



Educação ambiental e mediação da informação: estratégias lúdicas para conscientização ambiental

*Environmental education and information mediation: playful strategies for
environmental awareness*

Renan Souza¹
Universidade Federal do Pará (UFPA)

RESUMO: Este presente trabalho apresenta um relato de experiência de atividades de educação ambiental, sendo essas atividades realizadas na Usina Paz do bairro do Guamá. Tais atividades lúdicas tem como justificativa a conscientização das crianças e adolescentes referente ao descarte correto do lixo, noções de reciclagem, criatividade para o uso da arte, concentração e coordenação motora, além de gerar um momento de troca de aprendizado, lazer e recreação para os participantes. As atividades foram realizadas mensalmente com temáticas, com instrução e acompanhamento de supervisores, ao final de cada atividade, ficou nítido a construção do processo criativo de cada um, independente da idade. As produções ficam expostas na Biblioteca por três semanas no intuito de disseminar as diferentes visões criativas de cada um, e para reconhecê-lo como artistas.

PALAVRAS-CHAVE: Reciclagem, Educação Ambiental. Colagem.

ABSTRACT: This present work presents an experience report of environmental education activities, these activities being carried out at Usina Paz in the neighborhood of Guamá. Such playful activities are intended to raise awareness among children and adolescents regarding the correct disposal of waste, notions of recycling, creativity in the use of art, concentration and motor coordination, in addition to generating a moment of exchange of learning, leisure and recreation for children. participants. The activities were carried out monthly with themes, with instruction and monitoring by supervisors. At the end of each activity, the construction of each person's creative process became clear, regardless of age. The productions are exhibited in the Library for three weeks in order to disseminate the different creative visions of each person and to recognize them as artists.

Keywords: Recycling, Environmental Education. Mediation

INTRODUÇÃO

Dentro dos aspectos da informação, os entraves socioambientais deveriam ter um índice abaixo do que existe hoje, levando em consideração as mais distintas soluções e recursos para reduzir a produção de resíduos, no qual são descartados de forma irregular, porém mesmo com a alta produção científica e divulgação ambiental pelas mídias, este entrave ainda aumenta a cada ano. Segundo o relatório da Abrelpe, vinculada a Associação Brasileira de Resíduos e Meio Ambiente (ABREMA), durante

¹ Graduando em Biblioteconomia, Universidade Federal do Pará, renan35souza@gmail.com



o ano de 2022, o Brasil alcançou um total de aproximadamente 81,8 milhões de toneladas de resíduos sólidos, o que corresponde a 224 mil toneladas diárias, em teoria, cada brasileiro produziu, em média, 1,043 kg de resíduos sólidos urbanos (Abrelpe, 2022).

Em vista disso, é possível perceber o empenho de pessoas, ongs (organizações) empresas e demais projetos, com o mesmo intuito de intervir nesse avanço dos índices de resíduos urbanos, porém é possível afirmar que, para uma reformulação de pensamento futuro, é necessário que a educação ambiental seja realizada desde o início do processo de aprendizagem (Aoki e et. Al, 2023). Nesse sentido, os profissionais mediadores, sejam professores, bibliotecários, agentes comunitários e entre outros, podem agir nessa conscientização nos pequenos espaços oportunizados, realizando uma medição informacional.

Segundo Almeida Junior (2009), a mediação da informação pode ser definida como: “Toda interferência – realizada pelo profissional da informação –, direta ou indireta; consciente ou inconsciente; individual ou coletiva; que propicia a apropriação de informação que satisfaça, uma necessidade informacional”. Nesse sentido, é possível identificar os profissionais da informação, além da necessidade informacional, no qual é a conscientização ambiental das crianças e adolescentes, visando um futuro menos poluente e com novas práticas positivas referente à produção e descarte de resíduos.

Ademais, no intuito de responder uma pergunta empírica social (“*o que fazer com os resíduos !?*”), e também viabilizar de forma mais objetiva e lúdica, uma das atividades adotadas foi a prática da colagem como expressão artística, inspirado nos trabalhos realizados por Lombardi e Torres (2023), no qual corroboram com a ideia da colagem como um fator artístico e forma lúdica de expressão no âmbito pedagógico e da arte educação, além de oficinas de montagem de brinquedos reciclados e jogos (digitais e físicos) com a temática ambiental.

1. OBJETIVOS

Nesse sentido, o presente trabalho tem como principal objetivo conscientizar as crianças e adolescentes sobre os aspectos básicos da educação ambiental, isto é, a definição de reciclagem, a importância de reciclar, tipos de resíduos poluentes e entre



outros. Os objetivos específicos são analisar essas atividades práticas e seus resultados, além de verificar como a mediação da informação pode complementar nesta atuação. O cenário para a realização destes objetivos foi a Biblioteca da Usina da Paz do bairro do Guamá, com a justificativa de ser um espaço com uma demanda significativa de crianças e adolescentes, que frequentam o espaço, no qual é considerado um espaço de recreação, aprendizado e de disseminação de informações relevantes para a sociedade no geral.

