

ENSINO E APRENDIZAGEM EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL COM A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Eduardo Junior Da Conceicao¹; Emília Mendes da Silva Santos; Polyana Souto da Silva¹; João Rafael Santos Camelo²; Ana Emília Gonçalves de Castro³

¹ Universidade Católica de Pernambuco;

² Universidade Federal de Pernambuco;

³ Professora na Universidade Federal de Pernambuco;
juniorconceicao32@gmail.com

Resumo: O presente relato descreve a experiência vivenciada com atividades lúdicas no ano de 2016 com uma turma de educação ambiental e duas do ensino médio do 1º ano da ETEASD localizada no bairro do Recife abordando através dos jogos didáticos o conteúdo de arbovirose usando o jogo didático como ferramenta auxiliar no processo de ensino-aprendizagem por favorecer a construção do conhecimento ao aluno. Assim, o objetivo deste trabalho foi explorar o potencial didático que a utilização dos jogos tem como alternativa para o melhoramento do processo de ensino-aprendizagem no ensino da educação ambiental a partir de um relato de experiência. O jogo foi desenvolvido com alunos do curso técnicos do meio ambiente, supervisionado pelos alunos estagiários do curso de Biologia e aplicado durante a Semana do Meio Ambiente em turmas do 1º ano do ensino médio. Este estudo foi realizado através de observação e aplicação de questionários contendo questões objetivas em um pré e pós-teste. Os resultados nos revelam que um número significativo de alunos teve estatisticamente uma melhora na sua assimilação do conteúdo, confirmando que o jogo lúdico, se mostra como uma ferramenta altamente relevante na prática de ensino. Dessa forma vê-se cada vez mais a importância de buscar novos métodos pedagógicos para auxiliar na construção do conhecimento. Assim, torna-se essencial que as ações educativas tenham capacidade de levar os indivíduos a refletirem sobre suas atitudes enquanto pessoa, para isso a inserção da ludicidade no ensino de ciências torna-se importante, dessa forma, os jogos didáticos ambientais unem o lúdico e o conteúdo visto em sala de aula.

Palavras-chave: Inovação, Metodologia, Pedagógico.

INTRODUÇÃO

A educação ambiental deve ser compreendida em seu significado mais amplo, voltada para a formação de pessoas para o exercício da cidadania coadjuvante, responsáveis e conscientes, permitindo-se uma percepção maior sobre o ambiente no qual está vivendo.

A mesma torna-se indispensável nas escolas afim de despertar nos alunos a necessidade de contribuir para o desenvolvimento sustentável da sociedade, ela não deve ser abordada apenas com temas relacionados na preservação da natureza.

De acordo com a P.N.A, define-se educação ambiental como processo por meio dos quais o indivíduo e a coletividade constroem valores sociais, conhecimentos, habilidades, atitudes e

competências voltadas para a conservação do meio ambiente, bem de uso comum do povo, essencial à saúde, qualidade de vida e sustentabilidade.

A educação ambiental assume a posição de promover conhecimento dos problemas ligados ao ambiente, vinculando-os a uma visão global; preconiza, também, a ação educativa permanente, através da qual a comunidade toma consciência de sua realidade global, do tipo de relações que os homens mantêm entre si e com a natureza, dos problemas derivados dessas relações e de suas causas profundas.

Segundo Camargo (2003, GUIMARÃES, 1995) vale ressaltar que, a educação ambiental exige um posicionamento crítico e uma vasta gama de conhecimento produzido a partir da reflexão sobre a realidade vivenciada. Em que consiste em uma proposta fundamentalmente comunitária, e corporificar por meio de uma prática cujo objetivo maior é a promoção da conscientização e proteção ambiental.

Contudo, quando tratamos de novas metodologias para as questões ambientais é evidente que a escola é um dos locais privilegiados para a realização da educação ambiental, desde que dê oportunidade à criatividade (REIGOTA, 1994. p. 24). Assim, é de suma importância a introdução de mais criatividade nas atividades, abandonando os modelos tradicionais e buscando novas alternativas.

Uma das práticas comuns na abordagem lúdica é o uso de jogos que facilitem o processo ensino-aprendizagem na educação ambiental. A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento por contar com a motivação interna típica do lúdico.

O lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como um estímulo na construção do conhecimento e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance dos objetivos institucionais.

Os jogos didáticos oferecem condições do educando vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento dos jogos planejados e livres que permitam ao jovem uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio e permitindo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulando relações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

Portanto, para este trabalho, objetivou-se explorar o potencial didático que a utilização dos jogos tem como alternativa para o melhoramento do processo de ensino-aprendizagem no ensino da educação ambiental a partir de um relato de experiência.

