



V ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE
CIÊNCIAS DA SAÚDE E DO AMBIENTE
Universidade Federal Fluminense
15 a 18 de maio de 2018

MOSTRA DE PRODUTOS DO V ENCIÊNCIAS/2018
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS E DA NATUREZA
UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

Título do produto: “Memórias da APAEP”: um jogo didático sobre a temática ambiental para a educação básica.

AUTORES: Sarah Soares Brum Pina¹, Caio Roberto Siqueira Lamego², Maria Cristina Ferreira dos Santos³

¹Mestranda do Programa de Pós-graduação em Ensino de Ciências, Ambiente e Sociedade (PPGEAS) da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).

²Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Ensino de Ciências, Ambiente e Sociedade da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Docente da Secretaria Municipal de Itaboraí e da SEEDUC-RJ.

³Professora Adjunta da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Docente dos Programas de Pós-graduação em Ensino de Ciências, Ambiente e Sociedade (PPGEAS) e Ensino em Educação Básica (PPGEB) na UERJ.

Email de correspondência do autor principal: sarah.brum@gmail.com

TIPO DE PRODUTO: jogo de cartas.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO

1) Resumo:

“Memórias da APAEP” (fig. 1) é um jogo de memória e quebra-cabeça onde o principal objetivo é o ensino de ciências de forma lúdica (SILVA, 2008), sobre a temática ambiental e relacionado às Unidades de Conservação e à Área de Proteção Ambiental do Engenho Pequeno (APAEP), como o jogo didático elaborado por Givergir et al. (2017). O público-alvo são alunos do segundo segmento do ensino fundamental e do ensino médio de escolas localizadas no município de São Gonçalo. Este jogo foi confeccionado com papel adesivo e embalagens para leite reutilizadas, usadas para dar firmeza às cartas. O papel adesivo foi colado nas caixas de leite e posteriormente foram cortadas as cartas.

Esse jogo da memória apresenta pares que se formam por meio de perguntas e repostas. Todos os pares juntos formam uma imagem, funcionando também como um quebra-cabeça. A aplicação do jogo é acompanhada pela aplicação de um questionário para a avaliação do aprendizado.

O jogo didático é formado por dois conjuntos de cartas (Quadro 1), o que possibilita que ele seja jogado por dois jogadores ao mesmo tempo ou por duas equipes. Cada conjunto possui 15 cartas, onde 14 são perguntas e respostas e uma é a foto do logon do jogo que forma o centro do quebra-cabeça. Um conjunto de cartas é formado por perguntas e respostas sobre as Unidades de Conservação e o outro sobre a APAEP. A turma é dividida em dois grupos e uma equipe fica responsável pelas respostas às perguntas sobre Unidades de Conservação e a outra responderá às perguntas sobre a APAEP. O grupo que conseguir formar primeiro a imagem do quebra-cabeça ganhará um ponto na disputa. Os grupos tiram as cartas uma de cada vez, lendo em voz alta para todos ouvirem. Quando um jogador/grupo achar um par, ele pode fazer mais uma jogada. Após o término da primeira rodada os grupos trocam de cartas e jogam mais uma vez e o que ganhar receberá mais um ponto no placar. No caso de empate inicia-se uma nova rodada. Ao fim do jogo ganha o grupo que obtiver a maior pontuação.



Figura 1. Imagem do jogo com o quebra-cabeça montado. Fonte: os autores

2) **Segurança:** não se aplica

3) Referências Bibliográficas

GIVERGIR, I. L. B.; MOURA, T. S.; SANTOS, M. C. F. *Jogo didático sobre a mata atlântica: um recurso para o ensino de ciências*. In: Da célula ao ambiente: propostas para o ensino de Ciências e Biologia. Rio de Janeiro: FFP/UERJ, 2017, p. 115-128.

SILVA, R. M. L. et al. *Reflexões sobre a ciência lúdica: brincando e aprendendo com jogos sobre ciências*. In: SILVA, R. M. L. (org.). *Ciência Lúdica: Brincando e Aprendendo com Jogos sobre Ciências*. Editora Universitária da UFBA, EDUFBA, Salvador, 2008, p. 193-202.