

MONTE A AVE: JOGO DE ATENÇÃO E MEMÓRIA

LUIS P. DE FREITAS¹, ESTELA S. ROSSETTO²

¹ Técnico em química integrado ao ensino médio, Bolsista PIBIFSP, IFSP, Câmpus Sertãozinho, luispaulostz1@gmail.com

² Bacharel e licenciada em ciências biológicas (Unicamp) mestre doutora em biologia (Unicamp), Orientadora PIBIFSP, IFSP, Câmpus Sertãozinho, estela_bio@ifsp.edu.br.

Ciências Biológicas - Biologia Geral: 2.01.00.00-0

Apresentado no

10º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP ou no 4º Congresso de Pós-Graduação do IFSP

27 e 28 de novembro de 2019- Sorocaba-SP, Brasil

RESUMO: Utilizando-se como base a investigação científica feita nos anos anteriores dentro do Câmpus Sertãozinho, está em desenvolvimento um jogo que ajudará novos observadores a identificar mais facilmente as aves, numa forma fácil e dinâmica, usando as características de importância taxonômica de cada espécie. O jogo objetiva despertar o interesse de novos observadores e incentivar o jogador a iniciar a prática de observação em qualquer lugar. Além disso, trabalhará com a mente do jogador em um estado de concentração, que poderá ser aplicada em outras áreas acadêmicas ou de sua rotina. Também aumentará seu conhecimento sobre as aves. O jogo oferecerá algumas formas de jogar como por exemplo, competitiva, em grupo e alguns níveis de dificuldade para que o jogo se torne mais atrativo, divertido e interessante de jogar, explorando as capacidades do jogador e ao mesmo tempo ensinando o conteúdo de uma forma descontraída sem perder seu objetivo que é ajudar no aprendizado da identificação das aves.

PALAVRAS-CHAVE: Aves; jogo didático; ensino de biologia; educação ambiental.

ASSEMBLE THE BIRD: ATTENTION AND MEMORY GAME

ABSTRACT: Based on a scientific research done at IFSP Campus Sertãozinho in the last years, a game that will help new observers to identify birds easily is in development process, in an easy and dynamic way, using the more important taxonomic characteristics of each specie. the main objective of the game is to arouse interest in new observes and encourage the player to begin the “birdwatching” practice anywhere. furthermore, the game will help to improve the concentration and the act of keeping the focus of the player and this can be helpful in other ways at school or daily routine. the game will offer different ways of playing, for example: the competitive mode, the cooperative mode (it can be played in groups), and different levels of difficulty that will make the game more attractive, more fun and more interesting to the players because it will explore their ability and at the same time, it will teach them about “birdwatching” in a fun way without losing the main goal that is about learning how to identify birds.

KEYWORDS: Birds; educational game; biology teaching; environmental education.

INTRODUÇÃO

Durante o ano de 2018 foi feito o levantamento das espécies de aves do Campus Sertãozinho, resultando em 68 espécies pertencentes a 27 famílias. Entre elas, as espécies que mais chamaram

atenção estão nas famílias Psittacidae (periquitos), Thraupidae (pequenas aves coloridas), Picidae (pica-paus) e as aves rapinantes, que pertencem a diferentes famílias. (SICK, 1977; WIKIAVES, 2018).

Buscando dar continuidade ao trabalho através da elaboração de uma ferramenta didática para facilitar a identificação das aves por novos observadores, o projeto visa elaborar um jogo que mostre detalhes sobre as aves que ajudarão na sua identificação. Eles serão mostrados em fotografias que apontam características de importância taxonômica. O jogo abordará diversas espécies de aves com o intuito de incentivar o jogador a iniciar a prática de observação em qualquer lugar. Trata-se de uma proposta de aprendizado intuitivo, podendo ser jogado de forma colaborativa ou competitiva, que faça com que os participantes aprendam de uma maneira descontraída e direta a identificar aves.

O jogo busca trabalhar o estado de concentração da atividade mental em determinado objeto (LIMA, 2005; TANAKA, 2008) servindo como exercício de uma habilidade a ser aplicada em outras situações, como por exemplo, na vida acadêmica.

Para tanto serão usados como inspiração outros jogos já elaborados e aplicados com sucesso por diferentes docentes (MIRANDA et al., 2010; ROSSETTO, 2010; SILVA; MORAES, 2011) e também a criatividade do aluno bolsista.

