



**Universidade Federal Rural da Amazônia
Programa de Educação Tutorial – PET-Pesca**

ATA DA 6. REUNIÃO

DATA: 04 de abril de 2017
LOCAL: ISARH, prédio da pesca, sala do PET
HORÁRIO DE INÍCIO: 12:00 horas
FIM DA REUNIÃO: 14:00 horas

MEMBROS	PRESENTES
Adriano Silva Medeiros	<input type="checkbox"/>
Aline da Silva Leão	<input checked="" type="checkbox"/>
Alyson Carvalho Cardoso	<input checked="" type="checkbox"/>
Cibele Cristina Oeiras Freire	<input checked="" type="checkbox"/>
Clayciane Santos do Nascimento	<input checked="" type="checkbox"/>
Hana Carolina Saleira Pinto	<input checked="" type="checkbox"/>
Joelen Cruz da Silva	<input checked="" type="checkbox"/>
Jorge Gabriel Ramos Cardoso	<input checked="" type="checkbox"/>
Marko Herrmann	<input checked="" type="checkbox"/>
Phelipe Benoliel Pessoa	<input checked="" type="checkbox"/>
Renan de Araujo Costa Matangrano	<input checked="" type="checkbox"/>
Scarlett Hannah Silva Bezerra	<input checked="" type="checkbox"/>
Taiana Amanda Fonseca dos Passos	<input checked="" type="checkbox"/>
Valdo Sena Abreu	<input checked="" type="checkbox"/>

PAUTAS DA REUNIÃO:

- Definição do nome da Revista do grupo: **Journal of Aquatic Resources**
- Caso exista o nome: (Brazilian) Journal of Aquatic Resources
- Jogos infantis para o Projeto de Educação Ambiental:
 1. Campeonato de pesca (Professor Marko Herrmann): O jogo consistirá na captura de peixes confeccionados em E.V.A. em uma "piscina" feita de papel cartão a qual deverá conter garrafas plásticas e outros materiais que representem o lixo que há nos rios. O objetivo do jogo é que as crianças percebam como a pesca é dificultada com a presença do lixo nos rios.
 2. Sacolas retornáveis (Professor Marko Herrmann): A ideia é apresentar as sacolas nas comunidades onde o projeto acontecerá como forma de reduzir o uso das sacolas de plásticos e assim contribuir para o meio ambiente. O discente Renan Matangrano ficou responsável por ver os materiais necessários para confeccionar as sacolas.

3. Fantoches (Cibele Freire e Valdo Abreu): O jogo consistirá na explicação de forma lúdica para as crianças sobre a importância da educação ambiental.
4. Reciclagem (Phelipe Benoliel): Neste jogo as crianças poderão participar colando as figuras dos lixos em suas respectivas lixeiras de coleta seletiva (papel, plástico, vidro, orgânico).
5. Jogo de tabuleiro (Joelen Silva): O jogo inicia com o lançamento de um dado, onde de acordo com o número que sair, será realizada perguntas para as crianças com a temática de Educação Ambiental e conforme as respostas, elas irão avançar casas. Ressalta-se que antes do início do jogo deverá ser realizado um nivelamento com as crianças relacionados aos temas das perguntas (Ex: qual a cor da lixeira que se deve jogar papel?).
6. Jogo de tabuleiro (Taiana Passos): O tabuleiro deverá ser grande e as peças do jogo serão as próprias crianças. Também será lançado um dado e conforme o número que sair será contextualizado com as crianças vários assuntos relacionados a Educação Ambiental com perguntas ou dicas.
7. Jogo de tabuleiro (Alyson Cardoso e Clayciane Nascimento): O jogo inicia com o lançamento de um dado, onde conforme as crianças forem avançando de casas podem ser “punidas” voltando casas (em caso de caírem em uma casa onde está acontecendo alguma ação errada, por exemplo: você jogou lixo na praia. Volte 5 casas) ou podem avançar em caso de caírem em uma casa onde a ação é certa (Ex: Você jogou lixo no lixo. Avance 2 casas).
8. Jogo da folha (Hana Pinto): Será entregue uma folha para cada criança, onde elas deverão observar as características da mesma. Após, elas deverão deixar as folhas em cima de uma mesa e misturá-las para depois cada uma pegar a mesma folha que lhe foi entregue anteriormente. O objetivo do jogo é mostrar que cada folha tem suas características e peculiaridades, no entanto, cada uma apresenta uma importância para o ambiente. Explicar a fotossíntese de maneira simples.
9. Jogo das perguntas (Aline Leão): Será lançado no chão várias cartas com diferentes perguntas, onde cada criança deverá pegar uma, ler em voz alta e responder.
10. Jogo da teia – ecossistema (Renan Matangrano): O jogo iniciará com uma palavra e cada criança deverá complementar a ideia da palavra que a criança anterior falou e paralelamente será passado um barbante por cada uma, de forma que seja formada uma teia.
11. Handsabonete (Taiana Passos)

- **Sugestões: - Oferecer bombons para estimular as crianças a participarem das brincadeiras e premiações (bombons, chocolates etc.)**
- Definição da cor da camisa: Branca.

DEFINIÇÃO DA PRÓXIMA REUNIÃO: 20/04/2017 – 12:00h

SECRETÁRIO DA ATA: Clayciane Nascimento