

DIVERSIDADE DE PELAGENS ANIMAIS: ESTRATÉGIAS EDUCATIVAS NO ENSINO FUNDAMENTAL

¹Luisa de Marillac dos Santos, ¹Gabriela Mota Mello Rodriguez, ¹Juliana Karoline Pereira, ¹Cristina Pacheco Soares.

¹Universidade do Vale do Paraíba, Avenida Shishima Hifumi, 2911, Urbanova - 12244-000 - São José dos Campos-SP, Brasil, luisademarillac17062004@gmail.com, gabrielammrodriguez@gmail.com, juliana.pereira.jp887@gmail.com.

Resumo

O jogo de combinação entre os animais e suas pelagens é uma atividade educativa e recreativa que permite ensinar aspectos relativos à diversidade das pelagens, bem como abordar a classificação dos animais, a importância das características de cada animal e seu modo de vida além de aspectos inerentes a conservação da biodiversidade. Assim, o presente trabalho teve por objetivo conceber e produzir um jogo de cartas (memória) sobre a temática biodiversidade. Possui uma importante relevância educacional sobre a vida animal, além de despertar a curiosidade. Foi realizada a confecção de um baralho de cartas com imagens de animais e suas pelagens, permitindo assim o pareamento correto entre animal e pelagem. Como resultado dessa interação, desenvolve-se a capacidade de perceber e relacionar fatos, bem como aumenta-se a curiosidade e o fascínio pelas diferentes espécies animais. Sendo uma opção rica para a interação e aprendizado de seus participantes, o jogo em questão é uma atividade satisfatória em âmbito escolar.

Palavras-chave: educação. animais. pelames. lúdico.

Área do Conhecimento: Zoologia

Introdução

As variações na coloração da pelagem já eram usadas muito antes da genética, por taxonomistas para distinguir e caracterizar várias espécies de mamíferos (Silva, 2024). Nesse sentido, o projeto de extensão universitária "Diversidade de Pelagens Animais" foi desenvolvido com o objetivo de unir o lúdico ao educativo, utilizando um jogo de memória como ferramenta para a disseminação de conhecimentos sobre a diversidade de pelagens animais e a importância da preservação das espécies. O uso de jogos educativos tem se destacado como uma metodologia eficaz no processo de ensino-aprendizagem, promovendo o engajamento dos estudantes e facilitando a assimilação de novos conhecimentos. Embora inicialmente pensado para crianças em idade escolar, o jogo pode ser facilmente adaptado para divertir e ensinar pessoas de todas as idades.

O Projeto de Extensão realizado no Centro de Estudos da Natureza (CEN) (Figura 1) da Univap recebe diversos visitantes da região, como escolas ou grupos de diferentes idades, que são guiados pelos alunos extensionistas do curso de ciências biológicas que vão apresentar o local.

Figura 1 - Centro de Estudos da Natureza da Univap



Fonte: Univap.

Ao tratar de um tema relacionado à biodiversidade, o projeto contribui para a conscientização ambiental, fator essencial para a formação de cidadãos mais críticos e engajados na conservação do meio ambiente. Dessa forma, a universidade cumpre seu papel social, aproximando o saber científico da comunidade e promovendo a interação entre teoria e prática em prol de um objetivo comum: a educação e a preservação ambiental.

Metodologia

A partir da revisão de literatura, o baralho foi elaborado combinando a imagem de um animal e a imagem de sua pelagem, sendo o animal caracterizado pelas cartas de “costas” verdes e sua pelagem pelas cartas de “costas” azuis, evitando assim confusão no momento da execução do jogo, virando duas cartas referentes ao mesmo tema. Foram selecionados apenas animais da classe Mamífera, já que o jogo se trata de pelagens, definida como “conjunto de pelo” (segundo o dicionário Michaelis) característica inerente a esta classe.

Foi produzido em conjunto com o baralho, um manual com linguagem de fácil compreensão e não muito longo para não desestimular os jogadores infantis.

