

Resumo 20

Da academia para a sociedade: jogos sobre movimentação animal como uma ferramenta de aprendizado

Bruna F. Lima¹, Laura N. Silva² & Juliana Toshie Takata²

1 – Departamento de Biologia da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, Brasil. Laboratório de Etologia e Bioacústica - EBAC.

2 – Departamento de Biologia da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, Brasil. Laboratório de Ecologia e Análise de Paisagens - LEAP.
E-mail para correspondência: bruna04lima@gmail.com

Nos últimos anos, no meio acadêmico discute-se sobre a importância de promover ciência aberta e acessível a todos por existir lacuna entre a produção científica e a sociedade. O grande desafio é realizar divulgação científica que possibilite a democratização do saber. Como ferramentas tem-se os jogos que podem auxiliar na construção deste conhecimento de forma lúdica, interativa e participativa. Elaborou-se dois jogos de tabuleiro cujo objetivo foi transmitir e discutir conceitos de Ecologia de Paisagens, Conservação e Etologia para a população fora do meio acadêmico, facilitando compreender e formar pensamento crítico sobre decisões de gestão ambiental. O primeiro jogo objetivou mostrar como a modificação da paisagem influencia na movimentação das espécies, elucidando a importância da conservação da vegetação nativa neste processo. O segundo abordou a problemática da supressão de áreas naturais ao trabalhar com movimentação de animais em cenário urbano/rural e seus decorrentes conflitos. Os dois jogos trouxeram situações em que o participante tem o poder de escolha perante ações, possibilitando a experiência da tomada de decisão. As atividades foram expostas numa praça no centro de Ribeirão Preto durante o evento de Extensão Universitária “Bio na Rua”, organizado por alunos e professores do curso de Ciências Biológicas da USP, cujo objetivo foi aproximar a biologia e a sociedade, além de incentivar o uso e a conservação de espaços públicos. Ao todo, as atividades envolveram cerca de 50 participantes incluindo transeuntes, estudantes de ensino fundamental, médio e universitários. Após os jogos, foram realizadas discussões com os participantes para o refinamento dos conceitos trabalhados. Nelas, os jogadores conseguiram explicar os conceitos de forma clara e objetiva. Assim, sem a avaliação formal ter sido realizada devido ao caráter exploratório e pontual do evento, a participação e o envolvimento dos jogadores nas discussões nos permitiu inferir que os jogos facilitaram a troca de conhecimento academia-sociedade, atingindo o objetivo do trabalho. Dessa forma, houve reflexão a respeito da importância da conservação de áreas naturais na manutenção da biodiversidade e mitigação de situações onde há conflitos entre humanos e outros animais. Além disso, o jogo permitiu construir conceitos básicos para a formação do pensamento crítico sobre medidas e políticas de gestão ambiental. Com isso, os jogos podem ser considerados ferramentas flexíveis, podendo também ser aplicados dentro de uma sequência didática que aborde outros conceitos relacionados à conservação, tanto em escolas quanto em atividades de extensão. Neste contexto, os resultados poderiam ser avaliados utilizando questionários pré e pós-atividade. O monitoramento do impacto de atividades, como as desenvolvidas neste trabalho, principalmente em eventos como o Bio na Rua, é um desafio, justamente por serem pontuais. Estes jogos foram de abordagem no caminho da Educação Ambiental que permita perceber o valor da ação individual e pontual e também o papel do indivíduo na sociedade e nas Políticas Ambientais. Acredita-se que esta abordagem de Educação Ambiental configura importante rumo a ser tomado para a conservação da biodiversidade.

Palavras-chave: Conservação, Educação Ambiental, Ecologia de Paisagens, Jogos, Movimentação animal.