MATERIAL E MÉTODOS

Inicialmente utilizou-se o site Wikiaves (<https://www.wikiaves.com.br/>) para obtenção de dados sobre a morfologia das aves registradas no Campus em 2018. Olhando fotos e textos, foram selecionadas características para diferencia-las, foram elaboradas tabelas comparativas entre espécies das famílias Psittacidae, Picidae, Accipitridae, Cathartidae, Strigidae, Falconídea e Thraupidae.

Utilizando as características da família Psittacidae como base de teste para o desenvolvimento de um jogo, diferentes ideias foram discutidas visando como objetivo a criação de um jogo para facilitar a observação e identificação das espécies.

Foi feita uma seleção de fotografias tiradas no Campus Sertãozinho, elas foram recortadas e moldadas em alguns tamanhos padrões, foram elaboradas as cartas contendo fotos e características das aves, escolheu-se um desenho de contorno de ave para que fosse utilizado como padrão para as espécies da família. Foram impressas todas as peças para que fossem coladas.

Em seguida foi desenvolvido o modo de jogar e a redação das instruções, explicando as regras do jogo e dicas para permitir e melhorar a experiência do jogador.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Estudando no Wikiaves sobre as espécies registradas no campus, foram elaboradas as tabelas comparativas das famílias Psittacidae, Picidae, aves rapinantes e Thraupidae, separando as partes morfológicas das aves.

Utilizando as características da família Psittacidae como base de teste, algumas ideias de jogos foram pensadas, até que por último surgiu “Monte a ave”. O jogo trabalha cada família escolhida em separado e depois proporciona a possibilidade de jogar com todas juntas. Envolve um baralho de cartas com fotos e características principais de cada espécie da família, um quadro com um contorno de ave da família em branco faltando algumas partes para serem completadas e diversas partes das aves recortadas e misturadas, com o objetivo de completar as partes que faltam no quadro com auxílio das cartas (figura 1).

Esse jogo, pode ser trabalhado em forma didática, cooperativa ou competitiva. A ideia foi testada com peças montadas para a família Psittacidae e foi bem avaliada por nós, sendo a escolhida.



FIGURA 1. Jogo pronto das espécies da Família Psittacidae.

Ao finalizar a fase de teste foram redigidas as instruções, o modo de jogar, as regras e dicas para permitir e melhorar a experiência do jogador, visando ampliar o conhecimento de aves do jogador, o jogo foca em uma forma fácil de observação e identificação de aves, o jogo pode ser jogado por jogadores acima de 5 anos.

CONCLUSÕES

O treinamento de novos observadores de aves na tarefa de identificá-las pode ser facilitado através de jogos, onde características de interesse taxonômico são evidenciadas e a identificação das espécies pode ser treinada.

Na primeira metade desse projeto um modelo de jogo foi desenvolvido e testado pelos autores. Na segunda metade serão manufaturados os jogos de outras famílias e um grupo de estudantes voluntários o testará.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos Bruno Lovato Assan pela redação do abstract.

REFERÊNCIAS

- LIMA, Ricardo Franco de. Compreendendo os mecanismos atencionais. **Ciências & Cognição**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 1, p.113-122, nov. 2005.
- MIRANDA, Ana Célia de Brito et al. Alfabetização ecológica e formação de conceitos na educação por meio de atividades lúdicas. **Investigações em Ensino de Ciências**, Porto Alegre, v. 15, n. 1, p.181-200, jan. 2010.
- ROSSETTO, Estela de Sousa. Jogo das organelas: o lúdico na Biologia para o Ensino Médio e Superior. **Revista Iluinart**, Sertãozinho, v. 1, n. 4, p.118-123, abr. 2010.
- SICK, Helmut. **Ornitologia Brasileira**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira S.A., 1977. 912 p.
- SILVA, Audilia Borges Vitorina; MORAES, Moemy Gomes. Jogos pedagógicos como estratégia no ensino de morfologia vegetal. **Enciclopédia Biosfera**, Goiânia, v. 7, n. 13, p.1642-1651, jul. 2011.
- TANAKA, Priscila Junko. Atenção: reflexão sobre tipologias, desenvolvimento e seus estados patológicos sob o olhar psicopedagógico. **Construção Psicopedagógica**, São Paulo, v. 16, n. 13, p.62-76, dez. 2008. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542008000100004>. Acesso em: 2 out. 2018.
- WIKIAVES. **WikiAves**: a enciclopédia das aves do Brasil. 2008. Disponível em: <<https://www.wikiaves.com.br/>>. Acesso em: 30 set. 2018.