

**DO FOLCLORE À AÇÃO:
PROJETO CURUPIRAS E A EDUCAÇÃO AMBIENTAL**

ROGGIA, R. T.¹; SILVA, A. K. A.¹; SANTOS, M. F. N.¹; RODRIGUES, K. G. R.¹; RIBEIRO, D. P. C.¹;
ALMEIDA, A. M. I.¹; SANTOS, C. L.¹; BRITO, D. G. P.¹; MENDONÇA, M. S.¹; MACHADO, N. C.¹;
CABACINHA, C. D.²

¹Grupo PET-Engenharia Florestal, UFMG, Campus Montes Claros; ²Tutor do Grupo PET-Engenharia Florestal,
UFMG, Campus Montes Claros
E-mail: rafaela300301@gmail.com, petflorestal.ufmg@gmail.com

PROGRAMA DE EDUCAÇÃO TUTORIAL EM ENGENHARIA FLORESTAL – PET ENGENHARIA
FLORESTAL
INSTITUTO DE CIÊNCIAS AGRÁRIAS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS –
ICA/UFMG

RESUMO: O Projeto de Extensão Curupiras, vinculado ao Programa de Educação Tutorial em Engenharia Florestal da UFMG, tem como propósito levar a Educação Ambiental de forma lúdica e interdisciplinar às crianças contempladas pelo projeto. No desenvolvimento das atividades, são utilizados jogos e oficinas lúdicas, como, por exemplo, o Jogo de Memória Botânico, o Jogo dos Bichos e seu Habitat, Jogo da Silvicultura, entre diversos outros jogos que visam ao aprendizado por meio da diversão. As atividades desenvolvidas e a crescente procura pela participação do projeto em diferentes ocasiões demonstram o sucesso da iniciativa e confirmam o poder da ludicidade e da interdisciplinaridade no processo de desenvolvimento do conhecimento e da conscientização ambiental.

Palavras-chave: Extensão universitária; Cerrado; Ludicidade; Sustentabilidade.

**FROM FOLKLORE TO ACTION: THE CURUPIRAS PROJECT AND THE
ENVIRONMENTAL EDUCATION**

ABSTRACT: The Curupiras Extension Project, linked to the Tutorial Education Program in Forest Engineering at UFMG, aims to bring environmental education to children in a playful and interdisciplinary way. During the activities, various educational games and workshops are used, such as the Botanical Memory Game, the Animals and Their Habitats Game, and the Forestry Game, among many others designed to promote learning through fun. The activities developed and carried out and the growing demand for the project's participation in different occasions demonstrate the success of this initiative and confirm the power of playfulness and interdisciplinarity in fostering knowledge development and environmental awareness.

Keywords: University extension; Cerrado; Playfulness; Sustainability.



INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E DIREITOS HUMANOS: DESAFIOS ÉTICOS PARA O SÉCULO XX

Introdução

A situação ambiental do planeta é, atualmente, um dos temas mais discutidos e preocupantes em escala global, sendo pauta de tratados, conferências e convenções internacionais que buscam soluções conjuntas para os inúmeros desafios ambientais enfrentados. Diante desse cenário, surge um novo ideal a ser alcançado: o desenvolvimento sustentável (SILVA; LEITE, 2013). No entanto, para que esse ideal se concretize, é imprescindível que se trabalhe a questão ambiental desde as primeiras fases da formação humana, especialmente com crianças e adolescentes em idade escolar. É nesse contexto que a educação ambiental ganha destaque, sendo o caminho para despertar a consciência crítica e promover valores que favoreçam uma relação mais harmoniosa entre o ser humano e a natureza (Educação ambiental nas escolas).

Os conteúdos e temas abordados pela educação ambiental nas escolas não são isolados dos demais componentes curriculares; ao contrário, dialogam com diferentes áreas do conhecimento e permitem a construção de saberes integrados. Essa interdisciplinaridade possibilita que as práticas e reflexões desenvolvidas em sala de aula ultrapassem os muros da escola, alcançando também as famílias e a comunidade (MARQUES; RIOS; ALVES, 2022). No Brasil, a importância dessa abordagem foi reconhecida oficialmente pela Lei nº 9.795, de 25 de abril de 1999, que dispõe sobre a Educação Ambiental e torna obrigatória sua presença no currículo escolar, bem como em projetos e ações de extensão.

A extensão universitária, por sua vez, constitui um importante elo entre a universidade e a sociedade, permitindo que o conhecimento científico produzido no ambiente acadêmico seja compartilhado de forma acessível e adaptada às necessidades locais. Assim, a extensão cumpre seu papel social ao promover o diálogo entre diferentes saberes e contribuir para o desenvolvimento sustentável das comunidades (PAULA, 2013). As questões ambientais, por representarem um tema de interesse coletivo e de grande impacto social, configuram-se como uma das principais demandas para projetos de extensão, sendo cada vez mais reconhecidas como essenciais para a transformação da realidade.

