

Jogo Vilões da Terra: O uso do lúdico para contextualizar a Educação Ambiental em Santana do Ipanema-AL

Cleandre Barbosa¹; Camila Santos Melo²; Anna Rafaella Simplício de Oliveira²;
Aleilson da Silva Rodrigues³; José Marcos Pereira ;Doraltt dos Santos Freitas²

¹Estudante de graduação em Ciências Biológicas- Licenciatura e Bolsista PIBID/CAPES; Universidade Estadual de Alagoas-UNEAL Campus II; Santana do Ipanema, Alagoas; cleandre.barbosa@gmail.com. ²Estudante de graduação em Ciências Biológicas- Licenciatura e Bolsista PIBID/CAPES; Universidade Estadual de Alagoas-UNEAL Campus II; Santana do Ipanema, Alagoas; ³Estudante de Pós-graduação Latu Sensu em Metodologia do Ensino de Ciências Biológicas; Centro Educacional Leonardo da Vinci; aleilsonedubio@gmail.com.
Graduado em Ciências Biológicas pela Universidade Estadual de Alagoas e Professor Supervisor PIBID/CAPES; marcos.biologia@hotmail.com.

RESUMO:A experiência aqui apresentada é a elaboração e aplicação de uma atividade lúdica com a utilização de um objeto de aprendizagem para abordar a educação ambiental adequada a uma realidade específica. O jogo denomina-se Vilões da Terra e foi elaborado pelos bolsistas do PIBID, visando atender as necessidades conceituais e propiciar reflexões sobre a degradação ambiental no Município de Santana do Ipanema-AL, com um enfoque no complexo de problemas ambientais que acometem ao principal recurso hídrico do município: o tradicional Rio Ipanema, almejou-se também desenvolver nos discentes a capacidade argumentativa sobre as atitudes demagógicas apresentadas pela mídia e perceber o posicionamento deles acerca de tais problemas e das atitudes corretas a serem tomadas diante da crise ambiental em que nos encontramos. A atividade consistiu na elaboração da proposta do jogo fundamentando-se no modelo trilha, o aprimoramento da proposta junto aos estudantes, a confecção do jogo e aplicação do mesmo com os discentes; para perceber a contribuição da atividade foi realizada uma entrevista semiestruturada e o método de análise foi qualitativo, trouxe à tona as discussões reflexivas proporcionadas pelos posicionamentos dos alunos. A atividade foi entendida como proveitosa e envolveu a participação da maior parte da turma, o que reforça a premissa de que o lúdico, se bem fundamentado, é um valioso instrumento de aprendizagem numa perspectiva construtivista, como também se configurou em um momento preenchido por análise e reflexões peculiares sobre as ações de pessoas e do poder público no que diz respeito à educação ambiental nas suas comunidades.

PALAVRAS-CHAVE: Consciência ambiental, Contextualização, Aprendizado Significativo.

ABSTRACT:The experience presented here is the development and implementation of a play activity with the use of a learning object to address the appropriate environmental education to a specific reality. The game is called villains of the Earth and was prepared by the fellows PIBID, to meet conceptual needs and provide reflections on environmental degradation in Santana Municipality of Ipanema-AL, with a focus on complex environmental problems that affect the main feature water from the municipality: the traditional Rio Ipanema, craved also develop in students the argumentative capacity on demagogic attitudes presented by the media and realize their position in respect of such problems and attitudes right to be taken before the environmental crisis we are in . The activity consisted of the preparation of the proposal of the game on the grounds of track model proposed enhancement along as the students, the making of the game and applying the same with the students; to realize the contribution of the activity we carried out a semi-structured interview and analysis method was qualitative and brought up the reflective discussions provided by placements of students. The activity was seen with profitable and involved the participation of most of the class, which reinforces the premise that the playful, if well founded, it is a valuable learning tool in a constructivist perspective, but also was configured as a time filled by analysis and peculiar reflections on the actions of people and government with regard to environmental education in their communities.

KEYWORDS: Environmental awareness, Context, Learning Significant.

