://www.prismatreinamentos.com.br/mod/resource/view.php?id=3646)

# 1 INTRODUÇÃO

Desde o início da história da humanidade as pessoas empregam jogos e brincadeiras para se socializarem, expressarem seus sentimentos, suas ações e para proporcionar alegria. Com o passar do tempo, os jogos e as brincadeiras foram se transformando, mas até hoje eles são considerados fonte de alegria e prazer. Ademais, com o avanço das teorias da educação, os jogos e as brincadeiras passaram a ser considerados como importantes alternativas metodológicas. Todavia é necessário o conhecimento das implicações da utilização do trabalho lúdico para que possam ser melhor aplicados ao ensino de maneira geral.

Utilizando-se destas ferramentas, pretende-se inserir a educação ambiental no âmbito escolar, uma vez que para Pontalti (2005) a escola é o espaço social, bem como o local onde o aluno dá sequência ao seu processo de socialização, o qual se inicia em casa juntamente com seus familiares. É de suma importância a escola trabalhar o processo de formação, tanto social quanto ambiental dos seus educandos.

O presente trabalho visa sensibilizar as crianças da Escola Estadual de Ensino Médio Agostinha Dill, utilizando ferramentas lúdicas para promover educação ambiental. Na condição de professora de Língua Inglesa nessa escola, utilizar-se-á algumas atividades de Educação Ambiental, visando relacionar com a disciplina em questão, uma vez que de acordo com Sato (2002) há diferentes formas de incluir a temática ambiental nos currículos escolares, experiências práticas, atividades fora de sala de aula, produção de materiais locais, projetos ou qualquer outra atividade que conduza os alunos a serem reconhecidos como agentes ativos no processo que norteia a política ambientalista. Cabe aos professores, por intermédio de prática interdisciplinar, propor novas metodologias que favoreçam a implementação da Educação Ambiental, partindo de exemplos de problemas atualizados.



Nessa perspectiva, realizou-se uma pesquisa em ambiente virtual com alunos de uma 5ª série do ensino fundamental sobre o perfil ambiental da escola, bem como sobre o conhecimento dos alunos quanto às questões ambientais. Esta pesquisa demonstrará o conhecimento dos aprendizes sobre o ambiente em que estão inseridos, bem como as atividades desenvolvidas na escola referentes a esse assunto.

## 1.1 OBJETIVOS

### 1.1.1 Objetivo Principal

Este trabalho teve por objetivo principal utilizar a Língua Inglesa como ferramenta de sensibilização e mudanças de atitudes no ensino da Educação Ambiental.

### 1.1.2 Objetivos Específicos

- Motivar as crianças através de vídeos abordando as questões ambientais;
- Confeccionar tonéis para a coleta seletiva;
- Verificar o conhecimento experiente na população escolar sobre as questões ambientais;
- Promover atividades onde questões relacionadas ao lixo serão trabalhadas;
- Promover uma trilha ecológica junto as rio Raiz, sensibilizando as crianças para os problemas ambientais existentes;
- Inserir atividades em Língua Inglesa relacionadas à Educação Ambiental;
- Criar um ambiental virtual para permitir aos alunos da 5ª série o acesso a atividades lúdicas que promovam a Educação Ambiental;
- Disponibilizar um CD contendo as atividades desenvolvidas, jogos e resultados obtidos no presente trabalho.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM

Muitas teorias já surgiram para justificar e destacar a importância do brincar para a criança. Dentre as mais destacadas e importantes, a teoria de Jean Piaget (1896, *apud* Passerino, 2010). Piaget acreditava que a criança constrói seu conhecimento de forma ativa na interação com o ambiente. Assim sendo, sua pesquisa enfatizou a construção do conhecimento da criança. Para este autor, ela se apodera de um conhecimento se agir sobre ele, pois aprender significa modificar, inventar e descobrir. Conforme sua idade, a criança passa por 4 fases diferentes.

Passerino (2010) cita as fases, segundo Piaget, como sendo:

Fase sensório-motora (do nascimento até os 2 anos aproximadamente): a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras. Fase pré-operatória (dos 2 aos 5 ou 6 anos aproximadamente): as crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar com outras crianças jogos de faz-de-conta. Fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos aproximadamente): as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como futebol, damas, etc.

As fases apresentadas por Piaget respondem a muitas perguntas e ajudam os professores a entender o desenvolvimento intelectual das crianças, podendo assim entendê-las em suas reais necessidades. O desenvolvimento cognitivo das crianças se dá pela assimilação do objeto do conhecimento, as estruturas anteriores presentes e pela acomodação destas estruturas em função do que vai ser assimilado. “Piaget explica que entre um estágio e outro existe um intermediário no qual convivem, em estado de desequilíbrio, as concepções do estágio anterior e posterior” (RIBEIRO, 1999, p. 18).

Outro teórico que traz suas contribuições sobre as atividades lúdicas é Vygotsky (2003), o qual concorda em parte com as principais ideias trazidas por Piaget, porém Vygotsky apresenta o papel do professor como sendo fundamental na aprendizagem das crianças. Para ele, os processos pelos quais as crianças passam não são tão “fechados”, como os apresentados por Piaget. Sendo assim, se irá conhecer um pouco sobre a teoria de Vygotsky acerca desse assunto.

Os estudos de Vygotsky (2003) e Rego (1995) enfatizam a importância da interação e da informação para a formação do conhecimento, já que afirmam a importância do brincar. Na busca pela construção de seu conhecimento, a criança elabora relações com o meio, sendo que estas relações ocorrem entre aquele que aprende e aquele que ensina. Nos primeiros anos da criança, destacam-se os fatores biológicos e, aos poucos, ela se torna um sujeito ativo e começa a interagir na família, escola, comunidade. Nesse processo, a criança passa por alguns níveis de desenvolvimento que Rego (1995, p. 72) explicita a partir de Vygotsky sendo: “[...] dois níveis de desenvolvimento: um se refere às conquistas efetivadas, que ele chama de nível de desenvolvimento real ou efetivo, e o outro, o nível de desenvolvimento potencial. Que se relaciona às capacidades em vias de serem construídas [...]”.

A zona de desenvolvimento real caracteriza-se pela capacidade que a criança já adquiriu de realizar as tarefas independentemente; é o nível onde a criança está. Na escola, este nível é evidente nas atividades e tarefas que o aluno realiza sozinho, sem dificuldades e corretamente. A zona de desenvolvimento potencial é o nível que a criança pode alcançar com a ajuda dos adultos, como seus pais e/ou professores, ou colegas mais capazes, mais experientes. Para a criança chegar ao nível de desenvolvimento potencial precisa que

A distância entre aquilo que ela é capaz de fazer de forma autônoma (nível de desenvolvimento real) e aquilo que ela realiza em colaboração com os outros elementos de seu grupo social (zona de desenvolvimento potencial) caracteriza aquilo que Vygotsky chamou de “zona de desenvolvimento potencial ou proximal”. Neste sentido, o desenvolvimento da criança é visto de forma prospectiva, pois a “zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, que estão em processo de maturação [...]”. Deste modo, pode-se afirmar que o desenvolvimento adequado do desenvolvimento individual envolve a consideração tanto do nível de desenvolvimento real quanto do potencial (REGO, 1995, p.73).

Percebe-se que o desenvolvimento de cada criança está relacionado com a ajuda que a mesma obtém de outras pessoas, pois através dessas interações, consegue por si só adquirir novas experiências e utilizá-las em novos contextos.

Segundo Vygotsky (2003) e Rego(1995), o nível de desenvolvimento proximal é a distância que existe entre os dois níveis e que deve ser proporcionado pela escola, pois aquilo que a criança é capaz de fazer hoje com a ajuda de alguém conseguirá fazer sozinha outro dia. A zona de desenvolvimento proximal é a comparação de diferentes

compreensões a respeito de uma situação, de forma ativa e cooperativa. Através do conhecimento dos níveis de aprendizagem, cabe ao educador assumir o papel de interventor, desafiador, mediador e provocador de situações que levem seus alunos a aprender. Cabe ainda ao professor a tarefa de organizar o espaço interativo e apresentar problemas desafiadores. Percebe-se que Vygotsky (*op.cit.*) aponta o caminho para que, conhecendo estes níveis, os educadores possam atuar em cada nível e desenvolver com eficácia a aprendizagem na criança.

Ao conhecer e entender as necessidades das crianças no seu processo de ensino-aprendizagem, Kishimoto *apud* Volpato (2002, p. 27) diz que o jogo “[...] torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos”. Com esta afirmação, Kishimoto destaca a importância das atividades lúdicas para que a criança possa se apropriar de novos conhecimentos e também apresenta o professor neste processo como um articulador, incentivador e motivador, pois é brincando que as crianças aprendem.

Segundo Santa Rosa (2001, p. 4), “crianças de todo mundo, de todas as raças, brincam e sempre brincaram. Utilizando objetos ou não, competindo ou ajudando o seu companheiro, as crianças se divertem, desenvolvem e constroem o seu pensamento e a sua lógica”.

Através do desenvolvimento das atividades lúdicas, a criança faz uso da linguagem, embora ainda não esteja bem elaborada, mas é por intermédio da mesma que o aprendiz consegue se comunicar e realizar suas ações, adquirindo assim a aprendizagem. Desse modo, serão apresentadas as interações entre atividades lúdicas e aprendizagem, já que ambas estão relacionadas entre si, como explicitado anteriormente.

## 2.2 INTERAÇÃO ATIVIDADES LÚDICAS X APRENDIZAGEM

Leontiev (1988, *apud* Zanluchi, 2005, p. 80) afirma que no desenvolvimento mental de uma criança, o comportamento lúdico é “verdadeiramente a principal atividade”. É através das brincadeiras e dos brinquedos que muitas vezes as crianças exploram e experimentam as coisas da vida, desta maneira tentando entender o mundo dos adultos, fazendo relações com o meio em que vivem e sua própria cultura.

As atividades lúdicas podem ser relacionadas a um campo fértil no desenvolvimento de uma criança, uma vez que estas geram capacidades não somente afetivas como também intelectuais, como por exemplo, a imaginação, a memória e conseqüentemente a criatividade. A capacidade de imaginação, de fazer planos, adquirir novos conhecimentos, surge nas crianças por intermédio do brincar. “A criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade do brinquedo” (Vygotsky, 2000, *apud* Zanluchi, 2005, p. 80).

Por meio do brincar, do fazer, do representar, a criança experimenta e dá novo significado as coisas do mundo ao seu modo, vai além de seus limites, adquirindo autonomia na aprendizagem através das atividades lúdicas.

Pode-se dizer que o lúdico nasce de um desejo do indivíduo, já que as crianças possuem um impulso para o brincar e/ou jogar, o qual está presente desde o ato do nascimento de uma pessoa, mas este impulso se faz presente devido à necessidade que o indivíduo sente de entender o mundo onde está inserido, para que através deste entendimento possa interagir com as pessoas e as coisas à sua volta.

Segundo Grolnick (1993, *apud* Zanluchi, 2005, p. 86), o brincar “ajuda-nos a definir e a redefinir os limites entre nós e os outros, auxilia-nos na obtenção de um senso da nossa própria identidade pessoal e corporal”. Dessa forma, percebe-se que as atividades lúdicas têm um valor significativo no processo de desenvolvimento de uma criança. Isso acontece devido ao fato de que durante as brincadeiras a criança tem uma maior liberdade para agir na exploração e uso dos materiais, objetos e papéis, os quais naquele momento estão fazendo parte de seu brincar, e é desta maneira que a criança explora o mundo, aprendendo o que pode fazer nele e/ou com ele, e logicamente consigo mesma.

As atividades lúdicas permitem que as crianças adquiram experiências através da realização de atos, experiências e/ou vivências que não seriam possíveis de outra forma, já que é através da brincadeira que a criança está se preparando para a vida, através das

atividades lúdicas é que ela tem um maior contato com o mundo físico e social, aprendendo assim como verdadeiramente as coisas funcionam.

O brincar funciona como uma forma de aprendizagem, em que a criança aprende a conviver com outras pessoas e com os objetos à sua volta, estabelecendo, desta maneira, interações sociais imprescindíveis a seu desenvolvimento. Através do lúdico, a criança interioriza valores, padrões de comportamento, normas, conceitos e, sobretudo, formas de ser e pensar.

A criança, quando brinca, entra em contato com um mundo novo, que permite inúmeras possibilidades de aprendizados, mas as atividades educativas (jogos e brincadeiras) devem ter seu lugar adequado no contexto escolar para que realmente ocorra o processo ensino-aprendizagem de forma lúdica, divertida e sem complexos.

Nesse sentido na próxima seção, tratar-se-á das contribuições atribuídas aos aprendizes pelos jogos e brincadeiras, bem como das relações existentes entre ambos, as quais favorecem o desenvolvimento de uma criança.

### 2.3 JOGOS E BRINCADEIRAS

A partir da classificação das fases das crianças, Piaget (1896, *apud* Passerino, 2007) também estruturou os jogos, para que correspondessem a cada uma das fases e os denominou: jogo de exercício sensório-motor, jogo simbólico e jogo de regras.

Os jogos de exercício sensório-motor são desenvolvidos do nascimento até os 2 anos aproximadamente, e têm como característica principal as percepções sensoriais, pois nesta fase a criança possui muitos reflexos inatos, uma vez que brinca sozinha, sem utilizar nenhuma regra, já que não tem noção das mesmas. Nesta fase, o bebê inicia a construção de esquemas de ação para assim assimilar mentalmente o meio no qual está inserido.

Os jogos simbólicos surgem para entender as necessidades das crianças que estão no estágio pré-operatório e é quando, segundo Ribeiro (1999), “as ‘trocas sociais’ se ampliam”. Esta é a fase do jogo do faz-de-conta, que tanto encanta a criança. As representações são de personagens do seu dia-a-dia como o pai, a mãe, as roupas, os sapatos dos adultos, caixinhas transformam-se em carrinhos, tudo isso faz parte desse simbolismo. Nesta fase, também se inicia o processo da linguagem, e é através da linguagem que a criança inicia uma socialização efetiva da inteligência. A criança

procura nos jogos representar situações da sua vivência diária e compreender sua realidade dessa maneira.

Os jogos de regras, segundo Piaget (1896, *apud* Passerino, 2007), são aqueles que atendem as necessidades das crianças da fase das operações concretas. Os jogos são importantes porque com eles a criança aprende a lidar com limites, o que pode e o que não pode fazer e isso garante uma regularidade que organiza suas ações. As crianças, nesta fase, necessitam de relações sociais e cooperação entre os jogadores. Para as crianças que estão nesta fase, os jogos precisam apresentar desafios para que através das brincadeiras construam seu conhecimento e desenvolvam sua formação.

A criança, através de suas experiências diárias, principalmente através dos jogos e brincadeiras, aprende a aprender, uma vez que tira proveito de suas próprias atitudes, aumentando assim sua capacidade de agir sobre o meio em que está inserida, e sobre as pessoas com as quais convive. Percebe-se que os brinquedos e os jogos fazem parte do universo infantil, do seu imaginário, e são formas de expressão pelo que as crianças imitam a vida, brincando. Conforme Santa Rosa (2001, p. 31), “o ato de brincar permite ao ser humano conhecer seus semelhantes a aprender a conviver em sociedade”.

Reverbel (1996, p. 112) afirma que “o educador deve desenvolver atividades que permitam ao aluno a comunicação e o desenvolvimento da percepção com relação a si mesmo e ao mundo que o rodeia.” E, segundo a mesma autora, o trabalho do educador na sala de aula torna o jogo interessante pelo modo que desafia os alunos a observarem e terem consciência de si mesmo e do seu redor. Os jogos apresentam-se, neste contexto, como importantes formas de desenvolvimento da criança no seu processo ensino-aprendizagem. Rodrigues (*apud* Santos, 1995, p. 40) destaca que:

[...] a função dos jogos e brinquedos não se limita ao mundo das emoções e da sensibilidade, ela aparece ativa também no domínio da inteligência e coopera, em linhas decisivas, para a evolução do pensamento e de todas as funções mentais superiores. Assume também uma função social, e este fato faz com que as atividades lúdicas extravasem sua importância para além do indivíduo.

As atividades lúdicas progressivamente ampliam a capacidade da criança de pensar sobre os fatos ao seu redor, levantando hipóteses e estabelecendo inter-relações, utilizando-se para isto das estratégias de comunicação, as quais estão interligadas com os jogos e as brincadeiras em uma Língua Estrangeira. Consequentemente, através das

brincadeiras o aprendiz expande seus recursos comunicativos, fazendo isto através das suas próprias tentativas de resolver um problema comunicativo.

Também Santos (1995) enfatiza a importância do jogo e do brinquedo no desenvolvimento completo da criança, destacando que o professor não poderá ficar alheio a estas atividades que, segundo ele, são um “vínculo do seu crescimento, possibilitando à criança explorar o mundo, descobrir-se, entender-se e posicionar-se em relação a si mesma e à sociedade de uma forma natural”. Desse modo, percebe-se a integração, a relação e a importância entre os jogos e as estratégias que esses podem desencadear no processo ensino-aprendizagem de uma língua e também o papel do professor.

Antunes (1999, p. 43), também se referindo à importância dos jogos no processo de aprendizagem, ressalta:

Para que essa orientação se transforme em uma realidade concreta é essencial a interação do sujeito com o objeto a ser conhecido e, assim, a multiplicidade na proposta de jogos concretiza e materializa essas interações. Ao lado dessa função, os jogos também se prestam a multidisciplinaridade e, desta forma, viabilizam a atuação do próprio aluno na tarefa de construir significados sobre os conteúdos de sua aprendizagem e explorar de forma significativa os temas transversais, que estruturam a formação do aluno-cidadão.

Os jogos criam estratégias, uma vez que ao brincar as crianças formulam e resolvem problemas, elaboram e cumprem regras, contribuindo dessa maneira para o seu desenvolvimento afetivo, social e intelectual. Essas estratégias podem ser transpostas para qualquer outro momento de aprendizagem.

## 2.4 A IMPORTÂNCIA DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL NO CURRÍCULO ESCOLAR

Segundo Freire (1996), a reflexão crítica sobre a prática se torna uma exigência da relação teoria/prática. O campo de metodologias e transformações da educação ambiental constitui e integra as áreas convencionais da percepção e atuação educacional, rompendo limitações, quebrando paradigmas, ampliando horizontes e responsabilidades socioambientais para com o meio de que dependemos para viver. O autor questiona por que não:



[...] discutir com os alunos a razão de ser de alguns desses saberes em relação com o ensino dos conteúdos. Por que não aproveitar a experiência que têm os alunos de viver em áreas de cidade descuidadas pelo poder público para discutir, por exemplo, a poluição dos riachos e dos córregos e os baixos níveis que oferecem à saúde das gentes. [...] Por que não há lixões no coração dos bairros ricos e mesmo puramente remediados dos centros urbanos? (FREIRE, 1996, p.30)

Para Pontalti (2005), a escola é o espaço social, bem como o local onde o aluno dá sequência ao seu processo de socialização, o qual se inicia em casa juntamente com seus familiares. É de suma importância a escola trabalhar o processo de formação, tanto social quanto ambiental, dos seus educandos. Também é muito importante os professores darem exemplos aos seus alunos, utilizando as lixeiras de forma correta, não desperdiçando água, ao lavarem, por exemplo, seus carros em frente de suas casas, entre outras atitudes. Esses são comportamentos que afetam diretamente os educandos, que passam a ver os temas estudados apenas como conteúdos, sem nenhuma utilidade na vida real.

Ações ambientalmente corretas devem ser assimiladas desde cedo pelas crianças e devem fazer parte do seu dia-a-dia, pela convivência com estas experiências nos mais distintos âmbitos em que se encontrarem. O exemplo é a melhor maneira de se ensinar e um professor deve ter consciência da responsabilidade que recebe ao se expor em uma sala, diante de seus educandos. É importante que os alunos aprendam que a responsabilidade é de todos, que os atos de cada um refletem sobre o futuro de toda a humanidade, isto é, uma ação local pode afetar a nível global. A cultura deve ser mudada na escola, através da Educação Ambiental, mostrando às crianças e jovens que conservar o meio ambiente não é um luxo, mas uma necessidade urgente para se continuar a viver neste Planeta. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN's (BRASIL, 1998, p. 181):

A preocupação em relacionar a educação com a vida do aluno – em seu meio, sua comunidade – não é novidade. Ela vem crescendo especialmente desde a década de 60 no Brasil. (...) Porém, a partir da década de 70, com o crescimento dos movimentos ambientalistas, passou-se a adotar explicitamente a expressão Educação Ambiental, para qualificar iniciativas de universidades, escolas, instituições governamentais e não governamentais por meio das quais se busca conscientizar setores da sociedade para as questões ambientais. Um importante passo foi dado com a Constituição de 1988, quando a Educação Ambiental se tornou exigência a ser garantida pelos governos federal, estaduais e municipais (artigo 225, § 1º, VI).

Apesar da Educação Ambiental ser uma exigência legal, a mesma deve ser trabalhada de forma prazerosa, pois requer atitudes concretas, como mudanças de comportamento, tanto pessoal como comunitária, tendo em vista que para atingir o bem comum devem-se somar atitudes individuais. Existem dificuldades quando se quer trabalhar verdadeiramente a Educação Ambiental, mas estas precisam ser enfrentadas, pois, de acordo com Dias (1992), sabe-se que a maioria dos problemas ambientais têm suas raízes em fatores socioeconômicos, políticos e culturais, e que não podem ser previstos ou resolvidos por meios puramente tecnológicos. Daí a grande importância da inserção da Educação Ambiental nas escolas, a fim de conscientizar os alunos e ajudá-los a se tornarem cidadãos ecologicamente corretos.

## 2.5 OS PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS E A EDUCAÇÃO AMBIENTAL NO COTIDIANO DA ESCOLA

Os PCN's foram lançados entre 1997 e 1999 pelo Ministério de Educação e Cultura (MEC), a fim de se tornarem uma referência curricular para os professores de todo o País. Esses poderiam adaptá-los às realidades de sua região ou município. Os PCN's contêm os chamados temas transversais, assuntos de grande importância social que foram sugeridos para serem trabalhados em todos os conteúdos. Os temas são: ética, pluralidade cultural, orientação sexual e meio ambiente, entre outros. É sugerido que a Educação Ambiental seja trabalhada na escola de forma interdisciplinar e a princípio é isso que se vê nos planos de curso, porém, na prática não vem acontecendo de fato. Os professores de disciplinas tidas como mais importantes tendem a se afastar de projetos que não tratem de seus conteúdos específicos, alegam precisar de tempo para poder cumprir seus planos de curso (BIZERRIL FARIA, 2001).

Segundo Bizerril Faria (2001) um dos motivos do despreparo, dos professores, é que a universidade não os preparou para trabalhar de forma interdisciplinar. Há diferentes formas de incluir a temática ambiental nos currículos escolares, experiências práticas, atividades fora de sala de aula, produção de materiais locais, projetos ou qualquer outra atividade que conduza os alunos a serem reconhecidos como agentes ativos no processo que norteia a política ambientalista. Cabe aos professores, por intermédio de prática interdisciplinar, propor novas metodologias que favoreçam a implementação da Educação Ambiental, relacionada a exemplos de problemas atualizados (SATO, 2002).

Cabe à escola, ao propor o desenvolvimento do currículo escolar voltado para a questão ambiental, proporcionar a participação de todos os alunos no processo de construção e execução de projetos. Os conteúdos precisam ser revistos para que os mesmos convirjam entre as disciplinas de forma interdisciplinar, além de terem sua importância dentro da Educação Ambiental. A Educação Ambiental precisa ser entendida como uma importante aliada do currículo escolar na busca de um conhecimento integrado que supere a fragmentação tendo em vista o conhecimento e a emancipação. Segundo Sato (2002), a Educação Ambiental “sustenta todas as atividades e impulsiona os aspectos físicos, biológicos, sociais e culturais dos seres humanos”. Sendo assim, apresenta-se como uma peça importante no currículo escolar. A implementação da Educação Ambiental nas escolas tem sido uma tarefa bem exaustiva e cansativa (SATO, 2002).

Segundo ANDRADE (2000, p.38),

(..) fatores como o tamanho da escola, número de alunos e de professores, predisposição destes professores em passar por um processo de aperfeiçoamento, vontade de programar um projeto ambiental que vá alterar a rotina na sua disciplina e ou na escola, etc., além de fatores resultantes da integração dos acima citados e ainda outros, podem servir como obstáculos à implementação da educação ambiental.

