

III Colóquio de Zoologia Cultural



Livro do Evento

15 de setembro de 2018
Auditório Macaco Tião – Jardim Zoológico
Rio de Janeiro

III Colóquio de Zoologia Cultural



Livro do Evento

Organizadores:

Luci Boa Nova Coelho

Departamento de Zoologia
Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

Elidiomar Ribeiro Da-Silva

Departamento de Zoologia
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)



III Colóquio de Zoologia Cultural Equipe III CZC

Comissão Organizadora

Prof. Dr Elidiomar Ribeiro Da-Silva
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO
Laboratório de Entomologia Urbana e Cultural - LABEUC

Dra Luci Boa Nova Coelho
Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ
Laboratório de Entomologia - LABENT

MSc. Marco Massao Kato
RioZoo – Jardim Zoológico do Rio de Janeiro

Monitores

Diego Paschoa Trindade
Bacharelado em Ciências Biológicas (UNIRIO)

Raíssa Vieira Corrêa
Mestrado em Biodiversidade Tropical (UNIRIO)

Hanna Sampaio da Silva Cordeiro
RioZoo – Jardim Zoológico do Rio de Janeiro

Regina Esther Maciel Teixeira Prazeres de Assis
Bacharelado em Ciência Biológicas (UNIRIO)

Leonardo Vieira Lins
Bacharelado em Ciências Biológicas (UNIRIO)

Romulo Fagundes Sodré
Bacharelado em Ciências Biológicas (UNIRIO)

Letícia Oliveira da Silva
RioZoo – Jardim Zoológico do Rio de Janeiro

Tainá Boa Nova Ribeiro Silva
Bacharelado em Biblioteconomia (UNIRIO)

Mariana Freire Campos
Mestrado em Biotecnologia Vegetal (UFRJ)

Vinícius de Menezes Estrela Santiago
Licenciatura em Ciências Biológicas (UNIRIO)

Odilon Vieira da Fonseca
Licenciatura em Biologia (UNIRIO)

Virgínia Codá
Mestrado em Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde (FIOCRUZ)

Priscila Magalhães Silva Vilela
Bacharelado em Ciências Biológicas (UNIRIO)

Responsáveis por:

Logo e arte de divulgação do Evento - Bernardo Egito Amarante

Fotografia e Filmagem – Projeto Divulgar
Tainá Boa Nova Ribeiro Silva
Vinícius Estrela Santiago

Facebook (<https://www.facebook.com/coloquiozoologiacultural>) - Elidiomar Ribeiro Da-Silva



Revisão ad hoc

Alcimar do Lago Carvalho - Universidade Federal do Rio de Janeiro

Alessandro Ponce de Leão Giupponi - Fundação Oswaldo Cruz

Ana Carolina Neves - Universidade Federal do Rio de Janeiro

Brunno Henrique Lanzellotti Sampaio - Escola Municipal Acre

Bruno Barcellos Anunziata - Universidade Estadual do Piauí

Cesar Nascimento Francischetti - Centro de Vigilância Ambiental e Saúde do Trabalhador/RJ

Elidiomar Ribeiro da Silva - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Gabriela Abrantes Jardim - Museu Ciência e Vida

Jorge Luiz Nessimian - Universidade Federal do Rio de Janeiro

Leandro Lourenço Dumas - Universidade Federal do Rio de Janeiro

Leonardo de Oliveira Cardoso da Silva - Universidade Federal do Rio de Janeiro

Lucas Ramos Costa Lima - Universidade Estadual do Piauí

Luci Boa Nova Coelho - Universidade Federal do Rio de Janeiro

Luiz Gustavo Vargas Salgado - Colégio Pedro II

Luiz Rafael Silva - Grupo Educacional MOPI

Paula Malaquias Souto - Universidade Federal do Rio de Janeiro

Rodolfo Mariano Lopes da Silva - Universidade Estadual de Santa Cruz

Tatiana Cristina da Silveira - Universidade Federal do Rio de Janeiro

Thiago Rodas Müller de Campos - Colégio dos Santos Anjos

Thiago Xisto de Oliveira - Universidade Federal do Rio de Janeiro

O conteúdo dos resumos aqui apresentados é de inteira responsabilidade dos autores

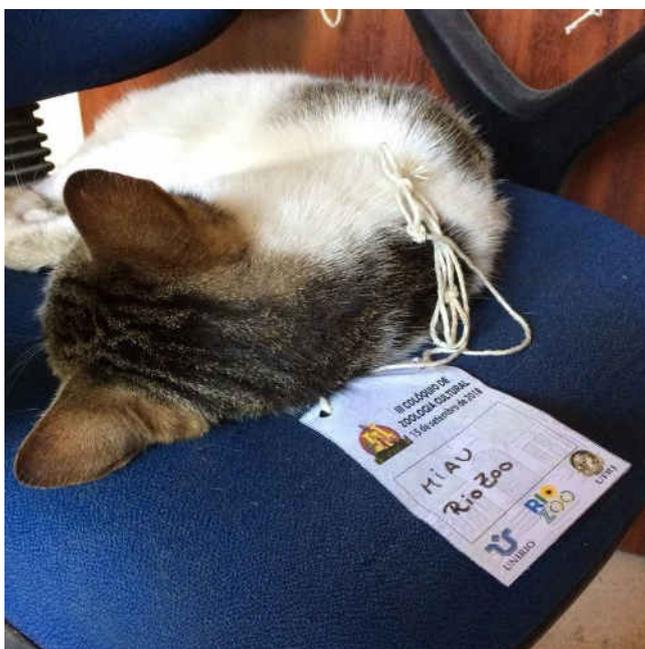


III Colóquio de Zoologia Cultural Apresentação

No dia seguinte ao feriado de 07 de setembro de 2016, cerca de 120 pessoas se reuniram, para celebrar a presença dos animais nas mais distintas manifestações culturais. O I Colóquio de Zoologia Cultural foi um inegável sucesso, com sete palestras proferidas e cerca de quarenta temas livres apresentados, sob forma de pôster. Foi um momento de muito conteúdo acadêmico, mas o que encantou todos os presentes foi o “clima” do evento. Esse mesmo clima – leve, descontraído, lúdico, amigável e muito científico – foi repetido na segunda edição, realizada no dia 14 de setembro de 2017, na qual o número de palestras foi reduzido, passando a cinco, e tivemos quase o dobro de resumos apresentados, mais de setenta! O espaço ficou pequeno para os 150 participantes com tanto amor pelos animais.

Em 2018, o III Colóquio de Zoologia Cultural foi realizado no dia 15 de setembro, em um espaço novo, o Auditório Macaco Tião, vinculado ao Jardim Zoológico do Rio de Janeiro. O espaço maior possibilitou o aumento de público, com cerca de 300 pessoas tendo circulado pelo evento ao longo do dia. E, uma vez mais, inovamos no formato: começamos com duas palestras e finalizamos com um bate-papo, tendo, entre eles, a apresentação de 75 pôsteres de temas livres, sendo quatro deles apresentados também oralmente. Na palestra de abertura, um dos organizadores do III CZC, Marco Massao Kato, explanou sobre as mudanças na estrutura do Jardim Zoológico, então em obras. Logo depois, Shery Duque Pinheiro nos brindou apresentando as atividades desenvolvidas pelo Programa de Estudo, Manejo e Conservação do Bicho-Preguiça. E, no bate-papo final, uma verdadeira roda de conversa informal, Alcimar Carvalho (UFRJ), Ney Mello (UERJ), Brunno Sampaio (UFRJ) e Leandro Dumas (UFRJ), coordenados por Felipe Moreira (FIOCRUZ), resenharam sobre a Zoologia Cultural. Além do nosso já tradicional Varal Cultural, contendo desenhos e fotografias dos participantes e de artistas convidados, tivemos mesas temáticas com projetos relacionados à divulgação científica, performances do grupo Geotales e um emocionante depoimento de alunos dos programas de pós-graduação do Museu Nacional, instituição que teve recentemente grande parte do seu acervo lamentavelmente destruída pelo fogo.

Bom, é isso. Aproveitem a leitura. Após um breve período de descanso, ano que vem estaremos aqui novamente; renovados, firmes, fortes e convictos do potencial da Zoologia Cultural.



Até breve.

Organização do III CZC



Bate-Papo & Palestras

Resumos



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo do Bate-Papo

Bate-papo: Zoologia Cultural – De onde veio, para onde vai?

A conversa começou com o Prof. Dr. Felipe Moreira (FIOCRUZ), que fez as vezes de moderador, pedindo que os participantes relatassem suas respectivas formas de ligação com a Zoologia Cultural. O primeiro deles foi o Prof. Dr. Leandro Dumas (UFRJ), que relatou não se considerar efetivamente alguém que trabalha com Zoologia Cultural. Muito pelo contrário, o ingresso nesse campo de observação se deu por conta de um hábito, o de colecionar. Leandro coleciona camisetas de clubes de futebol e já conta com centenas de itens. Assim, foi natural a junção do conteúdo da Zoologia com o futebol e outros esportes. Posteriormente, o Prof. Dr. Brunno Sampaio (Escola Municipal Acre) relatou que não se considera como um efetivo estudioso de Zoologia Cultural, seria muito mais alguém que aplica isso nas aulas, visando cativar a atenção dos alunos. Quando a palavra lhe foi passada, o Prof. Dr. Ney Mello (UERJ) exaltou o caráter, mais que multidisciplinar, transdisciplinar, por ter interfaces que levam a diferentes abordagens. Relatou também, resumidamente, a forma como ele concebeu e concretizou o sonho de formar a Rádio Animal. E exaltou a presença ativa de escolares, trazidos para acompanhar o evento. O Prof. Dr. Alcimar L. Carvalho (UFRJ) discordou em alguns pontos levantados. Por exemplo, ele não está certo se a presença de alunos do ensino médio irá trazer benefícios ou consequências. E não considera que a interdisciplinaridade – muito menos a transdisciplinaridade – se aplique ao III CZC. Mencionou que nada do que estava sendo conversado era novidade, que grupos ou pesquisadores isolados já haviam proposto abordagens culturais a temas científicos. E que deve-se ter cuidado ao definir alguma atividade como de “divulgação científica”, abordagem que tem toda um arcabouço teórico próprio e complexo. Também enfatizou a impossibilidade de se dedicar aos estudos ligando Ciência e cultura, pois há imensa dificuldade em publicá-los, mais ainda se o objetivo forem as revistas mais conceituadas, tendo imediatamente a concordância do Leandro. Brunno também concordou com essa visão, mas ponderou que, ainda assim, a Zoologia Cultural pode ser valiosa àqueles que vão se dedicar ao magistério e não à academia. E o Ney contou sua própria experiência, que começou completamente voltada à pesquisa científica, mas depois guinou em direção ao ensino, onde ele se encontrou enquanto profissional. A divulgação científica, para ele, assumiu um papel fundamental, mas, para isso, realmente muito estudo é necessário. E realçou o quão importante foi a presença no III CZC de seus alunos do ensino médio, que se sentiram engajados dentro do processo científico. Após responderem a perguntas da plateia, os participantes do bate-papo consideraram que a Zoologia Cultural precisa de novas conversas, na tentativa de consolidar definições e procedimentos.





III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo de Palestra

Palestra: O novo RioZoo e uma educação ambiental do futuro

Como abertura do evento, o biólogo MSc. Marco Massao Kato (RioZoo) proferiu a palestra "O novo RioZoo e uma educação ambiental do futuro", na qual revelou que, mais do que obras físicas, o que a equipe que atualmente gerencia o Jardim Zoológico do Rio de Janeiro pretende implementar é uma mudança de filosofia. O Jardim Zoológico vai ganhar cara nova e se transformar em uma espécie de "bioparque", com valorização ao bem-estar animal. Atividades culturais e de educação ambiental serão parte integrante do novo RioZoo, sempre procurando estimular a participação popular às causas conservacionistas.





III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo de Palestra

Palestra: Projeto Preguiça Barra Mansa

A pesquisadora Dra. Shery Duque Pinheiro (Secretaria Municipal de Educação de Resende, RJ) proferiu a palestra "Projeto Preguiça Barra Mansa", na qual apresentou um histórico das atividades desenvolvidas pelo Programa de Estudo, Manejo e Conservação do Bicho-Preguiça (PEMCCBP). O PEMCCBP visa integrar uma série de projetos de estudo que estão sendo realizados com populações de preguiças residentes em áreas urbanas, fomentar a pesquisa, a divulgação científica e social, compartilhando as ações e conquistas da equipe de trabalho. Além do estudo acadêmico, a pesquisadora é autora de livros infantis, cuja temática é a conservação ambiental.





III Colóquio de Zoologia Cultural Apresentações Orais



“Diz a lenda que...”: um breve diálogo entre o conhecimento popular e o conhecimento científico
Abner S. de Freitas



Pinturas rupestres zoomorfas do Parque Nacional da Serra da Capivara, Piauí
Alex B. Iacone Santos



Biologia Cultural no filme Mononoke Hime: os ensinamentos do xintoísmo na relação do ser humano e natureza
Ana Tereza Novaes Parga Rodrigues

Espécies da fauna que influenciaram a criação de Unidades de Conservação no Brasil
Jorge L. Nascimento (Julião)





III Colóquio de Zoologia Cultural Espaço Expositores



Ilustrador e Designer Gráfico
Paulo Mácio Esper

Programa de Estudo, Manejo e
Conservação do Bicho-Preguiça



Projeto Mantis

Projeto Divulgar





III Colóquio de Zoologia Cultural Espaço Contação de História



Grupo
GeoTales





III Colóquio de Zoologia Cultural Espaço Museu Nacional



Homenagem

Momento de fala dos
alunos dos cursos
de pós-graduação
do Museu Nacional



O Museu Vive



III Colóquio de Zoologia Cultural Conteúdo - Resumos

Insetos na visão de alunos do Ensino Fundamental I de uma escola particular da Zona Oeste do Rio de Janeiro	20
Arize Duarte Vieira; Gisele Luziane de Almeida & Fernanda Avelino Capistrano	
A nada mole representação dos Mollusca no mundo das animações infantis	22
Jéssica F. de Andrade; Luís Augusto P. da Silva & Fernanda A. Capistrano	
Animais no Cinema de Horror: Um Panorama do Imaginário Popular	24
André W. do Prado & Bruno A. C. Guimarães	
A Copa do Mundo é o bicho! A Zoologia presente na maior competição de futebol do planeta	26
Leandro Lourenço Dumas	
Os Sem Floresta: uma perspectiva cultural sobre preservação da diversidade zoológica	28
Vanessa M. Silva; Munique M. dos Santos; Fabiana G. Chimes & Viviane B.S. Miranda	
Não é apenas a receita do hambúrguer de siri: o que o Plankton de Bob Esponja quer que saibamos sobre planctologia	30
Viviane B.S. Miranda; Fabiana G. Chimes; Amanda P. Lopes; Deborah A.A. Carneiro; Vanessa M. Silva	
Percepções e atitudes humanas expressas nos comentários de uma postagem sobre a mariposa-bruxa <i>Ascalapha odorata</i> (Linnaeus, 1758) (Lepdoptera: Erebidae) em um blog científico.	32
José Antônio Dias; Eliza Cunha Cabral; Rayane Saraiva da Cruz & Aline Silva Dejosi Nery	
Lagarto Homem-Aranha: da ficção para a realidade ou da realidade para a ficção?	34
Fabiana G. Chimes; Viviane B.S. Miranda; Amanda P. Lopes; Deborah A.A. Carneiro; Vanessa M. Silva	
Era uma vez! A utilização do folclore como ferramenta de ensino da Entomologia na educação básica	36
Oséias M. Magalhães & Paula F. Grossi	
Levantamento de quirópteros em desenhos animados do cenário infanto-juvenil entre os anos de 1975 e 2015	38
Renan Pereira Clem; Luis Augusto Peres; Mariana Bessa Braga & Fernanda Avelino-Capistrano	
Jogo educacional “Mergulhando fundo” para auxiliar no ensino de biologia marinha	40
Mariane M.G. Silva & Maíra Moraes	
Rocket Raccoon: uma referência direta à música “Rocky Raccoon”, dos Beatles	42
Munique M. dos Santos; Fabiana G. Chimes & Vanessa M. Silva	
“Diz a lenda que...”: um breve diálogo entre o conhecimento popular e o conhecimento Científico	44
Abner S. de Freitas	
Artrópodes e games: a presença do Filo Arthropoda em League of Legends	46
Bernardo R. Ferraz	
Foi mal, bicho! Incorreções zoológicas em filmes, desenhos animados e HQs	48
Elidiomar Ribeiro Da-Silva	



III Colóquio de Zoologia Cultural Conteúdo - Resumos

Como os tubarões são retratados nas animações	50
Milena C.C.B. Miguel & Amanda P. Lopes	
Avaliação Qualitativa das Diferentes Estratégias na exibição de coleções zoológicas e paleontológicas dos Museus de Ciências do Rio de Janeiro	52
Tábata Zanesco; Isadora da Costa & Luiza B. Melki	
Utilização do desenho “Ferngully: as Aventuras de Zak e Crysta na Floresta Tropical” na discussão sobre a degradação ambiental com alunos de ensino fundamental	54
Aline S.D. Nery; Willian A. Pereira, José Antônio Dias, Lenita L. de O. Fernandes, Eliza C. Cabral & Rayane S. da Cruz	
As lições da Dona Baratinha sobre a biologia dos Blattaria	56
Rosemery Teixeira da Silva & Fernanda Avelino-Capistrano	
Pinturas rupestres zoomorfas do Parque Nacional da Serra da Capivara, Piauí	58
Alex B. I. Santos, Bárbara V. de Azevedo, Leticia A.C. Francisco & Nathália N. Cardoso	
Quem é a mosca da sopa do filme Vida de Inseto?	60
Angelina P. Vieira-Araújo; Marcia S. Couri & Fernanda Avelino-Capistrano	
A representação de animais em alguns vídeos de animação sobre a biografia de cientistas brasileiros	62
Willian A. Pereira; Aline S.D. Nery & Lenita L. de O. Fernandes	
Representações animais nos escudos dos clubes da primeira e segunda divisão da “Ligue de Football Professionnel” da França	64
Cesar Nascimento Francischetti; Wagner Muniz de Medeiros & Elidiomar Ribeiro Da-Silva	
Animais e seres mitológicos nos emblemas das unidades da Força Aérea Brasileira	66
Cesar Nascimento Francischetti & Wagner Muniz de Medeiros	
Esponja aventureira: visitando o ambiente abissal	68
Carla M.S. dos Santos & Vinícius de M.E. Santiago	
O mito do Kraken: desvendando o maior temor dos mares pela perspectiva biológica	70
Carla M.S. dos Santos & Vinícius de M.E. Santiago	
Tapera naevia: um pássaro de muitos nomes e muitas lendas	72
Luci Boa Nova Coelho	
Biologia Cultural no filme Mononoke Hime: os ensinamentos do xintoísmo na relação do ser humano e natureza	74
Ana Tereza Novaes Parga Rodrigues	
Literatura e Entomologia: os insetos inspirando as fábulas de Esopo, La Fontaine e Monteiro Lobato	76
Arlindo Serpa Filho & Verônica Marchon da Silva	



III Colóquio de Zoologia Cultural Conteúdo - Resumos

O guardião alado e a sua fauna: sobre a representação de animais nos santinhos de anjos da guarda	78
Alcimar L. Carvalho	
Animais em Pokémon: o que já foi capturado e o que falta capturar	80
Augusto B. Mendes	
Ganesha: o deus menino com cabeça do maior mamífero terrestre	82
Lucas H. Lopes	
Insetos fantásticos e onde habitam: da ficção para a Ciência	84
Fabiana G. Chimes; João Marcos V. Lima; Vanessa M. Silva & Munique M. dos Santos	
Demonstrações culturais em que conservar a fauna não é proibir o seu uso	86
Tiago R.G. Botelho	
Garça ou águia? A representação da ave mitológica Benu em Saint Seiya	88
Ana Luiza Quijada	
Aves como mascotes dos times de futebol americano da National Football League	90
Jacqueline M. Correia; Luciano B. Vaz & Ricardo O'Reilly Vasques	
Os escaravelhos rola-bosta (Coleoptera: Scarabaeidae) no Egito Antigo com analogia ao filme "A Múmia (1999)"	92
Jacqueline M. Correia; Patrícia B. de Oliveira & Ricardo O'Reilly Vasques	
Écomon, mestre dos biólogos: jogo que incentiva a conscientização sobre o bioma amazônico e como o clima afeta sua biodiversidade	94
Letícia P. Padilha & Pâmella Cristina S. de Oliveira	
Sapos guerreiros em dois animes: origem histórica	96
Mathews T. Mesquita; Carina dos S. Almeida; Dener das N. da Silva; Ana Beatriz F. da Costa; Lucas Quirino; Ana M.P.T. de Carvalho-e-Silva & Beatriz C. Fraga	
Série "Ponte Aérea" da Rádio Animal: a zoologia cultural em 18 países por um programa de rádio	98
Waldiney Mello	
Os insetos dos desenhos animados, um panorama do cenário infanto-juvenil nos últimos 40 anos	100
Evaldo A.J. Junior; Luís A.P. da Silva & Fernanda Avelino-Capistrano	
Quatro mamíferos e um peixe entraram em um bar... o consumo de álcool por animais no imaginário popular	102
Cíntia R.C. Varella & Waldiney Mello	
Animais inspirados à mitologia: cartografia de Yggdrasil	104
Marina Valentini & Beatriz M. Hörmanseder	
A Entomologia Cultural na coluna "Histórias de insetos" de Messias Carrera (1907-1994)	106
Luiz Gustavo V. Salgado & Alcimar do L. Carvalho	



III Colóquio de Zoologia Cultural Conteúdo - Resumos

- O amuleto do Muiraquitã: relações de anuros do gênero Elachistocleis (Anura: Microhylidae) Com a lenda amazônica** 108
Lucas Q. Oliveira; Ana Livia de S. Guimarães; Dener das N. da Silva; Ana Beatriz F. da Costa; Mathews T. Mesquita & Ana Maria P.T. de Carvalho-e-Silva
- Taxonomia, identificação visual e convergência morfofuncional: o caso de Cretaceous, um dos vilões de A Era do Gelo 2** 110
João Marcus V. Caetano; Luiza C.M.O. Ponciano & Felipe M. Vasconcellos
- Representação de Crocodylia em manifestações culturais populares por meio de uma abordagem zoogeográfica e ecológica** 112
João Marcus V. Caetano; Felipe M. Vasconcellos & Luiza C.M.O. Ponciano
- O saber entomológico no simbolismo de diversas culturas mundiais, através das artes visuais ...** 114
Rosângela Pertile & Arlindo Serpa Filho
- Do épico ao soturno: animais e suas simbologias em capas de álbuns de bandas de rock** 116
Higor T. T. de Castro & Bernardo E. Amarante
- Porifera, Cnidaria e Protostomia marinhos personagens da Marvel e da DC** 118
Elidiomar R. Da-Silva; Luci B.N. Coelho & Tainá B.N.R. Silva
- Lisb-On Jardim Sonoro: a zoologia como ferramenta na propaganda de um festival de música ...** 120
Virgínia Codá
- Cultura jovem é urso! Uma análise filmográfica** 122
Júlia Mayer de Araujo & Maria Paula Rodrigues Grillo
- O Gigante Adormecido da Baía de Guanabara: divulgando a Geomitologia associada ao Pão de Açúcar** 124
Júlia Mayer de Araujo & Luiza C.M.O. Ponciano
- Plesiossauros e os monstros de lagos: a perspectiva da Paleontologia Cultural** 126
João Marcelo Pais de Rezende; Júlia Mayer de Araujo & Luiza Corral Martins de Oliveira Ponciano
- Os artrópodes de “Coraline e o Mundo Secreto”** 128
Regina de Assis; Elidiomar R. Da-Silva; Luci B.N. Coelho & Anna Maria Maciel
- Práticas culturais e educativas na prevenção da escabiose: sabendo mais para evitar mais** 130
Rayane F. Dias; Sarah S. Cobra; Aline R. C. da Silva; Ana Carolina R. Gonçalves; Antonio Jailson S. Rodrigues; Bernardo C.P. de Carvalho; Jady A. Fernandes; Raquel A. Marques, Yan R.A. Marques & Maria do Carmo Ferreira
- A utilização de tricópteros na produção de joias** 132
Christina Novais
- Os peixes fósseis das bacias do Araripe e do Tucano e suas interfaces com a mitologia Ioruba ...** 134
Thalyta S. Angelici & Luiza C.M.O. Ponciano



III Colóquio de Zoologia Cultural Conteúdo - Resumos

Febre amarela: desenvolvendo habilidades culturais com estudantes do ensino médio com vistas à prevenção da doença e à preservação dos macacos	136
Bruna Maria M. Silva; Carolina R. Silva; Jéssica S. Costa; Raphael M. Monteiro; Neila M. Cortes & Maria do Carmo Ferreira	
Inclusão de insetos na alimentação regular brasileira	138
Ana Tereza N.P. Rodrigues; Beatriz R.D. Ramos; Gabriel F.S. Pereira; Jefferson S. Gonçalves & Yemna G. da Silva	
Conselhos geopoéticos como forma de divulgação da paleofauna brasileira	140
João Marcus V. Caetano; Pâmella Cristina S. de Oliveira & Luiza C. M. O. Ponciano	
Espécies da fauna que influenciaram a criação de Unidades de Conservação no Brasil	142
Jorge L. Nascimento; Rodrigo Ranulpho; Joel Reis; Bianca Pacheco; Olga B. Carmo & Isabela Deiss	
A vida encontra um meio: a luz do conhecimento contra o fixismo cisnormativo	144
Thiago Xisto	
A lenda panamenha “La Pavita de Tierra” e sua possível inspiração em aves	146
Elidiomar R. Da-Silva; Luci B.N. Coelho & Edwin Domínguez	
Dragões no imaginário da taxonomia zoológica	148
Ana Luiza A. Pimenta & Rafael J. P. Silva	
A lenda do Anhangá, o demônio cervo protetor da natureza	150
Luci Boa Nova Coelho	
Divulgação da Geomitologia das Cataratas do Iguaçu pelo GeoTales	152
Lia Fernandes Peixinho & Luiza Corral Martins de Oliveira Ponciano	
No gogó da ema: a Zoologia no jargão dos boleiros brasileiros	154
Elidiomar Ribeiro Da-Silva	
Uso de cervídeos (Cervidae) como símbolo ressignificado para a comunidade LGBT no Brasil	156
Diego Paschoa Trindade	
Quem tem medo do lobo mau: os lobos-cinzentos e os lobos-guarás na zoologia cultural	158
Bianca M. Araújo & Waldiney Mello	
Os gatos domésticos na zoologia cultural: um panorama do imaginário popular	160
Júlia de O. Midão; Caroline T.M. Monteiro; Maria Victória I. Francisco & Waldiney Mello	
"Alice no País das Maravilhas": uma concepção zoológica do universo de Lewis Carroll	162
Márcio M. Silva; Anna Flávia R. M. Vilaro & Ana Carolina Passos	
Por que as baleias encalham, apesar da proteção do Rei dos Mares?	164
Marcelo T. Rodrigues; Rodrigo Cumplido; Ubirajara G. de Melo Junior; David B. Quintanilha & Patrícia de Oliveira P. Quintanilha	
O dia em que o Superman quase casou com um louva-a-deus	166
Elidiomar R. Da-Silva; Tainá B.N.R. Silva & Luci B.N. Coelho	



Resumos e Pôsteres



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Insetos na visão de alunos do Ensino Fundamental I de uma escola particular da Zona Oeste do Rio de Janeiro

Arize Duarte Vieira^{1*}; Gisele Luziane de Almeida² & Fernanda Avelino Capistrano²

¹Centro Educacional Recanto Verde

²Curso de Ciências Biológicas, Faculdades São José

*arize.duarte@terra.com.br

Os insetos são invertebrados que participam significativamente da vida sociocultural da maioria dos grupos humanos. A percepção desses animais na sociedade tem se dado em grande parte através da mídia e não com vivência pessoal, como se fazia no passado. As crianças em geral têm esse primeiro contato com os insetos no ambiente escolar, quando se introduz o conceito “insetos” a existência desses “bichinhos” que estão em toda a parte. Este trabalho procurou identificar as concepções que crianças do Ensino Fundamental I de uma escola localizada na Zona Oeste do Rio de Janeiro, possuem sobre os insetos. Para tanto, foi solicitado às crianças que desenhassem os insetos que elas já tenham visto, indicando o lugar onde visualizaram (livro, na televisão, na internet, em casa, e etc.), e se eles gostavam ou não desses animais. Um total de 110 crianças com idade entre seis e 10 anos, todas residentes na região, participaram da atividade. Após a atividade, os desenhos foram separados por turma e foi contabilizada cada referência feita a um animal (inseto ou não) realizada pelos alunos nos desenhos, bem como o local de referência onde estes visualizaram os mesmos. Os alunos indicaram 552 animais, sendo 515 pertencentes à Classe Insecta e 37 a outros grupos de seres vivos. Dentre os insetos, 12 ordens foram citadas, sendo as mais frequentes Hymenoptera (123), os Lepidoptera (99), Coleoptera (84), Diptera (76) e Blatodea (76). As turmas que obtiveram maior número de citações (abundância/riqueza) corretas foram o 5º ano (220/45 táxons), o 3º ano (101/29 táxons) e o 2º ano (69/25 táxons). Apesar de boa parte dos desenhos mostrarem insetos, outros animais não-insetos foram incluídos como tal, confirmando na verdade a existência de uma etnocategoria chamada “insetos”. A maioria dos alunos disse que ‘em casa’ foi o local onde mais se observou insetos (162), seguido de observações ‘na rua’ (64) e na televisão (23). Muitos alunos residem próximos ao Parque Estadual da Pedra Branca, sendo assim a presença de insetos nesta localidade se torna muito frequente. Ainda assim a maior variedade de insetos foi observada em livros, na televisão e na internet. Por fim, ficou evidente uma conotação ambivalente dos insetos pelas crianças, que os classificaram tanto como bons e ruins e, dependendo de sua morfologia, causadores de “mal” para o homem. Além disso a falta de conhecimento leva muitas vezes a um julgamento errôneo sobre estes animais, causando contradições e categorizando como “insetos” animais que não pertencem a esta classe.

