

Autores : Alícia da Silva Augusto, Gabriela Gonçalves Santos e Pedro Calamari Machado Oliveira Guimarães.

Orientadora: Jaqueline Felix Barbosa.

Coorientador: Enildo José Pereira dos Santos.
Escola Municipal Nerea Esther Batista Alcoforado Natividade.
Iguaba Grande
Kelly_uerj@yahoo.com.br



INTRODUÇÃO

Esse projeto apresenta a continuidade da pesquisa sobre Jogos Educativos sobre Sustentabilidade na Educação de Iguaba Grande. O presente estudo avaliou a necessidade de elaborar mais jogos e fazer adaptações nos materiais produzidos para serem utilizados pelos alunos que são atendidos na sala de Recursos. Assim, o objetivo desse projeto foi elaborar jogos para diminuir barreiras de aprendizagem e promover o ensino sobre Sustentabilidade dos alunos com necessidades educacionais especiais. A garantia de uma educação inclusiva e equitativa está entre as metas estabelecida pela Organização Nacional das Nações Unidas (ONU, 2015). Percebe-se que há carência desses tipos de jogos sobre sustentabilidade na escola e a criação desses instrumentos inclusivos poderá ser útil para o ensino de temas ambientais e conscientização ecológica na unidade escolar. (BORGES & NEVES, 2023)

MATERIAIS E MÉTODOS

A metodologia, que possui uma abordagem qualitativa, foi realizada a partir de características de uma pesquisa-ação. Participaram deste estudo alunos de duas turmas do segundo segmento do ensino fundamental da Escola Municipal Nerea Esther Batista Alcoforado Natividade localizada em Iguaba Grande, RJ. A metodologia foi organizada em seis etapas:

Etapas da construção dos jogos

ETAPA	OBJETIVO	METODOLOGIA
1ª Levantamento de informações na escola.	Investigar e coletar dados para a o início da pesquisa.	Reunir dados na escola sobre o atendimento de alunos na sala de recursos.
2ª Coleta de dados junto a professora da sala de Recursos.	Reunir informações para a confecção dos jogos.	Aplicação de questionário.
3ª- Análise da coleta de dados inicial.	Planejar o que se pretende atingir e elaborar os protótipos.	Organizar os dados; definir os temas e a mecânica dos jogos para a elaboração dos protótipos.
4ª- Elaboração dos protótipos.	Produzir exemplares de jogos inclusivos que atendam a sala de recursos da escola.	Definir os grupos nas turmas para a elaboração dos jogos.
5ª- Etapa de testes e avaliação dos protótipos realizada pelos alunos.	Avaliar os protótipos e verificar se eles atendem a proposta almejada.	Apresentar os jogos para a professora da sala de recursos e registrar as observações feitas por ela.
6ª Ajustes finais no jogo.	Revisar os jogos a fim de obter melhorias nos materiais produzidos.	Através da análise de informações coletadas com a professora do AEE, melhorar os jogos e com a ajuda da orientadora produzir o material final.

FONTE: Elaborado pelos autores.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com dados obtidos ,nossa escola atende mais de 300 alunos. Entre eles 24 apresentam deficiências, Transtornos e/ou Síndromes. Destes, 9 alunos frequentam a sala de recursos e são de diferentes níveis do ensino fundamental.



QUESTIONÁRIO E ENTREVISTA COM A PROFESSORA DA SALA DE RECURSOS

Quais materiais didáticos você mais utiliza na realização das atividades com os alunos na sala de recursos?

R: *Folhas impressas, livros, jogos e vídeos.*

O Que você acha da inserção de jogos no processo de ensino aprendizagem na sala de recursos?

R: *Excelente!*



✓ "Há carência de jogos na sala de recursos".

✓ "O público atendido na sala de recursos é bem diverso e os jogos serão úteis para a aprendizagem dos alunos".

CARTAS ADAPTADAS



FONTE: Elaborado pelos autores.



Um dos pontos principais ao fazer o planejamento para os jogos foi elaborar instrumentos de fácil entendimento e com uma boa mecânica para atender os estudantes da sala de recursos e deseja-se que esses jogos sirvam de inspiração para a elaboração de outros instrumentos lúdicos. Cabe dizer que esse trabalho compartilha a ideia de que um jogo quando bem elaborado poderá ser utilizado na escola como instrumento de ensino e poderá trazer muitos ensinamentos de maneira divertida nesse e em outros ambientes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Muito tem sido falado sobre os problemas causados pelo uso inadequado dos recursos naturais. Vemos hoje muitas questões ambientais para serem discutidas e estudadas. O projeto de elaboração de jogos sobre sustentabilidade se adequa nestas discussões por meio da apresentação desses instrumentos lúdicos que foram criados baseados nos princípios Sustentáveis e da Educação Inclusiva. Foi pensado em jogos capazes de atender as demandas da sala de recursos da escola e na resolução de questões socioambientais. Esperamos que esse estudo possa incentivar e ajudar na criação de novos jogos inclusivos e promover o debate sobre as questões que foram expostas nessa pesquisa. Para isso, é necessário lembrar da necessidade de refletir e discutir as questões sobre sustentabilidade criticamente relacionando com a urgência ambiental local. Assim, desejamos a continuidade dessas discussões em trabalhos futuros.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a SEDUC, a Prefeitura de Iguaba Grande e sua Assessoria de Comunicação (ASCOM). Toda equipe de alunos e funcionários da Escola Municipal Nerea que desde o começo apoiou o trabalho proposto. Agradecemos também os alunos das turmas 700 e 701 que desenvolveram um excelente trabalho em equipe e participaram de todas as atividades propostas com dedicação.

REFERÊNCIAS

BORGES, R. K; NEVES, C. A. A. Explorando Jogos Educativos para o Ensino dos Objetivos De Desenvolvimento Sustentável (ODS): Uma Revisão Sistemática. Rev. Gestão & Sustentabilidade Ambiental, Palhoça, v. 12, n. esp., p. 1-, 2023

ONU. Organização das Nações Unidas. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. 2018. Disponível em <<https://nacoesunidas.org/pos2015/>> Acesso em 26/10/2024.

THIOLLENT, Michel. Metodologia da pesquisa-ação. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.