



PET Caboquinho: Oficinas Lúdicas de Educação Ambiental¹

Amanda Rego RODRIGUES²

Alciene Cacau LYRA³

Larissa Mahall OLIVEIRA⁴

Rosiel do Nascimento MENDONÇA⁵

Luiza Elayne AZEVEDO⁶

Universidade Federal do Amazonas, Manaus - AM.

RESUMO

O Projeto “Comunicação e Educação Ambiental na Perspectiva de Jornal Mural: Pet Caboquinho” representa uma das ações do Planejamento de Comunicação Integrada do Programa de Educação Tutorial em Comunicação Social (PetCom) da Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Como a intenção de levar a conscientização e preservação ambiental através do jornal mural como uma ferramenta de comunicação nas escolas públicas de Manaus, o projeto adquiriu uma nova vertente educativa para contribuir com essas práticas, as Atividades Lúdicas. Estas oferecem um potencial atraente e eficaz para o alcance dos objetivos do projeto, além de adquirir um valor educacional intrínseco.

PALAVRAS-CHAVE: Planejamento de Comunicação Integrada; PET Caboquinho; Oficinas Lúdicas.

INTRODUÇÃO

A Comunicação Integrada corresponde ao encontro das diversas áreas, possibilitando que ambas atuem em conjunto para manter o equilíbrio e a harmonia organizacional. Apesar das peculiaridades de cada campo do conhecimento, as atividades dentro da empresa devem ser trabalhadas de forma sinérgica, levando às estratégias e táticas comunicacionais mais eficientes.

Se antes a comunicação era cogitada de forma isolada, agora essa modalidade permite que a organização se relacione melhor com seus públicos e a sociedade em geral. Para Margarida Kunsch (2003, p. 150) “é necessário que haja uma ação conjugada das atividades de comunicação que formam o composto da comunicação organizacional”.

¹ Trabalho submetido ao XVII Prêmio Expocom 2010, na Modalidade Planejamento de Comunicação Integrada.

² Aluna líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do Curso de Relações Públicas, email: amandinha_rodrigues@hotmail.com.

³ Estudante do 5º. Semestre do Curso de Relações Públicas, email: alciene.lyra@hotmail.com.

⁴ Estudante do 3º. Semestre do Curso de Relações Públicas, email: larimahall@hotmail.com.

⁵ Estudante do 5º Semestre do Curso de Jornalismo, email: rosielmendon@hotmail.com.

⁶ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social da Ufam e tutora do PETCom, email: luindia@uol.com.br.



Nesse contexto, as Relações Públicas desenvolvem a função primordial, dentro de comunicação integrada, que diz respeito à formação e relacionamento dos públicos com a organização. Essa prática vai além da extensão de informações, pois busca a criação de métodos de planejamento de comunicação integrada com objetivos bem tracejados.

O planejamento, antes de tudo, deve ser visto como um mecanismo de sabedoria, um processo racional e coerente que pressupõe atitudes estratégicas para o bem estar de toda organização. Planejar corresponde ao um ambiente vasto e complexo, implica em filosofias e políticas esclarecidas e delineadas aos princípios reais da organização. Por isso que o planejamento não pode ser encarado com uma simples previsão ou projeção do futuro para a empresa.

Kunsch (2003) acredita que o planejamento é importante para qualquer organização, uma vez que dimensiona ações atuais e futuras. Possibilita, ainda, levar os objetivos preestabelecidos por meio de uma estratégia adequada e um aproveitamento racional dos recursos disponíveis.

O ato de planejar evita que atitudes ao acaso sejam tomadas, sem afetar a saúde organizacional e o alcance de resultados. Para que essa prática seja bem sucedida é necessário fazer o planejamento em conjunto com uma comunicação integrada.

Por todas essas razões, fez-se necessário a projeção de um Planejamento de Comunicação Integrada para o Programa de Educação Tutorial em Comunicação Social (PETCom) da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), no intuito de perpetuar e contribuir com a comunicação eficiente na organização, que trabalha na perspectiva da tríade: ensino, pesquisa e extensão.

Nesse âmbito, o projeto de extensão “Comunicação e Educação Ambiental na perspectiva de jornal mural: Pet Caboquinho” veio colaborar com essa necessidade.

Inicialmente, o projeto foi criado para 5º Semana Nacional de Ciência e Tecnologia (2008) e aplicado com alunos da Escola Estadual Djalma Batista, em Manaus. Os objetivos principais do projeto foram utilizar o jornal mural e suas técnicas como uma ferramenta de conteúdos transversais: educação, comunicação e meio ambiente, despertar a consciência e sensibilização dos alunos participantes das oficinas, além de possibilitar um ambiente de discussão e reflexão na comunidade escolar.

Atualmente, o Pet Caboquinho é uma Atividade Curricular de Extensão (ACE), na sua quinta experiência em escolas públicas. Sendo o projeto direcionado a um público restrito, a comunicação enquanto mecanismo de aprendizagem precisa adequar se à realidade escolar.