Dado que a Educação Ambiental não se dá por atividades pontuais, mas por toda uma mudança de paradigmas que exige uma contínua reflexão e apropriação dos valores que remetem a ela, as dificuldades enfrentadas assumem características ainda mais contundentes.

Projetos impostos por pequenos grupos ou atividades isoladas, gerenciadas por apenas algumas pessoas da comunidade escolar – como um projeto de coleta seletiva no qual a única participação dos discentes seja jogar o lixo em latões separados, envolvendo apenas um professor coordenador – não são capazes de produzir a mudança de mentalidade necessária para que a atitude de reduzir o consumo, reutilizar e reciclar resíduos sólidos se estabeleça e transcenda para além do ambiente escolar, mas pode ser um começo de um longo trabalho.

Deve-se buscar alternativas que promovam uma contínua reflexão que culmine na mudança de mentalidade, acredita-se que dessa forma conseguir-se-á programar, nas escolas, a verdadeira Educação Ambiental, com atividades fruto do planejamento de ações de toda a comunidade escolar, para construir um futuro no qual se possa viver em

um ambiente equilibrado, em harmonia com o meio, com os outros seres vivos e com nossos semelhantes.

A Educação Ambiental é um processo de percepção de valores e de conhecimento e de clarificação de conceitos, tendo como fim principal o desenvolvimento de capacidades e habilidades que possam modificar o meio em que vivemos, de maneira a permitir a compreensão e apreciação das inter-relações existentes entre o ser humano, sua cultura e o seu meio biótico e abiótico (BRASIL, 1998). Este tipo de trabalho quando realizado em escolas é um instrumento que incentiva os estudantes a construir uma visão de sociedade ambientalmente correta e reforça o papel do cidadão na mudança de pensamento e comportamento, onde a co-responsabilização dos indivíduos torna-se um objetivo essencial para promover um novo tipo de desenvolvimento, o desenvolvimento sustentável (JACOBI, 2003).

### 3 MATERIAIS E MÉTODOS

#### 3.1 LOCAL DO TRABALHO

A Escola Estadual de Ensino Médio Agostinha Dill foi a instituição escolhida para a realização desta pesquisa, uma vez que é o contexto em que se trabalha. A escola situa-se no município de Condor, e conta com uma infraestrutura adequada, possuindo uma ampla biblioteca, laboratório de informática com trinta (30) computadores, laboratório de ciências e de reciclagem de papel, sala de vídeo, ginásio de esportes e um amplo pátio onde as crianças brincam na hora do recreio. A escola também possui projetor de vídeo, data show para apresentações de trabalhos escolares desenvolvidos pelos alunos nas diversas disciplinas.

#### 3.2 ALUNOS (PERFIL)

Os alunos que participaram da pesquisa são integrantes de uma 5ª série, sendo esta composta por vinte e nove (29) alunos, destes, doze (12) meninos e dezessete (17) meninas, dos mais diferentes bairros da cidade.

#### 3.3 O AMBIENTE VIRTUAL

A pesquisa descrita neste trabalho foi realizada em um ambiente virtual disponível no endereço eletrônico [http:// www.educacaonnet.com.br/professores/](http://www.educacaonnet.com.br/professores/) conforme figura 1, página inicial no ANEXO 1.

##### 3.3.1 Passos para criação do ambiente virtual

1º-Cadastramento no endereço eletrônico

**<http://www.educacaonnet.com.br/professores/>** conforme figura 1 cadastramento de novo usuário:



reaproveitar e reciclar, tempo de decomposição dos resíduos sólidos e dicas de como reutilizá-los.

### 3.4 QUESTIONÁRIOS

Os alunos foram até o telecentro próximo à escola, onde cada um recebeu um *login* e uma senha para acesso ao ambiente. Após responderam virtualmente um questionário “Levantamento do perfil ambiental da escola, bem como o conhecimento dos alunos perante as questões ambientais” (ANEXO 3), contendo sete (7) questões, destas, duas (2) eram fechadas e quatro (4) dissertativas. Seguem figuras 2, 3 e 4 que registram momentos dos alunos trabalhando no telecentro.



Figura 2: alunos realizando as atividades no ambiente virtual.



Figura3: alunos trabalhando em equipe.



Figura4: alunos presentes na atividade realizada no telecentro próximo à Escola Agostinha Dill.



### 3.5 JOGOS VIRTUAIS

No ambiente EAD (MOODLE) foram disponibilizados diversos jogos virtuais relacionados com questões ambientais. Segue endereço dos respectivos jogos:

- Jogo Coleta Seletiva – <http://www.escolagames.com.br/jogos/coletaSeletiva/>
- Jogo em Inglês – <http://www.foxjogos.com/jogos-online/recycle>
- Jogo Tartaruga – [http://www2.uol.com.br/ecokids/jogos/arca\\_01.htm](http://www2.uol.com.br/ecokids/jogos/arca_01.htm)
- Jogo do Ratinho – [http://iguinho.ig.com.br/jogo\\_reciclagem.html](http://iguinho.ig.com.br/jogo_reciclagem.html)
- Jogo Lixo – <http://www.jogosonlinegratis.org/jogoonline/ajudar-o-meio-ambiente/>

No primeiro jogo os alunos obtiveram informações sobre a coleta seletiva e depois separaram os resíduos, arrastando-os para a lixeira correta. Fazer a coleta seletiva na própria casa e encaminhar os resíduos para a reciclagem é um jeito divertido de colaborar com a preservação do meio ambiente, uma vez que o jogo contribui com o desenvolvimento da consciência ecológica da criança, pois ela memoriza rapidamente as cores usadas na Coleta Seletiva e aprende como separar os resíduos para a reciclagem. Além disso, a cada avanço, ela recebe informações de fácil entendimento sobre os danos que esses resíduos causam à natureza, caso não sejam reciclados.

O segundo jogo era em inglês, o mesmo continha três latões de lixo todos com a identificação em inglês (glass, paper, plastic), sendo que o objetivo era colocar o lixo correto em cada latão de acordo com um tempo estipulado para cada lixeira. Além de aprender a reciclar os alunos também tiveram contato com a língua inglesa.

O terceiro jogo era o da tartaruga, onde uma tartaruga deveria se livrar de sacos de lixo jogados no mar, conscientizando a todos de que os mesmos são fatais para as tartarugas marinhas.







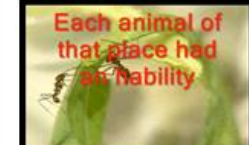


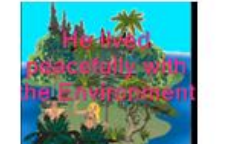










O quarto foi o jogo do ratinho, em que a proposta era ajudar o ratinho a separar o lixo deixado por seu amigo, colocando-o na lixeira correta, sendo que as lixeiras são: plástico, papel, metal, vidro e orgânico. São destinados 45 segundos para jogar o maior número nas lixeiras certas.




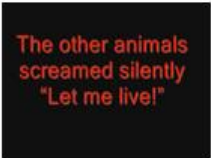



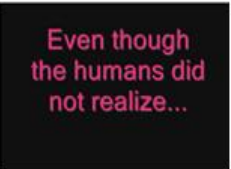
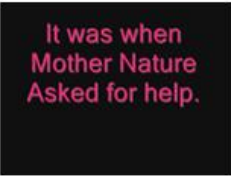



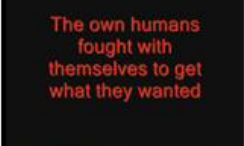


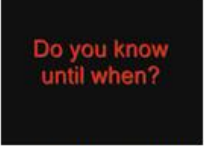

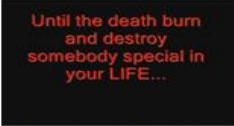


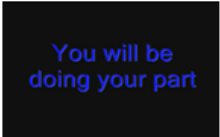
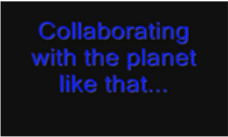
Como última opção, o jogo lixo, em o principal objetivo era ajudar o meio ambiente, educando as crianças sobre a importância de limpar as ruas, as cidades e jogar lixo no lixo. Primeiramente se deveria escolher um personagem para representar o jogador, após o mesmo deveria correr em uma pista e recolher o maior número de latas,

casca de banana e outros itens que encontrasse no caminho. Em outra etapa plantar o maior número de árvores possíveis no tempo determinado pelo jogo. Ao final aparecia o número de pontos que se adquiriu com as atividades.

### 3.6 VÍDEOS YOU TUBE

No ambiente EAD foram disponibilizados três (3) vídeos: Projeto meio ambiente “lixo” Escola Plácido de Castro, Trabalho de inglês sobre meio ambiente, Trabalho sobre meio ambiente (paródia *my humps*). Foi dado o prazo de uma semana para que os alunos assistissem aos três vídeos, podendo acessar nos computadores da escola, no telecentro ou até mesmo em suas casas. Após este prazo foi distribuída uma folha (figura 5), contendo imagens de um dos vídeos assistidos pelos alunos, o qual era em inglês, e desta forma os aprendizes deveriam fazer a tradução da mensagem, sendo que a mesma foi avaliada na disciplina de Língua Inglesa.

 <p>Once upon a time...</p>	 <p>a beautiful planet</p>	 <p>with many animals</p>	 <p>plants... rivers...</p>
 <p>and perfections that were made in a inexplicable way</p>	 <p>this was mother nature...</p>	 <p>each animal of that place had an hability</p>	 <p>and one of them had the capacity of ratiocinate</p>
 <p>he was called by human</p>	 <p>he lived peacefully with the environment</p>	 <p>and had everything he needs</p>	 <p>loved to invent things which got his live easier</p>
 <p>made arrows</p>	 <p>fire... build what was in his head</p>	 <p>that was when he started to be addicted in stuffs...</p>	 <p>killed other animals to make clothes</p>
 <p>burned trees to make the land clean</p>	 <p>because his builds were growing and they need space</p>	 <p>developed with the time</p>	 <p>and in this huge evolution the mother nature was loosing her space</p>

 <p>Was reduced</p>	 <p>Without realize the humanity dominated the earth</p>	 <p>It was selfish and did not realize.</p>	 <p>The other animals screamed silently "Let me live!"</p>
<p>was reduced</p>	<p>without realize the humanity dominated the earth</p>	<p>It was selfish and did not realize</p>	<p>the other animals screamed silently "let me live!"</p>
 <p>and disappeared...</p>	 <p>The plants... disappeared</p>	 <p>The rivers disappeared</p>	 <p>Even though the humans did not realize...</p>
<p>And disappeared...</p>	<p>the plants... disappeared</p>	<p>The rivers disappeared</p>	<p>even though the humans did not realize...</p>
 <p>It was when Mother Nature Asked for help.</p>	 <p>And the water of the oceans rose up</p>	 <p>The wind got stronger...</p>	 <p>destroying the human inventions</p>
<p>it was mother nature asked for help</p>	<p>and the water of the oceans rose up</p>	<p>the wind got stronger...</p>	<p>destroying the human inventions</p>
 <p>The own humans fought with themselves to get what they wanted</p>	 <p>Will this get over?</p>	 <p>until when will we continue to pollute without thinking?</p>	 <p>Do you know until when?</p>
<p>the own humans fought with themselves to get what they wanted</p>	<p>will this get over?</p>	<p>until when will we continue to pollute without thinking?</p>	<p>do you know until when?</p>
 <p>Until the death knock on your door...</p>	 <p>Until the death burn and destroy somebody special in your LIFE...</p>	 <p>ready I had made my art moving with your conscience...</p>	 <p>but if you do not matter about this...</p>
<p>until the death knock on your door...</p>	<p>until the death burn and destroy somebody special in your life...</p>	<p>ready I had made my art moving with your conscience...</p>	<p>but if you do not matter about this...</p>
 <p>You will be doing your part</p>	 <p>Collaborating with the planet like that...</p>		
<p>you will be doing your part</p>	<p>collaborating with the planet like that...</p>		

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=OY4wFwVjjZY&feature=related>

Figura 5: imagens do vídeo - trabalho de Inglês sobre meio ambiente.

### 3.7 CAMINHADA ECOLÓGICA

Foi realizada uma saída de campo orientada no rio Raiz, localizado na área urbana da cidade, conforme figuras a seguir:



Figura 6: Alunos percorrendo o trajeto da escola ao Rio Raiz.



Figura 7: chegada dos alunos ao rio Raiz.



Figura 8: rio Raiz.

### 3.8 MOMENTO DE DIÁLOGO

Foi realizado um diálogo entre os educandos e a professora a respeito dos problemas ambientais visualizados no decorrer da visita, nas margens e no leito do rio no trajeto delimitado.

### 3.9 PINTURA DE TONÉIS – COLETA SELETIVA

A turma realizou a pintura dos tonéis para a realização e implantação da coleta seletiva. Segue figura que registra a realização da atividade:



Figura 9: alunos pintando os tonéis para a coleta seletiva.

### 3.10 REAPLICAÇÃO DO QUESTIONÁRIO

Foi reaplicado o questionário, desta vez em forma impressa.

## 4 RESULTADOS

Este capítulo apresenta os resultados da pesquisa realizada, sendo que os instrumentos utilizados para coleta de dados foram vídeos do *You Tube* e saída de campo. Os dados possibilitaram conhecer a opinião e medir os conhecimentos dos alunos em relação às questões ambientais, em especial aos resíduos sólidos urbanos.

Inicialmente houve um momento de sensibilização no qual foram disponibilizados no ambiente virtual os seguintes vídeos: Projeto Meio Ambiente "lixo" Escola Plácido de Castro; Trabalho de Inglês sobre o meio ambiente; Trabalho sobre meio ambiente (paródia *myhumps*). Alguns alunos assistiram aos vídeos em casa, outros foram até o telecentro da cidade, e também foi disponibilizado um momento na sala de aula. Após assistir aos três vídeos, foram feitas discussões sobre as temáticas abordadas nos vídeos, onde os educandos contribuíram com relatos sobre sua realidade local.

Neste mesmo dia foi distribuído um texto sobre os 3 Rs, reduzir, reaproveitar e reciclar, tempo de decomposição dos resíduos sólidos e dicas de como reutilizá-los, sendo que o mesmo foi lido em conjunto. Durante as discussões percebeu-se que os alunos não tinham conhecimento sobre o tempo de decomposição dos resíduos sólidos citados no texto, bem como das dicas de reutilização apresentadas no mesmo. Os dados apresentados no texto trouxeram informações novas para os alunos, aos quais foi solicitado que repassassem essas informações para o maior número de pessoas possível, pois desta forma cada um estaria fazendo a sua parte perante o meio ambiente em que estão inseridos, contribuindo para a sustentabilidade do nosso Planeta.

Dando continuidade à aplicação das atividades de Educação Ambiental, foi disponibilizado no ambiente virtual um questionário. Os alunos responderam a seguinte pergunta: Na escola existe o processo de separação do lixo produzido pela comunidade escolar? Nessa questão trabalhou-se com as opções sim ou não. Os resultados estão apresentados no gráfico a seguir:



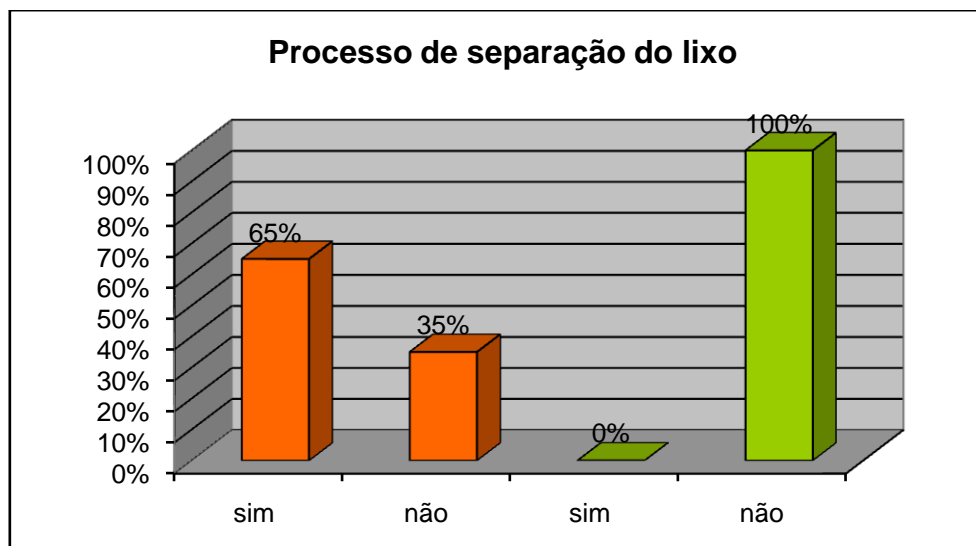


Gráfico 1: Na escola existe o processo de separação do lixo produzido pela comunidade escolar?

Como demonstrado no gráfico, no primeiro questionário aplicado, quando os alunos não tinham muito conhecimento sobre o assunto, 65% deles responderam que na escola existia o processo de separação do lixo produzido pela comunidade escolar, já 35% optaram pela assertiva “não”. Após trabalho realizado com os mesmos, 100% da turma percebeu que na verdade não existe nenhum processo de separação do lixo na escola.

Com uma nova visão a respeito de aspectos relacionados aos resíduos sólidos, os educandos perceberam a necessidade do processo de separação do lixo produzido no ambiente escolar, confeccionando assim latões de lixo com a designação correta de cada resíduo, uma vez que ações ambientalmente corretas devem ser assimiladas desde cedo pelas crianças e devem fazer parte do seu dia-a-dia, passando a conviver com estas experiências nos mais distintos âmbitos em que se encontrarem.

Como segunda questão os educandos responderam ao seguinte: A escola realiza visitas a campo, para trabalhar a realidade local sobre as questões ambientais? Nessa questão também se trabalhou com as opções sim ou não. Segue gráfico:

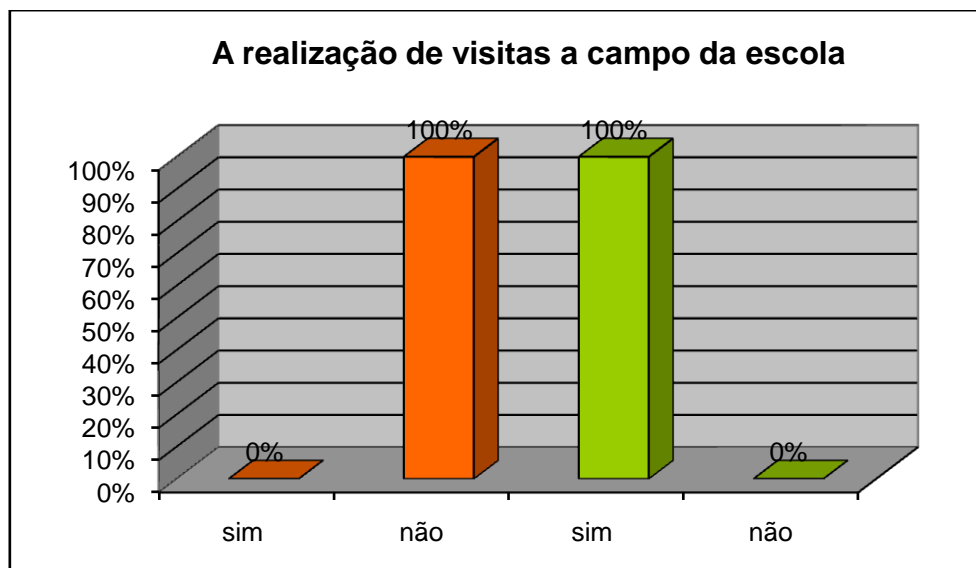


Gráfico 2: A escola realiza visitas a campo, para trabalhar a realidade local sobre as questões ambientais?

De acordo com o gráfico, percebe-se que no primeiro questionário aplicado, a totalidade dos aprendizes representada por 100% da turma, respondeu que a escola não realiza visitas a campo visando trabalhar a realidade local sobre as questões ambientais, uma vez que após a saída de campo orientada no rio Raiz, todos os alunos optaram pela alternativa sim, demonstrando assim a realização da primeira visita a campo realizada pela escola com estes alunos, visando trabalhar a realidade local sobre as questões ambientais.

A terceira questão era a seguinte: O que é coleta seletiva? Segue quadro 1 com algumas respostas.

<b>Primeiro questionário aplicado</b>	<b>Segundo questionário aplicado</b>
É recolher lixo reciclável.	É o termo utilizado para o recolhimento separado do lixo reciclável e o não reciclável.
É a coleta do lixo.	É separar o lixo para que seja enviado para reciclagem, não misturando materiais recicláveis com o resto do lixo.
É uma coleta de lixo que um lixo é separado do outro.	Consiste na coleta do lixo separado.
É a coleta das regiões.	É separar o lixo seco do orgânico.
Eu não faço ideia.	Recolhimento do lixo separado.

Quadro 1: Considerações dos alunos quanto à coleta seletiva antes e após a sensibilização.

Como demonstra o quadro 1, os alunos no início da pesquisa não tinham conhecimento necessário a respeito do que é a coleta seletiva, de que maneira a mesma acontece, sendo que após o trabalho realizado com os mesmos, através de textos e vídeos explicativos e também de jogos virtuais sobre a coleta seletiva, todos os aprendizes demonstraram ter obtido o conhecimento necessário a respeito do assunto, sendo muito satisfatório.

A pergunta de número quatro foi: O que significam os 3 Rs? Segue quadro2 com algumas respostas.

<b>Primeiro questionário aplicado</b>	<b>Segundo questionário aplicado</b>
Não sei.	Reduzir, reaproveitar e reciclar.
Significa os 3 rios.	Reduzir, reaproveitar e reciclar.
3 toneladas de lixo.	Reduzir, reaproveitar e reciclar.
Eu nunca vi falar isso.	Reduzir, reaproveitar e reciclar.
Sei lá.	Reduzir, reaproveitar e reciclar.

Quadro 2: Considerações dos alunos sobre o significado dos 3 Rs antes e após a sensibilização.

Nenhum aluno da pesquisa soube previamente responder o que significam os 3Rs, para eles essa pergunta era totalmente desconhecida, através destas perspectivas percebe-se a necessidade de trazer para os aprendizes questões como essas que para nós adultos parecem ser tão óbvias, mas para os alunos são um tanto complexas. Após atividades a respeito desse assunto, todos os alunos responderam corretamente a questão.

A quinta pergunta: Quais são os tipos de lixo e suas respectivas cores para reciclagem? Segue quadro3 com algumas respostas.

<b>Primeiro questionário aplicado</b>	<b>Segundo questionário aplicado</b>
Não sei.	Marrom- orgânico, Amarelo- metal, Azul- papel, Verde- vidro, Vermelho- plástico.
Amarelo é plástico, marrom é vidro e verde é orgânico.	Metal é amarelo, papel é azul, vidro é verde, plástico é vermelho e orgânico é marrom.
Papel = azul.	Azul = papel, Verde = vidro, Marrom = orgânico, Vermelho = plástico, Amarelo = metal.
Não faço ideia.	Marrom- orgânico, Amarelo- metal, Azul- papel, Verde- vidro, Vermelho- plástico.
Não lembro.	Marrom- orgânico, Amarelo- metal, Azul- papel, Verde- vidro, Vermelho- plástico.

Quadro 3: Considerações dos alunos junto aos tipos de lixo e suas respectivas cores para reciclagem antes e após a sensibilização.

Através das respostas pode-se observar que alguns alunos podem até saber algumas das cores, mas não sabem relacioná-las de forma correta, ou não lembram. As atividades desenvolvidas sobre as cores que representam cada lixo foram muito bem aceitas pelos alunos, como por exemplo, jogos, e até mesmo a pintura das lixeiras feita pelos próprios alunos. Com isso aprenderam de forma rápida e prazerosa uma atitude muito importante para a reciclagem, e para o meio ambiente.

A sexta questão foi: Qual é o tempo de decomposição das embalagens pet? Segue quadro 4 com algumas respostas.

<b>Primeiro questionário aplicado</b>	<b>Segundo questionário aplicado</b>
50 a 100 anos.	Mais de 100 anos.
450.	Mais de 100 anos.
Não sei.	Mais de 100 anos.
Indeterminado tempo	Mais de 100 anos.
100.000	Mais de 100 anos.

Quadro 4: Considerações dos alunos sobre o tempo de decomposição das embalagens pet antes e após a sensibilização.

Nenhum dos aprendizes tinha conhecimento do tempo de decomposição das embalagens pet, o qual adquiriram através de trabalho realizado com os mesmos.

