



O MUNDO DAS ABELHAS: UMA EXPERIÊNCIA LÚDICA DE EDUCAÇÃO INCLUSIVA PARA IDOSOS

Natália Fernanda Carriel Corrêa¹

Aline Astolfi²

Laís T. Feliciano³

Ricardo de Oliveira Orsi⁴

Resumo

A educação deve abranger todos os públicos e considerar as especificidades de crianças e jovens, mas também de grupos marginalizados como os idosos (educação inclusiva). Os idosos podem apresentar limitações motoras e cognitivas; porém, são capazes de aprender independentemente da idade. Nesse contexto, o uso das abelhas como objeto de inclusão é importante ferramenta. O objetivo desse trabalho foi desenvolver uma atividade educativa inclusiva para idosos em ambiente não formal. Focou-se na morfologia, comportamento social e ecologia das abelhas, e sua relevância para a segurança alimentar, pois são polinizadoras essenciais na produção de alimentos. A atividade ocorreu no Centro de Convivência do Idoso “Aconchego” em Botucatu-SP. Participaram 16 idosos com faixa etária de 65 a 91 anos, todos com vulnerabilidade socioeconômica. O nível educacional do grupo era heterogêneo: 2 analfabetos, 8 com primário, 1 com fundamental incompleto, 4 com fundamental completo e 1 com nível superior completo. A atividade teve três momentos: primeiro, uma conversa para síntese dos conhecimentos prévios. A escolha da fala ao invés da escrita foi escolhida para assegurar um ambiente acolhedor e participativo, permitindo que todos contribuíssem livremente. O segundo foi uma apresentação com projetor de slides, focada em apresentar o máximo de imagens e esquemas, com linguagem adaptada ao público. Foi abordado morfologia e os indivíduos da colmeia, algumas espécies de abelhas nativas, o surgimento da abelha africanizada, os produtos da colmeia, importância da polinização correlacionada a segurança alimentar, com perguntas ao final para fixação. No terceiro momento, realizaram-se atividades lúdicas, sendo um jogo da memória adaptado para essa temática, para relacionar as imagens aos conceitos apresentados, e a produção coletiva de desenhos, para os idosos representarem o que aprenderam. Essa proposta se fundamenta nos princípios da Aprendizagem Significativa (Ausubel, 1968), da pedagogia lúdica, da metodologia ativa, da andragogia (Knowles, 1980) e do construtivismo (Piaget, 1969; Vygotsky, 1962), valorizando a experiência de vida, a construção ativa do conhecimento e a participação efetiva do sujeito. Observou-se aceitação e participação ativa dos idosos, onde relataram grande satisfação em participar dessa experiência, pois foi a primeira vez que tiveram aula com recursos audiovisuais. Relataram que o uso de imagens, esquemas e linguagem adaptada facilitou o entendimento, e isso foi possível observar

¹N. F. C. CORREA. (<http://lattes.cnpq.br/8528094999256019>). Faculdade de Medicina Veterinária e Zootecnia. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Botucatu, SP, Brasil. e-mail: natalia.correa@unesp.br.

²A. Astolfi (<https://lattes.cnpq.br/4384013233805028>). Faculdade de Medicina Veterinária e Zootecnia. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Botucatu, SP, Brasil.

³L. T. Feliciano (<http://lattes.cnpq.br/2905289651341704>). Faculdade de Medicina Veterinária e Zootecnia. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Botucatu, SP, Brasil.

⁴R. O. Orsi (<http://lattes.cnpq.br/9321850467475766>). Faculdade de Medicina Veterinária e Zootecnia. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Botucatu, SP, Brasil.

nas atividades dadas após o momento teórico. No jogo da memória, os indivíduos conversavam entre si relembrando o que foi ensinado e, dessa forma, acertando os pares. Nos desenhos observamos abelhas, mel, árvores e frases relacionadas ao que foi aprendido. Os resultados indicam que o uso de recursos multimídia, atividades lúdicas e linguagem adaptada favoreceram a aprendizagem significativa dos idosos, desmistificando mitos urbanos, e auxiliando para compreensão de conceitos científicos corretos. Esse trabalho evidencia que esse tipo de metodologia inclusiva e participativa tem potencial para superar barreiras cognitivas, promovendo interação social e uma nova perspectiva sobre determinados assuntos independentemente da idade.

Palavras-chave: Abelhas. Educação inclusiva. Idosos. Ludicidade.

