

MODALIDADE: RELATO DE EXPERIÊNCIA

NOME DA ESCOLA: Escola Estadual Cacilda Braule Pinto	
ANO ESCOLAR: 9º ano	Nº DE DISCENTES: 30 alunos
CARACTERÍSTICAS DA TURMA: Alunos que residem no coroadó, próximo à área da ufam	
DISCIPLINA: Ciências Naturais	Nº DE AULAS MINISTRADAS 1
HABILIDADE BNCC/RCA: BNCC - Habilidade (EF07CI07) Caracterizar os principais ecossistemas brasileiros quanto à paisagem, à quantidade de água, ao tipo de solo, à disponibilidade de luz solar, à temperatura etc., correlacionando essas características à flora e fauna específicas. Competência específica 1 - CN Analisar fenômenos naturais e processos tecnológicos, com base nas interações e relações entre matéria e energia, para propor ações individuais e coletivas que aperfeiçoem processos produtivos, minimizem impactos socioambientais e melhorem as condições de vida em âmbito local, regional e global. RCA - Tema 8 – Educação do campo, águas e florestas no contexto amazônico O currículo escolar para ser trabalhado na Educação do campo, das águas e florestas, deve prioritariamente trazer os temas centrais de estudo baseados nas necessidades da realidade local, isso significa um necessário processo de escuta, de diálogo com todos envolvidos na educação para que o currículo possa ser a expressividade desses povos e resolver seus desafios. Competência - Compreender conceitos fundamentais e estruturas explicativas das Ciências da Natureza, bem como dominar processos, práticas e procedimentos da investigação científica, de modo a sentir segurança no debate de questões científicas, tecnológicas, socioambientais e do mundo do trabalho, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva Habilidade (EF07CI07) - Caracterizar os principais ecossistemas brasileiros quanto à paisagem, à quantidade de água, ao tipo de solo, à disponibilidade de luz solar a temperatura etc., correlacionando essas características à flora e fauna específicas. Competência - Conhecer, apreciar e cuidar de si, do seu corpo e bem-estar, compreendendo-se na diversidade humana, fazendo-se respeitar e respeitando o outro, recorrendo aos conhecimentos das Ciências da Natureza e às suas tecnologias. Habilidade (EF07CI09) - Interpretar as condições de saúde da comunidade, cidade ou estado, com base na análise e comparação de indicadores de saúde (como taxa de mortalidade infantil, cobertura de saneamento básico e incidência de doenças de veiculação hídrica, atmosférica entre outras) e dos resultados de políticas públicas destinadas à saúde Detalhamento do objeto de conhecimento Distribuição e tratamento de água e esgoto. Saúde individual e saúde coletiva. Doenças de veiculação hídrica, atmosférica e por vetores. Diferenciação de surtos, epidemias e pandemias. Prevenção às doenças infectocontagiosas.	

OBJETIVO (S):

- Conhecer a APA da ufam, com ênfase nos igarapés, a fauna e desafios enfrentados por esses corpos hídricos
- Sensibilizar os alunos para os problemas enfrentados pelos igarapés da ufam e formas de contribuir com a preservação
- Aplicar o jogo “os segredos das nascentes”

SEQUÊNCIA DIDÁTICA –

1. Introdução (10 minutos): Apresentação do jogo sobre os impactos ambientais nas nascentes e igarapés da UFAM, destacando a importância da preservação do fragmento florestal do campus.
2. Palestra (15 minutos): Exibição do slide explicando alguns conceitos como deslizamentos, assoreamento, dejetos e os impactos ambientais demonstrando por meio de imagens.
3. Aplicação do jogo (30 minutos): O jogo foi aplicado para duas turmas do 8º ano, em cada turma os alunos foram divididos em 5 grupos cada um com 5 jogadores. Todos os grupos ficaram com as plaquinhas (no total de 6) para levantar (apenas uma) na hora de responder.
4. Discussão do jogo (5 minutos): Os alunos responderam a 3 perguntas:
 - O que mais chamou atenção?
 - O que pode ser melhorado?
 - Quais sugestões vocês têm para fazer?

INSTRUMENTO AVALIATIVO:

Diagnóstica: Respostas do quiz “os segredos das nascentes”

Formativa: Participação na palestra e jogo

Somativa: Respostas na roda de conversa

RECURSOS NECESSÁRIOS:

Datashow, notebook, placas com cores e símbolos diferentes e placas de verdadeiro e falso. (totalizando 6 placas por equipe)

RELATO DE EXPERIÊNCIA DO JOGO OS SEGREDOS DAS NASCENTES

A proposta do jogo, idealizado pelos professores Aldeniza e Saulo, na disciplina de educação ambiental 2, a partir do tema “Pressão hídrica com o crescimento da UFAM (esgoto)” elaboramos o jogo no formato quiz digital, na plataforma kahoot, pensando na facilidade da plataforma e na realidade das escolas de Manaus, onde podem existir turmas superlotadas e pouco tempo para a aplicação, mas após discussões, o jogo foi adaptado para escolas e outros ambientes onde não existe o acesso à internet. O jogo consiste em mostrar uma projeção e iniciam-se as perguntas (no total de 11, entre elas os assuntos correspondentes ao que foram explicados: a fauna, os igarapés da UFAM e suas problemáticas) onde cada equipe deve selecionar a alternativa correta, através do levantamento de uma plaquinha específica podendo ser azul, verde, amarela, vermelha, verdadeiro ou falso onde devem permanecer com a plaquinha levantada e onde os alunos têm o tempo de 20 segundos para responder, a equipe que responder primeiro pontua mais e a primeira resposta é a que vale.

