

V SIMPÓSIO CATARINENSE EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS

ENSINO DE CIÊNCIAS NOS ANOS INICIAIS DO FUNDAMENTAL E ODS 15: JOGOS PARA APRENDIZAGEM SOBRE OS BIOMAS NUMA PROPOSTA INCLUSIVA

Claudia de Oliveira Lozada

Doutora em Educação, UFAL, claloz@yahoo.com.br

Edson Gabriel dos Santos Duca

Licenciando em Matemática, UFAL, edson.duca@im.ufal.br

Gabriel Ferreira Leite

Licenciando em Matemática, UFAL, gabriel.leite@im.ufal.br

Sarah de Lima Domingos

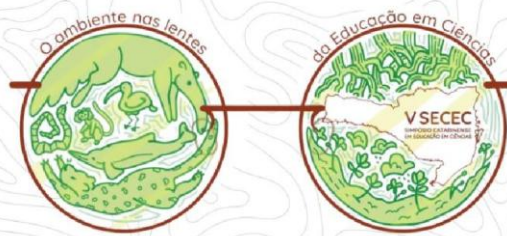
Bacharelanda em Ciência da Computação, UFAL, sld@ic.ufal.br

Cryslane Araújo de Lima

Licencianda em Matemática, UFAL, cryslane.lima@im.ufal.br

RESUMO

Neste trabalho apresentamos os resultados parciais de uma pesquisa qualitativa que abrange o ensino de Ciências nos anos iniciais do Fundamental cuja proposta é a abordagem do conteúdo de biomas e a fauna por meio de jogos numa perspectiva inclusiva para alunos com TDAH. Para tanto, selecionamos 3 jogos sendo que o critério de seleção focou na identificação do bioma e das espécies da fauna considerando o ODS 15 e o enfoque CTSA (FERNANDO; PIRES, 2013), além de uma abordagem lúdica. Os jogos servem para revisão e fixação dos conteúdos no 2º e 3º ano do Fundamental na unidade temática Vida e Evolução considerando as habilidades EF02CI04, EF03CI04, EF03CI05 e EF03CI06. Um jogo foi extraído de um site e envolve um jogo da memória dos biomas e espécies e os outros dois foram adquiridos em loja de brinquedos (um deles é um bingo dos animais e o outro é um dominó dos animais). Os jogos apresentam um layout claro em que os alunos conseguem identificar os animais e os biomas pelas suas características. Após a execução dos jogos o professor pode propor a discussão do ODS 15 que implica à proteção da vida terrestre partindo inclusive de um tema atual que foram as queimadas que ocorreram em 2024 destruindo áreas dos biomas brasileiros e atingindo diversas espécies da fauna que foram salvas, tratadas e reintegradas à Natureza. Em seguida, o professor relaciona este ODS com o enfoque CTSA propondo uma reflexão sobre o uso das tecnologias para o monitoramento das áreas dos biomas e das espécies, sobretudo, as que estão em extinção, levando os alunos a se conscientizar da importância da conservação dos ecossistemas e da biodiversidade. Os jogos também auxiliam na memorização, atenção e concentração, aspectos importantes para os alunos que apresentam TDAH. Pode ser utilizado com alunos neurotípicos fazendo a integração social com os alunos com TDAH e compartilhamento de conhecimentos entre eles, o que ajuda no desenvolvimento intelectual. Além de contribuir com o desenvolvimento de habilidades, os jogos auxiliam na alfabetização científica (LORENZETTI; DELIZOICOV, 2001), criticidade e exercício da cidadania na medida em que chamam atenção para a relevância da sustentabilidade e combate à degradação ambiental (PRAIA; GIL-PÉREZ; VILCHES, 2007) estimulando a tomada de decisão. Os jogos podem ser executados de 2 a 4 jogadores e podem ser reproduzidos com material acessível. Com intencionalidade educativa, os jogos devem ser inseridos como recursos didáticos auxiliares no processo de ensino e aprendizagem, portanto, tem que estar presentes no planejamento da aula e não ser aplicado de modo isolado e com caráter recreativo desvinculado dos conteúdos curriculares.



V SIMPÓSIO CATARINENSE EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS

Palavras-chave: Sustentabilidade, Meio Ambiente, Fauna.

Referências

- BRASIL. **Base nacional comum curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- FERNANDES, I. M.; PIRES, D. As inter-relações CTSA nos manuais escolares de ciências do 2º CEB. **Eduser**: Revista de Educação, Bragança, v. 5, n. 2, p. 35-47, 2013.
- LORENZETTI, L.; DELIZOICOV, D. Alfabetização científica no contexto das séries iniciais. **Revista Ensaio**, v. 3, n. 1, 2001.
- PRAIA, J.; GIL-PÉREZ, D.; VILCHES, A.. O papel da natureza da Ciência na educação para a cidadania. **Ciência & Educação**, v. 13, n. 2, p. 141-156, 2007.