



7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



INTERDISCIPLINARIDADE E SUSTENTABILIDADE: CIÊNCIA E LITERATURA NO JOGO "VIAGEM PANTANEIRA"

Área temática: Educação.

Nome dos autores: FERNANDES, Flavia Gabriela¹; REZENDE, Leonardo Matheus Bezerra²; PATRIARCHA-GRACIOLLI, Suelen Regina³; BETONI, Neli Porto Soares⁴;

^{1, 2, e 3} Universidade Católica Dom Bosco (UCDB), Ciências Biológicas, Projeto Labinter.

⁴ Universidade Católica Dom Bosco (UCDB), Letras, Projeto Labinter.

Resumo: O ensino nas escolas a partir da interdisciplinaridade é um método eficaz na construção do conhecimento. Desta forma, foi desenvolvido um jogo didático intitulado “Viagem Pantaneira”, baseado na história do livro Pantanáutilus, buscando uma associação da ciência com a literatura, no intuito de práticas pedagógicas que possam auxiliar os professores e alunos no processo de ensino aprendizagem. Além disso, teve-se por finalidade a construção de mobiliário a partir do reaproveitamento de materiais descartados como forma alternativa de conservação do meio ambiente. Sendo assim, verifica-se a importância da correlação dos conteúdos, e ainda ressaltar o significado e importância da construção do jogo, uma vez que ele proporciona estímulos ao interesse, à curiosidade e reflexões propícias ao processo ensino-aprendizagem. Aborda-se ainda o papel fundamental da sustentabilidade como tema que deve ser discutido não somente no ambiente escolar, mas ser praticada ações que visem o bem estar da sociedade e do meio natural.

Palavras-chave: Ensino interdisciplinar, Material didático, Reaproveitamento de material.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



1. Introdução

A interdisciplinaridade começou a ser abordado no Brasil a partir da Lei de diretrizes e bases nº 5.692/71, e tornou-se mais presente com a nova LDB nº 9.394/96, que destaca o desenvolvimento do currículo de forma orgânica, superando a organização e fragmentação das disciplinas, tornando-as integradas e articuladas.

Sabemos hoje da importância da interdisciplinaridade dentro do ensino escolar, uma vez que as disciplinas se relacionam no intuito de construir o conhecimento e superar a fragmentação e criar uma relação entre o conhecimento e a realidade do aluno.

Para a evolução do conhecimento há essa necessidade de intercalar superposições e mesclar as disciplinas de forma organizada e equilibrada, a fim de construir o conhecimento de forma dinâmica, principalmente no que tange a área de ciências e humanas associadas a resolver questões cotidianas e tornar o ensino compreensível, comunicativo e ativo (KRASILCHIK, 1998).

Carlos (2007) enfatiza a interdisciplinaridade como caráter alternativo a tradição disciplinar, não impõe uma anulação e sim uma postura de atitude diante da construção de conhecimento de forma equivalente, porém atrativa. Sabendo que atualmente os alunos são movidos pela tecnologia e muitas informações providas da mídia fazendo com que o ensino tradicional fique enfraquecido e desmotivador.

Neste sentido podemos recorrer a diversas formas de trabalhar a interdisciplinaridade de forma atrativa. O professor precisa desenvolver meios de tornar sua aula atraente e fazer com que o aluno se sinta motivado e participativo, para atingir o objetivo da construção do conhecimento de forma significativa, para tais recursos atrativos destacamos a importância de se trabalhar com a ludicidade.

A ludicidade torna o aprendizado mais prazeroso, é algo divertido que adiciona prazer no ensinar e aprender (FREITAS, 2007). Para Almeida (2007) o lúdico é o ato ou ação de brincar ou jogar, uma atividade lúdica regida por regras torna-se mais complexa e dá significado para o desenvolvimento do aprendizado.

Para Kishimoto (1999) o jogo pode ser considerado lúdico e educativo quando mantém um equilíbrio entre essas duas funções. O lúdico está relacionado ao prazer e

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

diversão que um jogo proporciona, e a educativa refere-se à assimilação de conhecimento, saberes e habilidades.

Nesta perspectiva o jogo não é uma simples diversão ou distração, ele corresponde ao desenvolvimento e crescimento, proporciona e possibilita ao aluno observar o meio ao qual está inserido desenvolvendo habilidades, competências, criatividade e socialização (TEZANI, 2006).

A partir da percepção da importância do jogo na construção do conhecimento, por possibilitar um aprendizado dinâmico, atrativo e compreensível, desenvolve-se as funções cognitivas, que contribuem para a formação do ser ativo, pensante e reflexivo tornando-o peça principal nas suas decisões e interações com o social.

Sobre o olhar da interação social, destaca-se o papel do professor e da escola nesta formação, sabendo que estes exercem a função de difusores de informações e formadores de cidadãos críticos. Vale ressaltar o compromisso de trabalhar os temas transversais que destaquem a realidade social e dos direitos e responsabilidades em relação à vida pessoal e coletiva. Um dos temas transversais mais presente no cotidiano da sociedade é o meio ambiente. Por meio do trabalho interdisciplinar, o tema meio ambiente pode ser trabalhado na forma de Educação Ambiental (EA) já que promove reflexão e sensibilização dos indivíduos na busca de maior qualidade de vida para todas as formas de vida e um ambiente ecologicamente equilibrado (BRASIL, 1997). Porém a EA não pode ser restrita apenas ao cotidiano escolar, visto que toda a sociedade tem responsabilidade sobre o impacto que o ser humano causa ao meio ambiente.

Nestas perspectivas, o presente estudo objetivou-se na confecção de um jogo didático unindo interdisciplinarmente literatura e ciência. Além disso, teve-se por finalidade a construção de mobiliário a partir do reaproveitamento de materiais descartados como forma alternativa de conservação do meio ambiente.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



2. Desenvolvimento

A literatura é arte de expressar as palavras, por meio da linguagem, fornecer a comunicação e interação, promovendo a cultura e o desenvolvimento humano e social. A literatura permite deixar a sua marca registrada e assegurar sua existência, além de garantir a sua perpetuidade. Pode-se afirmar que a literatura remete ao ato da leitura, e a leitura é uma ferramenta que abre caminhos para o mundo e a construção social.

Essa perspectiva de abrir caminhos facilita o professor trabalhar a literatura articulando com outros conteúdos. Lois (2010) afirma que a leitura é à base de todos os conhecimentos, da matemática à filosofia e todos os outros que se seguem. Para Silva (2005) a integração entre o texto literário e a dimensão sociocultural proporciona ao aluno perceber as possibilidades de significados que o texto aborda, envolvendo o leitor num jogo de construção e reconstrução de sentidos.

O acesso à literatura e outras informações estão presentes de diferentes formas para os estudantes. A tecnologia está muito presente no cotidiano das pessoas, as crianças têm acesso sem esforço a diversos instrumentos tecnológicos, permitido que as informações estejam constantemente ao alcance da grande maioria.

Diante de tantas tecnologias e informações que as crianças trazem consigo do seu cotidiano, muitas vezes o professor encontra dificuldades para estimular seus alunos com conteúdos complexos e sistematizados. Sendo assim, o professor necessita estimular e seduzir os alunos para que eles encontrem o desejo de aprender, e a atividade lúdica pode representar estratégia significativa no aprendizado de forma prazerosa. (PATRIARCA-GRACIOLLI; ZANON; SOUZA, 2008).

O brincar e o jogar sempre estiveram presentes nas civilizações com o papel primordial na aprendizagem potencializando a identidade do grupo social. Segundo (MURCIA, 2005) o jogar vai além do brincar, não é algo de responsabilidade como o estudar e trabalhar, porém possibilita a criança a conhecer e compreender o mundo social que a cerca.

Para Piaget (1971), citado por Kishimoto (1999), quando a criança brinca ela assimila o imaginário ao real, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



objeto, mas da função que ela lhe atribui, assim denomina de jogo simbólico a atribuição de novos significados a vários objetos. O Jogo simbólico cede lugar ao jogo de regras, quando a criança passa as combinações sem finalidade, e depois com finalidade, que para Piaget as regras são provas concretas do desenvolvimento da criança (BERTOLDO; RUSCHEL, 2011).

Vygotsky (1984), diz que a capacidade simbólica está diretamente relacionada com a evolução dos processos mentais elementares, ou seja, memória, atenção, percepção e pensamento, que no processo evolutivo vão se transformando em processos mentais superiores (SANTOS, 2013).

A criança no ato de brincar ela interage o imaginário com o real por meio de símbolos que ajuda no processo de desenvolvimento, ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos (KISHIMOTO, 1999).

Segundo Lopes (2005) a criança precisa desenvolver simultaneamente três dimensões ideais: a corporal, a afetiva e a cognitiva, estabelecendo um equilíbrio em sua dimensão global, ressaltando a importância do professor mediador em propiciar oportunidades de desenvolvimento do aprendiz, adotando recursos como adaptação do conteúdo programático por meio da construção de jogos.

O jogo não pode ser visto apenas como uma brincadeira, o jogo é um instrumento da construção do conhecimento, ele desenvolve a noção de idéia à lógica. O jogo proporciona estímulos ao interesse, à curiosidade e reflexões propícias ao processo ensino-aprendizagem (KISHIMOTO, 1999). O jogo possibilita ao professor estimular os alunos para uma maior compreensão e fixação do conteúdo ensinado, proporcionando um aprendizado dinâmico e prazeroso, desenvolvendo as funções cognitivas, que contribuem para a formação do ser ativo, pensante e reflexivo tornando-o papel principal nas suas decisões e interações com o social.

Para interação social e com o meio, a escola exerce papel fundamental já que é difusora de informações e formadora de cidadãos críticos. Ela tem o compromisso de trabalhar temas transversais, voltados para a compreensão da realidade social e dos direitos e responsabilidades em relação à vida pessoal e coletiva (BRASIL, 1997). A educação

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



ambiental (EA), um dos temas transversais, está cada vez mais presente no cotidiano da sociedade, principalmente no que tange a qualidade de vida das pessoas. A aceleração do desenvolvimento e a utilização de recursos naturais têm gerado um desequilíbrio, a capacidade do meio ambiente está comprometido e os recursos naturais estão gradativamente mais escassos.

Segundo Segura (2001) a escola representa um espaço fundamental na luta ambiental e no fortalecimento das bases da formação de cidadania, porém a EA não se limita apenas ao cotidiano escolar, assim como toda a sociedade tem responsabilidade sobre o impacto que o ser humano causa ao meio ambiente.

A sociedade em geral está mais envolvida e preocupada com os recursos naturais e o desenvolvimento sustentável - desenvolvimento capaz de suprir as necessidades da geração atual sem prejudicar a capacidade de recursos para atender as gerações futuras - na intenção de contribuir com a preservação ambiental, porém muitos não sabem como ajudar. Há várias formas de contribuir com a preservação do meio, uma delas é o reaproveitamento de materiais descartados no ambiente (FONSECA, 2013).

Reaproveitamento significa transformar materiais descartados em novos produtos, essa ação contribui para o desenvolvimento sustentável, a preservação do meio ambiente e para a economia de recursos naturais. Ao utilizarmos materiais de reaproveitamento estamos contribuindo para a redução de impactos no meio ambiente e preservando a qualidade de vida atual e gerações futuras. Pensando em todos os aspectos que a sustentabilidade abrange, a EA como tema interdisciplinar, não pode ficar restrito somente dentro do contexto escolar, ela deve estar presente no cotidiano de cada cidadão.

A importância de trabalhar o cotidiano do aluno dentro do contexto escolar oferece um melhor desenvolvimento no processo de ensino-aprendizagem, quando trabalhamos por meio da interdisciplinaridade promove-se a interação entre diversas áreas de conhecimento a fim de proporcionar a relação do professor, aluno e cotidiano.

