



CULTIVANDO O FUTURO: JOGO EDUCATIVO SOBRE SISTEMAS AGROFLORESTAIS E MELIPONICULTURA NO CERRADO

Lorena Costa Silva^{2*}; Caio Nunes Resende de Brito¹, Giovana Gama Nicurgo¹, Laura Gonçalves Oliveira¹, Maria Fernanda Oliveira Martins¹, Marina Rodrigues Cardoso Ribeiro¹, Theo Chaer de Moura¹, William Yoneyama Tudini¹ & Kelly Aparecida Geraldo Yoneyama Tudini³; Odilon Groxiatti Tudini³.

¹Colégio Batista Mineiro (CBM) – Unidade Granja Marileusa (Discentes da equipe FIREFOX de robótica); ²Colégio Batista Mineiro (CBM) – Unidade Granja Marileusa (Técnica da equipe FIREFOX de robótica); ³Universidade Federal de Uberlândia (UFU) – Orientador(a) Científico da equipe FIREFOX. *lorenacsilva8@gmail.com

INTRODUÇÃO

O Cerrado, berço das águas e rico em biodiversidade, sofre um acelerado processo de degradação ambiental. A expansão desordenada da agropecuária tem causado intenso desmatamento, comprometendo o equilíbrio dos ciclos da água, do clima e a sobrevivência de diversas espécies. Esse cenário torna urgente a promoção e conscientização sobre práticas sustentáveis que conciliem produção e conservação. Com esse objetivo, foi desenvolvido um jogo educativo, denominado AGROFOX, inspirado nos Sistemas Agroflorestais (SAFs) e na meliponicultura, estratégias que integram preservação ambiental e produção agrícola.

MÉTODOS

O jogo foi elaborado a partir de pesquisas e discussões, com o propósito de facilitar, de forma lúdica e acessível, a compreensão dos elementos que compõem um SAF e seus benefícios para o meio ambiente. O material foi desenvolvido utilizando a ferramenta Canva e inclui um tabuleiro, sete cartelas de agrofloresta, cards de itens e cartas de sorte e azar. O tabuleiro contém casas temáticas, como itens da agrofloresta, abelhas, sorte, azar e “perde-tudo”.



Figura 01: A imagem mostra em A, tabuleiro do jogo; em B, exemplos de cartelas de agrofloresta; em C, exemplos de cards de itens de abelhas sem ferrão, cultivos agrícolas, árvores nativas, árvores frutíferas e adubo verde; em D, exemplos de cartas de sorte e azar.

RESULTADOS



Figura 02: As imagens mostram de forma simplificada sobre o funcionamento do jogo.

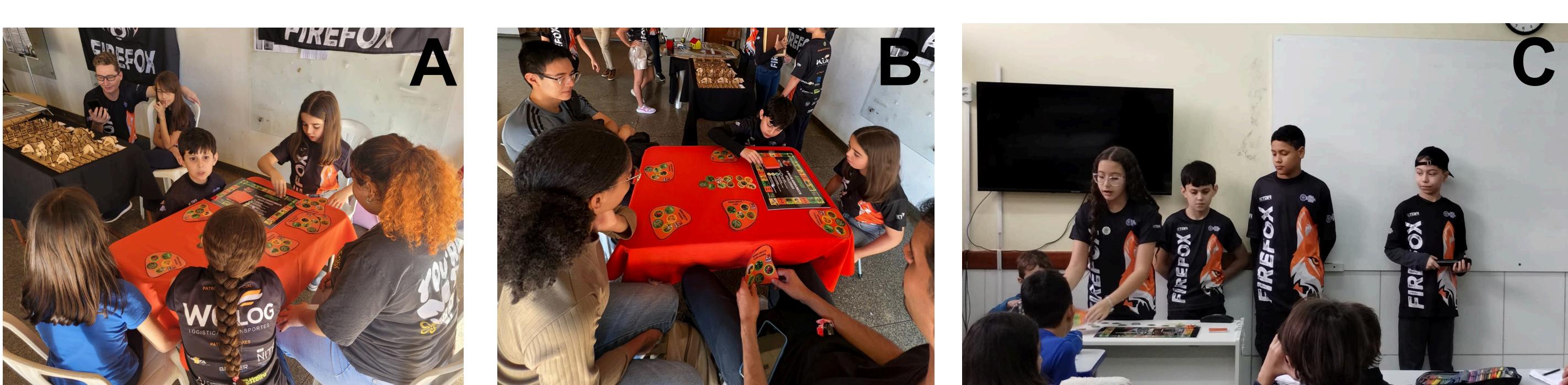


Figura 03: As imagens A e B mostram a aplicação do jogo durante a Campanha Junho Verde da UFU. A imagem C mostra a exposição do jogo na Escola Municipal Dr. Afrânio de Freitas Azevedo para crianças da 4^a e 5^a série.

CONCLUSÃO

O jogo combina sorte, estratégia e aprendizado sobre agrofloresta e meliponicultura, tendo sido apresentado na Campanha Junho Verde da UFU em 2025 e na Escola Municipal Dr. Afrânio de Freitas Azevedo, onde despertou grande interesse e engajamento da comunidade acadêmica e de crianças de 8-11 anos. É uma ferramenta educativa inovadora que possui perspectivas de aplicação em mais escolas e desenvolvimento de uma versão digital interativa. Essa ação contribui significativamente para o ODS 15 ao promover a preservação, restauração e uso sustentável dos ecossistemas terrestres.

Suporte financeiro/apoio:



Referências:

