

JOGO DE TABULEIRO PEGADOSENSIBILIZADOR AMBIENTAL II: ATIVIDADE LÚDICA DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL PARA RE(CONHECER) UNIDADES DE CONSERVAÇÃO NO SEMIÁRIDO PARAIBANO.

Profa. Dra. Cláudia Maria Alves Pegado-Dantas.

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba-Sousa/Paraíba, alvespegado@ifto.edu.br.

Introdução

O jogo em sala de aula é facilitador para o processo educativo, bem como para sensibilização ambiental devido apresentar, entre outras vantagens: o docente abordar um conteúdo ou temática de maneira diferente, possibilitar aos alunos expressarem, discutirem e socializarem seus conhecimentos e oportunizar aos alunos a aprenderem de maneira sutil sem perceberem. Como afirma Lara (2003,p.21) os jogos, ultimamente, vêm ganhando espaço dentro de nossas escolas, numa tentativa de trazer o lúdico para dentro da sala de aula. A pretensão da maioria dos/as professores/as com a sua utilização é a de tornar as aulas mais agradáveis com o intuito de fazer com que a aprendizagem torne-se algo fascinante.

Para tanto, o objetivo desse trabalho foi confeccionar um jogo de tabuleiro educativo, visando auxiliar no processo de articulação da educação ambiental com o conteúdo escolar semiárido na educação básica, nível fundamental e médio.

Metodologia

As etapas do trabalho foram realização de pesquisas bibliográfica e descritiva (PRESTES, 2005) sobre o semiárido nordestino, a respeito da área da educação ambiental, bem como, sobre o tema transversal meio ambiente recomendado pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil 1997a;1997b) para daí então, elaborar o jogo de tabuleiro denominado PegadoSensibilizadorAmbiental II.

Resultados e discussão

Assim, com a pesquisa bibliográfica se constatou que o lúdico é uma ótima alternativa para o processo de ensino aprendizagem, pois oportuniza um processo atrativo, dinâmico e facilitador. Assim, uma opção de recurso de ensino para o docente usar é o jogo que segundo por Brasil (1997):

“um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver.(p.36)”

E conforme Lara (2003) elencou os tipos de jogos, diferenciando-os entre si como:

* Jogos de construção são aqueles que trazem ao aluno um assunto desconhecido fazendo com que, por meio da manipulação de materiais ou de perguntas e

(83) 3322.3222

contato@conadis.com.br

www.conadis.com.br

respostas, ele sinta a necessidade de uma nova ferramenta, ou se preferirmos, de um novo conhecimento para resolver determinada situação – problema proposta pelo jogo. Na procura desse novo conhecimento ele tenha a oportunidade de buscar por si mesmo uma nova alternativa para a resolução da situação – problema pelo jogo.(2003,p.24);

* Jogos de treinamento são criados para que o aluno utilize várias vezes o mesmo tipo de pensamento e conhecimento matemático, não para memorizá-lo, mas, sim, para abstraí-lo, estendê-lo, ou generalizá-lo, como também, para aumentar sua autoconfiança e sua familiarização com o mesmo.(p.25);

* Jogos de aprofundamento são utilizados depois de o aluno ter construído ou trabalhado determinado assunto. A resolução de problemas é uma atividade muito conveniente para esse aprofundamento, e tais problemas podem ser apresentados na forma de jogos.(p.26);

* Jogos estratégicos são aqueles que façam com que o/a aluno/a deve crie estratégias de ação para uma melhor atuação como jogador/a. Onde ele/a tenha que criar hipóteses e desenvolver um pensamento sistemático, podendo pensar múltiplas alternativas para resolver um determinado problema. Exemplificações: dama, xadrez, batalha naval, cartas, ou com o computador, como paciência. (p.27).

Nesse contexto, e em específico, em relação ao tema transversal meio ambiente e semiárido paraibano, cabe ao docente pesquisar elaborar alternativas de recursos didáticos auxiliares para subsidiar a abordagem de conteúdo escolar e questões ambientais articulada com atividade de educação ambiental (amparada pela Lei 9795 de 1999 que institui a Política Nacional de educação ambiental e dá outras providências).

Conforme Hammes (2012,p.175) a educação ambiental é um instrumento de gestão, pelo fato de auxiliar o cidadão a fazer observação crítica da paisagem. O desenvolvimento da percepção visual sobre a situação atual do entorno é uma forma simples de fazer diagnóstico ambiental.

O mesmo autor ainda ressalta que para o efetivo processo participativo da comunidade, é necessário saber reconhecer em sua paisagem os recursos naturais, a diversidade de atividades e suas especificidades funcionais na melhoria da qualidade de vida, no contexto de desenvolvimento sustentável (p. 175).

Daí então, o docente pode iniciar com um jogo didático como o exemplo, apresentado nesse trabalho, para processo de abordagem sobre alguma temática do meio ambiente, bem como, sobre esse diagnóstico ambiental.

Para tanto, eis a sugestão do jogo elaborado, de cunho educativo ambiental, com seus procedimentos:

Jogo de tabuleiro PegadoSensibilizadorAmbiental II

Objetivo:

Promover a prática da articulação da educação ambiental com o semiárido na educação básica de nível fundamental e médio através de atividade lúdica.

