

JOGO SERPENTES DO REMANSO: DIÁLOGO INTERCULTURAL ENTRE A UNIVERSIDADE E O QUILOMBO

Rejâne Maria Lira-da-Silva¹; Sérgio Dário da Silva Santos²; Catharina Silva Chieh Ling Ma³

¹Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA - rejanelirar2@gmail.com; ²Universidade Federal da Bahia,

Salvador, BA - s.dario1999@gmail.com; ³Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA -

catharina.sma@gmail.com

Ludicidade e Interculturalidade favorecem a aprendizagem e desenvolvimento integral do indivíduo e possibilita o diálogo entre Universidade e Comunidades Tradicionais. Objetivamos relatar a experiência da produção do jogo da memória “Serpentes do Remanso” juntamente com a comunidade do Quilombo do Remanso, Lençóis/BA, como estratégia didática para o diálogo sobre a ofidofauna da região. Trata de pesquisa de abordagem qualitativa, tipo Relato de Experiência/Pesquisa-Ação (Flick, 2004), cuja produção do jogo baseou-se nos métodos de Lira-da-Silva (2008) e Lira-da-Silva *et al.* (2012), tendo o design realizado no Canva, ferramenta gratuita de design gráfico online. A fauna local e nome popular foram obtidas através do relato da Liderança (conhecimento oral), em atendimento aos aspectos éticos com a assinatura do Termo de Imagem e Voz, depositados na Coleção cadastrada no SisGen/MMA, N^o. CE80A1F). Registros científicos da ofidofauna e táxon foram obtidos através da consulta ao Núcleo de Ofiologia e Animais Peçonhentos da Bahia, Coleção Herpetológica do Museu de História Natural da Bahia e bibliografia. As fotos dos animais foram obtidas do Acervo do NOAP/UFBA e do <http://reptile-database.org/>. O jogo tem 64 cartas representando 32 espécies contam com imagem, nome popular e nome científico e tem como objetivo desenvolver a memória visual e concentração, associando pares de imagens idênticas das cobras. É voltado para o público a partir do Ensino Fundamental I, considerando habilidades da BNCC (2023). Pode ser jogado por no mínimo 2 pessoas/2 grupos e ganha quem virar o maior número dos pares de cartas. A relação entre ludicidade e educação científica intercultural mostrou-se recurso didático irrefutável para o diálogo com comunidades tradicionais sobre serpentes, estabelecendo conexão com seu cotidiano e o conhecimento das espécies de importância médica e necessidade de prevenção e tratamento de acidentes. Ressaltamos a importância do papel social dos museus tornando a comunidade protagonista na abordagem de um tema que impacta a educação e a saúde.

Palavras-chave: Ludicidade; Educação Científica Intercultural; Serpentes.

Introdução. Jogos podem ajudar no desenvolvimento intelectual das crianças através da formação de conceitos científicos e contribuir para sistematização e conscientização do conhecimento adquirido espontaneamente na vivência cotidiana (Vigotski, 2008 *apud* Lira-da-Silva *et al.*, 2012). Práticas pedagógicas lúdicas favorecem a aprendizagem e jogos didáticos são alternativa lúdica de relacionar-se com diversas áreas do conhecimento (Chaves, Lira-da-Silva & Lira-da-Silva, 2017). Jogos, como instrumento pedagógico, estimulam novas descobertas e formação de conceitos, além do caráter de integração/interação das atividades (Lira-da-Silva, 2008; Lira-da-Silva *et al.*, 2012).

O Núcleo de Ofiologia e Animais Peçonhentos da Bahia da Universidade Federal da Bahia (NOAP/UFBA) é um museu universitário e itinerante que assumiu o compromisso da comunicação pública sobre animais peçonhentos, construindo, e ressignificando o processo de musealização,

com diferentes atividades educativas para públicos distintos, especialistas e não-especialistas (Lira-da-Silva *et al.*, 2019; Oliveira, Sebastião & Lira-da-Silva, 2023). Comunicar sobre os animais peçonhentos é salvar vidas. Isso porque, esses animais possuem larga distribuição geográfica, principalmente em regiões tropicais e subtropicais, atingindo as populações mais vulneráveis que possuem acesso limitado às informações de controle e prevenção e ao tratamento com os soros antiveneno. A Organização Mundial da Saúde/OMS reconheceu o ofidismo como doença tropical negligenciada responsável por sofrimento, sequelas e morte prematura, principalmente nos países tropicais, cujas populações estão em vulnerabilidade social, econômica e ambiental. Em 2019, a OMS apontou a educação como parte da estratégia de controle desse problema, através do engajamento das comunidades de maior risco (Oliveira, Sebastião & Lira-da-Silva, 2023).

A Rede de Zoologia Interativa (REDEZOO) é um conjunto de ações educativas sobre animais peçonhentos do NOAP/UFBA, conduzidas por mediadores que interagem com o público de forma dialógica, horizontal e criativa, sendo a itinerância estruturada de acordo com as comunidades visitadas (Lira-da-Silva & Santos, 2019; Lira-da-Silva, Almeida & Lira-da-Silva, 2022). A Zooteca constitui da REDEZOO para dialogar com o público, permitindo o brincar livre e espontâneo, estimulando aprendizagem de conceitos sobre esses animais, considerados vilões da natureza. Como museu temos o desafio de produzir materiais educativos, relacionando educação científica intercultural, educação museal, educomunicação, ludicidade, interculturalidade e ciência cidadã, possibilitando o diálogo entre Universidade e Comunidades Tradicionais (Lira-da-Silva *et al.*, 2021a; Lira-da-Silva *et al.*, 2021b; Sebastião & Lira-da-Silva, 2021).

Objetivamos relatar a experiência da produção do jogo da memória “Serpentes do Remanso” juntamente com a comunidade do Quilombo do Remanso, Lençóis/BA, como estratégia didática para o diálogo sobre a ofidofauna da região.

Materiais e métodos. Trata de pesquisa de abordagem qualitativa, tipo Relato de Experiência/Pesquisa-Ação (Flick, 2004), cuja produção do jogo baseou-se nos métodos de Lira-da-Silva (2008) e Lira-da-Silva *et al.* (2012), usando o Canva, ferramenta gratuita de design gráfico online. A ofidofauna local e nome popular foram obtidas através do relato da Liderança (conhecimento oral), em atendimento aos aspectos éticos com a assinatura do Termo de Imagem e Voz, depositados na Coleção cadastrada no SisGen/MMA, N°. CE80A1F. Registros científicos da serpentes e táxon foram obtidos através da consulta ao Núcleo de Ofiologia e Animais Peçonhentos da Bahia, Coleção Herpetológica do Museu de História Natural da Bahia e bibliografia. As fotos dos animais foram obtidas do Acervo do NOAP/UFBA e do <http://reptile-database.org/>.

Resultados e discussão. O jogo “Serpentes do Remanso” foi construído a partir de 2 atividades educativas no Quilombo do Remanso, no âmbito das Exposições itinerantes *Os Bichos do Museu vão às Comunidades - Ciência Móvel* (11 a 15/10/2023 e 15 a 19/11/2023) conduzidas pelo NOAP/UFBA. Na primeira, foi realizada uma conversa com a liderança local sobre a fauna de serpentes e na segunda, a divulgação e aplicação do jogo entre as crianças e jovens da comunidade.

O jogo tem 64 cartas que representam 32 espécies e contam com a imagem, nome popular e nome científico, além das Regras, guardadas em caixa de madeira (Imagem 1). Tem como objetivo desenvolver a memória visual e concentração, associando pares de imagens idênticas das cobras. É voltado para o público a partir do Ensino Fundamental I, considerando as habilidades da

Base Nacional Comum Curricular/BNCC (Brasil, 2023) envolvidas: Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças; Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas; Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem; Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas. Pode ser jogado por no mínimo 2 pessoas ou 2 grupos, onde os jogadores em ordem, viram duas cartas à sua escolha; se as cartas forem idênticas, o jogador retira-as e as guarda, jogando novamente e se as cartas não forem idênticas, permite que todos olhem as imagens por 10 segundos e as vira novamente para baixo. Segue-se a vez do próximo jogador e ganha quem virar o maior número dos pares de cartas primeiro.

Imagem 1. Cartas e regras jogo da memória “Serpentes do Remanso”.



Através deste jogo da memória você irá conhecer as cobras do Quilombo do Remanso, Lençóis, Chapada Diamantina, Bahia, Brasil. Atenção! As serpentes das cartas com bordas vermelhas são de importância médica, ao ser picado(a) procure atendimento médico imediatamente.

Objetivo: desenvolver a memória visual e a concentração, associando pares de imagens idênticas de cobras, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo.

Faixa etária: a partir de 04 anos.

Número de jogadores: mínimo 2 (dois).

Conteúdo do jogo: 32 pares de cartas com imagens e nomes de cobras.

Habilidades da Base Nacional Comum Curricular (2023):

(EI03ET05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.

(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

Como jogar:

1. Escolha a ordem dos jogadores;

2. Embaralhe as cartas, sem ver as imagens dos animais;

3. Coloque-as lado a lado com o verso para cima, para que nenhum dos jogadores possa ver as imagens dos animais;

4. O primeiro jogador vira duas cartas à sua escolha;

• Se as cartas forem idênticas, o jogador retira-as e as guarda, jogando novamente;

• Se as cartas não forem idênticas, permita que todos olhem as imagens por 5 segundos e o jogador vira-as novamente com a imagem para baixo. Segue-se a vez do próximo jogador;

5. O jogo termina quando todos os pares forem encontrados.

Vencedor do jogo: o jogador que conseguir o maior número de pares.

Realização:



Referências bibliográficas:

- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2023. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_Brasilia_V.1_2020.pdf. Acesso em: 02 nov. 2023.
- DONALDEZ, R. C. et al. Lista das novas espécies de répteis no Brasil - Primeiro registro. *Herpetologia Brasileira*, v. 8, n. 2, p. 120-214, 2020. Disponível em: https://www.goiabio.org/revista/index.php/revista/issue/view/issue/show_cover_image/144. Acesso em: 28 out. 2023.
- ARCELA, F. A.; FANCHI, L.; BOSCHIA, W. *Biodiversidade e Conservação da Chapada Diamantina*. Brasília, DF: Ministério do Meio Ambiente, 2020. 411 p. (Série Biodiversidade 13).
- NOAP. Livro Digital do Registro de Serpentes. Núcleo de Ornitologia e Animais Pegajosos da Bahia. Universidade Federal da Bahia, Salvador, Bahia, Brasil.
- NOAP. Livro Digital do Catálogo Científico Herpetológico (Serpentes). Museu de História Natural da Bahia, Universidade Federal da Bahia, Salvador, Bahia, Brasil.
- Reptiles and amphibians of the remanso.
- URZ, F. et al. *The Reptile Database*. 2023. Disponível em: <http://www.reptile-database.org/>. Acesso em: 28 out. 2023.

Durante a divulgação e aplicação do jogo, crianças e jovens da comunidade participaram voluntariamente, enquanto mediadores observavam a adequação do jogo ao público, duração da partida, nível de dificuldade, interesse dos jogadores e dinâmica do jogo. Crianças menores (abaixo de 7 anos) apresentaram mais dificuldades com a duração do tempo de jogo com 64 cartas. Todos tiveram dificuldade em gravar cartas com serpentes parecidas, seja pertencentes ao mesmo gênero ou não e que têm o mesmo nome comum (cobra-verde: *Erythrolamprus viridis*, *E. typhlus* e *Philodryas olfersii*; coral: *Micrurus carvalhoi* e *M. ibiboboca*; jararaca: *Bothrops leucurus* e *B. erythromelas*) e as miméticas (corais: *M. carvalhoi*, *M. ibiboboca*, *O. guibeii* e *O. trigeminus*; e jararacas: *B. leucurus*, *B. erythromelas*, *Leptodeira annulata*, *Xenodon rabdocephalus* e *X. merremii*), fato que ocorre no cotidiano, quando são confundidas com as de importância médica: jararacas (*Bothrops*), cascaveis (*Crotalus durissus*) e corais (*Micrurus*), que impacta no tratamento do acidente, seja com a medicina popular ou com a medicina científica. Além dos jovens, a comunidade, ao ver as cartas das serpentes, contribuíram com a atualização dos nomes populares no jogo final.

Nossa experiência corrobora com pesquisas anteriores considerando que: 1) é possível e necessário usar estrategicamente a ciência cidadã na produção de materiais educativos com a linguagem das Comunidades Tradicionais; 2) os jogadores mobilizam os recursos cognitivos, trocam experiências de acordo com suas vivências e têm contato com novas ideias, relacionando o saber popular com o científico, no contexto sociocultural, político e econômicos em que estão imersos (Lira-da-Silva *et al.*, 2012; Chaves *et al.* 2017; Lira-da-Silva *et al.*, 2021a; Lira-da-Silva *et al.*, 2021b; Sebastião & Lira-da-Silva, 2021).

Conclusão. Unir ludicidade e educação científica intercultural mostrou-se recurso didático irrefutável para o diálogo com comunidades tradicionais sobre serpentes, estabelecendo conexão com seu cotidiano e o conhecimento das espécies de importância médica e necessidade de prevenção e tratamento de acidentes. Ressaltamos a importância do papel social dos museus tornando a comunidade protagonista na abordagem de um tema que impacta a educação e a saúde.

Agradecimentos. CNPq – Bolsa ADC-2^a (Edital CNPq/MCTI/FNDCT nº 39/2022) e Bolsa Produtividade em Pesquisa em DC/1-C (2021-2025); Pró-Reitoria de Extensão da UFBA – Bolsa do Programa de Iniciação à Extensão e ACCS BIOA82 (Edital ACCS & ACCS FORPOP 2023.2).

Referências

1. Brasil. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2023. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso em: 02 nov. 2023.
2. Chaves RS; Lira-da-Silva JR; Lira-da-Silva RM. A produção de Jogos Paleontológicos por bolsistas de iniciação científica júnior para o Ensino de Ciências. Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas (Extra): 1077-1082, 2017.
3. Flick, U. Introdução à pesquisa qualitativa. 3.ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.
4. Lira-da-Silva RM; Lira-da-Silva R; Mise YF; Silva ESPC; Teles Júnior; Das Dores JLR; Araújo BRN. Ciência Lúdica: Brincando e Aprendendo com Jogos sobre Ciências. Salvador: Editora Universitária da UFBA (EDUFBA), 2008.
5. Lira-da-Silva RM; Lira-da-Silva JR; Araujo BRN; Dores JLR; Mise YF. Experiência Educativa na Produção de Jogos Eletrônicos por Jovens Cientistas para o Ensino de Ciências. Estudos IAT 2(1):102-118, 2012.
6. Lira-da-Silva RM; Lira-da-Silva JR; Mise YF; Brazil TK. Educando sobre animais peçonhentos e salvando vidas: a importância de um museu universitário temático. Museologia e Patrimônio 12(1):139-152, 2019.
7. Lira-da-Silva RM; França EFG; Ribeiro WSP; Oliveira MAS; Silva JRS; Sebastião MR. Um diálogo possível entre a Educomunicação e a Educação Intercultural na produção de vídeos em uma comunidade tradicional do Recôncavo Baiano (Bahia, Brasil). Revista Bio-grafia, N. Extraordinario:1-6, 2021a.
8. Sebastião MR; Lira-da-Silva, RM. A educomunicação como prática potencializadora do diálogo de uma juventude quilombola com conhecimentos científicos sobre água. Anais do Intercom: 1-13. 2021b. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2021/resumos/dt6-cd/mariana-rodrigues-sebastiao.pdf>. Acesso em: 02 nov. 2023.