



CENTRO FRANCO-BRASILEIRO PARA A BIODIVERSIDADE AMAZÔNICA

FEVEREIRO DE 2026

NOTÍCIAS

Visita de uma delegação da Universidade Federal do Pará à França em março de 2026

Uma delegação da UFPA, com o reitor da universidade entre seus membros, estará na França de 16 a 20 de março de 2026. Nessa ocasião, a delegação visitará as universidades de Toulouse e Montpellier e se reunirá com pesquisadores do CIRAD, do IRD e do CNRS. Um seminário será organizado no dia 20 de março de 2026, das 9h às 12h, na Maison du Brésil, em Paris. Este encontro será dedicado ao balanço da COP 30, realizada em Belém em novembro de 2025.



Visita de uma delegação do Institut des Amériques (IdA) ao Brasil em março de 2026

Na semana do dia 23 de março de 2026, uma delegação do IdA realizará uma missão em Belém, onde será recebida pela UFPA. O objetivo da visita é a abertura de um novo polo do IdA em Belém. Nessa ocasião, será organizado um seminário sobre sociobiodiversidade e bioeconomia na Amazônia.



Os jogos sérios sobre a Amazônia brasileira

Na Amazônia brasileira, equipes de pesquisa franco-brasileiras desenvolvem e utilizam jogos sérios para promover o diálogo territorial, apoiar a gestão sustentável dos recursos naturais e incentivar a aprendizagem coletiva. Na interface entre ciência, participação e inovação pedagógica, essas ferramentas lúdicas constituem verdadeiros dispositivos de mediação científica e social. Apresentaremos aqui alguns desses jogos.

No país da palmeira babaçu

Desenvolvido no âmbito de um programa de pesquisa que reúne o IRD (Instituto de Pesquisa para o Desenvolvimento), o INRAE (Instituto Nacional de Pesquisa para a Agricultura, Alimentação e Meio Ambiente), a Universidade de Montpellier e as universidades brasileiras UFRA (Universidade Federal Rural da Amazônia),

UNIFESSPA (Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará) e UnB (Universidade de Brasília), este jogo permite compreender as diferentes facetas do babaçu e refletir sobre formas de conciliar a conservação dessa palmeira com os interesses dos diferentes atores envolvidos.

De fato, o babaçu é uma planta com múltiplos usos: serve para alimentar animais e seres humanos, para a construção, para a fabricação de objetos artesanais e até de cosméticos, entre muitos outros exemplos. Ao mesmo tempo, também é considerado por alguns atores como uma planta invasora. Nas pastagens, o babaçu se reproduz rapidamente, competindo com a pecuária, o que leva muitos produtores rurais a tentar erradicá-lo de suas áreas.

Um dos resultados desse projeto foi o desenvolvimento de uma maleta pedagógica intitulada “No país da palmeira babaçu”. Essa maleta tem como objetivo sensibilizar alunos do ensino fundamental e médio das escolas rurais do Brasil sobre os diferentes aspectos ecológicos, sociais e econômicos relacionados ao babaçu. Ela é composta por quatro jogos de tabuleiro (um jogo das sete famílias, um quebra-cabeça, um jogo de localização geográfica que também pode ser utilizado como jogo da memória) e por um videogame disponível na internet. A maleta também inclui um livreto pedagógico, que oferece aos professores informações complementares e um glossário. Ao todo, 750 kits foram impressos graças ao apoio da Embaixada da França no Brasil.

Link para obter os vídeos e jogos do kit pedagógico: <https://pt.ird.fr/kit-pedagogico-no-pais-da-palmeira-baba%C3%A7u>



A. A maleta pedagógica, B. O jogo das 7 famílias inteiramente dedicado à palmeira babaçu.

Coletando futuro

Este jogo sério foi desenvolvido de forma participativa, principalmente pelo IRD, CIRAD, e por três universidades brasileiras UNIFESSPA, UNITINS (Universidade Estadual do Tocantins) e UnB em parceria com a SEGRO-Tocantins e quatro associações de mulheres quebradeiras de coco babaçu (MIQCB, ARENT, ASMUBIP e CASB), com o apoio do projeto FEFACCION (2024-2025).

O jogo sério “O babaçu está no campo” tem como objetivo promover o diálogo entre agricultores e quebradeiras de coco babaçu, a fim de refletir coletivamente sobre formas de preservar essa palmeira e, ao mesmo tempo, garantir seu uso pelas comunidades rurais, minimizando os riscos de invasão dos agroecossistemas. O objetivo final é estimular mudanças de práticas em favor da preservação da biodiversidade. No jogo, seis participantes assumem diferentes papéis dentro de um território composto por pastagens áreas de floresta e uma comunidade rural. As decisões tomadas ao longo do jogo influenciam a densidade do babaçu e o equilíbrio entre a pecuária e a coleta do coco, permitindo explorar diferentes cenários de gestão do território.



A. A palmeira babaçu nas pastagens e B. Colheita dos frutos do babaçu.



A. O jogo sério “O babaçu está no campo” e B. Sessão de jogo com membros de uma associação de mulheres quebrando frutos de babaçu em novembro de 2024.

Pesca Viva

O jogo “Pesca Viva” é fruto de uma colaboração entre pesquisadores do IRD (UMR Espace-Dev), do CIRAD (UMR SENS), o departamento de psicologia social da UFRJ (Universidade Federal do Rio de Janeiro) e a ONG SAPOPEMA (Sociedade para a Pesquisa e Proteção do Meio Ambiente), em estreita colaboração com representantes das comunidades de pescadores artesanais da Bacia do Amazonas.

