



Marisa Correia^{1,2}
marisa.correia@ese.ipsantarem.pt



Elisabete Linhares^{1,2}
elisabete.linhares@ese.ipsantarem.pt

¹ Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Santarém, Portugal
² UIDEF, Instituto de Educação, Universidade de Lisboa, Portugal

Introdução

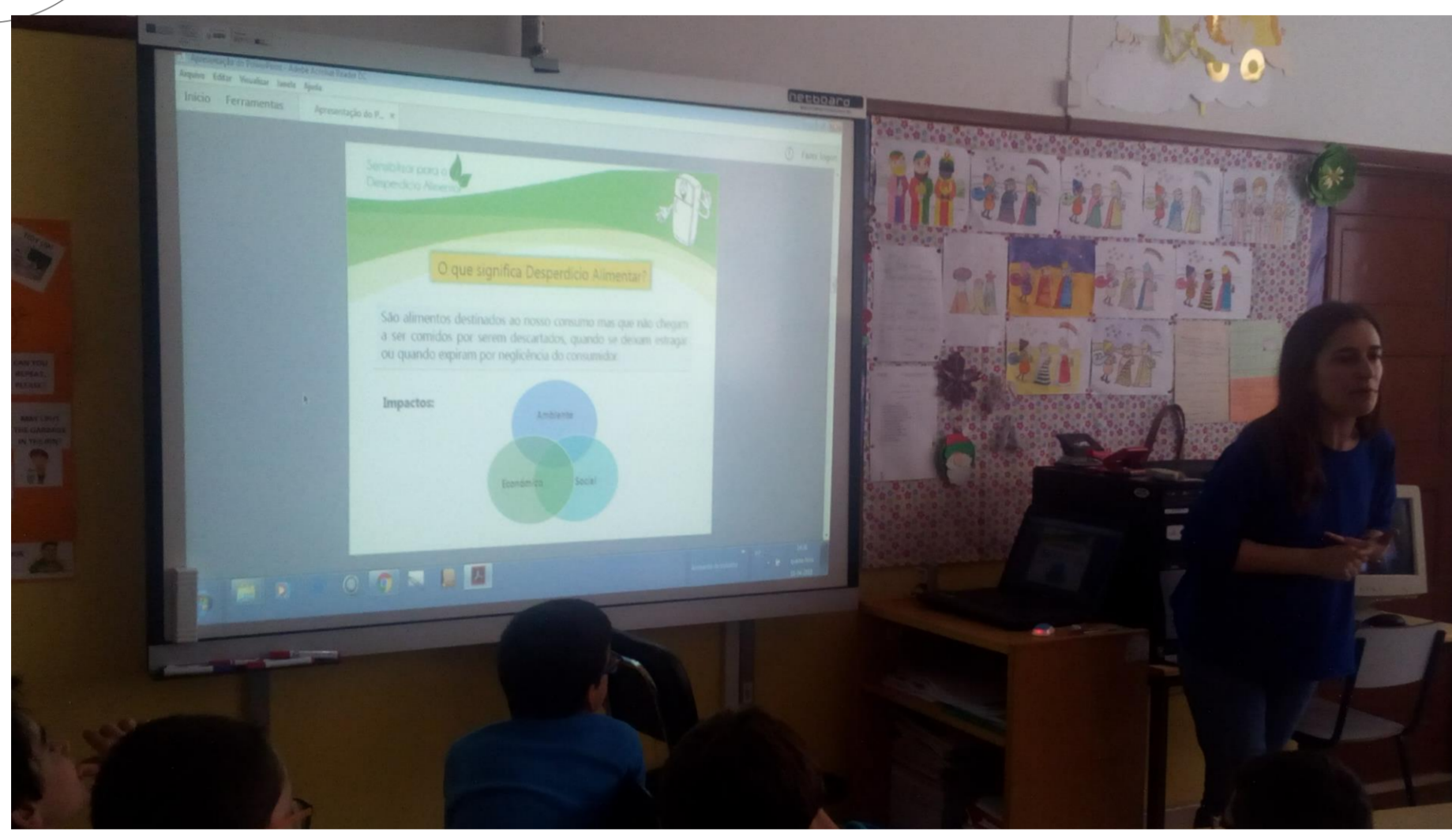
Perante os desafios de uma sociedade em constante mudança torna-se fundamental que a escola e os seus professores respondam aos desafios científicos, ambientais e tecnológicos, tomando consciência do potencial que os recursos digitais podem ter na aprendizagem dos alunos. Um ensino centrado no aluno tendo por base um jogo online sobre a problemática do desperdício alimentar, desenvolvido no âmbito de um projeto da Escola Superior de Educação de Santarém (Linhares et al. 2015), poderá contribuir para o seu envolvimento e despertar o seu interesse, refletindo-se nas suas aprendizagens.

Partindo desse pressuposto procurou-se estudar o **impacto de uma sessão de formação sobre desperdício alimentar com recurso a um jogo online em alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico.**

Descrição da experiência e principais etapas

Sessão sobre desperdício alimentar no 1.º CEB (4 turmas | 93 alunos)

1 Exploração de conteúdos



2

Jogo online

A família Consciência

vai às compras!



Software produzido por:
Teresa Pacheco e Maurício Dias

3 Avaliação

Section 2 of 4

Jogo "A família Consciência vai às compras"

Description (optional)

8. Costumas participar em jogos online nas aulas? *

Nunca. Esta foi a primeira experiência.

Algumas vezes.

Muitas vezes.

9. Gostavas de continuar a participar em jogos online nas aulas? *

Sim

Não

10. Para que serviu o jogo "A família Consciência vai às compras"? *

Para me divertir.

Para aprender.

Questionário aplicado a professores e alunos



Jogo disponível em:



Resultados

Potencialidades

Jogar em grupo

Motivação

Aprendizagem

Linguagem acessível

Apelativo e interativo

Tomada de consciência



Limitações

Escassez de recursos tecnológicos



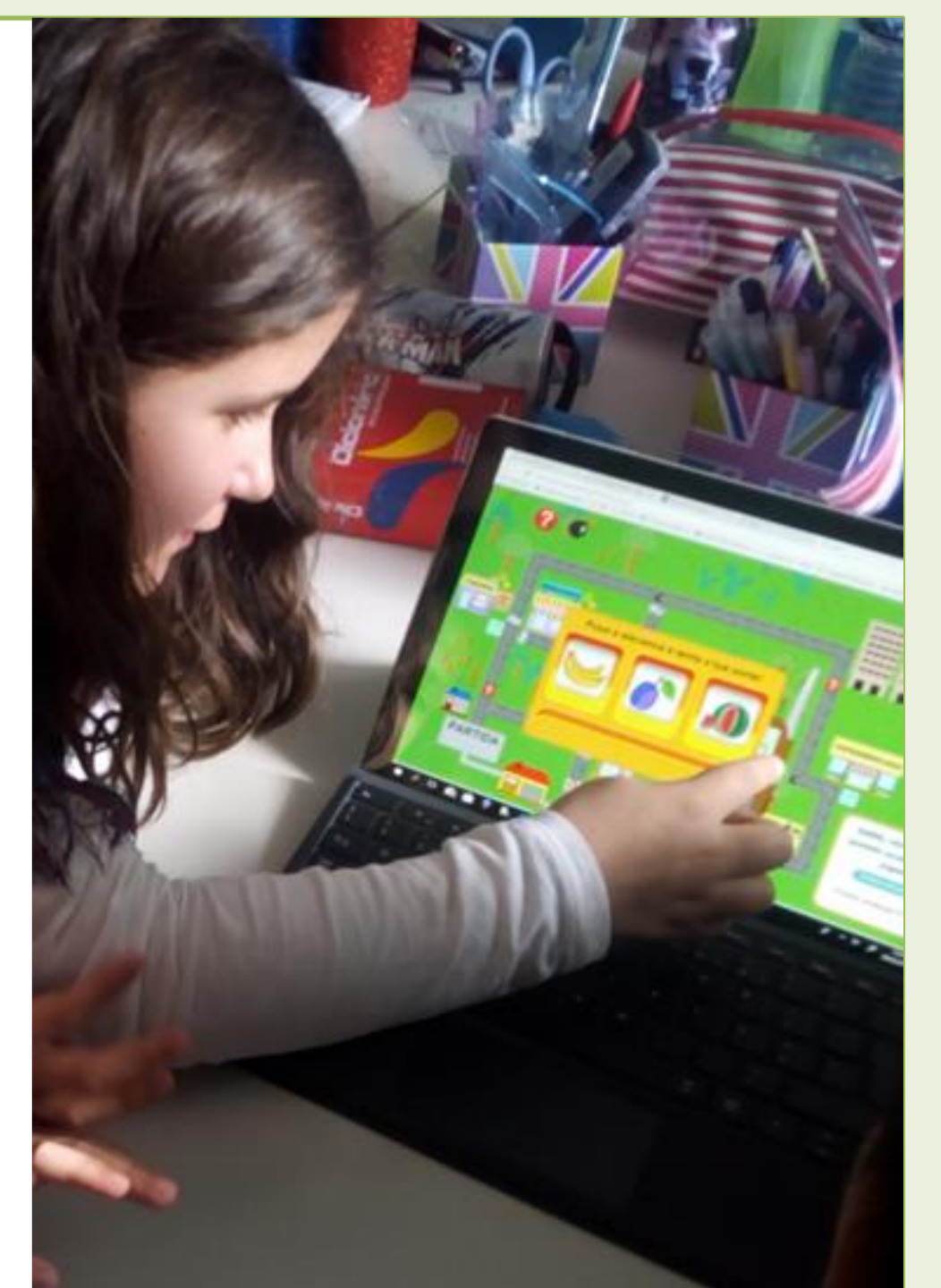
Aspetos a melhorar

Conteúdos

Velocidade da internet

Tempo para jogar

Regras do jogo



Conclusões

Os resultados sugerem que a **aprendizagem baseada em jogos contribuiu para a aprendizagem dos alunos relativamente aos temas abordados** e teve um impacto positivo na **motivação e no envolvimento** destes (Glover, 2013), em particular no que toca à **educação para a cidadania** (Lim & Ong, 2012).