

USO DE UM JOGO EDUCATIVO PARA O ENSINO DOS OBJETIVOS DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS) PARA ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO TÉCNICO DE UMA ESCOLA DE BARREIRINHAS, MARANHÃO;

Késia Sousa Santos ¹

Pauline Dulcinéia Mesquita Santiago²

Paula Maria Mesquita Santiago Moura³

No ensino da sustentabilidade, os jogos são uma ferramenta efetiva de ensino. Estudantes submetidos a modelos de aprendizado baseados em jogos, podem obter melhores resultados em dimensões como aquisição de conhecimento, compreensão de conteúdo, percepção e cognição, mudanças comportamentais, motivacionais e fisiológicas. Desta forma, a pesquisa visa analisar a aprendizagem dos estudantes do ensino médio técnico em Meio Ambiente do Instituto Federal de Educação do Maranhão Campus- Barreirinhas, sobre os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável após a utilização de um jogo educativo. A pesquisa foi desenvolvida com 35 estudantes do terceiro ano e foi dividida em 3 etapas: verificação do conhecimento prévio dos estudantes sobre os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável, aplicação do jogo e verificação do aprendizado. Foi confeccionado um tabuleiro, dois baralhos de apoio, um contendo afirmativas sobre os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) e outro com indicações sobre atividade que deve ser realizada no tabuleiro. Inicialmente foram aplicados questionários contendo oito questões sobre Objetivos do Desenvolvimento Sustentável, visando avaliar o conhecimento prévio. Posteriormente os estudantes foram divididos em pequenos grupos de 5 alunos que colocaram em prática o jogo. Após aplicar o jogo foi disponibilizado um novo questionário comparando o percentual de acertos nos momentos antes e após a aplicação do jogo. Foi verificado que uma porcentagem relativamente pequena de alunos já tinha ouvido falar sobre os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (22,3%) e uma porcentagem ainda menor soube descrever alguns dos objetivos. Após aplicação do jogo houve um aumento significativo no percentual de acertos, principalmente nas questões sobre quantidade de objetivos (77,4% acertos), quais são os objetivos (67%) citaram pelo menos cinco). Assim, o jogo foi considerado um bom instrumento para promover uma educação sobre sustentabilidade de forma participativa e lúdica.

Palavras-chave: Sustentabilidade; Objetivos de Desenvolvimento Sustentável; Jogos;

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão Campus Barreirinhas – IFMA Campus Barreirinhas, kesiasousa@acad.ifma.edu.com.br;

² Chefe da Coordenadoria de Sistema de Gestão Integrada do CLA e Mestranda da Universidade de Santa Catarina em Propriedade Intelectual e transferência de tecnologia.

³ Professor orientador: Mestre em Biodiversidade e Conservação titulação, Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão Campus Barreirinhas – IFMA Campus Barreirinhas. paula.mesquita@ifma.edu.br