

HISTÓRIA EM QUADRINHOS E JOGO INTERATIVO COMO FERRAMENTA EDUCATIVA PARA INCENTIVAR A PRÁTICA DA CONSCIÊNCIA AMBIENTAL NA CRATERA DE COLÔNIA, SP

Pedro Cunha do Amaral Silva¹; Victor Velázquez Fernandez²

¹ UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO; ² EACH-USP

RESUMO: Preservar a natureza num ambiente de crescimento dinâmico das grandes cidades se tornou um desafio para todos. Na atualidade são bastante comuns as alterações do ciclo hidrológico, a descaracterização do ecossistema e as catástrofes naturais. Em muitos casos, estas mudanças são decorrentes da prática de uma indiscriminada urbanização e são sinais claros de que devemos mudar o comportamento para melhorar as nossas condições de vida. Dentro desse contexto, a Educação Ambiental assume um papel fundamental nas relações do Homem com a Natureza. Numa abordagem simples, meios e ações inovadoras são propostas para que a população em geral possa desenvolver habilidades de avaliar criteriosamente o meio natural no qual se insere [1]. Embora a Cratera de Colônia seja um espaço natural protegido com inúmeras relevâncias [2,3,4], as atividades antrópicas locais vêm causando profundas transformações ambientais. Para mitigar esta situação, colocou-se em prática um projeto para a elaboração de material educativo que sirva de estímulo para propor ideias inovadoras aos problemas. Alicerçada neste princípio, e pela própria peculiaridade que a região apresenta, optou-se por trabalhar sobre assuntos relacionados com impacto de asteróides e as cicatrizes deles decorrentes no planeta Terra. Tendo em vista que o público alvo é bastante heterogêneo, houve necessidade de empregar linguagem de comunicação simples. Para tanto, duas ferramentas diferentes foram escolhidas: “história em quadrinhos” e “jogo de cartas” com tema geológico. A história em quadrinhos, intitulada AST em: Cratera de Impacto, narra de maneira agradável e bem humorada a origem dessas enigmáticas estruturas. A trama da história, protagonizada por personagens mais que milenares e de criação artística simples, inicia-se pouco antes da extinção dos dinossauros e discorre até os dias atuais. Fazendo uso da linguagem coloquial, as personagens passam um conjunto de informações científicas sobre o evento catastrófico que deu lugar a formação de cratera e sua implicância nas mudanças climáticas. O jogo de cartas, com estampas de algumas das mais importantes crateras de impacto do mundo, oferece informações de localização, diâmetro, idade, importância econômica, dentre outros aspectos. Esta modalidade de jogo, que consiste em tomar todas as cartas dos outros participantes, pode ser disputada por qualquer pessoa alfabetizada. Nesta versão, a carta super trufo é representada pela Cratera de Colônia. O conteúdo informativo das duas propostas que tratam sobre impacto de asteróides não se restringe apenas no plano da preservação e conservação da natureza. Com a prática da leitura simples e atividade lúdica, além de trabalhar os conceitos e valores de ciência e vida cotidiana, pretende-se também fomentar a participação individual e coletiva nas tomadas de decisões políticas que envolvem os problemas da realidade local, tanto na esfera ambiental física quanto no aspecto social. Agradecimentos: Os autores agradem ao Programa Ensinar com Pesquisa e à FAPESP Proc.: 06/59046-6. Referências bibliográficas: 1- Silva et al. 2008. In: I Simp. Educ. Amb., Suzana, SP. 2- Martins, C.H.F. & Velázquez, V.F. 2008. In: 44 Congr. Bras. Geol., Curitiba, PR. 3- Souza, C.A. & Velázquez, V.F. 2008. In: 44 Congr. Bras. Geol., Curitiba, PR. 4- Velázquez et al. 2008. In: 44 Congr. Bras. Geol., Curitiba, PR.

PALAVRAS-CHAVE: CRATERA DE COLÔNIA; EDUCAÇÃO AMBIENTAL.