

09, 10 e 11
SETEMBRO
2024



ISSN: 2526-3250

"Jornada pela Sustentabilidade - Fase 2"

Integrantes:

- Isaque Borba Cacequi (Autor)
- Carla Padilha Matsubara (Orientador)
- Edison Iedo Cacequi Junior (Coorientador)

Nível de Ensino: Ensino Fundamental

Área do Conhecimento: Pesquisa - Ciências Biológicas

Resumo:

O meio ambiente desempenha um papel fundamental em nossas vidas, fornecendo recursos naturais, sustentando ecossistemas e afetando diretamente nossa qualidade de vida. A educação ambiental desempenha um papel essencial na formação de uma nova geração de indivíduos conscientes e engajados com a preservação e sustentabilidade do meio ambiente. A criação de um jogo didático sobre meio ambiente surge como uma abordagem inovadora e promissora para promover o aprendizado e a conscientização ambiental. Este projeto é continuação de uma fase anterior em que um jogo digital foi criado para a utilização em sala de aula. O objetivo desse projeto é a testagem do jogo e a entrega para a comunidade escolar para ser usado como recurso didático e incentivar ações mais sustentáveis. O teste do jogo será realizado com alunos do Ensino Técnico em Informática e posteriormente com alunos do oitavo ano do Ensino Fundamental. A fase de testes encontra-se em desenvolvimento e ainda não foi concluída. Como perspectiva, espera-se o engajamento de ações mais sustentáveis por parte dos alunos e que o mesmo seja utilizado como recurso para tornar as aulas mais atrativas, incluindo a tecnologia na abordagem de conteúdos relacionados ao meio ambiente, seguindo orientações da BNCC e da Educação 5.0.

Referências:

Felcher, Carla Denize Ott; Blanco, Gisele Silveira; FolmeR, Vanderlei. Educação 5.0: uma sistematização a partir de estudos, pesquisas e reflexões. Research, Society and Development, v. 11, n. 4, p. 01-12, 2022. Freitas, F. (2014). Jogos educacionais digitais: fundamentos, propriedades e possibilidades. Pimenta Cultural. Jesus, A.M., Silveira, I.F., Araújo, M.S.T., Penha, P.X. 2021. Simsustentabilidade: um jogo digital de estratégia para educação ambiental. ENCITEC – Santo ngelo - Vol. 11, n. 3., p. 131-150, set./dez. 2021. Melo, A. C. A.; Ávila, T. M.; Santos, D. M. C. Utilização de jogos didáticos no ensino de ciências: um relato de caso. Ciência Atual, v. 9, n° 1, p. 02-14, 2017.

Disponível em <https://moexp-2024.osorio.ifrs.edu.br/uploads/anai/2024/Anais MoExp 2024.2419.pdf>

Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExp.
<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais>