

# VI SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXIV SEMANA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA URCA

13 a 17 de Dezembro de 2021

Tema: "Centenário de Paulo Freire: contribuição da divulgação científica e tecnológica em defesa da vida, da cidadania e da educação"

## EDUCAÇÃO AMBIENTAL NAS SÉRIES INICIAIS: UMA PROPOSTA EDUCATIVA LÚDICA PELO JOGO DA MEMÓRIA DOS ANIMAIS EM EXTINÇÃO

**Thais Faustino Bezerra<sup>1</sup>, José Wellington Macêdo Viana<sup>2</sup>, Rosa Carolline de Alencar<sup>3</sup>, Antônio Carlito Bezerra dos Santos<sup>4</sup>**

**Resumo:** A Educação Ambiental é considerada como um processo educativo de construção e reconstrução dos conhecimentos dos educandos. Posto isso, a ludicidade é uma ferramenta de apoio essencial para abordar o eixo temático da Educação Ambiental nas séries iniciais. Diante do exposto, o presente estudo tem como finalidade apresentar um jogo educativo lúdico com o intuito de auxiliar no processo de ensino-aprendizagem dos educandos nas séries iniciais dentro do contexto da Educação Ambiental. Este trabalho deriva de resultados parciais obtidos a partir de práticas educativas realizadas no decorrer do ano de 2021, referentes a um projeto de extensão pautado na Educação Ambiental nas séries iniciais. Foram analisados estudos envolvendo a Educação Ambiental e a ludicidade com o objetivo de conhecer as principais espécies de animais ameaçadas de extinção e desenvolver o Jogo Educativo da Memória dos Animais em Extinção. Esperamos que a prática educativa pelo jogo possa ser adaptada e trabalhada pelo docente em sala de aula no desenvolvimento dos saberes dos educandos na Educação Ambiental.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Educação Ambiental. Jogo Educativo.

### 1. Introdução

No âmbito escolar, a Educação Ambiental é considerada como um processo educativo de construção e reconstrução dos conhecimentos dos educandos em relação à preservação do meio ambiente, à destruição do habitat, às mudanças climáticas e à preservação das espécies. Desse modo, a Educação Ambiental visa a promover interações e atitudes ambientais com o protagonismo e a participação dos alunos no que concerne ao meio ambiente e à sociedade (SILVA; LEITE, 2008).

Nesse contexto, destaca-se a ludicidade como uma ferramenta de apoio para a promulgação da Educação Ambiental nas séries iniciais, ao permitir um

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas pela Universidade Regional do Cariri - URCA, Missão Velha, Ceará. E-mail: [thaisfaustino00@gmail.com](mailto:thaisfaustino00@gmail.com)

<sup>2</sup> Graduado do Curso de Bacharelado em Ciências Biológicas pela Universidade Regional do Cariri - URCA, Crato, Ceará. E-mail: [wellingtonmacedo1819@gmail.com](mailto:wellingtonmacedo1819@gmail.com)

<sup>3</sup> Graduada do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas pela Universidade Regional do Cariri - URCA, Crato, Ceará. E-mail: [rosacarolline@hotmail.com](mailto:rosacarolline@hotmail.com)

<sup>4</sup> Orientador/Graduado do Curso de Ciências Biológicas pela Universidade Regional do Cariri - URCA, Crato, Ceará. E-mail: [carlito.santos@urca.br](mailto:carlito.santos@urca.br)

# VI SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

## XXIV SEMANA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA URCA

13 a 17 de Dezembro de 2021

Tema: “Centenário de Paulo Freire: contribuição da divulgação científica e tecnológica em defesa da vida, da cidadania e da educação”

novo pensar e repensar pedagógico no desenvolvimento das atividades educacionais (SANTOS, 2008; SOUSA; ALMEIDA, 2021). A exemplo disso pode-se citar o jogo educativo, ferramenta lúdica de suma importância no âmbito educacional posto que facilita a aquisição dos conhecimentos ensinados em sala (VIANA *et al.*, 2020). Kishimoto afirma que “a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico” (2002, p. 37).

### 2. Objetivo

Apresentar um jogo educativo lúdico com o intuito de auxiliar no processo de ensino-aprendizagem dos educandos nas séries iniciais dentro do contexto da Educação Ambiental.