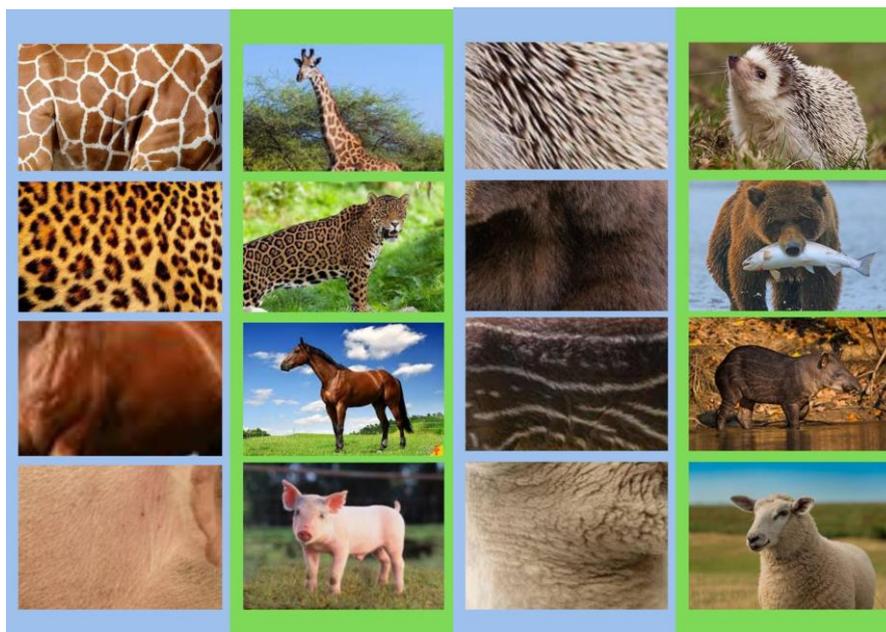
As cartas foram impressas em papel cartão e plastificadas para que possam ser resistentes, além da confecção de uma caixa para guardá-las, já que todas as peças são essenciais para o bom funcionamento da dinâmica.

Resultados

O material produzido pelo projeto de extensão universitária consiste em um baralho de cartas com pares de animais e suas respectivas pelagens (figura 2, 3, 4 e 5).

