

O USO DA “TRILHA ECOLÓGICA” COMO FERRAMENTA DE SENSIBILIZAÇÃO DA POLUIÇÃO POR PLÁSTICO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Robson Santos de Mendonça¹
Roberto José de Andrade Oliveira²
Jacqueline Santos Silva-Cavalcanti³

RESUMO

A utilização da “Trilha Ecológica” é uma proposta de intervenção lúdica na área de Educação Ambiental que traz críticas à problemática do plástico nas praias, além de fazer com que possibilite que o participante possa se questionar a respeito das suas atitudes em relação ao lixo. A aplicação dessa atividade foi realizada no projeto de extensão Coleção Oceanográfica Monitora Monica Madureira (COMMAR), vinculado a Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE). Essa intervenção teve como objetivo sensibilizar as pessoas a respeito do lixo descartado nas praias, a fim de promover a formação de cidadãos críticos e responsáveis. A atividade consistiu em aplicar um jogo em forma de tabuleiro gigante, onde o participante vai passando por diversas etapas que envolvem reflexões sobre o descarte inadequado do lixo e suas consequências para a bacia de drenagem. Cada etapa possui bonificações ou punições, onde essa movimentação vai de acordo com o lançamento de um dado. O jogo tem como finalidade que o primeiro jogador a cruzar a linha de chegada seja o vencedor. A atividade teve como público 60 estudantes com idade entre 5 a 9 anos de uma escola particular. A partir dessa atividade, foi observado que os estudantes se sentiram instigados em trazer suas vivências relacionadas a poluição dos rios para as discussões durante o percurso da trilha. A sensibilização a respeito do plástico é algo muito importante de ser discutido, pois existe um impasse que fere diretamente o meio ambiente e a sociedade, pois além de poluir as praias, rios e oceano, prejudica também a saúde dos seres humanos de diversas formas.

Palavras-chave: Jogo didático, Cultura oceânica, Ecologia, Ensino de Biologia, OSD 14, Água.

INTRODUÇÃO

Os anos de 2021 a 2030 foram propostos pela Organização das Nações Unidas (ONU) como a década do Oceano. Sendo evidente a sua grande influência que o oceano tem com a vida na terra, a disseminação de ações de educação ambiental que popularizaram a cultura oceânica auxiliam no entendimento da relação que os seres humanos têm com o oceano, sendo conceituado de diferentes formas, de acordo com cada localidade (Santoro,2020).

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, robson.santosm@ufrpe.br ;

² Graduado pelo Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, roberto.aoliveira@ufrpe.br ;

³ Professora do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, jacqueline.silva@ufrpe.br ;

A utilização do plástico pela sociedade e seus impactos aos ecossistemas costeiros não é algo recente (Diez,2009). A origem desse material vem desde o período da revolução industrial, sendo um agente prejudicial ao meio ambiente, causando impactos bastante preocupantes e difíceis de serem solucionados, podendo, assim, interferir em toda dinâmica ecológica do planeta terra (Lores, Falavigna. 2023).

Diante disso, se faz necessário ações que possam amenizar esta problemática sobre a poluição nas praias. Infelizmente, diversas pessoas podem não conhecer a diversidade de benefícios que o oceano pode nos oferecer, sendo dos mais diversos âmbitos, como: a garantia de vida no planeta terra, a saúde, a economia e também o campo social (Santoro, 2020). Sabendo disso, a falta desse contato reforça de forma significativa a respeito da “cegueira oceânica” (Santoro, 2020).

A Educação Ambiental (EA) é uma abordagem didática que pode contribuir no processo da sensibilização das pessoas a respeito da poluição nas praias e oceanos, principalmente sobre os impactos desta na vida marinha. Com isso, segundo a lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999, Art. 2º, “educação ambiental é um componente essencial e permanente da educação nacional, devendo estar presente, de forma articulada, em todos os níveis e modalidades do processo educativo, em caráter formal e não-forma” (Brasil, 2000). De acordo com isso, a abordagem da EA, de forma transversal nos espaços de ensino, se apresenta de forma assegurada por lei, podendo contribuir, significativamente, para o acesso do conhecimento a respeito dos diversos impactos da poluição.

