

PET-PEDAGOGIA E PET-ENGENHARIA AMBIENTAL: EDUCAÇÃO AMBIENTAL NUMA PERSPECTIVA LÚDICA.

IV Encontro de Programas de Educação Tutorial

Romilson Moreira da Costa, Arlane Ribeiro Braga, Bernadete de Souza Porto

O presente analisa a experiência no projeto de Extensão , em Parceria com o PET- Engenharia Ambiental, denominado Projeto SANEAMENTO, MEIO Ambiente, EDUCAR (SAMEAR). Ele teve como principais objetivos educar alunos do Ensino Fundamental acerca dos conceitos de Educação Ambiental e discutir com eles sobre este tema. Os conteúdos abordados foram divididos em quatro aulas expositivas, com intervenções lúdicas, além de realizarmos um evento de culminância, referenciado pela criação e implementação de um jogo. Os encontros aconteceram em 2017.1, numa escola pública da rede municipal. No primeiro encontro, foram tratados assuntos pertinentes à água, nos encontros seguintes os conteúdos abordados foram respectivamente: drenagem urbana, esgoto e resíduos sólidos. Utilizamos como aporte teórico os seguintes autores: PORTO (2013), BRASIL (2009) e RONDON (2007). Por fim, concebemos e realizamos um jogo, síntese de experiências e dos assuntos abordados ao longo do semestre. O jogo consistia em um tabuleiro humano contendo perguntas referentes ao conteúdo trabalhado.. Segundo Porto (2013), através do jogo as crianças expressam a compreensão da forma como organiza-se o mundo em que nasceram, reproduzindo o aprendizado da cultura. Percebemos que por meio do jogo as crianças ficaram muito mais desinibidas para exporem suas aprendizagens, diferente do que havíamos observado anteriormente durante nos intervenções em sala.

Palavras-chave: Educação. PET. Ludicidade. Meio Ambiente.