Os Programas de Educação Tutorial (PETs) se destacam por seu caráter interdisciplinar promovendo ações que unem ensino, pesquisa e extensão. Esses programas buscam fortalecer o compromisso da universidade com a sociedade, ampliando o alcance do conhecimento e contribuindo com soluções para desafios sociais, econômicos e ambientais (ROSIN; GONÇALVES; HIDALGO, 2017). Nesse contexto, o PET de Engenharia Florestal da Universidade Federal de Minas Gerais criou e desenvolveu a atividade de extensão Curupiras.

O Curupiras tem como propósito disseminar a Educação Ambiental de forma lúdica, criativa e interdisciplinar. A iniciativa utiliza jogos, oficinas e atividades dinâmicas que despertam o interesse das crianças pelas questões ambientais, estimulando a reflexão sobre os impactos das ações humana e a importância da preservação dos ecossistemas. Além disso, o projeto busca valorizar o bioma Cerrado norte-mineiro, destacando sua riqueza ecológica e cultural.

Método

Segundo Vygotsky (1984), as atividades lúdicas aplicadas no contexto educacional, especialmente os jogos, criam zonas de desenvolvimento, uma vez que inspiram a criança a



INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E DIREITOS HUMANOS: DESAFIOS ÉTICOS PARA O SÉCULO XX

exercer o controle do comportamento, do pensamento e da ação coordenada, além de contribuírem para o desenvolvimento de novas habilidades cognitivas, motoras e sociais.

Tendo em vista essa relevância do jogo no desenvolvimento infantil, os trabalhos desenvolvidos pelo projeto são estruturados a partir de cinco jogos principais. **O Jogo da Memória Botânico** é um jogo de cartas em que os participantes devem combinar espécies de árvores, estimulando a observação e a associação entre as espécies e apresentando a rica flora do Cerrado norte-mineiro. Já o **Jogo dos Bichos e seus Habitats** funciona de maneira semelhante ao jogo da memória tradicional, mas com uma proposta diferente: cada animal deve ser associado ao seu habitat, reforçando o conhecimento sobre o ambiente natural e a importância da preservação das espécies e de seus ecossistemas.

O **Jogo de Perguntas sobre Biomas** apresenta perguntas simples e interativas relacionadas aos biomas brasileiros, proporcionando um momento de aprendizado, descontração e desafio intelectual, ao estimular a criança a pensar e associar as respostas ao conteúdo visto em sala de aula. Por fim, o **Jogo da Silvicultura** consiste em um jogo de tabuleiro, recriado em maior escala, no qual os participantes percorrem um trajeto que representa o ciclo de implantação e manejo de uma floresta até o momento da colheita. Durante o percurso, enfrentam desafios, realizam tarefas e respondem perguntas relacionadas à temática florestal, de forma divertida e educativa.

Como complemento aos jogos, o projeto também desenvolve oficinas que ampliam as possibilidades de expressão e aprendizado das crianças. A **oficina de pintura facial** desperta a afetividade e o senso de identidade, permitindo que cada criança escolha algo que a represente e expresse seus sentimentos por meio das cores e símbolos. A **oficina de origami** proporciona um momento de abstração criativa, em que as crianças exercitam a imaginação e aprimoram suas habilidades manuais e de concentração. Já o **Quiz ambiental** estimula o raciocínio rápido e o trabalho em equipe, ao mesmo tempo em que reforça os conhecimentos adquiridos sobre o meio ambiente e sustentabilidade.

As atividades são desenvolvidas em importantes eventos institucionais e de extensão, como o **Domingo no Campus**, um domingo repleto de atividades no Campus da ICA; a **Recepção aos Calouros**, que proporcionou a integração entre os novos estudantes e a comunidade acadêmica; a **Mostra Sua UFMG**, que visa a ampliação da divulgação das atividades do curso e do projeto; e o **Biotemas**, que promoveu a troca de conhecimentos e o contato direto com estudantes da educação básica.

Inicialmente, as ações do projeto eram avaliadas de forma qualitativa, a partir de feedbacks verbais dos participantes e de avaliações internas com a equipe executora, buscando identificar pontos fortes, desafios e oportunidades de aprimoramento, fortalecendo a melhoria contínua das ações extensionistas. Considerando o elevado engajamento e a percepção positiva observada, esta edição do projeto passa a incorporar instrumentos formais de avaliação. Assim, além das avaliações já praticadas, serão utilizados indicadores quantitativos, como o número de participantes atendidos, e indicadores qualitativos, obtidos por meio de questionários aplicados ao público-alvo ao final das atividades, com questões relacionadas à percepção de aprendizado, satisfação e relevância dos conteúdos trabalhados.

Figura 1 – Jogo da Memória Botânico

Fonte: Autoria própria (2025).

Resultados e Discussão

As ações realizadas pelo Projeto Curupiras ao longo de 2025 evidenciam resultados expressivos no campo da educação ambiental, especialmente na sensibilização de crianças e jovens acerca da conservação dos ecossistemas. O projeto obteve alcance de aproximadamente 3.000 estudantes durante a Mostra Sua UFMG, aliado à participação em eventos como o Domingo no Campus, Biotemas – Visita à Escola e a Recepção aos Calouros, demonstrando a relevância social e o potencial das atividades propostas. A expressiva adesão às dinâmicas e oficinas evidenciaram que a ludicidade, quando integrada ao processo educativo, constitui uma ferramenta poderosa para promover o aprendizado e estimular a reflexão crítica sobre a relação entre sociedade e natureza.

