



Fortalecendo a Educação Ambiental e Competências Socioemocionais Um Projeto de Extensão Universitária no Sul Fluminense

Denise Celeste Godoy de Andrade Rodrigues 1, Yasmim dos Santos Régulo Batista
1, Elaine Ferreira Tôres 1
1 Faculdade de Tecnologia, Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)

Introdução

Em um cenário de mudanças significativas, como o proporcionado pela Quarta Revolução Industrial, a extensão universitária destaca-se como uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento de competências. Além de promover o aprendizado de novas tecnologias e a consolidação de conhecimentos científicos, a facilitação de oficinas realizadas por estudantes de Engenharia para alunos do Ensino Básico visa desenvolver habilidades socioemocionais essenciais para a formação do profissional do século XXI, como liderança, trabalho em equipe, criatividade, gestão de tempo e resolução de conflitos, além de outras competências empreendedoras e ligadas à inovação.

Objetivos

Contribuir para a melhoria da educação básica e despertar o interesse dos alunos pela área tecnológica.

Metodologia

O percurso metodológico adotado de forma participativa incluiu as seguintes ações: (1) a criação de parcerias com escolas de Educação Básica, possibilitando visitas de três instituições à UERJ, onde professores e alunos participaram de atividades e debates no projeto "Prototipando Futuros Desejáveis"; (2) a realização de um diagnóstico inicial junto a essas escolas, bem como de uma pesquisa sobre conteúdos, metodologias e recursos pedagógicos; (3) com base nos resultados dessa pesquisa, o desenvolvimento de materiais e produtos didáticos voltados para a Educação Ambiental Crítica (EAC) para uso nessas instituições.

Resultados e discussões

Como resultados, foram desenvolvidos dois jogos educativos de temática ambiental: um jogo de tabuleiro sobre sustentabilidade, denominado "DesenvolveSustenta Jogo de Perfis" (Figura 1), e um jogo de memória sobre medicamentos, intitulado "Farmácia Flash Desafio da Química Orgânica". Esses jogos

foram elaborados como ferramentas complementares em duas sequências didáticas: a primeira abordando temas como ESG (Environmental, Social, and Governance), descarbonização e economia circular; e a segunda tratando de Química Orgânica, medicamentos e descarte adequado de resíduos farmacêuticos.



**Figura 1: Tabuleiro do Jogo
DesenvolveSustenta Jogo de Perfis**

Fonte: Autores (2024)

Considerações

Por meio de parcerias com escolas de Educação Básica e uso de ferramentas didáticas inovadoras, o projeto contribui para o aprimoramento do ensino, incentivo às áreas STEAM, a EAC e o desenvolvimento de habilidades interpessoais e emocionais nos alunos e alunas. Assim, a extensão universitária reafirma-se como um elo fundamental entre a universidade e a comunidade, promovendo uma educação mais integrada, colaborativa e interdisciplinar.

Referências

ARAÚJO, George; SILVA, Tifany; PAULA JÚNIOR, Eugenio. A motivação escolar de alunos pré-adolescentes. **Vitrine Prod. Acad.**, v.6, n.1, p.205-214, 2018. Disponível em: <http://www.vitrineacademica.dombosco.sebsa.com.br/index.php/vitrine/article/viewFile/531/540>. Acesso em: 25 fev 2025.
LEITE, Bruno. Aprendizagem tecnológica ativa. *Revista Internacional de Educação Superior*, v.4, n. 3, p. 580-609, 2018. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/riesup/article/view/8652160>. Acesso em: 18 mar 2025.

Organização



Apoio

