



ABORDAGEM ARTÍSTICA E LÚDICA SOBRE CONSERVAÇÃO DA BIODIVERSIDADE DO SEMIÁRIDO BRASILEIRO

Luís Romário da Silva Santos

A ludicidade tem mostrado grandes resultados a respeito da assimilação do conteúdo teórico com o prático o que torna o conhecimento mais palpável e condizentes com o cotidiano e realidade vivenciada pelos discentes. A arte e o trabalho manual têm fortalecido cada vez mais o pensamento criativo e a participação dos alunos nas aulas. O uso da arte no ambiente escolar vem sendo uma ferramenta pedagógica facilitadora da construção do conhecimento, tornando a contextualização teórica mais divertida e leve, promovendo uma maior aceitação pelos discente. Outrora os livros didáticos trazem como parte do conteúdo programático artigos de pesquisas científicas, porem qual a aplicabilidade do conteúdo científico inserida na realidade dos alunos? Esse presente trabalho tem como finalidade demonstrar como as pesquisas realizadas no parque nacional Vale do Catimbau podem influenciar na conscientização da população nativa do parque, e na conservação da biodiversidade do semiárido brasileiro, através do feedback da divulgação de resultados dos trabalhos de pesquisa realizados pelo Laboratório de Interação Planta Animal LIPA-UFPE, no Parque Nacional Vale do Catimbau para a comunidade local. Realizamos a pesquisa do tipo exploratória, pois os dados obtidos são primários em relação ao fato analisado, com as turmas do ensino fundamental anos finais da escola municipal Antônio de Barros Sampaio situada no próprio parque nacional. Analisamos através de um caráter qualitativo a fim de demonstrar como a divulgação de pesquisas científicas realizadas pelas universidades tem capacidade de impactar nos interesses pela conscientização ambiental da região. Para isso fez-se necessário o uso de músicas que destacassem elementos que compõem a biota do semiárido brasileiro. Para fins diagnósticos das turmas foram realizados questionamentos sobre os organismos citados nas músicas trabalhadas em sala e propomos aos discentes que ilustrassem todos os conhecimentos prévios a respeito da biodiversidade da caatinga, através de expressões artísticas. No segundo momento foi apresentado uma maquete ilustrativa do Catimbau onde foram abordados os conceitos teóricos atrelados a biota local, as possíveis interações entre esses organismos e os impactos causados por perturbações antrópicas correlacionando causa e efeito. Por fim como método avaliativo de fixação de conteúdo fizemos uso da ludicidade elaboramos um jogo de tabuleiro gigante onde para chegar ao final teria que ser respondido perguntas que tinham peso de pontuação diferentes atribuído ao nível de dificuldade das mesmas, cada resposta correta o grupo acumularia riquezas que foram representadas por imagens de espécies dos organismos presente na Caatinga. Os vencedores seriam o grupo que chegasse ao final da trilha do tabuleiro e que acumulasse mais riquezas em biodiversidade. O resultado da divulgação científica de forma lúdica superaram as expectativas tendo em vista que todos os integrantes do jogo participaram da dinâmica proposta, onde 100% das perguntas foram respondidas de fora correta e os grupos vencedores contaram com o a sorte e o acaso de pegar perguntas com pontuações maiores. Ao final do jogo os dois grupos foram vencedores tendo em vista que um chegou a o fim da trilha e o outro acumulou mais pontos de riqueza em biodiversidade.

Palavras chave: Artes. Ludicidade. Divulgação científica. Conservação. Biodiversidade.