

V SIMPÓSIO CATARINENSE EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS

JOGO LIMPEZA AQUÁTICA: TRABALHANDO A CULTURA OCEÂNICA

Alissa Fernanda Borges

Acadêmica do curso de Pedagogia, Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE e alissaferborges@gmail.com

Luiza Flavia Kriscinski

Acadêmica do curso de Pedagogia, Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE e kriscinskiluiza@gmail.com

Laís Dunka

Acadêmica do curso de Pedagogia, Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE e laisdunka4@gmail.com

Tamilly Roedel

Doutora em Ciência e Tecnologia Ambiental, Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE e

tamilly.roedel@unifebe.edu.br

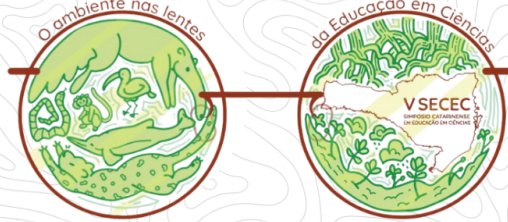
RESUMO

A cultura oceânica é um movimento internacional que busca compreender e estudar a preservação e manejo sustentável do oceano, que conecta as pessoas com o oceano, mostrando a influência do oceano na vida das pessoas, sua influência e impactos nos oceanos, estando organizada em 7 princípios. Neste sentido, este trabalho teve como objetivo criar um jogo que abordasse um dos princípios da cultura oceânica, trabalhando a consciência de reciclar, redução do uso de plásticos e ensino do uso correto das lixeiras de coleta seletiva. Este trabalho teve uma abordagem qualitativa, método descritivo. Os materiais utilizados para a produção do jogo foram restos de tecido, formas de animais marinhos, amarradores, grampos de roupa, palitos de picolé, tinta guache, caixa de papelão, conchas, garrafas pet recicladas e cola quente. O jogo é chamado de Limpeza Aquática. Este jogo aborda o seguinte princípio da cultura oceânica: O oceano e a humanidade estão fortemente ligados, pois com este jogo será trabalhado a separação correta dos resíduos e o resgate de animais marinhos. As regras são separar a turma em grupos ou duplas, explicar para as crianças que na primeira fase irão realizar a coleta dos resíduos com os grampos de roupa, onde os resíduos são representados por palitos de picolé coloridos, sendo eles: Amarelo – Metal, Vermelho – Plástico, Azul – Papel, Verde – Vidro e Marrom – Orgânico e colocar nas caixas que representam a lixeiras. O responsável pela aplicação da atividade decide quanto tempo o grupo/dupla terá para coletar e separar os resíduos, recomendamos por volta de 2 a 3 minutos. Após isso passam para a segunda fase que se baseia em resgatar os animais do oceano e remover os resíduos (moradores) que estão prendendo-os. Nesta o responsável também pode estipular um tempo para o resgate. Sendo assim, a equipe vencedora será aquela que coletar mais resíduos e resgatar mais animais. Quando retirar o resíduo, este deve ser colocado na lixeira correta se não será descontado da contagem. Os resíduos que estão presos nos animais devem ser retirados um a um. O tempo estipulado pelo responsável deve ser seguido corretamente. Ao aplicar este jogo, os alunos desenvolvem habilidades como a prática da pinça com os grampos de roupa, construir o conhecimento das lixeiras de coleta seletiva e a forma adequada de descarte, raciocínio lógico para remover os resíduos dos animais de forma rápida e ágil e o entendimento da ação humana sobre os oceanos.

Palavras-chave: Cultura oceânica, Oceanos, Resíduos sólidos.

Referências

ALL ATLANTIC BLUE SCHOOLS. **All Atlantic Blue Schools Network**. Disponível em: <http://allatlanticblueschools.com>. Acesso em: 14 ago. 2024.



V SIMPÓSIO CATARINENSE EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS

MARÉ DE CIÊNCIA. **O Programa Escola Azul.** Disponível em: escolaazul.maredeciencia.eco.br. Acesso em: 14 ago. 2024.

SANTORO, Francesca; SANTIN, Selvaggia; SCOWCROFT, Gail; FAUVILLE, Géraldine; TUDDENHAM, Peter. **Cultura oceânica para todos:** kit pedagógico. Paris: UNESCO, 2020.