



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. Arrozo,
Isabel R. Amorim, Alexandra R. Silva, Duarte
Sousa & Sónia Matos

O projeto Guia de Campo (GC) surge do reconhecimento do impacto da transformação digital 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 objetivo do GC é investigar o papel das tecnologias móveis no desenvolvimento da literacia científica, ambiental e da conservação, entre jovens residentes nos Açores. Este projeto pretende demonstrar que as tecnologias digitais interativas podem apoiar experiências significativas para aqueles que participam em experiências educativas contextualmente situadas, proporcionando e divulgando informação científica no âmbito da biodiversidade.

Atualmente, a degradação ambiental e a perda da biodiversidade mostram que é imperativo o conhecimento sobre o mundo natural. Estudos em educação ambiental evidenciam que os jovens tendem a proteger o que conhecem e entendem, e a promoção de experiências ativas na natureza (ou sobre esta) estimula a biofilia e a curiosidade das crianças. Estes resultados coadunam-se com a necessidade de uma interação efetiva com a natureza.

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 sustentável no contexto da açorianidade. No entanto, são escassos os projetos de investigação desenvolvidos com as escolas; bem como para as escolas aliar linguagens digitais e educação ambiental.

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 das atividades educativas em informação científica confiável e atual;
- conceber, implementar e testar o guia de campo, no formato *app*, com e para jovens, valorizando a sua participação em todas as tomadas-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 adotarem 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



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

concretos, próximos, almejando conectá-los com conhecimentos e conceitos científicos adequados às suas faixas etárias e aos currículos. Por outro lado, os jovens são 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 de Biodiversidade dos Açores (cE3c/GBA) – Rosalina Gabriel (CO-PI), Ana Moura Arrozo, Isabel R. Amorim, Ana Picanço, Flora Piasetin e Alexandra R. Silva.

Este projeto é financiado pela Fundação para Ciência e Tecnologia no âmbito do projeto ref. PTDC/CED-EDG/31182/2017.

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/>