

**Elucidando o bioma pampa a partir de jogos e atividades lúdicas**

Mariana da Rosa Lazzarotto<sup>1</sup>, Lucas da Luz Lopes<sup>1</sup>, Cibele Schwanke<sup>1\*</sup>

\*Orientadora

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Porto Alegre.

Porto Alegre, RS, Brasil

O bioma pampa apresenta uma expressiva diversidade de fauna e flora, formando uma bela paisagem presente em parte do território brasileiro, argentino e uruguaio. Esse bioma ocupa aproximadamente 176,5 mil Km<sup>2</sup> do território nacional, sendo só em solo gaúcho uma ocupação de 63% do território total. Com o intuito de exemplificar e apresentar o bioma pampa de uma forma lúdica e divertida, o Grupo Pet Conexões - Gestão Ambiental do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, campus Porto Alegre, desenvolveram o “Projeto + Pampa”. O projeto visa desenvolver a compreensão dos discentes acerca da importância do Bioma Pampa a partir de jogos elaborados pelos bolsistas. Tais jogos servem como alternativa para abordar diferentes temáticas com o objetivo de buscar o conhecimento de uma forma de fácil compreensão e descontraída. Os jogos foram desenvolvidos a partir do aproveitamento de materiais que iriam ser descartados para reciclagem, tornando-os não apenas proveitosos, como também financeiramente acessíveis. Os jogos produzidos para serem utilizados no projeto foram: quebra-cabeça; jogo da memória; caça-palavras; labirinto; cards; e painel interativo. O quebra-cabeça foi feito a partir de uma figura com temática do bioma e aproveitamento de retalhos de E.V.A, enquanto o jogo da memória foi produzido com imagens da fauna e flora local e utilização de tampas de garrafa. O caça-palavras contém um texto informativo sobre os animais e plantas mais importantes do bioma, e ao mesmo tempo em que o aluno vai aprendendo, localiza as palavras grifadas no jogo. Já o labirinto foi produzido visando ser utilizado por alunos de menor idade, trabalhando a percepção no qual o aluno deve associar o animal ao seu alimento. Os cards foram criados a partir de relevantes informações sobre a fauna do bioma, como expectativa de vida, hábito, alimentação, ameaça de extinção, entre outros, e após o estudo dos cards, os discentes devem preencher o painel interativo com as informações correspondentes a cada animal. Espera-se que, com o desenvolvimento do projeto, o bioma pampa possa ser valorizado, preservado e debatido dentro das salas de aula, elevando sua importância ecológica e regionalista.

**Palavras-chave:** Pampa. Ludicidade. Jogos.

**Nível de ensino:** Graduação

**Área do conhecimento:** Ciências Humanas

Trabalho executado com recursos do Programa de Educação Tutorial (PET)