INTRODUÇÃO

A Educação Ambiental configura-se como área de estudo emergente, diante do agravamento da degradação por parte do ser humano em âmbito mundial, os fundamentos que norteiam essa prática de modo formal incorporada no currículo escolar são apresentados pelos Parâmetros Curriculares Nacionais para Ensino Fundamental, no que se referem aos temas transversais (PCN TT) e também são incorporados nos Parâmetros Curriculares para o Ensino Médio (PCNEM), que tratam sobre as Ciências da Natureza e suas Tecnologias. No entanto, a denominada consciência ambiental é construída por práticas oriundas do convívio social a que o indivíduo é submetido, o que diante das práticas consumistas orientadas pela mídia e pela negligência dos governantes torna-se estéril e muitas vezes inexistente, e nesse contexto, a escola é um importante caminho para a construção organizada dos conceitos que permitam a reflexão sobre a realidade ambiental.

A escola como um espaço de formação científica e cidadã, possui um imprescindível papel na incorporação de valores de preservação do meio por parte dos educandos, e na aquisição da ética necessária à entrada no meio social com a consciência que precisam para contribuir para um futuro melhor nesses aspectos. Para tanto, devem entender o enfoque na questão ambiental por um ponto de vista epistemológico, devidamente trabalhado apresentando os processos químicos, físicos e biológicos que fundamentam o entendimento sobre os problemas ambientais e as relações ambiente- sociedade para que se construa um conhecimento genuíno sobre o tema.

Outro aspecto a ser considerado nessa discussão é a contextualização da temática, trazendo o que Baptista (2010) denomina como construtivismo contextual, onde o conteúdo se torna, para o aluno, um subsídio para a melhoria de suas ações no cotidiano e permite que o mesmo não descarte o conhecimento construído. Levando em consideração a necessidade de se educar para uma preservação ambiental em consonância com a peculiaridade local, foi elaborado um jogo educativo tratando da realidade ambiental que assola o Rio Ipanema, que compõe os recursos hídricos do município e é um importante afluente do Rio São Francisco (CAMPOS, 2014) e sofre com as negligências e ações destruidoras dos populares e entidades locais.

Também, a utilização do lúdico como meio contributivo para o processo de construção de conceitos é amplamente enfatizado pela psicologia da Educação, através dos estudos de Piaget e Vigotsky (GARCEZ, 2014), e demonstram a eficácia do ponto de vista cognitivo, permitindo o aprendizado de forma qualitativa. Garcez (2014), porém, alerta para a utilização do lúdico com objetividade e sistematização, para que se torne uma importante ferramenta de aprendizado e não uma mera atividade de lazer.

Então, os objetivos dessa atividade foram: Promover, através do lúdico a interação com o conteúdo e proporcionar a construção e organização de conceitos sobre as importantes interações que ocorrem na natureza por parte dos estudantes, numa perspectiva construtivista; permitir a reflexão sobre as atitudes cotidianas em suas comunidades enquanto agressoras da natureza local; Perceber a

argumentação dos estudantes sobre o seu papel enquanto possíveis transformadores de suas realidades.

PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

A contextualização dos conceitos de Educação Ambiental adequados à realidade local ocorreu através da construção de um jogo denominado *Vilões da Terra*, consiste em um jogo de tabuleiro que aborda o tema *poluição causada por resíduos sólidos, líquidos e gasosos* e suas consequências para o planeta, com abordagem direcionada a poluição do rio Ipanema.

Inicialmente, foi promovida em uma aula dialógica, onde os bolsistas do PIBID apresentaram argumentos e conceitos relativos às interações que ocorrem na natureza e as alterações que os resíduos citados promovem para o ambiente, com uma direção e abordagem específica para a cidade e ambientes circunvizinho, então, nessa oportunidade o conteúdo foi exposto e os estudantes, foram convidados a apresentar suas visões sobre os aspectos enfatizados, trazendo a realidade em suas comunidades. Em outra oportunidade foi fornecida uma apostila, previamente elaborada pelo grupo de bolsistas do PIBID, onde continha as abordagens conceituais que perfazem o assunto tratado, em consonância com a realidade local e incorporando as reflexões que compuseram a aula anterior.

