

**O uso de materiais recicláveis na elaboração de jogo didático para conscientização de crianças e adolescentes sobre boas práticas ecológicas**  
*The use of recyclable materials in a didactic game for conscientization of children and teenagers on good ecological practices*

Daiane Nunes Ferreira, Marina Coimbra Swerts, Nayara Campos da Cunha, Sabrina Aparecida Tadin Santana, Tainá Ariane de Oliveira, Eugênio Batista Leite

Departamento de Ciências Biológicas da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais *campus* Betim, Rua do Rosário, 1081, Bairro Angola, Betim, Minas Gerais, Brasil. CEP 32604-115 [dai\\_nunes@hotmail.com.br](mailto:dai_nunes@hotmail.com.br),

**Palavras-Chave:** educação ambiental, reciclagem, jogo didático, conscientização.

**Keywords:** environmental education, recycling, didactic game, conscientization.

**Introdução:** A produção de jogos didáticos com a utilização de materiais recicláveis na Educação Ambiental oferece para o educador uma alternativa de ensino que torna as aulas mais dinâmicas e produtivas no ambiente escolar. Além disso, é importante enfatizar de que forma os alunos podem contribuir com a reciclagem dos materiais provenientes das suas próprias casas.

**Objetivo:** A proposta deste trabalho foi demonstrar que experiências lúdicas bem utilizadas podem se transformar em estratégias significativas que facilitam o trabalho pedagógico e contribuem para a construção do conhecimento. **Metodologia:** Durante o estágio I de Bacharelado do curso de Ciências Biológicas da PUC Minas Betim, foi desenvolvido junto ao setor de educação ambiental da Prefeitura Municipal de Betim, um Jogo de tabuleiro intitulado “Jogo das Atitudes” que tem como público alvo crianças e adolescentes. O jogo foi elaborado utilizando caixas de papelões recolhidos de supermercados da região. As placas do tabuleiro foram pintadas de três cores, verde, vermelho e laranja, a largada e chegada foram pintadas de roxo. O dado utilizado também foi confeccionado de papelão e pintado de acordo com as três cores do tabuleiro. O jogo consiste em atitudes boas e ruins relacionadas ao meio ambiente, na casa vermelha há afirmativas sobre maus hábitos ecológicos, na caixa verde contem afirmativas sobre bons hábitos ecológicos e na caixa laranja contem perguntas sobre ações ecológicas do dia-a-dia. Inicia-se a brincadeira ao jogar o dado, de acordo com a cor que cair o jogador deve seguir para a placa referente e sortear na caixa uma pergunta ou afirmativa e posteriormente seguir suas instruções. O jogo termina quando o jogador alcançar a placa, “Chegada”. A proposta desta atividade é auxiliar na formação de cidadãos, para que estes se tornem conscientes de suas ações relacionadas ao meio ambiente.