

Jogos Ambientais do Acre: Atividades Lúdicas no Ensino de Solos e Meio Ambiente com Ênfase à Ocupação do Solo⁽¹⁾

(1) Trabalho executado com recursos financeiros do Governo do Estado do Acre.

João Luiz Lani⁽¹⁾; Maisa Maia Barbosa dos Santos⁽²⁾; Carlos Joaquim Einloft⁽³⁾; Eufran Ferreira do Amaral⁽⁴⁾; Edson Alves de Araújo⁽⁵⁾; Emanuel Ferreira do Amaral⁽⁶⁾.

⁽²⁾ Professor do Departamento de Solos da Universidade Federal de Viçosa (UFV). Email: lani@ufv.br; ⁽³⁾ Funcionária do Departamento de Educação da UFV; ⁽⁴⁾ M. Sc. em Extensão Rural/UFV; ⁽⁵⁾ Pesquisador da EMBRAPA, ACRE; ⁽⁶⁾ Professor do da Universidade Federal do Acre, Campus Cruzeiro do Sul; ⁽⁷⁾ Engenheiro Agrônomo, Acre.

RESUMO: Há uma lacuna entre as pesquisas formais e a sua divulgação de forma didática para os não especialistas, em especial, para as classes menos informadas cientificamente como as professoras de primeiro e segundo grau e os seus respectivos públicos alvos, os alunos. Normalmente, a linguagem científica é hermética. Na sua forma de divulgação, através de papers, dificilmente estas informações chegam a este tipo de público. Com base nestas dificuldades tentou-se com o uso de jogos educativos levar as informações relevantes de forma decodificada sobre o meio ambiente, com ênfase em solos. Os jogos ambientais (JA) são ferramentas pedagógicas que permitem uma relação direta com o público, além dos espaços físicos das escolas, de forma a atingir a sociedade como um todo. É neste contexto que os mesmos vêm abrindo caminho e crescendo em importância com uma forma dinâmica de levar às pessoas conceitos fundamentais do **DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL**. Assim, foram elaborados oito temas, com diferentes assuntos e são aplicados no processo de ensino/aprendizagem pelo Governo do Estado do Acre em toda a rede pública.

Termos de indexação: Jogos educativos, educação ambiental, jogos pedagógicos.

INTRODUÇÃO

Os Jogos Ambientais do Acre nasceram da preocupação de tornar acessível à população acriana o principal instrumento orientador das políticas públicas do Acre, o Zoneamento Ecológico-Econômico (Acre, 2000). O ZEE tem sido um trabalho pioneiro que foi elaborado de forma participativa. Envolveu todos os segmentos da sociedade acriana na discussão dos estudos técnicos e na construção de consenso nas tomadas de decisão sobre as diretrizes e ações de políticas públicas tendo como princípio a construção da sustentabilidade.

A Educação Ambiental (Brasil, 1996) amplia a área de atuação do EDUCAR ao relacionar aspectos socioeconômicos e culturais ao ambiente (Almeida, 1995). Traz para o cotidiano uma nova dimensão da atuação do homem sobre o meio

ambiente e o papel social que ele assume nesse contexto, de forma lúdica e interativa, dentro e fora do ambiente escolar ao utilizar os diversos meios de comunicação e abordagem. Pela sua grande importância sabe-se que a Educação Ambiental não pode ficar restrita ao ambiente escolar. A sala de aula deve ser o seu ponto de partida para alcançar o maior número de pessoas possíveis, chegando à família de alunos e professores, e a partir daí envolver toda a comunidade. É nesse contexto que os jogos ambientais vêm abrindo caminho e crescendo em importância como uma forma dinâmica de levar às pessoas conceitos fundamentais do solo, como neste caso, com vista ao **Desenvolvimento Sustentável**.

Cada país, cada região, tem sua cultura, e o os JA possuem características que permitem conhecer mais sobre seu local de origem e os valores e costumes dos diferentes povos. Trabalhar com temas específicos do Acre e da região, em que se vive em particular, possibilita ao acriano se sentir não só mais valorizado, como também estimulado a conservar o meio ambiente e preservar a sua história e a sua cultura. O alcance dos jogos ambientais permite o envolvimento da comunidade de todas as faixas etárias. Com o público jovem e infanto-juvenil, abre espaço para uma discussão séria sobre a construção de uma nova sociedade digna e comprometida com as questões socioambientais e uma melhoria de qualidade de vida num futuro próximo. Para os adultos, o jogo possibilita a troca de experiências e a cooperação e assim, como ocorre com as crianças, ajuda a encontrar soluções para problemas que se apresentam no mundo real.

Quando um jogo recria o mundo real, mesmo que subjetivamente, facilita para o educando encontrar pontos em comum entre sua própria vivência e a realidade colocada pelo jogo. Essa proximidade permite ao usuário aplicar seu conhecimento para superar os obstáculos colocados pelo jogo e adquirir novas informações que pode utilizar no seu cotidiano.

Tradicionalmente os JA são vistos como simples atividade de lazer, por isso é usualmente associado aos momentos de descontração e as práticas lúdicas. Grande parte dos educadores ainda não

explora todo o seu potencial como um instrumento pedagógico. Ele traz benefícios não só para o educando, que tem a chance de aprender de uma maneira divertida, alterando a rotina da sala de aula, como também para os docentes, que tem em mãos uma ferramenta de ensino-aprendizagem mais eficiente. Permitem ampliar a área de atuação do educador ao relacionar aspectos socioeconômicos e culturais ao ambiente. Isso traz para o cotidiano uma nova dimensão da atuação do homem sobre o meio ambiente e o papel social que ele assume nesse contexto, de forma lúdica e interativa, dentro e fora do ambiente escolar, ao utilizar os diversos meios de comunicação e abordagem.