Além disso, os mediadores que utilizam, uma abordagem de EA, precisam tornar as práticas pedagógicas mais atrativas para chamar a atenção dos estudantes, como por exemplo a ludicidade, gamificação e a interatividade de uma forma que dialoguem com a realidade social. Sendo assim, a aplicação de jogos muitas vezes podem se tornar reflexos sociais. Desse modo, essa aplicabilidade dentro de contextos presentes na sociedade promove questionamentos e aplicações sobre os objetivos nos jogos (Kishimoto, 2017). Portanto, acontecimentos e problemáticas sociais podem ser aplicadas dentro de gamificação, propondo um diálogo entre participantes e a temática do jogo.

Diante disso, este trabalho tem como objetivo relatar a experiência de um estudante do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, em um projeto de extensão, Coleção Oceanográfica Monitora Mônica Madureira (COMMAR), vinculado a uma universidade federal do nordeste brasileiro. Relatando a aplicação de uma “Trilha

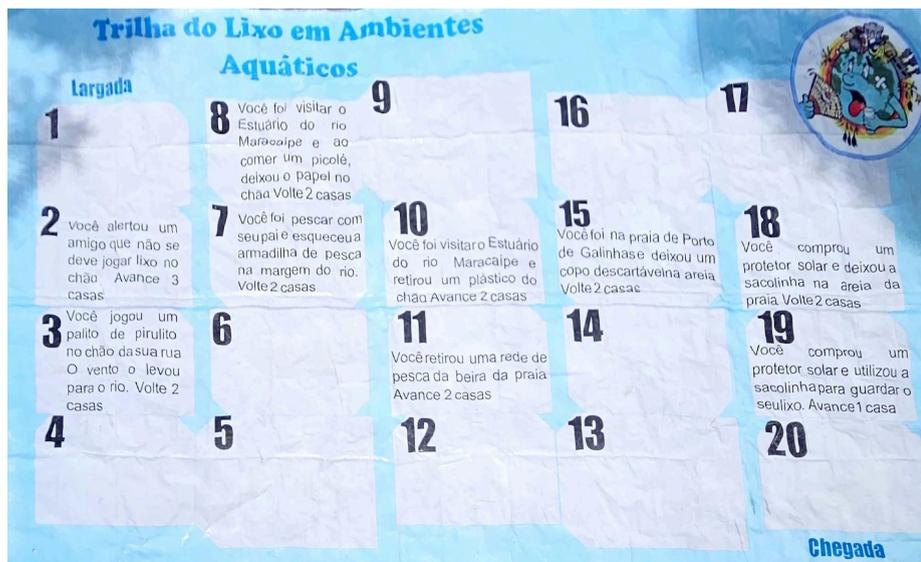
Ecológica”, abordando a problemática do plástico, como uma atividade de EA realizada com estudantes de uma escola particular do Recife, Pernambuco.

METODOLOGIA

Este trabalho consiste em um relato de experiência, de acordo com Daltro e de Faria (2019), sendo um caminho para construção da narrativa científica, descritas pelas vivências do autor. Este relato tem início durante o segundo semestre de 2023, em um projeto de extensão da Universidade Federal Rural de Pernambuco, realizando uma análise observador-participantes, pautado em, Mónico (2017), sendo um conjunto de metodologia de cunho qualitativo e exploratório com um viés generalista de teorias interpretativas. A ação foi realizada com a participação de 60 estudantes com a faixa etária de 5 a 9 anos de uma escola particular conhecida como “Primeiro Passo e Colégio Grande Passo”, localizada na cidade do Recife. A atividade consistiu na aplicação de um jogo de tabuleiro nomeado, “Trilha do lixo em ambientes aquáticos” (Fig. 1) em formato de tabuleiro gigante (4m x 3m). O tabuleiro continha 20 casas, dentro de cada casa foram distribuídas ações de penalidade e recompensas, sendo estas voltadas a respeito da poluição por plástico. Essas ações faziam com que os participantes refletissem sobre questões ambientais e com as respostas os competidores avançavam ou retornavam às casas. Na trilha, era possível encontrar animais marinhos de pelúcia (como, tartarugas, golfinho, polvo e peixe) enroscados com algum material plástico (Fig.2). O uso desses animais de pelúcia tinha o intuito de sensibilizar e informar aos participantes a respeito do impacto das ações antrópicas à biodiversidade marinha.

O jogo foi organizado em duas etapas, a divisão de equipes com um representante e a participação dos representantes na atividade (Fig. 3). O jogo iniciou com o lançamento de um dado numerado de um a seis onde o representante da equipe anda o número respectivamente o valor do dado, se a caso o participante parar em uma casa com alguma ação, ele deverá realizar o que pede na casa, caso ao contrário se ele caia em um espaço onde se encontra alguma pelúcia onde o mediador deverá fazer uma reflexão com todos da equipe e os representantes a respeito de questionamentos e diálogos sobre a preservação da biodiversidade marinha, cultura oceânica e ODS 14. O jogo encerra-se quando o primeiro representante chega na casa número 20.