A próxima etapa foi a confecção do tabuleiro em formato de trilha, o mesmo foi construído em dimensões 5,5 x 3,5 m, para que os estudantes pudessem transitar pelas casas do jogo. Quanto a estrutura do jogo, consiste na seguinte:

Possui 20 casas sendo: 5 casas de verdadeiro ou falso, 4 casas bônus com curiosidades, 6 casas perguntas, 3 casas “o que devo fazer?” e duas casas ônus. Além do tabuleiro colorido o jogo também dispõe de cartões com cores correspondentes as cores das casas do tabuleiro. As cores das casas e cartões são: verde, vermelho, azul, amarelo e laranja (esta última apenas no tabuleiro). Sendo as casas e cartões verdes- bônus e curiosidades, as vermelhas “o que devo fazer?” (situações propostas ao jogador nas quais ele terá que expor uma solução), as azuis são para verdadeiro e falso, as amarelas são perguntas e as casas laranja são casas ônus.

Podem participar o mínimo dois (2) e o máximo de quatro (4) jogadores, cada jogador terá um peão que usará para avançar as casas e avançará o número de casas correspondente ao número tirado após jogar o dado numérico, sairá aqueles que tirarem o número 1 ou 6 no dado. Nas casas em que são necessárias respostas objetivas (‘o que devo fazer?’, ‘verdadeiro ou falso’ e ‘perguntas’) ao acertar joga-se o dado novamente e caso erre ficará uma rodada sem jogar. O ‘adversário’ será responsável por fazer as perguntas ao ‘jogador da vez’ seguindo um ciclo de jogadas.

Após a resposta dada pelo ‘jogador da vez’ o ‘adversário’ deverá confirmar se está certa ou errada e ler em voz alta a resposta do cartão (esta regra é válida para os demais cartões que exigem resposta objetiva). Os cartões curiosidades serão lidos pelo próprio ‘jogador da vez’.

Obs.: cartões com - perguntas, "o que devo fazer?" e verdadeiro ou falso; o 'adversário' deve ler, pois cada cartão conterà suas respectivas respostas.

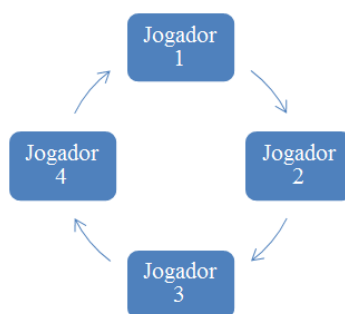


Figura 1- Descrição da dinâmica do jogo.

EXEMPLO: sendo o jogador 1- *jogador da vez* e o jogador 2- *adversário* ele fará a pergunta ao jogador 1 e assim sucessivamente.

Fonte: autores

Com o objetivo de analisar a contribuição do jogo para aprendizagem dos discentes, foram realizadas entrevistas não estruturadas com 31 discentes que participaram do momento da execução do jogo. A entrevista consistiu em apenas duas questões, as quais foram direcionadas a questionamentos em que os alunos foram instigados a responder sobre a contribuição do mesmo para seu aprendizado, assim como sob sua análise crítica a respeito da degradação ambiental do município e quais ações poderiam ser desenvolvidas para conscientização e educação ambiental dos moradores da região.

A análise dos dados foi direcionada por uma abordagem qualitativa e discutida a luz do referencial teórico para permitir a reflexão sobre os posicionamentos dos discentes acerca dessa temática de forma incorporada à realidade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após realização das entrevistas, foi possível constatar que 100% dos sujeitos que participaram do jogo afirmaram que o mesmo foi de grande importância para auxiliar em seu aprendizado e facilitar o entendimento do conteúdo de maneira que não se torna um ensino monótono e fora de contexto, uma vez que o mesmo abordou os temas postos em discussão levando-os para sua realidade dentro de uma problematização de âmbito social e peculiar a cada indivíduo componente da sociedade, foi também solicitado que os estudantes explanassem sobre as atitudes incorretas que ocorrem como agravantes da situação em que se encontra o Rio Ipanema, e as opiniões sobre o que deveria ser feito.

Com relação à visão crítica dos estudantes, houveram muitas colocações condizentes, logo, de forma qualitativa ressalta-se a fala de muitos no que se refere à situação ambiental do município em que relataram a importância de não jogar lixo a céu aberto e não provocar a poluição do rio com o descarte de resíduos em locais inapropriados. Também foi citada a importância da separação e reciclagem do lixo, assim como a reutilização de materiais que ainda podem ser reaproveitados além da importância de produzir adubo orgânico com restos alimentares para diminuir a utilização de agrotóxicos e conseqüentemente os problemas causados a setores agrícolas e a ambientes urbanos.

É possível constatar as concepções apresentadas nas falas dos estudantes: “Colocar lixeiras nas ruas, as poluições dos rios”, “Colocar lixeiras nas ruas e as pessoas pensarem antes de colocarem o lixo nas lixeiras” “Não jogar o lixo fora, reciclar os materiais no seu devido lugar, a poluição do meio ambiente [...]”

Também é importante destacar o relato de um dos entrevistados a respeito da importância da fiscalização e proibição da retirada ilegal de areia do Rio Ipanema, crime ambiental que provoca a degradação com a retirada de mata ciliar e obstrução do leito do rio.

Em sua grande maioria, as proposições apresentadas trazem um pressuposto que possui o caráter defendido pela educação em um contexto emancipador e construtivo, a mudança de atitude, que só é possível quando os indivíduos possuem o conhecimento pleno para a reflexão, os discentes mostraram esse anseio trazendo as seguintes falas: “As pessoas devem ter mais consciência, [...] pensam que não vão se prejudicar”; “[..] não adianta dizer que a gente não pode jogar lixo fora das lixeiras, se cometemos erros contra o ambiente.” Ainda foram enfatizadas inquietações que são inerentes as suas realidades: “Conscientizar mais as pessoas, principalmente nos sítios e povoados, etc. sobre a caça de animais, sobre a prisão em gaiolas, eu fico indignado com isso”.

Vemos que os argumentos apresentados possuem um fundamento, mostrando a construção de olhares reflexivos, subsidiada pela atividade lúdica, sobre as agressões ambientais, e como as atitudes pessoais desses indivíduos podem influenciar nas mudanças não positivas, enfatizado aspectos relativos ao Rio Ipanema e outros recursos naturais atingidos.

CONCLUSÃO

As reflexões expostas através das respostas aos questionamentos, para além da participação efetiva dos discentes na atividade, explicita como esta proposta alcançou o objetivo esperado de fomentar a reflexão crítica desses indivíduos frente a um problema de caráter socioambiental no qual estão inseridos.

Mesmo que para alguns as percepções sobre o tema tenham ficado de algum modo desconectadas do real propósito, em sua maior parte permeou por um aspecto positivo em relação à aquisição de conhecimento e subsídio para desenvolvimento de discussões críticas que quicá servirão para conscientizar alguns ao abandono de atos contribuintes à degradação ambiental e a se tornarem agentes de modificação do *status quo*.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. *Parâmetros Curriculares para o Ensino Médio: Biologia*. Brasília, DF, 2000. Disponível em: < <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/CienciasNatureza.pdf> > Acesso em set. 2015.

BRASIL. *Parâmetros curriculares nacionais: ciências Naturais*. Brasília: DF, 1998.

CUBA, M.A. Educação ambiental nas Escolas. *ECCOM*, v.1, n 2, p. 23-31, jul\dez, 2010. Disponível em: <<http://www.fatea.br/seer/index.php/eccom/article/view/403/259>>. Acesso em out. 2015.

SOARES, M.C.A.; GURGEL, B.S. Educação ambiental na escola. [2012]. [13] f. Trabalho de Conclusão de Curso, *Universidade de Brasília*, Brasília, 2012..Disponível em: <<http://bdm.unb.br/handle/10483/4392>>. Acesso em out. 2015.

Baptista. G.C.S. IMPORTÂNCIA DA DEMARCAÇÃO DE SABERES NO ENSINO DE CIÊNCIAS PARA SOCIEDADES TRADICIONAIS. *Ciência & Educação*, v. 16, n. 3, p. 679-694, 2010.

CAMPOS, S.A importância do Rio Ipanema. Alagoas na Net, 2014. Disponível em <<http://www.alagoasnet.com.br/v3/a-importancia-do-dia-do-rio-ipanema/>> Acesso em out. 2015.

GARCEZ, E.S.C. O Lúdico no Ensino de Química: um estudo do estado da arte. 2014. Originalmente apresentado como Dissertação de Mestrado, *Universidade Federal de Goiás*: Goiânia, 2014.