



Super Rastros: um jogo de cartas informativo sobre a fauna que ocorre no território de Santa Bárbara d' Oeste-SP.

Dayane Paspardelli, João Pedro Rodrigues Vintecinco, Mariana Monaro
Orientadora: Érica Fátima Inácio

RESUMO

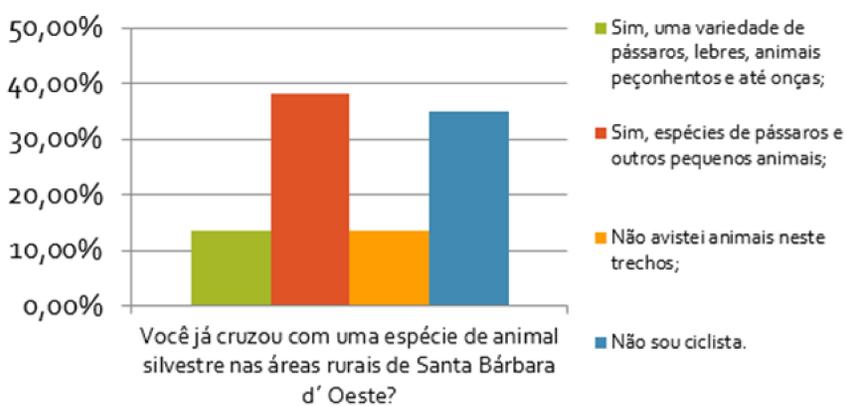
O interior do estado de São Paulo é conhecido como um dos principais produtores de cana-de-açúcar do Brasil. Hectares de plantações são distribuídos pelo território, que são áreas rurais, por onde percorrem diversas espécies de animais silvestres, que utilizam como corredores de passagem. Santa Bárbara d'Oeste-SP, possui uma grande diversidade dessa fauna, desconhecida pela maioria da população. Visando a importância de se conhecer e aprender sobre os seres com os quais compartilhamos o mesmo território, uma alternativa dinâmica de se trabalhar para a construção desse conhecimento seria um jogo de cartas, em uma linguagem simplificada, direcionado a diversos públicos alvo. Baseado nas características dos animais que compõem a fauna silvestre avistada no município e demais elementos importantes relacionados a ela, como doenças que podem ser contraídas a partir do contato com algum vetor.

INTRODUÇÃO

O interior do estado de São Paulo é conhecido como um dos principais produtores de cana-de-açúcar do Brasil. Todo esse território rural é utilizado por uma diversidade de animais silvestres como corredores de passagem. De acordo com uma pesquisa realizada pela equipe no ano de 2020, cerca de 40% dos ciclistas que responderam, percorrem as mesmas áreas rurais e alegaram ter visto somente espécies de pássaros e outros pequenos animais, o que consequentemente causa o desconhecimento a respeito das diversas demais espécies. A produção de um jogo de cartas lúdico para a construção desse conhecimento para pessoas de diversas faixas etárias e níveis de escolaridade é uma proposta inovadora para que se aprenda sobre as espécies da fauna silvestre de Santa Bárbara d' Oeste-SP e região e suas características.

A importância de contextualizar esse tema revela-se, pois, o lúdico deve ser visto como uma ferramenta contributiva para o melhor desenvolvimento especialmente das crianças e não ser visto como algo fora do contexto educacional (KISHIMOTO, 1998).

Figura 1: Pesquisa realizada pela equipe



Fonte: autoria própria.

OBJETIVO

Desenvolver um jogo de cartas denominado "Super Rastros", baseado na premissa do "Super Trunfo", de forma a fornecer conhecimento sobre a fauna silvestre presente na zona rural do Município de Santa Bárbara d'Oeste-SP e região.

MATERIAL E MÉTODOS

Baseado na premissa do "Super Trunfo", o Super Rastros conta com informações a respeito das espécies que compõem a fauna silvestre do município de Santa Bárbara d'Oeste-SP e região, que, de acordo com a mecânica do jogo, funcionam como dados comparativos. As informações sobre as espécies mais avistadas na região foram fornecidas pelo GEAS (Grupo de Estudos de Animais Silvestres) da ESALQ/USP, do qual fazemos parte, e pelos biólogos da Prefeitura Municipal.

Através da plataforma Canva, a construção das cartas foi feita inteiramente em formato digital. O jogo conta também com elementos que se relacionam com o ambiente que os animais percorrem, ou seja, as áreas rurais, e a relação que tem com ações do ser humano. Esses elementos estão representados nas cartas que tem a função de "coringa", e as regras foram construídas pensando na ludicidade para os jogadores, promovendo uma maior jogabilidade.

Figura 2, 3 e 4: logos do GEAS, Museu Luiz de Queiroz e LEMaC, colaboradores do projeto.



Fonte: fornecido pelo GEAS.

RESULTADOS

O modelo final das cartas de espécies da fauna contém uma imagem do animal (devidamente referenciada), nome popular e científico, características de longevidade, peso (em gramas), alimentação e bioma brasileiro em que ocorre. Para uma maior ludicidade durante a dinâmica do jogo, os dois últimos tópicos estão representados em ícones, permitindo o jogador a ter conhecimento sobre o que consiste basicamente cada tipo de alimentação e vegetação dos biomas brasileiros. Além disso, algumas cartas contém ainda o formato da pegada do animal e a quantidade de rastros que deixa por vez durante seu percurso (considerando a quantidade de patas).

Figura 5 e 6: Modelo final das cartas do jogo.



Fonte: autoria própria.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 5.197 de 03 de janeiro de 1967, dispõe sobre a fauna e dá outras providências. D.O.F.C. – 05 de janeiro de 1967.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, T. M. [org.]. O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

AGRADECIMENTOS

A nossa orientadora, ao professor Edson Duarte do Instituto Federal, aos integrantes do grupo GEAS, aos alunos da ESALQ/USP e nossas instituições de ensino, Sesi 099 e Cotil.