

---

**RESPONDA SE PUDER: PROPOSTA DE JOGO PARA O TEMA  
AVIFAUNA E MASTOFAUNA DO CERRADO**

**Estudante(s): Clara Nunes Figueira (clara.nunesf10@gmail.com), Luiz Carlos Freitas Silva (luizcw2410@gmail.com), Luiza Nunes Figueira (luiza.nunesf10@gmail.com)**

**Orientador(es): Vanessa Fonseca Gonçalves (vanessa.gonçalves@ufu.br) e Maísa Gonçalves da Silva (maisasilva.eseba@gmail.com)**

**Escola: Escola Estadual Messias Pedreiro**

### **Resumo**

Com a criação de um jogo sobre a biodiversidade do cerrado esperamos conseguir colaborar com os meios de ensino, através da diversão, com jogos lúdicos. Pretende-se desenvolver o interesse de crianças e adultos sobre a biodiversidade de mamíferos e aves do bioma cerrado. Seguindo uma metodologia de quatro etapas, (levantamento de dados, produção, aplicação e resultados finais), foi produzido o jogo *Responda Se Puder*, adaptado para o tema: Avifauna e Mastofauna do Cerrado. A partir da análise de outros jogos lúdicos sobre o tema biodiversidade, observamos quais foram os tipos de jogos mais abordados, biomas mais trabalhados e os grupos de animais mais apresentados, assim optamos pela criação de um jogo de tabuleiro e cartas com o referido tema. No momento estamos na fase de elaboração e aplicação, na qual vamos levar o jogo para feiras científicas, praças, escolas dentre outros espaços públicos onde será possível apresentar o projeto e disseminar conhecimento para a população. Essa iniciativa tem o intuito de apresentar à sociedade que vive no Cerrado, quais são as aves e os mamíferos pertencentes ao bioma, em prol de provocar uma reflexão por parte das pessoas sobre a importância de preservar não só os animais, mas também o próprio bioma em que vivem.

**Palavras-chave:** aves, biodiversidade, educação ambiental, mamíferos.

### **Introdução e justificativa**

Somos alunos da Escola Estadual Messias Pedreiro e fazemos parte do Grupo de Educação, Pesquisa e Inovações Tecnológicas, (GEPIT), do Colégio de Aplicação da Escola de Educação Básica (Eseba/UFU) e participamos do projeto de extensão com interface em pesquisa financiado pela FAPEMIG (Fundação de Ampara à Pesquisa de Minas Gerais): MAAVE (Aves e Mamíferos do Cerrado).

A partir da nossa afinidade com a área de Ciências Biológicas e nosso conhecimento sobre aves e mamíferos do Cerrado, optamos por criar uma proposta lúdica a fim de propor momentos de troca de conhecimento e aprendizagem a respeito do tema. Nesse contexto, a educação ambiental emerge como uma ferramenta poderosa para promover a transformação socioambiental necessária e a reaproximação do ser humano com a natureza (Rumenos, 2021). Para Behling e Islas (2014) a utilização de jogos como ferramenta de educação ambiental para a conservação da natureza é um meio atrativo, dinâmico e interdisciplinar de abordagem.

Com isso, a proposta de um jogo de um jogo tem como objetivo facilitar o aprendizado de maneira divertida. A utilização de atividades lúdicas, como jogos, orienta não apenas profissionais, como professores ou docentes, mas colabora também com pais e/ou responsáveis, para o entretenimento de crianças ao mesmo tempo que colabora com o aprendizado e a educação.