A última pergunta foi: Qual é o tempo de decomposição de uma goma de mascar (chiclete)? Segue quadro 5 com algumas respostas.

<b>Primeiro questionário aplicado</b>	<b>Segundo questionário aplicado</b>
3 anos.	5 anos.
30 dias.	5 anos.
Não sei, quero aprender, deve ser legal.	5 anos.
1 ano	5 anos.
5 anos	5 anos.

Quadro 5: Considerações dos alunos sobre o tempo de decomposição de uma goma de mascar (chiclete), antes e após a sensibilização.

Apenas um aluno acertou previamente o tempo de decomposição de uma goma de mascar, os demais ficaram surpresos quando souberam o tempo correto, pois achavam que era menos tempo.

Na atividade subsequente os aprendizes tiveram a oportunidade de praticar vários jogos no ambiente virtual, contendo questões de extrema importância para o meio ambiente. Enquanto jogavam, pode-se perceber a utilização de estratégias para conseguir alcançar o objetivo proposto de cada jogo, uma vez que os jogos criam estratégias e que ao brincar as crianças formulam e resolvem problemas, elaboram e cumprem regras, contribuindo dessa maneira para o seu desenvolvimento afetivo, social e intelectual.

Essas estratégias podem ser transpostas para qualquer outro momento de aprendizagem, sendo que se pode perceber a rápida aprendizagem dos alunos sobre os assuntos apresentados nos jogos, bem como a satisfação dos mesmos na realização das atividades.

Em um terceiro momento os aprendizes receberam uma mensagem impressa em inglês contendo imagens de um dos vídeos assistidos pelos mesmos, realizaram a tradução da mensagem em duplas utilizando o dicionário e após entregaram o trabalho como forma de avaliação. Através desta atividade pode-se perceber a motivação deles ao realizarem o trabalho, uma vez já estavam familiarizados com aquelas imagens, aquele contexto, ficando mais fácil o decorrer da mesma. Como enfatiza Piaget, a

criança constrói seu conhecimento de forma ativa na interação com o ambiente, apoderando-se de um conhecimento se agir sobre ele, pois aprender significa modificar, inventar e descobrir.

No quarto momento foi realizada uma saída de campo orientada no rio Raiz, esta atividade foi de extrema importância, uma vez que visou trabalhar a realidade local do município sobre as questões ambientais, pois para muitos dos alunos ainda era desconhecida a situação em que se encontra o meio ambiente.

Foi solicitado aos alunos, após o diálogo, que se reunissem em pequenos grupos, e foram sorteados dois tipos de atividades: produção de paródia e texto, ambos deveriam focar os problemas ambientais visualizados na saída de campo, bem como alternativas visando à sustentabilidade do Planeta. Um dos textos realizados pelos alunos, bem como uma paródia, encontram-se no Anexo 2, no CD.

Através das percepções dos alunos surge um quinto momento, em que aconteceu um diálogo entre os educandos e a professora, instigando a responsabilidade que cada um deve ter perante as questões ambientais, já que foram citados os problemas relativos ao meio ambiente, visualizados no decorrer da visita tanto no leito do rio, quanto na margem do trajeto delimitado. Os aprendizes constataram que os atos de cada um refletem sobre o futuro de toda a humanidade e que a educação ambiental deve ser trabalhada na escola de forma interdisciplinar, uma vez que Sato (2002) diz que essa “sustenta todas as atividades e impulsiona os aspectos físicos, biológicos, sociais e culturais dos seres humanos”. Sendo assim, apresenta-se como uma peça importante no currículo escolar.

Após o diálogo, os alunos divididos em grupos realizaram uma paródia ou uma produção de texto, sendo que foi designado o que cada grupo faria através de sorteio, os trabalhos encaminhados deveriam focar os problemas ambientais visualizados na saída de campo, bem como alternativas visando a sustentabilidade do Planeta.

Como se pode perceber na paródia realizada pelos alunos a partir da música Shimbalaiê, está visível a preocupação dos alunos quanto ao meio ambiente, visando o trabalho coletivo para a solução de muitos dos problemas enfrentados na atualidade, como por exemplo, a poluição.

O texto realizado pelos alunos com o título “O lixo”, dá ênfase a questões relacionadas à poluição, enfatizando a extrema importância da reciclagem para um mundo melhor.

No sexto momento a turma foi dividida em quatro (4) grupos, sendo que cada um deles foi responsável por pintar um tonel de lixo de uma das cores que corresponde ao tipo de resíduo sólido. Para eles este ato foi muito significativo, pois adquiriram experiências e/ou vivências que não seriam possíveis de outra forma. Veja-se a figura 10 que registra a atividade realizada contendo a identificação dos tonéis em língua inglesa.



Figura 10: tonéis de coleta seletiva com a identificação em língua inglesa.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo geral deste trabalho foi utilizar a Língua Inglesa como ferramenta de sensibilização e mudanças de atitudes no ensino de Educação Ambiental com as crianças da Escola Estadual de Ensino Médio Agostinha Dill, utilizando ferramentas lúdicas para promovê-la.

Os objetivos específicos foram alcançados, isto é, as crianças demonstraram interesse ao assistir aos vídeos, questionando sobre os aspectos ambientais abordados no mesmos, assim como relatos de ações importantes para a preservação do meio ambiente sustentável.

Para avaliar o conhecimento da população escolar quanto às questões ambientais, foi aplicado um questionário contendo duas (2) questões fechadas e cinco (5) abertas, sendo este aplicado antes e após o momento de sensibilização. Os resultados alcançados foram significativos, uma vez que os alunos demonstraram um grande avanço relacionado ao conhecimento prévio que possuíam e o adquirido no decorrer do trabalho.

Com a finalidade de sensibilizar e promover mudanças de atitudes no ensino da Educação Ambiental foi oportunizada aos alunos uma saída de campo “trilha ecológica”, na qual os alunos tiveram a oportunidade de identificar os problemas ambientais locais às margens do rio Raiz próximo a escola, relatando para a turma o que tinham visto e também o que poderiam fazer para mudar situações, propondo ações reais e imediatas, possíveis de serem realizadas tais como, retirar as roupas vistas nas margens do rio, as garrafas pets, entre outras e também fazer campanha para conscientizar a população em geral da importância de manter limpa a água do rio que atravessa a cidade que habitam.

Foi proposta a pintura de tonéis para a coleta seletiva dos resíduos sólidos com a identificação em língua inglesa, o trabalho foi significativo, uma vez que todos os alunos participaram ativamente da atividade proposta, sentindo-se motivados no decorrer do trabalho que foi realizado. A turma se sentiu privilegiada por ser a pioneira da escola a ter em sua sala os tonéis de resíduos sólidos identificados na língua inglesa.

Constata-se a importância da Educação Ambiental ser inserida no contexto escolar de forma interdisciplinar, uma vez que pode ser trabalhada em todas as disciplinas, e através de jogos e/ou brincadeiras pode ficar mais fácil a aprendizagem.



É válida a reflexão dos professores que ainda não fazem uso das atividades lúdicas, quanto à importância das mesmas em sala de aula, para que possam por em prática aulas mais descontraídas, prazerosas, e com estímulo, viabilizando a inserção da Educação Ambiental. Através dessas atitudes, desencadear-se-á uma aprendizagem mais significativa e relevante para os aprendizes.

São as transformações na educação que promovem hoje novas atitudes, possibilitando ao professor e ao aluno aprenderem juntos, construir caminhos de sucesso e, desta forma, contribuindo para que se melhore o sistema educacional em que se está inserido, promovendo ações que visem a sustentabilidade do Planeta.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, D. F. Implementação da Educação Ambiental em escolas: uma reflexão. In: Fundação Universidade Federal do Rio Grande. **Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental**, v. 4.out/nov/dez 2000.

ALMEIDA FILHO, J. C. P. de. **Dimensões comunicativas no ensino de línguas**. Campinas, São Paulo: Pontes, 1993.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

BIZERRIL, M. X. A. FARIA, D. S. **Percepção de professores sobre educação ambiental no ensino fundamental**. Disponível em <<http://www.rbep.inep.gov.br>> Acesso em 15/11/2010.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos: apresentação dos temas transversais**. Brasília: MEC/SEF, 1998. 436 p.