Diante disso, teve-se como objetivo criar meios e ferramentas didáticas que levassem aos usuários, em especial as professoras de primeiro e segundo grau ferramentas que trouxessem ensinamentos locais e aos seus alunos, uma forma de aprender de forma lúdica e interativa.

MATERIAL E MÉTODOS

Foram elaborados jogos para os diversos temas tais como: Povos indígenas do Acre; Ocupação do território acriano (solo); Extrativismo; Nossa fauna; Alerta Vermelho; O enigma das águas; Jogo de Memória e Dominó dos animais. Tabuleiros (base) específicos foram elaborados que abordam cada tema onde é possível a interação entre duas ou quatro pessoas e em cada jogo há uma aplicabilidade específica. Em todos eles há a informação da faixa etária ideal e além do tabuleiro há peças como peões, dados construídos com madeiras da própria região, cartas ou outros instrumentos necessários ao uso efetivo dos jogos.

Quanto ao uso e ocupação dos solos do Estado do Acre é possível o jogo com dois ou quatro jogadores e o material pode ser aplicado didaticamente em aulas de história ou geografia. O tabuleiro em cores tem como base o Estado do Acre com os limites geográficos dos seus 22 municípios.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos ambientais estão sendo utilizados em todas as escolas públicas do Estado do Acre. São ferramentas que permitem aos educadores utilizarem desses instrumentos pedagógicos para um melhor entendimento das diversas fases ocorridas na ocupação do Estado e também associar com a história do seu povo. Paralelamente a isso, são inseridos os conhecimentos sobre os solos, suas características e limitações e sua relação com o meu ambiente, em especial, com a atividade extrativista da borracha no início da metade do século XIX e a imigração dos nordestinos, denominados de soldados da borracha. Com o

declínio da atividade de extração de látex a partir de 1912 houve a ocorrência da presença de latifundiários o que mudou completamente a situação fundiária e social da região. Antes da colonização, a região que atualmente é o Estado do Acre, era ocupada com aproximadamente 50 etnias indígenas. A maior parte dessa população foi dizimada com a chegada dos não índios, tanto pelos conflitos pela posse da terra, por doenças e assim iniciou-se a mudança do perfil da ocupação do atual Estado do Acre.

Com o uso das informações contidas no próprio tabuleiro e em um processo de perguntas contidas em cartas os jogadores vão se inteirando e fazendo suas analogias sobre a ocupação territorial e os novos caminhos e desafios a serem enfrentados para um melhor uso dos recursos naturais, de forma sustentável.

CONCLUSÕES

Os jogos Ambientais foram inseridos pelo Governo do Estado do Acre no processo de ensino/aprendizagem do uso e ocupação do solo.

Foi disponibilizado aos educadores materiais didáticos preparados por especialistas, em linguagem acessível e lúdica, onde é levado aos usuários a sua própria história e procura-se estimular a refletir sobre os novos caminhos a serem percorridos para o melhor uso dos recursos naturais com ênfase no solo.

Os jogos alcançaram tanto sucesso que foram apresentados em forma de teatro, em várias comunidades acrianas e, também na EXPOACRE, atraindo um grande público.

Recomenda-se que a SBCS estimule este tipo de atividade e dê maior visibilidade a estas ações pois é uma forma de valorizar perante a sociedade a importância do solo nas suas múltiplas funções ambientais.

REFERÊNCIAS

ACRE, GOVERNO DO ESTADO DO ACRE. Programa Estadual de Zoneamento Ecológico-Econômico do Estado do Acre. Zoneamento Ecológico-Econômico: aspectos socioeconômicos e ocupação territorial – documento final. Rio Branco: SECTMA, 2000..V.1,2 e 3.

ALMEIDA, P.N. Educação lúdica. Técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

BRASIL, Congresso Nacional. Lei de Diretrizes e Bases da Educação. Brasília: MEC/SEF,1996.

CAMPOS, L. M. L. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. São Paulo, 2002. Disponível em:<http://WWW.unesp.br/programa/PDFN2002/aproducao dejogos.pdf>>Acesso em 12/11/ 2006.

MODESTO, M. D. Dicionário de termos populares do Acre: pesquisa linguística. Rio Branco: Manole, 2005.

OCHOA, M .L.& T. G.A.(org). Aprendendo com a natureza e conservando nossos conhecimentos culturais. Rio Branco – Acre: Organização dos Professores Indígenas do Acre/Comissão Pró-Índio do Acre, 2006. P. 11 – 30.

PIAGET, J. A. A PSICOLOGIA DA CRIANÇA. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIEROZAN, C.7BRANCHER, J.D. A Importância do jogo educativo e suas vantagens no processo ensino e a p r e n d i z a g e m. Florianópolis, 2004. Disponível: <http://www.conahpa.ufsc.br/2004/artigos/Tema!/01.pdf> Acesso em:25 de dez. de 2006.

PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL DO ACRE> Rio Branco, 2006. Disponível em: <http://www.ac.gov.br/contratobid/oprograma/index.html> Acesso em:20de nov.de 2006.

VYGOSTSKI, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2ª. Ed., 1988.