## **Objetivos**

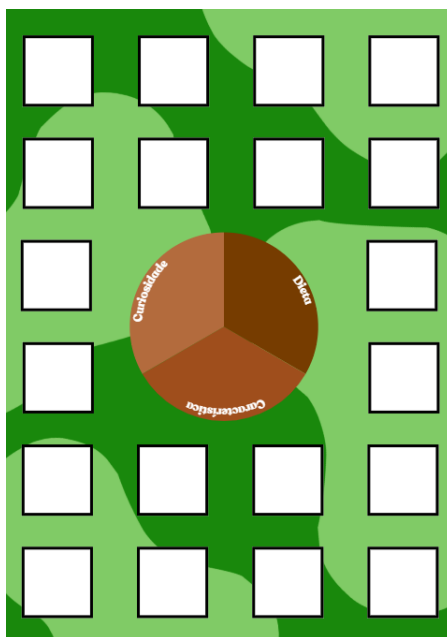
O objetivo geral do projeto foi produzir um jogo, adaptado do jogo *Responda Se Puder*, para trabalhar a temática avifauna e a mastofauna do Cerrado, contribuindo para a ampliação do conhecimento das crianças e dos adultos.

Como objetivo específico, visamos apresentar espécies de aves e de mamíferos que vivem no Cerrado, de maneira lúdica, para crianças e adultos.

## **Metodologia**

A metodologia do nosso trabalho foi dividida em quatro etapas. Na primeira etapa, utilizamos de pesquisas já realizadas no ano passado (2024) em projetos anteriores para desenvolver o estudo de 2025. A pesquisa citada foi um levantamento bibliográfico de artigos que estavam relacionados a jogos educativos com foco em biodiversidade, a partir da pesquisa analisamos os tipos de jogos mais utilizados (tabuleiro, cartas, quiz, online), os biomas mais abordados e o quantitativo de jogos que abordavam aves e mamíferos. Ao fim da pesquisa foi possível ver que os jogos de tabuleiro e jogos de cartas se destacaram, também que o bioma mais abordado era o Cerrado, juntamente com as aves e os mamíferos.

Na segunda etapa, a partir das pesquisas já realizadas, decidimos adaptar o jogo *Responda Se Puder*. Mudamos algumas regras e alteramos o tema principal, se tornando então, avifauna e mastofauna do Cerrado. No formato original, o jogo vem acompanhado de um tabuleiro, fichas (pequenos discos de plástico), bolinhas de plástico e uma roleta. Na adaptação, o jogo possuirá o tabuleiro (Figura 1), fichas (pequenos discos de papel), roleta, e cartinhas de perguntas para cada casinha do tabuleiro (Figuras 2, 3, 4 e 5).



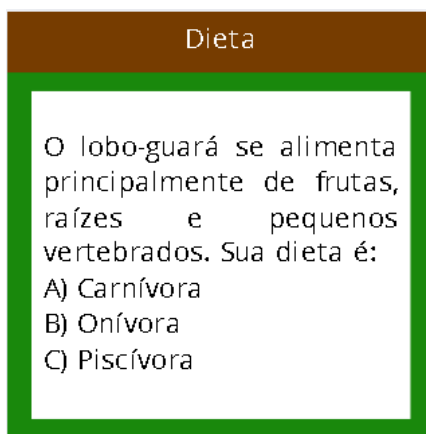
**Figura 1:** Imagem do tabuleiro do jogo *Responda Se Puder*.

Fonte: Sutores (2025).



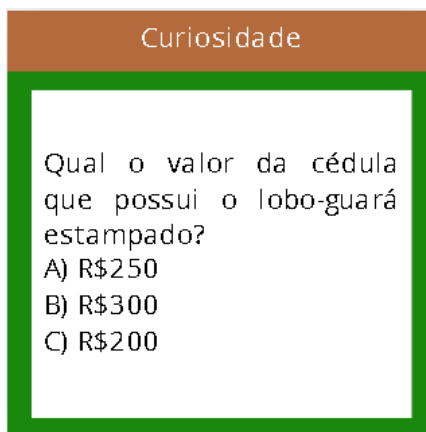
**Figura 2:** Imagem da carta de animal

Fonte: Autores (2025).