Por este fato e pelo desenvolvimento contínuo do exercício, houve a necessidade de que as oficinas de educação ambiental extrapolassem as práticas tradicionalistas. Então, propõem-se atividades lúdicas com a intenção de pregar as lições preventivas ambientais de forma mais atraente e eficaz.

O caráter de integração e interação contidas nas atividades lúdicas permitem a implementação do conhecimento com ações práticas, uma vez que a motivação representa um ingrediente fundamental para o aprendizado.

JUSTIFICATIVA

A melhor aprendizagem é aquela na qual acontece na prática. Em qualquer área do conhecimento é necessário um método no qual o aluno aprenda e transporte essa atividade para o cotidiano, de maneira a repassar esse conhecimento que aprendeu. Segundo Mendonça (1974, p. 3) “as experiências são compartilhadas de inúmeras maneiras. Gestos, olhares, sinais, desenhos, símbolos visuais, imagens, palavra escrita e falada etc. são formas de comunicação”.

Geralmente a estrutura escolar não consegue suprir a necessidade de sair do ensino tradicional, o que desmotiva tanto professor quanto aluno. O projeto Pet Caboquinho querendo fugir do convencional introduziu em suas atividades oficinas lúdicas com jogos recreativos, dinâmicas, meios audiovisuais, de forma a atrair, motivar e promover a consciência crítica sobre os temas abordados dentro da sala de aula. Conforme salienta Mendonça (1974, p.7) “pesquisas foram feitas e sabe-se que a maioria das pessoas recebe e retém, por mais tempo, informações ou conhecimentos, quando se conjugam visão e audição a outros sentidos”.

O projeto ostenta a educação e conscientização ambiental através da realidade na qual o aluno está inserido, e precisamente, faz-se o uso de uma linguagem acessível. Fialho concorda ao dizer que

As pessoas não são iguais e para transpor a elas o conhecimento, despertando-lhes o interesse pelo assunto a ser ensinado, é necessário usar uma linguagem mais atraente, aproximando-se o máximo possível da realidade de cada um, de modo a transformar os conteúdos. (2007, p. 15)

Oficinas lúdicas costumam chamar atenção do aluno e envolvê-lo, para que ele mesmo tire suas próprias conclusões, e assim, seja mais um conscientizador por ter absorvido a essência do conteúdo aplicado, e também, venha a aprender a utilizar as técnicas de jornal mural, Fialho afirma que:



A exploração do aspecto lúdico pode tornar-se uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo transparente, ao ponto que o domínio sobre os objetivos propostos na obra seja assegurado. (2007, p. 16)

Dentro das oficinas lúdicas estão às dramatizações que segundo Passos e Mediano (1971, p.12, citado por Mendonça, 1974) “são meios de aprendizagem nos quais se conjugam a participação e a observação do aluno. Seus efeitos benéficos sobre a personalidade são largamente reconhecidos por psicólogos e educadores”.

Ainda Passos e Mediano (1971) salientam que também as entrevistas, “além de valiosas pelo aspecto informativo, devem fazer parte de qualquer programa de linguagem; não são, entretanto, aproveitadas como deviam, em nossas escolas.” (p. 12 citado por Mendonça, 1974).

Além desses há outros jogos lúdicos envolvendo balões com charadas sobre o assunto dentro dele; passeios dentro da escola com o fim de analisar criticamente o ambiente escolar e seus cuidados com o meio ambiente; também o jogo “Imagem e Ação” no qual consiste em o aluno realizar mímicas ou desenhos para que os colegas adivinhem a palavra misteriosa que envolve o conteúdo explicado, e outros mais. Dessa forma, os alunos tornam-se muito participativos, fazendo que eles também se tornem fiscalizadores do meio ambiente na escola e comunidade na qual estão inseridos.

Portanto, durante a realização das atividades lúdicas, os educadores podem obter respostas sobre a personalidade do aluno, seu comportamento individual ou em grupo e sua capacidade de desenvolvimento.

O autoconhecimento corresponde a valores de informações e trocas de experiências, o que faz da perspectiva lúdica um método fundamental nos meios pedagógicos e educacionais.

OBJETIVOS

Geral

Utilizar as Oficinas Lúdicas para aprimorar o ensino-aprendizagem das técnicas de jornal mural com conteúdos transversais sobre Meio Ambiente nas escolas estaduais de Manaus.



Específicos

- Utilizar as atividades lúdicas em oficinas de reciclagem, mímicas, paródias musicais e ensaio teatral como método de aprendizagem.
- Sensibilizar os alunos a respeito da preservação ambiental.
- Orientar sobre técnicas de jornal mural como ferramenta de comunicação.
- Discutir temáticas ambientais, tais como: aquecimento global, desmatamento, água, reciclagem, biopirataria e sustentabilidade ambiental.

