

**COMUNICAÇÃO ORAL (RESUMO SIMPLES) - ET 07 – ENSINO DE  
CIÊNCIAS, GEOGRAFIA E EDUCAÇÃO AMBIENTAL**

**JOGOS HARVEST MOON COMO POSSIBILIDADES DE APRENDIZAGEM  
EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL**

*Elvis Bezerra Santos (elivis.santos@upe.br)*

*Vera Lúcia Chalegre De Freitas (vera.chalegre@upe.br)*

Na sociedade contemporânea diversas tem sido as estratégias didático-pedagógicas para atender as inovações no ensino e consequentemente favorecer as aprendizagens. Entre as estratégias pedagógicas têm-se o uso de jogos, com fins de tornar as aulas dinâmicas, motivadoras, atraentes, inovadoras, e até especialmente com criticidade, tendo-se novas aberturas de conhecimentos para novas aprendizagens. Entre os jogos comuns usados cotidianamente em sala de aula, tem-se os jogos de tabuleiros, de memória, bingo, cartas, caça-palavras, entre outros. Um jogo diferenciado diz respeito aos jogos Harvest Moon. Esses têm sido usados com fins de que os jovens possam por meio das tecnologias administrar uma propriedade fazendária, entre outras possibilidades. Nesse cenário é colocado tarefas, como: realizar atividades de plantar, cuidar de animais (vacas, galinhas, cavalos, etc.), de modo a interagir com os outros personagens. Este texto tem por objetivo relatar a experiência com uso dos jogos Harvest Moon em uma atividade de Estágio Supervisionado Obrigatório IV (ESO-IV) no curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da UPE-Garanhuns. A experiência do ESO-IV ocorreu de fevereiro a maio de 2022, com duas turmas do Ensino Médio (3<sup>a</sup> Série), em escola pública de Palmeirina-PE. A maioria dos estudantes não conhecia a franquia de jogos

Harvest Moon. Isso nos motivou a adotamos uma exibição de alguns jogos que fazem parte dessa franquia, tais como: "Back to nature; Save the homeland; Hero of leaf valley; The tale of two Towns; e Story of seasons: Trio of Towns". Nessa exibição, foi mostrado aos estudantes como esses jogos poderiam contribuir na aprendizagem de alguns assuntos da biologia. Os estudantes demonstraram interesse em pesquisar mais a fundo sobre os jogos em momentos posteriores. Os jogos dessa franquia, Harvast Moon, apresentam vários conceitos inerentes a biologia, tais como: cultivo de plantas; relações ecológicas; utilização de medicamentos e plantas medicinais; exploração do meio ambiente; degradação da biodiversidade, entre outras possibilidades. Pode-se verificar que os jogos Harvest Moon, através da experiência pedagógica relatada no trabalho, impressionaram os alunos em relação às temáticas tratadas, principalmente a temática da "degradação da biodiversidade", suscitando reflexões e possibilidades de trabalhos em sua comunidade escolar, de acordo com a realidade em que os estudantes se encontram. Essa franquia de jogos não é tão conhecida e isto, por certo, limita o número de trabalhos para fins pedagógicos. Dessa forma, a contribuição do presente trabalho é incentivar o uso dessa franquia de jogos no ensino-aprendizagem de biologia, atrelado aos objetivos e metas educacionais, visando facilitar a aprendizagem de diversos conceitos biológicos. Conclui-se que a experiência educacional foi bastante proveitosa, os alunos interagiram bastante e demonstraram interesse em jogar os jogos posteriormente, especialmente quanto a ficarem atentos aos elementos biológicos que esses jogos apresentam. As problemáticas ambientais foram bastante sensibilizadas pelos educandos o que requer maior investimento nessas questões socioambientais, como contributo a mudanças de comportamentos e dos cuidados necessários ao meio ambiente, numa perspectiva de potencializar aprendizagens em educação ambiental.