Palavras-chave: animais; aulas de Ciências; educação; percepção.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Arize Duarte Vieira; Gisele Luziane de Almeida & Fernanda Avelino Capistrano



**FACULDADE
SÃO JOSÉ**

Insetos na visão de alunos do Ensino Fundamental I de uma escola particular da Zona Oeste do Rio de Janeiro

Arize Duarte Vieira¹, Gisele Luziane de Almeida² & Fernanda Avelino Capistrano²
 1 - Contato: arize_duarte@terra.com.br
 2 – Faculdade São José



**CENTRO EDUCACIONAL
CERV
RECANTO VERDE**

INTRODUÇÃO
Os insetos são invertebrados que participam significativamente da vida sociocultural da maioria dos grupos humanos. A percepção desses animais na sociedade tem se dado em grande parte através da mídia e não com vivência pessoal, como se fazia no passado. As crianças em geral têm esse primeiro contato com os insetos no ambiente escolar, quando se introduz o conceito "insetos" a existência desses "bichinhos" que estão em toda a parte. Este trabalho procurou identificar as concepções que crianças do Ensino Fundamental I de uma escola localizada na Zona Oeste do Rio de Janeiro, possuem sobre os insetos.

MATERIAL & MÉTODOS
Foi solicitado às crianças que desenharem os insetos que elas já tenham visto, indicando o lugar onde visualizaram (livro, na televisão, na internet, em casa, e etc.) e se eles gostavam ou não desses animais. Um total de 110 crianças com idade entre seis e dez anos, todas residentes na região, participaram da atividade. Após a atividade, os desenhos foram separados por turma e foi contabilizada cada referência feita a um animal (inseto ou não) realizada pelos alunos, bem como o local onde estes visualizaram os mesmos.

RESULTADOS & DISCUSSÃO
Apesar de boa parte dos desenhos mostrarem insetos, outros animais não-insetos foram incluídos como tal, confirmando na verdade a existência de uma etnocategoria chamada "insetos". Muitos alunos residem próximos ao Parque Estadual da Pedra Branca, sendo assim a presença de insetos nesta localidade se torna muito frequente. Ainda assim a maior variedade de insetos foi observada em livros, na televisão e na internet. Pode-se observar que há uma relação entre o aumento da diversidade de insetos com a evolução da turma. Sendo assim, nas turmas finais do Ensino Fundamental I indicaram um maior número de exemplos de insetos, bem como uma categorização correta.

A

Ordem	Representatividade
Hymenoptera	~150
Diptera	~80
Lepidoptera	~100
Blattodea	~80
Coleoptera	~85
Phasmoda	~20
Orthoptera	~20
Odonata	~10
Hemiptera	~10
Neuroptera	~10

B

Série	Acertos	Erros
1ª Série M	~50	~10
1ª Série T	~30	~10
2ª Série T	~70	~10
3ª Série	~100	~10
4ª Série	~40	~10
6ª Série	~230	~10

Por fim, ficou evidente uma conotação ambivalente dos insetos pelas crianças, que os classificaram tanto como bons e ruins e, dependendo de sua morfologia, causadores de "mal" para o homem. Além disso, a falta de conhecimento leva muitas vezes a um julgamento errôneo sobre estes animais, causando contradições e categorizando como "insetos" animais que não pertencem a esta classe.

C

Local	Porcentagem
Casa	58%
Rua	21%
Televisão	9%
Livro	3%
Escola	4%
Internet	1%
Praia	1%

D

Grupo	Porcentagem
Chilopoda	31%
Anelida	14%
Mollusca	14%
Chelicerata	32%
Mammalia	5%
Testudines	3%

Figura 1A-D. A. Representatividade das ordens de insetos citadas pelos alunos de todas as séries. B. Acertos e erros nas citações dos exemplos de insetos dados pelos alunos das séries do Ensino Fundamental I. C. Locais de referência dos avistamentos dos insetos pelos alunos. D. Outros grupos de animais categorizados como insetos pelos alunos.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

A nada mole representação dos Mollusca no mundo das animações infantis

Jéssica F. de Andrade*; Luís Augusto P. da Silva & Fernanda A. Capistrano

Curso de Ciências Biológicas, Faculdades São José

*jessica_fandrade@yahoo.com.br

Moluscos são animais invertebrados de vida livre encontrados em quase todos os continentes e ambientes. Atualmente são conhecidas quase 100 mil espécies de moluscos viventes, distribuídas em oito classes, sendo o segundo maior filo em diversidade. Além do longo registro fóssil, esses animais também possuem um vasto registro de interação com as populações humanas. A interação com os humanos pode variar desde seu uso culinário, como também para fins profissionais, religiosos, decorativos, etc. Com essa proximidade, não é incomum ver tais animais sendo representados em filmes e animações. Dessa forma, o presente estudo realizou uma busca de personagens moluscos em animações lançadas entre os anos de 1975 a 2015. Para tanto, foi utilizada a base de dados do Internet Movie Data Base (IMDB). Um total de 905 obras foi analisado e 4.372 personagens foram encontrados, onde 3.865 eram animais vertebrados e 323 animais invertebrados. Mesmo sendo o segundo maior grupo em termos de diversidade entre os invertebrados, os moluscos representaram 11,1% do grupo. Apenas três classes foram representadas, onde a maioria correspondia a personagens secundários e antropomorfizados. Os Gastropoda representaram 50,0% do total, sendo os caracóis e as lesmas terrestres os mais representados nos desenhos. Entre os muitos personagens, destaca-se o personagem Gary, da série *Bob Esponja* (DreamWorks), e o protagonista Theo, do longa de animação *Turbo* (DreamWorks, 2013). Cephalopoda foi o segundo grupo com maior representatividade – 47,2% – sendo representados na sua maioria pelas lulas e polvos. Dentre eles, podemos destacar personagens marcantes como a vilã Úrsula, de *A Pequena Sereia* (Disney, 1989), e o mal humorado Lula Molusco, também da série *Bob Esponja*. Por fim, Bivalvia perfaz apenas 2,8% do total, sendo representado por uma personagem da versão japonesa de *A Pequena Sereia* (Toei Animation, 1975). Apesar da baixa representatividade, alguns personagens são muito populares entre as crianças, como é o caso dos da série *Bob Esponja*. O uso desses personagens no ensino de Zoologia pode ser uma estratégia lúdica de popularização desse tão interessante grupo. Entretanto, trabalhos recentes têm apontado que a antropomorfização e os nomes vulgares atribuídos a esses personagens podem levar a erros de reconhecimento dos grupos. Ainda assim, o uso desses personagens no ensino, dadas a popularidade dos mesmos, se apresenta como uma oportunidade lúdica de aprendizado.

Palavras-chave: animais; invertebrados; moluscos.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Jéssica F. de Andrade; Luís Augusto P. da Silva & Fernanda A. Capistrano



A nada mole representação dos Mollusca no mundo das animações infantis



Jéssica Furtado de Andrade*, Luís Augusto Peres da Silva & Fernanda Avelino Capistrano
Jessica_fandrades@yahoo.com.br

Moluscos são animais invertebrados de vida livre encontrados em quase todos os continentes e ambientes. Atualmente são conhecidas quase 100 mil espécies de moluscos viventes, distribuídos em oito classes, sendo o segundo maior filo em diversidade. Além do longo registro fóssil, esses animais também possuem um vasto registro de interação com as populações humanas. A interação com os humanos pode variar desde seu uso culinário, como também para fins profissionais, religiosos, decorativos, etc. Com essa proximidade, não é incomum ver tais animais sendo representados em filmes e animações. Dessa forma, o presente estudo realizou uma busca de personagens moluscos em animações lançadas entre os anos de 1975 a 2015. Para tanto, foi utilizada a base de dados do Internet Movie Data Base (IMDB). Um total de 905 obras foi analisado e 4.372 personagens foram encontrados, onde 3.865 eram animais vertebrados e 323 animais invertebrados. Mesmo sendo o segundo maior grupo em termo de diversidade entre os invertebrados, os moluscos representaram 11,1% do grupo. Apenas três classes foram representadas, onde a maioria correspondia a personagens secundários e antropomorfizados.



Os Gastropoda representaram 50% do total, sendo os caracóis e as lesmas terrestres os mais representados nos desenhos. Entre os muitos personagens, destaca-se o personagem Gary, da série *Bob Esponja* (DreamWorks), e o protagonista Theo, do longa de animação *Turbo* (DreamWorks, 2013).

Cephalopoda foi o segundo grupo com maior representatividade – 47,2% – sendo representados na sua maioria pelas lulas e polvos. Dentre eles, podemos destacar personagens marcantes como a viã Úrsula, de *A Pequena Sereia* (Disney, 1989), e o mal humorado Lula Molusco, também da série *Bob Esponja*.



Apesar da baixa representatividade, alguns personagens são muito populares entre as crianças, como é o caso dos personagens da série *Bob Esponja*.



Bivalvia perfex apenas 2,8% do total, sendo representado por uma personagem da versão japonesa de *A Pequena Sereia* (Toei Animation, 1975).



O uso desses personagens no ensino de Zoologia pode ser uma estratégia lúdica de popularização desse tão interessante grupo. Entretanto, trabalhos recentes têm apontado que a antropomorfização e os nomes vulgares atribuídos a esses personagens podem levar a erros de reconhecimento dos grupos. Ainda assim, o uso desses personagens no ensino, dadas a popularidade dos mesmos, se apresenta como uma oportunidade lúdica de aprendizado.

... Apresento as classes do Filo Mollusca:



Solenogastres Caudofoveata Polyplacophora Monoplacophora Bivalvia Scaphopoda Gastropoda Cephalopoda



Bibliografia:
ABTA-ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE TÊMPORASSINATURA. 2016. Dados do setor. [online]. Disponível em www.abta.org.br/dados_do_setor.asp. Acesso em 19 de setembro de 2016.
PORTAL REGIONAL. 2009. Produtoras brasileiras de desenho animado conquistam espaço na programação das TVs. [online]. Disponível em [www.portalregional.net.br/noticias/Acesso em 04 de junho de 2015](http://www.portalregional.net.br/noticias/Acesso%20em%2004%20de%20junho%20de%202015).
Costa, C.; Rocha, R. Invertebrados: Manual de Aulas Práticas. 2ª ed., Ribeirão Preto, 2006.





Animais no cinema de horror: um panorama do imaginário popular

André W. do Prado^{1*} & Bruno A.C. Guimarães²

¹Laboratório de Diversidade de Aracnídeos, Departamento de Zoologia, UFRJ

²Laboratório de Entomologia, Departamento de Zoologia, UFRJ

*awp03@hotmail.com

O medo é uma resposta do organismo a um possível perigo, seja esse imediato ou apenas uma antecipação ou expectativa de tal. Quando a ameaça é percebida como incontrolável ou inevitável, o sentimento de medo é acompanhado por ansiedade. A ação aliada desses sentimentos resulta em reações nas formas de apreensão, pavor e asco. Apreensão e pavor são descritos como sentimentos que precedem o risco, enquanto asco é sentimento que o procede. O conjunto das sensações anteriores a experiências relacionadas ao medo é conhecido como terror e o de sensações posteriores como horror. O terror e horror são o foco do gênero artístico conhecido apenas como Horror. Essa categoria visa induzir no leitor ou espectador emoções relacionadas ao medo. A fim de atingir tal objetivo, as obras de Horror utilizam-se de uma ameaça na forma de um vilão ou “monstro”. Essa ameaça necessita ser fisicamente, psicologicamente, socialmente, moralmente ou espiritualmente assustadora e precisa ser considerada “impura”, ou seja, violar os valores aceitos na sociedade. A Literatura e, em especial, o Cinema são as duas formas de artes que mais notavelmente empregam o uso desses “monstros”. Dentre os subgêneros de Horror no Cinema, destaca-se o Horror Animal, que é caracterizado por enredos no qual a Natureza assume o papel do “monstro” através de animais. Entretanto, tais animais, por pertencerem ao nosso mundo cotidiano, não possuem os requisitos necessários para interpretar o papel do “monstro”, logo são transformados, nos filmes que habitam, em seres sobrenaturais. Esses retratos fantasiosos são comumente retirados do imaginário popular, muitas vezes baseados em preconceitos, desconhecimento e exageros. São também dadas aos animais emoções tipicamente humanas, como ódio, antecipação e prazer com o infortúnio alheio. Dessa maneira esses animais estereotipicamente antropomorfizados tornam-se perfeitos antagonistas. A origem dessas caracterizações pode também ser remetida à mitologia, a qual muitas vezes substitui qualquer julgamento baseado em observações sobre o comportamento do animal. O trabalho apresentado teve como objetivo expor um panorama dos estereótipos de animais em filmes de Horror Animal. Um levantamento das obras do subgênero foi feito, incluindo a classificação dos animais em grupos funcionais, relacionando-os com os seus respectivos estereótipos. Foram considerados apenas filmes de 40 minutos ou mais, no qual os animais possuíam o *bauplan* congruente ao de grupos viventes, e não possuíam origem extraterrestre ou sobrenatural de acordo com o universo da trama. A fonte utilizada foi o banco de dados virtual *Internet Movie Database* (IMDB). Foram analisados 338 filmes. Alguns dos estereótipos predominantes foram o tubarão voraz, a cobra maligna, o símio imprevisível, o cão violento e o gato malicioso. Mais de 90% dos filmes analisados apresentam visões estereotipadas de seus antagonistas.

Palavras-chave: antropomorfismo; estereótipo; medo; preconceito; vilão.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

André W. do Prado & Bruno A.C. Guimarães



Animais no Cinema de Horror: Um Panorama do Imaginário Popular

ANDRÉ W. DO PRADO¹ & BRUNO A. C. GUIMARÃES²

¹Laboratório de Diversidade de Aracnídeos, Dpto. de Zoologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro (awp03@hotmail.com)

²Laboratório de Entomologia, Dpto. de Zoologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro (brunoaguilar0044@gmail.com)



Introdução

Dentre os subgêneros de Horror no Cinema, destaca-se o Horror Animal que é caracterizado por enredos no qual a Natureza assume o papel do "monstro" através de animais. Entretanto, tais animais, por pensarmos no nosso mundo cotidiano, não possuem os requisitos necessários para interpretar o papel do "monstro", logo são transformados, nos filmes que habitam, em seres sobrenaturais. Estes retratos fantásticos são comumente retirados do imaginário popular, muitas vezes baseados em preconceitos, desconhecimentos e exageros. São também dadas aos animais emoções tipicamente humanas, como ódio, antecipação e prazer com o infortúnio alheio. Desta maneira esses animais estereotipicamente antropomorfizados tornam-se perfeitos antagonistas. A origem dessas caracterizações pode também ser remediada à mitologia, a qual muitas vezes substitui qualquer julgamento baseado em observações sobre o comportamento do animal. O trabalho apresentado teve como objetivo expor um panorama dos estereótipos de animais em filmes de Horror Animal.

Material e métodos

O levantamento das filmes incluiu a classificação dos animais em grupos funcionais, relacionando-os com os seus respectivos estereótipos. Foram considerados apenas filmes de 40 minutos ou mais, no qual os animais possuem o *bauplan* congruente ao de grupos viventes, e não possuam origem extraterrestre ou sobrenatural. A fonte utilizada foi o banco de dados virtual Internet Movie Database (IMDB). Foram analisados 338 filmes.

Aranhas

Arachnofobia é o medo de animais mais comum. As múltiplas pernas e olhos e a excessiva quantidade de cerdas não ajudam a dissimular esta estatística. Aranhas estão presentes no nosso cotidiano, muitas vezes como indivíduos indesejados. Em filmes elas são representadas como criaturas assassinas, macabras e insaciáveis, que agem apenas por instinto. Quando há abundância de indivíduos, elas costumam ser retratadas como seres sociais, geralmente com a presença de uma grande rainha.

[Foram analisados 17 filmes]

Cobras

Movimentos sinuosos e hipnotizantes antecipam um bote-lest. **Oftidofobia** é muito comum e tem origens profundas, sendo considerado nato em alguns primatas. Responsável por contornar a humanidade na mitologia grega, a sedutora e traçante serpente é muitas vezes representada como a própria encarnação do mal, imagem disseminada na sociedade ocidental. No Horror as cobras são seres **ariscos, malignos e enganosos**, com um ataque furtivo e implacável, sendo geralmente combatidas da forma mais impiedosa possível.

[Foram analisados 36 filmes]

Cachorros

A **ferocidade** dos lobos a serviço da humanidade ou malhas de caçadores obstinados, assim foram envergados os cães no princípio da civilização o que por consequência moldou nosso imaginário quanto a essas feras. Cães são considerados como animais **ingênuos**, facilmente suscetíveis a adiestramento devido a sua crônica vontade de agradar seu dono, o que faz que sejam perfeitos para as intenções de seus mestres, sejam elas boas ou ruins. Sob o nosso comando ou não, o melhor amigo do homem é um **avido** assassino.

[Foram analisados 12 filmes]

Tubarões

Uma barbatana cruzando as águas é mais do que suficiente para causar pavor em massa. Centenas de dentes dilacerantes a um ataque rápido e letal foram associados a uma equivocada visão de que tubarões são **predadores perfeitos**, seres projetados para matar. Esses fatores atiram a sua apática aparência com grandes olhos negros e estáticos, foram alguns dos motivos para o Cinema eleger os tubarões como poderosos vilões em potencial, representando-os como máquinas de matar, **insaciáveis**, sem escrúpulos ou emoções.

[Foram analisados 63 filmes]

A Natureza

Um oceano doçido que contra o mal que nos atinge, **causando** compaixão, seu antagonista e restaurador não, **balança** natural, a humanidade não mais existe. A mera possibilidade de que, em um fatídico dia, a natureza se tornasse uma entidade e fizesse com que os seres humanos passassem por **seus** pecados contra o planeta, assombrou os sonhos do homem, desde o princípio. No Cinema de Horror, a Natureza é retratada como um **força** **inigualável** que extirpa os humanos e qualquer traço de sua existência com **letrino** predomínio.

[Foram analisados 8 filmes]

Abelhas e Vespas

Abelhas e vespas, apesar de nas artes possuírem iconografia bem distintas, no Cinema de Horror são caracterizadas de maneira igual, a **vingança com asas**. Assim como formigas, abelhas e vespas são retratadas com tendo **incontáveis** indivíduos, todos prontos para dançar seu ritmo. Entretanto, diferente das formigas, abelhas e vespas não causam injúrias àqueles em seu caminho, mas sim aos tolos que osusam as importunar. Somente aqueles que **lestram** a fúria dessas criaturas, conhecem o horror das abelhas e vespas.

[Foram analisados 12 filmes]

Primatas

Os primatas, especialmente os grandes símios, são retratados como seres que recobram a **natureza** primitiva humana e apesar de possuírem indícios de inteligência e racionalidade são guiados primordialmente por seus instintos e emoções, mantendo suas **naturezas** animalíacas improváveis como fonte do horror. Seres que se assemelham a humanos, motivados por vingança, ódio ou ciúmes, e que **não se subjugam** a valores morais são signos do medo.

[Foram analisados 25 filmes]

Crocodilos

Estáticos, invisíveis, camuflados sob as águas turvas, **atacam** quando menos esperado, emergem enormes monstros com dezenas de **afilados** dentes para um bote-lest. Como se não bastasse essas **medonhas** características, seus olhos **reluzentes**, brilhantes a luz do luar, e **custosos** gemidos contendo como "lágrimas de crocodilo", **contribuem** para o estereótipo cruel e **traçante** dos crocodilos. Nos filmes, esses animais são representados como **assassinos vorazes e violentos** que devoram todos aqueles que invadem seu território.

[Foram analisados 21 filmes]

Ratos

Raiva, tifo, leptospirose, tripanosoma, **tuberculose** e peste negra são algumas das mais de 70 doenças transmissíveis por ratos. Essas **numerosas** criaturas são uma das **animais** que mais negativamente impactaram a história da humanidade e **consequentemente** são uns dos animais mais odiados. Desde a fundação das primeiras cidades, ratos eram sinônimos de **pestilência, profano e apocalíptico** e no Cinema essas ideias não são diferentes, ratos são retratados **intimidantes** e **ameaçadores** tudo que encontram em seu caminho.

[Foram analisados 12 filmes]



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

A Copa do Mundo é o bicho! A Zoologia presente na maior competição de futebol do planeta

Leandro Lourenço Dumas

Laboratório de Entomologia, Departamento de Zoologia, UFRJ
lldumas82@gmail.com

A influência dos animais na humanidade pode ser notada pelo destaque que muitos ocupam em diversos campos da sociedade, como na linguagem, religião, literatura, artes, música, recreação e muitas outras. O esporte, assim como a cultura, é considerado um fenômeno social, universal e complexo, sendo interpretado como um patrimônio cultural dinâmico da humanidade. O futebol é um dos esportes mais populares do mundo, tendo forte ligação com os animais, usados como símbolo de agremiações e federações esportivas. A Copa do Mundo, principal torneio futebolístico do planeta e com grande apoio midiático, mobiliza milhões de pessoas, constituindo uma cultura esportiva globalizada e de grande alcance e influência nas mais distintas camadas da sociedade atual. Para a realização deste trabalho foram examinados os símbolos das 216 seleções de futebol que disputaram as fases eliminatória e principal da Copa do Mundo de 2018, dos quais 62 (29%) trazem algum animal em sua representação. Desse total, 34 são mamíferos (49,2%) e 33 aves (47,8%), com apenas um réptil e um artrópode (1,5% em ambos os casos). O uso de mascotes oficiais em copas teve início no torneio de 1966, totalizando 14 mascotes até 2018, dos quais 50% constituem animais (excluindo-se aqui o homem), sendo seis mamíferos e uma ave. A identificação taxonômica dos animais foi realizada ao menos em nível de família com base nas ilustrações e informações contidas nos sites de cada federação. As confederações com maior representatividade de animais em suas seleções são a CAF (África) e a AFC (Ásia), com 37% e 35%, respectivamente. Os animais mais representados foram as aves de rapina, como águias e falcões (Accipitriformes e Falconiformes), e os grandes felinos, como leões, tigres e leopardos (Carnivora: Felidae), com 22 e 17 representantes, respectivamente. Assim, conclui-se que: (1) quase todos os animais representados fazem alusão a aves e mamíferos, exceto pelos escudos de Gâmbia, que traz um possível escorpião-imperador (Scorpiones: Scorpionidae), e de Moçambique, com uma mamba-negra - *Dendroaspis polylepis* Günther, 1864 (Serpentes: Elapidae); (2) os predadores constituem 65% dos animais, em especial os superpredadores, como grandes felinos e aves de rapinas, algo esperado em esportes de alta competitividade; (3) praticamente todos os animais representados são nativos dos países, sendo muitos deles símbolos nacionais presentes também no brasão de armas oficial de cada país, como o caso do canguru, *Macropus* Shaw, 1790 (Diprotodontia: Macropodidae), e do emu, *Dromaius novaehollandiae* (Latham, 1790) (Casuariiformes: Casuariidae), ambos presentes no escudo da seleção australiana; dentre as exceções, destacam-se o leão, *Panthera leo* (Linnaeus, 1758), representado na forma heráldica em seis seleções europeias, como a Inglaterra e a Holanda, em alusão às antigas monarquias desses países; (4) 29 seleções trazem em seus símbolos animais ameaçados de extinção, havendo grande potencial para utilização desses escudos em campanhas nacionais para conscientização popular acerca da conservação dessas espécies.

Palavras-chave: Aves; esporte; Mammalia; seleções de futebol; Zoologia Cultural.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Leandro Lourenço Dumas

200 ANOS
BIBLIOTECAS
NÃO ESTAMOS DE LUTO
E SIM NA LUTA



A Copa do Mundo é o bicho! A Zoologia presente na maior competição de futebol do planeta

Leandro Lourenço Dumas

Laboratório de Entomologia, Departamento de Zoologia, Instituto de Biologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, RJ
E-mail: ldumas02@gmail.com



INTRODUÇÃO

O esporte, assim como a cultura, é considerado um fenômeno social, universal e complexo, sendo interpretado como um patrimônio cultural dinâmico da humanidade. O futebol é um dos esportes mais populares do mundo, tendo forte ligação com os animais, usados como símbolo de agremiações e federações esportivas. A Copa do Mundo, principal torneio futebolístico do planeta e com grande apoio midiático, mobiliza milhões de pessoas, constituindo uma cultura esportiva globalizada e de grande alcance e influência nas mais distintas camadas da sociedade atual.

METODOLOGIA E RESULTADOS

Foram examinados os símbolos de 216 seleções de futebol que disputaram as fases eliminatória e principal da Copa do Mundo da Rússia de 2018, dos quais 62 (29%) tem animais em sua representação. Desse total, 34 são mamíferos (49,2%), 33 aves (47,8%), e apenas um réptil (1,5%) e um anfíbio (1,5%). As aves de rapina, como águias e falcões (Accipitriformes e Falconiformes), e grandes felinos, como lobos e tigres (Carnivora: Felidae) são os mais presentes com, com 22 e 17 representantes, respectivamente.

Grupo A

Accipitriformes e Falconiformes
(14 seleções; 5 spp. identificadas)



Grupo B

Gruiformes, Passeriformes e Pittaciformes
(6 seleções; 5 spp. identificadas)



Grupo C

Outras Aves
(6 seleções; 4 spp. identificadas)



Grupo D

Carnivora (Felidae)
(10 seleções; 3 spp. identificadas)



Grupo E

Artiodactyla e Perissodactyla
(10 seleções; 7 spp. identificadas)



Grupo F

Cetacea, Diprotodontia e Proboscidea
(6 seleções; 2 spp. identificadas)



Grupo G

Águias em Heráldica
(8 seleções)



Grupo H

Leões em Heráldica
(7 seleções)



Repescagem

As únicas confederações que não trazem aves e/ou mamíferos em seus símbolos são as de Gâmbia, com um escorpião-imperador (Scorpiones), e do Moçambique, com uma mamba-negra (Serpentes), ambas africanas.



Tempo Extra

Apesar de não ter animais em seu símbolo, o Brasil é conhecido como seleção canarinho em alusão à cor amarela do canário-da-terra (Sicalia flaveola). O termo foi criado pelo radialista Goraldino José, em 1954, após a troca da camisa branca pela amarela. O mascote, quando ganhou uma versão menos "amigável" e ficou conhecido como "Canarinho Pistola".



Mascotes

O uso de mascotes oficiais em copas teve início no torneio de 1966, na Inglaterra, totalizando 14 mascotes até 2018, dos quais 50% constituem animais (excluindo-se aqui o homem), sendo seis mamíferos (três felídeos, dois canídeos e um cinquedão) e uma ave (um galiforme).



Classificação

CONFEDERAÇÃO	Nº DE SEL.	Nº DE ANI.
1. CAF (África)	54	20 (37%)
2. AFC (Ásia)	46	16 (35%)
3. OCF (Oceania)	14	04 (28%)
4. UEFA (Europa)	57	13 (23%)
5. CONCACAF (Am. N. e CE.)	35	07 (20%)
6. CONMEBOL (Am. S.)	10	02 (20%)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

- Quase todos os animais representados fazem alusão a aves e mamíferos;
- Predadores constituem 65% dos animais, em especial os superpredadores, como grandes felinos e aves de rapinas, algo esperado em esportes de alta competitividade;
- Grande maioria dos animais são nativos, sendo muitos deles símbolos nacionais presentes também no brasão de armas de cada país;
- 29 seleções trazem animais ameaçados de extinção, tendo bom potencial para o uso em campanhas de conscientização popular sobre conservação dessas espécies.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Os Sem Floresta: uma perspectiva cultural sobre preservação da diversidade zoológica

Vanessa M. Silva^{1*}; Munique M. dos Santos¹; Fabiana G. Chimes² & Viviane B.S. Miranda³

¹Fundação Técnico Educacional Souza Marques

²Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFRJ), câmpus Nilópolis

³Universidade Estadual de Maringá (UEM), PR

*Vanessamarks18@gmail.com

O filme “Os Sem Floresta” (título original “*Over the Hedge*”), lançado no Brasil em 2006 e dirigido por Tim Johnson e Karey Kirkpatrick, é uma animação que conta a história de um grupo de animais que acorda do período de hibernação e se depara com uma cerca verde construída pelos humanos, que desmataram o habitat natural desses espécimes. Os animais são: Verne, uma tartaruga-de-caixa-oriental da espécie *Terrapene carolina* (Linnaeus, 1758) (Emydidae), encontrada nos Estados Unidos exclusivamente nas áreas da Carolina do Norte e Tennessee em florestas decíduas ou mistas, e são répteis onívoros; RJ, um guaxinim da espécie *Procyon lotor* (Linnaeus, 1758) (Procyonidae), mamífero da América do Norte, Japão e Alemanha (nesses dois últimos introduzido), que também reside em florestas decíduas ou mistas e são mamíferos onívoros; um esquilo vermelho, chamado Hammy, da espécie *Tamiasciurus hudsonicus* (Erxleben, 1777) (Sciuridae), espécie característica da América do Norte residente de montanhas e com hábitos alimentares de sementes de coníferas (em 1987 teve declínio da população, quase entrando em extinção); dois gambás norte-americanos, Ozzie e Heather, da espécie *Didelphis virginiana* (Kerr, 1792) (Didelphidae), marsupiais da América do Norte e Central, que ocorrem em diversos ambientes florestais e são onívoros; Stella, uma cangambá da espécie *Mephitis mephitis* (Schreber, 1776) (Mephitidae), distribuída entre a América do Norte e América do Sul, e é onívora; Lou e Penny, dois porcos-espinhos da espécie *Erethizon dorsatum* (Linnaeus, 1758) (Erethizontidae), típicos da América do Norte, com habitat em florestas coníferas e mistas, são frugívoros; e Vincent, um urso-pardo da espécie *Ursus arctos* (Linnaeus, 1758) (Ursidae), de distribuição na América do Norte, Ásia e Europa, habitando geralmente cavernas e em alguns locais já apresentando risco de extinção, devido à caça ilegal. Como podemos observar, há ocorrência de todos os animais na América do Norte (local onde se passa o filme) e a maioria possui habitat exclusivamente florestal. Algumas dessas espécies sofrem com a diminuição brusca da população por interferência humana direta (caça) ou indireta (poluição e habitações). O objetivo contido no trabalho é realizar análise do filme e trazer à tona problemas ambientais seríssimos ocasionados pela grande expansão de construções imobiliárias como principal fator de fragmentação ambiental, apresentado pela animação, salientando pontos para auxiliar o entendimento da necessidade emergente de preservação das espécies endêmicas e o aumento da conscientização sobre os perigos de fragmentar ambientes, dentro do conceito de hotspots.

Palavras-chave: diversidade zoológica; endemismo; preservação.



Vanessa M. Silva; Munique M. dos Santos; Fabiana G. Chimes & Viviane B.S. Miranda



Os Sem Floresta: Uma Perspectiva Cultural sobre Preservação da Diversidade Zoológica



Vanessa M. Silva ¹; Munique M. dos Santos ²; Fabiana G. Chimes ³; Viviane B. S. Miranda ⁴

vanessamarks18@gmail.com



O filme “Os Sem Floresta” (título original “Over the Hedge”), lançado no Brasil em 2006 e dirigido por Tim Johnson e Karey Kirkpatrick, é uma animação que conta a história de um grupo de animais que acorda do período de hibernação e se depara com uma cerca verde construída pelos humanos, que desmataram o habitat natural desses espécimes.