A interdisciplinaridade é uma proposta que visa expandir o conhecimento do aluno, superando o tratamento do conhecimento gerado dentro do contexto escolar. Pensando assim, os multiconhecimentos se interligam relacionando a realidade do aluno. Assim, quanto maior a interação e o diálogo com aluno, maior será sua construção no processo de

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



ensino-aprendizagem.

É nesse sentido que se busca instruir a nova prática curricular, produzindo uma nova ambiência social na qual os conhecimentos das ciências venham a fazer parte de novas formas de interlocução, interpretação e ação, valorizando relações com o dia-a-dia do aluno fora do ambiente escolar. Diálogo e questionamento sustentados pelo compartilhamento de saberes sistematicamente enriquecidos de novos saberes e olhares, enriquecem as novas formas de pensamento dos alunos e ação articulada numa perspectiva transformadora de culturas diversificadas (BONATO *et al.*, 2012).

A motivação que os alunos tomam para o aprendizado vem a partir dos métodos que os professores utilizam para a mediação do conhecimento. Cabe ao professor saber conquistar a atenção dos alunos pela forma de planejar, escolher e ensinar no intuito de desenvolver neles seu intelectual formando cidadãos críticos e pensadores.

A interdisciplinaridade é um movimento importante de articulação entre o ensino-aprendizagem. Compreendida como formulação teórica e assumida enquanto atitude tem a potencialidade de auxiliar os educadores e as escolas na reconstrução do trabalho pedagógico em termos de currículo, de métodos, de conteúdos, de avaliação e nas formas de organização dos ambientes para a aprendizagem. Agregar a interdisciplinaridade aos jogos didáticos pode ser uma forma de, por meio da ludicidade, agregar valor e significado ao que se aprende.

Ponto de Partida

O trabalho se iniciou a partir de um desafio proposto pela equipe de docentes responsáveis pelo projeto de extensão LABINTER (Laboratório Interdisciplinar das Licenciaturas) da Universidade Católica Dom Bosco (UCDB). O trabalho consistia na construção de um material didático lúdico que conseguisse promover a união entre diferentes conhecimentos. Como ponto de partida, foi feita a escolha de uma literatura - "Pantanáutilus" de Ana Carolina Neves (NEVES, 2011). Em seguida, iniciou-se a leitura do livro para o conhecimento e assimilação da história.

No livro "Pantanáutilus" a protagonista, uma garota de 10 anos, vai passar férias na

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

fazenda dos avós. Era época de cheia, e os rios estavam transbordados e as estradas alagadas no Pantanal sul-mato-grossense. O avô da menina é um personagem muito curioso, tinha um pouco de fazendeiro, um pouco de poeta e também gostava de ser inventor, tanto que produziu um pequeno “submarino” de vidro que era parecido com uma bolha de ar, chamado então de Pantanáutilus. O avô, durante a história, relata a menina que gostaria de explorar a planície inundada do Pantanal através daquela bolha, mas se vê muito velho para tal viagem, pedindo que a menina, sua neta, a faça no lugar dele. A menina aceita e viaja com o Macacaquinho, um bugio de estimação e morador do local. No caminho, os dois encontram muitos outros personagens e paisagens incríveis.

Na etapa de estudo da literatura, houve a busca de um olhar biológico para retratar este grande bioma, já que o Pantanal é considerado uma das maiores planícies alagadas do planeta e rico em exuberância por sua grande biodiversidade, que atrai inúmeros turistas. O tuiuiú é considerado ave símbolo do Pantanal, além do tuiuiú, o bioma abriga diversas espécies de animais ameaçados de extinção no Brasil. Por sua beleza natural e exuberante, o bioma vem sofrendo muito impactado pela ação do homem.

De posse dos estudos sobre o bioma e já definido que seria construído um jogo didático, iniciou-se sua confecção por um período de aproximadamente dois meses.

O Jogo "Viagem Pantaneira"

O jogo desenvolvido foi denominado "Viagem Pantaneira". Ele é composto por um tabuleiro em forma de trilha, cartas de pergunta e revés, dados e peças (Figura 1).

