

O JOGO COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Letícia A. Silva¹ (PG, FM), Jenyffer S. E. Murça¹ (EG), Dayana F. Abdalla^{1,2} (PQ, FM)

¹ Universidade Federal de Goiás; ² Instituto Federal de Goiás, Campus Itumbiara.

Área de Concentração: Ciências Biológicas.

Palavras-chave: Jogos didáticos; Estratégia didática; Ensino de Ciências; Educação Ambiental; Cerrado.

Introdução

Abordar sobre o Cerrado no ensino de Ciências, disseminando conhecimento sobre o ambiente, a fim de ajudar na sua preservação e utilização sustentável dos seus recursos, buscando ainda inculcar uma consciência crítica sobre a problemática ambiental, é uma maneira de trabalhar Educação Ambiental nas escolas.

O professor necessita recorrer a estratégias didáticas que possibilitem aos estudantes conhecer e compreender a importância do bioma em que estão inseridos e que os estimulem a uma reflexão sobre os impactos ambientais envolvidos. O jogo didático é uma estratégia interessante para o ensino e aprendizagem sobre o bioma, uma vez que estimula a participação dos estudantes e oferece o desenvolvimento de habilidades como iniciativa, raciocínio, memória, curiosidade, interesse e favorece a construção de conhecimento (FORTUNA, 2003). Sendo assim, o objetivo do trabalho foi elaborar, aplicar e avaliar um jogo como estratégia didática para o ensino em Educação Ambiental, possibilitando informação sobre o bioma, e gerando reflexão nos estudantes sobre os problemas ambientais enfrentados pelo Cerrado.

Resultados e Discussão

O jogo proposto "Salvando o Cerrado" foi elaborado no modelo tabuleiro, composto por um dado, manual de regras, pinos de plantas do Cerrado, cartas-pergunta, cartas-informação, cartas-conflito, cartas-ação e os créditos (Figura 1). As casas do tabuleiro apresentam cores diferentes correspondendo a um tipo de carta do jogo, sendo a verde correspondente às cartas-ação, alaranjado as cartas-conflito, marrom as cartas-informação e roxo as cartas-pergunta (Figura 1).

Os participantes devem andar sobre as "casas" do tabuleiro realizando as propostas das cartas, visando o reflorestamento de espécies de plantas do Cerrado em seu ambiente natural, impedindo que as espécies fossem extintas. Finalizava o jogo quando todas as mudas de plantas (pinos) chegassem ao local desmatado para serem plantadas.



Figura 1: A-Tabuleiro do jogo Salvando o Cerrado, B- Carta-ação, C- Carta-conflito. Fonte: autores.

O jogo didático abordava características de plantas e animais do Cerrado e os impactos ambientais enfrentados pelo mesmo. E foi aplicado

com turmas do sétimo e do sexto ano, com duração de 50 minutos. O professor-mediador tinha função de conduzir a atividade, observando os estudantes, ajudando-os nas regras do jogo e acrescentando informações sobre o tema, quando julgava necessário. A avaliação do jogo didático foi realizada a partir de uma análise qualitativa das observações feitas *in loco* e quantitativa através de um questionário com perguntas subjetivas sobre o jogo como estratégia didática.

O jogo auxiliou no processo de ensino-aprendizagem dos estudantes, pois despertou a curiosidade, envolvimento e o interesse, o que foi percebido pela participação de todos, pelas falas dos estudantes e respostas deles ao questionário de avaliação do jogo:

"Muito interessante. O jogo nos apresenta perguntas, curiosidades e nos motiva a avançar, quer dizer, aprender mais e mais sobre o Cerrado" (Estudante A)

"Eu achei super legal o jogo, porque, fala muito do Cerrado, varias curiosidades, achei bem criativo" (Estudante B)

"Eu gostei. Porque é divertido e também aprendemos mais sobre o cerrado" (Estudante C)

Além disso, o jogo permitiu que os estudantes adquirissem novos conhecimentos sobre o Cerrado e possibilitou ao professor trabalhar informações além das presentes no próprio jogo. O jogo em estudo gerou reflexão nos estudantes a cerca dos impactos ambientais no Cerrado, como também os despertou para conscientização da preservação do bioma e para a transformação de seus comportamentos, pois o jogo proporcionou uma interação com o sujeito e objeto. Interação esta que vem de encontro com as propostas dos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 2001) ao destacar que o aprendizado tem que ser significativo a ponto de estabelecer ligações entre o que aprendem e a sua realidade cotidiana, para que as informações os sensibilizem e provoquem o início de um processo de mudança de comportamento.

Conclusões

O jogo proposto pode ser utilizado como uma estratégia didática, na educação ambiental, para despertar o interesse dos estudantes para o bioma Cerrado, aprimorando as relações entre professor-aluno-conhecimento; representando uma estratégia interessante para os educadores que queiram realizar atividades inovadoras e contextualizadas com o bioma.

Agradecimentos

Especialização em Tecnologias Aplicadas ao Ensino de Biologia (ETAEB) - Instituto de Ciências Biológicas/Universidade Federal de Goiás.

Referências Bibliográficas

BRASIL. Parâmetros em Ação – **Meio Ambiente na Escola: guia do formador**. Brasília: MEC/SEF, 167-242p., 2001.
FORTUNA, T. R. Jogo em aula. **Revista do Professor**, Porto Alegre, v.19, n.75, p.15-19, 2003.