

Eixo Temático: Desenvolvimento de Estratégias Didáticas

ET-07-012

A UTILIZAÇÃO DO JOGO DIDÁTICO PARA A ABORDAGEM DO DESPERDÍCIO DE ALIMENTOS NO AMBIENTE ESCOLAR

Thaynara Millena de Oliveira Bezerra¹, Roberta Kimbelly Farias de Oliveira¹, Maria Isabel de Assis Lima¹, Daffany Luana dos Santos¹, Suzane Bezerra de França²

¹Licencianda do Curso de Ciências Biológicas. Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

²Docente da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

<http://dx.doi.org/10.21472/congrebio2016.et-07-012>

RESUMO

O desperdício de alimentos trás impactos diretos não só ao meio ambiente. Outro extremo preocupante que está relacionado à temática é a fome que afeta milhões de pessoas diariamente. Nesse contexto a educação alimentar se constitui numa forma abrangente de educação, que deve atingir todos os cidadãos, a fim de sensibilizá-los para o não desperdício de alimentos, mostrando os impactos que esse fator pode causar. Pensando nisso foi realizado um jogo didático para estimular de forma lúdica o processo de aprendizagem, desenvolvendo o pensamento e a capacidade de resolver problemas ambientais, e, conseqüentemente, na mudança de posturas em relação à problemática. Como futuros educadores, devemos procurar alternativas para despertar a motivação para a construção do conhecimento, o raciocínio lógico-educativo e o senso cooperativo. O trabalho pode ser realizado em feiras de conhecimento, ou na sala de aula considerando uma ótima alternativa para o ensino prático.

Palavras-chave: Jogo Didático; Desperdício de Alimentos; Educação Alimentar.

INTRODUÇÃO

De acordo com a ONG Banco de Alimentos, um terço dos alimentos produzidos no Mundo é desperdiçado a cada ano junto com toda a energia, mão de obra, água e produtos químicos envolvidos em sua produção e descarte (FAO, 2013). O Brasil está entre os dez países que mais desperdiçam alimentos, cerca de 35% da produção agrícola vão para lixo, o que daria pra alimentar 10 milhões de pessoas (GOULART, 2008).

O desperdício de alimentos trás impactos diretos no meio ambiente. Dados da organização da ONU para a Alimentação e a Agricultura (FAO), mostram que a cada ano os alimentos produzidos sem ser consumidos são responsáveis por gerar na atmosfera 3,3 bilhões de toneladas de gases de efeito estufa. Porém não é só no lado ambiental que isso reflete, outro extremo preocupante é a fome, pois o mundo produz diariamente comida em quantidade suficiente para alimentar toda a população do planeta, no entanto a fome mata milhões de pessoas por ano, por não ter acesso aos alimentos (FAO). No artigo 1º, da Emenda Constitucional nº 64, afirma que a alimentação é um direito social de todos os brasileiros, nesse sentido, fica claro que o ambiente escolar é um local muito propício para o desenvolvimento de práticas alimentares saudáveis, mostrando também aspectos sobre o desperdício de alimentos e a educação alimentar, visto que é uma das mais importantes determinantes da saúde e traduz as diversas condições de vida do ser humano, instruindo os alunos, para que possam desempenhar suas funções na comunidade, gerando assim um ser consciente (LOUREIRO, 2004).

A literatura apresentada consiste numa reflexão utilizada para desenvolvimento de um projeto educativo realizado pela disciplina de Estágio em Ensino de Biologia 2. O projeto consistiu em um jogo lúdico de dominó tendo em vista os jogos didáticos como um caminho

que permite o desenvolvimento da aprendizagem por meio das descobertas e da criatividade, estimulando e enriquecendo o processo de aprendizagem. (PEDROSO, 2009). Além de proporcionar aos alunos um ambiente mais didático e agradável, estimulando uma maior aprendizagem. O educador deve buscar a compreensão do significado e da importância sobre a prática das atividades lúdicas na educação tendo intencionalidade, objetivo e consciência clara de sua ação em relação ao desenvolvimento na aprendizagem (ALMEIDA, 1995).