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



Figura 1. Jogo "Viagem Pantaneira".

Para o jogo ser executado, o participante não precisa ter realizado a leitura da obra base (Pantanáutilus), porém, no decorrer do jogo, as cartas estimulam o aluno a fazer a leitura do livro. A independência desse material da literatura base foi proposital, a ideia é que o educador possa trabalhar o jogo em qualquer momento do seu fazer docente, com o estímulo da literatura no momento oportuno aos seus estudantes. Assim, ele consegue contemplar os interesses de seus alunos, sem a obrigatoriedade de leitura, mas sim o instiga ao prazer de embarcar no mundo das letras.

O jogo retrata a importância da interdisciplinaridade na sala, mostrando diferentes caminhos para que o professor possa diferenciar sua aula e assim estimular os alunos ao conteúdo aplicado.

Para a idealização do jogo buscou-se na literatura do Pantanáutilus a essência biológica do livro, para assim construir um conhecimento científico do Pantanal. O jogo

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



traz diversas temáticas decorrentes deste bioma, buscando abordar culturas dos povos que vivem naquele bioma, fontes econômicas, regimes de chuvas (períodos de cheias e secas) e a importância do local para a biodiversidade brasileira.

A aplicação do jogo possibilita ao professor estimular os alunos para uma maior compreensão e fixação do conteúdo ensinado, proporcionando um aprendizado dinâmico e prazeroso, desenvolvendo as funções cognitivas, que contribuem para a formação do ser ativo, pensante e reflexivo tornando-o papel principal nas suas decisões e interações com o social.

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras citações que não jogos (KISHIMOTO, 1999, p. 38).

O professor tem a função, ao utilizar esse recurso didático, de organizar a ação como orientador e mediador do processo de ensino-aprendizagem possibilitando por meio do jogo elevar o conhecimento do aluno, uma vez que o jogo é uma ferramenta importante na ampliação do conhecimento. Além do jogo, o professor tem a possibilidade de trabalhar a interdisciplinaridade, fazendo uma correlação entre ciências e literatura, por mais distintas que estejam por suas linguagens específicas e métodos próprio, elas podem ser postas em interação.

Para Galvão (2006), o professor deve ser um cosmopolita, que vê ligações em diversos campos assim como ciência e literatura, ajudando o aluno a compreender e dar sentido ao enorme conjunto de estímulos que são submetidos todos os dias. A literatura nos proporciona o imaginário, a fascinação de criar, observar e investigar, dando-nos uma visão multidimensional, de modo que a subjetividade se cruze com a objetividade da ciência, tão complexa e abrangente, e que com a literatura em uma linguagem mais cativante possibilita o leitor a conduzir conceitos científicos e dessa maneira ser bem mais compreendido.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



A Sustentabilidade na Prática: Pufe de Pneus Usados

Sabendo a importância do desenvolvimento sustentável e a conservação do meio para que os recursos naturais sejam mantidos para futuras gerações é preciso se autoconscientizar e ajudar na manutenção do ambiente. O reaproveitamento é um método de ajudar na conservação de ambientes antropizados.

Mediante os estudos que o desafio da construção do jogo didático proporcionou, e já de posse de conteúdos e discussões sobre a EA que algumas disciplinas do curso de ciências biológicas proporcionam, além de discussões acompanhadas pelas orientadoras do projeto de extensão, os autores se propuseram a construir pufes ecológicos (Figura 2), utilizando-se de pneus velhos encontrados na rua para o descarte. O pneu é um material que tem tempo indeterminado para sua decomposição no meio, no processo de combustão do pneu o mesmo libera uma fração líquida que é composta por hidrocarbonetos responsáveis pela contaminação do lençol freático. Os pufes construídos auxiliam nas oficinas de contação de história e no cantinho da leitura do projeto LABINTER.



Figura 2: Pufes de pneus velhos.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



A construção do pufe promoveu a interdisciplinaridade nas ações do LABINTER. A interdisciplinaridade possibilita dialogar e interagir diversos assuntos e disciplinas, assim como vimos na relação de ciências e literatura. A sustentabilidade e o desenvolvimento sustentável é um tema transversal de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e deve estar presente nas ações docentes. Com o desenvolvimento acelerado e a utilização de recursos naturais finitos, há uma preocupação maior em se desenvolver práticas de sustentabilidade.

Para a confecção dos puffes foram utilizados quatro pneus, sendo dois para cada pufe. Foram reaproveitados também sobras de madeiras e tintas. Os pneus foram utilizados por apresentarem tempo indeterminado para a sua decomposição. Dessa maneira entende-se que a reutilização e reaproveitamento deles podem colaborar com a sustentabilidade e conservação do meio ambiente.

O pneu é composto basicamente por materiais que podem levar cerca de 600 anos para se decompor completamente, tornando inadequada a destinação de pneus usados em depósitos de resíduos e aterros sanitários. A população, muitas vezes leiga, não leva em consideração os malefícios que o objeto descartado na natureza pode causar, principalmente em relação a saúde da sociedade.

Pensando em todos os aspectos que a sustentabilidade abrange, a EA como tema interdisciplinar, não pode ficar restrita somente dentro do contexto escolar, e sim no cotidiano de cada cidadão. Thomaz (2007) defende que a EA deve extrapolar a esfera da escola, e se desvincular de uma educação formal e objetiva para possibilitar a construção do saber fazer humano político e ambiental em defesa de um bem comum e coletivo, para aproximar as relações homem/sociedade/meio natural.

A construção do pufe promoveu a interdisciplinaridade nas ações do LABINTER. A interdisciplinaridade possibilita dialogar e interagir diversos assuntos e disciplinas, assim como vimos na relação de ciências e literatura. A sustentabilidade e o desenvolvimento sustentável é um tema transversal de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e deve estar presente nas ações docentes. Com o desenvolvimento acelerado e a utilização de recursos naturais finitos, há uma preocupação maior em se desenvolver práticas de sustentabilidade.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



Novos Horizontes

Durante uma oficina realizada pelo projeto LABINTER, em parceria com uma editora, foi feita a contação da história do livro Pantanútilus e em seguida o jogo "Viagem Pantaneira" também foi apresentado. O material foi exibido aos professores e coordenadores que estavam ali presentes, mostrando as peças, o modo de jogar e realizando a contextualização do tema.

A partir da apresentação do jogo, coordenadoras e professoras mostraram-se interessadas pelo material para utilização dele em escolas, evidenciando o potencial do material.

Espera-se que a iniciativa do grupo, contribua para a construção de novos materiais interdisciplinares por todos os atores envolvidos com a educação, e que estes possam contribuir para essa prática em sala de aula.

3. Considerações finais

A interdisciplinaridade é um movimento importante de articulação entre o ensino-aprendizagem e possibilita dialogar e interagir diversos assuntos e disciplinas, assim como vimos na relação de ciências e literatura. Pode-se observar que a literatura trabalha com um mundo imaginário e doce, mas que contribui com a ciência que explora conteúdos complexos e sistematizados. Dessa maneira, analisamos que o professor pode e deve trabalhar correlacionando diversos conteúdos, mediando o processo de aprendizagem dos seus alunos para uma melhor compreensão do ensino e enriquecendo o conhecimento.

A construção do jogo baseado em uma literatura possibilitou um olhar biológico visando diversas temáticas abordadas no livro que retrata o Pantanal de uma forma harmônica e poética, porém proporcionou elaborar fundamentos científicos. Sendo assim, verificamos a importância da correlação dos conteúdos, e ainda ressaltar o significado e importância da construção do jogo, uma vez que o jogo proporciona estímulos ao interesse, à curiosidade e reflexões propícias ao processo ensino-aprendizagem.

Considera-se ainda, o papel fundamental da sustentabilidade como tema que deve ser abordado não somente no ambiente escolar, mas ser praticada ações que visem o bem

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



estar da sociedade e do meio natural.

4. Referência Bibliográficas

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Língua portuguesa e ludicidade: ensinar brincando não é brincar de ensinar**. 2007. 130 f. Dissertação (Mestrado em Língua Portuguesa) – Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

BERTOLDO, Janice Vida; RUSCHEL, Maria Andrea de Moura. **Jogo, brinquedo e brincadeira - uma revisão conceitual**. Revista da Psicopedagogia. Online, Porto Alegre, RS, p. 1-10, 2000. Disponível em: <<http://ead.bauru.sp.gov.br/efront/www/content/lessons/37/Etapa%203/e3t1.pdf>>. Acesso em: 22 de ago. 2015.

BONATTO, Andréia *et al.* **Interdisciplinaridade no ambiente escolar**. In: IX ANPED SUL, Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul, 2012. Disponível em: <<http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/viewFile/2414/501>>. Acesso em: 08 de ago. 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros curriculares nacionais para o ensino médio**. Brasília: MEC/SEMTEC, 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf/BasesLegais.pdf>> Acesso em: 08 de ago. 2015.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



CARLOS, Jairo Gonçalves. **Interdisciplinaridade no ensino médio: desafios e potencialidades**. 2007. 171 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências) -Universidade de Brasília, Brasília, 2007.

FONSECA, Lúcia Helena Araújo. **Reciclagem: o primeiro passo para a preservação ambiental**. Semana Acadêmica revista científica, Fortaleza, ano MMXIII, n. 36, 2013. Disponível em:
<<http://semanaacademica.org.br/artigo/reciclagem-o-primeiro-passo-para-preservacao-ambiental>>. Acesso em: 08 de ago. 2015.

FREITAS, Olga. **Equipamentos e materiais didáticos**. Brasília: Universidade de Brasília, 2007.

GALVÃO, Cecília. **Ciência na literatura e literatura na ciência**. Revista Interacções, v. 2, n. 3, 2006. Disponível em:
<<http://revistas.rcaap.pt/interaccoes/article/view/305>> Acesso em: 08 de ago. 2015.

KISHIMOTO, Morchida Tizuko. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez 1999.

KRASILCHIK, Myriam. **Interdisciplinaridade: problemas e perspectivas**. Revista USP, n.39, p.38-43, 1998.

LOIS, Lena. **Teoria e prática da formação do leitor: leitura e literatura na sala de aula**. Artmed, 2010.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 6. ed. São Paulo, Cortez, 2005.

MURCIA, Moreno Antonio Juan. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed 2005.

NEVES, Ana Carolina. **Pantanáutilus**. 1. ed. São Paulo, FTD, 2011.

PATRIARCHA-GRACIOLLI, Suelen Regina; ZANON, Ângela Maria; SOUZA, Paulo Robson. **Jogo dos predadores: uma proposta lúdica para favorecer a aprendizagem em ensino de Ciências e Educação Ambiental**. Revista Eletrônica Mestrado em Educação Ambiental. Rio Grande, v. 20, p. 202-216. 2008. Disponível em:
<<http://www.seer.furg.br/remea/article/view/3842>>. Acesso em: 10 ago. 2015.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca, o lúdico em diferentes contextos**. 15. ed., Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

SEGURA, Denise de Souza Baema. **Educação ambiental na escola pública: da curiosidade ingênua a consciência crítica**. São Paulo: Anablume, FAPESP 2001.

SILVA, Ivanda Maria Martins. **Literatura em sala de aula: da teoria literária à prática escolar**. 2005. Programa de Pós-Graduação em Letras da UFPE, Recife, 2005. Disponível em: < http://www.pgletras.com.br/Anais-30-Anos/Docs/Artigos/5.%20Melhores%20teses%20e%20disserta%C3%A7%C3%B5es/5.2_Ivanda.pdf > Acesso em: 10 de ago. 2015.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos.** Educação em revista, v.7, n.1-2, p.1-16, 2006.

THOMAZ, Clélio Estevão. **Práticas de educação ambiental.** Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental. Universidade Federal de Rio Grande. -FURG/RS–Programa de Pós-Graduação em Educação Ambiental, Rio Grande, v. 19, 2007.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:

