

8º Encontro Anual de Iniciação Científica Júnior da Universidade Estadual de Maringá – EAIC-Júnior- UEM

JOGOS COMO FERRAMENTAS PARA DESPERTAR O INTERESSE PARA QUESTÕES AMBIENTAIS DA PLANÍCIE DE INUNDAÇÃO EM ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO

Íngrid Ribeiro Antonio (PIBIC/CNPq/UEM/CAP), Bárbara Angélio Quirino (Doutorado/CNPq/UEM), Isadora Cristina Bianchi Costa (PIBIC/CAPES/UEM), Harumi Irene Suzuki (Nupelia/UEM); Angelo Antonio Agostinho (Orientador),
e-mail: agostinhoaa@gmail.com.

Universidade Estadual de Maringá / Centro de Ciências Biológicas, Maringá - PR

Universidade Estadual de Maringá/Colégio de Aplicação Pedagógica

Ciências Biológicas / Ecologia

Palavras-chave: Jogo didático, educação ambiental, biodiversidade.

Resumo:

Para atingir resultados efetivos na preservação do meio ambiente é necessário o envolvimento da sociedade, o que torna fundamental desenvolver nos indivíduos a sensibilização e percepção do ambiente em que estão inseridos. Assim, o objetivo deste trabalho foi proporcionar conhecimento, através de jogos educativos, que despertassem interesse de alunos do ensino fundamental e médio para questões ambientais, particularmente sobre a importância da preservação da biodiversidade. Os dados utilizados fazem parte dos projetos desenvolvidos na planície de inundação do alto rio Paraná pela Universidade Estadual de Maringá, inserido no Programa de Pesquisas de Longa Duração (Peld/CNPq). Buscando levar conhecimentos da diversidade de espécies, especialmente de peixes e aves que ocorrem nesta planície, foram levantadas fotografias e informações sobre sua biologia, tais como habitat, hábito alimentar, morfologia e reprodução. Com base neste material, três jogos que estimulam a curiosidade e a criatividade foram adaptados a partir de jogos conhecidos: “Quem sou eu?”; “Quebra cabeça” e “Labirinto”. A ideia de desenvolver esses jogos/brincadeiras teve origem em observações não sistematizadas de alunos do ensino fundamental e médio que visitam os laboratórios do Nupelia e a Mostra Científica realizada anualmente no Parque Nacional do Ivinhema e na Base de Porto Rico. Estes jogos serão oferecidos para o público citado acima, e espera-se que os dados científicos obtidos no Projeto PELD sejam apresentados de forma criativa, lúdica e dinâmica, tornando os alunos agentes ativos na preservação da biodiversidade.

Agradecimentos:

Agradecemos ao CNPQ/Capes pela bolsa concedida, ao Nupelia/UEM e Projeto PELD pelo apoio logístico.