ISSN: 2358-8829

O USO DO DESENHO ANIMADO COMO MECANISMO LÚDICO-PEDAGÓGICO PARA CONSTRUÇÃO DO CONCEITO DE SUSTENTABILIDADE NA GEOGRAFIA

Janiara Almeida Pinheiro Lima [1]

RESUMO

Este trabalho apresenta o desenho animado como mecanismo lúdico-pedagógico para promoção da aprendizagem significativa acerca da sustentabilidade. Para tanto, considerou-se que, o desenho adentra tanto o imaginário, quanto o cotidiano dos estudantes do Ensino Fundamental. Nesse cenário, buscou-se contextualizar o conteúdo da sustentabilidade, resgatando os conhecimentos prévios dos estudantes, de modo a estabelecer uma relação desses saberes com os ODS e com os conceitos geográficos. Desse modo, o trabalho foi desenvolvido com estudantes de 7º ano do Ensino Fundamental, da Escola Municipal em Tempo Integral (EMTI) São Cristóvão, localizada em Recife-PE. Teve como objetivo principal: compreender o conceito de sustentabilidade, por meio do desenho animado "Avatar: A lenda de Aang", na disciplina de Geografia. Para tanto, a pesquisa-ação foi o método, a abordagem foi qualitativa e os procedimentos metodológicos adotados foram: identificação e caracterização do desenho animado; organização de trabalho em equipe; rodas de conversa; produção de textos; jogos digitais; socialização oral das aprendizagens. Como resultados verificou-se que os estudantes: compreenderam as relações socioambientais presentes nos seus cotidianos; aprimoraram o entendimento acerca dos conceitos da Geografia; compreenderam a importância das ações humanas para o equilíbrio ambiental e existência da vida na Terra; identificaram a relação do desenho com os ODS e destes com seu dia a dia; desenvolveram o senso crítico sobre suas ações, alicerçando sua formação ecocidadã. Assim, conclui-se que, o uso do desenho animado como mecanismo lúdico-pedagógico, nas aulas de Geografia, proporcionou uma aprendizagem significativa sobre a sustentabilidade; aproximou o componente curricular das vivências dos estudantes e dos contextos socioambientais que circunscrevem suas vidas; favoreceu a curiosidade epistemológica estudantil, por meio do divertimento; criou uma atmosfera afetiva que possibilitou uma participação ativa nas aulas; possibilitou relacionar a ficção com a realidade, despertando o interesse dos estudantes e contribuindo para uma aprendizagem com sentido e com significado.

Palavras-chave: Lúdico, Desenho animado, Ensino de Geografia, Meio Ambiente, Sustentabilidade.

[1] Doutoranda do Curso de Pós-graduação em Geografia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, Professora efetiva da Secretaria de Educação do Recife e da Secretaria de Educação de Pernambuco janiara8890@gmail.com;