MÉTODOS E TÉCNICAS

Para a execução deste projeto foi utilizado o método experimental científico, baseado na observação da necessidade de construir uma consciência ambiental a partir da educação, sendo mais tarde embasado teoricamente. Eis os procedimentos:

- Reunião de pauta com os componentes do grupo para a produção do planejamento e conteúdo programático das oficinas;
- Visita à instituição de ensino e reunião com pais, alunos e gestores;
- Divulgação do projeto através de cartazes;
- Seleções de 20 alunos do ensino Médio através de seletiva prévia, entre os critérios estão: afinidade com as temáticas propostas, participação em atividades escolares e criatividade;
- Apresentação aos alunos sobre o projeto, importância, objetivos e metodologias utilizadas;
- Oficinas de informação e discussão sobre temas transversais;
- Orientação sobre técnicas de jornal mural;
- Utilização de oficinas lúdicas, tais como: oficina de reciclagem, mímicas, paródias musicais e ensaio teatral;
- Montagem do jornal por equipes e temas;
- Exposição dos produtos na escola;
- Aplicação de pesquisa de opinião juntos aos alunos, pais e pedagogos.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO

Todo indivíduo pode beneficiar-se de atividades lúdicas em aspectos de entretenimento e prazer. Através da Ludicidade podemos desenvolver capacidade de

percepção social, explorar dificuldades emocionais, oferecer exercícios corporais, além de fortalecer a auto-estima do participante.

Partindo desse pressuposto, inserimos algumas dessas atividades lúdicas nas oficinas de educação ambiental do Pet Caboquinho, na tentativa de enriquecer e facilitar o aprendizado dentro da sala de aula. Apresentamos a descrição de três atividades desenvolvidas: Oficina de Reciclagem para a produção de pulseiras artesanais, produção de um portador lápis a partir de garrafas Pet e aplicação de brincadeiras que envolvam mímicas e paródias musicais.

Todas as atividades dinâmicas criadas no projeto tiveram o intuito de fixar as lições ambientais e a comunicação escolar. Portanto, a oficina de Reciclagem veio acrescentar ideias de reaproveitamento e redução de resíduos na sociedade, ou seja, como os adolescentes poderiam se conscientizar a respeito da produção de lixo. Entendemos que o ato de reciclar representa a última etapa de utilização proveitosa dos resíduos, por isso, antes de tudo devemos reaproveitar e reutilizar.

Dessa forma, foram produzidos dois produtos: pulseiras de papel ou jornal, estimulando a criatividade e capacidade motora do aluno, conforme a figura 1.



Fig. 1 – Alunos montando as pulseiras recicladas

Produzimos, em segunda instância, um portador de lápis, usado o recurso de garrafas Pet. (Figura 2).



Figura 2 – Porta lápis reciclado

Ainda foram realizadas dinâmicas que envolviam práticas de mímicas e paródias musicais. Para desempenhar essas atividades, os adolescentes foram divididos em 4 equipes com 5 componentes cada (total de 20 alunos). Cada grupo ficou com uma temática ambiental, ou seja, desmatamento, aquecimento global, água ou lixo. A partir disso, foi estimulada a criação de paródias a respeito do tema.

As mímicas constituíram o mesmo esquema acima explicado, onde pudemos explorar a capacidade física e mental dos alunos, além da socialização. A expressão corporal foi palavra chave para o desenvolvimento desse exercício.



Figura 3 – Alunos em atividades dinâmicas



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentro de todas as técnicas ensinadas, os alunos aproveitaram e participaram bastante com discussões e debates em sala de aula, onde foram tiradas muitas dúvidas acerca dos conteúdos aplicados. A maioria dos alunos ficou mais a vontade para expressar os pensamentos críticos sobre o meio ambiente.

Isso prova que os objetivos foram alcançados e através de atividades lúdicas foi possível envolver o aluno, proporcionando uma oficina animada e interessante, Fialho concorda que:

Essas atividades, mediadoras de avanços, conduzem o aluno a uma exploração de sua criatividade, à melhoria de sua conduta no ensino-aprendizagem e também à melhoria de sua auto-estima. O indivíduo criativo é um elemento importante para o funcionamento efetivo da sociedade, pois ele é capaz de fazer descobertas, inventar e promover mudanças. (2007, p. 130)

Diante dos resultados favoráveis, no qual muitos alunos mudaram os seus hábitos e o de outras pessoas também, o desejo é que esse resultado prossiga gerando frutos saudáveis a fim de que sejam conscientes e incentivem a comunidade escolar.

REFERÊNCIAS

CHAGURI, Jonathas de Paula. **O uso de atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem de Espanhol como língua estrangeira para aprendizes estrangeiros**, 2007.

FIALHO, Neusa Nogueira. **Jogos no ensino de Química e Biologia**. Curitiba: Ibplex, 2007.

KUNSCH, Margarida Maria Krohling. **Planejamento de Relações Públicas na Comunicação Integrada**. São Paulo: Sammus, 2003.

MENDONÇA, Heloisa Maria N. de. **Os meios audiovisuais e a aprendizagem**. Coleção Didática Dinâmica. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1974

YARROW, Joana. **1001 Maneiras de Salvar o Planeta**. Publifolha. São Paulo, 2007.