

Anally Santos Rodrigues de Jesus, Bianca de Souza Magalhaes, Klara Danielle dos Santos Carvalho.
Orientadora: Cíntia de Moraes Guimarães
Escola Municipal Léa Duarte Jardim
Itatiaia
cintiaguimaraes01@hotmail.com

INTRODUÇÃO

O ensino de temas ecológicos atualmente é de extrema importância para que os alunos sejam capazes de opinar criticamente e adotar uma postura consciente frente a tudo que lhe é imposto pela sociedade. Porém o ensino de ecologia hoje no Brasil é apresentado de forma fragmentada e descontextualizada. Uma metodologia alternativa de ensino e o lúdico, que transforma o aluno de agente passivo a agente ativo do processo de ensino e aprendizagem. Os jogos didáticos são ferramentas lúdicas eficazes para o ensino, pois além de trabalhar os conhecimentos teóricos, a área cognitiva, ainda trabalha as áreas afetivas, sociais e morais contribuindo para o desenvolvimento de habilidades e competências

MATERIAIS E MÉTODOS

O presente trabalho foi realizado na Escola Municipal Lea Duarte Jardim, que está localizado no município de Itatiaia- RJ, no bairro de Vila Florida. A turma escolhida para participar do projeto foi a do sexto ano do Ensino Fundamental, que é composta por 21 alunos, entre as idades de 12 a 14 anos, que são moradores do entorno da escola.

Para realização do trabalho foi aplicado um questionário para que os alunos preenchessem sobre os conhecimentos que eles tinham sobre a localidade e os problemas ambientais.

Após essa discussão teve início a etapa de pesquisa sobre as características ambientais da região.

A segunda etapa foi a escolha de quais problemas ambientais iriam ser abordados nos jogos. Os problemas apresentados foram Queimadas, Caça Ilegal e Desmatamento.

A terceira etapa foi uma pesquisa sobre os tipos de jogos que poderiam ser adaptados para a temática discutida em aula.

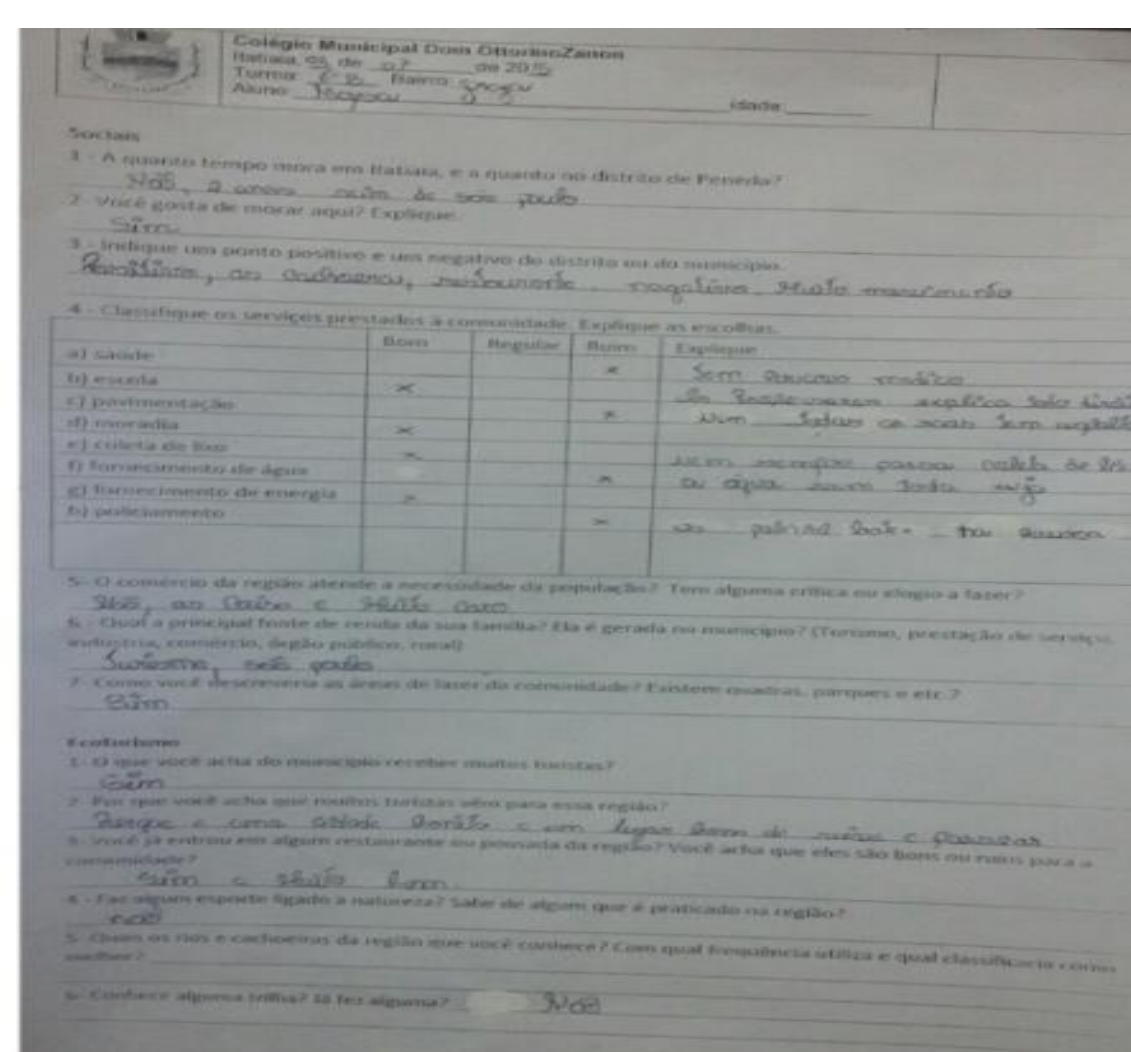
E como quarta etapa iniciou a confecção dos jogos didáticos.

Todos os jogos foram jogados pelos próprios alunos e depois foram discutidos em sala os pontos que deveriam ser mudados e os pontos positivos de cada jogo segundo os objetivos propostos por cada jogo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após o questionário (Figura 1) ser aplicado na turma foi realizado um levantamento das respostas dos alunos. As respostas foram agrupadas por semelhança e os seguintes resultados foram obtidos (Quadro 1)

Figura 1: Questionário para sondagem dos conhecimentos dos alunos sobre a região e os problemas ambientais da localidade.



Quadro 1: Percentual de respostas dos alunos em relação a interação com o meio ambiente e os problemas apresentados na região.

Passeios turísticos: 60% dos alunos nunca fizeram as principais trilhas da região.

Parque nacional de Itatiaia: 10% dos alunos nunca foram ao Parque Nacional de Itatiaia.

Interação com a fauna: 91% dos alunos disseram que possuem constante contato com animais silvestres, como tucanos, esquilos e gambás.

Poluição: 57% dos alunos apontaram as indústrias como principal causadora da poluição, pois a região fica próxima a um polo industrial e 17% dos alunos apontaram a proximidade com a Rodovia e 26% dos alunos apontaram outras causas como atividade agrícola e pecuária.

Desmatamento e queimadas: 57% dos alunos apontaram a principal causa do desmatamento e queimadas para construção de moradias irregulares e 28% dos alunos apontaram como causa a pecuária e 15% dos alunos a atividade variadas.

A etapa seguinte os alunos realizaram pesquisas para procurar conhecer melhor a região em relação a aspectos ambientais. Essa pesquisa foi realizada de variadas formas e utilizando diferentes meios de informação. Com o objetivo de coletar informações sobre a Fauna, Flora, Clima, Relevo, Hidrografia e Características do Bioma de Mata Atlântica.

Os dados obtidos foram apresentados em sala para que ocorresse troca de informações entre os alunos.

Após essa etapa os alunos iniciaram a pesquisa sobre os tipos de Jogos. Foram destacados os jogos de tabuleiro, jogo da memória, jogo de dama e jogo de cartas. Os alunos foram divididos em grupos e cada grupo confeccionou seu jogo (Figura 2).

Figura 2: Alunos realizando a atividade de confecção dos jogos didáticos com a temática ambiental.



Posterior a confecção dos jogos os alunos iniciaram a parte final do trabalho que era a união dos diferentes jogos confeccionados em sala e foi destinado um momento para que todos os alunos tivessem a oportunidade de jogar os diferentes jogos criados. Os alunos receberam uma ficha onde podiam anotar os pontos positivos e os pontos que achavam que precisava de ajustes e mudanças nos jogos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho proposto atingiu o objetivo, pois despertou nos alunos o interesse por questões ambientais e pelos problemas da comunidade local. Os alunos atuaram como agentes na execução do projeto, em todas as etapas de forma atuante, isso possibilitou o processo de construção do conhecimento e a socialização entre eles.

O desenvolvimento de habilidades de associação, cooperativismo e criatividade para criação dos jogos.

AGRADECIMENTOS

A toda a equipe da escola e demais atores da comunidade local que contribuíram diretamente ou indiretamente com o projeto.

REFERÊNCIAS

- ACOT, P. Historia da Ecologia. Tradução de Carlota Gomes. Rio de Janeiro. Campos, 1990.
- ALBARELLI, J.Q., SANTOS, D. T. Promovendo a sensibilização ambiental em jovens através de jogo lúdico. 2009. Ciência e Tecnologia, v.1, n. especial, jun.2009.
- ALMEIDA, P. N. Educação Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos, 1974. São Paulo: Edições Loyola, 11ª edição, Nov. 2003.
- ANCINELO, P. R, CALDEIRA, L. P. O papel dos jogos lúdicos na educação contemporânea. 2010. Universidade da Região da Campanha. 2010.