ISSN: 2358-8829

JOGO DA ÁGUA ANCESTRAL: TECNOLOGIA SOCIAL LÚDICA PARA EDUCAÇÃO AMBIENTAL NA INFÂNCIA

Ana Vitória da Silva Nunes [1]
Francileide Fernandes Machado Conceição [2]
Francisca Patrizi Oliveira Azevedo [3]
Francilene Silva Macau [4]
João Rudá Meneses Macedo [5]

RESUMO

O presente trabalho apresenta o Jogo da Água Ancestral, recurso pedagógico desenvolvido para promover a educação ambiental na infância por meio da ludicidade e da valorização dos saberes tradicionais vinculados ao Rio Itapecuru. A proposta surgiu a partir da participação no evento SMCT/FLIC-2025/SEMECTI Ciência e Tecnologia e, posteriormente, foi aprimorada e incorporada a práticas pedagógicas realizadas no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, fortalecendo a articulação entre pesquisa, ensino e prática educativa. O estudo teve como objetivo desenvolver um recurso didático capaz de estimular a consciência ecológica, o cuidado com a água e o reconhecimento dos saberes ancestrais, valorizando a cultura local e as experiências ambientais das crianças. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, fundamentada em revisão bibliográfica e na elaboração de um protótipo educacional com materiais reutilizáveis. Como resultados preliminares, observou-se que, durante a apresentação inicial da proposta, as crianças demonstraram interesse e envolvimento com a temática, participando das interações e estabelecendo relações com seu cotidiano, especialmente no que se refere ao uso e à importância da água, além de evidenciarem abertura para o diálogo sobre práticas de cuidado ambiental. Esses aspectos evidenciam contribuições iniciais do recurso para a aprendizagem significativa e contextualizada. Conclui-se que o Jogo da Água Ancestral constitui uma tecnologia social educativa com potencial para enriquecer as práticas pedagógicas, ao integrar brincar, educação ambiental e valorização dos saberes locais em processos formativos mais participativos e significativos.

Palavras-chave: Educação Ambiental, Ludicidade, Saberes Ancestrais, PIBID, Cultura local.

[1] Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão Centro de Ciencias Codó – UMA, *avs.nunes@discnete.ufma.br*;
[2] Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão Centro de Ciencias Codó – UMA, francileide.machado@discente.ufma.br;
[3] Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão Centro de Ciencias Codó - UMA francisca.patrizi@discente.ufma.br
[4] Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão Centro de Ciencias Codó - UMA, *fs.macau@discente.ufma.br*
[5]Professor orientador: Dr. João Rudá Meneses Macedo da Universidade Federal Centro de Ciências Codó – UFMA-CCCO, joao.ruda@ufma.br;

ISSN: 2358-8829