Diversos estudos apontam que metodologias lúdicas favorecem a construção do conhecimento e o engajamento dos participantes, pois tornam o aprendizado mais acessível e prazeroso, potencializando a retenção de conteúdos e o desenvolvimento de competências socioambientais (SILVA; LEITE, 2013; MARQUES; RIOS; ALVES, 2022). Jogos como o “Jogo da Memória Botânico” e o “Jogo dos Bichos e seu Habitat” promovem a aprendizagem ativa e interdisciplinas, permitindo que conceitos ecológicos sejam assimilados por meio da resolução de desafios, da tomada de decisões e do trabalho coletivo. Essa abordagem está alinhada ao que Vygotski (1984) denomina de aprendizagem mediada, em que a interação social e as experiências ampliam as zonas de desenvolvimento proximal das crianças, contribuindo para a formação de valores ambientais desde as primeiras idades.

Outro aspecto relevante observado no projeto é a ênfase em conteúdos relacionados à biodiversidade e aos biomas brasileiros, com destaque para o Cerrado norte-mineiro. Ao aproximar as crianças da realidade ambiental local, fortalece-se o sentimento de pertencimento e estimulam o pensamento crítico em relação aos impactos antrópicos sobre a natureza.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E DIREITOS HUMANOS: DESAFIOS ÉTICOS PARA O SÉCULO XX

Conforme ressaltam Marques, Rios e Alves (2022), estratégias pedagógicas que contextualizam o conteúdo à realidade do estudante são fundamentais para que a educação ambiental vá além da transmissão de informações, atuando como um processo formador de cidadãos conscientes e participativos.

A oficina de origami e a pintura facial também desempenham um papel importante ao promover a expressão criativa e o desenvolvimento de vínculos afetivos com a temática ambiental, visto que experiências positivas associadas ao aprendizado contribuem significativamente para a formação de consciência ecológica e para a mudança de atitudes (SILVA; LEITE, 2013). Da mesma forma, a implementação do projeto “Curupiras nas Escolas” representa um avanço estratégico ao levar a extensão universitária diretamente ao ambiente escolar, aproximando ciência e sociedade, e ampliando o impacto social do projeto.

Figura 2 – Projeto Curupiras no evento “Domingo no Campus”



Fonte: Autoria própria (2025).

Conclusões

As ações realizadas pelo Projeto Curupiras em 2025 evidenciam que a ludicidade e a interdisciplinaridade são estratégias eficazes na promoção da Educação Ambiental. Por meio de jogos, oficinas e atividades criativas, o projeto favoreceu a construção de conhecimentos de forma participativa, estimulando a curiosidade, o pensamento crítico e o sentimento de pertencimentos em relação à natureza.

A expansão para o ambiente escolar, com o “Curupiras nas Escolas”, amplia o alcance das ações e reforça o papel da extensão universitária na integração entre ciência e sociedade. Assim, o projeto reafirma seu papel como iniciativa transformadora, contribuindo para a formação de cidadãos conscientes e comprometidos com a sustentabilidade.

Agradecimentos

O grupo PET Engenharia Florestal da Universidade Federal de Minas Gerais agradece ao Ministério da Educação (MEC) pelo apoio e financiamento por meio do Programa de Educação Tutorial (PET), que tornam possíveis as ações desenvolvidas. Agradecemos também ao Instituto de Ciências Agrárias da UFMG, pelo suporte institucional, e ao tutor, bolsistas, voluntários e escolas parceiras, pelo empenho e colaboração na execução do Projeto Curupiras.

Referências

MARQUES, W. R. A.; RIOS, D. L.; ALVES, K. dos S. A percepção ambiental na aplicação da Educação Ambiental em escolas. **Revista Brasileira de Educação Ambiental**, v. 17, n. 2, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.34024/REVBEA.2022.V17.11612> Acesso em: 8 out. 2025.

PAULA, J. A. de. A extensão universitária: história, conceito e propostas. **Interfaces - Revista de Extensão da UFMG**, v. 1, n. 1, p. 5–23, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistainterfaces/article/view/18930>. Acesso em: 8 out. 2025.

ROSIN, S. M.; GONÇALVES, A. C. A.; HIDALGO, M. M. Programa de Educação Tutorial: Lutas e Conquistas. **Revista ComInG - Communications and Innovations Gazette**, v. 2, n. 1, p. 70–79, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/coming/article/view/24495>. Acesso em: 8 out. 2025.

SILVA, M. M. P. da; LEITE, V. D. Estratégias para realização de educação ambiental em escolas do ensino fundamental. **REMEA - Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental**, v. 20, 2013. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/remea/article/view/3855>. Acesso em: 8 out. 2025.

VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984. Disponível em: https://estudosdotrabalho.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/03/vygotski_formacaosocialdamente.pdf. Acesso em: 7 out. 2025.