### 3. Metodologia

Este trabalho deriva de resultados parciais obtidos a partir de práticas educativas realizadas no decorrer do ano de 2021, referentes a um projeto de extensão pautado na Educação Ambiental nas séries iniciais de ensino. A partir da base do projeto, foi realizada uma revisão da literatura baseada em artigos publicados nas últimas décadas e contidos nas bases de dados do Google Acadêmico para a aquisição de uma melhor fundamentação teórica.

Foram analisados estudos envolvendo a Educação Ambiental e a ludicidade, usando como descritor-chave “Animais Ameaçados de Extinção” com o objetivo de conhecer as principais espécies de animais ameaçadas de extinção (Quadro 1) e desenvolver o Jogo Educativo da Memória dos Animais em Extinção (Figura 1). Este jogo foi elaborado com base nos recursos gratuitos disponíveis no *Canva*, uma ferramenta de *design* que permite aos usuários “[...] capturar, construir e partilhar suas ideias e criações visualmente [...]” (FERREIRA; SILVA, 2020, p. 3).

**Quadro 01** - Algumas espécies de animais que correm risco de entrar em extinção.

Coala	Urso-polar	Onça-pintada	Mico-leão-dourado
Baleia-azul	Tamanduá-bandeira	Tatu-bola	Ararinha-azul

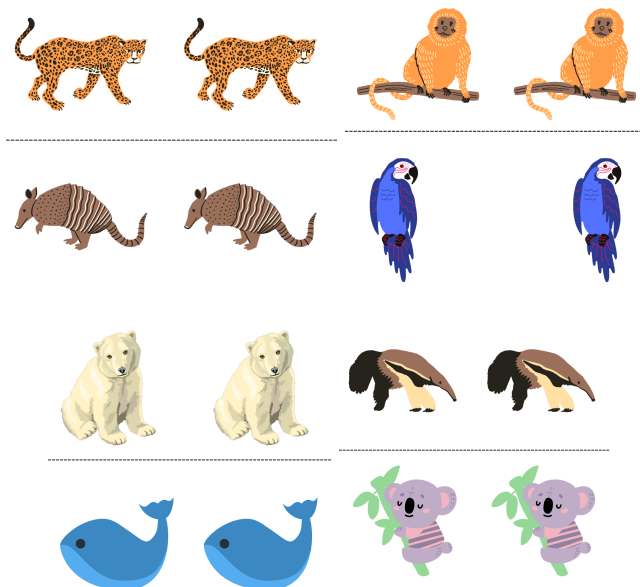
Fonte: Elaborado pelos autores, com base nas informações do portal Brasil Escola, 2021.

**Figura 01** - Jogo Educativo da Memória dos Animais em Extinção.

# VI SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXIV SEMANA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA URCA

13 a 17 de Dezembro de 2021

Tema: “Centenário de Paulo Freire: contribuição da divulgação científica e tecnológica em defesa da vida, da cidadania e da educação”



Fonte: Autores, 2021.

## 4. Resultados

A partir da fundamentação teórica agregada à prática educativa, foi possível compreender que o Jogo Educativo da Memória dos Animais em Extinção é uma possibilidade lúdica assertiva de preencher muitas das lacunas deixadas em sala de aula sobre as questões voltadas para os animais em extinção nas séries iniciais de aprendizagem. Isso porque o referido jogo favorece “[...] a construção pelos alunos de seus próprios conhecimentos num trabalho em grupo, a socialização de conhecimentos prévios e sua utilização para a construção de conhecimentos novos e mais elaborados” em relação ao tema estudado (CAMPOS; BORTOLOTO; FELÍCIO, 2003, p. 48).

Para tanto, o Jogo Educativo da Memória dos Animais em Extinção deve ser trabalhado da seguinte maneira: em um primeiro momento, o educador pode sondar os saberes prévios dos educandos em relação aos principais fatores que levam as espécies de animais a se tornarem ameaçadas de extinção para que a compreensão seja melhorada cada vez que entra um novo contato com o conceito estudado e desenvolva a participação ambiental dos aprendizes (CAMPOS; BORTOLOTO; FELÍCIO, 2003).

Em seguida, o educador pode mostrar aos educandos as imagens correspondentes a cada espécie de animal com base no recurso *Canva* visando a observar as suas percepções visuais, dessa forma, transigindo treinar a capacidade de memorização. Com isso, recomenda-se embaralhar o jogo educativo e, em cada acerto dos educandos, explorar as espécies de animais com perguntas específicas (Quadro 2).

