

# O JOGO “PALEO-PARES” COMO FERRAMENTA LÚDICA PARA O ENSINO DE PALEONTOLOGIA

Adrian Evangelista de Melo<sup>1</sup>, Carlos Henrique Oliveira Elias<sup>2</sup>, Luiz Arthur Lima Gaia Ferreira<sup>3</sup>, Ana Carolina Brasileiro Melo<sup>4</sup>, Jarbas de Negreiros Pereira<sup>5</sup>, Maria Somália Sales Viana<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Ciências Biológicas, UEVA, Sobral, CE, [adrianmelobio@gmail.com](mailto:adrianmelobio@gmail.com)

<sup>2</sup>Ciências Biológicas, UEVA, Sobral, CE, [biocaike@gmail.com](mailto:biocaike@gmail.com)

<sup>3</sup>Ciências Biológicas, UEVA, Sobral, CE, [arthur11121822@gmail.com](mailto:arthur11121822@gmail.com)

<sup>4</sup>Ciências Biológicas, UEVA, Sobral, CE, [carolbrmelo@gmail.com](mailto:carolbrmelo@gmail.com)

<sup>5</sup>Ciências Biológicas, UEVA, Sobral, CE, [jarbasnegreiros03@gmail.com](mailto:jarbasnegreiros03@gmail.com)

<sup>6</sup>Programa de Pós-Graduação em Geologia, UFC, Fortaleza, CE, [somaliaviana1@gmail.com](mailto:somaliaviana1@gmail.com)

O jogo educativo “Paleo-Pares” foi desenvolvido pelos bolsistas do projeto de extensão “Nossa Incrível Terra: Mediação em escolas para os temas de Geologia e Paleontologia”, vinculado ao Laboratório de Paleontologia da Universidade Estadual Vale do Acaraú (UEVA/MEC). A proposta do jogo surgiu como uma das ações do projeto para cada escola, com o objetivo de promover o ensino de Paleontologia, Geologia e Biologia de forma acessível, dinâmica e atrativa para estudantes da educação básica. Inspirado no jogo *Dobble*, da Galápagos Jogos, o “Paleo-Pares” é composto por 31 cartas contendo seis símbolos cada, sendo que entre qualquer par de cartas existe apenas um símbolo em comum. As ilustrações representam organismos que habitaram a Terra durante o período Siluriano, totalizando 31 organismos diferentes. Além das cartas, o jogo conta com um manual que apresenta as cinco formas de jogá-lo, a descrição e o nome de cada organismo ilustrado, bem como breves explicações científicas sobre eles. O processo de elaboração envolveu a produção das ilustrações originais e a disposição estratégica das imagens nas cartas, buscando unir precisão científica e apelo visual. O principal objetivo do “Paleo-Pares” é despertar o interesse dos alunos pelos temas da Paleontologia, Geologia e Biologia, estimulando o aprendizado por meio da ludicidade e da interação social. O projeto de extensão será aplicado em oito escolas de diferentes municípios, incluindo Ipu, Pacujá e Santana do Acaraú, localidades onde o jogo será aplicado devido à presença de registros fossilíferos do período Siluriano. Dessa forma, a atividade contribui para o reconhecimento do patrimônio paleontológico regional e para o fortalecimento do sentimento de pertencimento histórico e cultural das comunidades envolvidas. A versão final do jogo já se encontra concluída e foi submetida a testes com os membros do Laboratório de Paleontologia e com discentes do curso de Ciências Biológicas, apresentando resultados muito positivos. Os participantes destacaram a eficiência do jogo como recurso didático, especialmente para turmas do ensino médio, pela sua capacidade de facilitar a compreensão de conceitos complexos de forma divertida e participativa. Além do conteúdo científico, o “Paleo-Pares” estimula o desenvolvimento de diversas habilidades cognitivas e sociais, como atenção, concentração, coordenação visomotora, agilidade na associação de imagens, flexibilidade mental e fluência verbal. Espera-se que o jogo se consolide como uma ferramenta inovadora de ensino-aprendizagem, capaz de aproximar os estudantes da Paleontologia e da Geologia, tornando o conhecimento científico mais acessível, significativo e contextualizado com a realidade local.

**Palavras-chave:** Extensão; Educação; Ludicidade

**Agradecimento:** Ao Ministério da Educação (MEC) pelas bolsas de Extensão (53.02).