Etapas e procedimentos do jogo de tabuleiro PegadoSensibilizadorAmbiental II:

- joga dois ou três jogadores;
- inicia-se jogando um dado para saber quem vai iniciar;

- inicia o jogo quem tirar o maior valor no dado e assim os demais seguem no sentido do relógio;
- se acontecer empate joga-se até um dos jogadores tirar o maior valor para iniciar;
- o jogo inicia-se na casa com o termo “início”;
- o primeiro jogador joga o dado e o número que cair é a quantidade das casas que o jogador vai andar no tabuleiro; na casa que o jogador cair vai ser verificado o número que se refere a uma pergunta; O jogador ao cair na casa da atividade situação o mesmo deve realizar o indicado (saia do jogo; retire um dos jogadores e jogue outra vez);
- o jogador que errar a pergunta voltará ao início do tabuleiro;
- ganhará o jogo quem chegar primeiro a casa da chegada ou que ficar sozinho no jogo.
- O professor será o mediador do desenvolvimento do jogo.

Perguntas:

Primeiro bloco

01. Cite duas características do semiárido nordestino;
02. Cite três problemas ambientais relacionados ao semiárido nordestino;
04. Cite uma planta da região semiárida nordestina;
05. Cite dois problemas ambientais relacionados à vegetação da região semiárida nordestina;
06. O que é Unidade de conservação?
08. O que significa SNUC?;
09. Qual a lei federal brasileira que institui o Sistema Nacional de Unidades de Conservação da Natureza e dá outras providências?;
10. As unidades de conservação integrantes do SNUC dividem-se em dois grupos, com características específicas. Quais são esses grupos?;
12. Cite uma Unidade de conservação que localiza-se no semiárido paraibano.;

Observação: Os números 3,7, e 11 equivalem a uma das atividades indicada (saia do jogo; retire um dos jogadores e jogue outra vez);

Segundo bloco

01. Cite a unidade de conservação existente no semiárido de Sousa, Paraíba.;
02. Explique sobre o objetivo básico das Unidades de Proteção Integral.;
04. Explique sobre o objetivo básico das Unidades de Uso Sustentável.;
05. Cite uma Unidade de Proteção Integral localizada no semiárido paraibano que é Monumento Natural.;
06. Comente sobre a Unidade de Proteção Integral localizada no semiárido paraibano que é Monumento Natural.;

08. Cite uma Unidade de Proteção Integral localizada no semiárido paraibano que é Parque Estadual.;

09. Comente sobre a Unidade de Proteção Integral localizada no semiárido paraibano que é Parque Estadual.;

10. Qual a Unidade de Uso Sustentável localizada no semiárido paraibano que é Área de Proteção Ambiental (APA)?;

12. Explique sobre a importância da realização da educação ambiental em Unidades de Conservação;

Observação: Os números 3,7, e 11 equivalem a uma das atividades indicadas (saia do jogo; retire um dos jogadores e jogue outra vez);

Terceiro bloco – elabora conforme a necessidade do planejamento do docente mediador.

Enfim, nessa linha de pensamento como afirma Ide (2011, p.106) o jogo não pode ser visto, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral.

Conclusões

Conclui-se que o jogo de tabuleiro Pegado Sensibilizador Ambiental II possibilita um processo de ensino aprendizagem de Re(conhecimento) do semiárido paraibano por meio da reflexão, diálogo, discussão, interdisciplinaridade e contextualização. Isso sempre mediado pelo docente para estimular o aprofundamento e a construção do conteúdo e/ou temática ambiental ativa por parte dos alunos.

Palavras-chave: Lúdico, ensino, sensibilização, semiárido, conservação.

Referências

BRASIL. **Lei n. 9.795, de 27 de abril de 1999.** Institui a Política Nacional de Educação Ambiental e outras providências. Brasília, DF, 1999.

BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Apresentação dos Temas Transversais e Ética/Secretaria da Educação Fundamental.** Brasília: MEC/SEF, 1997a.

BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Meio ambiente e saúde/Secretaria da Educação Fundamental.** Brasília: MEC/SEF, 1997b.

BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática/Secretaria da Educação Fundamental.** Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: Portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro03.pdf. Acesso em 05 de dez 2017.

BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática/Secretaria da Educação Fundamental.** Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: Portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro03.pdf. Acesso em 03 de dez 2007.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** (1996). Brasília, DF. 1996.

HAMMES, Valéria Sucena. Percepção do diagnóstico ambiental. In: BRASÍLIA. **Proposta metodológica de macroeducação.** 3 ed. Brasília, DF: Embrapa, 2012 (Educação ambiental para o desenvolvimento sustentável, v.2).

IDE, Sahda Marta. O jogo e o fracasso escolar. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo,brinquedo,brincadeira e a educação.** 14 ed. São Paulo:Cortez, 2011.

LARA, I. C. M. de. **Jogando com a matemática.** São Paulo: RESPEL, 2003.

PRESTES, M. L. de M. **A Pesquisa e a Construção do conhecimento científico.** 3. ed. São Paulo: Respel. 2005.