OBJETIVOS

O desenvolvimento do projeto teve como objetivo principal sensibilizar os alunos ao não desperdício de alimentos, estimulando posturas positivas em relação ao ambiente usando uma forma abrangente de educação, propiciando um meio para que o aluno induza o seu raciocínio à reflexão sobre tal problemática e conseqüentemente a construção do seu conhecimento tanto para introduzir ou amadurecer os conteúdos como para aprofundar os itens trabalhados.

METODOLOGIA

O presente trabalho foi realizado na Escola Estadual Diário de Pernambuco, instituição que oferece educação básica para o Ensino Médio nos turnos matutino e vespertino, obedecendo ao horário integral durante dois dias na semana. O público participativo foi composto por 150 estudantes referentes a quatro turmas do segundo ano do ensino médio. A idade destes estudantes variou entre 15 e 17 anos, indicando baixo índice de reprovação. A observação realizada na escola pelos criadores do projeto contribuiu para a escolha do mesmo. Atenuamos para grande quantidade de alimentos desperdiçados por dia durante as refeições, sendo assim, a proposta está relacionada à diminuição desses alimentos desperdiçados. Os procedimentos didáticos empregados consistiram em uma aula expositiva, a fim de fornecer embasamento teórico aos discentes sobre a temática escolhida, e na aplicação de uma atividade lúdica para a fixação dos conteúdos. O material didático desenvolvido consistiu na confecção de um jogo de dominó denominado “Desperdício de Alimentos”. O jogo consistia de diversas perguntas e curiosidades (Figura 1).



Figura 1. Peças do jogo de dominó.

Na confecção do jogo de dominó utilizamos papel color 7, tesoura, lápis de cor, régua, cola e imagens reflexivas sobre o desperdício de alimentos, entre outros, todos os materiais disponibilizados pelos organizadores do projeto. Em cada turma, após a aula expositiva, houve uma conversa informal apresentando etapas e regras do jogo. Posteriormente pedimos para que os alunos se disponibilizassem a participar e cada estudante escolhia uma peça do jogo de dominó, e tinham que ficar atentos para jogar a sua mesma no momento certo de acordo com as perguntas abordadas, um por vez. No decorrer do jogo cada aluno respondia as perguntas completando as peças do jogo e o mesmo avançava até conseguir chegar ao final.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Antes da aplicação do jogo os estudantes detinham pouco conhecimento a respeito do desperdício de alimento, isso foi perceptível pelas reações apresentadas durante a aula expositiva, no que diz respeito a valores quantitativos de alimentos desperdiçados, como também o próprio desperdício praticado pelos mesmos que foi verificado no período de observação. O período de observação foi incluso como parte da disciplina e nos proporcionou conhecer a rotina dos alunos para utilização na escolha do projeto desenvolvido. Os maiores índices de erros cometidos pelos alunos foram observados pela falta de conhecimento sobre as várias consequências que esse desperdício pode causar e a relação da temática com outros assuntos de grande importância para o meio ambiente. Os principais aspectos explorados através da aula expositiva e do jogo didático foram as consequências do desperdício de alimentos, tendo em vista a quantidade de pessoas que passam fome no Brasil e no mundo, a reutilização de partes de alimentos que normalmente são desprezados pela população e a produção de gases que podem afetar o meio ambiente e alimentação saudável. O jogo de didático, por sua vez, vai de encontro ao proposto por ZANON et al. (2008):

“Os jogos podem ser considerados educativos se desenvolverem habilidades cognitivas importantes para o processo de aprendizagem – resolução de problemas, percepção, criatividade, raciocínio rápido, dentre outras habilidades. Se o jogo, desde seu planejamento, for elaborado com o objetivo de atingir conteúdos específicos e para ser utilizado no âmbito escolar denominamos tal jogo de didático. Por outro lado, se o jogo não possuir objetivos pedagógicos explícitos e sim ênfase ao entretenimento, então os caracterizamos de entretenimento. [...] o jogo educativo possui duas funções que devem estar em equilíbrio. Uma delas diz respeito à função lúdica, que está ligada a diversão, ao prazer e até o desprazer. A outra, a função educativa, que objetiva a ampliação dos conhecimentos dos educandos. [...] Nesse sentido, o jogo ganha espaço como ferramenta de aprendizagem na medida em que estimula o interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.” (p. 73 e 74)

