

Proposta de um jogo como fonte de reflexão sobre a Ciência em Animais de Laboratório

*Natalia Lopes de Carvalho¹ (PG), Roberto Pires Silveira² (FM), Rafaella Akerman Fraga Machado³ (IC), Emanuele de Orlando Mendes⁴ (IC), Gustavo Delgado Alves Gonçalves⁵ (IC), Etinete Auxiliadora do Nascimento Gonçalves⁶ (PQ), Mariana Conceição de Souza⁷ (PQ), natalia.lopes@ccsdecania.ufrj.br

¹Doutorado no PPG em Ensino em Biociências e Saúde - Instituto Oswaldo Cruz - Fiocruz - Rio de Janeiro.

²Licenciatura em Computação - Instituto Federal do Rio de Janeiro - IFRJ - Pinheiral/RJ.

³Licenciatura em Computação - Instituto Federal do Rio de Janeiro - IFRJ - Pinheiral/RJ.

⁴Licenciatura em Computação - Instituto Federal do Rio de Janeiro - IFRJ - Pinheiral/RJ.

⁵Licenciatura em Computação - Instituto Federal do Rio de Janeiro - IFRJ - Pinheiral/RJ.

⁶Centro de Apoio ao Discente - CAD - Fiocruz - Rio de Janeiro.

⁷Vice-Presidência de Educação, Informação e Comunicação - VPEIC - Fiocruz - Rio de Janeiro.

Palavras-Chave: *Jogo, Aplicativo, Ciência.*

Introdução

O desenvolvimento científico é um processo responsável por sucessivas modificações nas comunidades humanas, o que se reflete em como a sociedade se organiza. Embora seja visto como uma vantagem, segundo a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), tal desenvolvimento pode provocar problemas à natureza e à sociedade, como por exemplo as mudanças climáticas, tecnologias empregadas na indústria bélica e até mesmo o uso das redes sociais para a disseminação de informações falsas. A Ciência em Animais de Laboratório (CAL), em correlação ao processo de desenvolvimento científico, é uma área que também pode gerar divergências de ideias, pois é comumente associada a controvérsias, devido aos questionamentos ao uso de modelos animais em pesquisas científicas.

Resultados e Discussão

Esse trabalho se insere no campo da CAL, e tem como objetivo apresentar o protótipo de um jogo inspirado na mecânica do *Tamagotchi* ou *Pou*, na qual o usuário precisa cuidar do animal de laboratório de forma que proporcione bem-estar ao modelo animal virtual. O intuito é fomentar o pensamento crítico sobre o tema, estimular reflexões concretas da área e aproximar o público infanto-juvenil da CAL, sem a pretensão de ensinar o usuário a ser um cientista ou um técnico de laboratório. A temática do jogo poderá suscitar observações sustentáveis sobre procedimentos em curso e as possibilidades de redução do uso de animais para fins científicos. Para isso, serão utilizados procedimentos relativos à rotina de um biotério, na qual o jogador deverá controlar o ambiente de forma que satisfaça as necessidades do animal virtual (Figura 1). Com isso, os usuários

poderão ter contato com alguns dos desafios éticos que esse campo enfrenta.

Figura 1. Primeiro esboço do aplicativo com as principais ideias



* Rascunho elaborado pela autora, 2024.

Considerações Finais

É sabido que o uso de animais em pesquisa ainda é crucial na área biomédica. Contudo, as controvérsias se fazem presentes na área e isso pode ser um meio de estimular o pensamento crítico e o letramento científico de usuários do jogo proposto neste trabalho.

Agradecimentos

Agradecemos a colaboração do professor Marcelo Vasconcellos e da professora Gabriela Souza pelo imprescindível apoio técnico.

BRASIL. **Ministério da Educação.** Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 9 jul. 2024.
BRASIL. **Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovações.** Guia Brasileiro de Produção, Manutenção ou Utilização de Animais para Atividades de Ensino ou Pesquisa Científica. Brasília, DF: CONCEA, 2023. Disponível em: <http://www.mcti.gov.br/concea>. Acesso em: 9 jul. 2024.