

“Quebra-cabeça: causas e consequências no meio ambiente”: Proposta de jogo didático como auxílio para o ensino da educação ambiental no ensino fundamental II

Elizabete Maria da Silva Barros ¹

RESUMO

Observando as consequências já existentes e que são provenientes das ações antrópicas, as problemáticas ambientais tornam-se pauta e já representam preocupação para sociedade atual. Com o propósito de apresentar novos caminhos para preservação dos meios naturais, a educação ambiental (EA) deve fazer parte do processo educativo.

Sendo um ambiente aberto para debates e reflexões, a escola apresenta-se como espaço fundamental na formação de cidadãos questionadores, capazes de reconhecer os problemas e propor novas soluções. Assim, salienta-se a importância e necessidade de trabalhar a educação ambiental (EA) dentro das salas de aulas. No currículo escolar, a educação ambiental encontra-se inserida como um tema transversal, fazendo com que os docentes sejam desafiados a buscarem novas metodologias que despertem e capturem a atenção dos alunos. Desta forma, neste trabalho, a geografia é escolhida por ser uma ciência de fácil interdisciplinaridade e que possibilita o melhor entendimento do espaço, além de ser uma ciência que estuda e trabalha as relações dos seres humanos com a natureza.

Neste sentido, este trabalho tem como objetivo apresentar o jogo didático “Quebra-cabeça: causas e consequências no meio ambiente”, como ferramenta pedagógica que auxilia o processo de ensino-aprendizagem da educação ambiental(EA) no ensino fundamental II, trazendo suas regras, estrutura e expondo os resultados obtidos através de sua aplicação.

Palavras-chave: Educação ambiental, Jogo didático, Meio ambiente, Metodologia, Geografia.

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura Geografia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, elizabete23barros@gmail.com;