



AMIGOS DA FAUNA DA UFAM

Victor Hugo de Souza Felipe
Amanda Kéren Alves de Assunção
Larissa Lesler do Nascimento Costa
Izaque Willami André Ferreira
Saulo Cezar Seiffert Santos
Aldeniza Cardoso de Lima
IBB319 - Educação ambiental II

NOME DA ESCOLA: Escola Estadual Cacilda Braule Pinto	
ANO ESCOLAR: 9º ano	Nº DE DISCENTES: 40
CARACTERÍSTICAS DA TURMA: Participativos, questionadores, entusiasmados.	
DISCIPLINA: Ciências	Nº DE AULAS MINISTRADAS: 02
HABILIDADE BNCC/RCA: (EF09CI12) Justificar a importância das unidades de conservação para a preservação da biodiversidade e do patrimônio nacional, considerando os diferentes tipos de unidades (parques, reservas e florestas nacionais), as populações humanas e as atividades a eles relacionados.	
OBJETIVO (S): <ul style="list-style-type: none">- Levar os alunos a identificar as principais espécies da fauna presente na UFAM.- Conduzir os alunos a analisar os impactos das atividades humanas na biodiversidade da fauna na universidade.- Orientar os alunos a propor medidas práticas para conservação e manejo da biodiversidade na UFAM.	
SEQUÊNCIA DIDÁTICA <p>Aula 1 – Exposição</p> <ol style="list-style-type: none">1. Apresentar os Professores e o que será abordado na aula - 5 min2. Explicar para os discentes através do uso de slides informações sobre a Universidade Federal do Amazonas como a sua localização, distribuição dos campus norte e sul no fragmento florestal, os cursos existentes dando ênfase ao curso de Ciências Naturais, a biodiversidade da fauna e os impactos que ocorrem com a fauna interna e externa da UFAM- 40 min <p>Aula 2 – Aplicação do Jogo</p> <ol style="list-style-type: none">1. Orientar os alunos a formarem grupos para o início do jogo Amigos da Fauna da UFAM. Após a formação dos grupos serão explicadas as regras do jogo que é um tabuleiro - 3 minutos.2. Levar os discentes a escolher as ordens dos seus jogadores através de um sorteio com o uso do dado onde o discente que sortear a maior número irá iniciar o jogo e o que tirar o menor número vai ser o último jogador - 3 min4. Conduzir os discentes sobre o que devem fazer durante o jogo - 20 min.5. Indagar os discentes a responderem perguntas sobre a atividade em uma roda de conversa- 10 minutos:	

INSTRUMENTO AVALIATIVO:

- Avaliação Diagnóstica: respostas para as perguntas das cartas de animais.
 - Avaliação Formativa: comentários ao longo da apresentação e do jogo.
- Somativa: respostas das perguntas realizadas na roda de conversa.

RELATO DE FUNCIONAMENTO DO PRODUTO

O Campus da Universidade Federal do Amazonas é o terceiro maior fragmento florestal do mundo e o maior do Brasil, apresenta um universo da biodiversidade que é desconhecida por grande parte da população manauara. Portanto, o jogo como ferramenta possibilita a compreensão do conhecimento das espécies de animais, com as preguiças, pacas, macacos de várias espécies, além do sauim-de-coleira.

O jogo "Amigos da Fauna da UFAM", foi desenvolvido com o intuito de informar, sensibilizar e contribuir para a conservação da fauna na Área de Proteção Ambiental (APA) do campus da Universidade Federal do Amazonas (UFAM). O jogo visa equilibrar a relação entre a comunidade interna, externa e os animais presentes no campus, destacando os desafios enfrentados por eles devido às ações antrópicas.

O tabuleiro possui 42 casas, incluindo animais como Gato, Cachorro, Jararaca, entre outros, e apresenta elementos inovadores, como missões extras que consistem em mini jogos, proporcionando desafios adicionais para os jogadores resolverem problemas relacionados à fauna. Cada casa de animal contém 33 cartas com três perguntas sobre o respectivo animal, incentivando a aprendizagem durante o jogo.

Após o desenvolvimento, o jogo foi apresentado na escola Cacilda Braule Pinto, para uma turma do 9º ano. A recepção foi positiva, com os alunos demonstrando interesse nas informações sobre a fauna e participando ativamente do jogo. A aula foi dividida em duas partes, iniciando com uma exposição com informações sobre a fauna da UFAM, o campus da UFAM e sua importância, seguida pela aplicação do jogo.

A dinâmica do jogo envolveu a distribuição de quatro kits do jogo para grupos de quatro alunos, facilitando a mediação pelos desenvolvedores. A escolha do primeiro jogador foi determinada por um dado, adaptando o conceito da "pedra maior" do Bingo. O jogo teve uma duração estimada de 30 minutos, seguido por uma roda de conversa que discutiu sobre a experiência dos alunos.

O feedback foi positivo, destacando o impacto positivo de propostas que envolvem a comunidade na temática universitária. Apesar da rapidez do jogo, os alunos conseguiram assimilar informações sobre a fauna da UFAM, indicando a eficácia de abordagens práticas e interativas no ensino, em contraste com métodos tradicionais.

As avaliações positivas dos alunos incluíram o conhecimento das informações nas cartas sobre os animais, bem como o desejo por um tabuleiro maior. Algumas sugestões de melhoria foram levantadas, como a dificuldade percebida em uma das missões extras envolvendo o uso de hashi. Após a aplicação, os desenvolvedores realizaram uma análise para identificar pontos fortes e áreas de

aprimoramento, reconhecendo que nenhum projeto é perfeito, especialmente considerando o tempo limitado para sua realização.

ANEXO



Figura 1: Aplicação do jogo.
Fonte: Autores.

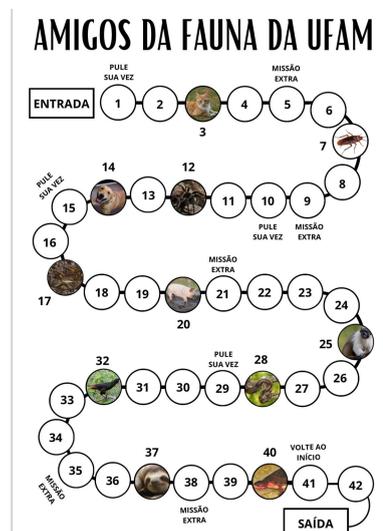


Figura 2: Tabuleiro do jogo.
Fonte: Autores.



Figura 3: Alunos brincando com o jogo.
Fonte: Autores.