

A banana como tema de reflexão em oficinas socioambientais – Ação 1

Jailson Alves da Silva¹ (IC)*, Alex de Almeida Castro¹ (IC), Fernanda Cristina Romero¹ (IC), Luciana Aparecida Farias¹ (PQ)

¹Universidade Federal de São Paulo, Diadema, SP

Palavras-Chave: jogos, educação ambiental, ensino-aprendizagem.

Introdução

Na área da Educação Ambiental (EA), os jogos educativos podem se constituir como um interessante instrumento para o processo de ensino-aprendizagem e reflexão socioambiental, despertando a curiosidade e um esforço natural de vencer os desafios propostos em cada situação. Conforme discute Rosa (2009), por meio da reprodução de cenários e apresentação de problemas, há o estímulo da proposição de soluções e articulação com diversas áreas do conhecimento, além do incentivo à integração dos participantes. Nesse sentido, a prática da EA por meio de atividades lúdicas é de fundamental importância, pois é por meio delas que o indivíduo pode repensar sobre as suas ações cotidianas, de forma mais prazerosa e didática. E segundo Gehlen e col. (2014) é também importante a promoção de saberes capazes de auxiliar na conservação e preservação do meio ambiente com o apoio das Universidades Federais, por meio do incentivo às extensões universitárias, que devem contar com programas e projetos que viabilizem a retomada do contato da universidade com a sociedade e com isso trabalhar as questões socioambientais. Nesse sentido, o presente trabalho se caracteriza por ser um relato de experiência da Ação 1 do subprojeto “Banana” do grupo de extensão “Quimicando com a Ciência”, da UNIFESP. A atividade foi realizada em parceria com a ONG Espaço Cultural Beija-flor, para jovens entre 13 a 15 anos. A idealização do projeto surgiu após uma Educadora Ambiental da ONG Espaço Cultural Beija-Flor perceber que em viagem anual que os jovens faziam à cidade de Itanhaém no litoral de São Paulo havia grande quantidade de bananeiras, bem como no entorno da instituição, havendo questionamento por parte dos jovens a respeito das mesmas. Sendo um tema, portanto, interessante para introduzir reflexões a respeito da problemática socioambiental, haja vista as implicações existentes no cultivo das bananas, além de conhecimentos científicos e químicos a respeito da problemática.

Resultados e Discussão

A Ação 1 se deu por meio de uma palestra introdutória, a qual abordou o tema “Banana” e sua origem, bem como conhecimentos científicos básicos como: distribuição geográfica e aspectos climáticos e químicos do solo. As atividades adotadas como avaliação foram jogos educativos. Durante a fala inicial houve interação com os alunos

a fim de estimulá-los a expressarem seus conhecimentos sobre o tema. Posteriormente, os jovens foram divididos em grupos com dois tipos de jogos: jogo da memória, cujas imagens retratavam os diferentes tipos de banana apresentados; jogo de tabuleiro com perguntas, relacionadas ao assunto abordado. Ao longo da ação, os participantes demonstraram interesse tanto pelo assunto e suas curiosidades quanto pelos jogos, momento esse em que, de forma lúdica, os jovens puderam ter um momento de reflexão sobre o que aprenderam e também se divertir, interagindo com os demais. No final da atividade os participantes foram reunidos novamente para uma reflexão final, bem como avaliar se a ação contribuiu para a transformação da percepção e construção do conhecimento a respeito do tema. Esta etapa foi filmada e as respostas analisadas, com o objetivo de ajudar na discussão dos resultados. Conforme análise das respostas foi possível constatar que de uma forma geral os jogos atingiram o objetivo ao estabelecerem uma relação com o que foi abordado e o ambiente natural, além de estabelecerem relação com o conhecimento científico e químico trabalhado, conforme exemplos: “Antes eu não sabia, agora eu sei *“mais o menos”*”, “Para a gente começar a olhar para onde tem banana, para ver se tem risco, *“nós comemos”* banana”.

Conclusões

A utilização dos jogos enquanto ferramenta no processo ensino-aprendizagem foi bastante satisfatória, já que permitiu reflexões sobre o tema em questão e valorização da consciência socioambiental dos jovens assistidos pela ONG Espaço Cultural Beija-flor. Além disso, foi possível articular o tema “Banana” com outros conhecimentos, como química, geografia e biologia, caracterizando-se, portanto, como uma proposta interdisciplinar que pode ser adaptada para aplicação em espaços formais de educação.

Agradecimentos

Agradecemos a todos os alunos e funcionários da ONG Espaço Cultural Beija-flor.

ROSA, Antonio Vitor. Jogos educativos sobre sustentabilidade na educação ambiental crítica/ Antonio vitor rosa. Tese de Doutorado. São carlos: UFSCar, 2010.

GEHLEN, Vitporia Régia Fernandes e col. Responsabilidade Social Em Extensão Universitária Na Área De Meio Ambiente: Dever Ou Possibilidade?. XVI ENGEMA, 2014.