



CARAPAÇA: UM BARALHO DE CARTAS COM FOTOGRAFIAS DE CRUSTÁCEOS BRASILEIROS PARA DIVERTIR, APRENDER E CONSCIENTIZAR

Joyce Ellen Martins da Silva¹; Alexandre Oliveira Almeida¹

¹Universidade Federal de Pernambuco, Câmpus Recife
joyce.martins@ufpe.br

Pesquisas demonstram que jogos—primordialmente vistos como formas de entretenimento—têm grande potencial educativo. Quando inseridos em contextos de aprendizagem, os jogos podem promover interação e experimentação, funcionando como recursos eficazes na popularização científica, especialmente em ambientes de educação não formal. Sabendo-se que popularização é o ato ou ação de popularizar, tornar popular, difundir algo entre o povo, popularizar a ciência é divulgá-la e dar subsídio para participação popular nos debates científicos. Nesse contexto, o Baralho—conjunto de cartas que segue um padrão visual e simbólico previamente definido—demonstra ser uma ferramenta versátil com diferentes estilos e finalidades, variando de acordo com a proposta e a criatividade de quem os cria. Nosso objetivo é fornecer informações gerais sobre os crustáceos através de um baralho de cartas ilustrado chamado “Carapaça” e, assim, popularizar a ciência de forma descontraída. A escolha do tema “crustáceos brasileiros” foi motivada por sua relevância econômica e cultural. Foi utilizado o Livro Vermelho dos Crustáceos do Brasil, Avaliação 2010 - 2014, 1ª Edição para a obtenção das imagens e informações contidas na maioria das cartas; além dele, outras bibliografias foram consultadas. Os critérios de escolha das espécies representadas sem ordem de importância foram: incluir os principais táxons, relevância econômica e status de conservação. O modelo definido para ser o guia estrutural do “Carapaça” foi o de número 139, da Copag. Esse modelo inclui 54 cartas, sendo elas A, 2, 3...10, Q, J, K, repartidas em quatro naipes: Ouros, Espadas, Copas e Paus, e mais dois coringas. Em cada carta do baralho consta: A foto de um exemplar representativo de uma espécie, seu nome popular, seu nome científico, seu status de conservação e o ambiente onde vive. A jogabilidade é versátil, abrangendo desde jogos tradicionais—truco, paciência e sueca—até propostas educativas como, jogo da memória e “quem sou eu?”. Um QR code com o PDF do baralho será disponibilizado em um artigo futuro, permitindo sua reprodução por professores, pais e demais interessados. Como resultado, almejamos oferecer uma ferramenta acessível e lúdica para promover a popularização do conhecimento sobre os crustáceos.

Palavras-Chave: Jogos; Gamificação; Educação.