Figura 2: Jogo de cartas

Figura 3: Jogo de cartas

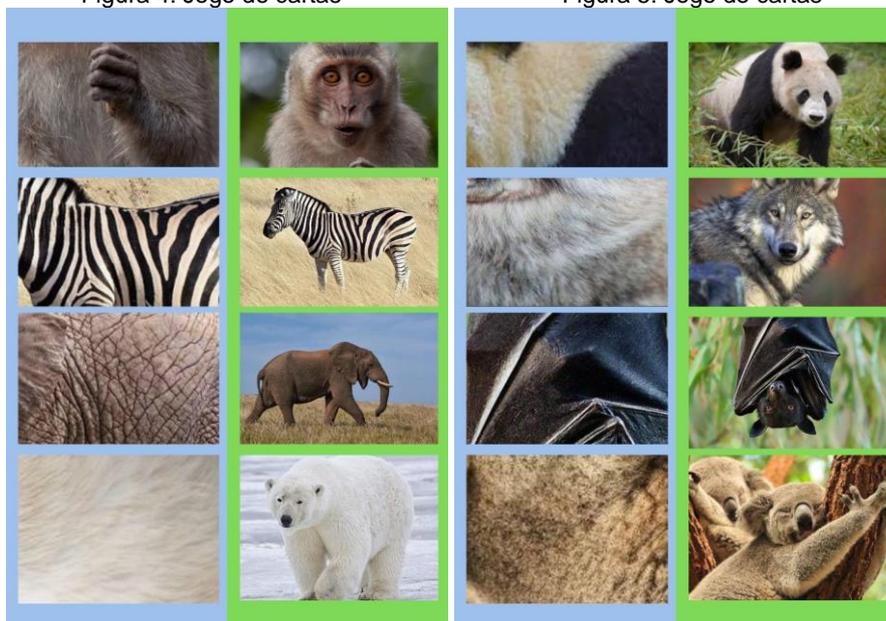


Fonte: Autores

Fonte: Autores

Figura 4: Jogo de cartas

Figura 5: Jogo de cartas



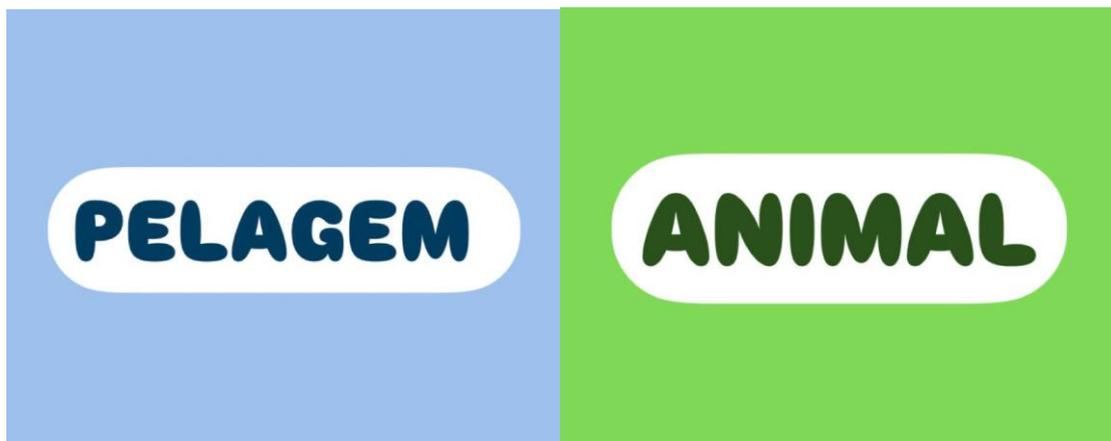
Fonte: Autores

Fonte: Autores

E pensando na importância do verso da carta (Figura 6 e 7) para não confundir o jogador, e ter uma melhor dinâmica no jogo.

Figura 6 - Verso da carta do jogo

Figura 7 - Verso da carta do jogo



Fonte: Autores

Fonte: Autores

A figura 8 apresenta um roteiro de regras elaboradas para orientação dos jogadores.

Figura 8 - Regras do Jogo



Fonte: Autores

Discussão

Foi analisado os benefícios educacionais apresentados pelo jogo, como por exemplo a exploração da variedade de pelagens existentes na natureza, estímulos ao contato com a natureza fisicamente para análise dessas pelagens, aprimoramento da habilidade de observação e associação, e estímulo à curiosidade e interesse pelos animais. Segundo Silva, (2022) “os jogos digitais e tradicionais

mobilizam esquemas mentais, estimulam o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, integram várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva”. Também há um incentivo a socialização do indivíduo já que é um jogo que pode ser jogado com inúmeras pessoas

Um jogo de cartas baseado em pelagens de animais poderia ser uma abordagem fascinante para combinar entretenimento com aprendizado sobre a diversidade da vida selvagem. A relevância educacional das pelagens dos animais é destacada em várias frentes, como a adaptação ao ambiente, camuflagem e predação, comportamento social, conservação e educação ambiental, quais temas são de extrema importância serem abordados desde cedo. Ainda pode ser desenvolvida para os mais novos com curiosidades e principalmente apresentar animais do nosso bioma para que aprendam a riqueza e o cuidado que deve se ter com a nossa natureza. A integração da teoria com a prática, através dos jogos, como complemento dos conceitos vistos em sala de aula, tem se mostrado uma alternativa efetiva e atrativa, consolidando o conhecimento através do agir e do pensar (Brandalise, 2016). Esse jogo também pode ser uma forma lúdica de mostrar as classes dos animais através de sua pelagem, já que os mesmos diferem.

Conclusão

O jogo de cartas para identificação de pelagens de animais é uma ferramenta inovadora, educativa e lúdica que explora a diversidade de peles da natureza e proporciona diversão e interação aos participantes. Esta é uma excelente atividade para escolas, famílias e centros de educação ambiental já que aumenta o contato dos participantes e ensina a serem realizadas associações. Pretende-se pôr em prática este jogo nas práticas de educação ambiental nas visitas ao Centro de Estudos da Natureza (CEN) da Univap.

Referências

VERÍSSIMO, C. **Tolerância ao calor em ovelhas Santa Inês de pelagem clara e escura.**, 2015. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Cecilia-Verissimo/publication/288636697_Tolerancia_ao_calor_em_ovelhas_Santa_Ines_de_pelagem_clara_e_escura/links/5753798208ae17e65ec6cf91/Tolerancia-ao-calor-em-ovelhas-Santa-Ines-de-pelagem-clara-e-escura.pdf. Acesso em: 15 jun. 2024.

AZEVEDO, M. **Análise de tolerância de ovelhas Santa Inês.** *Archivos de Zootecnia*, v. 65, n. 249, p. 215-227, mar. 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/asas/a/p9DrHKhnW9WTTRdbdGL3bnq/#ModalTutors>. Acesso em: 15 jun. 2024.

GUIDA, A. M. **Literatura e estudos animais**, 2011. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/Raido/article/download/1342/988>. Acesso em: 15 jun. 2024.

BRAIT, C. H. H. **Utilização de pelos de animais silvestres para monitoramento ambiental**, 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/qn/a/xKdy4gbr4ZkhXf6HNC55Ytx/#>. Acesso em: 15 jun. 2024.

SILVA, M. C. **Evolução dos padrões de coloração da pelagem em marsupiais didelfídeos (Didelphimorphia: Didelphidae)**, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/56305/1/DISSERTA%20Milena%20Cavalcanti%20Silva.pdf>. Acesso em: 14 ago. 2024.

RAMOS, D. K., ROCHA, N. L., RODRIGUES, K. J. R., & ROISENBERG, B. B.. (2017). **O uso de jogos cognitivos no contexto escolar: contribuições às funções executivas.** *Psicologia Escolar E Educacional*, 2017. Disponível em: scielo.br/j/pee/a/FNqKBGyKTrFJDzFvH8mZTkG/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 14 ago. 2024.

NILES, Rubia Paula; SOCHA, Kátia. **A importância das atividades lúdicas na educação infantil.** *Ágora: Revista de divulgação científica*, v. 19, n. 1, p. 80-94, 2014. Disponível em: http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:bTG9lj6WZt4J:scholar.google.com/+atividade+lúdica+na+educação+infantil&hl=pt-BR&as_sdt=0,5. Acesso em: 29 de agosto de 2024

LOZZA, Rodrigo; RINALDI, Giullia Paula. **O uso dos jogos para a aprendizagem no ensino superior.** Caderno PAIC, 18(1), 575–592. Disponível em: <https://cadernopaic.fae.edu/cadernopaic/article/view/264>. Acesso em: 29 ago. 2024.

RAMOS, Daniela Karine; MELO, Hiago Murilo. **Jogos digitais e desenvolvimento cognitivo: um estudo com crianças do Ensino Fundamental.** Academia Edu. Disponível em: https://www.academia.edu/34558136/Jogos_digitais_e_desenvolvimento_cognitivo_um_estudo_com_crian%C3%A7as_do_Ensino_Fundamental?sm=b. Acesso em: 29 ago. 2024.

MOREIRA, Henrique de Oliveira. **Jogos pedagógicos tradicionais e digitais: estímulos de estimulação do desenvolvimento cognitivo dos alunos com dificuldade de aprendizagem.** Academia Edu. Disponível em: https://www.academia.edu/122183050/Jogos_pedag%C3%B3gicos_tradicionais_e_digitais_ferramentas_de_estimula%C3%A7%C3%A3o_do_desenvolvimento_cognitivo_dos_alunos_com_dificuldade_de_aprendizagem. Acesso em: 29 ago. 2024.

SILVA, G. C. da. **JOGOS PEDAGÓGICOS TRADICIONAIS E DIGITAIS: FERRAMENTAS DE ESTIMULAÇÃO DO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DOS ALUNOS COM DIFICULDADE DE APRENDIZAGEM.** Revista Científica FESA, [S. l.], v. 1, n. 11, p. 47–62, 2022. DOI: 10.29327/232022.1.11-4. Disponível em: <https://revistafesa.com/index.php/fesa/article/view/112>. Acesso em: 20 set. 2024.