

FERRAMENTAS LÚDICAS PARA PROMOÇÃO DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL APLICADAS EM ESCOLA PÚBLICA DE ENSINO

FUNDAMENTAL DA CIDADE DE CODÓ - MA

Mariana Reis de Sousa¹ (ID)*, Luadna dos Santos e Silva¹ (ID), Lucas Lima da Silva¹ (ID), Raimundo Nonato dos Reis Nunes¹ (ID), Austregesilio Ranniee Rodrigues Vasconcelos (PS)², Clara Virgínia Vieira C. O. Marques (PQ)

*marianagrpa2tim@gmail.com

Coordenação de Ciências Naturais, Universidade Federal do Maranhão – UFMA - Campus VII – Codó.

1. Grupo de alunos do PIBID DIVERSIDADE (ID) – GRUPO INTERDISCIPLINAR
2. Professor Supervisor da Escola Municipal Moisés Alves (PS)

Palavras Chave: Jogos educativos, educação ambiental, formação de professores

Introdução

A Educação Ambiental tem como objetivo contribuir para a construção de sociedades sustentáveis e equitativas ou socialmente justas e ecologicamente equilibradas, gerando mudança na qualidade de vida e maior consciência de conduta pessoal, assim como harmonia entre os seres humanos e destes com outras formas de vida (COIMBRA, 2005). Nessa perspectiva, o presente trabalho teve por objetivo criar meios para discutir e mediar a aprendizagem no viés da Educação Ambiental em escolas de Ensino Fundamental (segunda etapa) de escolas públicas da cidade de Codó – Maranhão. A metodologia utilizada procedeu-se sob perspectiva de pesquisa ação por meio da construção e implementação de um jogo confeccionado à base de papelões reutilizáveis e EVA, ilustrados com tinta guache, projetando-se uma trajetória de vinte e sete jogadas (as chamadas “casas”). Na dinâmica de jogo foi requerido respostas dos alunos-jogadores que faziam referência ao assunto de botânica, pontualmente às partes de uma planta; fotossíntese; pigmentação; formas de utilização das plantas pelo ser humano; local de origem de algumas plantas, seus benefícios e malefícios, etc.

Resultados e Discussão

No decorrer das jogadas os participantes precisavam fazer alguns cálculos matemáticos para avançar as casas como, por exemplo: O que é fotossíntese? (Responda ou

volte 1/3 do percurso). Muitas vezes eles ficavam muito preocupados porque não sabiam fazer cálculos de frações, como o exemplificado. Outra dificuldade que foi percebida foi quanto às definições de alguns assuntos em relação às plantas. Um exemplo disto foi quando se perguntou para os alunos a definição de fotossíntese, e eles não souberam responder. Quando isto ocorria os bolsistas do PIBID explicavam a resposta correta. Por outro lado, notou-se que os alunos detinham um vasto conhecimento a respeito dos remédios naturais, pois isto fazia parte do seu cotidiano. Então todas as perguntas feitas a eles sobre esse assunto eram respondidas com sucesso.

Figura 1. Jogo trilha ecológica **Figura 2.** Alunos disputando o jogo



Conclusões

Compreendeu-se que a atividade é um recurso metodológico de baixo custo, sustentável e eficiente para trabalhar Educação Ambiental, pois é uma atividade prazerosa, que estimula os alunos a querer participar ativamente da aula. Além de desenvolver nos alunos o espírito de liderança, de companheirismo e o reconhecimento do saber e da sua cultura regional. A atividade em questão favoreceu a aprendizagem não somente dos alunos, mas também na formação dos graduandos, enquanto futuros professores.

Agradecimentos



REFERÊNCIAS

COIMBRA, Audrey de Souza. Interdisciplinaridade e educação ambiental: integrando seus princípios necessários. *Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental*, v. 14, p. 115-121, 2005.