

O JOGO DIDÁTICO COMO INSTRUMENTO PARA EDUCAÇÃO AMBIENTAL NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: PROPOSTA PARA TRABALHAR OS TEMAS DIVERSIDADE DA VIDA NOS AMBIENTES E DIVERSIDADE DOS MATERIAIS

Nível Educacional: Educação Básica

Eixo Temático: Metodologias/Métodos e Técnicas de Ensino e Aprendizagem

SILVA¹, Alexandre de Faria

Graduado em Licenciatura em Ciências Biológicas.

Tecnólogo em Operador de Aterro Sanitário de Resíduos Sólidos Urbanos e em Operador de Tratamento de Resíduos Sólidos.

Especialista em Ciências Biológicas.

Especialista em Gestão Pública e Controle com Foco em Resultados.

Resumo:

Por conciliar aspectos lúdicos, cognitivos e sociais o jogo didático é um instrumento viável, relevante e eficaz no processo ensino-aprendizagem, possibilitando a autonomia na construção do conhecimento sob a perspectiva cognitivista/construtivista/transformadora. Destarte, a proposta de trabalho desenvolvida teve por objetivos elaborar, confeccionar e avaliar um jogo didático de tabuleiro como instrumento de Educação Ambiental para 142 alunos voluntários dos anos finais do ensino fundamental (6º ao 9º ano) de uma escola da rede pública estadual de ensino do Município de Igaratinga, Estado de Minas Gerais, auxiliando no processo ensino-aprendizagem dos temas Diversidade da Vida nos Ambientes e Diversidade dos Materiais, bem como sensibilizando, ampliando e favorecendo a construção de valores sociais, conhecimentos, habilidades, atitudes e competências voltadas para a preservação, conservação, proteção, defesa e melhoria do meio ambiente. Trata-se de um estudo descritivo e exploratório com abordagem quantitativa combinada com pesquisa bibliográfica e documental. O jogo didático foi avaliado pelos alunos através de um questionário estruturado fechado com 10 perguntas que permitiu analisar a potencialidade da atividade, o nível de conhecimento pós-intervenção e o que eles acharam da experiência. O jogo didático foi confeccionado em cartolina branca, simulando o percurso de um rio, subdividido em 50 casas. Também foram confeccionadas cartelas com perguntas de múltipla escolha contendo 5 possíveis opções de respostas ("a", "b", "c", "d" e "e") ou de verdadeiro ou falso sobre a vida nos ecossistemas brasileiros; critérios de classificação dos seres vivos; impactos das ações humanas no meio ambiente e extinção de espécies; materiais e suas propriedades; reações químicas; propriedades e composição do ar atmosférico; reciclagem e preservação ambiental. Sempre que uma equipe chegava às casas números 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45 e 50 jogava o dado de seis faces, retirava uma cartela e tinha 2 minutos para responder a pergunta, cujo tempo era cronometrado pela ampulheta. A cada resposta correta a equipe avançava o número de casas indicadas no dado, e, a cada resposta incorreta, a equipe recuava o número de casas constante na cartela ou ficava uma rodada sem jogar. A equipe campeã seria aquela que chegasse primeiro à casa número 50. Os resultados indicaram que o jogo de tabuleiro foi de encontro aos objetivos previamente estabelecidos e cumpriu sua função didático-pedagógica, pois os

¹Universidade de Itaúna, Itaúna-Minas Gerais. Prospere Instituto Tecnológico Brasileiro, Natal-Rio Grande do Norte. Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora-Minas Gerais. Escola de Contas e Capacitação Professor Pedro Aleixo do Tribunal de Contas do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte-Minas Gerais. alexandre2789@yahoo.com.br

alunos gostaram de participar da intervenção educativa devido à sua ludicidade e dinamismo, bem como adquiriram conhecimentos em uma atmosfera menos formal de aprendizagem. O jogo atraiu a atenção de todos, despertando a curiosidade e o interesse. Além disso, restou claro e evidente o entusiasmo, o empenho e a motivação dos alunos na tentativa de responder corretamente as perguntas das cartelas. Outro ponto importante observado foi o desenvolvimento de aspectos sociais como cooperação, colaboração, habilidades de linguagem e comunicação não violenta entre os alunos, justificados pela possibilidade de discussões, análises e interações entre os integrantes de uma mesma equipe para chegar às respostas corretas com maior agilidade e de escutar a opinião dos colegas com atenção, empatia e respeito em um ambiente de alegria, descontração e diversão.

Palavras-chave: Jogo Didático; Metodologia de Ensino e Aprendizagem; Ensino-Aprendizagem; Educação Ambiental; Ciências.