
AVES E MAMÍFEROS DO CERRADO: JOGOS EDUCATIVOS PARA A VALORIZAÇÃO DA FAUNA

**Estudante(s): João Pedro Nunes Cardoso (joaopedronc2010@gmail.com), Lorena Muniz
Franco de Oliveira (lorena.muniz2009@gmail.com), Vanessa Fonseca Gonçalves
(vanessa.goncalves@ufu.br)**

**Escola: Colégio de Aplicação – Escola de Educação Básica – Universidade Federal de
Uberlândia**

Resumo

A intervenção humana nos ambientes tem provocado efeitos negativos, promovendo uma reflexão por parte da sociedade para uma mudança de postura. Nesse contexto, a Educação Ambiental se faz presente por meio dos princípios que buscam a promoção de práticas ambientalmente corretas e a reaproximação do ser humano com a natureza. Sendo assim, o objetivo do projeto é elaborar, desenvolver e aplicar jogos de cartas com a temática avifauna e mastofauna do Cerrado, em escolas, museus e espaços públicos no município de Uberlândia - MG. O projeto será desenvolvido em escolas, museus e parques, a partir da elaboração, desenvolvimento e aplicação de jogos com proposta de metodologia participativa para promoção da Educação Ambiental. Espera-se que com esse projeto seja possível proporcionar momentos de aprendizagem e troca de informações entre os proponentes e público das escolas, parques e museus, contribuindo para uma reflexão a respeito da avifauna e mastofauna do Cerrado, bem como estratégias para conservação das espécies.

Palavras-chave: avifauna, educação ambiental, lúdico, mastofauna.

Introdução e justificativa

O grupo decidiu elaborar jogos de cartas para a temática aves e mamíferos do Cerrado a partir da aprovação de um projeto de extensão via edital FAPEMIG. Esse projeto, organizado por docentes e com a participação de bolsistas do ensino fundamental, tem como objetivo propor e realizar ações de extensão e pesquisa voltadas para a Educação Ambiental. Sendo que uma dessas metas é desenvolver atividades lúdicas para diferentes públicos como forma de divulgação das espécies de aves e mamíferos do bioma para que se tenha uma reflexão da intervenção humana nos ambientes e ampliação do conhecimento acerca do assunto.

A intervenção humana nos diferentes ecossistemas tem promovido efeitos negativos para os seres vivos e os fatores abióticos, fazendo com que a sociedade em geral passe a analisar e reconsiderar suas ações (LIMA, 2019). Contribuindo para essa reflexão, temos a Educação Ambiental com princípios que visam a promoção de práticas ambientalmente corretas e a reaproximação do ser humano com a natureza (RUMENOS, 2021). Um dos caminhos para promover essa reaproximação é utilizar os elementos da biodiversidade em atividades educativas, uma vez que a grande maioria das pessoas apresenta uma afinidade inata com o mundo natural, que as predispõe ao engajamento com a proteção da natureza.

A reaproximação do ser humano com a natureza pode ser realizada nos diferentes espaços frequentados pela sociedade, como escolas, museus, parques, praças, unidades de conservação, que se caracterizam por serem locais de interação de diferentes práticas educativas que podem contribuir para a formação de sujeitos ecológicos (SUKMA et al., 2020). Uma revisão de Oliveira et al. (2020) concluiu que independente da prática empregada, os resultados de ações educacionais que conectem o educando com os animais são positivos e eficazes.

Os animais são um dos elementos da biodiversidade mais utilizados para estimular o engajamento do público com as questões socioambientais e, entre os diferentes grupos, as aves e os mamíferos apresentam um enorme potencial para o desenvolvimento de ações de Educação Ambiental. Esses dois grupos são amplamente distribuídos, abundantes, diversos, belos e, em geral, facilmente reconhecíveis, o que estimula a curiosidade e o interesse das pessoas (MORAIS et al., 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. Ferreira et al. (2022) analisaram três jogos educativos para o reconhecimento de aves e mamíferos da Caatinga e concluíram que foram importantes para sensibilizar estudantes da importância de conservação da diversidade faunística local. Sendo assim, as aves e os mamíferos podem ser utilizados como modelos para promover jogos educativos, estimulando reflexões críticas que resultem em mudanças coletivas na relação com o ambiente, possibilitando a criação de sociedades mais sustentáveis.

Objetivos

O objetivo do projeto é elaborar, desenvolver e aplicar jogos de cartas com a temática avifauna e mastofauna do Cerrado, em escolas, museus e espaços públicos no município de Uberlândia - MG.

Metodologia

O projeto será desenvolvido em escolas, museus e parques das cidades de Uberlândia - MG, a partir da elaboração, desenvolvimento e aplicação de jogos com proposta de metodologia participativa para promoção da Educação Ambiental. Para isso, o projeto será organizado em 8 etapas.

A primeira etapa consistiu no levantamento das espécies de aves e mamíferos nativos, endêmicos e exóticos encontrados na região. Em seguida (segunda etapa), foram feitas pesquisas a respeito do nome científico, habitat, alimentação, ameaças relacionadas às espécies selecionadas. Na terceira etapa foi realizado a escolha de quais jogos de cartas seriam utilizados. As etapas 1, 2 e 3 já foram realizadas.

A quarta etapa consistirá na confecção dos jogos. Os jogos serão confeccionados com o auxílio de um aplicativo/software e com materiais de baixo custo, permitindo uma maior acessibilidade, sendo que primeiro será feito jogos testes. Terminando essa etapa, os jogos serão testados, em relação as regras, compreensão da proposta, atratividade entre estudantes de uma escola pública para depois finalizar a confecção (etapas 5 e 6). A partir desse teste, vamos elaborar a versão final dos jogos (etapa 7) para ser aplicados nos diferentes espaços mencionados (etapa 8). Durante a aplicação dos jogos, haverá questionários para os participantes responderem.

Resultados e Discussão

Espera-se que com esse projeto seja possível proporcionar momentos de aprendizagem e troca de informações entre os proponentes e público das escolas, parques e museus, contribuindo para uma reflexão a respeito da avifauna e mastofauna do Cerrado, bem como estratégias para conservação das espécies.

Conclusões

Concluimos que com a elaboração, desenvolvimento e aplicação de jogos de cartas será possível alcançar diferentes públicos, por meio das fases almeçadas da Educação Ambiental: sensibilização, mobilização, informação e ação.

Referências

- BEHLING, Greice Maia; ISLAS, Camila Alvez. Extensão universitária, educação ambiental e ludi- cidade na preservação de animais silvestres. **Revista Conexão UEPG**, v. 10, n. 1, 128-139, 2014.
- FERREIRA, L. S. dos S.; SILVA, A. P.; DE MEDEIROS, W. S. S.; MARTINS NÁPOLIS, P. M. Aves e mamíferos da Caatinga: experiências com jogos educativos para a valorização da fauna local. **Revista Brasileira de Ensino de Ciências e Matemática**, [S. l.], v. 5, n. 1, 2022. DOI: 10.5335/rbecm.v5i1.11636. Disponível em: <<https://seer.upf.br/index.php/rbecm/article/view/11636>> Acesso em: 15 set. 2023.
- 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.
- MORAIS, R. et al. **Observação de aves como ferramenta de educação ambiental**. Tecnê, Episteme y Didaxis: TED, p. 343-350, 2021.
- 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.
- SUKMA, E., RAMADHAN, S., INDRIYANI, V. Integration of environmental education in elementary schools. In: **Journal of Physics: Conference Series**. IOP Publishing, p. 012136, 2020.