Algumas das espécies presentes na animação, sofrem com a diminuição brusca da população por interferência humana direta (caça) ou indireta (poluição e habitações). Um exemplo presente na tabela a seguir é a do esquilo vermelho, (*Tamiasciurus hudsonicus*) que em 1987 teve declínio da população e quase entrou em extinção.



Personagem	Animal	Espécie/ Nome Científico	Distribuição	Hábitos Alimentares
Verne	Tartaruga-de-Caixa-Oriental	<i>Terrapene carolina</i> (Linnaeus, 1758) (Emydidae)	Carolina do Norte e Tennessee em florestas decíduas ou mistas.	Onívoro
RJ	Guaxinim	<i>Procyon lotor</i> (Linnaeus, 1758) (Procyonidae)	América do Norte, Japão e Alemanha em florestas decíduas ou mistas.	Onívoro
Hammy	Esquilo - Vermelho-da-Eurásia	<i>Tamiasciurus hudsonicus</i> (Exleben, 1777) (Sciuridae)	América do Norte em Montanhas.	Sementes de Conífera
Ozzie e Heather	Gambá Norte-Americano	<i>Didelphis virginiana</i> (Kerr, 1792) (Didelphidae)	América do Norte e Central em diversos ambientes florestais.	Frutívoros
Stella	Cagambá	<i>Mephitis mephitis</i> (Schreber, 1776) (Mephitidae)	América do Norte e América do Sul em florestas.	Onívoro
Lou e Penny	Porco-Espinho	<i>Erethizon dorsatum</i> (Linnaeus, 1758) (Erethizontidae)	América do Norte com habitat em florestas coníferas e mistas.	Frutívoros
Vincent	Urso-Pardo	<i>Ursus arctos</i> (Linnaeus, 1758) (Ursidae)	América do Norte, Ásia e Europa, habita geralmente cavernas.	Carnívoro

O objetivo contido no trabalho é realizar análise do filme e trazer à tona problemas ambientais seríssimos ocasionados pela grande expansão de construções imobiliárias como principal fator de fragmentação ambiental apresentado pela animação, salientando pontos para auxiliar o entendimento da necessidade emergente de preservação das espécies endêmicas e o aumento da conscientização sobre os perigos de fragmentar ambientes (hotspots).



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Não é apenas a receita do hambúrguer de siri: o que o Plankton de Bob Esponja quer que saibamos sobre planctologia

Viviane B.S. Miranda^{1*}; Fabiana G. Chimes²; Amanda P. Lopes³; Deborah A.A. Carneiro⁴ & Vanessa M. Silva⁵

¹Universidade Estadual de Maringá, PR

²Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFRJ), câmpus Nilópolis

³Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

⁴Centro Universitário Celso Lisboa

⁵Fundação Técnico Educacional Souza Marques

*v.bernardesbio@gmail.com

Os conceitos zoológicos e ecológicos, apresentados dentro do ensino de Biologia e Ciências, são fundamentais para a compreensão de processos biológicos, como conservação e/ou manutenção do meio ambiente. Nesse sentido, a utilização de materiais demonstrativos como exposições, fotografias, filmes, etc., é grande aliada na transmissão do conteúdo, auxiliando na compreensão das disciplinas e tornando o aprendizado mais significativo. Também existe uma preocupação crescente quanto à ecologia marinha, no sentido de preservação ambiental. O plâncton é um termo que define microrganismos de diferentes filos, ou seja, vão desde vírus até metazoários, que possuem pouca ou nenhuma capacidade de locomoção, sendo influenciados pelas correntezas marinhas. O plâncton é a base da cadeia alimentar marinha e por ser formado por organismos extremamente sensíveis, é considerado um bioindicador. O zooplâncton é a comunidade que faz a ligação da energia assimilada através da fotossíntese pelo fitoplâncton (microalgas) para os organismos de níveis tróficos superiores (gastrópodes, moluscos, peixes e mamíferos). Entretanto, os organismos zooplanctônicos, bem como sua importância ecológica, ainda não são bem difundidos. O objetivo deste trabalho é mostrar como o desenho animado “Bob Esponja” está facilitando a disseminação do conhecimento do zooplâncton através do personagem antagonista Plankton. Para isso foram elaboradas postagens associativas entre o personagem “Plankton” e o plâncton marinho real, através das mídias sociais do projeto Conversando com a Ciência, todas as quartas-feiras, entre os meses de março e maio de 2018. A partir dessas publicações foi analisado o número de curtidas dos leitores, assim como seus comentários. Os resultados mostraram que a maioria dos leitores conheciam o personagem, mas não sabiam que ele era ecologicamente representativo. Foi constatado ainda que muitos leitores não conheciam ou nunca ouviram falar sobre o plâncton que habita ambientes marinhos e dulcícolas, uma vez que achavam que o Plankton era apenas um personagem fictício do desenho animado. Assim, pode-se observar claramente que o conhecimento sobre os organismos planctônicos se encontra negligenciado. Observou-se ainda que, em comparação com o Plankton, os demais personagens contidos no desenho tinham mais importância e reconhecimento como organismos reais, o que sugere que a transmissão do conteúdo de Zoologia engloba mais os organismos macroscópicos. Diversos leitores declararam ter mudado sua visão sobre o personagem Plankton, apresentado como ruim no desenho animado, ficando clara sua importância ecológica na comunidade planctônica para o meio marinho. Alguns leitores declararam não achar o personagem mais “tão ruim” quanto é mostrado no desenho animado. Dessa forma, conclui-se que o personagem “Plâncton”, de Bob Esponja, pode auxiliar na difusão dos conteúdos sobre planctologia.

Palavras-chave: ecologia marinha; educação ambiental; plâncton.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Viviane B.S. Miranda, Fabiana G. Chimes, Amanda P. Lopes, Deborah A.A. Carneiro & Vanessa M. Silva



Não é apenas a receita do hambúrguer de siri: o que o Plankton de Bob Esponja quer que saibamos sobre planctologia

Viviane Miranda ¹; Fabiana Chimes ²; Amanda Lopes ³; Deborah Assis ⁴; Vanessa Marques ⁵

1. Universidade Estadual de Maringá (UEM), PR, Brasil; 2. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFRR), RJ, Brasil; 3. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), RJ, Brasil; 4. Centro Universitário Celso Lisboa, RJ, Brasil; 5. Fundação Técnico-Educacional Souza Marques, RJ, Brasil

v.bernardesbio@gmail.com

Introdução

A utilização de materiais demonstrativos como exposições, fotografias, filmes, etc., é grande aliada na transmissão do conteúdo ecológico e zoológico, inseridos dentro de Ciências e Biologia, tornando o aprendizado mais significativo e demonstrando a significativa importância dos processos ecológicos, sobretudo a preservação ambiental.

Plâncton é um termo que define microrganismos de diferentes filos, que possuem pouca ou nenhuma capacidade de locomoção, sendo influenciados pelas correntezas marinhas. O plâncton é a base da cadeia alimentar marinha e por ser formado por organismos extremamente sensíveis, é considerado um bioindicador.

O zooplâncton é a comunidade e o elo que faz a ligação da energia assimilada através da fotossíntese pelo fitoplâncton para os organismos de níveis tróficos superiores (gastropodes, moluscos, peixes e mamíferos). Entretanto, os organismos zooplancônicos, bem como sua importância ecológica, ainda não são bem difundidos.

O objetivo deste trabalho é mostrar como o desenho animado "Bob Esponja" está facilitando a disseminação do conhecimento do zooplâncton através do personagem antagonista Plankton e não apenas a vontade deste, em adquirir o hambúrguer de siri.



Figura 1. Zooplâncton marinho. Foto: A. Barata (2008, 2017) (alterada).

Material e Métodos

- Foram elaboradas postagens associativas entre o personagem "Plankton" e o plâncton marinho real, através das mídias sociais do projeto *Conversando com a Ciência*;
- Periodicidade: quartas-feiras, entre os meses de março e maio de 2018;
- A partir dessas publicações foi analisado o número de curtidas dos leitores, assim como seus comentários;
- Foram tomadas por base a opinião de 100 seguidores do canal.

ATENÇÃO!!!

Hambúrguer de siri não, mas de fitoplâncton, microrganismos e detritos sim!!!



Contextualização



Taxonomia

Reino: Animalia
Filo: Arthropoda
Subfilo: Crustacea
Classe: Maxillopoda
Subclasse: Copepoda
Ordem: Calanoida Sars, 1901

Ecologia

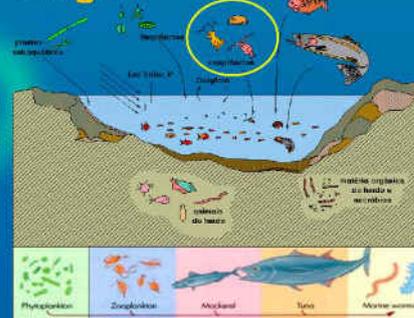
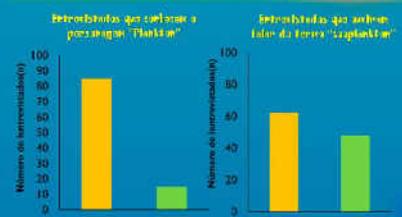


Figura 1. O papel do zooplâncton na rede alimentar aquática. A) Troca silenciosa a favor do zooplâncton. B) Cadeia alimentar. Fonte: Barata (2008) (adaptado) Barata, 2013 (adaptado).

Resultados



Questões	Intervista	
	sim	não
Já leu algum artigo científico sobre o zooplâncton?	46	54
Sabia que o zooplâncton pode ser marinho e/ou de água doce?	42	58
Sabia que no Rio de Janeiro existem pesquisas sobre o zooplâncton?	49	51
Sabia que eram organismos bioindicadores de perturbações ambientais?	45	55
Você sabia que plâncton define um grupo de organismos que não possui movimentos próprios?	30	70
É importante saber um pouco sobre a ecologia do zooplâncton.	85	15
O papel do "Plankton" (personagem) transmite a real informação sobre esses organismos?	3	97

Discussão

Diversos leitores declararam ter mudado sua visão sobre o personagem "Plankton", apresentado como antagonista no desenho animado, ficando clara sua importância ecológica na comunidade planctônica para o meio aquático, sobretudo no meio marinho onde ocorre o desenho.

Conclusão

Conclui-se que o personagem "Plankton" de Bob Esponja, pode auxiliar na difusão dos conteúdos sobre planctologia. Entretanto, trabalhos em paralelo sobre ecologia e zoologia, devem ser realizados, complementando a transmissão do conteúdo.

Referências

- STREIFELER, 2011. Fundamentos de Limnologia 3 ed. Rio de Janeiro: Elsevier.
- LEITUNAS, Jan. M., RIGER, David. 2009. Plankton: a guide water quality. Aquatic. Cross Publishing. 284 p.





Percepções e atitudes humanas expressas nos comentários de uma postagem sobre a mariposa-bruxa *Ascalapha odorata* (Linnaeus, 1758) (Lepidoptera: Erebidae) em um blog científico.

José Antônio Dias^{1*}; Eliza Cunha Cabral¹; Rayane Saraiva da Cruz¹ &
Aline Silva Dejosi Nery²

¹Mestrado em Divulgação Científica, COC/FIOCRUZ

²Mestrado em Educação em Ciências e Saúde (NUTES/UFRJ)

*joseantonioidias@live.com

Alguns autores, ao analisarem o modo como a população encara a biodiversidade, têm apontado em seus respectivos estudos que as características morfológicas e os nomes dos organismos podem influenciar fortemente a percepção e as atitudes humanas em relação a esses seres, contribuindo para reforçar credices, mitos e lendas. Dentre os insetos, isso é particularmente observado em relação às mariposas (Lepidoptera). Atraídas pela luz, as mariposas de maior porte e coloração mais escura podem invadir os lares humanos, causando medo e repulsa em muitas pessoas. Em várias culturas americanas, se uma borboleta invade uma casa, é um sinal de boa sorte, mas se em vez disso, entra no lar uma mariposa grande e escura com manchas e linhas mais claras, sinaliza que o mau agouro está presente naquele lugar. Muitas vezes, a visita de certas mariposas é tida como prenúncio de uma morte. Provavelmente a mais famosa por tal associação é a da espécie *Ascalapha odorata* (Linnaeus, 1758) (Erebidae), mais conhecida como mariposa-bruxa, mariposa-negra ou bruxa-negra. Ao nos debruçarmos sobre 38 comentários feitos sobre a postagem de nome “A Mariposa da Morte”, publicada no blogue científico Biorritmo, em 31/10/2014, constatamos que mais da metade dos leitores que comentaram tal matéria, associam o fato das mariposas-bruxas entrarem em sua casa com a iminência da morte de algum familiar ou pessoa muito próxima. Verificamos que eram comuns comentários como os que se seguem, postados indistintamente por homens e mulheres: “Nunca tinha entrado uma dessas em casa. Até o dia que entrou uma e ficou um bom tempo parada na parede da cozinha [...]10 dias depois meu pai faleceu” ou “[...] acho que estou mais para a teoria do falecido que veio se despedir.” Utilizando uma ferramenta *online* de construção de nuvens de *tags*, construímos uma figura em forma de mariposa com as palavras mais frequentes extraídas desses comentários e comprovamos que a palavra “casa” teve um peso maior que as demais palavras do texto. As palavras “borboleta(s), mariposa” também tiveram um bom peso, assim como as palavras “morte”, “morreu”, “faleceu”, seguidas de “ruim”, “agouro”, “presságio”, “mal”, “azar”. Acreditamos que cabe à Ciência, por meio de diversos canais de mídias sociais digitais e projetos de divulgação científica, desmitificar essas percepções e atitudes próprias do imaginário popular, evitando, inclusive, o extermínio por ignorância das espécies mais sensíveis.

Palavras-chave: divulgação científica; insetos; mariposas.



José Antônio Dias; Eliza Cunha Cabral; Rayane Saraiva da Cruz & Aline Silva Dejesi Nery

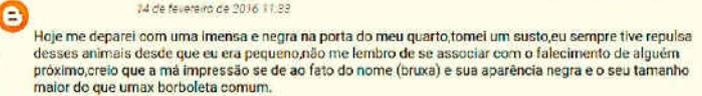
 **PERCEPÇÕES E ATITUDES HUMANAS EXPRESSAS NOS COMENTÁRIOS DE UMA POSTAGEM SOBRE A MARIPOSA-BRUXA ASCALAPHA ODORATA (LINNAEUS, 1758) (LEPIDOPTERA: EREBIDAE) EM UM BLOG CIENTÍFICO** 

José Antônio Dias^{1*}, Eliza Cunha¹, Rayane Saraiva¹ e Aline Nery²
¹DIVULGAÇÃO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SAÚDE – COC, FIOCRUZ
²EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS E SAÚDE – NUTES, UFRJ
*joseantonioidias@live.com

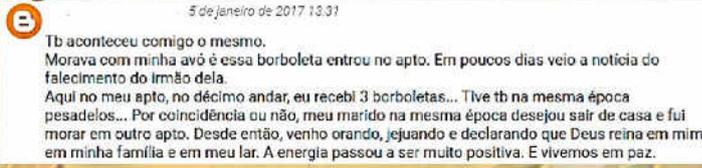
INTRODUÇÃO
Muitas vezes, a visita de certas mariposas é tida como prenúncio de uma morte. Provavelmente a mais famosa por tal associação é a da espécie *Ascalapha odorata* (Linnaeus, 1758) (Erebidae), mais conhecida como mariposa-bruxa, mariposa-negra ou bruxa-negra.

METODOLOGIA
Ao nos debruçarmos sobre 38 comentários feitos sobre a postagem de nome “A Mariposa da Morte”, publicada no blogue científico Biorritmo, em 31/10/2014, constatamos que mais da metade dos leitores que comentaram tal matéria, associam o fato das mariposas-bruxas entrarem em sua casa com a iminência da morte de algum familiar ou pessoa muito próxima.

RESULTADOS E CONCLUSÕES
As palavras “borboleta(s), mariposa” também tiveram um bom peso, assim como as palavras “morte”, “morreu”, “faleceu”, seguidas de “ruim”, “agouro”, “presságio”, “mal”, “azar”. Acreditamos que cabe à Ciência, por meio de diversos canais de mídias sociais digitais e projetos de divulgação científica, desmitificar essas percepções e atitudes próprias do imaginário popular, evitando, inclusive, o extermínio por ignorância das espécies mais sensíveis.


Hoje me deparei com uma imensa e negra na porta do meu quarto, tomei um susto, eu sempre tive repulsa desses animais desde que eu era pequeno, não me lembro de se associar com o falecimento de alguém próximo, creio que a má impressão se de ao fato do nome (bruxa) e sua aparência negra e o seu tamanho maior do que uma borboleta comum.




Tb aconteceu comigo o mesmo. Morava com minha avó é essa borboleta entrou no apto. Em poucos dias veio a notícia do falecimento do irmão dela. Aqui no meu apto, no décimo andar, eu recebi 3 borboletas... Tive tb na mesma época pesadelos... Por coincidência ou não, meu marido na mesma época desejou sair de casa e fui morar em outro apto. Desde então, venho orando, jejuando e declarando que Deus reina em mim, em minha família e em meu lar. A energia passou a ser muito positiva. E vivemos em paz.

APOIO 



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Lagarto Homem-Aranha: da ficção para a realidade ou da realidade para a ficção?

Fabiana G. Chimes^{1*}; Viviane B.S. Miranda²; Amanda P. Lopes³; Deborah A.A. Carneiro⁴ & Vanessa M. Silva⁵

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFRJ), câmpus Nilópolis

²Universidade Estadual de Maringá, PR

³Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

⁴Centro Universitário Celso Lisboa

⁵Fundação Técnico Educacional Souza Marques

*fabichimes@gmail.com

A famosa frase “Esta é uma obra de ficção, qualquer semelhança com a vida real terá sido mera coincidência” descreve bem a mãe natureza, que parece ter criado uma réplica perfeita do super-herói dos quadrinhos, o Homem-Aranha. A arte imita a vida, quando se encontra vários lagartos com uma semelhança impressionante com tal herói. Criado em 1962 por Stan Lee e Steve Ditko, o então anônimo Peter Parker se tornou um dos super-heróis mais aclamados de várias gerações. O lagarto-agama, *Agama mwanzae* (Loveridge, 1923) (Agamidae), é uma espécie endêmica da África Subsaariana, sendo originário do Quênia, Tanzânia e Ruanda. Esse lagarto normalmente vive em bandos, sendo o macho dominante do grupo com as cores mais chamativas, apresentando a cabeça, pescoço e ombros vermelho-brilhante ou violeta, e o restante do corpo azul-escuro. Já as fêmeas são geralmente marrons. As cores brilhantes do Homem-Aranha tornam o lagarto ainda mais parecido com o personagem famoso. O réptil possui uma coloração diferenciada, rastejando sobre pedras na mesma posição que deixou o herói famoso nos quadrinhos. A espécie pode crescer até 30 cm de comprimento e se alimenta de gafanhotos, grilos, larvas e outros insetos. Apesar de não lançar teias, possui um poder único que o diferencia do Homem-Aranha: ele muda de cor à noite ou quando ameaçado, adquirindo um tom amarronzado, como o das fêmeas. Ele pode correr somente nas patas traseiras e, como o xará da Marvel, consegue escalar paredes verticais. Chegou-se a pensar que o animal havia sido pintado com as cores do herói, mas o traje do lagarto é 100% natural. O presente trabalho tem como objetivo utilizar a cultura pop como citação de um famoso personagem que tem seu nome ligado (ou não) ao lagarto-agama, pois não sabemos se Stan Lee já sabia da existência do mesmo para criar nosso herói Homem-Aranha. Através de divulgação científica, um super-herói sendo utilizado como exemplo de um animal real pode mostrar ao público o quanto pode ser interessante preservar essa espécie e ter como ferramenta de ensino, estimulando a aprendizagem de forma criativa e lúdica, onde a natureza produz seres que podem ser vistos na ficção.

Palavras-chave: cultura pop; Ecologia; HQs; Zoologia.



Fabiana Chimes; Viviane Miranda; Amanda Lopes; Deborah Carneiro & Vanessa Silva



Lagarto Homem-Aranha: da ficção para a realidade ou da realidade para a ficção?

Fabiana G. Chimes ¹; Viviane B. S. Miranda ²; Amanda P. Lopes ³; Deborah A. A. Carneiro ⁴; Vanessa M. Silva ⁵



fabichimes@gmail.com



A famosa frase "Esta é uma obra de ficção, qualquer semelhança com a vida real terá sido mera coincidência" descreve bem a mãe natureza, que parece ter criado uma réplica perfeita do super-herói dos quadrinhos, o Homem-Aranha. A arte imita a vida, quando se encontra vários lagartos com uma semelhança impressionante com tal herói.



Criado em 1962 por Stan Lee e Steve Ditko, o então anônimo Peter Parker se tornou um dos super-heróis mais aclamados de várias gerações.



Ele pode correr somente nas patas traseiras e, como o xará da Marvel, consegue escalar paredes verticais. Chegou-se a pensar que o animal havia sido pintado com as cores do herói, mas o traje do lagarto é 100% natural.



O lagarto-agama, *Agama mwanzae* (Loveridge, 1923) (Agamidae), é uma espécie endêmica da África Subsaariana, sendo originário do Quênia, Tanzânia e Ruanda. Esse lagarto normalmente vive em bandos, sendo o macho dominante do grupo com as cores mais chamativas, apresentando a cabeça, pescoço e ombros vermelho-brilhante ou violeta, e o restante do corpo azul-escuro. Já as fêmeas são geralmente marrons.



Macho

Fêmea

O presente trabalho tem como objetivo utilizar a cultura pop como citação de um famoso personagem que tem seu nome ligado (ou não) ao lagarto-agama, pois não sabemos se Stan Lee já sabia da existência do mesmo para criar nosso herói Homem-Aranha. Através de divulgação científica, um super-herói sendo utilizado como exemplo de um animal real pode mostrar ao público o quanto podem ser interessantes preservar essa espécie e ter como ferramenta de ensino.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Era uma vez! A utilização do folclore como ferramenta de ensino da Entomologia na educação básica

Oséias M. Magalhães^{1,2*} & Paula F. Grossi¹

¹Programa de Pós-Graduação em Biologia Animal, ICBS, UFRRJ

²Laboratório de Biodiversidade Entomológica, Instituto Oswaldo Cruz

*oseiasmm@bol.com.br

Muitos educadores ainda seguem uma metodologia marcada pelo processo passivo de transmissão-recepção do conhecimento, sendo de grande importância o conhecimento do aluno como parte atuante e não os destacando dos demais elementos da natureza. Este trabalho demonstra resultados da aplicação de um método de ensino sugerido em estudo anterior, realçando a importância da aproximação dos Saberes Científico e Popular, através de lendas e contos para o ensino de conceitos de Entomologia na escola. As atividades foram desenvolvidas em uma turma do sétimo ano do ensino fundamental no ano de 2016, em uma instituição privada no município do Rio de Janeiro, RJ. Foi utilizado um roteiro de aula empregando a correlação dos conteúdos científicos com as lendas e contos “O Crucifixo de São Francisco Xavier”; “Inseto Beijador”, “O Futuro Dono da Terra”, “O Milagre de São Bernardo”, “Um Macróbio no Mundo dos Insetos” e “Os Cupins da Ilha de Pitcairn” um bimestre após a abordagem sobre artrópodes utilizando o material didático. A metodologia foi aplicada em dois dias úteis. A turma foi organizada em forma de “U” e o professor tomou postura de contador de histórias, fazendo a leitura das lendas em primeiro momento, e em um segundo as associando ao cotidiano dos alunos, incitando um debate. Para tal associação foram utilizados desenhos e caixa entomológica. Para a análise qualitativa foram elaborados dois questionários, sendo um pré-metodológico, no intuito de avaliar as concepções prévias dos estudantes acerca dos insetos, e outro pós-metodológico, visando a comparação entre o conhecimento prévio e o construído durante as aulas. Ambos continham três questões, sendo uma objetiva e duas discursivas. A primeira questão apresentava vinte imagens de organismos, sendo dez insetos e outros dez organismos, com objetivo de averiguar a capacidade em diferenciar os insetos dos demais táxons. A segunda questão solicitou que o aluno fizesse um desenho de um inseto e indicasse suas principais estruturas. O objetivo foi saber o grau de conhecimento da morfologia geral de um inseto. Os parâmetros avaliativos foram divididos em dois grupos, sendo esses: (1) aspectos morfológicos; (2) aspectos estruturais. Já a terceira questão visava conhecer a importância dada pelos estudantes aos insetos. Para isso foi pedido que os alunos associassem os insetos às características positiva e negativa. A metodologia aplicada apresentou eficiência significativa. Todas as questões foram avaliadas segundo teste de independência Qui-Quadrado. Esse recurso constitui um material de baixo custo e com potencial de tornar as aulas mais atraentes aos alunos, podendo ser utilizado como ferramenta complementar em sala de aula ou como ponto de partida para atividades, articulando os conceitos do cotidiano ao conhecimento científico.

Palavras-chave: cultura popular; Entomologia; metodologia.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Oséias M. Magalhães & Paula F. Grossi



III COLÓQUIO DE ZOOLOGIA
CULTURAL



FIOCRUZ

ERA UMA VEZ! A UTILIZAÇÃO DO FOLCLORE COMO FERRAMENTA DE ENSINO DA ENTOMOLOGIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Oséias M. Magalhães^{1,2} & Paula F. Grossi¹

¹ Programa de Pós-Graduação em Biologia Animal, ICBS, UFRRJ.

² Laboratório de Biodiversidade Entomológica, Instituto Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro, RJ - Brasil.

E-mail: oseiasmm@bol.com.br

INTRODUÇÃO

Muitos educadores ainda seguem uma metodologia marcada pelo processo passivo de transmissão-recepção do conhecimento, sendo de grande importância o conhecimento do aluno como parte atuante e não os destacando dos demais elementos da natureza. Este trabalho demonstra resultados da aplicação de um método de ensino sugerido em estudo anterior, realçando a importância da aproximação dos Saberes Científico e Popular, através de lendas e contos para o ensino de conceitos de Entomologia na escola. Foi utilizado um roteiro de aula empregando a correlação dos conteúdos científicos com as lendas e contos "O Crucifixo de São Francisco Xavier"; "Inseto Beijador"; "O Futuro Dono da Terra"; "O Milagre de São Bernardo"; "Um Macróbio no Mundo dos Insetos"; e "Os Cupins da Ilha de Pitcairn".



LIVRO DE ONDE AS LENDAS FORAM RETIRADAS

METODOLOGIA

A metodologia foi aplicada em dois dias úteis. A turma foi organizada em forma de "U" e o professor tomou postura de contador de histórias, fazendo a leitura das lendas em primeiro momento, e em um segundo as associando ao cotidiano dos alunos, incitando um debate. Para tal associação foram utilizados desenhos e caixa entomológica. Para a análise qualitativa foram elaborados dois questionários, sendo um pré-metodológico, no intuito de avaliar as concepções prévias dos estudantes acerca dos insetos, e outro pós-metodológico, visando a comparação entre o conhecimento prévio e o construído durante as aulas. A metodologia foi aplicada em dois dias úteis. A turma foi organizada em forma de "U" e o professor tomou postura de contador de histórias, fazendo a leitura das lendas em primeiro momento, e em um segundo as associando ao cotidiano dos alunos, incitando um debate. Para tal associação foram utilizados desenhos e caixa entomológica. Para a análise qualitativa foram elaborados dois questionários, sendo um pré-metodológico, no intuito de avaliar as concepções prévias dos estudantes acerca dos insetos, e outro pós-metodológico, visando a comparação entre o conhecimento prévio e o construído durante as aulas. Ambos continham três questões, sendo uma objetiva e duas discursivas

1. Observe as figuras abaixo e marque todos os insetos.



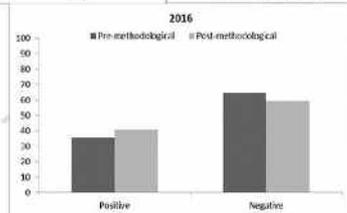
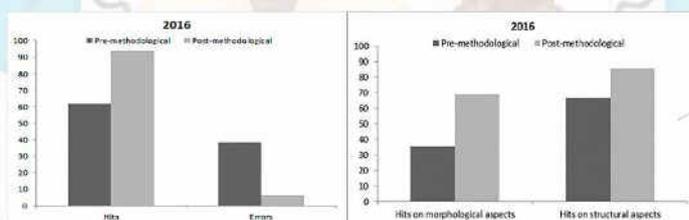
2. Desenhe um inseto e indique suas principais estruturas (partes do seu corpo).

ANTES

DEPOIS

Imagem representando os desenhos realizados antes e depois da aplicação da metodologia

RESULTADOS



CONCLUSÃO

A METODOLOGIA APLICADA APRESENTOU EFICIÊNCIA SIGNIFICATIVA ($P < 0,01$), SEGUNDO TESTE DE INDEPENDÊNCIA QUI-QUADRADO, PARA O ENSINO DE ENTOMOLOGIA NO ENSINO FUNDAMENTAL. ESSE RECURSO CONSTITUI UM MATERIAL DE BAIXO CUSTO E COM POTENCIAL DE TORNAR AS AULAS MAIS ATRAENTES AOS ALUNOS, PODENDO SER UTILIZADO COMO FERRAMENTA COMPLEMENTAR EM SALA DE AULA OU COMO PONTO DE PARTIDA PARA ATIVIDADES, E/OU UMA FORMA DIFERENTE DE APRESENTAR A TEMÁTICA DE MANEIRA INOVADORA E SIGNIFICATIVA ARTICULANDO OS CONCEITOS DO COTIDIANO AO CONHECIMENTO CIENTÍFICO.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Levantamento de quirópteros em desenhos animados do cenário infanto-juvenil entre os anos de 1975 e 2015

Renan Pereira Clem*; Luis Augusto Peres; Mariana Bessa Braga & Fernanda Avelino-Capistrano

Curso de Ciências Biológicas, Faculdades São José
*renanpclem@gmail.com

Chiroptera constitui uma das ordens mais características de mamíferos. Popularmente conhecidos como morcegos, são os únicos mamíferos a apresentar estruturas especializadas que permitem um voo verdadeiro, além de características exclusivas para o voo noturno. A maioria dos morcegos apresenta capacidade de emitir sons de alta frequência e receber os ecos desses sons que voltam ao encontrar um objeto e orientam o voo (ecolocalização). Apresentam uma diversidade de hábitos alimentares, podendo ser nectarívoros, frugívoros, insetívoros e hematófagos. Devido ao seu hábito notívago, os morcegos despertam muita curiosidade e protagonizam muitas histórias no imaginário popular, nas quais são confundidos com ratos velhos ou associados aos vampiros. Independente da associação, o fato é que esses animais têm grande influência no cotidiano de pessoas, sendo essa refletida na cultura de forma direta ou indireta. Dessa forma, não seria estranho encontrar representantes destes animais no universo infanto-juvenil, em especial nos desenhos animados. O presente estudo realizou uma busca na base de dados do *Internet Movie Data Base* (IMDB) objetivando o levantamento de desenhos animados (séries, curtas e longa-metragens) lançados entre 1975-2015, onde os personagens fossem Vertebrata. Em um segundo momento, os filmes pré-selecionados foram analisados e os que possuíam personagens pertencentes à ordem Chiroptera foram separados para a classificação dos personagens. Um total de 15 obras foi inventariado, totalizando 16 personagens, sendo Bartok o único tanto coadjuvante quanto protagonista em filmes distintos. Dos demais, 11 foram coadjuvantes e quatro protagonistas. No que se refere à morfologia, 11 apareceram como antropomorfizados, dois na forma animal, um na forma robótica e em brinquedo. Na sua origem, seis foram identificados como animais da fauna brasileira e para nove não foi obtida uma identificação mais específica. Já na tipagem animal, três eram peridomiciliares e 12 de hábito silvestre. Fica assim notório o baixo quantitativo de desenhos animados que introduzem os morcegos na composição dos personagens. Este resultado já era esperado uma vez que muitos contos infantis possuem animais domésticos como protagonistas. As crianças deveriam ter mais contato com os morcegos, tendo em vista que seu papel no meio ambiente é de suma importância. No meio educacional, esse pode ser um recurso extra para a transmissão não apenas de uma mensagem moral, mas também sobre conhecimento do meio ambiente, da biologia e da importância ecológica desses animais.

