



## III EVENTO INTEGRADO PROCIEMA Redes da Vida, como tudo está conectado

### O uso de jogos e materiais didáticos como ferramentas de educação ambiental no projeto de extensão aquariologia UESB – ESCOLA

#### Eixo Temático 3: Ensino e Extensão em Ciências (Biologia e Física) e Matemática

Flávia Borges Santos<sup>1</sup>, Ester Silva Sampaio<sup>2</sup>

#### Resumo

Este trabalho descreve a experiência didática na aplicação de um jogo intitulado “Quem sou eu?” e de animais feitos de biscoito, inspirados nos conteúdos de Ciências abordados na utilização dos aquários e terrários como ferramentas de ensino. A pesquisa foi realizada com 53 estudantes do 5º ano da Escola Municipal José Viana Lopes, durante uma visita ao Projeto de Extensão Aquariologia UESB-ESCOLA, no dia 17/07/2026. O referido jogo é composto por 15 cartas e tem como objetivo que o jogador adivinhe o nome do animal após receber três dicas. O objetivo deste trabalho é analisar a aplicação do jogo “Quem sou eu?” e dos animais de biscoito como materiais didáticos de educação ambiental, além de avaliar a participação e a percepção dos estudantes. A abordagem metodológica desta pesquisa é qualitativa, sendo caracterizada como a tentativa de uma compreensão detalhada dos significados situacionais apresentados pelos envolvidos na pesquisa, em lugar da produção de medidas quantitativas (Richardson, 2007). Assim, como instrumento de coleta de dados, foi utilizado o registro das percepções e dúvidas dos estudantes durante a visita. Os resultados apontam que o uso do jogo e dos animais de biscoito desperta a curiosidade dos estudantes sobre os organismos que vivem nos aquários e terrários, gerando dúvidas e contribuindo para a fixação dos temas abordados. Durante a aplicação do jogo, os estudantes demonstraram várias dúvidas, como, por exemplo, questões relacionadas à diferenciação e classificação de invertebrados, tais como o tatuzinho-de-jardim; aspectos da alimentação e comportamento dos peixes; impactos causados pelo oferecimento excessivo de ração; e quantidade ideal de animais por terrário. Dessa forma, tais materiais didáticos tornam-se ferramentas de mediação pedagógica que complementam a observação dos aquários e terrários pelos estudantes durante as visitas. Considerando que não há desenvolvimento cognitivo sem o envolvimento do sujeito com o objeto, os jogos cooperativos se apresentam como uma possibilidade de envolvimento do ser humano com práticas transformadoras, aproximando a teoria da prática (Vasconcellos, 2004). Os resultados evidenciam que, enquanto o jogo “Quem sou eu?” foi aplicado, ocorreu uma mudança na postura dos alunos, estimulando a curiosidade dos estudantes e a criação de hipóteses científicas a cada pista apresentada. A experiência didática com o referido jogo e os animais de biscoito, no contexto da educação ambiental, potencializa o aprendizado dos estudantes, criando um espaço em que a resolução de desafios

<sup>1</sup> Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Departamento de Ciências Biológicas, Vitória da Conquista, Bahia, Brasil

\*e-mail: flavia.santos@uesb.edu.br

<sup>2</sup> Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Departamento de Ciências Biológicas, Vitória da Conquista, Bahia, Brasil

\*e-mail: 202611210@uesb.edu.br

se dá de forma prazerosa, reduzindo a inibição dos estudantes em expressar suas dúvidas (Sant'Anna e Nascimento, 2011), além de auxiliar na fixação dos conteúdos teóricos abordados durante as observações dos aquários e terrários. Portanto, as ferramentas lúdicas são capazes de potencializar a curiosidade dos estudantes e seus anseios pela aprendizagem, sendo mediadoras entre a teoria e a prática durante o processo de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Lúdico, Educação, Aquariologia, Terrários, Aquários.

#### **Referências:**

VASCONCELLOS, Celso dos Santos. *Metodologia dialética em sala de aula*. 14. ed. São Paulo: Libertad, 2004.

RICHARDSON, Roberto Jarry. *Pesquisa social: métodos e técnicas*. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2007  
SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. A história do lúdico na educação. *REVEMAT: Revista Eletrônica de Educação Matemática*, Florianópolis, v. 6, n. 2, p. 19-36, 2011.



**PROEX**  
Pró-Reitoria de Extensão  
e Assuntos Comunitários



**CCFIS**  
Colegiado de Física

**CCMAT**  
Colegiado de Matemática  
Vitória da Conquista

**PROCIEMA**  
PROGRAMA DE ENSINO EM CIÊNCIAS E MATEMÁTICA  
PROGRAMA DE EXTENSÃO