



Imperatrizes

Colégio Municipal Engenho da Praia
Macaé - RJ

Marcelo dos Santos Maciel

Poliana Moura Cabral Dos
Santos

Vitória Ferreira de Souza

Ana Clara de Oliveira
Rodrigues

Karen Oliveira Henrique



Jogo da verdade: Adoção do novo código florestal na Restinga de Jurubatiba, Macaé-RJ. A utilização dos jogos como ferramenta didático-pedagógica proporciona a construção de um cenário de ensino-aprendizagem enriquecedor, dinâmico, lúdico, com possibilidades amplas de exploração da educação ambiental. Nesse intuito esse grupo de estudante criou um jogo de tabuleiro humano, com uso de dado para caminhar por 20 casas distribuídas por giz no chão, para ser jogado na quadra do colégio municipal Engenho da Praia, no município de Macaé-RJ. A temática do jogo foi adaptada para ocorrer no ambiente lúdico simulado da Restinga de Jurubatiba localizada próximo ao bairro da escola, ecossistema que faz parte do primeiro Parque Nacional de Restinga do Brasil (presentes nos municípios de Quissamã com a maior parte, Carapebus, e Macaé com a menor parte dessa unidade de conservação, no estado do Rio de Janeiro), e adotar o novo código florestal pelas 20 casas do tabuleiro. Para isso, foram escolhidos

seis personagens como atores sociais envolvidos: político, empresário, cidadão comum, cientista especialista, guarda ativista ambiental e indígena. A dinâmica foi conduzida da seguinte forma, cada ator social jogava o dado e a partir do comando disponível em cada casa, avançava casa ou jogava de novo o dado caso tivesse uma conduta adequada com o meio ambiente, caso cometesse um crime ambiental desrespeitando o código florestal, o personagem ficava uma rodada sem jogar ou andava casas para trás dependendo da intensidade do delito cometido. Venceu o personagem que chegou primeiro na casa 20 do tabuleiro. Essa dinâmica foi alimentada pela imprevisibilidade, criatividade, motivação, pelo vivenciar das ações durante o jogo, diversidade de tomadas de decisão, o despertar da curiosidade pelo novo, e potencialidades de experimentação de situações reais. A construção ativa do conhecimento por jogos ou brincadeiras possibilitam uma aprendizagem significativa durante o processo de ensino.

REALIZAÇÃO



ORGANIZAÇÃO



PARCERIAS INSTITUCIONAIS



APOIO



[Política de Privacidade](#) | [Termos e Condições de Uso](#) | [Política de Comunidade](#) | [Contato](#) | [Comissão Pedagógica](#) | [Comissão Julgadora](#)

O WWF é [Parceiro Global](#) da Década das Nações Unidas da Restauração de Ecossistemas 2021-2030.

Fotos e infográficos © WWF-Brasil ou usados com permissão. Textos disponíveis para uso sob licença

[Creative Commons](#).

Desenvolvido por