DIAS, G. F. **Educação Ambiental: princípios e práticas**. São Paulo, Gaia, 1992.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

JACOBI, P. **Educar para a sustentabilidade: complexidade, reflexividade, desafios** In: Revista Educação e Pesquisa, vol. 31/2 mai/ago 2005, F-USP.

PASSERINO, L. M.  
Disponível em:<<http://www.c5.cl/tise98/html/trabajos/jogosed/index.htm>> Acesso em: 03/07/2010>

PONTALTI, E. S. **Projeto de Educação Ambiental: Parque Cinturão Verde de Cianorte**. Disponível me: <http://www.apromac.org.br>. Acesso em: 20/03/2008.

REGO, T. C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

REVERBEL, O. **Jogos teatrais na escola: atividades globais de expressão**. São Paulo: Scipione, 1996. (Série: Pensamentos e Ação no Magistério)

RIBEIRO, L. E. P. **Para casa ou para escola?** São Paulo: Didática Paulista, 1999.

SANTA ROSA, N. S. **Brinquedos e brincadeiras.** São Paulo: Moderna, 2001.  
(Coleção arte e raízes).

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

SANTOS, S. S. dos. The StrategicLanguageLearner- a constructionthatneedsreconsideration. IN: ROTTAVA, L. ; LIMA, M. dos S. **Linguística aplicada: relacionando teoria e prática no ensino de línguas.** Ijuí: Unijuí, 2004. p. 165-186.

SATO, M. **Educação Ambiental.** São Carlos: Rima, 2002.

VOLPATO, G. **Jogo, brincadeira e brinquedo:** Uso e significados no contexto escolar e familiar. Florianópolis, SC: Cidade Futura, 2002.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ZANLUCHI, F. B. **O brincar e o criar:** as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e educação. Londrina: O Autor, 2005.

## ANEXOS

### ANEXO 1 – AMBIENTE VIRTUAL

Participantes

**Atividades**

- Fóruns
- Recursos
- Tarefas

**Pesquisar nos Fóruns**

[Pesquisa Avançada](#)


**Administração**

- Notas
- Perfil

**Meus cursos**

- Pesquisa do Curso de Especialização em Educação Ambiental - Alexandra Freitas de Mello

Todos os cursos ...



Alexandra Freitas de Mello


**Pesquisa de Campo**

**Curso de Especialização em Educação Ambiental (UFSM)**

**Orientador- Prof. Dr. Paulo Edelvar Correa Peres**

Fórum de notícias

- Vídeo: Projeto Meio Ambiente "lixo" Escola Plácido de Castro
- Vídeo: Trabalho de inglês sobre meio ambiente
- Vídeo: Trabalho sobre meio ambiente (paródia my humps)
- Texto informativo sobre o lixo
- Questionário



Observe as cores dos recipientes para colocar o lixo!

- Jogo: Coleta Seletiva
- Jogo em Inglês
- Jogo tartaruga
- Jogo do ratinho
- Jogo lixo

Aulas Diferentes mais...

Tópicos antigos ...

**Próximos Eventos**

Não há nenhum evento próximo

Calendário...

Novo evento...

**Atividade recente**

Atividade desde terça, 19 outubro 2010, 14:30

[Relatório completo da atividade recente](#)

Nenhuma novidade desde o seu último acesso

ANEXO 2 – CD ROM CONTENDO VÍDEOS YOU TUBE, TEXTO DE SENSIBILIZAÇÃO, TRABALHO DE INGLÊS SOBRE O MEIO AMBIENTE, E FOTOS DE REGISTRO DA SAÍDA DE CAMPO NO RIO RAIZ, PRODUÇÃO DE PARÓDIA E PRODUÇÃO DE TEXTO DOS ALUNOS.

ANEXO 3 – MODELO DO QUESTIONÁRIO APLICADO AOS ALUNOS NO INÍCIO DA SENSIBILIZAÇÃO E APÓS O DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO.

**CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA – UFSM**

Aluna: Alexandra Freitas de Mello

Orientador: Paulo Peres

**QUESTIONÁRIO – LEVANTAMENTO DO PERFIL AMBIENTAL DA ESCOLA, BEM COMO DO CONHECIMENTO DOS ALUNOS PERANTE À QUESTÕES AMBIENTAIS.**

- 01- Na escola existe o processo de separação do lixo produzido pela comunidade escolar?  
( ) sim  
( ) não
- 02- A escola realiza visitas a campo, para trabalhar a realidade local sobre as questões ambientais?  
( ) sim  
( ) não
- 03- O que é a coleta seletiva?
- 04- O que significam os 3 Rs?
- 05- Quais são os tipos de lixo e suas respectivas cores para reciclagem?
- 06- Qual é o tempo de decomposição das embalagens Pet?
- 07- Qual é o tempo de decomposição de uma goma de mascar (chiclete)?

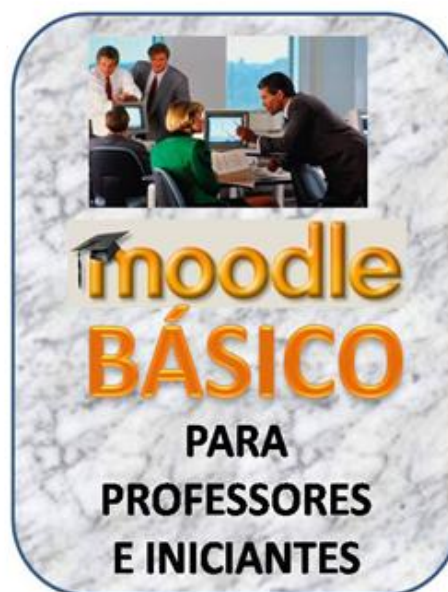
ANEXO 4 – ENDEREÇO PARA APRENDER A UTILIZAR O AMBIENTE EAD - MOODLE. <http://www.prismatreinamentos.com.br/mod/resource/view.php?id=36>

## MOODLE BÁSICO

PARA PROFESSORES E INICIANTES

Objetivos do Livro:

- - Ensinar a usar o Moodle na sua parte prática
- - Editar conteúdo, criar páginas web com padrões visuais,
- - Venha aprender a diagramar e criar páginas no Moodle usando tabelas e efeitos visuais
- Como criar cursos on line e questionários de avaliação
- - O objetivo principal é capacitar professores e iniciantes a trabalharem no Moodle e conhecerem seus recursos de edição.
- Noções básicas de Design Instrucional



Formato: arquivo PDF

(download)

### [Programação Geral](#)

#### ÍNDICE

##### Primeiro Capítulo - Conhecendo o Moodle

Parte 1 - Introdução: O que é o Moodle?

Parte 2 – A História do Moodle

Parte 3 – A Filosofia do Moodle

Parte 4 – Usos do Moodle

##### Segundo Capítulo - Entrando no Ambiente Moodle

Parte 1 - Acesso - Usuários - Cadastro

Parte 2 - Editando o Perfil de Usuário

Parte 3 - Fazendo a inscrição de um aluno

##### Terceiro Capítulo - Edição de Conteúdo

Parte 1 - Como ativar a área de edição

Parte 2 - Trabalhando na área de edição

Parte 3 - Trabalhando com Tabelas

Parte 4 - Trabalhando com Imagens e Fotos

Parte 5- Como criar um padrão visual

#### **Quarto Capítulo– Uso dos Principais Recursos**

Parte 1 - Criando uma nova página

Parte 2 – Como criar links e menus

Parte 3 - Como inserir slides

Parte 4 - Como inserir PDF

Parte 5 - Como inserir um vídeo

Parte 6 – Como inserir arquivos em flash

#### **Quinto Capítulo - Como Criar um Curso On Line**

Parte 1 - Procedimentos preliminares

Parte 2 - Formatos de Cursos

Parte 3 - Planejando um Curso On Line

Parte 4 – Como criar e formatar os módulos

Parte 5 – Como criar e formatar as lições

Parte 6 - Como iniciar um novo curso on line

Parte 7 – Como criar um Forum

#### **Sexto Capítulo – Questionários de Múltipla Escolha**

Parte 1 - Questionários - Noções Básicas

Parte 2 - Questionários - Preparação e Planejamento

Parte 3 - Montando um Questionário.

#### **Sétimo Capítulo – Noções Básicas de Design Instrucional**

Parte 1 – Conceitos

Parte 2 - Visão Geral do Design Instrucional na Prática

Parte 3 - Noções Gerais de Roteiro

Parte 4 - Estratégias de redação para EAD