



## APRESENTAÇÃO

O Projeto Jogo Limpo é uma proposta de protagonismo infanto-juvenil voltado para questões de cidadania, cultura, comunicação e ecologia. É um trabalho interdisciplinar que tem como meio temático o meio ambiente. Fazenda (pág. 18):

Por projeto interdisciplinar se entende que não se ensina nem se aprende, vive-se e exerce-se. É marcado pela responsabilidade individual e envolvimento das pessoas as instituições a eles pertencente. São comuns barreiras múltiplas de ordem material, pessoal, institucional e ignozeológica. Essas barreiras poderão ser transpostas pelo desejo de criar, de inovar, de ir além.

O Projeto Jogo Limpo deverá ser trabalhado de forma interdisciplinar e não ser visto como outro trabalho a ser executado. As demandas atuais de educação ambiental para as quais a escola tem sido chamada deverão ser atendidas através desse projeto de forma mais natural possível. A educação ambiental aqui proposta deverá ser trabalhada de forma prazerosa e inter-relacionada com as disciplinas de Língua Portuguesa, Literatura e Matemática. Os brindes deverão ser vistos como um reforço positivo para o aluno que procurou atender aos objetivos educacionais pré-estabelecidos na classe de aula com o professor. Da forma como está proposto, evita transtornos dentro da escola, porque não é um projeto a mais e sim um apoio as práticas pedagógicas para a aquisição de competências dos domínios da escrita, leitura. Para evitar sobrecarga no currículo o Projeto Jogo Limpo optou por trabalhar o eixo temático socioambiental, onde todos os conhecimentos se convergem e interagem no mesmo sentido: a formação do ser humano integral. A opção pelo eixo temático “meio ambiente” fundamenta-se no sentido de que o estudo desse tema não esteja fragmentado no interior de cada disciplina, mas bem contextualizado para que o aluno, através dos diversos conhecimentos, principalmente Português e Literatura, possa desenvolver atitudes e valores ambientalmente corretas.

O projeto conta com os seguintes materiais de apoio: dois livros-gibis (“A Turma dos 5 Jovens: Temos que Fazer Algo!” e “A Turma dos 5 Jovens: Aventuras em Uberlândia”), um caderno de desenho para orientação de como fazer histórias em quadrinhos e uma cartilha para que o aluno escreva sua própria história. Esse material deverá ser trabalhado como ajuda na aquisição dos conhecimentos de produção de textos, histórias em quadrinhos, leitura e interpretação nas disciplinas de português e literatura.

O grande diferencial é que, enquanto se reforça os conteúdos a ser aprendidos, o aluno é despertado para as questões ambientais e motivado a provocar mudanças positivas no seu ambiente domiciliar, escolar ou na comunidade. O kit contém também brindes oferecidos por empresas locais, como quebra-cabeças e sabonetes com figurinhas do livro gibi, e um manual de matemática, que deverá ser usado pelo professor para incentivo na conquista dos objetivos previamente estabelecidos em sala de aula. A escola recebe ainda um DVD com um desenho animado da Turma dos 5 Jovens, um jogo de coletes, uma lixeira e mudas de árvores para serem distribuídas pelos alunos.

O Projeto Jogo Limpo não tem a intenção de premiar ou ranquear as escolas pelas atividades desenvolvidas, mas motivá-las a encontrar no caminho das parcerias e na união com os diversos setores da sociedade despertar para uma educação sustentável, através do esforço de todos.

Durante as atividades as ações deverão ser fotografadas e registradas. Esse material poderá ser divulgado em jornais, revistas, sites e TV pelos organizadores do Projeto.