Palavras-chave: animais silvestres; biodiversidade; cinema de animação.

Apoio: Faculdades São José.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Renan Pereira Clem; Luis Augusto Peres; Mariana Bessa Braga & Fernanda Avelino-Capistrano



FACULDADES
SÃO JOSÉ

Levantamento de quirópteros em desenhos animados do cenário infanto-juvenil entre os anos de 1975 e 2015

Renan Pereira Clem¹, Luis Augusto Peres¹, Mariana Bessa Braga¹ & Fernanda Avelino-Capistrano¹
¹Curso de Ciências Biológicas, Faculdades São José – RJ.
E-mail de contato: renanpclem@gmail.com





Chiroptera constitui uma das ordens mais características de mamíferos. Popularmente conhecidos como morcegos, são os únicos mamíferos a apresentar estruturas especializadas, que permitem um voo verdadeiro, além de características exclusivas para o voo noturno. A maioria dos morcegos apresenta capacidade de emitir sons de alta frequência e receber os ecos desses sons que voltam ao encontrar um objeto e orientam o voo (ecolocalização). Apresentam uma diversidade de hábitos alimentares, podendo ser nectarívoros, frugívoros, insetívoros e hematófagos.

Devido ao seu hábito notívago, os morcegos despertam muita curiosidade e protagonizam muitas histórias no imaginário popular, nas quais são confundidos com ratos velhos ou associados aos vampiros. Independente da associação, o fato é que esses animais têm grande influência no cotidiano de pessoas, sendo essa influência, refletida na cultura de forma direta ou indireta. Dessa forma, não seria estranho encontrar representantes destes animais no universo infanto-juvenil, em especial nos desenhos animados.

O presente estudo realizou uma busca na base de dados do Internet Movie Data Base (IMDB) objetivando o levantamento de desenhos animados (séries, curtas e longa metragens) lançados entre 1975-2015, onde os personagens fossem Vertebrata. Em um segundo momento, os filmes pré-selecionados foram analisados e os que possuíam personagens pertencentes à ordem Chiroptera foram separados para a classificação dos personagens.

Um total de 15 obras foi inventariado, totalizando 16 personagens, sendo EU, Bartok o único como coadjuvante tanto protagonista em filmes distintos. Dos demais, 11 foram coadjuvantes e quatro protagonistas. No que se refere à morfologia, 11 apareceram como antropomorfizados, dois na forma animal, um na forma robótica e em brinquedo. Na sua origem, seis foram identificados como animais da fauna brasileira e para nove não foi obtida uma identificação mais específica. Já na tipagem animal, três eram peridomiciliares e 12 de hábito silvestre. Fica assim notório o baixo quantitativo de desenhos animados que introduzem os morcegos na composição dos personagens.

Este resultado já era esperado uma vez que muitos contos infantis possuem animais domésticos como protagonistas. As crianças deveriam ter mais contato com os morcegos, tendo em vista que seu papel no meio ambiente é de suma importância. No meio educacional, esse pode ser um recurso extra para a transmissão não apenas de uma mensagem moral, mas também sobre conhecimento do meio ambiente, da biologia e da importância ecológica desses animais.



Again with the snow?

Luto

BRUNO MAGLIANO
MURIEL NACONAL
EQUIPE JUVENIL





III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Jogo educacional “Mergulhando fundo” para auxiliar no ensino de biologia marinha

Mariane M.G. Silva^{1,2*} & Maíra Moraes²

¹Manejo e Conservação da Biologia - AquaRio¹

²Universidade Veiga de Almeida

*marianemgs@gmail.com

Os jogos educativos consistem em atividades interativas com finalidades didáticas, sendo ferramentas importantes no processo de ensino-aprendizagem. O uso dos mesmos como estratégias educacionais vem se popularizando a cada dia, pela eficiência demonstrada, atraindo mais os alunos do que as aulas expositivas, sem atividades práticas. Tais jogos podem se apresentar de formas variadas, como: utilizando recursos tecnológicos, em papel/cartolina ou em tabuleiros e cartas personalizadas. O presente trabalho propõe um jogo de tabuleiro utilizando informações, animais e personagens que podemos encontrar no Aquário Marinho do Rio de Janeiro - AquaRio. O jogo é composto por: um tabuleiro, confeccionado em lona 0,70 cm x 1,00m; cinco pinos, representando cada mascote do AquaRio, feitos de madeira com suporte para se manterem erguidos verticalmente; um dado comum com seis faces e quatro baralhos com cartas de papel duplex 240 gramas. Os baralhos são nomeados de acordo com suas respectivas casas do tabuleiro, sendo elas: “Desafio”, “Quem sou eu?,” “Sorte ou Azar” e “Duelo”. As cartas do baralho “Desafio” são cartas de verdadeiro ou falso, já as cartas do baralho “Quem sou eu?” possuem três dicas para o jogador descobrir qual animal está sendo descrito. O baralho “Sorte ou Azar” contém cartas que podem fazer o jogador avançar, retroceder ou não jogar uma rodada. O baralho “Duelo” faz com que dois jogadores disputem, escolhendo uma, dentre as informações da sua carta, para tentar vencer aquela mesma informação na carta de seu adversário. Quem vencer tem direito a jogar mais uma vez. O jogador que chegar na última casa do tabuleiro primeiro vence. O jogo “Mergulhando fundo” tem como objetivo entreter, sensibilizar, educar e informar os jogadores sobre características dos animais marinhos, curiosidades, apresentar os possíveis problemas e situações que os mesmos enfrentam nos mares. Logo, essa atividade pode auxiliar no processo de educação ambiental, além de complementar disciplinas voltadas para o meio ambiente, ecologia e zoologia dos diferentes grupos de animais abordados no jogo.

Palavras-chave: AquaRio; Biologia Marinha; material didático.



Jogo educacional “Mergulhando fundo” para auxiliar no ensino de biologia marinha

Mariane M.G. Silva¹; Maíra Moraes²

Introdução

Os jogos educativos consistem em atividades interativas com finalidades didáticas, sendo ferramentas importantes no processo de ensino-aprendizagem. O uso dos mesmos como estratégias educacionais vem se popularizando a cada dia, pela eficiência demonstrada, atraindo mais os alunos do que as aulas tradicionais (SEEGGER, 2012). O presente trabalho propõe um jogo de tabuleiro utilizando informações, animais e personagens que podemos encontrar no Aquário Marinho do Rio de Janeiro - AquaRio.

Objetivo

O jogo “mergulhando fundo” tem como objetivo, entreter, sensibilizar, educar e informar os jogadores sobre características dos animais marinhos, através de curiosidades e da apresentação dos possíveis problemas e situações que os mesmos enfrentam nos mares. Logo, essa atividade pode auxiliar no processo de educação ambiental, além de complementar disciplinas voltadas para o meio ambiente, como: ecologia e zoologia.

Materiais e métodos

- Um tabuleiro
- Cinco pinos, representando cada mascote do AquaRio
- Um dado comum com seis faces
- Quatro baralhos

Mascotes



Dr. Peixoto Lagostinho Zé Tubarino Polvonildo Luna

Cartas

Desafio - Possui cartas de verdadeiro ou falso; as cartas do baralho.

Quem sou eu? - Possui três dicas para o jogador descobrir qual animal está sendo descrito.

Sorte ou azar - Contém cartas que podem fazer o jogador avançar, retroceder ou não jogar uma rodada.

Quando um jogador cair em uma dessas três casas o adversário a sua direita deve retirar uma carta do baralho, correspondente a casa, e ler para o jogador da vez. Ele deve responder ou seguir a instrução da carta. Se a resposta do mesmo for correta, ele permanece na casa. Se a resposta for errada, ele volta o número de casas que andou.

Duelo - O jogador da vez deve escolher um adversário para duelar. Ambos devem pegar uma carta do baralho. O jogador que caiu na casa escolhe uma, dentre as informações da sua carta, aquela que você julga ter o valor capaz de vencer a carta do seu adversário, e compara com a carta do seu adversário. Quem vencer tem direito a jogar mais uma vez.

Vence o jogo o jogador que chegar primeiro até a casa “Fim”.

Baralhos

Os baralhos são nomeados de acordo com suas respectivas casas do tabuleiro, sendo elas:

“Desafio”, “Quem sou eu?”, “Sorte ou azar” e “Duelo”.



Resultados



Conclusão

Essa atividade pode auxiliar no processo de educação ambiental, além de complementar disciplinas voltadas para o meio ambiente, ecologia e zoologia dos diferentes grupos de animais abordados no jogo.

Referências

SEEGGER et al., Estratégias tecnológicas na prática pedagógica. v(8), nº 8, p. 1894, AGO, 2012.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Rocket Raccoon: uma referência direta à música “Rocky Raccoon”, dos Beatles

Muniquê M. dos Santos^{1*}; Fabiana G. Chimes² & Vanessa M. Silva¹

¹Fundação Técnico Educacional Souza Marques

²Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFRJ), câmpus Nilópolis

*muniquemsantos@gmail.com

Personagem das histórias em quadrinhos (HQs) e agora também das telas de cinema, Rocket Raccoon se tornou uma das peças chave do seu grupo, os Guardiões das Galáxias. Sua primeira aparição foi na revista Marvel #7 (junho de 1976), como um guaxinim antropomorficamente inteligente, modificado geneticamente, atirador habilidoso e grande estrategista. Sua fisiologia de guaxinim lhe dá habilidades acima das humanas, como um grande estrategista, ganhou características marcantes tanto intelectual quanto fisicamente, além de ter uma semelhança com a espécie *Procyon lotor* (Linnaeus, 1758) (Carnivora: Procyonidae). Possui seus sentidos muitos mais aguçados, sendo capaz de ouvir e decifrar algo muito antes que chegue ao seu alcance, tornando-se mestre tático que, surpreendentemente, consegue tirar sua equipe de qualquer situação de risco, seja atirando ou criando engenhocas mirabolantes em questão de minutos. Tem uma facilidade de se irritar quando começam a dar várias denominações para sua espécie, menos a de guaxinim. Seu nome e características são referência à canção "Rocky Raccoon" (1968), dos Beatles. Na HQ 127, com o título "Now Somewhere In the Black Holes of Sirius Major There Lived a Young Boy Named Rocket Raccoon", há novamente uma referência à música da banda inglesa, que tem na sua letra o verso "Now somewhere in the Black Mountain Hills of Dakota, There lived a young boy named Rocky Raccoon". Em outros quadrinhos há novas referências à banda inglesa, como o personagem Wal Rus, uma referência à música "I Am The Walrus". E a influência da música de Liverpool não fica por aqui. Em uma das HQs, Hulk ajudou Rocket e Wal Rus a lutarem contra um criminoso que queria roubar o maior tesouro do seu planeta: a Bíblia de Gideon. A ideia do tesouro veio da música "Rocky Raccoon", um verso da música diz "Rocky Raccoon checked into his room, Only to find Gideon's Bible". Essa bíblia seria algo muito importante na história de Halfworld e do guaxinim falante. O objetivo do trabalho é mostrar a influência da música na construção de um personagem fictício, que tem grande importância nos filmes e HQs citados. E, de forma lúdica, pode-se usar a música como ferramenta para apresentar o animal da espécie *P. lotor* e destacar suas habilidades. Assim, a música dos Beatles propiciou, de forma indireta, a criação de um dos personagens mais emblemáticos dos Guardiões da Galáxia e das HQs.

Palavras-chave: educação; guaxinim; HQs; Marvel.



Munique M. dos Santos; Fabiana G. Chimes & Vanessa M. Silva



Rocket Raccoon: uma referência direta à música "Rocky Raccoon" dos Beatles

Munique M. dos Santos ¹; Fabiana G. Chimes ²; Vanessa M. Silva ³

muniquemsantos@gmail.com

Personagem das histórias em quadrinhos (HQs) e agora também das telas de cinemas, Rocket Raccoon se tornou uma das peças chave do seu grupo, os Guardiões das Galáxias. Sua primeira aparição foi na revista Marvel #7 (junho de 1976), como um guaxinim antropomorficamente inteligente, modificado geneticamente, atirador habilidoso e grande estrategista



Sua fisiologia de guaxinim lhe dá habilidades acima das humanas, como um grande estrategista, ganhou características marcantes tanto intelectual quanto fisicamente, além de ter uma semelhança com a espécie *Procyon lotor* (Linnaeus, 1758) (Carnívora: Procyonidae).

Seu nome e características são referência à canção "Rocky Raccoon" dos Beatles de 1968.



Na HQ 127, com o título "Now Somewhere In the Black Holes of Sirius Major There Lived a Young Boy Named Rocket Raccoon", há novamente uma referência à música da banda inglesa, que tem na sua letra o verso "Now somewhere in the Black Mountain Hills of Dakota, There lived a young boy named Rocky Raccoon".



Nas HQs, Hulk ajudou Rocket e Wal Rus a lutarem contra um criminoso que queria roubar o maior tesouro do seu planeta: a Bíblia de Gideon. A ideia do tesouro veio da música "Rocky Raccoon", um verso da música diz "Rocky Raccoon checked into his room, Only to find Gideon's Bible".



O objetivo do trabalho é mostrar a influência da música construção de um personagem fictício e que o mesmo tem tal importância nos filmes e HQs citados. E, de forma lúdica, pode se usar a música como ferramenta de apresentar o animal da espécie *P. lotor* da família Procyonidae, e destacar suas habilidades. Assim, a música dos Beatles propiciou, de forma indireta, a criação de um dos personagens mais emblemáticos dos Guardiões da Galáxia e das HQs.





III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

“Diz a lenda que...”: um breve diálogo entre o conhecimento popular e o conhecimento científico

Abner S. de Freitas

Laboratório de Entomologia, Departamento de Zoologia, UFRJ
defreitasabner@gmail.com

Ao longo do tempo, cada cultura diferente interagiu com os seres vivos e buscou explicá-los através de lendas e mitos. Esses saberes folclóricos são transmitidos oralmente e muitas vezes isso se trata da única fonte de conhecimento biológico dessas pessoas. Por isso, cada vez mais a Etnobiologia mostra-se útil em projetos de conservação, divulgação científica e em sala de aula, atuando como uma mediadora no diálogo entre os conhecimentos científico e popular. No caso do ensino formal, pressupõe-se que os alunos trazem para a sala de aula saberes que antecedem a aprendizagem acadêmica e que esses podem ser constituídos por elementos do folclore local. Nesse contexto, é interessante que o professor esteja familiarizado com o conhecimento prévio dos alunos, para utilizá-lo como ponto de partida para discussões em sala de aula. O objetivo deste trabalho é fazer um levantamento das lendas brasileiras relacionadas a animais, em busca de interpretar se o conhecimento nelas presente coincide de alguma forma com o conhecimento científico vigente e, dessa forma, propor meios para que esse segmento do folclore seja utilizado como ponto de partida nas discussões em sala de aula. O levantamento das lendas foi feito usando as seguintes fontes bibliográficas básicas: “Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro” (Januária Cristina Alves) e “Mitos e Lendas do Rio Grande do Sul” (Antônio Augusto Fagundes). Adotou-se o critério de que só seriam listadas lendas que explicassem a origem de características morfológicas, fisiológicas ou comportamentais de animais reais, desconsiderando-se criaturas mitológicas. A identificação taxonômica dos animais foi feita com base nos nomes, populares ou científicos, cedidos pela bibliografia estudada. Foram listadas 21 lendas relacionadas a animais. Os grupos taxonômicos encontrados foram: aves (10), mamíferos (8), peixes (1), répteis (1) e artrópodes (1). Alguns animais foram identificados até espécie (12); outros, somente até gênero (5) e família (1) e alguns só puderam ser identificados até ordem (3). Muitas dessas lendas (15) buscam explicar o surgimento de características dos animais a partir de crenças religiosas. Essas lendas demonstram um profundo conhecimento popular acerca de alguns aspectos da vida dos animais, embora as explicações encontradas para origem dessas características sejam fantasiosas. Por exemplo, a “Lenda da Mãe Mulita” busca explicar o porquê do tatu-galinha, *Dasyptus novemcinctus* (Linnaeus, 1758) (Cingulata: Dasypodidae), ter proles constituídas por filhotes do mesmo sexo, o que na lenda é explicado como uma recompensa divina, e que segundo o conhecimento científico vigente é resultado de duas divisões de um único zigoto, formando quadrigêmeos univitelinos. Outras lendas (9) disseminam crenças diretamente (6) ou indiretamente (3) prejudiciais às populações de alguns animais, podendo ter forte relevância em termos de conservação dessas espécies. Conclui-se que as lendas podem ser úteis para fomentar debates entre os conhecimentos científico e popular, demonstrando grande potencial para projetos de conservação, divulgação científica e ensino.

Palavras-chave: conservação; ensino; folclore; Zoologia.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Abner S. de Freitas



“Diz a lenda que...”: Um breve diálogo entre o conhecimento popular e o conhecimento científico

Abner Silveira de Freitas (defreitasabner@gmail.com) - Laboratório de Entomologia, Departamento de Zoologia, Instituto de Biologia, UFRJ



Introdução

Ao longo do tempo, cada cultura diferente interagiu com os seres vivos e buscou explicá-los através de lendas e mitos. Esses saberes folclóricos são transmitidos oralmente e muito cedo na vida das pessoas (1), e muitas vezes são a única fonte de conhecimento biológico dessas pessoas. Por isso, cada vez mais a etnobiologia mostra-se útil em projetos de conservação, divulgação científica e em sala de aula, atuando como uma mediadora no diálogo entre os conhecimentos científico e popular. No caso do ensino formal, pressupõe-se que os alunos trazem para a sala de aula saberes que antecederam a aprendizagem acadêmica e que esses podem ser constituídos por elementos do folclore local. Nesse contexto, é interessante que o professor esteja familiarizado com o conhecimento prévio dos alunos para utilizá-lo como ponto de partida em discussões em sala de aula, considerando que o ensino de ciências deve contribuir não somente para ampliar o universo de conhecimentos do aluno relacionados ao saber científico, mas auxiliar no questionamento e na ampliação dos conhecimentos ditos populares (2).

Objetivos

O objetivo deste trabalho é fazer um levantamento de lendas relacionadas a animais, em busca de interpretar se o conhecimento presente nessas lendas coincide de alguma forma com o conhecimento científico vigente e, dessa forma, propor meios para que esse segmento do folclore seja utilizado como ponto de partida nas discussões em sala de aula. Adicionalmente, foi interpretada a possível relevância dessas lendas e mitos na conservação das espécies.

Material e métodos

O levantamento das lendas foi feito usando as seguintes fontes bibliográficas básicas:

- **Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro**
• Autora: Januária Cristina Alves
- **Mitos e Lendas do Rio Grande do Sul**
• Autor: Antônio Augusto Fagundes

Adotou-se o critério de que só seriam listadas as lendas que explicassem a origem de características morfológicas, fisiológicas ou comportamentais de animais reais, desconsiderando-se criaturas mitológicas. Também foram listados mitos interpretados como tendo alguma relevância na conservação das espécies presentes neles. Nesse caso, priorizando os mitos que incentivam à caça desses animais, mas também os que geram antipatia por esses animais. A identificação taxonômica dos animais foi feita com base nos nomes, populares ou científicos, cedidos pela própria bibliografia estudada.

Dados coletados

Nome popular	Identificação taxonômica
Anhuma	<i>Anhima cornuta</i> (Linnaeus, 1766)
Aranhã	Ordem Araneae
Bacurau	<i>Nyctidromus albigollis</i> (Gmelin, 1789)
Bem-te-vi	<i>Pyrocephalus rubine</i> (Linnaeus, 1766)
Boto cor-de-rosa	<i>Inia geoffrensis</i> (de Blainville, 1817)
Burritinho	<i>Equus africanus asinus</i> Linnaeus, 1758
Cachorro	<i>Canis lupus</i> Linnaeus, 1758
Corvo	Família Corvidae
Gambá	<i>Didelphis</i> Linnaeus, 1758
Gralha-arui	<i>Cyanocorax coeruleus</i> (Vieillot, 1818)
Guariba (Bugio)	<i>Alouatta</i> Lacepède, 1799
Linguado	Subordem Pleuronectoidae
Matinta-pereira (Saci)	<i>Tapera naevia</i> (Linnaeus, 1766)
Mulita (Tatu-galinha)	<i>Dasyptus novemcinctus</i> (Linnaeus, 1758)
Pardal	<i>Passer domesticus</i> (Linnaeus, 1758)
Porco	<i>Sus scrofa domestica</i> Erxleben, 1777
Quero-quero	<i>Varellus chilensis</i> (Molina, 1782)
Tartaruga	Ordem Testudine
Tucuzi	<i>Sotalia fluviatilis</i> (Gervais & Deville, 1853)
Urupuru	<i>Cyphorhinus arada</i> (Hermann, 1783)
Urutau	<i>Nyctibius griseus</i> (Gmelin, 1789)
Xundaraia (Peixe-boi)	<i>Trichechus</i> Linnaeus, 1758

Tabela 1. Levantamento das espécies presentes na bibliografia estudada.

Filo	Quantidade	Classe	Quantidade	Ordem	Quantidade
Chordata	21	Actinopterygii	1	Pleuronectiformes	1
				Artiodactyla	2
		Mammalia	9	Carnivora	1
				Cetacea	2
				Primates	1
				Sirenia	1
				Perissodactyla	1
				Meropidae	1
				Testudines	1
		Aves	10	Ameriformes	1
Caprimulgiformes	1				
Charadriiformes	1				
Arthropoda	1	Acaridida	1	Araaneae	1
				Coleoptera	1
				Diptera	1
				Hymenoptera	1

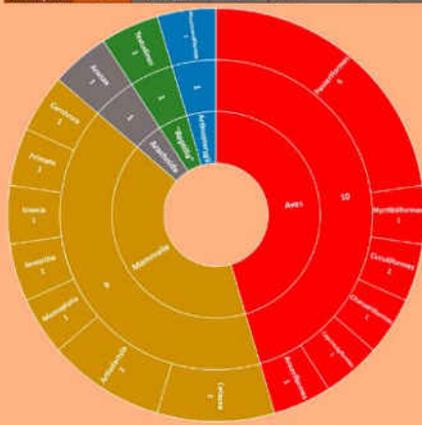


Tabela II e Figura I. Representatividade dos táxons.

O conhecimento biológico nas lendas

"A pequena Mulita é um das bichos mais bonitas que Deus Nosso Senhor botou nos campos gaúchos. E ninguém deve matar a Mulita, porque ela foi abençoada por Nossa Senhora em pessoa. [...] Então, agradecida, Nossa Senhora disse: — Mulita, em homenagem ao leite das tuas filhas e à força dos teus filhos, daqui por diante na tua ninhada vai ter só fêmea ou só macho."
(Mitos e Lendas do Rio Grande do Sul, 9ª ed., Antônio Augusto Fagundes, p. 103)



"A lenda do Mito Mulita" busca explicar a origem de uma característica peculiar da Mulita (ou Tatu-galinha), na qual o zigoto se divide duas vezes gerando quadrigêmitos univitelinos (3).

"O Linguado é um peixe muito comum no mar gaúcho e é apreciadíssimo por sua carne deliciosa. Agora, tem uma coisa não há bicho mais estambélico, todo torto, com a boca de um lado [...] Pudera, não: ele foi amaldiçoado por Nossa Senhora. [...] E o Linguado ficou de boca torta, até hoje."
(Mitos e Lendas do Rio Grande do Sul, 9ª ed., Antônio Augusto Fagundes, p. 108)



"A lenda do Linguado" busca explicar a origem da característica marcante do linguado ter a "boca torta", que na verdade está ligado ao deslocamento dos olhos para um único lado do corpo, característica presente nas peixes da subordem Pleuronectoidae.

"No começo o Corvo era um bicho branco e vivia do mesmo jeito que os outros bichos. A Tartaruga, muito amiga dele, tinha o casco redondinho, inteiro. [...] Nossa Senhora, que tinha visto tudo, remendou a Tartaruga, que ficou com casco cheio de pedaçinhos colados uns nos outros e condenou o Corvo, que continuou a nascer branco, a ficar preto quando grande, e só cantar em árvores secas e a só comer carne podre."
(Mitos e Lendas do Rio Grande do Sul, 9ª ed., Antônio Augusto Fagundes, p. 109)



"A lenda do Corvo e da Tartaruga" busca explicar a origem da forma do casco da tartaruga e das características morfológica e ecológica dos corvos. A interpretação humana de que essas características dos corvos são "ruins", provavelmente contribuíram para que na explicação da origem encontrada pela lenda, o animal tenha sido amaldiçoado.

"E assim é, até hoje. O Gambá ganha os filhotes umas coisinhas de nada e guarda todos numa bolsa que tem na barriga, onde eles mamam e crescem, até caírem no mundo."
(Mitos e Lendas do Rio Grande do Sul, 9ª ed., Antônio Augusto Fagundes, p. 114)



"A lenda do Gambá" busca explicar a origem de uma característica presente no gambá e em outros marsupiais, relacionada ao nascimento e cuidado dos filhotes, que nascem muito pequenos e são amamentados e protegidos dentro do marsupio.

Vítimas das lendas

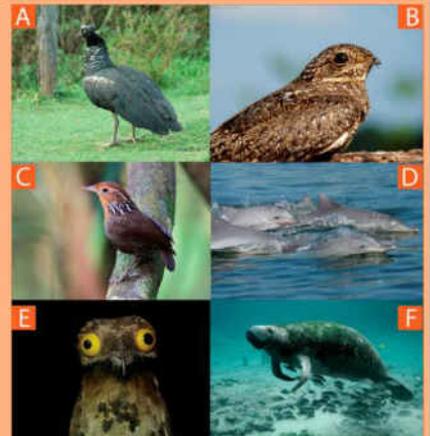


Figura II. Espécies presentes em lendas e mitos que relacionam a obtenção de partes ou o sacrifício desses animais à obtenção de riquezas, sorte ou cura de doenças. Tais lendas provavelmente estimulam a caça desses animais nos locais onde essas são mais disseminadas, podendo impactar a conservação dessas espécies. A, Anhuma (o "chifre" e as "unhas" das asas servem como antídoto e cura para muitas doenças); B, Bacurau (além de lendas contando que essa ave se alimenta de sangue, acredita-se que suas penas curam dores e doenças, e também trazem sorte); C, Urupuru (tanto capaz de curar dores e realizar os desejos do dono, além disso, se enterrado na porta de casa atrai sorte e bons negócios); D, Tucuzi (olhos secos atraem moças difíceis de conquistar); E, Urutau (além do canto de mau agouro, as penas arrancadas e secas ao sol, impedem que as jovens caiam em paixões perigosas); F, Xundaraia (pescar o animal traz sorte e prosperidade ao pescador).



Figura III. Espécies presentes em lendas que levam a crenças de que esses animais são criaturas malditas e que causam mal ao ser humano. Tais lendas estimulam o medo e a antipatia por esses animais, o que pode ter um forte impacto na conservação local dessas espécies. A, Matinta-pereira (canta pedindo fumo e vem cobrar no dia seguinte na forma de uma bruxa velha e má que pune as que não atendem o pedido); B, Guariba (cometem diversas atrocidades com os que se aventuram pela mata); C, Boto cor-de-rosa (na forma de um homem, seduz, sequestra e engravidava as mulheres locais).

Referências Bibliográficas:

- [1] OLIVEIRA DE SOUZA, M. 2014. Antecedentes do ensino de biologia com a etnobiologia: Análise de uma proposta educativa com estudantes do ensino fundamental. V. Estado e E. Ensino Regional. Revista da SBEB, n. 7, p.547D-548D.
- [2] BAPTISTA, G.S., EL HANI, C.N. 2006. Interligação etnobiológica e ambiental: uma experiência de interdisciplinaridade de saberes tradicionais na sala de aula de Biologia. In: "ZEBRA, R.M.M. (org.). Ensino de Ciências: pesquisas e reflexões. Rio de Janeiro: Helio Tróia, p. 84-96.
- [3] HICKSTEIN, J. B. (Ed.). 2007. De the Possible Cause of Monogamy? Teaching Lessons From the "Banded" Annuals and From Ancient Reproductive. Twin Research and Human Genetics, v.10, n.2, p. 394-398.

ABECEDÁRIO DE PERSONAGENS DO FOLCLORE BRASILEIRO, Januária Cristina Alves, (dtpdesec, 27 agosto, 2017).
MITOS E LENDAS DO RIO GRANDE DO SUL, Antônio Augusto Fagundes, Martinus Interperiodica, 9ª edição, 2009.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Artrópodes e games: a presença do Filo Arthropoda em League of Legends

Bernardo R. Ferraz

Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências, UNIRIO
ferraz.bernardo99@gmail.com

Os seres humanos sempre tomaram a natureza como inspiração para mitos, ensinamentos e muitas outras formas culturais que se propagam por séculos. Em específico, os animais do filo dos artrópodes são comumente base para essas demonstrações culturais, devido a suas diferenças morfológicas e comportamentais variadas. No século XXI, isso também se refletiu nos populares jogos online. League of Legends é um jogo online multiplayer e gratuito lançado em 2009 pela Riot Games, que, em seus 9 anos após o lançamento, conquistou o mundo inteiro se tornando o jogo online mais jogado e com mais jogadores de todos os tempos. No jogo, conhecido como "LoL", não surpreendentemente, os animais foram muitas vezes usados como inspiração, podendo ser fantasiosos, antropomorfizados ou até mesmo quimeras de diferentes animais. Após algumas observações, percebe-se que determinados personagens são indubitavelmente inspirados nos artrópodes, mais especificamente em Arachnida e na subclasse Insecta. Os personagens que foram incluídos nessas categorias foram analisados até o nível de ordem, se possuíam morfologia real, se eram quimeras ou modificados de alguma maneira e divididos em grupos, analisando também se havia alguma relação de suas habilidades com os animais de origem no qual foram baseados. Também foram considerados os locais de origem, dentro do mundo do jogo, para que se dimensionasse a imagem que é vendida desses animais e como isso influencia na visão social sobre esses animais. Foram observados seis personagens baseados em artrópodes, sendo três classificados em Arachnida, um em Insecta e dois não definidos, porém apresentando características morfológicas/comportamentais do clado Arthropoda, então foram separados em animais reais, quimeras ou alterados e possuidores de características de artrópodes. Também foi observado que quatro dos personagens proviam do "Vazio", uma dimensão paralela constituída quase exclusivamente por criaturas perigosas e extremamente vorazes, criando uma imagem negativa indiretamente sobre esses animais já munidos de má fama. Uma personagem é proveniente da "Ilha das sombras", novamente passando a mensagem negativa, e outra é oriunda da terra de "Shurima", um vasto deserto habitado por criaturas poderosas. A Zoologia Cultural sempre se mostrou muito expressiva e não foi diferente no jogo, porém, as imagens que são passadas desses animais sempre constituem comportamentos e locais perigosos, gerando uma assimilação a uma imagem extremamente negativa para esses animais, proporcionando noções estereotipadas sobre seus comportamentos generalizados como agressivos e vorazes.

Palavras-chave: antropomorfizados; natureza; quimeras; Riot Games; Zoologia Cultural.



Bernardo R. Ferraz



Artrópodes e Games

A presença do Filo Arthropoda em League of Legends

Bernardo Rodrigues Ferraz¹

¹Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro / Ciências Biológicas bacharelado
e-mail: ferraz.bernardo99@gmail.com

Introdução

Os seres humanos sempre tomaram a natureza como inspiração para mitos, ensinamentos e muitas outras formas culturais que se propagam por séculos, especialmente com os animais do filo Arthropoda. No jogo conhecido como "LoL", não surpreendentemente, os animais foram muitas vezes usados como inspiração podendo ser animais fantasiosos, antropomorfizados ou até mesmo quimeras de diferentes animais. Após algumas observações, percebe-se que alguns personagens são indubitavelmente inspirados nos artrópodes, mais especificamente em Arachnida e da subclasse Insecta

Materiais e Métodos

Foram observados personagens que apresentassem algum nível de semelhança com os artrópodes reais, sendo identificados nove personagens baseadas nos mesmos. Após identificados, foram separados em 3 grupos dentro de duas categorias e classificados até ordem quando possível. As personagens foram divididas em três categorias de acordo com sua morfologia (Artrópodomorfos; Quimeras; Semelhantes) e divididos de acordo com sua localidade de origem dentro do jogo

Arthropoda



Nº	Nome	Ordem	Classificação
1	Cho'Gath	?	Semelhante
2	Kha'Zix	Coleoptera; Orthoptera; Mantodea	Quimera
3	Kog'maw	Lepidoptera	Artrópodomorfo
4	Aronguejo	Decapoda	Artrópodomorfo
5	Rek'Sai	?	Semelhante
6	Skarner	Scorpiones	Artrópodomorfo
7	Elyse	Araneae	Artrópodomorfo
8	Baron Nashor	?	Semelhante

Resultados e Discussão

Foi observado que quatro dos personagens proviam do "Vazio", uma dimensão paralela constituída quase exclusivamente por criaturas perigosas e extremamente vorazes, criando uma imagem negativa indiretamente sobre esses animais já munidos de má fama. Uma personagem é proveniente da "Ilha das sombras", novamente passando a mensagem negativa e outra oriunda da terra de "Shurima", um vasto deserto habitado por criaturas poderosas. A zoologia cultural sempre se mostrou muito expressiva e não foi diferente no jogo, porém, as imagens que são passadas desses animais sempre constituem comportamentos e locais perigosos, gerando uma assimilação a uma imagem extremamente negativa para esses animais, proporcionando noções estereotipadas sobre seus comportamentos generalizados como agressivos e vorazes

Imagens retiradas de <<https://br.leagueoflegends.com/pt/>>, acesso em 10/09/2018



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Foi mal, bicho! Incorreções zoológicas em filmes, desenhos animados e HQs

Elidiomar Ribeiro Da-Silva

Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências, UNIRIO
elidiomar@gmail.com

Filmes, animações e histórias em quadrinhos (HQs) corriqueiramente apresentam personagens com inspiração zoológica em suas tramas. Isso pode ser utilizado em sala de aula e na popularização da ciência, mas com a devida monitoração por parte do profissional adequado. Sendo a maioria das obras ficcionais criações com liberdade criativa, as chamadas licenças-poéticas resultam, muitas vezes, em incorreções científicas. O presente trabalho lista exemplos de alguns dos erros zoológicos mais comumente presentes nas obras da cultura pop. Não é raro que as obras ficcionais desconsiderem a real distribuição geográfica dos animais. Esse fato se mostra particularmente comum nas produções mais antigas, como no exemplo a seguir. O desenho animado CHILLY WILLY (1953) versa sobre as aventuras de um simpático pinguim (Sphenisciformes: Spheniscidae), o Picolino, que habita o Polo Sul. Em algumas de suas aventuras, ele contracenava com um urso-polar, *Ursus maritimus* Phipps, 1774 (Carnivora: Ursidae), animal de áreas geladas setentrionais. Em INDIANA JONES E O TEMPLO DA PERDIÇÃO (1984), o aventureiro encarnado por Harrison Ford se depara, ao adentrar uma caverna na Índia, com vários artrópodes de aparência bizarra, dentre eles o neotropical besouro-arlequim, *Acrocinus longimanus* (Linnaeus, 1758) (Coleoptera: Cerambycidae), e a barata de Madagascar, *Gromphadorhina portentosa* (Schaum, 1853) (Blattodea: Blaberidae). Essa barata também está presente no mais recente filme do GODZILLA (2014), em pleno Japão. Ainda quanto a isso, um tatu, possivelmente da espécie sul-americana *Euphractus sexcinctus* (Linnaeus, 1758) (Cingulata: Chlamyphoridae), contracenava com a jovem Diana em MULHER-MARAVILHA (2017), na ilha Themyscira (Mar Mediterrâneo), e exemplares do neotropical tamanduá-bandeira, *Myrmecophaga tridactyla* Linnaeus, 1758 (Pilosa: Myrmecophagidae), dançam com o jovem Simba em O REI LEÃO (1994), trama passada na África. Por falar em tamanduá, esse foi o nome em português escolhido para o animal mirmecófago do desenho animado A FORMIGA E O TAMANDUÁ (1969), um aardvark, *Orycteropus afer* (Pallas, 1766) (Tubulidentata: Orycteropodidae). Além dos casos do cangambá Pepe Le Gambá (Looney Tunes) e do Besouro Bisonho (DC Comics), já reportados na bibliografia, outros erros de tradução ocorreram nos personagens de HQs Besouro Verde (Helnit Comics, 1940), inspirado em Hymenoptera, e Mulher-Leopardo (DC Comics, 1943), baseada no guepardo, *Acinonyx jubatus* Schreber, 1775 (Carnivora: Felidae). A pouca preocupação por parte dos produtores de conteúdo cultural com a acuidade científica não representa impossibilidade de utilização acadêmica, posto que os erros podem ser corrigidos durante as aulas e outras atividades. Para isso, é importante a realização de trabalhos que realcem esses erros, o que pode fazer com que, futuramente, os produtores culturais se interessem mais em pautar suas obras pelo rigor científico, abrindo um campo de trabalho adicional aos zoólogos.

Palavras-chave: ensino; nona arte; sétima arte; Zoologia Cultural.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Elidiomar Ribeiro Da-Silva



Foi mal, bicho! Incorreções zoológicas em filmes, desenhos animados e HQs

Elidiomar Ribeiro Da-Silva

Laboratório de Entomologia Urbana e Cultural, Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências, UNIRIO
elidiomar@gmail.com

INTRODUÇÃO

Filmes, animações e HQs corriqueiramente apresentam personagens com inspiração zoológica em suas tramas. Isso pode ser utilizado em sala de aula e na popularização da ciência, com a devida monitoração por parte do profissional adequado. Sendo obras ficcionais, as licenças-poéticas podem resultar em incorreções científicas. O presente trabalho lista exemplos de alguns dos erros zoológicos mais comumente presentes nas obras da cultura pop.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Eventualmente as obras ficcionais desconsideram a real distribuição geográfica dos animais, especialmente em produções mais antigas. O desenho animado **CHILY WILLY** (1953) versa sobre as aventuras de um pinguim (Sphenisciformes: Spheniscidae), o Picolino, que habita o Polo Sul. Em algumas de suas aventuras, ele contracenava com um urso-polar, *Ursus maritimus* Phipps, 1774 (Carnivora: Ursidae), animal de áreas geladas setentrionais (Fig. 1).

Em **INDIANA JONES E O TEMPLO DA PERDIÇÃO** (1984), o aventureiro protagonista se depara, em uma caverna na Índia, com exemplares do neotropical besouro-arlequim, *Acrocinus longimanus* (Linnaeus, 1758) (Coleoptera: Cerambycidae), e a barata de Madagascar, *Gromphadorhina portentosa* (Schaum, 1853) (Blattodea: Blaberidae). Essa barata também está presente no mais recente filme do **GOZILLA** (2014), em pleno Japão (Fig. 2).

Ainda quanto a isso, um tatu, possivelmente da espécie sul-americana *Euphractus sexinctus* (Linnaeus, 1758) (Cingulata: Chlamyphoridae), contracenava com a jovem Diana em **MULHER-MARAVILHA** (2017), na ilha Themyscira (Mar Mediterrâneo) (Fig. 3) e exemplares do neotropical tamanduá-bandeira, *Myrmecophaga tridactyla* Linnaeus, 1758 (Pilosa: Myrmecophagidae), dançam com o jovem Simba em **O Rei Leão** (1994), trama passada na África (Fig. 4).

Por falar em tamanduá, esse foi o nome em português escolhido para o animal mirmecófago do desenho animado **A FORMIGA E O TAMANDUÁ** (1969), um aardvark, *Orycteropus afer* (Pallas, 1766) (Tubulidentata: Orycteropodidae) (Fig. 5). Além dos casos do cangambá Pepe Le Gambá (Looney Tunes) (Fig. 6) e do Besouro Bisonho (DC Comics) (Fig. 7), que não é besouro, mas um percevejo da subfamília Phymatinae (Hemiptera: Reduviidae), já reportados na bibliografia, outros erros de tradução ocorreram nos personagens de HQs Besouro Verde (Helnit Comics, 1940), inspirado em Hymenoptera (Fig. 8), e Mulher-Leopardo (DC Comics, 1943), baseada no guepardo, *Acinonyx jubatus* Schreber, 1775 (Carnivora: Felidae) (Fig. 9).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pouca preocupação por parte dos produtores de conteúdo cultural com a acuidade científica não representa impossibilidade de utilização acadêmica, posto que os erros podem ser corrigidos durante as aulas e outras atividades. Para isso, é importante a realização de trabalhos que realcem esses erros, o que pode fazer com que, futuramente, os produtores culturais se interessem mais em pautar suas obras pelo rigor científico, abrindo um campo de trabalho adicional aos zoólogos.

Palavras-chave: ensino; nona arte; sétima arte; Zoologia Cultural.

1



Encontro improvável na natureza

2



Não era para a mocinha encontrar essas belezinhas na caverna...

E esse aqui não tem no Japão.

3



Diana, como esse bicho veio parar aqui!???

4



Viajaram muito para subir na girafa.

7



6



Algo não cheira bem com essas "identificações".

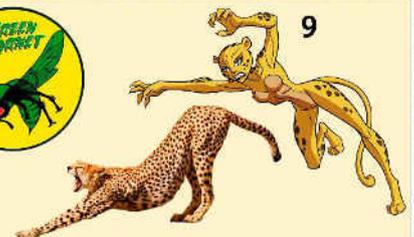
5



8



9



Chatão esse lance de erro de tradução...

Fonte: Google, Google Imagens, HQs



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Como os tubarões são retratados nas animações

Milena C.C. de B. Miguel^{1*} & Amanda P. Lopes²

¹Fundação Técnico Educacional Souza Marques

²Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

*mih_casini@hotmail.com

Os tubarões são peixes da classe Chondrichthyes, carnívoros, cujo porte e dentição despertam aversão em grande parte da população. Quando esse medo se transforma em fobia ela recebe o nome de Selachofobia. Durante anos esse sentimento tem sido aproveitado em filmes de terror, como no clássico Tubarão (1975), dirigido por Steven Spielberg, onde um tubarão-branco, *Carcharodon carcharias* Linnaeus, 1758 (Lamniformes: Lamnidae), ameaça banhistas e que, com a ajuda da sonoplastia, exacerbou o medo desse animal nos telespectadores. Esse grande predador muitas vezes é colocado como vilão, quando na verdade ele só está cumprindo com seu papel na cadeia alimentar. Muitos dos ataques são ocasionados porque invadimos o espaço deles, principalmente quando uma fêmea está em fase gestacional. Nesse período, ela se torna mais territorialista e, conseqüentemente, mais agressiva para defender sua prole, mas, convenhamos, qual mãe não faz tudo para defender o seu filho? Outros ataques são consequência da escassez de alimentos que na maioria das vezes é causada pela pesca em grande escala. Assim sendo, apesar de possuir atributos que assustem no primeiro momento, esse animal não é o monstro que tanto falam. O objetivo deste trabalho é analisar a maneira como o tubarão é retratado em animações. Somente seis animações possuem esse peixe em seu quadro de personagens: *Misterjaw*, *O Senhor Tubarão* (1976), conta a história do tubarão Bocão, que adora assustar as pessoas, e de seu amigo Peixe-gato; *Tutubarão* (1976), onde um tubarão-branco, que faz parte de uma banda de humanos, ajuda a capturar vilões; *Procurando Nemo* (2003), um longa-metragem em que um peixe-palhaço, à procura do filho perdido, encontra com um trio de tubarões que fazem parte de um grupo de ajuda para se tornarem vegetarianos; *O Mar Não Está Pra Peixe* (2006), onde o peixinho órfão Pê e o tubarão Troy brigam pelo coração da peixinha Cordélia; *O Mar Não Está Pra Peixe 2: Tubarões à Vista* (2012), onde agora Pê vai treinar seus bravos companheiros para tentar salvar o recife das presas dos tubarões de uma vez por todas; e o filme *O Espanta Tubarões* (2004), onde o tubarão chamado Lenny, vegetariano, finge sua morte com a ajuda de seu amigo Oscar. O pequeno número de desenhos talvez possa ser justificado pela aversão das pessoas pelo animal, o que poderia diminuir seu público.

Palavras-chave: Chondrichthyes; desenhos animados; Zoologia Cultural.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Milena C.C. de B. Miguel & Amanda P. Lopes



INTRODUÇÃO

Os tubarões são peixes da classe Chondrichthyes, carnívoros, cujo porte e dentição despertam aversão em grande parte da população. Quando esse medo se transforma em fobia ela recebe o nome de Selachofobia.

Esse grande predador muitas vezes é colocado como vilão, quando na verdade ele só está cumprindo com seu papel na cadeia alimentar. Muitos dos ataques são ocasionados porque invadimos o espaço deles, principalmente quando uma fêmea está em fase gestacional. Nesse período, ela se torna mais territorialista e, conseqüentemente, mais agressiva para defender sua prole, mas, convenhamos, qual mãe não faz tudo para defender o seu filho? Outros ataques são consequência da escassez de alimentos que na maioria das vezes é causada pela pesca em grande escala.

Assim sendo, apesar de possuir atributos que assustem no primeiro momento, esse animal não é o monstro que tanto falam

OBJETIVO GERAL:

Analisar a maneira como o tubarão é retratado em animações.

METODOLOGIA

Fazer o levantamento das animações que tenha o tubarão retratado como um dos personagens;

Assistir as animações analisando as características morfofisiológicas e comportamentais retratadas;

Fazer um levantamento sobre a espécie da animação e comparar os dados obtidos no filme com os dados científicos.

RESULTADOS

Somente seis animações possuem esse peixe em seu quadro de personagens:

→Misterjaw, O Senhor Tubarão (1976):



Google Imagens

Uma das coisas mais marcantes do desenho é a fisionomia do animal que não se assemelha à um tubarão normal. Além do animal ser de cor azul, ele ainda usa trajes humanos.

→Tutubarão (1976):



Google Imagens

A animação retrata um tubarão branco bonzinho, que é o guitarrista de uma banda de humanos e captura vilões durante as viagens em turnê.

→Procurando Nemo (2003)



Google Imagens

O filme retrata um trio de tubarões que se consideram vegetarianos e acreditam que peixe é amigo e não comida, onde a peixinha Dory se machuca e Bruce se descontrola.

→O mar não está pra peixe 1 (2006) e O mar não está pra peixe 2 - Tubarões à Vista (2012):



Google Imagens

O filme conta a história do tubarão branco Troy, que é apaixonado por uma peixinha e aterroriza um coral. No segundo filme ele é capturado por humanos que o tornam maior e mais forte.

→O Espanta Tubarões (2004):



Google Imagens

A animação narra a história de um tubarão branco chamado Lenny que é vegetariano e foge de seu pai que exige que ele prede.

REFERÊNCIAS

Publicado. Disponível em: <http://www.livredos.org/>. Acesso em: 11 de setembro de 2018.
relatório. Disponível em: <http://relatorio.com.br/relatorio/>. Acesso em: 11 de setembro de 2018.
Lopes, Amanda. A influência da animação procurando Dory no processo de ensino e aprendizagem no ensino médio. Monografia apresentada na faculdade Souza Marques, Cascaadura, Rio de Janeiro, 2017.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Avaliação Qualitativa das Diferentes Estratégias na exibição de coleções zoológicas e paleontológicas dos Museus de Ciências do Rio de Janeiro

Tábata Zanesco*; Isadora da Costa & Luiza B. Melki

Laboratório de Macrofósseis, Departamento de Geologia, UFRJ

*tabatazf@yahoo.com.br

A divulgação é parte integrante da pesquisa científica. Sua realização é indispensável para que haja o retorno à sociedade do conhecimento produzido no ambiente acadêmico. Os museus de ciências estão entre as mais tradicionais formas de fazer esse retorno, aproximando o público geral do conhecimento ali contido. A cidade do Rio de Janeiro conta com diversos museus, nos quais se destacam, por seu conteúdo zoológico e paleontológico, o Museu Nacional/UFRJ (MN/UFRJ), o Museu de Ciências da Terra/CPRM (MCT), o Museu da Geodiversidade/UFRJ (MGD) e o Museu do Amanhã (MA). Este trabalho avaliou qualitativamente as diferentes abordagens das instituições em questão, onde se observou (1) se havia algum grau de interação com o visitante e, se sim, em que grau; (2) se o estabelecimento contava com infraestrutura básica para o conforto do visitante; e (3) se as informações referentes à exposição eram adequadas em vocabulário e em extensão. Além disso, foi observado quais pontos atraíam o interesse dos visitantes. O MCT tem a menor interatividade, onde a maioria das peças encontrava-se em vitrines pouco atrativas, com informações muito extensas e pouco didáticas. Com muitos fósseis expostos, é possível a visualização das formas extintas de vida, porém com pouca informação sobre grupos taxonômicos ou tempo geológico. Foi observada pouca infraestrutura de visitação. O MN, também com problemas de infraestrutura, possui uma exposição muito extensa e fragmentada com uma clara organização quanto aos grupos taxonômicos dos organismos extintos e recentes. Nele, é possível observar uma maior interatividade em algumas exposições, como por exemplo na sala dos corais. Quanto às exposições de paleontologia, não apresentam organização cronológica muito clara. No MGD, a exposição busca seguir uma linha cronológica, com certa interatividade, porém, para os fósseis apresentados nenhuma correlação taxonômica está disponível. Por fim, o MA é composto por um acervo totalmente digital, sendo as exposições dedicadas apenas à fauna recente e o principal enfoque está nas relações ecológicas dos animais entre si e com homem, e no impacto causado pelo homem à fauna. Assim, concluímos que o MCT apresenta uma estratégia pouco atrativa para o público leigo. O MN e o MGD procuram captar o interesse do público geral através de exposições táteis e telas interativas. O MA apresenta grande interatividade e imersão do visitante, sem peças físicas expostas.

Palavras-chave: divulgação científica; extensão; Museologia; Paleontologia; Zoologia.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Tábata Zanesco; Isadora da Costa & Luiza B. Melki



AVALIAÇÃO QUALITATIVA DAS DIFERENTES ESTRATÉGIAS NA EXIBIÇÃO DE COLEÇÕES ZOOLOGICAS E PALEONTOLÓGICAS DOS MUSEUS DE CIÊNCIAS DO RIO DE JANEIRO



TÁBATA ZANESCO, ISADORA DA COSTA, LUIZA MELKI
Laboratório de Macrofósseis, Departamento de Geologia, Instituto de Geociências, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Av. Athos da Silveira Ramos, 274, Cidade Universitária, Ilha do Fundão, Rio de Janeiro, RJ. tabatazf@yahoo.com.br

INTRODUÇÃO

A divulgação é parte integrante da pesquisa científica. Sua realização é indispensável para que haja o retorno à sociedade do conhecimento produzido no ambiente acadêmico. Os museus de ciências estão entre as mais tradicionais formas de fazer esse retorno, aproximando o público geral do conhecimento ali contido. A cidade do Rio de Janeiro conta com diversos museus, nos quais se destacam, por seu conteúdo zoológico e paleontológico, o Museu Nacional/UFRJ (MN/UFRJ), o Museu de Ciências da Terra/CPRM (MCT), o Museu da Geodiversidade/UFRJ (MGD) e o Museu do Amanhã (MA).

MÉTODOS

Este trabalho avaliou qualitativamente as diferentes abordagens das instituições em questão, onde se observou (1) se havia algum grau de interação com o visitante e, se sim, em que grau; (2) se o estabelecimento contava com infraestrutura básica para o conforto do visitante; e (3) se as informações referentes à exposição eram adequadas em vocabulário e em extensão. Além disso, foi observado quais pontos atraíam o interesse dos visitantes.

MUSEU NACIONAL

INTERATIVIDADE: ●●●●●
INFRAESTRUTURA: ●●●●●

INFORMAÇÃO:
Principalmente textual, com alguns componentes interativos nas exposições mais recentes.

MEDIAÇÃO: 👉

TEMPO MÉDIO DE VISITA:
①②③④



MUSEU DA GEODIVERSIDADE CCMN/UFRJ

INTERATIVIDADE: ●●●●●
INFRAESTRUTURA: ●●●●●

INFORMAÇÃO:
Elementos táteis em todas as salas, exposição mais recente possui painéis digitais.

MEDIAÇÃO: 👉

TEMPO MÉDIO DE VISITA:
①②



MUSEU DE CIÊNCIAS DA TERRA

INTERATIVIDADE: ●●●●●
INFRAESTRUTURA: ●●●●●

INFORMAÇÃO:
Exposições em sua maioria pouco interativas, com alguns elementos táteis. Eventos interativos sob consulta.

MEDIAÇÃO: 👉

TEMPO MÉDIO DE VISITA:
①



MUSEU DO AMANHÃ

INTERATIVIDADE: ●●●●●
INFRAESTRUTURA: ●●●●●

INFORMAÇÃO:
Totalmente interativo, acervo digital e exposição multimídia.

MEDIAÇÃO: 👉

TEMPO MÉDIO DE VISITA:
①②③





III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Utilização do desenho “Ferngully: as Aventuras de Zak e Crysta na Floresta Tropical” na discussão sobre a degradação ambiental com alunos de ensino fundamental

Aline S.D. Nery^{1*}; Willian A. Pereira¹; José Antônio Dias²; Lenita L. de O. Fernandes¹; Eliza C. Cabral² & Rayane S. da Cruz²

¹Educação em Ciências e Saúde, NUTES, UFRJ

²Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde, COC, FIOCRUZ

*alinesnery@gmail.com

A década de 1990 foi o marco para a produção de animações com importantes abordagens sobre o meio ambiente e desenvolvimento sustentável, e as crianças dessa geração cresceram assistindo grandes obras como Capitão Planeta (1990-1996), do Cartoon Network, e Pocahontas (1995), da Disney Company. Dentro dessa temática surge, em 1992, FernGully: As Aventuras de Zak e Crysta na Floresta Tropical (FernGully: The Last Rainforest), da produtora 20th Century Fox, servindo de inspiração para, mais tarde, o diretor James Cameron criar o filme Avatar (2009). O desenho é ambientado em uma floresta onde fadas atuam como guardiãs, auxiliando o desenvolvimento da floresta através de seus poderes. A animação tem como protagonista o extrativista Zak e a fada Crysta, que o encolhe ao seu tamanho para salvá-lo, não sendo capaz de trazê-lo ao tamanho real. Assim, o extrativista passa a viver entre as criaturas da floresta, compreendendo sobre os agravos pela devastação provocados pelos humanos ao local, especialmente quando os madeireiros acidentalmente libertam o vilão Hexxus do cativeiro. Hexxus é um espírito maléfico de destruição que incorpora tudo o que é tóxico para a natureza, objetivando o extermínio, a ruína e a morte. É fato que hoje o meio ambiente vem sofrendo problemas que muitas vezes não são expostos para o público e, assim, o cinema passou a considerar a Educação Ambiental (EA) relevante para os temas de seus filmes. O objetivo do presente trabalho foi identificar quais sentidos da Educação Ambiental estão presentes nesta produção e qual o seu endereçamento, assim como de que forma as questões ambientais são recontextualizadas para a linguagem do cinema. Sendo assim, o desenho aborda questões sobre extrativismo vegetal, degradação antrópica do ambiente florestal, consequências da exploração capitalista dos recursos naturais, entre outras. A preservação da fauna está intimamente associada com a preservação das florestas, posto que muitas espécies de animais têm sido extintas em virtude da perda de seu habitat natural. O longa-metragem também aborda a relação do uso dos animais nas pesquisas, como o caso do personagem "Morci", um morcego (Chiroptera) que escapou de uma instalação de testes. O endereçamento é direcionado para alunos de 6º e 7º ano, ao abordar questões desencadeadas por diversos problemas socioambientais como redução da biodiversidade, extinção de espécies animais e vegetais, poluição e alterações do solo. A animação discute de forma romantizada a relação da natureza, diante da presença de seres fantásticos, como as fadas, que protegem o lugar. Além disso, o verdadeiro vilão, Hexxus, também uma criatura sobrenatural que, por ser derrotado no final, acaba desviando a atenção dos reais responsáveis pela destruição, os seres humanos.

Palavras-chave: cinema; Educação Ambiental; sustentabilidade.



Aline Nery; Willian Pereira; José Antônio Dias; Lenita Fernandes; Eliza Cabral & Rayane da Cruz

FernGully: A inspiração para Avatar

UTILIZAÇÃO DO DESENHO “FERNGULLY: AS AVENTURAS DE ZAK E CRYSTA NA FLORESTA TROPICAL” NA DISCUSSÃO SOBRE A DEGRADAÇÃO AMBIENTAL COM ALUNOS DE ENSINO FUNDAMENTAL

Aline Nery¹, Willian Alves¹, José Antônio Dias², Lenita Oliveira¹,
Rayane Saraiva² e Eliza Cunha²
¹NUTES, UFRJ e ²COC, FIOCRUZ
*alinesnery@gmail.com

A década de 1990 foi o marco para a produção de animações com importantes abordagens sobre o meio ambiente e desenvolvimento sustentável, e como exemplo temos a animação FernGully: As Aventuras de Zak e Crysta na Floresta Tropical (FernGully: The Last Rainforest), da Fox, servindo de inspiração para James Cameron produzir o filme de Avatar.

O desenho ambientado em uma floresta onde fadas atuam como guardiãs, desenvolvendo a floresta através de seus poderes. A animação tem como protagonista o extrativista Zak e a fada Crysta que o encolhe ao seu tamanho real, não sendo capaz de trazê-lo ao seu tamanho real. Assim, o extrativista passa a viver entre as criaturas da floresta, compreendendo sobre os agravos pela devastação, especialmente quando os madeireiros acidentalmente libertam o vilão Hexxus do cativeiro, desviando a atenção dos reais responsáveis pela destruição, os seres humanos.

O objetivo do presente trabalho foi identificar quais sentidos da Educação Ambiental estão presentes nesta produção e qual o seu endereçamento, assim como de que forma as questões ambientais são recontextualizadas para a linguagem do cinema e quais foram os objetivos dos produtores da obra. A animação discutida, de forma romantizada é endereçada para alunos de 6º e 7º ano, ao abordar questões desencadeadas por diversos problemas socioambientais como redução da biodiversidade, extinção de espécies animais e vegetais, poluição e alterações do solo.

APOIO:





As lições da Dona Baratinha sobre a biologia dos Blattaria

Rosemery Teixeira da Silva* & Fernanda Avelino-Capistrano

¹Curso de Ciências Biológicas, Faculdades São José

*roz_42@hotmail.com

Barata é o nome popular que recebem as espécies da subordem Blattaria. São insetos com longo registro fóssil, com datações de mais de 300 milhões de anos. Apesar das espécies domésticas serem as mais conhecidas, existe aproximadamente 4.600 espécies descritas para as mais diversas regiões do planeta, das quais 644 foram registradas no Brasil. Apesar de sua grande diversidade, poucas espécies são sinantrópicas, onde se beneficiam de condições ecológicamente criadas pelas atividades humanas no processo de urbanização. Algumas delas podem transmitir doenças aos seres humanos, por viverem nos esgotos e lixos sendo, dessa forma, potenciais vetores mecânicos de patógenos (bactérias, vírus e protozoários), sendo este um dos motivos da grande repulsa nos humanos. Diante de tão pouco conhecimento sobre as baratas, bem como da má fama que esses insetos possuem, foi desenvolvido um projeto com os alunos do 5º ano do ensino fundamental de uma escola municipal de Itaguaí, RJ, com o objetivo de compreender os conhecimentos desses alunos em relação às baratas. Assim, como pano de fundo, foi utilizada a cantiga popular “A barata diz que tem”, onde foi traçado um paralelo entre a canção e as características das baratas, desmistificando sua imagem como vilã, destacando sua importância na natureza, as espécies brasileiras, tipo de alimentação e cuidados com a higiene. Uma caixa de insetos contendo diversas espécies de baratas também foi levada para a apresentação. Foram utilizados slides como instrumento de informação, em seguida os alunos foram separados em pequenos grupos que responderam em uma folha as seguintes perguntas: Quais são os lugares mais habitados pelas baratas? Cite três informações sobre a barata que você não conhecia. No final, os questionários foram analisados e os resultados encontrados comparados à literatura. Os resultados mostraram que a maioria dos alunos possuía concepções negativas sobre as baratas, fornecendo a elas apenas atributos pejorativos. Entretanto, após a atividade expositiva, os alunos demonstraram entender um pouco melhor sobre a biologia e importância das baratas. Entre as respostas, muitos deles conseguiram correlacionar a existência das baratas em locais insalubres e sua relação com a disseminação de doenças, com a importância da higienização da casa e descarte correto do lixo, como forma de prevenir a proliferação de baratas. Além disso, estes ainda ressaltaram a contribuição das baratas para o equilíbrio da cadeia alimentar. Dessa maneira, podemos concluir que é de grande importância a desmistificação da imagem que muitos têm sobre esses animais, mostrando seu papel na cadeia ecológica e na decomposição de matéria orgânica, conscientizando os humanos de que muitas vezes eles mesmos são os verdadeiros culpados pela proliferação das baratas.

Palavras-chave: baratas; desmistificação; higienização; sinantropia.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Rosemery Teixeira da Silva & Fernanda Avelino-Capistrano

As lições da Dona Baratinha sobre a biologia dos Blattaria

Rosemery Teixeira da Silva^{1,2} & Fernanda Avelino-Capistrano¹
¹ Curso de Ciências Biológicas, Faculdades São José-RJ
² Contato: roz_42@hotmail.com

Barata é o nome popular que recebem as espécies da subordem Blattaria. São insetos com longo registro fóssil, com datações de mais de 300 milhões de anos. Apesar de as espécies domésticas serem as mais conhecidas, existem mais de 4.000 espécies descritas para as mais diversas regiões do planeta, das quais 644 foram registradas no Brasil.

Apesar de sua grande diversidade, poucas espécies são sinantrópicas, onde se beneficiam de condições ecológicas criadas pelas atividades humanas no processo de urbanização. Algumas delas podem transmitir doenças aos seres humanos, por viverem em esgotos, lixos e serem potenciais vetores mecânicos de patógenos (bactérias, vírus e protozoários), causando por este motivo, grande repulsa nos humanos.

Sou apenas um potencial vetor mecânico de patógenos (bactéria, vírus e protozoários), mas acabo levando a má fama.

Sou a *Blattella germanica* também conhecida como barata Alemã. Gosto de lugares como armários de cozinha onde ocorrem manipulação e armazenamento de alimentos, facilitando minha dispersão até mesmo para outros países.

Diferente das baratas Alemã, nós as baratas *Periplaneta americana* conhecidas como baratas-americanas, somos mais encontradas em lixos e esgotos, pela facilidade de alimentos, por isso podemos ser um dispersor de patógenos.

Sou da espécie *Blatta orientalis*, também conhecida como barata-nua. Temos pequenas asas, comportamento detritívoro, gostamos de restos orgânicos em decomposição, habitamos em arbustos e debaixo de folhas.

**A Barata diz que tem sete saias de filô
É mentira da barata, ela tem é uma só
Ah ra ra, lá ro ró, ela tem é uma só!
A Barata diz que tem um sapato de veludo
É mentira da barata, o pé dela é peludo
Ah ra ra, lu ru ru, o pé dela é peludo!
A Barata diz que tem uma cama de marfim
É mentira da barata, ela tem é de capim
Ah ra ra, rim rim rim, ela tem é de capim
A Barata diz que tem um anel de formatura
É mentira da barata, ela tem é casca dura
Ah ra ra, lu ru ru, ela tem é casca dura
A Barata diz que tem o cabelo cacheado
É mentira da barata, ela tem coco raspado
Ah ra ra, la ro ró, ela tem coco raspado**

Diante de tão pouco conhecimento sobre as baratas, bem como da má fama que esses insetos possuem, foi desenvolvido um projeto com os alunos do 5º ano do ensino fundamental de uma escola municipal do Município de Itaguaí, com o objetivo compreender os conhecimentos desses alunos em relação às baratas. Assim, como pano de fundo, foi utilizada a cantiga popular "A barata diz que tem", onde foi traçado um paralelo entre a canção e as características das baratas, desmistificando sua imagem como vilã, destacando sua importância na natureza, as espécies brasileiras, tipo de alimentação, cuidados com a higiene.

Podemos ficar viva uma semana sem cabeça e sobreviver a uma ataque de uma bomba nuclear.

Os resultados analisados das minhas lições demonstraram que os alunos aprenderam o importante papel das baratas no equilíbrio da cadeia alimentar e na decomposição das matérias orgânicas, mesmo a maioria tendo concepções negativas e dando atributos pejorativos as cucarachas.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Pinturas rupestres zoomorfas do Parque Nacional da Serra da Capivara, Piauí

Alex B.I. Santos^{1*}; Bárbara V. de Azevedo¹; Letícia A.C. Francisco¹ & Nathália N. Cardoso²

¹Colégio Técnico da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

²CIEP 158 – Margarida Thompson, Pirai, RJ

*iacone.alex@gmail.com

A arte rupestre foi uma das formas mais importantes de garantir a transmissão cultural em sociedades passadas, bem como na relação dos homens com a natureza. Essas pinturas rupestres fornecem elementos que possibilitam reconstruir, com certa precisão, acontecimentos históricos, relações sociais, fauna pretérita e paleoambientes. O Parque Nacional da Serra da Capivara (PNSC), instituído em 1979 e localizado no sudoeste do Piauí, possui a maior concentração de sítios arqueológicos e o maior acervo de pinturas rupestres do continente. Dentre as artes, destacam-se aquelas com temática zoológica. Objetivou-se identificar os animais representados nas pinturas rupestres encontradas nos sítios arqueológicos do PNSC. Foram realizadas visitas aos sítios arqueológicos entre os dias 16 e 18 de agosto de 2012, quando foram registradas fotografias das pinturas rupestres zoomorfas. Posteriormente, foram classificadas ao menor nível taxonômico possível de acordo com a morfologia e os comportamentos representados, além das referências bibliográficas disponíveis. Observou-se a íntima relação existente entre as populações de caçadores coletores e os animais que habitavam a região, representada em cenas de caça, abatimento, esquartejamento e convivência harmônica. No total foram identificadas 17 representações zoomorfas diferentes nas pinturas rupestres do PNSC: invertebrados (quilópodes e decápodes), peixes, répteis (cobras, jacarés e lagartos), aves (carinatas e ratitas) e mamíferos [antas, capivaras, cervídeos, lhamas, onças, primatas (humanos e não humanos) tamanduás, e tatus]. Os cervídeos são as pinturas dominantes, a ema vem em seguida, e compõe conjuntos com até quatro elementos. As capivaras e macacos foram encontrados ilustrados em bandos, comportamento habitual desses grupos zoológicos. Indivíduos de †*Palaeolama* Gervais, 1869 (Artiodactyla: Camelidae), reconhecidos em vestígios fósseis dos sítios paleontológicos do PNSC, foram identificados dentre as pinturas rupestres, guardando a ocorrência de espécies hoje extintas localmente. Portanto, a interpretação das pinturas rupestres zoomorfas é uma importante ferramenta que permite o conhecimento sobre a fauna contemporânea, bem como o resgate de espécies extintas.

Palavras-chave: arte; cultura; Paleontologia; Zoologia.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Alex B.I. Santos; Bárbara V. de Azevedo; Letícia A.C. Francisco & Nathália N. Cardoso



Pinturas rupestres zoomorfas do Parque Nacional da Serra da Capivara, Piauí

Alex Braz Iacone Santos⁽¹⁾; Bárbara Victória de Azevedo⁽¹⁾;
Letícia Abrué Corrêa Francisco⁽¹⁾; Nathália das Neves Cardoso⁽²⁾

⁽¹⁾ UFRRJ - Colégio Técnico, iacone.alex@gmail.com; ⁽²⁾ CIEP 158 - Prof.ª Margarida Thompson.

INTRODUÇÃO

A arte rupestre foi uma das formas mais importantes de garantir a transmissão cultural em sociedades passadas, bem como na relação dos homens com a natureza. Essas pinturas rupestres fornecem elementos que possibilitam reconstruir, com certa precisão, acontecimentos históricos, relações sociais, fauna pretérita e paleoambientes (Justamand, 2004). O Parque Nacional da Serra da Capivara (PNSC), instituído em 1979 e localizado no sudoeste do Piauí, possui a maior concentração de sítios arqueológicos e o maior acervo de pinturas rupestres do continente. Dentre elas, destacam-se as zoomorfas.

OBJETIVO: Identificar os animais representados nas pinturas rupestres encontradas nos sítios arqueológicos do PNSC.

MATERIAIS & MÉTODOS

VISITA DE CAMPO
16 a 18/08/2012

FOTOGRAFIAS

TRIAGEM DAS ARTES
ZOOMORFAS

ILUSTRAÇÃO
(Adobe Illustrator 5.1)

RESULTADOS & DISCUSSÃO

Foram identificadas 17 representações zoomorfas diferentes nas pinturas rupestres do PNSC: invertebrados (quilópodes e decápodes), peixes, répteis (cobras, jacarés e lagartos), aves (carinatas e ratitas) e mamíferos (antas, capivaras, cervídeos, lhamas, onças, primatas (humanos e não humanos) tamanduás, e tatus). Os cervídeos são as pinturas dominantes, a em vem em seguida, e compõe conjuntos com até quatro elementos (Almeida, 2011). As capivaras e macacos foram encontrados ilustrados em bandos, comportamento habitual desses grupos zoológicos. Indivíduos de †*Palaeolama* Gervais, 1869 (*Artiodactyla*: *Camelidae*), reconhecidos em vestígios fósseis dos sítios paleontológicos do PNSC, foram identificados dentre as pinturas rupestres, guardando a ocorrência de espécies hoje extintas localmente.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, V. J. M. Prováveis significados paleoambientais das pinturas rupestres zoomorfas do Parque Nacional Serra da Capivara - PI, 2011. 116 f. Dissertação (Mestrado). Curso de Análise Geoambiental, Departamento de Centro De Pós-graduação E Pesquisa - CEPPE, Universidade de Guarulhos (UNG), Guarulhos, 2011.
JUSTAMAND, M. As pinturas rupestres do Brasil: educação para a vida até hoje. Revista Espaço Acadêmico São Paulo, n. 41, 2004.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao guia Antoniel "Pebe" pelo auxílio no trabalho de campo.





III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Quem é a mosca da sopa do filme Vida de Inseto?

Angelina P. Vieira-Araújo^{1,2*}; Marcia S. Couri² & Fernanda Avelino-Capistrano¹

¹Faculdades São José

²Departamento de Entomologia, Museu Nacional, UFRJ

*angelklem@gmail.com

Moscas e mosquitos são os nomes comuns que recebem os insetos pertencentes à ordem Diptera. Tais insetos caracterizam-se por terem o segundo par de asas modificado em uma estrutura conhecida como balancim ou halter. O filme Vida de Inseto (A Bug's Life – Disney Pixar, 1998) aborda a história de uma formiga (macho) inventora e aventureira, chamada Flik, que tenta libertar o formigueiro do controle dos gananciosos gafanhotos que ameaçam a vida da rainha, das princesas e de todo formigueiro. No filme, as moscas aparecem em uma cena em que Flik se aventura na “cidade” em busca de guerreiros para defender o formigueiro dos gafanhotos, sendo as cenas ambientadas no circo e no bar. O presente trabalho tem como objetivo identificar em nível de família os dípteros que aparecem no filme, bem como analisar a inserção dos personagens na trama. No filme, os dípteros são retratados antropomorfizados, contendo pernas, mãos e pés humanizados. A probóscide é representada como se fosse um nariz alongado ou esférico, e a boca apresenta dentes e língua. Há também cuidado parental das fêmeas e as larvas possuem grandes olhos e boca. Além disso, elas são caracterizadas como insetos de classe baixa ou mesmo brigões. Morfologicamente, grande parte das moscas nas cenas do filme tem características parecidas, como: coloração metálica, antenas reduzidas, abdome com coloração diferente do corpo (tórax) e da cabeça. Nas cenas é mostrado o hábito de se alimentarem de substâncias adocicadas e, além disso, de acordo com as falas dos personagens, essas moscas frequentaram locais com fezes. Assim, com base nos hábitos e morfologia apresentados, entende-se que as moscas correspondem aos membros da família Calliphoridae. Com exceção da subfamília Mesembrinellinae, os Calliphoridae são caracterizados por serem moscas de coloração escura com reflexos metálicos azulados, esverdeados, violáceos ou cúpricos, principalmente no abdome. São conhecidas popularmente no Brasil como moscas-varejeiras. As larvas podem ter hábitos biontófagos ou saprófagos, possuindo assim grande importância sanitária, médico-veterinária e forense. Talvez, justamente por possuírem esses hábitos é que as moscas do filme são relacionadas a ambientes de baixa classe (visto que tanto o circo quanto o bar do desenho são locais marginalizados). Apesar de ser uma ótima fonte de informações lúdicas sobre as moscas, o filme apenas ressalta aspectos negativos dessa ordem. Vale mencionar que, mesmo vivendo em ambientes associados a excrementos, esses animais possuem grande importância na ciclagem de nutrientes, controle biológico e são ferramentas importantes utilizadas na Entomologia Forense.

Palavras-chave: Calliphoridae; Entomologia; taxonomia.

Apoio: PIBIC - UFRJ.



Angelina P. Vieira-Araújo; Marcia S. Couri & Fernanda Avelino-Capistrano

FACULDADES
SÃO JOSÉ



Quem é a mosca da sopa do filme Vida de Inseto



Luto



Angelina P. Vieira-Araújo; Marcia S. Couri & Fernanda Avelino-Capistrano



Diptera caracterizam-se pelo segundo par de asas atrofiado em forma de balancim ou halter, protórax e metatórax reduzidos, peças bucais sugadoras e/ou lambedoras.





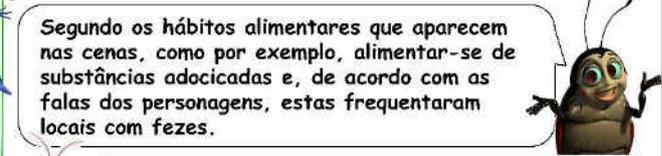
Morfologicamente, grande parte das moscas nas cenas do filme tem características parecidas, como: coloração metálica, antenas reduzidas, abdômen com coloração diferente do corpo e da cabeça.



O filme Vida de Inseto aborda a história de uma formiga inventora e aventureira chamada Flik que tenta libertar o formigueiro do controle dos gananciosos gafanhotos que ameaçam a vida de todo formigueiro.



Segundo os hábitos alimentares que aparecem nas cenas, como por exemplo, alimentar-se de substâncias adoçadas e, de acordo com as falas dos personagens, estas frequentaram locais com fezes.





Com base nestes hábitos e na morfologia apresentada, entende-se que as moscas do filme correspondem aos membros da família Calliphoridae.





No filme, as moscas aparecem em uma cena em que Flik se aventura na "cidade" em busca de guerreiros para defender o formigueiro dos gafanhotos, sendo as cenas ambientadas no circo e no bar.





Com exceção da subfamília Mesembrinellinae, os Calliphoridae são caracterizados por moscas de coloração escura com reflexos metálicos azulados, esverdeados, violáceos ou cúpricos, principalmente no abdômen.





O presente trabalho tem como objetivo identificar em nível de família os dípteros que aparecem no filme, bem como analisar a inserção dos personagens na trama.

São conhecidas popularmente no Brasil como moscas varejeiras. As larvas podem ter hábitos biontófagos ou necrófagos, possuindo assim grande importância sanitária, médico-veterinária e forense.



Mas... Quem é a mosca da sopa do filme vida de insetos? Onde vivem? O que comem? Veja nos próximos capítulos!



Talvez, justamente por possuírem esses hábitos, que as moscas do filme sejam relacionadas à ambientes de baixa classe (visto que tanto o circo, quanto o bar do desenho são locais marginalizados).



No filme os dípteros são retratados contendo pernas, mãos e pés humanizados. A probóscide é "representada" como um nariz alongado ou esférico e há uma boca com dentes e língua. Há também cuidado parental das fêmeas e as larvas possuem grandes olhos e boca. Além disso, elas são caracterizadas como insetos de classe baixa ou mesmo brigões.

Apesar de ser uma ótima fonte de informações lúdicas sobre as moscas, o filme apenas valoriza os aspectos negativos dessa ordem. Vale ressaltar que mesmo vivendo em ambientes associados à excrementos, esses animais possuem grande importância na ciclagem de nutrientes, bem como no controle populacional.





III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

A representação de animais em alguns vídeos de animação sobre a biografia de cientistas brasileiros

Willian A. Pereira*; Aline S.D. Nery & Lenita L. de O Fernandes

Educação em Ciências e Saúde, Nutes, UFRJ

*willianzucker@gmail.com

O uso de vídeos no processo de ensino-aprendizagem tem sido incorporado no universo escolar nos últimos anos, apresentando um grande potencial por complementar e reforçar conceitos abordados, aguçando o interesse do aluno. A assimilação de conteúdo ocorre de uma melhor forma através da visualização de imagens em movimento, estimulando a busca por outras fontes. Estudar a história das ciências é importante para a compreensão de fatos do nosso cotidiano, como por exemplo a produção de medicamentos e pesquisas sobre doenças, para as quais o uso de determinados animais se faz necessário. Mas, como esses animais são apresentados em vídeos sobre a história das ciências? Investigando essa questão, foi feita uma análise de três animações brasileiras, com finalidade didática, sobre a vida de cientistas brasileiros: uma da série “Ciência em Gotas” (COC/Fiocruz, 2016), sobre Bertha Lutz, e duas da série “Um cientista, uma história” (SESI e Canal Futura, 2015), sobre Carlos Chagas e Maurício Sérgio. O vídeo sobre Bertha Lutz enfatiza as suas pesquisas com pererecas (Polypedatidae) e botânica. O segundo vídeo retrata a história da pesquisa de Carlos Chagas sobre a doença de Chagas, identificando todo o seu ciclo. O vídeo sobre Maurício Sérgio mostra a importância de suas pesquisas na produção de medicamentos para pressão arterial, e como a sua produção foi intensificada através da descoberta de determinadas proteínas presentes no veneno de jararacas *Bothrops jararaca* (Wied-Neuwied, 1824) (Viperidae). As pererecas são representadas no vídeo sobre Bertha Lutz como animais dóceis, sendo leitoras de livros, na tentativa de se desmistificar a corrente falsa noção de sua repugnância. O barbeiro (Triatominae) no vídeo sobre Carlos Chagas é apresentado como um inseto gigante, com uma navalha na mão e jaleco, como se fosse realmente fazer a barba de um cliente, em menção ao seu nome popular, correspondência a qual é posteriormente explicada. As jararacas, por sua vez, são apresentadas no início do vídeo sobre Maurício Sérgio na tentativa de atacar o espectador, dando um bote na tela. Em seguida, mudando o seu semblante de ataque para a dúvida, segue uma narrativa que informa que nem todo mundo tem medo de cobra. Os vídeos em questão parecem ser endereçados a diferentes públicos. Por serem de animação e se utilizarem de imagens de animais, por um lado, atraem públicos infantis. Porém, os termos utilizados na narrativa e a natureza dos próprios temas se voltam para um público mais juvenil. A utilização desses vídeos em salas de aula, além de informar, vem auxiliar no desenvolvimento de um pensamento mais crítico.

Palavras-chave: audiovisual; educação; ensino de Ciências.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Willian A. Pereira; Aline S.D. Nery & Lenita L. de O. Fernandes



A representação de animais em alguns vídeos de animação sobre a biografia de cientistas brasileiros

Willian Alves, Aline Nery, Lenita Oliveira
Educação em Ciências e Saúde - Nutes, UFRJ
willianzucker@gmail.com

O uso de vídeos no processo de ensino-aprendizagem tem sido incorporado no universo escolar nos últimos anos, apresentando um grande potencial por complementar e reforçar conceitos abordados, aguçando o interesse do aluno. A assimilação de conteúdo ocorre de uma melhor forma através da visualização de imagens em movimento, estimulando a busca por outras fontes. Estudar a história das ciências é importante para a compreensão de fatos do nosso cotidiano, como por exemplo a produção de medicamentos e pesquisas sobre doenças, para as quais o uso de determinados animais se faz necessário.

Foi realizada uma análise de três animações brasileiras, com finalidade didática, sobre a vida de cientistas brasileiros: uma da série "Ciência em Gotas" (COC/Fiocruz, 2016), sobre Bertha Lutz, e duas da série "Um cientista, uma história" (SESI e Canal Futura, 2015), sobre Carlos Chagas e Maurício Sérgio.

O vídeo sobre Bertha Lutz enfatiza as suas pesquisas com pererecas (Polypedatidae) e botânica. O segundo vídeo retrata a história da pesquisa de Carlos Chagas sobre a doença de Chagas, identificando todo o seu ciclo. O vídeo sobre Maurício Sérgio mostra a importância de suas pesquisas na produção de medicamentos para pressão arterial, e como a sua produção foi intensificada através da descoberta de determinadas proteínas presentes no veneno de jararacas *Bothrops jararaca* (Wied-Neuwied, 1824) (Viperidae).

Os vídeos em questão parecem ser endereçados a diferentes públicos. Por serem de animação e se utilizarem de imagens de animais, por um lado, atraem públicos infantis. Porém, os termos utilizados na narrativa e a natureza dos próprios temas se voltam para um público mais juvenil. A utilização desses vídeos em salas de aula, além de informar, vem auxiliar no desenvolvimento de um pensamento mais crítico

APOIO:



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Representações animais nos escudos dos clubes da primeira e segunda divisão da “Ligue de Football Professionnel” da França

Cesar Nascimento Francischetti^{1*}; Wagner Muniz de Medeiros^{1,2} & Elidiomar Ribeiro Da-Silva³

¹Centro de Vigilância Ambiental e Saúde do Trabalhador, SES/RJ

²Escola Municipal Clóvis Beviláqua, SME/Rio

³Departamento de Zoologia, Instituto Biociências, UNIRIO

*cnfrancischetti@gmail.com

O uso de símbolos coloridos e atraentes para a identificação diante de grupos rivais é uma peculiaridade herdada da Idade Média, época em que tal procedimento era utilizado para identificar torneios e cavaleiros em combate. No futebol, a identidade do clube começa pelo escudo, símbolo que traz identidade, conta a história da instituição e, muitas vezes, se funde à história da cidade onde a agremiação foi criada. Com a recente conquista da Copa do Mundo por parte da França, é natural que os olhos do mundo passem a dar mais atenção ao campeonato desse país. Para o presente trabalho foram analisados os escudos dos clubes da primeira e segunda divisão da França, temporada 2017-2018, através de pesquisa no site da “Ligue de Football Professionnel” (LFP). Essas divisões do campeonato francês apresentam 20 clubes cada e todos possuem um escudo característico. Desses, metade possui a representação de algum grupo animal não humano no escudo. Foi possível identificar os seguintes animais da fauna nativa europeia: arminho [*Mustela erminea* Linnaeus, 1758 (Carnivora: Mustelidae)], camurça [*Rupicapra rupicapra* (Linnaeus, 1758) (Cetartiodactyla: Bovidae)], cegonha [*Ciconia ciconia* (Linnaeus, 1758) (Ciconiiformes: Ciconiidae)], cisne [*Cygnus olor* (Gmelin, 1789) (Anseriformes: Anatidae)], merluza [*Merluccius merluccius* (Linnaeus, 1758) (Gadiformes: Merlucciidae)] e urso-polar [*Ursus maritimus* Phipps, 1774 (Carnivora: Ursidae)]. No escudo do clube da segunda divisão Union Sportive Orléans Loiret Football foi encontrado o desenho de uma vespa estilizada e foi possível identificar o inseto apenas até o nível taxonômico de gênero [*Vespula* Thompson, 1869 (Hymenoptera: Vespidae)], pois existem duas espécies de ampla distribuição na região. Dentre os animais exóticos encontrados, destacamos o crocodilo [*Crocodylus* sp. (Crocodylia: Crocodylidae)] e o leão [*Panthera leo* (Linnaeus, 1758) (Carnivora: Felidae)], que são grandes predadores. Há também os casos da águia (Accipitriformes: Accipitridae) e da coruja (Strigiformes), nomes comuns generalizados que designam várias espécies, algumas delas europeias, além dos domésticos boi (*Bos taurus* Linnaeus, 1758), carneiro (*Ovis aries* Linnaeus, 1758), ambos Bovidae (Artiodactyla), cão [*Canis lupus familiaris* Linnaeus, 1758 (Carnivora: Canidae)] e cavalo [*Equus ferus caballus* Linnaeus, 1758 (Perissodactyla: Equidae)], que têm contrapartes selvagens cuja distribuição zoogeográfica inclui (ou incluía) a Europa. Os seres mitológicos ilustrados são o unicórnio e o dragão, esse representado em dois escudos. O leão, um animal exótico, é o mais ilustrado nos escudos, estando presente em dois deles na forma heráldica e em um com desenho mais natural.

Palavras-chave: cultura; esporte; heráldica; mitologia; Zoologia Cultural.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Cesar Nascimento Francischetti; Wagner Muniz de Medeiros & Elidiomar Ribeiro Da-Silva



Representações animais nos escudos dos clubes da primeira e Segunda divisão da Ligue de Football Professionnel da França



Cesar Nascimento Francischetti^{1*}; Wagner Muniz de Medeiros^{1,2} & Elidiomar Ribeiro Da-Silva³
¹Centro de Vigilância Ambiental e Saúde do Trabalhador, Superintendência de Vigilância Epidemiológica e Ambiental, Secretaria de Estado de Saúde do Rio de Janeiro
²Escola Municipal Clóvis Beviláqua, Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro
³Laboratório de Entomologia Urbana e Cultural, Departamento de Zoologia, Instituto Biociências, UNIRIO
 *cnfrancischetti@gmail.com

INTRODUÇÃO

O uso de símbolos coloridos e atraentes para a identificação diante de grupos rivais é uma peculiaridade herdada da Idade Média, época em que tal procedimento era utilizado para identificar torneios e cavaleiros em combate. No futebol, a identidade do clube começa pelo escudo, símbolo que traz identidade, conta a história da instituição e, muitas vezes, se funde à história da cidade onde a agremiação foi criada. Com a recente conquista da Copa do Mundo por parte da França, é natural que os olhos do mundo passem a dar mais atenção ao campeonato desse país.



No escudo do clube da segunda divisão Union Sportive Orléans Loiret Football foi encontrado o desenho de uma vespa estilizada e foi possível identificar o inseto apenas até o nível taxonômico de gênero [*Vespa* Thompson, 1869 (Hymenoptera: Vespidae)], pois existem duas espécies de ampla distribuição na região.



Vespa germanica (Fabricius, 1793) *Vespa vulgaris* (Linnaeus, 1758)

Dentre os animais exóticos encontrados, destacamos o crocodilo [*Crocodylus* sp. (Crocodylia: Crocodylidae)] e o leão [*Panthera leo* (Linnaeus, 1758) (Carnivora: Felidae)], que são grandes predadores.



MATERIAL E MÉTODOS

Para o presente trabalho foram analisados os escudos dos clubes da primeira e segunda divisões da França, temporada 2017-2018, através de pesquisa no site da "Ligue de Football Professionnel" (LFP).

RESULTADOS

Essas divisões do campeonato francês apresentam 20 clubes cada e todos possuem um escudo característico. Desses, metade possui a representação de algum grupo animal não humano no escudo. Foi possível identificar os seguintes animais da fauna nativa europeia: arminho [*Mustela erminea* Linnaeus, 1758 (Carnivora: Mustelidae)], camurça [*Rupicapra rupicapra* (Linnaeus, 1758) (Cetartiodactyla: Bovidae)], cegonha [*Ciconia ciconia* (Linnaeus, 1758) (Ciconiiformes: Ciconiidae)], cisne [*Cygnus olor* (Gmelin, 1789) (Anseriformes: Anatidae)], merluza [*Merluccius merluccius* (Linnaeus, 1758) (Gadiformes: Merlucciidae)] e urso-polar [*Ursus maritimus* Phipps, 1774 (Carnivora: Ursidae)].

Há também os casos da águia (Accipitriformes: Accipitridae) e da coruja (Strigiformes), nomes comuns generalizados que designam várias espécies, algumas delas europeias, além dos domésticos boi [*Bos taurus* Linnaeus, 1758), carneiro [*Ovis aries* Linnaeus, 1758), ambos Bovidae (Artiodactyla), cão [*Canis lupus familiaris* Linnaeus, 1758 (Carnivora: Canidae)] e cavalo [*Equus ferus caballus* Linnaeus, 1758 (Perissodactyla: Equidae)], que têm contrapartes selvagens cuja distribuição zoogeográfica inclui (ou incluía) a Europa.



Os seres mitológicos ilustrados são o unicórnio e o dragão, esse representado em dois escudos. O leão, um animal exótico, é o mais ilustrado nos escudos, estando presente em dois deles na forma heráldica e em um com desenho mais natural.