# VI SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

## XXIV SEMANA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA URCA

13 a 17 de Dezembro de 2021

Tema: "Centenário de Paulo Freire: contribuição da divulgação científica e tecnológica em defesa da vida, da cidadania e da educação"

**Quadro 02** - Perguntas para trabalhar com os educandos.

Que animal é esse? Já teve contato pessoal ou somente virtual?	Quais as principais causas da extinção desse animal?	Como ajudar na preservação desse animal?	Você pode formar uma frase ambiental em prol desse animal?	Como escreve o nome do animal? Qual é o número de consoantes e de vogais?
Onde vive esta espécie?	Do que se alimenta essa espécie?	Qual é o motivo do risco de extinção?	O que você aprendeu sobre essa espécie?	Como você pode representar o animal e o seu hábitat natural?

Fonte: Autores, 2021.

Além de trabalhar em sala de aula, o educador pode disponibilizar o Jogo Educativo da Memória dos Animais em Extinção em formato impresso para que os educandos levem para casa, respondam e brinquem conjuntamente com os pais. Dessa maneira, utilizando este tipo de recurso lúdico, além dos benefícios quanto à aprendizagem, é plausível envolver ainda mais os alunos com o seu objeto de estudo ao promover uma convivência mais íntima entre os próprios educandos, o professor e também a família nesse processo educativo ambiental (CANDIDO; FERREIRA, 2012).

Em um próximo momento de aprendizagem, o docente pode dividir os educandos em duplas com a finalidade de possibilitar partilhas e construções de saberes coletivamente. Da mesma forma, possibilitar a construção de um protagonismo ambiental em relação às espécies de animais que correm riscos de extinção, levando "alegria aos alunos no processo de ensino-aprendizagem" (RAU 2007, p.32).

### 5. Conclusão

Em suma, a aplicação do Jogo Educativo da Memória dos Animais em Extinção nas séries iniciais é uma alternativa viável para trabalhar e desenvolver a prática de ensino-aprendizagem baseada no lúdico em sala de aula dentro do contexto da Educação Ambiental. Esperamos que essa prática educativa pelo jogo possa ser utilizada e até mesmo adaptada pelo docente no desenvolvimento dos saberes dos educandos referentes à conservação e à preservação do meio ambiente e das espécies de animais que nele vivem.

### 6. Agradecimentos

Agradecemos à Pró-Reitoria de Extensão - PROEX, da Universidade Regional do Cariri – URCA pela bolsa de fomento concedida ao projeto.

# VI SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXIV SEMANA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA URCA

13 a 17 de Dezembro de 2021

Tema: "Centenário de Paulo Freire: contribuição da divulgação científica e tecnológica em defesa da vida, da cidadania e da educação"

## 7. Referências

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos Núcleos de Ensino**, v. 47, p.47-60, 2003.

CANDIDO, C.; FERREIRA, J. F. Desenvolvimento de material didático na forma de um jogo para trabalhar com zoologia dos invertebrados em sala de aula. **Cadernos da Pedagogia**, São Carlos, Ano 6 v. 6 n. 11, p. 22-33, jul-dez 2012 ISSN: 1982-4440.

DA SILVA, M, M. P.; LEITE, V. D. Estratégias para realização de educação ambiental em escolas do ensino fundamental. **REMEA-Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental**, v. 20, p. 372-392, 2008.

FERREIRA, L. F. S.; SILVA, V. M. C. B. O uso do aplicativo Canva Educacional como recurso para avaliação da aprendizagem na Educação Online. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 8, e707986030, 2020.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 183p, 2002.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2007. SATO, M. Educação Ambiental. São Carlos: Rima, 2003.

SANTOS, S. M. P. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 194p, 2008.

SANTOS, V. S. dos. "Animais em extinção"; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/animais/animais-extincao.htm>. Acesso: 16 de Nov. 2021.

SOUSA, M. J. da C.; ALMEIDA, R. da C. O Uso das atividades lúdicas no Ensino Fundamental nas aulas de Ciências: a percepção dos professores. **Somma: Revista Científica do Instituto Federal do Piauí**, v. 7, n. 1, p. 1-17, 18 out. 2021.

VIANA, J. W. M.; BEZERRA, T. F.; DINIZ, S. B.; FEIJÃO, A. M. **A ludicidade no ensino de ciências**: breve revisão de literatura. Mosaico temático, volume 5 / Thiago Cedrez da Silva (Org.), 1.ed. – Chapecó: Livrologia, 2020, 190p. ISBN: 978-65-86218-13-8.