2. METODOLOGIA

De início, foi realizada uma pesquisa bibliográfica para buscar os principais elementos da educação ambiental, além de pesquisar atividades já realizadas em outros espaços formais e não formais, atrelando com a prática da mediação da informação, verificando também seus aspectos culturais.

Dentre as atividades analisadas foram selecionadas três, sendo adaptadas para o espaço, público e recursos materiais para a realização das mesmas, sendo elas:

- a) Oficina de Colagem;
- b) Oficina de confecção de brinquedos sustentáveis;
- c) Prática de jogos (físicos e digitais).

Segundo Mizukami (1986), “O fenômeno educativo, não é pronto e acabado. Por se tratar de um fenômeno multidimensional, ele não pode ser reduzido a uma única forma. Por essa razão, existem diversas maneiras de concebê-lo”, por esse viés, foram escolhidas três atividades para serem realizadas, tendo em vista que cada prática teria uma metodologia singular, sendo possível adequar um público de diferentes idades e preferências.

Em específico, a colagem, trata-se de uma forma de arte no qual está há séculos presente na história humana, entretanto, apenas nas últimas décadas tem sido considerada uma técnica artística, no qual utiliza-se de eleitos práticos de papéis e demais suportes sobrepostos ao outro, gerando formas claras ou abstratas (Vargas, 2011).

Nesse sentido, a oficina de colagem teria como prática o uso de papéis e outros elementos que até o devido momento estavam sendo separados para irem diretamente



ao lixo, entretanto, após uma intervenção, surgiu a ideia de (re)utilizar esses materiais para a confecção de obras com a técnica artística de colagem, sob supervisão e orientação dos funcionários (agentes mediadores) da biblioteca, sendo aberta a todos os interessados.

Em segundo momento, foram analisadas as atividades realizadas por Silva e Bohm, no qual corroboram com a importância das práticas de educação ambiental, exemplificando a atividade de produção de brinquedos reciclados (Silva; Bohm, 2016). Em complemento, é possível afirmar que, em situações de brincadeira, a criança constrói a consciência de realidade, possibilitando um maior entendimento das relações e fatos sociais reais (Fraxes, 2021). Portanto, foi uma das práticas escolhidas para complementar a metodologia.

Ademais, para a prática dos jogos digitais foi considerado as pesquisas realizadas por Vasconcellos e et al. (2017), no qual afirmam a importância dos jogos digitais e práticos) como ferramentas de ensino, de modo construtivista, ou seja, deixando o usuário/participante como centro daquele saber. Outro dado relevante, é as orientações do ministério da educação, no qual incentivam o uso de jogos como recurso do processo de ensino-aprendizagem (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2006).

Porém, essas possibilidades dos jogos acabam sendo limitadas por seus recursos, nesse sentido, na prática realizada na usina da paz, foi utilizada a sala do Infocentro, o qual trata-se de uma sala com seis computadores de responsabilidade da biblioteca com finalidade de estudos e demais atividades lúdicas e educacionais para a população do bairro.

Os jogos escolhidos foram: “Jornada Ambiental” (jogo de cartas e tabuleiro), no qual trata-se de um projeto piloto do Ministério do Meio Ambiente, que foi disponibilizado pela Fundação Parapaz, com o intuito da Biblioteca realizar a prática e disseminar de maneira lúdica as informações presentes em cada carta. Ademais, “Huni Kuin: o caminho da jiboia” (jogo digital), foi o segundo jogo escolhido para mediar a importância do meio ambiente. O jogo Huni kuin foi um projeto idealizado por Guilherme Menezes em parceria com o povo indígenas Kaxinawá, no qual tem como temas presente as narrativas indígenas, mesclando saberes locais, a importância da fauna e flora, além da concepção do ser humano com a natureza.



3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

As atividades realizadas nos espaços da biblioteca foram realizadas nos meses de fevereiro a outubro de 2024, tendo como método comum em todas as atividades apresentação da temática (Sustentabilidade), em seguida a prática da atividade e pôr fim a apresentação/diálogo dos resultados.

Os resultados foram satisfatórios, pois cada atividade pode ser praticada de forma coletiva, com um público de diferente idade. Apesar das diferenças todas conseguiram compreender e contribuir de alguma forma com a temática, seja falando sobre a importância de jogar o lixo no lixo, as experiências de tomar banho no rio Guamá, e as visões sobre os canais poluídos da cidade.

No sentido de adversidades, destacou-se a metodologia de linguagem, levando em consideração as diferentes idades, se viu necessário a adequação da linguagem para explicar o tema no ritmo de produção das atividades.

Em suma, todas as atividades foram bem-sucedidas, como destaca o Sistema de Bibliotecas da Fundação Cultural do Pará - SBFCP (2024), no qual registraram algumas das atividades realizadas na biblioteca.