Apoio: GRÁFICA DEL RIO



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Animais e seres mitológicos nos emblemas das unidades da Força Aérea Brasileira

Cesar Nascimento Francischetti^{1*} & Wagner Muniz de Medeiros^{1,2}

¹Centro de Vigilância Ambiental e Saúde do Trabalhador, SES/RJ

²Escola Municipal Clóvis Beviláqua, SME/Rio

*cnfrancischetti@gmail.com

Brasões, cores e insígnias têm sido usados pelas forças militares ao longo dos anos. As legiões romanas usavam estandartes próprios para indicar sua posição e, na China, as legiões dividiam-se em unidades que eram identificadas por diferentes bandeiras coloridas. Um dos usos mais coloridos e atraentes de símbolos ocorre na Heráldica. Plantas, animais, pessoas, seres mitológicos, formas geométricas, cores e inscrições, reunidos em um brasão ou bandeira, representam a família, a empresa ou a nação. A prática da heráldica vem da Idade Média, onde identificava cavaleiros em combates ou torneios. Logo se formou um sistema complicado, que teve de seguir normas escritas, postas em prática por arautos - ou "heraldos" - dos reis. Os símbolos heráldicos apareciam no escudo, na armadura e no manto (cota de armas) usado sobre ela. O brasão servia para identificar o dignitário a cujo serviço o arauto se encontrava e suas roupas ostentavam as cores desse nobre. A Força Aérea Brasileira (FAB) possui 250 unidades administrativas, médicas e operacionais, todas possuindo um emblema caracterizando a mesma. No presente trabalho foram analisados os emblemas dessas unidades através de pesquisa no site oficial da FAB. Desses, 76 possuem apenas um grupo animal não humano e outros cinco possuem dois. Os emblemas que apresentam dois animais são das seguintes unidades: 2º/5º Grupo de Aviação (2º/5º GAv), Fazenda da Aeronáutica de Pirassununga (FAYS), Grupamento de Apoio de Guaratinguetá (GAP-GW), Hospital de Aeronáutica dos Afonsos (HAAF) e Casa Gerontológica de Aeronáutica Brigadeiro Eduardo Gomes (CGABEG). Em oito emblemas encontramos seres mitológicos, sendo que em um deles há a presença também de um animal não humano associado. Os animais mais encontrados foram: águia (34), serpente/cobra (17), onça-pintada (3), garça (3) e avestruz (3). O ser mitológico mais encontrado foi o cavalo alado (3). Foi possível identificar os seguintes animais da fauna brasileira: araracanga [*Ara macao* (Linnaeus, 1758) (Psittaciformes: Psittacidae)], guará [*Eudocimus ruber* (Linnaeus, 1758) (Pelecaniformes: Threskiornithidae)], harpia [*Harpia harpyja* Linnaeus, 1758 (Accipitriformes: Accipitridae)], joão de barro [*Furnarius rufus* (Gmelin, 1788) (Passeriformes: Furnariidae)], quero-quero [*Vanellus chilensis* (Molina, 1782) (Charadriiformes: Charadriidae)]; onça-pintada [*Panthera onca* (Linnaeus, 1758) (Carnivora: Felidae)] e tracajá [*Podocnemis unifilis* Troschel, 1848 (Testudines: Podocnemididae)]. Algumas espécies identificadas são exóticas, com destaque para a águia americana [*Haliaeetus leucocephalus* (Linnaeus, 1766) (Accipitriformes: Accipitridae)] e para o avestruz [*Struthio camelus* Linnaeus, 1758 (Struthioniformes: Struthionidae)], encontrados em três e dois emblemas respectivamente.

Palavras-chave: Aeronáutica; brasões; cultura; heráldica; Zoologia.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Cesar Nascimento Francischetti & Wagner Muniz de Medeiros



Animais e seres mitológicos nos emblemas das Unidades da Força Aérea Brasileira



Cesar Nascimento Francischetti^{1*} & Wagner Muniz de Medeiros^{1,2}

¹Centro de Vigilância Ambiental e Saúde do Trabalhador, Superintendência de Vigilância Epidemiológica e Ambiental, Secretaria de Estado de Saúde do Rio de Janeiro

²Escola Municipal Clóvis Beviláqua, Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro
*cfrancischetti@gmail.com

INTRODUÇÃO

Brasões, cores e insígnias têm sido usados pelas forças militares ao longo dos anos. As legiões romanas usavam estandartes próprios para indicar sua posição e, na China, as legiões dividiam-se em unidades que eram identificadas por diferentes bandeiras coloridas. Um dos usos mais coloridos e atraentes de símbolos ocorre na Heráldica. Plantas, animais, pessoas, seres mitológicos, formas geométricas, cores e inscrições, reunidos em um brasão ou bandeira, representam a família, a empresa ou a nação. A Força Aérea Brasileira (FAB) possui 250 unidades administrativas, médicas e operacionais, todas possuindo um emblema caracterizando a mesma.



MATERIAL E MÉTODOS

No presente trabalho foram analisados os emblemas das unidades através de pesquisa no site oficial da FAB quanto a presença de animais não humanos e seres mitológicos. Os animais não humanos foram identificados ao nível taxonômico mais acurado quanto possível.

RESULTADOS

Dos emblemas analisados 76 possuem apenas um grupo animal não humano e outros cinco possuem dois. Os emblemas que apresentam dois animais são das seguintes unidades: 2^o/5^o Grupo de Aviação (2^o/5^o GAv), Fazenda da Aeronáutica de Pirassununga (FAYS), Grupamento de Apoio de Guaratingueta (GAP-GW), Hospital de Aeronáutica dos Afonsos (HAAP) e Casa Gerontológica de Aeronáutica Brigadeiro Eduardo Gomes (CGABEG).



Em oito emblemas encontramos seres mitológicos, sendo que em um deles há a presença também de um animal não humano associado. Os animais mais encontrados foram: águia (34), serpente/cobra (17), onça (3), garça (3) e avestruz (3). O ser mitológico mais encontrado foi o cavalo alado (3). Foi possível identificar os seguintes animais da fauna brasileira: araracanga [*Ara macao* (Linnaeus, 1758) (Psittaciformes: Psittacidae)], guará [*Eudocimus ruber* (Linnaeus, 1758) (Pelecaniformes: Threskiornithidae)], harpia [*Harpia harpyja* Linnaeus, 1758 (Accipitriformes: Accipitridae)], joão de barro [*Furnarius rufus* (Gmelin, 1788) (Passeriformes: Furnariidae)], quero-quero [*Vinellus chilensis* (Molina, 1782) (Charadriiformes: Charadriidae)], onça-pintada [*Panthera onca* (Linnaeus, 1758) (Carnivora: Felidae)] e tracaça [*Podocnemis unifilis* Troschel, 1848 (Testudines: Podocnemididae)]. Algumas espécies identificadas são exóticas, com destaque para a águia americana [*Haliaeetus leucocephalus* (Linnaeus, 1766) (Accipitriformes: Accipitridae)] e para o avestruz [*Struthio camelus* Linnaeus, 1758 (Struthioniformes: Struthionidae)], encontrados em três e dois emblemas respectivamente.

DISCUSSÃO

Um dos emblemas mais conhecidos é o do 1^o Grupo de Aviação de Caça. Unidade nascida em combate nos céus da Europa durante a Campanha da Itália, que tem como animal símbolo o avestruz. Quem sugeriu tal animal foi o Capitão Fortunato que explicou que, como todos sabem, tem um estômago enorme, daí a expressão "estômago de avestruz" – que é usada para identificar aqueles que comem demais, qualquer alimento. Os nossos Ilomens que eram acostumados à deliciosa cozinha brasileira, e se depararam com a comida americana, que apesar de ter um alto valor nutritivo, o seu sabor era completamente distinto dos servidos em nossos quartéis. Como não se podia esperar muito, a adaptação leve que ser rápida, portanto tinha-se que ser uma avestruz para engolir aquilo tudo. O desenho do avestruz presente no emblema foi inspirado na fisionomia do Ten.-Av. Lima Mendes que servia com o Cap. Fortunato na unidade.



Verificamos uma preponderância da águia nos emblemas da FAB. Esse animal é um dos mais antigos usados pelo homem, pois os egípcios já o ostentavam como símbolo nobre de coragem, astúcia e sagacidade, podendo proteger a grandes alturas os espíritos guerreiros. É a figura mais significativa na heráldica da Força Aérea Brasileira. Ela é considerada um símbolo das forças aéreas mundiais, um emblema da aviação inspirada nos romanos e franceses. Suas garras lembram a coragem e o sangue frio.



Cabe destacar que o emblema da Base Aérea de Salvador "BASV" apresenta o símbolo do "ORUGAN", divindade iorubana, filho de Aganju e Iemanjá, a qual simboliza o vento e identifica ao mesmo tempo o 1^o/7^o Grupo de Aviação, lembrando a segurança e o poderio de ataque e defesa.



Até mesmo personagens de quadrinhos são usados nos emblemas como o "Zé Carioca", o "Pica-Pau" e o "Mutley".

Apoio: GRÁFICA DEL RIO



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Esponja aventureira: visitando o ambiente abissal

Carla M.S. dos Santos^{1,4*} & Vinícius de M.E. Santiago^{2,3,4}

¹Licenciatura em Ciências Biológicas, UFRJ-CEDERJ

²Licenciatura em Ciências Biológicas, UNIRIO

³Laboratório de Entomologia Urbana e Cultural – LABEUC

⁴Museu da Vida, FIOCRUZ

*carla.solidade@gmail.com

Este trabalho foi feito a partir de uma cena do longa metragem “Bob Esponja - o Filme” (2004), onde em uma aventura Bob Esponja (Porífera) e seu amigo Patrick Estrela (Echinodermata) entram em uma região semelhante a uma fossa abissal. Tal ambiente é caracterizado por grandes profundidades, pouco teor de oxigênio, pouca iluminação e presença de fontes hidrotermais. Nesse ambiente as personagens se deparam com diversos “monstros”, teoricamente pertencentes ao local. Este trabalho visa desmitificar e popularizar as características e os tipos de animais que vivem em regiões abissais, a partir de uma animação popular, para facilitar a aproximação desses animais com o conhecido no cotidiano, principalmente de crianças. Foi feita uma análise das características dos animais e do ambiente, buscando a identificação mais detalhada possível. Na análise preliminar foram identificados seis filos, onze classes e seis espécies, com predominância das classes Actinopterygii, Cephalopoda e Malacostraca, sendo respectivamente o primeiro com seis indivíduos e os subsequentes com cinco indivíduos. Vale ressaltar a presença de espécies realmente de ambiente abissal, como a lula-gigante [*Architeuthis dux* Steenstrup, 1857 (Teuthida: Architeuthidae)], o peixe-víbora [*Chauliodus sloani* Bloch & Schneider, 1801 (Stomiiformes: Stomiidae)], o peixe-lanterna [*Melanocetus johnsonii* Günther, 1864 (Lophiiformes: Melanocetidae)] e o peixe transparente [*Salpa maxima* Forsskal, 1775 (Salpida: Salpidae)]. Apesar de alguns acertos, foi recorrente a presença de grupos não característicos desse ambiente, dentre os quais dois exemplares do filo Echinodermata, um pepino-do-mar [*Holothuria leucospilota* Brandt, 1835 (Aspidochirotida: Holothuriidae)] e a estrela-quebradiça [*Ophiothrix suenisoni* Lütken, 1856 (Ophiurida: Ophiothrichidae)], além de outras esponjas (Porífera), águas-vivas (Cnidaria), bivalvíos (Mollusca), siris e lagostas (Arthropoda). Apesar de não serem de ambiente profundo, esses possuíam na animação características como coloração ou até forma de alimentação (projeção de boca) muito presentes em animais abissais. Essa caracterização é resultado da mistificação e o desconhecimento geral sobre a fauna abissal, que culmina na mistura das características desses animais com a de animais mais conhecidos de ambiente raso na tentativa de criar personagens, quase sempre no papel de monstros. Para tal, são utilizadas características como dentes muito prolongados, bocas protráteis, formatos e, erroneamente, o gigantismo nos animais, todas muito diferentes das características humanas. A utilização do filme é interessante para a divulgação da diversidade da fauna abissal e desmitificação de seus hábitos de vida, ainda pouco conhecidos do público. Além disso, o longa é válido para o ensino de biologia marinha em diversos aspectos, desde a comparação física entre os ambientes raso e profundo, até comparações entre a morfologia e hábitos de vida de diferentes grupos, dada a diversidade faunística representada na animação.

Palavras-chave: animação; Echinodermata; fossas marinhas; Porífera.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Carla M.S. dos Santos & Vinícius de M.E. Santiago



Esponja aventureira Visitando o ambiente abissal

Vinícius de M. E. Santiago^{2,3}, Carla M. S. dos Santos^{1,3}

Licenciatura em Ciências Biológicas UFRJ-CEDERJ¹; Licenciatura em Ciências Biológicas UNIRIO, Laboratório de Entomologia Urbana e Cultural – LABEUC²; Museu da Vida – Fiocruz³

vestrela97@gmail.com; carla.solidade@gmail.com;





Feito a partir do longa metragem "Bob Esponja – o Filme" (2004) Bob Esponja (Porífera) e seu amigo, Patrick Estrela (Echinodermata), acabam entrando em uma região semelhante a uma fossa abissal.



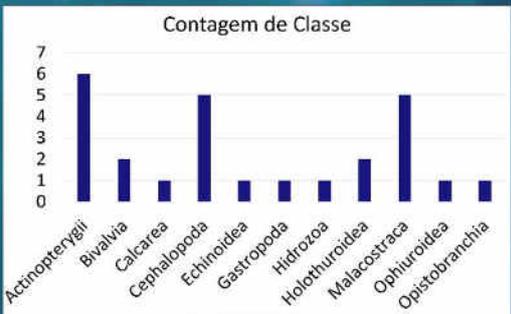




Este trabalho visa desmitificar e popularizar as características e os tipos de animais que vivem em regiões abissais, a partir de uma animação popular, para facilitar a aproximação desses animais com o cotidiano



Filo	Contagem
Arthropoda	5
Cnidaria	1
Echinodermata	4
Mollusca	9
Porifera	1
Vertebrata	6



Classe	Contagem
Actinopterygii	6
Bivalvia	2
Calcareia	1
Cephalopoda	5
Echinoidea	1
Gastropoda	1
Hidrozoa	1
Holothuroidea	2
Malacostraca	5
Ophiuroidea	1
Opiostobranchia	1

Tendo sido feito uma análise das características dos animais, buscando a identificação mais detalhada possível. identificados seis filis, onze classes e seis espécies, com predominância das classes Actinopterygii, Cephalopoda e Malacostraca

o longa é válido para o ensino de biologia marinha em diversos aspectos, desde a comparação física entre os ambientes raso e profundo, até comparações entre a morfologia e hábitos de vida de diferentes grupos, dada a diversidade faunística representada na animação.





Imagens retiradas do Filme e do GOOGLE imagens



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

O mito do Kraken: desvendando o maior temor dos mares pela perspectiva biológica

Carla M.S. dos Santos^{1,4} & Vinícius de M.E. Santiago^{2,3,4*}

¹Licenciatura em Ciências Biológicas, UFRJ-CEDERJ

²Licenciatura em Ciências Biológicas, UNIRIO

³Laboratório de Entomologia Urbana e Cultural – LABEUC

⁴Museu da Vida, FIOCRUZ

*vestrela97@gmail.com

A história da navegação sempre foi recheada de mitos passados de marinheiro a marinheiro. Como todo bom mito, histórias reais se misturavam ao imaginário popular, construindo uma forte identidade cultural que, em muitos aspectos, se manteve até hoje. Uma das personagens principais desse imaginário é a figura do Kraken, conhecida como um monstro marinho gigantesco, dito às vezes do tamanho de uma ilha, que seria responsável por inúmeros naufrágios e mortes, inspirando medo mesmo nos navegadores mais corajosos. A criatura possuía terríveis tentáculos com ventosas para envolver os navios em um abraço mortal, além de um apetite voraz, sendo capaz de engolir toda uma tripulação. Este trabalho tenta desmistificar a imagem do Kraken e compará-lo com os cefalópodes atuais. Para tal, foi realizada uma análise das características atribuídas ao Kraken e uma comparação com os cefalópodes a partir da sua biologia. Apesar do mito trazer o Kraken como uma criatura devastadora, ele tem origem em um animal muito pouco conhecido, raramente visto na superfície, a lula-gigante (*Architeuthis* spp. - Architeuthidae). As principais estruturas que caracterizavam o mito eram os tentáculos, característicos também nos cefalópodes, grupo de moluscos ao qual pertencem as lulas. As lulas possuem apenas dois tentáculos e oito braços, com diferentes funções além da habilidade de agarrar e apertar, como é reforçado pelo mito. Tais estruturas são utilizadas na natação, em diferentes estratégias de predação e no período reprodutivo com demonstração para outros machos e para a cópula. Além disso, os cefalópodes são conhecidos por sua grande capacidade cognitiva, por terem a melhor visão dentre os invertebrados marinhos e pela capacidade de mudarem de cor para comunicação ou mimetização. Diferente do que aparece no mito, a região oral dos cefalópodes não é constituída por fileiras de dentes, mas sim de um bico córneo. Apesar de não incluir esses detalhes importantes, o mito gira em torno de uma característica realmente impressionante, o tamanho. De fato, existem lulas-gigantes que podem alcançar tamanhos maiores que pequenas embarcações, chegando a 13 metros e cerca de uma tonelada. Ainda hoje, o místico Kraken segue presente na cultura pop, representado em livros, filmes e jogos. Apesar da imagem inicialmente negativa sobre os cefalópodes, o mito pode ser um aliado na aproximação desses animais, ainda visto como exóticos, no cotidiano das pessoas, principalmente com os jovens. A utilização do mito também permite iniciar discussões sobre os diferentes hábitos de vida dos cefalópodes de ambiente raso e profundo, e suas relações na cadeia trófica, a exemplo do confronto entre lulas-gigantes e cachalotes.

Palavras-chave: cefalópode; cultura pop; lulas.



Carla M.S. dos Santos & Vinícius de M.E. Santiago



O mito do Kraken

desvendando o maior temor dos mares pela perspectiva biológica



Vinícius de M. E. Santiago^{2,3}, Carla M. S. dos Santos^{1,3}

Licenciatura em Ciências Biológicas UFRJ-CEDERJ¹; Licenciatura em Ciências Biológicas UNIRIO, Laboratório de Entomologia Urbana e Cultural – IABEUC²; Museu da Vida – Fiocruz³
vestrela97@gmail.com; carla.solidade@gmail.com;

A história da navegação sempre foi recheada de mitos passados de marinheiro a marinheiro, e como todo bom mito, histórias reais se misturavam ao imaginário popular, construindo uma forte identidade cultural que, em muitos aspectos, se mantém até hoje...

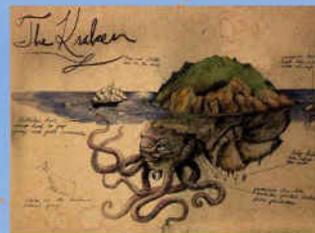
Esse trabalho tenta desmistificar a imagem do Kraken e compará-lo com os cefalópodes atuais. Tendo sido feita uma análise das características atribuídas ao Kraken e uma comparação com os cefalópodes a partir da sua biologia.

Uma das personagens principais deste imaginário é o Kraken, conhecida como um monstro marinho gigantesco, dito às vezes do tamanho de uma ilha, que seria responsável por inúmeros naufrágios e mortes, inspirando medo mesmo nos navegadores mais corajosos.



As lulas possuem apenas 2 tentáculos e 8 braços, com diferentes funções além da habilidade de agarrar e apertar. Tais estruturas são utilizadas na natação, em diferentes estratégias de predação e no período reprodutivo. Além disso, os cefalópodes são conhecidos por sua grande capacidade cognitiva, por terem a melhor visão dentre os invertebrados marinhos e pela capacidade de mudarem de cor para comunicação ou mimetização. Os dentes dos cefalópodes são constituídos por um bico córneo, diferente do mito, o qual possui fileiras de dentes.

As principais estruturas que caracterizam o mito eram os tentáculos, estruturas características também nos cefalópodes, um grupo de moluscos ao qual pertencem as lulas



O mito Kraken continua presente na cultura POP, representado em livros, filmes e jogos. Apesar da imagem inicialmente negativa sobre os cefalópodes, o mito pode ser um aliado na aproximação destes animais, ainda visto como exóticos. A utilização do mito também permite discussões sobre os diferentes hábitos de vida dos cefalópodes e suas relações na cadeia trófica.



Imagens retiradas do GOOGLE Imagens





III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

***Tapera naevia*: um pássaro de muitos nomes e muitas lendas**

Luci Boa Nova Coelho

Departamento de Zoologia, Instituto de Biologia, UFRJ
lucibncoelho@gmail.com

Símbolo da cultura popular, o folclore tem grande importância na identidade de um povo ou nação. Assim, para que as tradições sejam mantidas, as manifestações culturais devem ser transmitidas através de gerações e as lendas ajudam a manter viva a memória dos povos. Mas como toda história que é passada de forma oral, elementos novos vão sendo incorporados ao longo do tempo. Isso ocorre pelo uso de onomatopeias, intercâmbio entre povos, relatos de experiências pessoais e o conhecido “quem conta um conto, aumenta um ponto”, sendo possível encontrar semelhanças entre algumas lendas, chegando a ocorrer uma fusão entre elas. A partir da lenda de Matinta Pereira, iniciou-se a busca por lendas que tivessem elementos em comum, fizessem associação com a ave *Tapera naevia* (Linnaeus, 1766) (Cuculiformes: Cuculidae) ou referência a algum de seus nomes populares. A distribuição da espécie abrange as Américas do Sul e Central até o sul do México, com diferentes denominações populares, tais como: buraco-feio, fem-fem, martimpererê, martim-pererê, matinta-pereira, matintaperera, matitaperê, peitica, peito-ferido, peixe-frito, piriguá, piriuguá, roceiro-planta, saci, saítica, seco-fico, sede-sede, sem-fim, tempo-quente, verão (Brasil), crespím (Argentina, Bolívia, Paraguai, Uruguai), saucé (Venezuela), cuco rayado (México), cuco sin-fin (Colômbia) e cuclillo listado (Costa Rica, Nicarágua). Na lenda amazônica, Matinta-Perera é uma ave de vida misteriosa, cujo assobio agudo nunca se sabe de onde vem. Pode assumir a forma de uma velha, que passa a noite perturbando o sono das pessoas e assustando as crianças, ocasião em que o dono da casa deve prometer tabaco ou fumo. *T. naevia* é também associada à Lenda do Saci, originária do sul do Brasil. Esse é jovem, negro, com uma perna só, gorro vermelho e cachimbo. Vive nas matas, de onde pode-se ouvir seu assobio estridente vindo de todos os lados. Sua principal característica é ser brincalhão e travesso. Ambas as lendas passaram a se confundir, provavelmente com a migração dos Tupi-Guarani do Sul para o Norte, tanto que em algumas localidades Matinta-Pereira é considerada o próprio Saci. Em outra versão, a Lenda do Rio Solimões conta que um cacique assassinou dois irmãos, seus sobrinhos, ocasião em que se transmutaram em dois pássaros de agouro e mistério. Um é o Sem-Fim, o Saci; o outro, a Mati-taperé. Na Argentina, a Lenda de Crespím conta que um lavrador, o Crespím, morreu por negligência de sua mulher. Transtornada, assume sua culpa e suplica reencontrar o marido. Assim, é transformada em uma ave que passa os dias na mata, gritando “Crespíim!!!”. No Panamá, a Lenda de La Pavita de Tierra, conta que uma jovem viciada em tabaco foi ameaçada de morte por seu pai, caso não abandonasse o vício. Ela então passou a esconder guimbas de cigarros (“pavitas”) atrás do fogão à lenha. Um dia foi pega e seu pai a matou. Dizem que Pavita de Tierra virou uma ave e seu som sai de dentro da terra, assombrando quem se aproxima dos fogões à noite. Levando-se em conta sua distribuição, som difuso e a citação do tabaco, é possível que La Pavita de Tierra se trate de mais uma associação à *T. naevia*, fácil de se ouvir, difícil de se ver.

Palavras-chave: aves; cuco; folclore; manifestação cultural.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Luci Boa Nova Coelho



UFRJ

Tapera naevia: um pássaro de muitos nomes e muitas lendas

Luci Boa Nova Coelho

Departamento de Zoologia, Instituto de Biologia, UFRJ
lucibncoelho@gmail.com



Tapera naevia (Linnaeus, 1766), popularmente conhecida como Saci, é uma ave cuculiforme da família Cuculidae. Única espécie do gênero, tem duas subespécies reconhecidas: *Tapera naevia naevia* (Linnaeus, 1766) e *Tapera naevia excellens* (P. L. Sclater, 1858).

Seu nome científico significa: do (tupi) tapera, tapiera = nome ameríndio na língua tupi para uma ave cuculiforme que, segundo a mitologia indígena, grita imitando vozes de "espíritos" humanos; e do (latim) naevia, naevius = pintado, manchado, marcado. ⇒ Cuco pintado ou cuco manchado.

Carlos Drummond de Andrade, em um texto sobre Tom Jobim, diz que Matinta-Perera deveria ser feliz por ter as músicas "Matinta-Perera" de Waldemar Henrique (1956) e "Matita Perê" de Tom Jobim (também título do álbum - 1973) em sua homenagem. Parte desse texto ilustra claramente o argumento do presente trabalho: "O mal-agradecido nem se dá conta disto, sempre naquele assobio estridente, monótono, embruxado, no meio da noite brasileira. E se a gente vai ver, seguindo o rastro sonoro, cadê passarinho? O diabo sumiu. Diabo? Não é à-toa que lhe chamam também saci."

Levando-se em conta sua distribuição, som difuso e diante das coincidências entre as lendas, é possível que La Pavita de Tierra, que assombra o Panamá, se trate de mais uma associação à *T. naevia*, fácil de se ouvir, difícil de se ver.

Algumas fontes:
Câmara Cascudo L. 2002. Geografia dos mitos brasileiros. Global. 396 pp
Alves, M.J.C. & Pereira, M.A. 2007. Lendas e Mitos do Brasil. UFMG. 62 pp.
<https://www.wikives.com.br/>
<http://cazafolhaleica.com/>
<https://naamazonasessim.com.br/>
<https://sobrelendas.com/>
<http://www.enlados.com/>

Símbolo da cultura popular, o folclore tem grande importância na identidade de um povo ou nação. Assim, para que as tradições sejam mantidas, as manifestações culturais devem ser transmitidas através de gerações e as lendas ajudam a manter viva a memória dos povos. Ao se analisar algumas lendas brasileiras, como a do Saci e a da Matinta-Perera, pode-se encontrar alguns pontos em comum entre elas e com lendas de outros países.

Lenda do **Saci**: originária do sul do Brasil. Saci é jovem, negro, com uma perna só, usa gorro vermelho e está sempre com cachimbo. Vive nas matas, de onde pode-se ouvir seu assobio estridente vindo de todos os lados. Sua principal característica é ser brinçalhão e travesso.

Matinta-Perera é uma ave de vida misteriosa, cujo assobio agudo nunca se sabe de onde vem, que passa a noite perturbando o sono das pessoas e assustando as crianças, ocasião em que o dono da casa deve prometer tabaco ou fumo. Pode assumir a forma de uma velha, que pela manhã passa pelas casas recolhendo o prometido.

Uma Lenda do Rio Solimões conta que um cacique assassinou dois irmãos, seus sobrinhos, ocasião em que se transmudaram em dois pássaros de agouro e mistério. Um é o Sem-Fim, o Saci; o outro, a Mati-taperé.

No Argentina, a Lenda de **Crespín** conta que um lavrador, o Crespín, morreu por negligência de sua mulher. Transtornada, assume sua culpa e suplica reencontrar o marido. Assim, é transformada em uma ave que passa os dias na mata, gritando "Crespiin!!!"

No Panamá, a Lenda de **La Pavita de Tierra**, conta que uma jovem, de nome Paula, viciada em tabaco, foi ameaçada de morte por seu pai, caso não abandonasse o vício. Ela, então, passa a fumar escondido restos de cigarros (guimbas ou "pavitas") que estoca, sob pedras, atrás do fogão à lenha. Numa noite foi pega fumando e seu pai, em fúria, a matou. Dizem que Paula se transformou em uma ave e que seu som sai de dentro da terra, sendo impossível localizá-lo. Quando pavita de terra "canta", é para assombrar quem se aproxima dos fogões à noite.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Biologia Cultural no filme Mononoke Hime: os ensinamentos do xintoísmo na relação do ser humano e natureza

Ana Tereza Novaes Parga Rodrigues

Departamento de Botânica, Instituto de Biociências, UNIRIO
ana.tnovaes@gmail.com

Mononoke Hime (Princesa Mononoke, no Brasil) é uma animação do diretor Hayao Miyazaki, cuja temática é a relação predatória do ser humano com a natureza, contextualizada no Japão feudal e com forte presença da cultura xintoísta. O xintoísmo é uma religião milenar nipônica, com muitas representações místicas, transmitidas por séculos através da oralidade e extremamente influenciadas por fenômenos da natureza, sendo muitas divindades espelhadas em animais ou até mesmo em montanhas e árvores. A proposta do filme é justamente, através dessas representações, falar sobre o impreterível respeito na forma como o ser humano deve se relacionar com o ambiente. Há muitos personagens cuja criação é repleta de referências ao xintoísmo e à biologia cultural, como o Shishigami, o deus cervo (*Cervus nippon* Temminck, 1838 – Artiodactyla: Cervidae), Moro, o deus lobo (*Canis lupus* Linnaeus, 1758 – Carnivora: Canidae) e Nago e Okkoto, ambos deuses javalis (*Sus scrofa* Linnaeus, 1758 – Artiodactyla: Suidae). Além disso, estão presentes os kodama, entidades protetoras e guardiãs da floresta, que não reproduzem apenas um animal, e sim todos, uma vez que a tradução mais comum de “kodama” significa “eco” em referência aos ecos de uma floresta, ou seja, os ruídos inexplicáveis dentre as árvores para humanos que os ouviam. O cenário do filme é muito característico, com uma grande floresta de criptomérias, o cedro japonês [*Cryptomeria japonica* (L.f.) D.Don (Pinales: Cupressaceae)], coberta por um tapete verde de musgo e com relevo montanhoso, sendo inspirada na floresta de Yukushima, patrimônio mundial da UNESCO. O Shishigami, o mais simbólico dos personagens, é dito o Espírito da Floresta, cujo nome significa “deus cervo”, por ter a anatomia semelhante principalmente a dos cervos sika, porém demonstra muitas outras influências, como a cauda de raposa-vermelha (*Vulpes vulpes* Linnaeus, 1758 – Carnivora: Canidae), as patas traseiras anisodáctilas com hálux reduzido, semelhantes as de terópodes, as dianteiras também sendo anisodáctilas, porém com uma configuração correspondente a das aves atuais, sendo que todas as patas conservam características de Mammalia, pela presença de pelos e unhas no lugar de garras. O rosto do Shishigami apresenta traços humanos, com uma forte coloração vermelha e traços azuis, lembrando a dos mandris (*Mandrillus sphinx* Linnaeus, 1758 – Primates: Cercopithecidae). Uma interessante influência cultural do Shishigami é uma pintura do século XIV, a “Kasuga Deer Mandala”, que retrata um cervo com uma árvore sagrada nas costas, tal e qual a estrutura dos numerosos chifres do deus cervo. O papel do Shishigami é mostrar a importância do respeito à natureza em todo seu cerne, baseando-se na lógica da ação e consequência, ou seja, todo mal desferido por humanos ao meio ambiente, eventualmente se voltará contra os próprios.

Palavras-chave: *Cervus nippon*; *Cryptomeria japonica*; Shishigami.



