

TRABALHO 14

**A EDUCAÇÃO AMBIENTAL E O USO
DE JOGOS EDUCATIVOS NO ENSINO DE
CIÊNCIAS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL I**

**JÉSSICA APARECIDA VIESSER
LUCAS STADLES MARTIN
MARCO ANTÔNIO SEVERO FLÔRES
TATIANE CRISTINA PUCHIVAILO**

Como fazer a referência ao citar o trabalho 14

VIESSER, Jéssica Aparecida; MARTIN, Lucas Stadles; FLÔRES, Marco Antônio Severo; PUCHIVAILO, Tatiane Cristina. A Educação ambiental e o uso de jogos educativos no ensino de ciências para o ensino fundamental I. In: NASCIMENTO NETO, José Osório do; RIBEIRO, Nonie; CANDIOTTO, Lucimara Bortoleto. (Orgs.). *Tecnologia e inovação: limites e possibilidades do metaverso para a pesquisa, extensão e internacionalização*. Anais do Seminário de Pesquisa, extensão e internacionalização. (Regional Centro Sul – SEPESQ e Jornada de Iniciação Científica Estácio). 1. ed. Curitiba: GRD, 2023. ISBN: 978-65-997628-5-7 FATEC | ISBN: 978-65-997628-4-0 ESTÁCIO | DOI: 10.5281/zenodo.7922707

A EDUCAÇÃO AMBIENTAL E O USO DE JOGOS EDUCATIVOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL I

Jéssica Aparecida Viesser¹
Lucas Stadles Martin²
Marco Antônio Severo Flôres³
Tatiane Cristina Puchivailo⁴

O ensino de Ciências e Biologia nas escolas está associado ao desenvolvimento integral do aluno como um cidadão crítico, a partir de um processo de letramento científico, no qual está inserido a educação ambiental. As questões ambientais estão cada vez mais presentes no cotidiano da sociedade, fazendo com que a educação ambiental seja algo essencial em todos os níveis educativos, em especial, nos anos iniciais da escolarização. No entanto, uma das dificuldades do ensino de Ciências e Biologia se deve ao fato da Ciência possuir muitos assuntos complexos, além de um vocabulário difícil de ser aprendido e até mesmo falado pelos alunos (CAPUCHINHO et al., 2020). Por isso, faz-se necessário a formação de professores que sejam capazes de transformar o ensino de Ciências e Biologia, deixando-o mais atrativo e significativo aos alunos. Neste contexto, o uso de jogos educativos dentro de sala de aula pode ser um grande favorecedor da aprendizagem no ensino de Ciências e Biologia. A utilização de jogos como estratégia didática de ensino está prevista nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNS) (BRASIL, 1997). Segundo Silva et al. (2017), os jogos educativos estão ganhando cada vez mais espaço no ambiente escolar, atuando como os promotores no desenvolvimento da aprendizagem. Deste modo, o presente resumo apresenta os dados qualitativos obtidos de uma atividade desenvolvida para a disciplina de Metodologia do Ensino de Ciências da Natureza e suas Tecnologias, na Faculdade Estácio de Curitiba, com alunos do 4º ano do Ensino Fundamental I de uma escola particular. O objetivo geral do estudo foi avaliar se o jogo didático intitulado de “Quebra-cabeça da

Minhoca” contribuiu para despertar o interesse dos alunos acerca da importância da preservação ambiental. A metodologia utilizada baseou-se em uma aula expositiva dialogada sobre a importância de animais, como a minhoca, para o meio ambiente e porque é importante preservá-lo, seguido pela aplicação do referido jogo. O jogo foi composto por seis quebra-cabeças, com peças confeccionadas em papel paraná, contendo cada um imagens de diferentes espécies de minhocas comuns no território brasileiro. Acompanhado de cada um dos seis quebra-cabeças, havia um texto com as principais características de cada espécie. Os alunos foram divididos em equipes para fazer a montagem das peças dos quebra-cabeças. Durante a realização do procedimento foi realizada uma análise observacional dos alunos, a fim de verificar a atenção e compreensão destes frente ao conteúdo exposto, a existência do compartilhamento de informações entre os grupos, se os alunos ficaram motivados para jogar, se trabalhavam em equipe e se houve uma competitividade saudável entre eles. Os resultados obtidos demonstraram que tanto a aula expositiva quanto o jogo despertaram o interesse dos alunos ao aprendizado. Entretanto, o jogo didático “Quebra-cabeça da Minhoca” se mostrou mais eficaz como uma ferramenta de ensino-aprendizagem ao proporcionar um ambiente bastante favorável para o aluno se tornar o protagonista da sua própria aprendizagem. Durante a prática, os alunos ficaram bastante empolgados e curiosos com a montagem dos quebra-cabeças. Desta forma, os resultados sugerem que o jogo didático pode ser um importante apoio para o ensino de Ciências no Ensino Fundamental I.

Palavras-chave: meio ambiente; escola; conscientização; ensino-aprendizagem; jogo didático.

REFERÊNCIAS:

AO, Capuchinho; BS, Bonifácio; MKS, Ramos; EVS, Nascimento. “O lúdico no ensino de Ciências: contribuições do jogo “Conhecendo a Digestão”, **Revista Educação e Cultura Contemporânea**. Rio de Janeiro: Universidade Estácio de Sá, 2020, pp. 258-274.

Brasil. “**Parâmetros Curriculares Nacionais: Ciências Naturais**”, Brasília: Ministério da Educação (MEC)/ Secretaria de Educação Fundamental, 1997.

LA, Silva; A, Massarolli; AR, Butnari. “Animal Combate: Um novo instrumento pedagógico para o ensino de Ciências e Biologia, **Revista Educação em Perspectiva**. Viçosa: Universidade Federal de Viçosa, 2017, pp. 496-517.

- 1 Docente – Pedagogia – Estácio Curitiba. E-mail: jessi.viesser@gmail.com
- 2 Discente – Pedagogia – Estácio Curitiba.
- 3 Discente – Pedagogia – Estácio Curitiba. E-mail: marco.severo2010@hotmail.com
- 4 Discente – Pedagogia – Estácio Curitiba. E-mail: tatianepcbelo@hotmail.com