CONCLUSÃO

Diante dos desafios crescentes relacionados ao aumento da produção de resíduos urbanos e sua gestão, o presente trabalho demonstrou a importância da educação ambiental como ferramenta essencial para conscientizar as novas gerações sobre práticas sustentáveis. Embora o Brasil tenha avançado na produção científica e na divulgação de soluções ambientais, o aumento contínuo dos resíduos sólidos revela que ainda há muito a ser feito. O envolvimento das crianças e adolescentes em atividades lúdicas e educativas, como as oficinas de colagem, confecção de brinquedos sustentáveis e jogos, tem se mostrado uma estratégia eficaz para introduzir, desde cedo, a conscientização sobre os impactos ambientais e a importância da reciclagem.

A pesquisa evidenciou que, por meio da mediação da informação realizada por profissionais capacitados, como bibliotecários e educadores, é possível ampliar o entendimento sobre as questões socioambientais, permitindo que o aprendizado não se restrinja apenas ao conhecimento técnico, mas também à formação de uma cultura de



responsabilidade ecológica. As atividades propostas, adaptadas ao público e ao contexto local, mostraram-se eficazes na construção do conhecimento de forma divertida e participativa, facilitando a assimilação dos conceitos relacionados à sustentabilidade.

Além disso, a utilização de diferentes metodologias, como a arte da colagem e os jogos educativos, revelou-se uma abordagem inovadora e complementar ao processo de aprendizagem. As atividades permitiram que os participantes refletissem sobre o uso e descarte de resíduos, promovendo a prática de novas atitudes em relação ao meio ambiente. O envolvimento da comunidade, especialmente da população infantojuvenil da Usina da Paz, demonstra que a conscientização ambiental pode ser alcançada de forma eficaz em espaços não formais de educação, como as bibliotecas, quando bem mediada e com o uso de recursos interativos.

Portanto, é possível concluir que a educação ambiental, aliada à mediação da informação e à adoção de metodologias criativas, tem o poder de transformar a percepção sobre o meio ambiente, fomentando a formação de cidadãos mais conscientes e engajados na construção de um futuro mais sustentável. Esse trabalho reforça a necessidade de se investir em práticas educativas contínuas, para que os desafios ambientais sejam enfrentados com mais eficácia, por meio de uma mudança de mentalidade que deve começar desde a infância, com o apoio de todos os agentes sociais envolvidos.

REFERÊNCIAS

ABRELPE. **Panorama dos resíduos sólidos no Brasil-2021**. Associação Brasileira de Empresas de Limpeza Pública e Resíduos Especiais, São Paulo, 2022.

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. **Mediação da informação e múltiplas linguagens**. Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação, Brasília, v. 2, n. 1, p. 89-103, jan./dez. 2009. Disponível em <http://inseer.ibict.br/ancib/index.php/tpbci/article/view/17/39>>. Acesso em: 05 fev. 2024.

BÖHM, Paulo Alfredo. **BRINQUEDOS RECICLADOS: UMA FERRAMENTA PARA EDUCAÇÃO AMBIENTAL**. In: II Encontro Anual de Iniciação Científica da Unespar. 2016.

Fraxe, T. de J. P., Costa, M. S. B. da, Carneiro, J. P. R., Oka, J. M., Gonçalves, V. V. C., Sena, G. M. de, Silva, M. C. R., & Rabelo, N. P. (2021). **Educação ambiental como**



estratégia de conscientização dos problemas de resíduos sólidos: uma experiência lúdica na elaboração de brinquedos reciclados na comunidade São Francisco – Careiro Da Várzea – Amazonas/Brasil. [S. l.], v. 7, n. 3, p. 23280–23289, 2021. DOI: 10.34117/bjdv7n3-170. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/25953>. Acesso em: 6 nov. 2024.

LOMBARDI, Lucia Maria Salgado dos Santos; TORRES, Jean Carlos de Sousa. **A arte da colagem na formação docente e na cena pedagógica com crianças.** Ensino & Pesquisa, v. 21, n. 1, p. 176-187, 2023.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias.** Brasília: MEC/SEB, 2006.

MIZUKAMI, M. da G. N. (1986). **Ensino: as abordagens do processo.** EPU.

SBFCP. **Atividade do Meio Ambiente: prática do jogo Jornada Ambiental.** Disponível em: <https://sistemabib.fcp.pa.gov.br/guama/atividade-do-meio-ambiente-pratica-do-jogo-jornada-ambiental/>. Acesso em: 6 nov. 2024.

TICLLA, María Elena Rubina; CABALLERO, Jesús Emilio Agustín Padilla; CÁRDENAS, María Cristina Gutiérrez. **Conciencia ambiental desde la educación: Estado del Arte.** Revista Iberoamericana de la Educación, 2021.

VARGAS, Herom; DE SOUZA, Luciano. **A colagem como processo criativo: da arte moderna ao motion graphics nos produtos midiáticos audiovisuais.** Revista Comunicação Midiática, v. 6, n. 3, p. 51-70, 2011.

VASCONCELLOS, M. S. de; CARVALHO, F. G. de; BARRETO, J. O.; ATELLA, G. C. **As Várias Faces dos Jogos Digitais na Educação.** Informática na educação: teoria & prática, Porto Alegre, v. 20, n. 4 dez, 2017. DOI: 10.22456/1982-1654.77269. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/77269>. Acesso em: 5 nov. 2024.