



Coordenação de Armindo Rodrigues

Um guia digital para a Natureza: promover a floresta dos Açores com aprendizagem baseada no lugar

Autores:Ana Picanço, Rosalina Gabriel, Ana M. Arroz,
Isabel R. Amorim, Alexandra R. Silva, Duarte
Sousa & Sónia Matos

O projeto Guia de Campo (GC) no âmbito da transformação digital operada nos modos de aprendizagem característicos das sociedades contemporâneas. Hoje, as ferramentas móveis interativas e a aprendizagem baseada no lugar são recursos pedagógicos cada vez mais presentes na educação ambiental. O projeto GC pretende investigar o papel das tecnologias digitais interativas no desenvolvimento da literacia científica, ambiental e da conservação, entre jovens residentes nos Açores, ajudando a tornar mais significativas e apelativas as experiências educativas desenvolvidas em contextos naturais. A instrumentalidade da videofilia na estimulação da biofilia é testada neste projeto, com vista à promoção de conhecimentos, atitudes e práticas conservacionistas, uma vez que vários estudos evidenciam que os jovens só tendem a proteger o que conhecem e entendem, e que a promoção de experiências ativas na natureza (ou sobre esta) estimula a biofilia e a curiosidade das crianças.

Os Açores, como ecossistemas insulares sujeitos a diversas pressões antrópicas, necessitam de investir na [trans]formação das mentalidades e práticas dos cidadãos, com vista à construção de uma sociedade ecologicamente sustentável. Uma das evidências desse investimento apresenta-se no decreto regulamentar regional nº 17/2011/A, de 2 de agosto de 2011, com a regionalização do currículo do ensino básico, em que se enfatiza a educação para o desenvolvimento sus-

tentável no contexto da açorianidade. No entanto, são escassos os projetos de investigação desenvolvidos com as escolas que aliam linguagens digitais e educação ambiental. E o projeto GC pretende, com a colaboração das Direções Regionais da Educação e do Ambiente, das escolas públicas terceirenses e dos alunos:

- desenvolver um guia de campo digital que se articule com os portais *web* regionais de conservação da natureza, para garantir a fundamentação em informação científica confiável e atual;
- conceber, implementar e testar, com e para os jovens, o guia de campo, no formato *app*, valorizando a sua participação em todas as tomadas de decisão;
- contribuir para a regionalização do currículo, disponibilizando ferramentas e estratégias pedagógicas que facilitem o recurso dos professores e alunos aos portais;
- consciencializar os jovens para a necessidade de adotar comportamentos e atitudes em prol da conservação da biodiversidade local e regional.

O GC aposta em metodologias baseadas nos modelos da 'aprendizagem ao ar livre', da 'educação baseada no lugar' e da 'aprendizagem fenomenológica'. Estas metodologias procuram envolver as crianças e jovens na exploração de ambientes concretos, próximos, almejando conectá-los com conhecimentos e conceitos científicos adequados às suas faixas etárias e aos currículos. Por outro lado, os jovens são



Figura 1 Participantes iniciam o Trilho dos Mistérios Negros (à esquerda) e fotografam plantas endémicas

Coordenação de Armindo Rodrigues



Figura 2 Conjunto de ferramentas concebidas com base na técnica sonda cultural e disponibilizadas aos participantes

ativamente envolvidos no design das estratégias de intervenção educativa, de promoção da biodiversidade regional e conservação da natureza a conceber e testar no âmbito deste projeto.

Concomitantemente ao processo de recolha de dados, foi realizado um conjunto de atividades ao longo do Trilho dos Mistérios Negros, integrado no Parque Natural da Terceira (Figura 1), com que se manteve focada a atenção dos participantes. Estas atividades foram desenvolvidas recorrendo à técnica da sonda cultural (*cultural probe*) (Figura 2) e à aprendizagem baseada no questionamento e investigação (*inquiry-based*).

Toda a informação produzida pelos participantes está a ser objeto de análises descritivo-interpretativas, no sentido de

compreender os seus interesses naturalistas, os domínios e conteúdos científicos para que apelam e o tipo de respostas que solicitam.

A equipa do GC é constituída por investigadores do 'Interactive Technologies Institute' (ITI/LARSyS) – Sónia Matos (PI) e Simone Ashby – e do Grupo da Biodiversidade dos Açores (cE3c/GBA) – Rosalina Gabriel (CO-PI), Ana Moura Arroz, Isabel R. Amorim, Ana Picanço, Flora Piasetin e Alexandra R. Silva.

Este projeto é financiado pela Fundação para Ciência e Tecnologia (FCT) no âmbito do projeto ref. PTDC/CED-EDG/31182/2017 e Isabel R. Amorim é financiada por fundos nacionais através da FCT, no âmbito da Norma Transitória - DL57/2016/CP1375/CT0003.

Guia de Campo

Guia de Campo

A presente degradação ambiental vem sublinhar a necessidade de promover a literacia ecológica e de contrariar a extinção da experiência da natureza no ensino. Para enfrentar estes desafios, o projeto Guia de Campo explora o potencial da aprendizagem baseada no

lugar, através do design de um guia de campo. Este oferece a uma geração jovem a oportunidade de explorar, aprender e monitorizar o seu ambiente natural. Convidamo-lo a visitar o site do Guia de Campo: <https://field-guide.info/pt/>