O objetivo do jogo é compreender os efeitos ambientais nas nascentes e igarapés dentro do campus da UFAM devido às ações humanas, destacando que, mesmo sendo uma área de conservação, a influência das atividades humanas pode resultar em impactos substanciais. Além de entender como os impactos ambientais afetam as espécies da fauna, tanto como a qualidade da água e da vida das pessoas e fomentar a consciência ambiental, cultivar a valorização da natureza e compreender a relevância da preservação.

Após a montagem e testagem do jogo, ele foi apresentado na Escola Estadual Cacilda Braule Pinto, no dia 07 de novembro de 2023 para duas turmas do oitavo ano uma com 30 e outra com 20 alunos. A apresentação do jogo sobre os impactos ambientais nas nascentes e igarapés da UFAM foi feita destacando a importância da preservação do fragmento florestal do campus, houve a exibição do slide explicando alguns conceitos como deslizamentos, assoreamento, dejetos e os impactos ambientais demonstrando por meio de imagens. Em seguida o jogo foi aplicado para duas turmas do 8º ano, em cada turma os alunos foram divididos em 5 grupos cada um com 5 jogadores. Todos os grupos ficaram com as plaquinhas (no total de 6) para levantar (apenas uma) na hora de responder.

Após a aplicação do jogo os alunos foram bastante participativos e o que mais chamou a atenção dos alunos foi a dinâmica do jogo em ambas as turmas e que o jogo estava ótimo da maneira que estava, mas que a observação dos professores na hora de pontuar podia ser melhorada.

Houve pontos muito positivos pois o jogo foi dinâmico e todos os alunos demonstram interesse e participação, além disso eles conseguiram absorver o assunto passado e entender a importância do fragmento de preservação da UFAM, apesar de ter sido uma aula de apenas 30 minutos. Os pontos a serem melhorados é que as perguntas do jogo poderiam ser adaptadas apenas para verdadeiro ou falso, além de que ele também poderia ser adaptado para ser

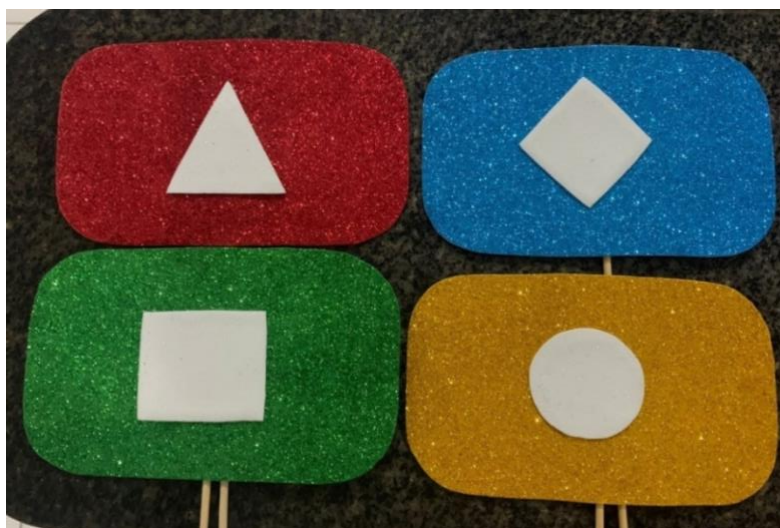
jogado em tabuleiro com fichas com as perguntas e opções que podem ser lidas para toda turma.

ANEXOS

Imagem 1 - Quiz na Plataforma Kahoot



Imagem 2 – Placas para as respostas



ANEXOS

Slides da palestra e do jogo



Igarapé da trilha da ufam - Autor: Victor Hugofelipe

Fauna dos igarapés

43 espécies de peixes

32 espécies de anfíbio

2 espécies de jacarés e 3 de tartarugas

5 espécies de camarão e 2 de caranguejo





Foto tirada do livro: FAUNA & FLORA DO CAMPUS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS.



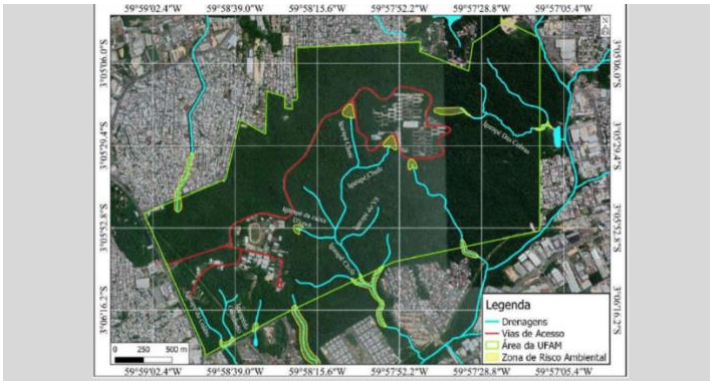
Foto tirada do livro: FAUNA & FLORA DO CAMPUS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS.



Foto tirada do livro: FAUNA & FLORA DO CAMPUS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS.



Autor: Lincon Levi Cabral da Silva



Fonte: ufam.edu.br



Fonte: ufam.edu.br



Fonte: Wikipédia.com



NOVO FORMATO DO JOGO:



MODELO DAS PLACAS DE VERDADEIRO E FALSO

