

PROGRAMA SOBRAL NOSSA CASA- ETAPA II: JOGOS LÚDICOS COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

¹ Francisco Wellington de Araújo de Sousa, ²Yara Ruth Braga Julião, ³Keven Teixeira Facundo da Cruz, ⁴Ma. Caroline Silva Bezerra

Ciências Biológicas-UVA, Sobral-CE

¹wellington.araujobio@gmail.com

O Programa Sobral Nossa Casa- Etapa II tem como proposta central sensibilizar os cidadãos de Sobral acerca da importância do gerenciamento adequado de resíduos. A geração de resíduos sólidos remonta à pré-história, entretanto no decorrer dos processos de revolução industrial a fabricação de produtos e objetos tornou-se mais rápida e em alta escala, resultando em seu acúmulo expressivo, o que se tornou uma das principais adversidades ambientais contemporâneas. Neves e Gomes (2017) destacam que a superlotação populacional dos centros urbanos e a desigualdade social, são fatores que contribuem fortemente para agravar a poluição por resíduos sólidos no meio ambiente. Nesse contexto, a educação ambiental, surge como uma ferramenta socioambiental essencial para transformação do indivíduo, voltadas para conscientização, mudança de comportamento, desenvolvimento de competências ambientais e capacidade de avaliação sobre a relação homem-natureza. A relação entre meio ambiente e educação assume um papel cada vez mais desafiador, dessa forma a utilização de jogos lúdicos representa uma alternativa inovadora para proporcionar uma aprendizagem ambiental através de técnicas e métodos que facilitem o processo de tomada de consciência sobre a gravidade dos problemas ambientais. Para Avanço e Lima (2020), quando inseridos de forma eficaz e alinhados às boas práticas pedagógicas, a relação entre jogo e educação faz parte do processo lúdico educacional. Dessa forma o trabalho teve como objetivo ampliar a percepção ambiental dos cidadãos residentes no município de Sobral acerca do gerenciamento de resíduos sólidos através de jogos lúdicos em diferentes níveis de ensino. Foram confeccionados jogos ambientais para estimular a aprendizagem das crianças em diferentes faixas etárias, através do lúdico proporcionado conhecimento positivo e estimulante. Os jogos foram criados pelos educadores ambientais que fazem parte do programa, sendo eles: jogo da memória, pinça ambiental, caixa sensorial, teia ambiental, tabuleiro ambiental, quiz ambiental, pinturas e maquetes de equipamentos públicos presentes em Sobral. Todos os jogos seguem uma metodologia semelhante, voltada para valorização dos resíduos sólidos no processo de reciclagem e para a diminuição do volume de lixo a serem encaminhados para o central de tratamento de resíduos-CTR. Portanto, fica evidente o impasse causado pelos resíduos sólidos ao meio ambiente, com isso a utilização da educação ambiental proporciona uma alternativa inovadora e eficiente para sensibilização ambiental. Assim, os jogos lúdicos criados proporcionaram uma relação mais íntima de aprendizagem entre as crianças e o meio ambiente, usando a criatividade e a diversão como forma de estimular a percepção ambiental e agregar boas práticas para descarte correto de resíduos sólidos, assim promovendo o desenvolvimento de uma cultura de conscientização ambiental na cidade.

Palavras-chave: Educação ambiental; Jogos Lúdicos; Resíduos sólidos

Agradecimentos: A empresa Maestria Projetos e Eventos, Prodesol e SEUMA.