IV Congresso Internacional das **Licenciaturas** COINTER - PDVL 2017

Relação do fungo *Amanita muscaria* presente no super mario com fungos na feira de ciências: um relato de experiência do Pibid.

Apresentação: Relato de Experiência

Nathália Cristina Lopes de Jorge¹; Arian Júnior dos Santos Lopes²; Luiz Otávio Silva Santos³

Introdução

A feira de Ciências é um evento escolar no qual os discentes expõem seus projetos científicos. Por sua vez, Fungos era uma das temáticas abordada na feira em questão. Durante a exposição, foi-se apresentado as características gerais dos fungos, seu ciclo de vida, a utilização na indústria, na alimentação, etc. A fim de aproximar o tema ao público alvo, bem como chamar a atenção destes, utilizou-se como temática da ornamentação o fungo *Amanita muscaria* que está presente no jogo Super Mario. No jogo, o personagem se alimenta desses cogumelos que muda drasticamente o espaço virtual – as características do personagem, como diminuir ou aumentar seu tamanho, diferente da realidade em que o mesmo pode provocar um efeito alucinógeno, característica resultante desse fungo, pois algumas toxinas presentes neste têm efeitos ao nível do sistema nervoso central até 2 horas após a ingestão. Sintomas comuns são: delírio, euforia e distorção da realidade (Berger and Guss, 2005b, Persson, 2012 apud FREITAS, 2008). Com isto, esperou-se ter uma maior interação dos alunos com os visitantes para garantir uma melhor fixação dos conteúdos por estes.

Relato de Experiência

A experiência em questão foi desenvolvida durante uma feira de Ciências na Escola Estadual Professora Clara Tetéo com os alunos do 2º ano do ensino médio no município de Macau, Rio Grande do Norte. A escola é contemplada pelo subprojeto de Biologia, o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Para a realização da feira de Ciências, a presença dos Bolsistas do PIBID foi imprescindível, uma vez que contribuíram tanto no auxílio dos alunos que iriam apresentar

¹ Biologia, IFRN – Campus Macau, nathalia_lopes26@hotmail.com

² Biologia, IFRN – Campus Macau, arianjrsantos@gmail.com

³ Mestre, IFRN – Campus Macau, luiz.otavio@ifrn.edu.br

os trabalhos, os auxiliando com pesquisas, bem como dando sugestões quanto a ornamentação da sala. A sugestão considerada pelos alunos na elaboração da sala temática, foi inserir imagens do fungo *Amanita muscaria* presente no jogo Super Mario World. Essa cultura de imagem potencializa o conhecimento e deve ser explorada no ambiente escolar (SOUZA, 2003), pois assim seria mais fácil prender a atenção dos visitantes, bem como dar ênfase em uma das características dos fungos: provocar alucinações. O trabalho apresenta uma abordagem qualitativa (Prodanov e Freitas 2013) em que designa o ambiente natural como fonte direta para coleta de dados, interpretação de fenômenos e atribuição de significados.

Imagem 1: Discentes da Feira de Ciências. Fonte: Própria

Imagem 2: Jogo Super Mario World.

Observou-se com as apresentações que o público mostrou interesse pela temática, como também se observou uma maior desenvoltura dos alunos exemplificando tais características, visto que todos os integrantes do grupo mostraram domínio e clareza durante suas explicações na feira.

Considerações

A utilização de jogos de vídeo games como ornamentação, bem como servindo de analogia para exemplificar uma das características dos fungos se mostrou eficiente, pois esse recurso midiático permitiu aos alunos relacionar os fungos com algo que é conhecido e divulgado amplamente pelas mídias, que possibilitou um maior interesse dos visitantes pelo assunto abordado.

Referências

FREITAS, A. C. P. M. **Cogumelos e seus efeitos terapêuticos**. Porto, 2013.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. – 2. ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

SOUZA, C. H. M.; **Comunicação Educação e Novas Tecnologias**. Rio de Janeiro: FAFIC. 2003.