## **OBJETIVOS**

### **ATRAVÉS DE UM EIXO TEMÁTICO SOCIOAMBIENTAL, TORNAR OS ALUNOS CAPAZES DE:**

- Adotar posturas responsáveis na escola, na comunidade e em casa, que levem a interações construtivas, justas e ambientalmente sustentáveis.
- Ser protagonista consciente de suas ações e compreender a importância das parcerias entre empresas, ONGs e a comunidade.
- Desenvolver o gosto pela literatura e pela arte em seus diversos gêneros, como histórias em quadrinhos, redações e poemas.
- Compreender as possibilidades da tecnologia da informação na representação gráfica e audiovisual.

## **CONTEÚDOS PROCEDIMENTAIS E ATITUDINAIS**

- O zelo pelos direitos próprios e alheios a um ambiente cuidado, limpo e saudável, em casa e na comunidade.
- Resolução de problemas socioambientais presentes na escola, por meio de variadas formas de ajuda mútua.
- Utilização de estratégias de escrita na produção de histórias em quadrinhos, planejar o texto; redigir rascunhos, revisar e cuidar da apresentação.
- Repúdio ao desperdício em suas diferentes formas e conhecimentos simples de coleta seletiva, reciclagem e reaproveitamento de materiais.
- Participação ativa e consciente nas atividades escolares, percebendo-se como protagonista nos processos de aprendizagem.

## **METODOLOGIA**

As ações deverão ser desenvolvidas através de práticas pedagógicas de leitura, escrita, observação dos espaços, discussões em sala de aula, discussões em auditórios envolvendo uma ou mais turmas, busca de parceiros na comunidade, discussão com colegiado, dentre outras.

## **SUGESTÃO DE PASSOS A SEREM SEGUIDOS:**

- Apresentação do Projeto Jogo Limpo aos alunos e a comunidade escolar.
- Estabelecimento de combinados com os alunos para receberem brindes que fazem parte do projeto.
- Leitura dos livros-gibis “Temos que Fazer Algo!” e “Aventuras em Uberlândia” e estudo teórico dos temas abordados nos mesmos: os animais, as plantas, a água, o ar e o lixo e outros que estão subjacentes nas leituras. Poderão ser usados nas aulas de Ciências, Português ou Literatura.
- Apresentação da história “Espírito de Porco” (em DVD), despertando a atenção para o lixo que as crianças deixam no chão das salas e pátios e ruas e as consequências desastrosas para o meio ambiente.

- Criação de uma pequena organização dentro da escola para trabalhar a conscientização dos demais colegas.
- Estudo de como escrever histórias em quadrinhos (uso de balões e outros recursos) e desenhar personagens, compreendendo as características físicas e psicológicas dos mesmos. O manual dá dicas interessantes e deverá ser usado nesta fase.
- Observação minuciosa dos espaços da escola e problemas de diversos que impedem uma convivência harmônica entre a criança e o meio ambiente escolar.
- Busca de parceiros para ajudarem na resolução de algum problema detectado.
- Estudo das espécies das árvores recebidas pela escola, cadastramento e distribuição das mudas.
- Registro do desenvolvimento do projeto na escola pelas crianças, seja através de histórias em quadrinhos, memoriais, relatos de experiências, produção de textos, poemas, desenhos etc.

A cartilha de Matemática deverá ser usada durante o desenvolvimento do projeto, nas aulas de Matemática, e o livro para criação da própria história, nas aulas de Português e Literatura.

## **CULMINÂNCIA NA ESCOLA**

- Apresentação à comunidade escolar e às empresas parceiras das atividades desenvolvidas.
- Exposição com fotos e trabalhos produzidos pelos alunos.

**APOIO PEDAGÓGICO:** [www.opa.org.br/jogolimpo](http://www.opa.org.br/jogolimpo)

## **LEITURAS RECOMENDADAS**

- GUTIÉRREZ, Francisco. Ecopedagogia e Cidadania Planetária. 4ª ed. São Paulo: Cortez, Instituto Paulo Freire, 2008. (Guia da escola cidadã)
- [www.consed.org.br](http://www.consed.org.br) (Revistas Gestão em Rede)