METODOLOGIA

O presente trabalho se trata do desenvolvimento e aplicação de um jogo lúdico, feito com alunos do curso técnicos do meio ambiente, supervisionado pelos alunos estagiários do curso de Biologia e aplicado durante a Semana do Meio Ambiente em turmas do ensino médio da escola técnica estadual ETEASD localizada no bairro do Recife (Figura 1 e 2).

Essa pesquisa foi efetivada através de observações a partir do desenvolvimento do jogo didático e de cada atividade realizada em sala de aula.

O jogo foi produzido para ser utilizado com alunos que cursam o 1º ano do Ensino Médio, ou com séries em que os professores estiverem trabalhando temas relacionados à saúde pública. Ele é composto por 01 tabuleiro, 02 dados, 02 peões, 30 cartas com questões que variam a dificuldade entre fácil, médio a difícil e 16 questionários pré-teste 08 e pós-teste.

Com a criação de um tabuleiro sobre as arboviroses, o trabalho envolveu tanto os estudantes do curso quanto os professores, seguindo as respectivas etapas: criação dos questionários com o conhecimento prévio dos alunos acerca da temática aplicado no 1º ano do ensino médio, em seguida – tabulação dos dados obtidos, no segundo momento uma palestra sobre arboviroses e explicação das regras do jogo então a aplicação do jogo lúdico (Figura 3 e 4).

Além disso, antes e após o jogo foram aplicados os questionários pré e pós-testes com as mesmas perguntas, identificando se com a aplicação do jogo lúdico houve uma mudança significativa na assimilação do conteúdo abordado.

Cada equipe, formada por 2 a 4 alunos, recebe um dado e peão e jogam com uma outra equipe em um tabuleiro. Inicialmente as equipes estão na primeira casa, e os jogadores vão lançar o dado para ver quem tira o número maior. Quem tirá-lo inicia a partida lançando novamente o dado. O número que sair no dado será a quantidade de casas que o jogador deverá avançar o peão de sua equipe. Se

ele cair em uma casa que contém uma pergunta, ele deve respondê-la. Respondendo corretamente, avança as casas indicadas, e respondendo errado, permanece onde está.

Algumas casas também indicam que o jogador deverá avançar ou voltar algumas casas, contando nesse caso com a sorte. Sempre que parar em uma casa, o aluno terá que ler o que está escrito em voz alta para que todos compartilhem daquela informação. Vence aquela equipe que chegar à última casa primeiro.



Figura 1: Desenvolvimento do Jogo;



Figura 2: Semana do Meio Ambiente;



Figura 3: Explicação das regras



Figura 4: Aplicação do jogo.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A faixa etária da amostra varia entre 13 a 17 anos, sendo que grande parte está inserida nas idades entre 14 e 15 anos (Figura 5).

A maioria pertencente ao sexo masculino, com um total de 51% da Turma A e 74% na Turma B, respectivamente de 23 e 33 alunos (Figura 6).

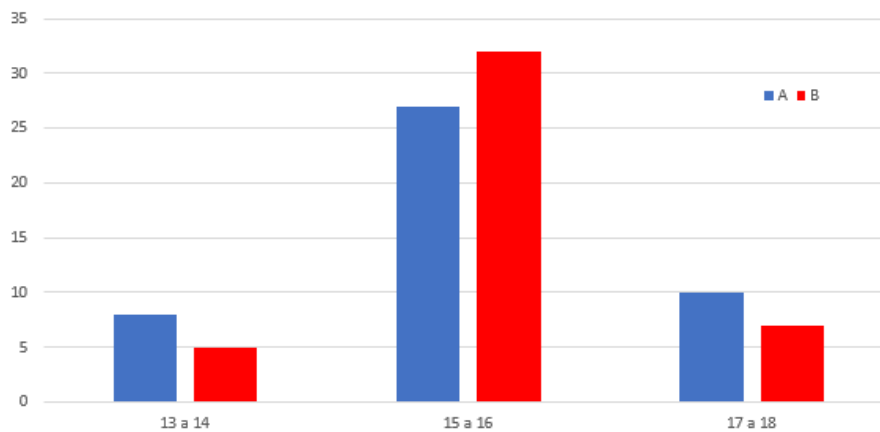


Figura 5: Perfil dos estudantes por idade;

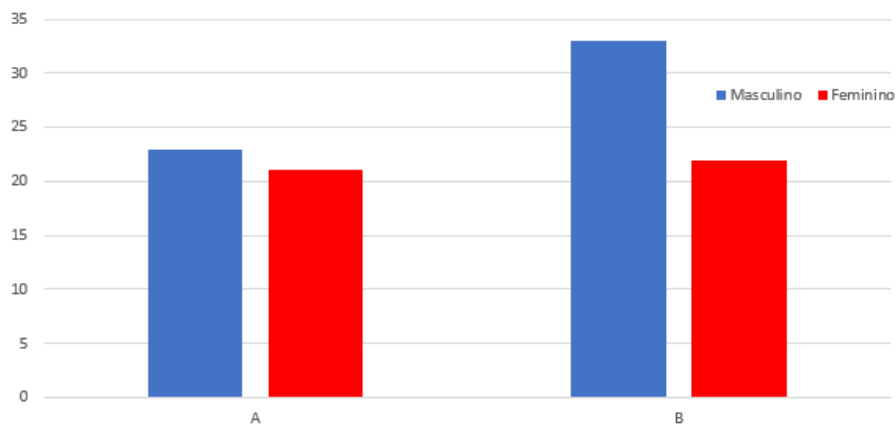


Figura 6: Perfil dos estudantes por gênero.

Como resultado da pesquisa empregada com a aplicação dos jogos lúdicos, constatou-se uma taxa de acerto de 58% de um total de 89 alunos, pois tinham um conhecimento prévio do tema, mas não tão consolidado, contudo, no pós-teste, foi comprovada uma maior assimilação deste conhecimento, mostrando-se aparente nos resultados, que apresentaram valores expressivamente maiores que os anteriores, com 91% na taxa de acerto.

O uso de jogos lúdicos no ensino médio é um instrumento que estimula o desenvolvimento do aluno, pois foge da rotina em sala de aula, rompe com o tradicionalismo das aulas, levando-o a aprender de forma interativa e dinâmica.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), referentes ao ensino, justificam que os jogos lúdicos são uma relevante ferramenta de auxílio ao docente, contribuindo-lhe para uma melhor aprendizagem, sendo citado como instrumento de apoio capaz de promover um senso crítico e desenvolvimento intelectual.

É natural que a princípio os alunos encarem o jogo de forma competitiva, sendo assim, é importante frisar que o objetivo do jogo lúdico não é acerbicar competição, mas sim de proporcionar os alunos um modo de assimilar dinamicamente o conteúdo didático e também proporcionar interação.

O professor deve estar atento para não permitir que o jogo lúdico torne-se apenas um momento de descontração, tão pouco que perca o objetivo do jogo e permaneça metódico, sendo assim, ao criar-se um jogo para utilizar para o conteúdo escolar, é importante visar não apenas o desenvolvimento didático do aluno, mas também levá-lo a desenvolver-se no aspecto cognitivo, social e emocional, ampliando sua criatividade e capacidade de respostas imediata.

Segundo Kishimoto (1996), o jogo possibilita o equilíbrio entre a função lúdica de forma que propicia diversão e prazer para os alunos, promovendo o ensino de forma pessoal e social, contribuindo no conhecimento e na compreensão no mundo de forma geral.

Segundo Longo (2012), mediante o uso de jogos como recursos didáticos, vários objetivos podem ser atingidos, relacionados à cognição; afeição; socialização; motivação e criatividade.

Sendo assim, o jogo ganha espaço como uma ferramenta ideal de suporte para aprendizagem à medida que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir suas novas descobertas e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

CONCLUSÃO

Após análise comparativa dos questionários pré e pós-teste, foi possível verificar a contribuição dos jogos no ensino de biologia, os resultados obtidos aliados a observações possibilitaram a constatação da importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem em educação ambiental, facilitando também ao educador a função de transmitir o conteúdo estudado.

Portanto, a aplicação do jogo reforça o papel das atividades inovadoras no processo de ensino-aprendizagem, fugindo das metodologias tradicionais, onde se faz necessário didáticas diferenciadas para chamar a atenção dos estudantes para determinados assuntos, aqui exemplificado o assunto de arboviroses.

Dito isso, no geral, o jogo mostrou-se adequado em relação aos aspectos visuais, ao conteúdo abordado, à clareza das regras e ao tempo de duração, além de proporcionar melhora na aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. (2000). **PCN Ensino Médio: orientações educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais – Bases Legais**. Brasília: Ministério da Educação (MEC), Secretaria de Educação Média e Tecnologia (Semtec).

CAMARGO, A. L. B. **Desenvolvimento sustentável: dimensões e desafios**. Campinas: Papirus, 2003.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1996.

LONGO, V.C.C. **Vamos Jogar? Jogos como Recursos Didáticos no Ensino de Ciências e Biologia**, 2012.

REIGOTA, M. **Meio Ambiente e Representação Social**. São Paulo: 8ª ed, Cortez, 2010.