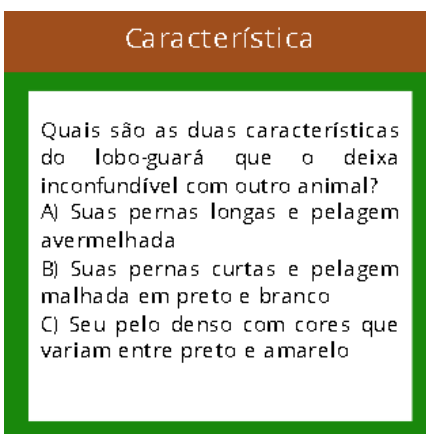
**Figura 3:** Carta de pergunta: Dieta.

Fonte: Autores (2025).



**Figura 4:** Carta de pergunta: Curiosidade.

Fonte: Autores (2025).



**Figura 5:** Carta de pergunta: Característica.

Fonte: Autores (2025).

O objetivo do jogo é conquistar o maior número de casinhas até o final. Para isso, no início, os jogadores vão jogar os dados para decidir quem começa, o jogador que tirar o maior número começa. Ele vai escolher uma casinha para responder uma pergunta, em seguida, ele deve girar a roleta localizada no centro do tabuleiro para decidir qual será a pergunta que ele tentará responder. O jogador à direita, de quem está jogando, deve ler a pergunta e as alternativas em voz alta para todos, caso o jogador acerte ele deve colocar uma ficha sob a casinha conquistada, caso ele erre, o jogador à esquerda tem a chance de responder e tentar “roubar” a casinha, se acertar a casinha será dele, se ele errar o próximo jogador à esquerda ganha a casinha sem fazer nada. No caso de 2 ou 3 jogadores quem leu a pergunta não pode ganhar a casinha, se ninguém acertar a pergunta, a resposta é revelada e a carta lida deve ser retirada do jogo.

Na terceira etapa, temos o período da aplicação do jogo, tanto em eventos científicos, como também em escolas e espaços não formais, como parques, museus que poderão servir para a apresentação e os testes do projeto. Nessa etapa, é importante observarmos como está o jogo e de que forma ele está contribuindo para a sociedade.

Na quarta etapa, analisaremos as avaliações do projeto, para observarmos se foi útil para a aprendizagem, se necessita de mudanças, se alcançou o público que esperávamos e assim por diante. Dentre esses fatores, podemos valorizar a aprimoração do jogo para os próximos anos e assim, levá-lo para mais lugares e para ser implementado diretamente na educação.

## **Resultados esperados**

De acordo com esse projeto, esperamos oferecer maiores experiências e oportunidades de aprendizado, de forma lúdica em diversos locais, como em escolas, praças, eventos científicos, dentre outros. Esperamos que com o jogo, os resultados sejam positivos sobre esta conscientização e possa surtir efeito tanto em crianças quanto em adultos, destacando sempre a importância da fauna para a sociedade como um todo. Deste modo, crianças, jovens e adultos terão a oportunidade de obter informações e contribuir para a preservação e conservação da avifauna e mastofauna do Cerrado.

## **Conclusões**

---

Por fim, concluímos que através do jogo, que está em desenvolvimento, conseguimos atingir diversas faixas etárias para a aprendizagem e troca conhecimento, para que assim, sejam conscientizados sobre a extensa biodiversidade existente no bioma Cerrado.

### **Referências**

BEHLING, G. M.; ISLAS, C. A. Extensão universitária, educação ambiental e ludicidade na preservação de animais silvestres. *Revista Conexão UEPG*, v. 10, n. 1, 128-139, 2014.

LIMA, M. J. G. S. Educação Ambiental e ensino de ciências e biologia: tensões e diálogos. *Revista de Ensino de Biologia da SBEnBio*, n. 12, v. 1, 115-131, 2019.

RUMENOS, N.N. **Educação Ambiental e Ciência Cidadã: interfaces na formação e estímulo ao voluntariado em um parque nacional brasileiro**. Tese de Doutorado. PPG em Educação para a Ciências - Faculdade de Ciências, UNESP-Bauru, 2021.