Figura 1 - Trilha do lixo em Ambientes Aquáticos



Fonte: do autor

Figura 2



Fonte: do autor

Figura 3



Fonte: do autor

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Por meio da análise observador-participante foi possível verificar uma troca de conhecimentos entre os estudantes e o mediador. Dessa forma, segundo o pensamento de Vygotsky, através das relações sociais, foi possível desenvolver conceitos e premissas sobre a cultura oceânica e identificação do caminho do lixo através da bacia de drenagem aos oceanos (Monteiro et al., 2012). Com isso, as interações realizadas entre os discentes e o mediador proporcionaram o diálogo com a realidade dos estudantes facilitando o desenvolvimento da aprendizagem significativa aos mesmos.

Foi possível observar que durante as interações entre as crianças, algumas trouxeram uma relação com vivências nesses locais de estuário, como momentos de pesca com o pai e observações de situações de presença de lixo nesses locais. Com isso, o monitor realizou mediação a respeito da conexão dos estuários com o oceano. Dessa forma, foi possível contribuir nas metas da ODS14, mais especificamente na diminuição dos índices de eutrofização (Mota et al., 2023).

A utilização de abordagens lúdicas e interativas, como o uso da trilha ecológica pode favorecer o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes. Segundo Kishimoto (2017, p.25), “a brincadeira, enquanto processo assimilativo, participa do conteúdo da inteligência, à semelhança da aprendizagem.” Com isso, as dinâmicas envolvidas nos jogos que relacionem com as realidades sociais contribuíram de forma significativa no processo de ensino e aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise realizada durante a observação dos participantes da atividade se mostrou uma possível abordagem no que concerne ao processo de sensibilização sobre os impactos ambientais antrópicos desde a infância. Além disso, pode-se apresentar como uma principal ferramenta no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes. A aplicação dessa atividade, com estudantes do ensino fundamental dos anos iniciais, contribuiu de forma significativa na formação dos monitores, pelo fato de trabalhar o exercício de aplicação de abordagens mais lúdicas, de forma clara e coesas para esse público em específico.

Palavras-chave: Jogo didático, Cultura oceânica, Ensino de biologia, ODS 14, Água.

REFERÊNCIAS

DALTRO, Mônica Ramos; DE FARIA, Anna Amélia. Relato de experiência: Uma narrativa científica na pós-modernidade. **Estudos e pesquisas em psicologia**, v. 19, n. 1, p. 223-237, 2019.

DIEZ, S.G. **Referencias históricas y evolución de los plásticos**. Revista Iberoamericana de Polímeros, v. 10, n. 1, p. 71-80, 2009.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 2017.

LORES, Brenda; FALAVIGNA, Gladis. Educação Ambiental Crítica para a abordagem da crise ambiental e da problemática da poluição plástica no Ensino Médio. **Revista BOEM**, Florianópolis, v. 11, p. e0104, 2023. DOI: 10.5965/2357724X112023e0104. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/boem/article/view/24880>. Acesso em: 10 maio. 2024.

LUCÍLIO LOPES MOTA; SARA GURFINKEL MARQUES DE GODOY; JOSÉ EDUARDO MARTINELLI FILHO. A IMPLEMENTAÇÃO DE AÇÕES PARA A PROMOÇÃO DA CULTURA OCEÂNICA E DO ODS 14 NA COSTA NORDESTE DO ESTADO DO PARÁ FRENTE À DÉCADA DO OCEANO. **Vitruvian Cogitationes**, v. 4, n. 1, p. 38-51, 7 mar. 2023.

MINISTÉRIO DO MEIO AMBIENTE. Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999. **Diário Oficial da União**, Brasília, 2000.

MÓNICO, Lisete et al. A Observação Participante enquanto metodologia de investigação qualitativa. **CIAIQ 2017**, v. 3, 2017.

MONTEIRO, Carlos Eduardo; DE CHIARO, Sylvia. **Fundamentos Psicológicos do Ensino e da Aprendizagem**. Recife: Editora Universitária, 2012.

SANTORO, Francesca et al. **Cultura Oceânica para todos: kit pedagógico**. UNESCO Publishing, 2020.