

MODALIDADE: RECURSO DIDÁTICO

NOME DA ESCOLA: Escola Estadual Francelina Assis Dantas	
ANO ESCOLAR: 6º ano	Nº DE DISCENTES: 60
CARACTERÍSTICAS DA TURMA: Criativos, questionadores, aprendem rápido	
DISCIPLINA: Ciências	Nº DE AULAS MINISTRADAS: 1
HABILIDADE BNCC/RCA: (EF06GE11) Analisar distintas interações das sociedades com a natureza, com base na distribuição dos componentes físico-naturais, incluindo as transformações da biodiversidade local e do mundo.	
OBJETIVO (S): <ul style="list-style-type: none">- Compreender a importância da preservação da floresta amazônica e do fragmento florestal da UFAM, como também trazer o contexto universitário a fim de instigar o futuro ingresso acadêmico dos estudantes do ensino fundamental ao ensino superior.- Entender sobre ameaças ambientais, o que significam os conceitos, fatos e narrativas trazidas pelas casas do jogo e como elas se relacionam.- Desenvolver o senso de responsabilidade ambiental, apreciar a natureza e reconhecer a importância da conservação.	
SEQUÊNCIA DIDÁTICA Aula 1 <ol style="list-style-type: none">1. Introdução (15 minutos): Apresentação do jogo enfocando ameaças ambientais, a importância da preservação, a relevância da Floresta Amazônica e do fragmento florestal da UFAM, bem como a apresentação dos professores na narrativa do jogo.2. Palestra (20 minutos): Exibição de slides que abordaram conceitos de Fake News, Ciência e Religião. A palestra foi adicionada devido a um ajuste no cronograma e possibilitou a participação de múltiplas turmas na atividade.3. Aplicação do jogo (30 minutos): O jogo foi realizado em três turmas de 6º ano, cada uma dividida em cinco grupos de quatro jogadores. Cada grupo teve a oportunidade de jogar o jogo em um tabuleiro.4. Discussão do Jogo (5 minutos): Os estudantes responderam a três perguntas: 1) O que mais chamou sua atenção na atividade? 2) O que aprenderam sobre a APA Floresta Manaós? 3) Como indivíduos, que ações podem tomar? Eles compartilharam as lições aprendidas com o jogo.	
INSTRUMENTO AVALIATIVO: <ul style="list-style-type: none">- Avaliação Formativa (jogo): Enquanto os estudantes participam do jogo, os professores observaram como eles encaravam os conceitos da Educação ambiental trazidos pela narrativa do jogo de tabuleiro.- Avaliação Formativa (discussão do jogo): A discussão do jogo, em que os estudantes respondem a três perguntas e compartilham suas lições aprendidas, também pode fornecer informações valiosas sobre o entendimento dos conceitos e a aplicação prática do conhecimento, além de possibilitar feedback formativo adicional.	
RECURSOS NECESSÁRIOS: <ul style="list-style-type: none">- Notebook para apresentação de slides;	

- Caixa de som;
- Microfone;
- 5 tabuleiros e suas peças – 1 tabuleiro para 5 grupos formados em cada turma;
- Cronômetro do celular.

RELATO DE FUNCIONAMENTO DO PRODUTO

Nesta aplicação de recurso didático na Escola Estadual Francelina Assis Dantas, realizada em conjunto da Residência Pedagógica, o objetivo principal foi promover a conscientização ambiental, focando na Floresta Amazônica e no fragmento florestal da Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Os estudantes do 6º ano participaram da atividade, que foi idealizada com base no componente curricular "Educação Ambiental II" da Licenciatura em Ciências Naturais.

A iniciativa surgiu da necessidade de abordar questões ambientais de maneira envolvente e prática. A equipe de estudantes da Residência Pedagógica percebeu que atividades lúdicas poderiam envolver os estudantes de forma mais dinâmica. Assim, criaram um jogo de tabuleiro que conectou os temas da Educação Ambiental à prática, valorizando o contexto local.

A sequência didática consistiu em quatro etapas. Começou com uma apresentação enfocando os objetivos, a importância da preservação ambiental e a relevância da Floresta Amazônica e do fragmento florestal da UFAM. A narrativa do jogo também envolveu os professores da UFAM, estabelecendo um vínculo direto dos estudantes do ensino fundamental com a universidade.

Uma palestra sobre conceitos de Fake News, Ciência e Religião foi incluída, mesmo que inicialmente não planejada. Isso permitiu a participação de várias turmas na atividade e contribuiu para a compreensão conceitual dos estudantes.

O ponto alto da experiência foi o jogo de tabuleiro. Os estudantes formaram grupos e participaram do jogo, onde adquiriram projetos e ações ambientais, pagaram aluguéis e enfrentaram situações de sorte ou azar nas casas de interrogação.

Após o jogo, os estudantes compartilharam suas experiências e reflexões durante uma roda de conversa. O que mais chamou a atenção deles no jogo foram o dinheiro, os insetos, a compra das "casas", os desafios ambientais e as cobras.

Quanto à APA Floresta Manaós, as crianças destacaram a importância de preservar os animais, evitar incêndios na mata, não jogar lixo e a responsabilidade de cuidar dos animais e das plantas. Apesar da hiperatividade, os estudantes demonstraram um aprendizado rápido e absorveram bem o conteúdo.

Questionados sobre o que podem fazer como indivíduos, as crianças responderam que podem participar de projetos ambientais, continuar estudando e respeitar o meio ambiente. A professora das turmas acredita que os estudantes compreenderam as diretrizes básicas para lidar com os problemas ambientais discutidos no jogo.

Os resultados da experiência foram positivos, mantendo os estudantes motivados e interessados, promovendo a aprendizagem ativa e prática. A sequência didática abordou conceitos conceituais, procedimentais e atitudinais de forma integrada, proporcionando uma compreensão completa do tópico. Os

estudantes demonstraram uma apreciação mais profunda da importância da preservação ambiental e um compromisso renovado com a proteção da natureza.

Em resumo, esta experiência educativa atingiu seus objetivos de conscientização ambiental, preparando os estudantes para futuros desafios relacionados à preservação ambiental. A equipe da Residência Pedagógica planeja aprimorar ainda mais essa experiência, incorporando recursos adicionais e aprofundando a compreensão conceitual dos estudantes em futuras oportunidades de ensino.

ANEXO



Figura 1: Aplicação do jogo
Fonte: Autores



Imagem 2: Apresentação do jogo
Fonte: Autores



Imagem 3: Explicação do jogo
Fonte: Autores



Imagem 4: Conversa sobre o jogo
Fonte: Autores