

Arara-Azul: Jogo Educativo contra maus tratos dos animais

Guilherme Yoshimura Vilanova Ifran¹, Kleber Marcio Barbosa Ikeizumi¹, Pedro Henrique Fiorilo de Oliveira Gomes¹,
Lucio Rodrigues Neto¹, Ketlyn Paola de Carvalho Perrud¹

¹ Colégio Status – Campo Grande-MS

copiastatus@gmail.com, luciouiversidade@hotmail.com

Palavras-chave: Aves, educação, Pantanal, Scratch.

Introdução

A problemática do risco de extinção das aves araras-azuis desencadeou uma onda de sensibilização e alunos do Colégio Status que decidiram promover a conscientização dos riscos de extinção que essa espécie corre. Nesse sentido, a Humanidade tem que se mover contra ações que envolvam maus tratos e brutalidade contra os animais, procurando normas que garantam o respeito à vida, ao bem estar e à dignidade destes seres vivos, com a proibição de atos que embutam aos animais ações dolorosas. A Declaração Universal dos Direitos dos Animais, da UNESCO, comemorada na Bélgica em 1978, e subscrita pelo Brasil, é um exemplo, a qual descreve alguns direitos dos animais como “não ser submetido a sofrimentos físicos ou comportamentos antinaturais”. Desde os primórdios já havia uma visão soberania do homem em relação ao animal, e com o passar do tempo mesmo com a aquisição intelectual essa visão não foi desmistificada. Apesar da pouca legislação que existe para punir o contraventor de animais é preciso conter o comportamento violento entre animal e humano. Com o intuito de promover a preservação da arara-azul, que é uma importante espécie da fauna do Pantanal, alunos criaram um jogo através da linguagem de programação Scratch, em que o objetivo maior é ensinar de forma lúdica a importância de animais silvestres, garantindo o cumprimento da lei 9 605 de fevereiro de 1998 “Art. 29. Matar, perseguir, caçar, apanhar, utilizar espécimes da fauna silvestre, nativos ou em rota migratória, sem a devida permissão, licença ou autorização da autoridade competente, ou em desacordo com a obtida”, além de a diversão ser garantida.

Metodologia

Nas aulas de programação do Colégio Status, alunos do 7º ano apresentaram a ideia de programar um jogo com a linguagem Scratch por ser muito mais acessível que outras linguagens de programação, por usar de uma interface gráfica que aceita que programas fiquem montados como blocos de montar, lembrando o brinquedo *Legó*.

Usa uma sintaxe comum a muitas linguagens de programação. É distinta de outras linguagens, por não tem nenhum tipo de pontuação obscura. Todas essas vantagens facilitaram o trabalho dos integrantes do grupo, pois trata-se de alunos do Ensino Fundamental.

Além de promover o aprendizado os alunos idealizaram sensibilizar os futuros jogadores referente ao tema, o risco de extinção da arara-azul. Após a programação do jogo lúdico, em conjunto com professores e coordenadoras do Colégio Status, o grupo idealizador jogo promoveu a sensibilização, debates e pesquisas referente a tema Arara-azul com os alunos do Ensino Fundamental I de 4º ano e 5º ano e alunos do Fundamental II de 6º ano ao 9º ano. Posteriormente os alunos foram encaminhados para a sala de informática, onde puderam se divertirem com os jogos programados, mas lembrando que o principal objetivo do trabalho foi sensibilizar os participantes a não colaborar com a extinção dessa espécie, com ações de preservação da natureza e não aceitar essas aves em cativeiro.

Análise e Discussão

A arara-azul é conhecida por sua extrema inteligência por esse motivo ficam na mira de predadores, que fazem comércio ilegal dessa ave. Desde da época da colonização do Brasil essas aves são alvo de contrabando.

Por esses motivos foram pensadas ações de preservação, para que uns dos principais símbolos do Pantanal não seja extinto. Ressaltar a importância de atos de preservação foi o que motivou o desenvolvimento do trabalho.

Testemunhar o enlace entre tecnologia e ciências para promover a sensibilização entre os usuários do jogo, criado com um único propósito, ensinar brincando que o meio ambiente precisa da colaboração de todos, mesmo não sendo o agente de desmatamento e contrabando, ao aceitar uma ave dessas como um “pet”, estará colaborando para que mais animais sejam retirados de seu habitat.

Conclusão

Pequenas ações podem ajudar a construir um mundo melhor, é com esse pensamento e por meio de atos de preservação que os participantes deste trabalho semearam ações do bem.

Referências

Scratch. Disponível em: <https://scratch.mit.edu/>. Acesso em: 30 de março de 2017.

Cartilha de proteção animal. Disponível em: http://www.mpsp.mp.br/portal/page/portal/Cartilhas/defesa_animal_2015_06_11_dg.pdf. Acesso em: 4 de abril de 2017.

Apoio:

Realização: