

## RELATO DE EXPERIÊNCIA: O ENSINO DE ECOLOGIA A PARTIR DA PEDAGOGIA DE PROJETOS

**LUCAS REINALDO WACHHOLZ ROMANO<sup>1</sup>; RAPHAELA ALT MÜLLER<sup>2</sup>;**  
**STHÉFANI BORGES BREGUE<sup>2</sup>; YASMIN TEIXEIRA MELLO<sup>2</sup>; RITA DE CÁSSIA**  
**COSSIO RODRIGUEZ<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas – lucasromano18@outlook*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – raphaelaalt@hotmail.com*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – sthefanibregue@hotmail.com*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – by-yasminmello@hotmail.com*

<sup>3</sup>*Universidade Federal de Pelotas – rita.cossio@gmail.com*

### 1. INTRODUÇÃO

Segundo Mariane, 2008 o estudo de ecologia tem sido objeto de muitas discussões entre educadores e pesquisadores, abrangendo seus diversos aspectos, dada a relevância da temática para a conscientização das pessoas sobre a necessidade de recuperação das áreas já impactadas pelo homem, assim como do manejo sustentável das áreas que podem, de alguma forma, continuar a ser exploradas para o crescimento econômico. É importante, também, ressaltar a importância do ensino de ecologia como forma de preparar as novas gerações para assumirem a “defesa do planeta”, na compreensão das relações de dependências entre os seres vivos e o meio ambiente.

O educador do Ensino Médio precisa, portanto, utilizar metodologias adequadas às propostas inovadoras tais como a aplicação de projetos, jogos entre outras metodologias alternativas, no que se refere às alterações globais, numa visão holística –, tratando o estudante como ativo no processo de aprendizagem, considerando que todos têm uma natureza comum, inerente a todos e a cada um dos seres (MARIANE, 2008).

Neste contexto de inovação e transformação, a pedagogia de projetos se coloca como uma das possibilidades proposta que visa valorizar o cenário real e os temas atuais de forma a incentivar o aluno a experienciar novas descobertas e desafios que extrapolam (CARLAN, 2016 apud PRADO, 2005).

Segundo Prado, 2003 existem, em cada uma das instâncias do projeto, propostas e trabalhos interessantes; a questão é como conceber e tratar a articulação entre as instâncias do projeto, para que de fato seja reconstruída na escola uma nova forma de ensinar, integrando as diversas mídias e conteúdos curriculares numa perspectiva de aprendizagem construtivista.

Buscando oportunizar uma prática pedagógica lúdica e construtiva para alunos de Ensino Fundamental e, ainda, abordar a temática da ecologia de forma significativa e contextualizada, elaborou-se o presente projeto, cujas atividades e resultados encontram-se aqui sintetizados através da descrição de uma das propostas desenvolvidas.

### 2. METODOLOGIA

O projeto foi aplicado para uma turma de 7º ano, da Escola Estadual de Ensino Fundamental Armando Fagundes, localizada na cidade de Pelotas RS no endereço Rua Cruz Seco, 239, Fragata. O mesmo foi desenvolvido por quatro acadêmicos do curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade

Federal de Pelotas, sendo eles Lucas Romano, Raphaela Müller, Sthefani Bregue e Yasmin Mello e sobre a orientação da Profº. Drª. Rita Cossio.

Para a abordagem do tema primeiramente foi realizada uma introdução sobre o que é ecologia, ecossistemas existentes, e como o ser humano pode afetar os ecossistemas, positivamente e negativamente. Após esta introdução foi realizado um jogo sobre desastres ambientais que ocorrem em nosso cotidiano (Figura 1).

Os alunos foram divididos em três grupos de 6 alunos. Cada um destes grupos, se subdividiu em dois grupos menores que foram auxiliados pelos acadêmicos.

O jogo consistia em um labirinto, com situações a serem resolvidas (Figura 1). Cada situação tinha duas formas de resolver. De acordo com a escolha, o grupo era levado para um lado do labirinto, quando estes trancavam, por errarem a resposta, eles deveriam retornar a aquela situação e criar uma nova solução para a mesma, diferente das opções que foram dadas anteriormente. No final do jogo ganhava o grupo que chegasse primeiro ao final do labirinto.