O desenvolvimento das atividades lúdicas despertou nos alunos uma motivação, o que tornou a aula mais dinâmica e agradável e resultou numa construção de aprendizagens. Nas quatro turmas que participaram, os alunos interagiram bastante entre si, e se mostraram muito participativos durante a oficina, seguindo o jogo conforme as regras, e atentos às perguntas para responderem corretamente. Comentários do tipo: “A aula de hoje foi muito legal!”, “Poderíamos ter mais aulas como a de hoje!” foram realizados pelos discentes durante aplicação do jogo.

Durante o jogo as perguntas presentes no jogo “O que é aproveitamento integral do alimento?” “Uma das maneiras de evitar o desperdício de alimento” “Quantidade de brasileiros que passam fome” “O que são alimentos orgânicos?” “O que a formação do gás metano pode causar?” “O que são agrotóxicos?” iam promovendo debates entre os estudantes e se

expandindo para que havendo questionamentos e a construção do conhecimento entre professor e aluno. Ao fim do jogo, foram realizadas algumas perguntas, tais como “O que vocês aprenderam?”, “O que levaram para si”? E a satisfação foi enorme ao ouvir respostas como: “É preciso para de desperdiçar alimentos!”. Segundo Hamze (2005), o jogo de dominó permite trabalhar vários conceitos, pois são recursos atraentes e eficientes que auxiliam os alunos na aprendizagem e construção do conhecimento. Diante disso, os o jogo pode ser analisado como adequado para o ensino-aprendizagem de conhecimento sobre a temática abordada, destacando a extrema importância do papel da escola na educação alimentar, buscando divulgar benefícios de uma alimentação mais saudável e incentivando os alunos a evitar o desperdício de alimentos. Porém é preciso realizar algumas adaptações para um melhor aperfeiçoamento do jogo, tal como aumentar o número cartas do dominó para que toda a turma participe, deixando o jogo ainda mais dinâmico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do jogo contribuiu para a sensibilização dos alunos a respeito da temática, tornando a aula mais dinâmica. Além disso, o jogo demonstrou potencialidade para serem podendo ser utilizado, em atividades como aulas práticas e feiras de conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P.N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo Loyola, 1995.

FAO. Organização das Nações Unidas para Alimentação e a Agricultura. Disponível em: <<http://www.bancodealimentos.org.br/conheca-banco-dealimentos/desperdicio-de-alimentos-brasil-e-mundo/>>. Acesso em: 13 out. 2014.

GOULART, R. M. M. Desperdicio de alimentos: um problema de saúde pública. Integração, n. 54, p. 285-288, 2008. Disponível em: <http://www.usjt.br/proex/arquivos/produtos_academicos/285_54.pdf>. Acesso: 17 nov. 2015.

HAMZE, A. O jogo de dominó como comunicação e construção compartilhadas. (2005) Disponível em: <<http://www.educador.brasilecola.com/trabalho-docente/jogodedomino.htm>> . Acesso em: 17 out. 2009.

PEDROSO, C. V.; ROSA, R. T. N.; AMORIM, M. A. L. Uso de jogos didáticos no ensino de Biologia: Um estudo exploratório nas publicações veiculadas. Florianópolis, 8 de novembro de 2009.

ZANON, D. A. V.; GUERREIRO, M. A. S.; OLIVEIRA, R. C. Jogo didático Ludo Químico para o ensino de nomenclatura dos compostos orgânicos: projeto, produção, aplicação e avaliação. **Ciências e Cognição**, v. 13, p. 72-81, 2008.