

JOGANDO PELO PLANETA: AVENTURAS DA TERRA VERDE COMO FERRAMENTA EDUCATIVO

Ana Beatriz Souza Santos¹
 Pedro Moraes da Silva Neto²
 Giselle Camila do Nascimento Silva³
 Maria das Dores da Silva⁴

RESUMO

Neste trabalho está presente o jogo de tabuleiro Aventuras da Terra Verde, desenvolvido em parceria com os projetos de extensão universitária INTERCAV e Jogos Ecológicos, como um recurso educacional voltado para crianças da comunidade do Alto do Reservatório, em Vitória de Santo Antão, Pernambuco, e busca estimular a conscientização socioambiental através de dinâmicas interativas, favorecendo a aprendizagem lúdica e colaborativa, bem como o vínculo da universidade com a comunidade local. Com base nos princípios pedagógicos freireanos, analisa-se neste estudo a importância da extensão universitária como prática transformadora para os discentes e para a sociedade, reforçando a necessidade dos jogos dentro do processo formador da consciência cidadã / socioambiental.

Palavras chaves: Educação Ambiental, Sustentabilidade, Aprendizagem Lúdica, Preservação Ambiental, Colaboração.

INTRODUÇÃO

A educação ambiental se torna uma necessidade se confrontada com os desafios da crise ecológica global. Para Paulo Freire (1996), a dimensão educativa deve ser libertadora, propiciando a conscientização crítica dos homens sobre si mesmos e sobre o mundo com a instigação ao agir como sujeitos transformadores. Nesse sentido, o jogo "Aventuras da Terra Verde" foi desenvolvido como uma ferramenta pedagógica que relaciona o aprendizado brincalhão, junto com o desenvolvimento socioemocional e o engajamento da comunidade. O

¹ Graduanda do Curso de Ciências Biológicas - Licenciatura da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, beatriz.ssantos3@ufpe.br;

² Graduando do Curso de Ciências Biológicas - Licenciatura da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, pedro.moraissilva@ufpe.br;

³ Graduanda do Curso de Ciências Biológicas - Licenciatura da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, giselle.cnsilva2@ufpe.br;

⁴ Professora orientadora: Mestra em Biologia Animal- Universidade Federal de Pernambuco- UFPE, mariadasdoressilva093952@gmail.com.



trabalho surgiu da parceria entre os projetos de extensão INTERCAV e Jogos Ecológicos, tendo como público alvo crianças do Alto do Reservatório, em Vitória de Santo Antão, Pernambuco.

A extensão universitária desempenha um papel fundamental ao permitir o diálogo entre a academia e a sociedade, contribuindo para a formação dos alunos e para a construção de um sentimento de pertencimento da comunidade à universidade. De acordo com Freire (1996), o diálogo entre saberes também pode fortalecer a inclusão e a transformação social, articulando saberes formais e populares. O jogo, portanto, é mais do que um instrumento educativo, mas uma ponte de aproximação entre a universidade e os moradores do Alto do Reservatório,

promovendo um sentimento de valorização e corresponsabilidade.

METODOLOGIA

O desenvolvimento e a aplicação do jogo "Aventuras da Terra Verde" seguirão uma abordagem cuidadosa e metódica, com foco na eficiência pedagógica e interatividade da comunidade.

1. Desenho do jogo e elementos principais:

- Tabuleiro: será dividido em quatro ecossistemas (floresta, oceano, cidade e campo), apresentando desafios distintos para cada ecossistema.
- Cartas de missão: compostas por tarefas ambientais, como separar resíduos recicláveis, proteger espécies em risco de extinção e reduzir o consumo de energia.
- Avatares: representados pela natureza (tartaruga, árvore, gota d'água), possibilitando a personalização dos jogadores.
- Fichas de solução e marcadores: utilizados para registrar o progresso e recompensar boas práticas ambientais.

2. Regras gerais do jogo:

- O jogo aceita entre 4 a 6 participantes, especialmente recomendados para crianças entre 6 e 9 anos.
- O tempo de duração de cada partida é de 30 a 40 minutos.
- Os jogadores movimentam seu avatar pelo tabuleiro, utilizando dados, conforme as missões descritas nas cartas de missão.
- Os jogadores ganham pontos ao completarem tarefas de natureza ambiental, enquanto