Concebido no âmbito dos projetos BONDS (Belmont Forum - Biodiversa) e SABERES (iniciativa Clima & Biodiversidade), insere-se numa abordagem de investigação participativa sobre a sustentabilidade da pesca artesanal.



Este jogo permite simular a dinâmica dos estoques pesqueiros, dando a possibilidade aos jogadores de elaborar um acordo de pesca e observar os efeitos de suas decisões ao longo de quatro anos simulados. Ele aborda questões como a escassez de recursos, a pesca industrial, as mudanças climáticas e os desafios da organização social. Vários impactos positivos foram observados, nomeadamente a aproximação entre as comunidades de pescadores e os secretários municipais do meio ambiente, bem como a sensibilização de crianças e adultos para a preservação das zonas úmidas.

Árvores do Brasil

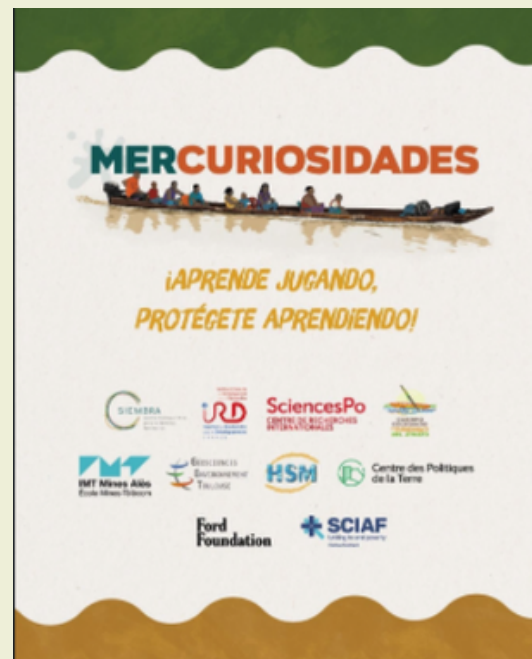
Este jogo foi desenvolvido no âmbito do projeto FEFACCION (Cirad, IRD, Embaixada da França) no Brasil, na Amazônia, Plínio Sist, da Unidade de Pesquisa Florestas e Sociedades, lançou um projeto de cartões educativos sobre as árvores do Brasil em parceria com a Embaixada da França, a Embrapa (Empresa Brasileira de Pesquisa Agropecuária), Esalq-USP (Escola Superior de Agricultura Luiz Queiroz da USP) e a empresa Bioviva.

O jogo inclui 34 cartões representando 34 espécies de árvores dos quatro principais biomas brasileiros (Amazônia, Cerrado, Caatinga e Mata Atlântica). O desafio foi escolher as espécies, encontrar fotos e informar as principais características que servem para jogar: idade, diâmetro, altura e valor de uso. O jogo foi impresso em 5.000 exemplares e é distribuído nas escolas brasileiras que ensinam francês.

Mercuriosidades

Este jogo sério foi desenvolvido por pesquisadores do IRD e do IMT (École Mines - Télécom), inicialmente para a Guiana e o Suriname, no âmbito de um projeto com a WWF intitulado “Supporting Hg phase out in the Guianas” (Apoio à eliminação do mercúrio nas Guianas). Em seguida, foi adaptado ao contexto colombiano em parceria com a ONG SIEMBRA e os Guardiões do Rio Atrato, no âmbito do projeto SLOW, coordenado por uma professora da Sciences Po Paris.

Em abril próximo, ele será apresentado em Manaus, em colaboração com a UFAM, com o objetivo de ser apresentado às comunidades de Nova Airão. Trata-se de uma ferramenta lúdica e pedagógica que convida a aprender, compreender e discutir os impactos do mercúrio na saúde e no meio ambiente no contexto da mineração, principalmente da mineração de ouro. É um jogo colaborativo, no qual os jogadores devem reconstituir o percurso do mercúrio desde a extração até ao corpo humano. O jogo contém um baralho de 39 cartas ilustradas e divididas em 6 conjuntos temáticos, um manual de instruções para os animadores e um glossário.



Os jogos sérios mostram a capacidade da cooperação científica franco-brasileira de produzir ferramentas inovadoras a serviço da governança territorial, da mediação de conflitos de uso e da transição socioambiental na Amazônia. Ao mobilizar a participação dos atores locais, esses dispositivos transformam os resultados da pesquisa em práticas e espaços concretos de diálogo e experimentação coletiva.

Para aqueles que se interessam por jogos sérios, vale mencionar a 5ª edição do colóquio Jeux & Enjeux, que acontecerá em Dijon, de 10 a 12 de junho de 2026. “Jeux & Enjeux” é um colóquio científico transdisciplinar sobre jogos sérios e simulação participativa. É, antes de tudo, um espaço de encontro, compartilhamento e diálogo entre profissionais de diversas áreas: atores territoriais, profissionais e/ou especialistas em jogos, pesquisadores, professores (ensino fundamental, médio e superior) e estudantes.

Mais informações aqui: <https://www.inshs.cnrs.fr/fr/evenement/5eme-edition-de-jeux-enjeux>

Para aprofundar o tema dos jogos sérios, podem consultar também estes artigos:

- <https://www.inrae.fr/actualites/boom-jeux-serieux>
- <https://journals.openedition.org/tem/11958>