

INTRODUÇÃO

O Brasil sediando a COP 30, intensificaram a preocupação com o meio ambiente. Neste contexto o projeto destaca os Biomas brasileiros, com ênfase nas peculiaridades de Roraima, buscando divulgar o trabalho das instituições voltadas à preservação ambiental, abordando problemáticas como poluição, degradação e sustentabilidade do meio ambiente. Para contribuir com a educação ambiental, apresentamos reportagens jornalísticas e jogos pedagógicos que podem ser utilizados para estudantes do Ensino Fundamental maior e Ensino Médio, buscando resposta para o seguinte questionamento: Se forem trabalhadas ações educativas e de conhecimento sobre os conteúdos ambientais e através dos jogos pedagógicos a população em geral terá uma postura comprometida em relação a conservação ambiental?

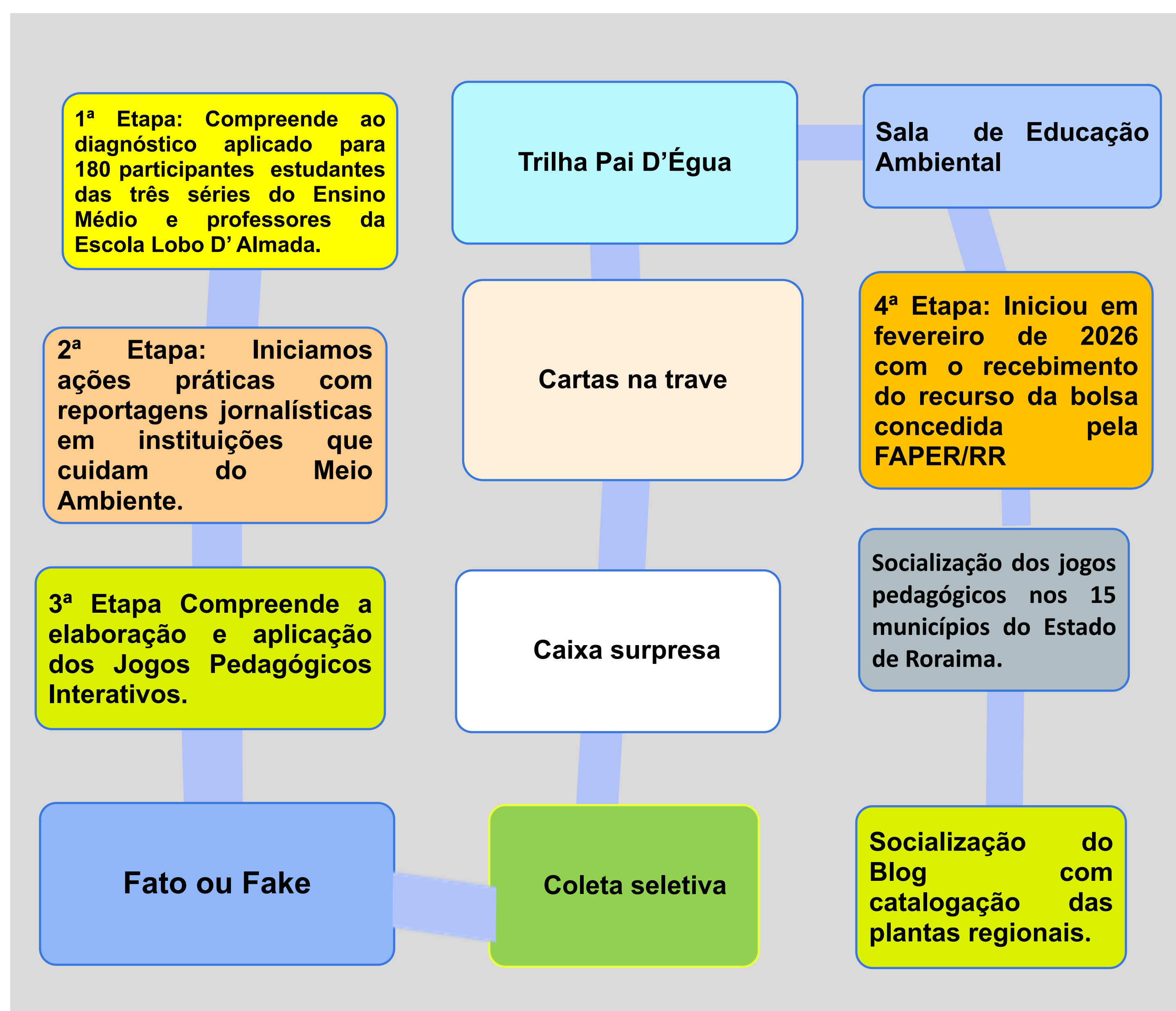
OBJETIVOS

Objetivo geral: Estabelecer uma rede de educação ambiental, disseminando conhecimento em todo o estado de Roraima por meio de redes sociais e jogos pedagógicos.

Objetivos específicos:

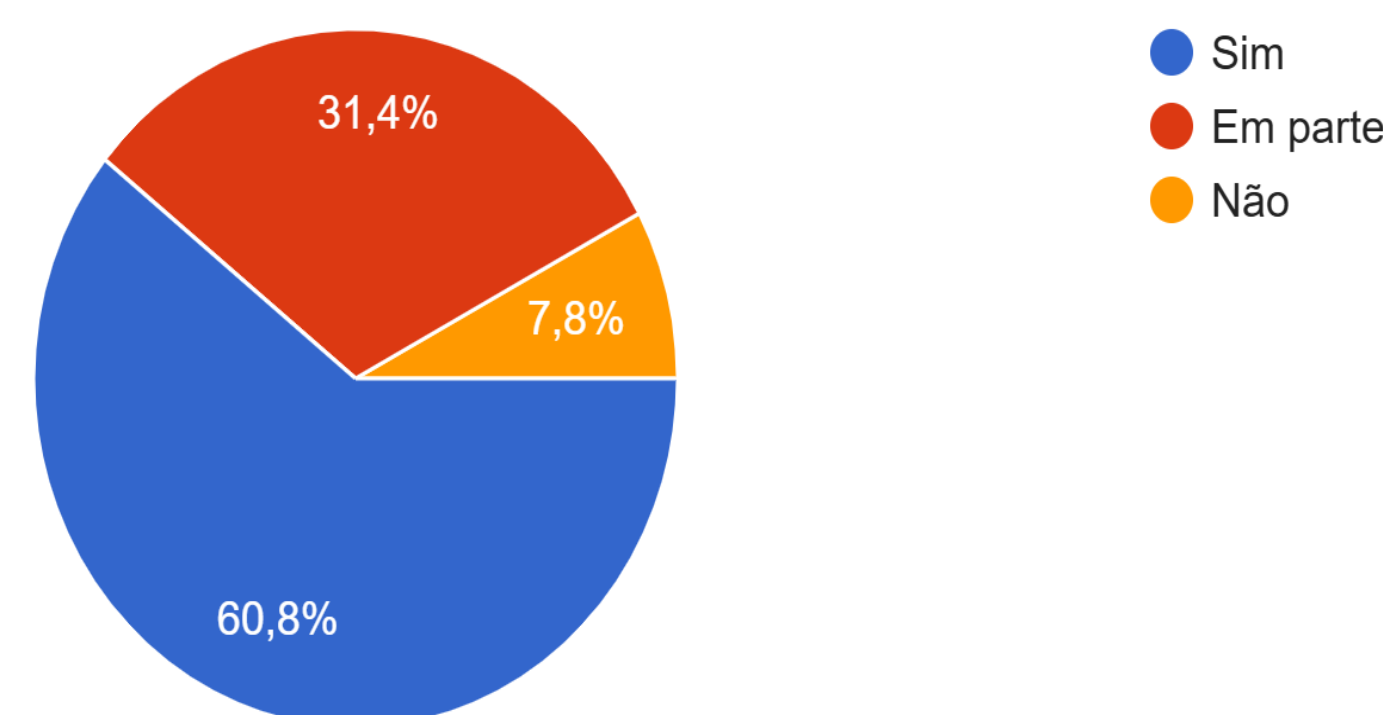
- Constatar conhecimento, os hábitos e as atitudes de estudantes e da população em relação ao cuidado com o meio ambiente.
- Promover o conhecimento ambiental por meio de reportagens de cunho jornalístico, jogos pedagógicos interativos e uma sala de Educação Ambiental gamificada, destacando aspectos do Bioma Amazônico, peculiaridades do estado de Roraima, preservação e sustentabilidade.
- Contribuir para a redução dos problemas ambientais em Roraima por meio de ações interativas.
- Desenvolver materiais informativos sobre o Bioma Amazônico, destacando sua riqueza, problemáticas e ideias sustentáveis.

METODOLOGIA

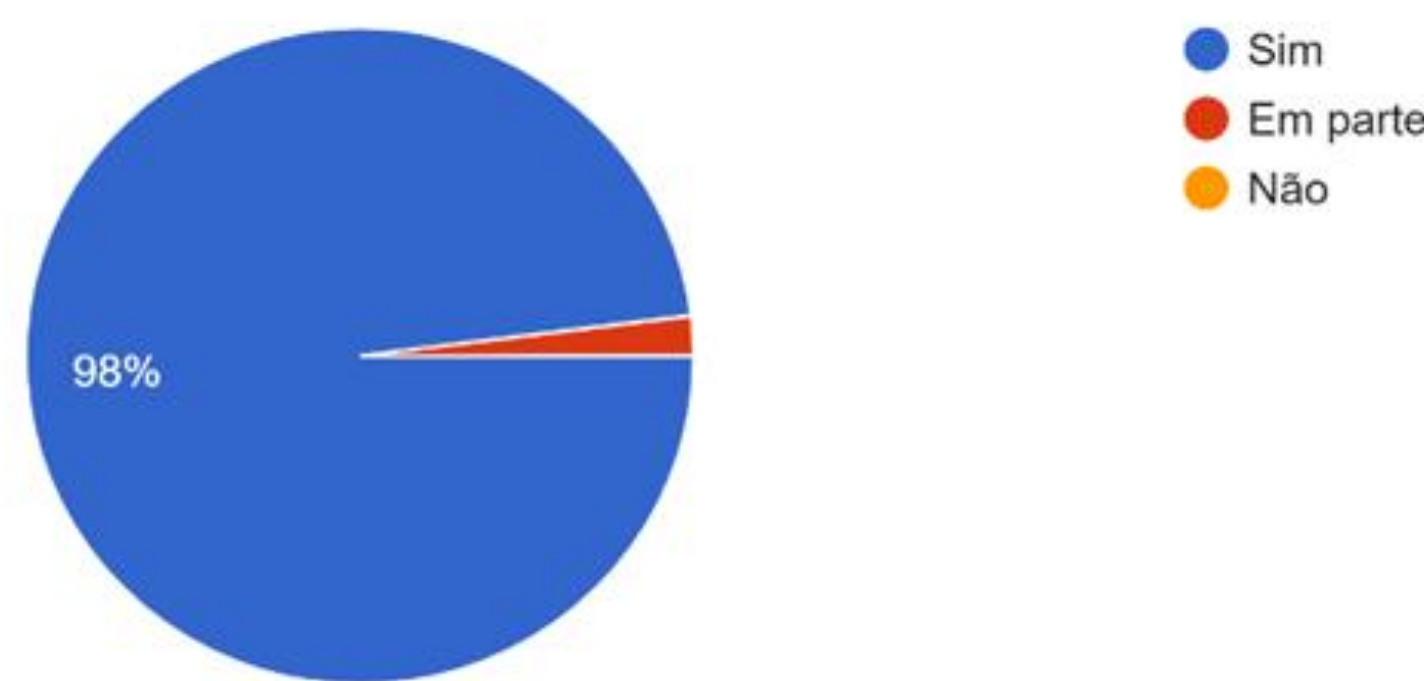


RESULTADOS

7. Consegui responder às questões propostas com conhecimentos adquiridos em sala.
51 respostas



9. Achei os jogos bem elaborados, apresentam animação, cores agradáveis
51 respostas



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da produção dos vídeos jornalísticos percebemos que as instituições visitadas estão desenvolvendo um importante serviço para preservação do nosso Bioma e que a relevância do nosso projeto consiste em divulgar as ações voltadas para o cuidado com a natureza, favorecendo um engajamento da população para que desenvolvam ações voltadas para sustentabilidade. Com os jogos que criamos procuramos despertar a consciência dos participantes principalmente para as questões ambientais, conhecimento peculiares do nosso meio e ações sustentáveis.

Estamos convictos que o nosso projeto está despertando o senso de preservação e valorização da população roraimense em relação ao nosso Bioma, compreendendo que todos são responsáveis pelo Meio Ambiente e que devemos nos mobilizar para combater os crimes ambientais e que cada um seja um agente fiscalizador e promovedor de boas ações.

REFERÊNCIAS

- AMARO, Ana; PÓVOA, Andrea; MACEDO, Lúcia. **A arte de fazer questionário**. Portugal. Universidade de Lisboa, Departamento de Química, p. 9394-20, 2005.
- FEMARH. Cartilha de Prevenção e Combate a incêndios Florestais. Governo de Roraima.
- FONSECA, V.L.B.; COSTA, M.F.B.; COSTA, M.A.F. **Educação ambiental no ensino médio: mito ou realidade**. Revista Eletrônica do Mestrado e Educação Ambiental, Rio Grande do Sul, v.15, jul/dez, 2005, p. 139-148.
- JÚNIOR. Dionizio Ferreira Serra, et al. **A Importância da Educação Ambiental nas escolas para a promoção do desenvolvimento sustentável**. Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem, v.8, 2024. Disponível em: <<https://rebena.emnuvens.com.br/revista/article/view/197/188>>.
- Queimadas em Roraima fizeram degradação florestal ser a maior dos últimos 15 anos na Amazônia**. Instituto do Homem e o Meio Ambiente da Amazônia- IMAZON, 2024. Disponível em: <<https://imazon.org.br/institucional/quem-somos/>>