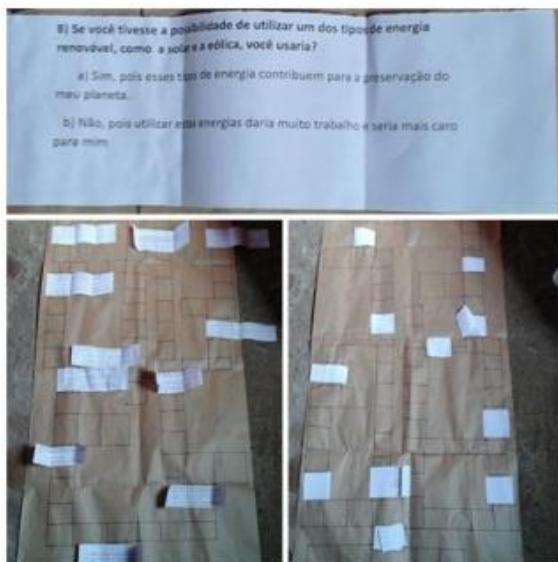


Figura 1: Labirinto, e situação do jogo.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A turma foi muito receptiva e se mostrou interessada com relação ao que estava sendo proposto, embora no começo os alunos tenham demonstrado certa empatia com relação ao tema, talvez por ser um assunto um tanto complexo que requer um pouco mais de atenção para ser bem compreendido.

Durante a primeira parte da atividade, notamos que havia alunos mais participativos que outros, na grande maioria eram grupinhos isolados, sendo aqueles sentados mais à frente, os mais entusiasmados, como é observado na maior parte das salas de aula, uma disposição bastante tradicional.

Na hora do jogo, todos se mostraram igualmente interessados, mesmo aqueles alunos que se mostraram mais desmotivados no início. Porém houve um grupo que não demonstrou interesse no jogo, relatou ao final do mesmo que não havia aprendido nada. Embora tenham feito apenas duas escolhas incorretas. Segundo a professora da turma esta resposta se deu pelo motivo dos alunos não participarem em aula e não realiza nenhuma das atividades que ela propõe.

No momento da explicação do jogo, alguns tiraram dúvidas, enquanto outros já começavam a se organizar nos grupos.

Durante todo o tempo, a participação dos alunos na atividade foi muito satisfatória e as situações que eram trazidas pelo jogo foram solucionadas com muita facilidade pela maior parte da turma, embora em alguns casos, houve certa confusão com relação a alguns conceitos.

#### 4. CONCLUSÕES

É possível notar que ao propor uma atividade lúdica, nós conseguimos nos aproximar mais dos alunos, visto que no primeiro momento do encontro os mesmos demonstram pouco interesse no que estava sendo falado.

A partir disso, percebe-se que o que não é significativo para o aluno, dificilmente é compreendido e, no momento em que o mesmo conteúdo pode ser trabalhado de uma forma diferente, a turma também irá apresentar respostas diferentes ao que está sendo proposto, cabe a ao professor buscar formas alternativas de ensino para melhorar o desempenho deste aluno, fazendo com que o ambiente escolar se torne prazeroso para ele.

Assim, é possível concluir que a pedagogia de projetos, a possibilidade de o aluno atuar de forma ativa na construção de seus conhecimentos e a interface entre os conhecimentos escolares e os do contexto cotidiano, oportunizam a real aprendizagem dos conceitos, para além da era memorização de conteúdos.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARLAN, F. A. Qualificando o Ensino através da Pedagogia de Projetos. In: KUSS, A. V.; GIL, R. L. (Orgs) Ensino de Ciências e Biologia: experiências do Programa Novos Talentos/ Capes/ UFPel. Santa Cruz: Pelotas, 2016.

MARIANI R. J. **O ESTUDO DE ECOLOGIA NO ENSINO MÉDIO: uma proposta metodológica alternativa.** 2008. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática)- Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática da Pontifícia, Universidade Católica de Minas Gerais.

PRADO, M. E. B. B. Pedagogia de projetos. **BRASIL. Ministério da Educação. Pedagogia de Projetos e Integração de Mídias. MEC: Brasília**, p. 1-14, 2003.

PRADO, M. E. B. B. Pedagogia de projetos: fundamentos e implicações. In: ALMEIDA, M. E. B. de; MORAN, J. M. (Orgs.). **Integração das tecnologias na educação.** Brasília: Ministério da Educação/SEED/TV Escola/Salto para o Futuro, 2005. cap. 1, artigo 1.1, p. 12-17. Disponível em: [http://www.eadconsultoria.com.br/matapoio/biblioteca/textos\\_pdf/texto18.pdf](http://www.eadconsultoria.com.br/matapoio/biblioteca/textos_pdf/texto18.pdf) Acesso em: 20-11- 2015.