

ELABORAÇÃO E UTILIZAÇÃO DE JOGOS AMBIENTAIS EM ESCOLAS NO MUNICÍPIO DE BAGÉ/RS

Gabriela Gonçalves Cavalcanti ¹

Ellen Giacchin Leite ²

Rennata Oliveira Rodrigues ³

Ketleen Grala ⁴

Vanessa Rosseto ⁵

Resumo:

A educação ambiental deve ser uma prática integrada que deve estar presente em todo ensino formal, dos quais estão inclusos a produção e divulgação de materiais didáticos, visando a construção de conhecimento voltado para a conservação do meio ambiente e seu uso sustentável. Os jogos didáticos são ferramentas lúdicas do processo de aprendizagem. A proposta do trabalho consiste da produção e divulgação de materiais didáticos em educação ambiental para escolas da educação básica do município de Bagé/RS. O projeto está sendo realizado em três escolas municipais, com alunos de 4º e 5º ano. As atividades são realizadas em eixos temáticos: Terra, Água, Fogo e Ar, os quais abordam temáticas a biodiversidade, os recursos hídricos, poluição e preservação da água, fontes energéticas; energia renovável e não-renovável, atmosfera, poluição do ar. Inicia-se os eixos com uma palestra, propiciando uma troca de experiências sobre os conceitos abordados. Os conceitos tratados na palestra e outras informações da temática ambiental são utilizados para a criação do jogo proposto e desenvolvido pelos aluno e pela equipe do projeto, com o objetivo de mostrar de forma prática que o aprendizado pode ser assimilado através do lúdico. Os jogos produzidos formarão um acervo de material didático de apoio em educação ambiental para as escolas do município de Bagé.

Palavras-chave: Educação ambiental, jogos didáticos, material didático.

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

ELABORAÇÃO E UTILIZAÇÃO DE JOGOS AMBIENTAIS EM ESCOLAS NO MUNICÍPIO DE BAGÉ/RS

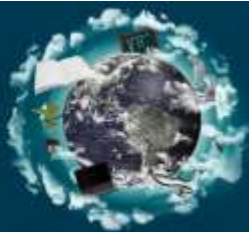
¹ Aluno de graduação. ggc.cavalcanti@gmail.com. Autor principal

² Aluno de graduação. ellen.giacchin@gmail.com. Co-autor

³ Aluno de graduação. rennataoliveirar@gmail.com. Co-autor

⁴ Técnico Administrativo em Educação. ketleengrala@unipampa.edu.br. Co-autor

⁵ Técnico Administrativo em Educação. vanessarosseto@unipampa.edu.br. Orientador



ELABORAÇÃO E UTILIZAÇÃO DE JOGOS AMBIENTAIS EM ESCOLAS NO MUNICÍPIO DE BAGÉ/RS

1. INTRODUÇÃO

A Política Nacional de Educação Ambiental (PNEA) instituída pela lei nº9795, de 27/04/1999, artigo 1º define educação ambiental como o processo pelo qual constroem-se conhecimentos e valores em prol da conservação do meio ambiente (BRASIL, 1999). É dever das instituições de ensino promover a integração da educação ambiental nos programas educacionais de maneira formal ou informal, de acordo com lei nº9795, atuando na produção e divulgação de material educativo dentre outras linhas de atuação (BRASIL, 1999).

Os materiais didáticos podem ser entendidos como um recurso, ferramenta usada no processo educativo com o intuito de estimular o aluno e promover a aproximação do mesmo com o conteúdo abordado. Os jogos didáticos estimulam o aprendizado através da abordagem lúdica, tornando o processo mais prazeroso (FREITAS,2007).

O presente trabalho tem por objetivo produzir de jogos didáticos em educação ambiental para educação básica do município de Bagé/RS, bem como a divulgação dos mesmos. A proposta trata-se da confecção coletiva dos jogos pelos alunos, professores e equipe organizadora do projeto.

2. METODOLOGIA

Para a elaboração dos jogos didáticos, optou-se por iniciar com uma contextualização por meio de palestras separadas em eixos abordando a educação ambiental baseada nos quatro elementos: Terra, Água, Fogo e Ar baseada na série de cadernos da Secretaria de Educação Continuada (CZAPSKI, 2008).

O projeto conta com participação de quatro escolas de ensino fundamental do município de Bagé, sendo: EMEF Fundação Bidart, EMEF Prof. Peri Coronel, EMEF Téo Vaz Obino; Colégio Franciscano Espírito Santo. Nas quais, estão sendo realizados encontros semanais para construção conjunta dos jogos didáticos

Ao início de cada eixo realiza-se um questionário com o intuito de avaliar o conhecimento prévio dos alunos, objetivando também a analisar o aprendizado após a conclusão do projeto. Após a breve avaliação, é ministrada uma palestra abordando os conceitos apresentados na Tabela 1. As palestras são feitas de forma expositiva dialogada, promovendo a interação e a troca de informações visando o enriquecimento da consciência acerca dos temas abordados. A etapa seguinte trata-se de estimular a criatividade e apresentar os temas tratados nas palestras através do jogo “Jogo do Butiazeiro e do Meio Ambiente” (ROSSETO,2011), possibilitando o aprendizado através do lúdico. Nos encontros seguintes foram elaborados os jogos de forma conjunta com alunos e professores.

Tabela 1 – Abordagem da temática de educação ambiental para a criação de jogos didáticos.

Eixo	Conteúdo apresentado
Terra	Conceito de biodiversidade, avaliando diferentes formas de vida, mais especificamente vegetais e animais; biomas brasileiros, e mais detidamente o Bioma Pampa e a diferente fauna e flora que o compõe; importância das árvores.
Água	Recursos hídricos: importância da água, como fonte vida; as diferentes fontes de água; alguns rios da nossa região; conservação da vegetação ciliar. Poluição x Preservação das águas: diferentes fontes de contaminação das águas; formas de manter a água mais limpa e reduzir o consumo.
Fogo	O fogo pode ser visto como fonte de energia térmica. Exposição das diferentes fontes de energia utilizadas por nossa sociedade; energia renováveis e não renováveis. Gasto energético de eletrodomésticos mais comuns.
Ar	Atmosfera: as diferentes camadas da atmosfera; os gases que a compõem; a importância do ar nas nossas vidas. Poluição do ar: diferentes formas de poluição do ar; aquecimento global.

3. RESULTADOS e DISCUSSÃO

A Figura 1 apresenta a palestra expositiva dialogada do Eixo Fogo, bem como o encontro no qual se realizou a atividade lúdica.



Figura 1. (a) Palestra do eixo Fogo realizada no Colégio Franciscano Espírito Santo; (b) utilização do Jogo do Butiazeiro e do Meio Ambiente na escola EMEF Peri Coronel.

Foram propostos quatro jogos até o momento. Dois sugeridos pelos alunos da escola Peri Coronel. O primeiro é um jogo de tabuleiro do tipo xadrez, o Jogo dos Mamíferos. Este é composto por cartas, que são destacáveis e contém uma foto de um animal em uma das faces e na outra uma numeração de um a sete que corresponde a uma pergunta dentro de um dos cinco montes de perguntas. O participante deve responder à pergunta. Se estiver correta, o participante pode ficar com a carta, caso contrário, a carta é devolvida para o tabuleiro. Ganha o jogo quem obtiver o maior número de cartas em pose. O segundo jogo é composto por uma roleta que está dividida em quatro temas: Animais, Plantas, Curiosidades e Quem sou eu. Para cada tema tem-se cartas com perguntas que devem ser respondidas pela equipe

jogadora. O Jogo da Pescaria está sendo elaborado pelos alunos da escola Téo Vaz Obino. Após pescar o peixe, que contém uma numeração, o participante responde à pergunta associada ao número. Tais perguntas são relativas ao eixo Água, abordando desde recursos até poluição e preservação das fontes hídricas. O jogo que está sendo construído pelos alunos da escola Fundação Bidart se trata de uma trilha ecológica, que aborda os eixos Terra e Água. As atividades no colégio Franciscano Espírito Santo iniciaram-se apenas no segundo semestre, por esse motivo ainda se encontra na etapa de contextualização dos temas.

A Figura 2 apresenta os processos de elaboração dos jogos, desde a idealização do jogo até a confecção das peças e regras do jogo. A Figura 3 exhibe os jogos que estão sendo elaborados pelas escolas.



Figura 2. (a) Confecção do jogo realizada na escola Peri Coronel; (b) Confecção do jogo realizada na escola Téo Vaz Obino; (c) Confecção das perguntas da trilha ecológica na Fundação Bidart.

Em novembro de 2017, no II Seminário de Arborização Urbana, haverá um horário na programação em que os alunos das diferentes escolas jogarão o jogo didático criado pelos alunos das outras escolas, oferecendo assim um espaço de integração e ensino/aprendizagem mútuo.

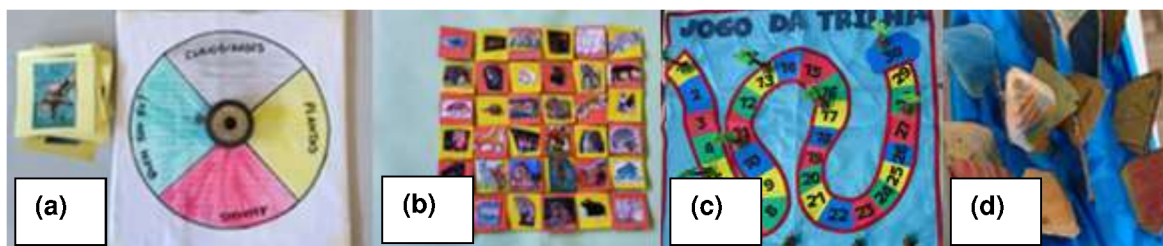


Figura 3. (a) e (b) Jogos elaborados na EMEF Peri Coronel, (c) Jogo elaborado na Fundação Bidart e (d) Jogo elaborado na EMEF Teo Vaz Obino.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados preliminares alcançados explicitam a efetividade da utilização de ferramentas lúdicas, como os jogos educativos, no processo de aprendizado e na construção de valores relacionados a conservação ambiental dos alunos. Além de estimular e valorizar a criatividade tornando-os protagonistas na edificação do conhecimento. Os jogos produzidos constituirão um acervo de material didático em educação ambiental servindo de apoio para as escolas do município de Bagé.

5. REFERÊNCIAS

BRASIL. Política Nacional de Educação Ambiental/PNEA. Lei nº 9795, Brasília, DF, 1999.

CZAPSKI, S. (2008). Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade (Secad) – Ministério da Educação.

FREITAS, O. (2007). Equipamentos e Materiais Didáticos. Brasília : Universidade de Brasília. 132 p.

ROSSETO, V. (2011). Jogo do Butiazeiro e do Meio Ambiente. Material didático. Universidade Federal do Pampa, Bagé, RS.