Ana Tereza Novaes Parga Rodrigues



Kodama

Mononoke Hime (Princesa Mononoke, no Brasil) é uma animação do diretor Hayao Miyazaki, cuja temática é a relação predatória do ser humano com a natureza, contextualizada no Japão feudal e com forte presença da cultura xintoísta. O xintoísmo é uma religião milenar nipônica, com muitas representações místicas, transmitidas por séculos através da oralidade e extremamente influenciadas por fenômenos da natureza, sendo muitas divindades espelhadas em animais ou até mesmo em montanhas e árvores. A proposta do filme é justamente, através dessas representações, falar sobre o intransferível respeito na forma como o ser humano deve se relacionar com o ambiente. Há muitos personagens cuja criação é repleta de referências ao xintoísmo e à biologia cultural, como o Shishigami, o Deus Cervo (Cervus nippon Temminck, 1838 – Artiodactyla: Cervidae), Moro, o deus lobo (Canis lupus Linnaeus, 1758 – Carnivora: Canidae) e Nago e Okheto, ambos deuses javali (Sus scrofa Linnaeus, 1758 – Artiodactyla: Suidae). Além disso, estão presentes as kodama, entidades protetoras e guardiãs da floresta, que não reproduzem apenas um animal, e sim todos, uma vez que a tradução mais comum de "kodama" significa "espírito" em referência aos sons de uma floresta: os sons, os ruidos inexplicáveis dentro as árvores para humanos que os ouviam.

O cenário do filme é muito característico, com uma grande floresta de ciprestes, e um lago japonês (Cryptomeria japonica(L.f.) O.Don (Pinaceae: Cupressaceae)), coberto por um tapete verde de musgo e com relevos montanhosos, sendo inspirada na floresta de Yakushima, patrimônio mundial da UNESCO. O Shishigami, o mais simbólico dos personagens, é dito o Espírito da Floresta, cujo nome significa Deus Cervo, por ter a anatomia semelhante principalmente a dos cervos sika, porém demonstra muitas outras influências, como a cauda de raposa-vermelha (Vulpes vulpes Linnaeus, 1758 – Carnivora: Canidae), as patas traseiras rudimentares com hálax reduzido semelhante as de urubézes, as dianteiras também sendo amnióctilas, porém com uma configuração correspondente a das aves atuais, sendo que todas as patas conservam características de Mammalia, pela presença de pelos e unhas no lugar de garras. O rosto do Shishigami apresenta traços humanos, com uma forte coloração vermelha e traços azuis, lembrando a dos mandris (Mandrillus sphinx Linnaeus, 1758 – Primates: Cercopithecoidea).



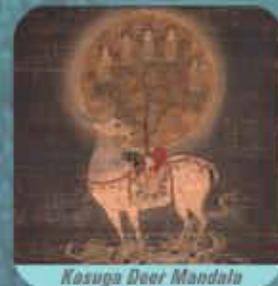
Floresta no filme



Shishigami



Shishigami



Kasuga Deer Mandala

Uma interessante influência cultural do Shishigami foi uma pintura do século XIV, a "Kasuga Deer Mandala", que retrata um cervo com uma árvore sagrada nas costas, tal qual a estrutura dos numerosos chifres do Deus Cervo. O papel do Shishigami é mostrar a importância do respeito à natureza em todo seu corpo, baseando-se na lógica de ação e consequência, ou seja, todo mal desferido por humanos no meio ambiente, eventualmente se voltará contra os próprios.

os ensinamentos do xintoísmo na
relação do ser humano e natureza



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Literatura e Entomologia: os insetos inspirando as fábulas de Esopo, La Fontaine e Monteiro Lobato

Arlindo Serpa Filho^{1*} & Verônica Marchon da Silva²

¹Divulgação Científica, Instituto Nacional da Mata Atlântica

²Laboratório de Doenças Parasitárias, Instituto Oswaldo Cruz, FIOCRUZ

*serpafilhoa5@gmail.com

Fábulas são um estilo literário originado no Oriente e, posteriormente, espalhado pelo mundo. Neste trabalho busca-se no universo de fábulas de Esopo, La Fontaine e Monteiro Lobato um recorte voltado para a Entomologia. Os três autores, dentro dessa narrativa, envolvem o ensinamento moral de caráter instrutivo, através de representantes dos insetos. Sobre Esopo, pouco se sabe. Nascido supostamente no século VI a.C., na Trácia, região da Ásia Menor, tornou-se um contador de histórias de imensa cultura, foi capturado, escravizado e levado para a Grécia, onde fez tanto sucesso que o escultor Lisipes ergueu uma estátua em sua homenagem. Foi o maior representante desse estilo literário, devido ao dom e a habilidade de contar histórias curtas sobre animais e a natureza. Jean de La Fontaine (1621-1695) foi poeta e famoso fabulista francês, nasceu em Château-Thierry, Champagne, França, no dia 8 de julho de 1621. Uma das obras mais conhecidas, "Fábulas Escolhidas", publicada em 1668, é uma coletânea de fábulas de fundo moral, divididas em seis partes e dedicadas ao rei Luís XIV. Monteiro Lobato (1882-1948) nasceu em Taubaté, São Paulo, no dia 18 de abril de 1882 e ainda hoje, na Literatura Infantil, é um dos maiores escritores brasileiros e precursor desse gênero literário no país. Apresentamos a relação das fábulas desses três importantes fabulistas com exemplares da Entomologia em seus enredos. Com base nos detalhes dos insetos utilizados pelos autores, foram incluídos os grupos taxonômicos e ainda uma relação entre o número de fábulas com insetos e o total de fábulas de cada um: para Esopo, a relação foi de oito em 115 fábulas, representadas por A Formiga e a Pomba, O Urso e as Abelhas, A Cigarra e a Andorinha, A Pulga e o Camelo, A Formiga e a Cigarra, O Velho e a Mosca, A Formiga e a Mosca, A Mosca em Cima do Carro; para La Fontaine, foi de nove em 243, representadas por A Cigarra e a Formiga, O Leão e o Mosquito, A Pomba e a Formiga, A Mosca e a Formiga, O Carrão e a Mosca, A Águia e o Escaravelho, Os Tavões e as Abelhas, O Homem e a Pulga, O Raposo, as Moscas e o Ouriço-cacheiro; e para Monteiro Lobato, foram registradas oito em 77, representadas por A Cigarra e as Formigas, A Mosca e o Automóvel, A Cigarra e as Duas Formigas (mais tarde dividida em duas partes: A Formiga Boa e A Formiga Má), A Mosca e a Formiguinha, O Cavalo e as Mutucas, As Abelhas e os Zangões, O Leão e a Mutuca. Foram identificadas as ordens: Diptera (Brachycera e Nematocera), Hymenoptera (Formicidae e Apidae), Hemiptera (Cicadidae), Coleoptera (Scarabaeidae) e Siphonaptera. Espera-se que este trabalho estimule o interesse pela leitura das fábulas e que a partir delas se tenha um olhar zoológico-científico para os insetos e sua importância para o meio ambiente.

Palavras-chave: divulgação científica; Entomologia Cultural; gênero literário.

Apoio: FAPES.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Arlindo Serpa Filho & Verônica Marchon da Silva



Literatura e Entomologia: os insetos inspirando as fábulas de Esopo, La Fontaine e Monteiro Lobato



Arlindo Serpa Filho¹ & Verônica Marchon-Silva²

¹Divulgação Científica, Instituto Nacional da Mata Atlântica, INMA
²Laboratório de Doenças Parasitárias, Instituto Oswaldo Cruz – IOC/Fiocruz

Fábulas são um estilo literário originado no Oriente e, posteriormente, espalhado pelo mundo.

Neste trabalho busca-se no universo de fábulas de Esopo, La Fontaine e Monteiro Lobato um recorte voltado para a Entomologia. Os três autores, dentro dessa narrativa, envolvem o ensinamento moral de caráter instrutivo, através de representantes dos insetos.



Fábula X
A Mosca em cima do carro
Esopo

Sobre uma carruagem carregada passava por uma Mula, puxada por um Mulo. Adviriu-lhe tão importante por ir ao alto, que começou a falar com arrogância, contra a Mula, dizendo que andava depressa mesmo que a carruagem, puxada a onde lhe dessem. A Mula viu a o mudo dizendo:

— Cala-te, desavergonhada, que não tenho modo de te, nem me podes fazer nada, só tens o carruagem que leva no alto o agreste. Quanto a ti, só com importunação podes causar-me, nem me fazes coisa nenhuma.

Fábula XXVIII
A Formiga e a Pomba
Esopo

Uma Pomba viu uma Formiga que não tinha olhos e as tentativas viu que ela fazia para alcançar a margem. Com pena dela, a Pomba pegou numa palha e deixou-a cair no caminho da Formiga. Estava muito perto a palha e conseguiu alcançar em segundos a margem.

Pouco tempo depois, a Formiga viu um homem que se preparava para matar a Pomba com uma pedreira. No momento em que ele ia atirar a pedra, a Formiga chamou a atenção do homem, que o fez parar e abiu e permitiu que a Pomba fosse a salvo para longe.

Moral da história
Esta Fábula mostra a natureza de alguns que só têm língua, e com ela perfurando e ferindo, causam a importância da ciência, quando mostram a importância.

Moral da história
Esta Fábula mostra a natureza de alguns que só têm língua, e com ela perfurando e ferindo, causam a importância da ciência, quando mostram a importância.



Fábula LXIX
A Formiga e a Cigarra
Esopo

No inverno, quando a Formiga estava o trigo da sua casa para o seu ano, apareceu a Cigarra com as mãos postas e pediu-lhe que lhe desse um pouco de trigo para comer.

— Respondeu-lhe a Formiga que ficara no verão, porque não guardara alimento para o inverno? Respondeu a Cigarra:

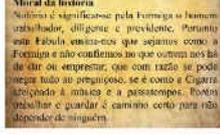
Fábula XC
A Cigarra e a Andorinha
Esopo

A Andorinha criava os seus filhotes, e, descobrindo-lhe de comer, apunhou uma Cigarra com o bico. Deu-lhe ela que a soltasse a liberdade que eram semelhantes, porque ambos eram músicos e ambos cantavam somente no verão.

— Pois só por isso — disse a Andorinha —, morro tu me atreves, se morria eu, ainda que os meus filhotes não fossem necessitados.

Moral da história
Ninguém é significativo pela forma ou pelo tamanho, mas sim pelo caráter e pelo espírito.

Moral da história
Depois de uma Fábula que o oficial de seu ofício é seu inimigo.



Fábula LXXI
A Pulga e o Cavalo
Esopo

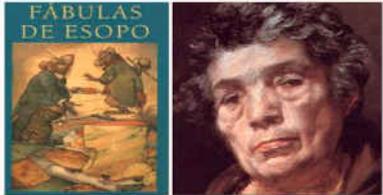
Pôde-se uma Pulga em cima de um Cavalo carregado, e deixava-se ir em cima da carga durante a jornada, no fim da qual saltou abaixo e sacudiu-se, disse:

Fábula XXXIX
A Formiga e a Mosca
Esopo

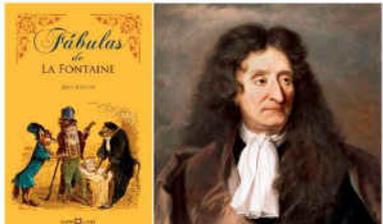
Entre a Mosca e a Formiga houve grande discussão sobre quem era maior. Disse a Mosca:

Moral da história
Ninguém é significativo pela forma ou pelo tamanho, mas sim pelo caráter e pelo espírito.

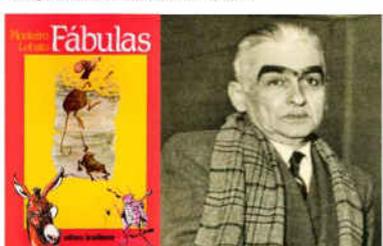
Moral da história
Entre a Mosca e a Formiga houve grande discussão sobre quem era maior. Disse a Mosca:



Sobre Esopo, pouco se sabe... Nascido supostamente no século VI a.C., na Trácia, região da Ásia Menor, tomou-se um contador de histórias de imensa cultura, foi capturado, escravizado e levado para a Grécia, onde fez tanto sucesso que o escultor Lisípedes ergueu uma estátua em sua homenagem. Foi o maior representante desse estilo literário, devido ao dom e a habilidade de contar histórias curtas sobre animais e a natureza.



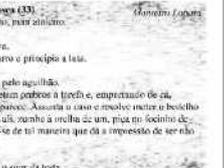
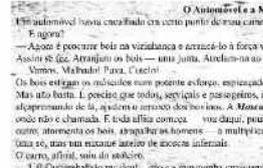
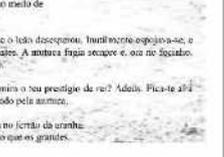
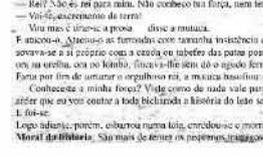
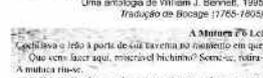
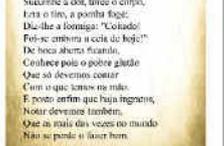
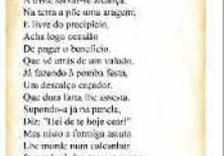
Jean de La Fontaine (1621-1695) foi poeta e famoso fabulista francês, nasceu em Château-Thierry, Champagne, França, no dia 8 de julho de 1621. Uma das obras mais conhecidas, "Fábulas Escolhidas", publicada em 1668, é uma coletânea de fábulas de fundo moral, divididas em seis partes e dedicadas ao rei Luís XIV.



Monteiro Lobato (1882-1948) nasceu em Taubaté, São Paulo, no dia 18 de abril de 1882 e ainda hoje, na Literatura Infantil, é um dos maiores escritores brasileiros e precursor desse gênero literário no país.

Apresentamos a relação entre o número de fábulas cesses três importantes fabulistas com exemplares da Entomologia e o total de fábulas creditadas a cada um: para Esopo, a relação foi de oito fábulas com insetos em 115 fábulas analisadas (8/115), representadas por A Mosca em Cima do Carro, A Formiga e a Pomba, A Formiga e a Cigarra, A Cigarra e a Andorinha, A Pulga e o Cavalo, A Formiga e a Mosca, O Velho e a Mosca, O Urso e as Abelhas (Figs. 1-6); para La Fontaine, foi de nove em 243 (9/243), representadas por A Cigarra e a Formiga, O Leão e o Mosquito, A Pomba e a Formiga, A Mosca e a Formiga, O Carrão e a Mosca, A Águia e o Escaravelho, Os Tãvões e as Abelhas, O Homem e a Pulga, O Raposo, as Moscas e o Ouriço-cachorro (Figs. 7-9); e para Monteiro Lobato, foram registradas oito em 77 (8/77), representadas por A Cigarra e as Formigas, O Automóvel e a Mosca, A Cigarra e as Duas Formigas (mais tarde dividida em duas partes: A Formiga Boa e A Formiga Má), A Mosca e a Formiguinha, O Cavalo e as Mutucas, As Abelhas e os Zangões, A Mutuca e o Leão (Figs. 10-12). Com base nos detalhes dos insetos utilizados pelos autores, foram incluídos os grupos taxonômicos sendo identificadas as ordens: Diptera (Brachycera e Nematocera), Hymenoptera (Formicidae e Apidae), Hemiptera (Cicadidae), Coleoptera (Scarabaeidae) e Siphonaptera.

Espera-se que este trabalho estimule o interesse pela leitura das fábulas e que a partir delas se tenha um olhar zoológico-científico para os insetos e sua importância para o meio ambiente.



Contatos: serpa@ioc.fiocruz.br | marchon@ioc.fiocruz.br



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

O guardião alado e a sua fauna: sobre a representação de animais nos santinhos de anjos da guarda

Alcimar L. Carvalho

Departamento de Entomologia, Museu Nacional, UFRJ
alagoc@acd.ufrj.br

A representação iconográfica do anjo da guarda parece ter experimentado um primeiro apogeu na Itália durante o século XVII, em especial após um decreto de 1608 da Igreja, quando o Papa Paulo V estabeleceu o dia 2 de outubro como data festiva para os anjos custódios. Nas pinturas da época, a imagem de um anjo de pele clara, trajado com uma túnica longa, com asas típicas de pássaro nas costas, como tradicionalmente estabelecida no Ocidente, em uma cena característica, protege do mal uma frágil criança. Tal conceito moral, por vezes, encontra-se personificado sob a forma de um aterrorizante demônio antropomórfico masculino, nu, trigueiro e piloso, que porta um par de chifres na cabeça. Esse pode apresentar asas nas costas semelhantes às dos morcegos, e exibir serpentes como atributos, como pode ser visto no exemplo de Andrea Sacchi (Roma 1599-1661), presente no domo da cidade de Rieti (*Cattedrale di Santa Maria Assunta*). A segunda e mais abrangente divulgação da imagem do Anjo Custódio vem ocorrer durante o século XX, através da circulação de material impresso no âmbito do catolicismo, principalmente de santinhos. Esse material devocional constitui-se de folhetos ou cartões retangulares de pequena dimensão, com uma imagem impressa em cor ou em preto em uma das faces, podendo incluir algum texto, como orações. Nesses, na cena representada com o anjo da guarda, a imagem do demônio não se faz presente e, por sua vez, representações recorrentes de animais e plantas se destacam. Com o objetivo de compreender o papel da apropriação de animais no contexto dessa iconografia, foram reunidas para este estudo cerca de cinquenta imagens distintas de santinhos com a representação do anjo da guarda, de circulação durante o século XX em diferentes países do Ocidente. Para isso, foram visitados, principalmente, sítios de coleções e de venda de antiguidades como o eBay. Em cerca de metade da amostra, a criança representada está sob perigo eminente de queda em ambientes naturais, estando repetidamente posicionada à beira de precipícios ou em pontes estreitas sobre a água. Dessas, muitas incluem representações de animais, sendo as de serpentes e de borboletas as mais comuns. As serpentes representam claramente o mal, à espreita para atacar, em substituição à figura do demônio da iconografia mais antiga do Custódio. Talvez essa opção iconográfica tenha a finalidade de diferenciar a representação do anjo da guarda daquela de São Miguel Arcanjo, onde ele costuma aparecer sobrepujando o diabo. As borboletas, assim como a representação de alguns pássaros e, mesmo, de determinadas flores, por sua vez, parecem desempenhar um papel diferenciado, seduzindo a criança como elementos de tentação, a desviando de seu caminho para o bem.

Palavras-chave: borboletas; catolicismo; iconografia; serpentes.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Alcimar L. Carvalho



O GUARDIÃO ALADO E A SUA FAUNA: SOBRE A REPRESENTAÇÃO DE ANIMAIS EM SANTINHOS DE ANJOS DA GUARDA



Alcimar do Lago Carvalho
Departamento de Entomologia, Museu Nacional, Universidade Federal do Rio de Janeiro
Contato: alagoc@acd.ufrj.br

A representação iconográfica do anjo da guarda parece ter experimentado um primeiro apogeu na Itália durante o século XVII, em especial após um decreto de 1608 da Igreja, quando o Papa Paulo V estabeleceu o dia 2 de outubro como uma data festiva em separado para os anjos custódios. Essa decisão, em alguma extensão, veio eclipsar o culto ao Arcanjo Rafael (Hammond, 2011). Nas pinturas da época, a imagem de um anjo de pele clara, trajado com uma túnica longa, com asas típicas de pássaro nas costas, e exibir serpentes como tradicionalmente estabelecida no Ocidente, em uma cena característica, encaminha e protege do mal uma frágil criança (Giorgi, 2005, p. 359; Figura 1). Tal conceito moral, por vezes, encontra-se personificado sob a forma de um aterrorizante demônio antropomórfico masculino, nu, trigueiro e piloso, que porta um par de chifres na cabeça. Esse pode apresentar asas nas costas semelhantes às dos morcegos, e exibir serpentes como atributos, como pode ser visto no exemplo de Andrea Sacchi (Roma 1599-1661), presente no domo da cidade de Rieti (Figura 2). A segunda e mais abrangente divulgação da imagem do Anjo Custódio vem ocorrer entre os séculos XIX e XX, através da circulação de material impresso no âmbito do catolicismo, principalmente de santinhos (George & Salvatori, 2008). Esse material devocional constitui-se de folhetos ou cartões retangulares de pequena dimensão, com uma imagem impressa em cor ou em preto em uma das faces (imagética), podendo incluir algum texto, como orações (Menezes, 2011). Nesses, na cena representada com o anjo da guarda, a imagem do demônio não se faz presente e, por sua vez, representações recorrentes de animais e plantas se destacam. Com o objetivo de compreender o papel da apropriação de animais no contexto dessa iconografia, foram reunidas ao acaso 75 imagens distintas de santinhos com a representação do anjo da guarda produzidos em diferentes países do Ocidente. Para isso, foram visitados, principalmente, sítios de coleções e de venda de antiguidades como os das empresas eBay e Delcampe. Na grande maioria estão representados uma criança e um anjo (n: 58). Do total de 92 crianças representadas, 58 são de meninos. Pares de crianças, uma menina e um menino, guardadas por um único anjo aparecem em 13 dos santinhos. Em cerca de metade da amostra (n: 37), as crianças representadas estão sob perigo eminente de queda em ambientes naturais (n: 58), estando repetidamente posicionada à beira de abismos (n: 30) ou em pontes estreitas sobre a água (n: 9). Muitas incluem representações de animais (n: 23), sendo as de serpentes (n: 8) e de borboletas as mais comuns (n: 8). Pombos brancos aparecem em apenas dois santinhos da amostra, evidentemente como uma representação do espírito santo (Figura 3). As serpentes representam claramente o mal, à espreita para atacar, em substituição à figura do demônio da iconografia mais antiga do Custódio (Figuras 4-5). Talvez essa opção iconográfica tenha a finalidade de diferenciar a representação do anjo da guarda daquela de São Miguel Arcanjo, onde costuma aparecer sobrepujando o diabo. Seja como for, em dois santinhos, onde o Custódio dirige a ponta de sua lança à serpente, a associação com esse Arcanjo é imediata (Figura 5). As borboletas (Figuras 6-7), assim como a representação de alguns pássaros, como o pisco *Erethacus rubecula* (L., 1758) (n: 2) (Figura 8), e, mesmo, de determinadas flores, por sua vez, parecem desempenhar um papel diferenciado. Essas, como elementos de tentação, vêm seduzir as crianças e desviá-las de seu caminho para o bem, como indicado pelo Anjo. Muito disseminados no meio católico e guardados como lembranças ou amuletos, os santinhos participaram fortemente do contexto educacional nos últimos séculos no Ocidente, tendo contribuído para o afastamento da humanidade da natureza e da ciência.

Palavras-chave: borboletas; catolicismo; iconografia; serpentes.



Figura 1 (esquerda). Domenico Zampieri, vulgo Domenichino (Bologna 1581-1641 Nápoles). *Angelo custode* (1615), *Museo di Capodimonte*, Nápoles.
Figura 2 (direita). Andrea Sacchi (Roma 1599-1661). *Angelo Custode* (s.d.), *Cattedrale di Santa Maria Assunta*, Rieti.



Figura 3 (esquerda). Santinho intitulado "Jesu refugium nostrum", Alphonse Saintin ed., Paris. A área circulada ressalta a representação de um pombo branco.
Figura 4 (central). Santinho sem título e qualquer outra indicação. A área circulada ressalta a representação de uma serpente.
Figura 5 (direita). Santinho intitulado "Angelus Custos", A. W. Schulgen ed., Dusseldorf. A área circulada ressalta a representação de uma serpente atravessada por uma lança.

Referências

George, D. & Salvatori, M.R., 2008. Holy Cards / Immaginettes: The Extraordinary Literacy of Vernacular Religion. *College Composition and Communication*, 60(2): 250-284.
Giorgi, R., 2005. *Angels and demons in art*. The J. Paul Getty Museum, Los Angeles.
Hammond, J., 2011. The cult and representation of the Archangel Raphael in sixteenth-century Venice. *SI Andrew Journal of Art History and Museum Studies*, 15: 79-88.
Menezes, R.C., 2011. A imagem sagrada na era da reprodutibilidade técnica: sobre santinhos. *Horizontes Antropológicos*, 36: 43-65.



Figura 6 (esquerda). Santinho intitulado "Anjo da Guarda", sem qualquer outra indicação. A área circulada ressalta a representação de uma borboleta.
Figura 7 (central). Santinho intitulado "The Guardian Angel" ou "A Happy Easter", sem qualquer outra indicação. A área circulada ressalta a representação de uma borboleta.
Figura 8 (direita). Santinho sem título. Rafael Neuber ed., Viena. A área circulada ressalta a representação de um par de pisco *Erethacus rubecula* (L., 1758).



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Animais em Pokémon: o que já foi capturado e o que falta capturar

Augusto B. Mendes

Universidade Federal do Espírito Santo

Desde 1996 os monstros de bolso, Pokémon, fazem parte da cultura popular e compõem uma das franquias de maior sucesso das últimas décadas. Amplamente comercializada sob a forma de diversas mídias e colecionáveis, Pokémon apresenta uma grande quantidade de criaturas fictícias baseadas em seres vivos reais, principalmente em animais. Devido a esse e a outros traços biológicos na franquia, em 2002 alguns pesquisadores começaram a discutir como Pokémon pode ser uma importante ferramenta no ensino para abordar temas relacionados à Zoologia e conservação. Após 2016, com o lançamento de Pokémon Go, um jogo para smartphones que rapidamente virou febre mundial, a discussão se potencializou e diversos trabalhos científicos relacionando o mundo Pokémon com o mundo biológico natural foram desenvolvidos, sobretudo em relação aos grupos animais representados na franquia. Nesse sentido, este trabalho objetivou traçar um panorama dos estudos zoológicos em Pokémon, sublinhando os táxons que já foram estudados e, também, aqueles que ainda não foram completamente explorados. Para tanto, um levantamento bibliográfico foi realizado em bancos de artigos e periódicos (e.g. SciELO, Portal de Periódicos CAPES/MEC e Google Acadêmico), em bibliotecas digitais (e.g. Biblioteca Digital Brasileira de Dissertações e Teses) e, também, em livros de resumos de eventos científicos da área de Zoologia (e.g., Congressos Brasileiros de Zoologia e Colóquios de Zoologia Cultural). A busca lançou mão de palavras-chave como “Pokémon”, “animal” e “zoologia” em português e em inglês de forma separada e combinada. Como resultados, 34 trabalhos que possuíam alguma analogia entre Pokémon e algum clado real foram levantados, sendo 14 artigos publicados em periódicos e 17 resumos e três artigos publicados em anais ou livros de eventos. A maioria dos trabalhos foi escrita por brasileiros (90%) e publicada em 2016 ou depois (74%). Levando em consideração somente os trabalhos que se dedicaram a fazer uma analogia específica com um táxon em Animalia, 395 Pokémon (49% do total de criaturas) foram identificados como sendo inspirados por animais reais, sendo 18 por moluscos, 91 por artrópodes, 34 por peixes, 22 por anfíbios e répteis, 40 por aves e 190 por mamíferos. Contudo, esses números são subestimados, uma vez que alguns trabalhos foram realizados antes da última geração de Pokémon ser lançada, que introduziu novas criaturas, e também porque o trabalho com anfíbios e répteis se dedicou a estudar somente a primeira geração da franquia. Em relação aos invertebrados, filos como Echinodermata, Cnidaria e Platyhelminthes representados em Pokémon ainda não foram detalhadamente estudados. Em Chordata novos trabalhos sobre as classes Amphibia e Reptilia podem se estender contemplando todas as gerações. Estudos baseados em analogias entre Pokémon e táxons reais abrem uma gama de possibilidades para potencializar o ensino e divulgação científica de temas relacionados à Zoologia.

Palavras-chave: divulgação científica; metanálise; Zoologia Cultural.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Augusto B. Mendes



Animais em **POKÉMON**: o que já foi capturado e o que falta capturar



Augusto B. Mendes

Universidade Federal do Espírito Santo



Levantamento bibliográfico



Google Acadêmico



34 trabalhos: 17 artigos
e 17 resumos

90% escrito por brasileiros
74% publicados em 2016 ou depois



O que falta capturar

Echinodermata



Cnidaria



Platyhelminthes

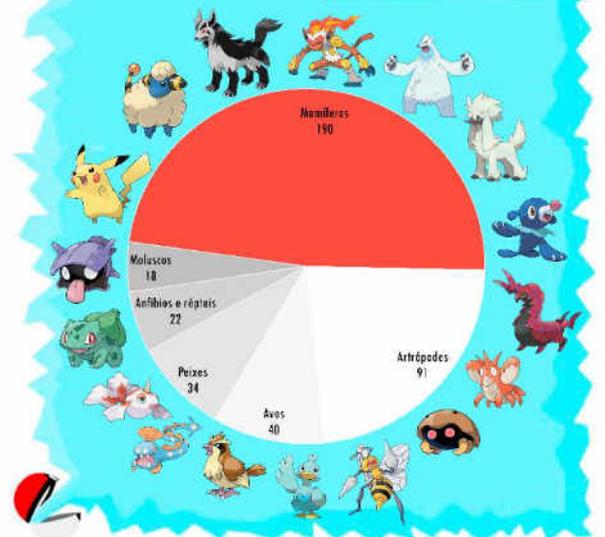


+ Répteis e anfíbios



O que já foi capturado

Um total de 395 Pokémon
relacionados com algum
táxon de Animalia.



Referências bibliográficas

Alexandre, G.L., De Sá, E.R. 2016. O relacionamento entre Pokémon e Coelhos, Lãs e Duília, E.R. (ed.) Livro de Resumos do Colóquio de Zoologia Cultural, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, p. 1037.

Bakker, A.C., Ostry, L., Carlson, T., Rojas, L. 2002. Why conservationists should love Pokémon. Science 295:649-650.

Chen, L.L., Mittermeier, J.C., Serrano, C., Springer, E. 2017. Pokémon: Geographical origin and factors for the commercial success of Pokémon. Conservation Letters 10(1): 160-166.

Coelho, A. 2016. A Nova História de Pokémon. 12. Ed. de agosto de 2016.

Wort, S.J. 2001. The Herpetile History of video games. The Crown Publishing Group, New York, 201 p.

Laragno, C.R.S., Santos, R., Ribeiro, G.M. 2016. Distribuição animal em Pokémon: um resumo de dados para o controle de qualidade biológico. In: Coelho, L.B.N. & De Sá, E.R. (ed.) Livro de Resumos do Colóquio de Zoologia Cultural, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, p. 133-134.

Lopes, L.A., Lopes, R.V.C. 2017. Espetáculo Pokémon: Governos locais para o controle biológico. Acta Scientiarum 19(8): 217-220.

Mendes, A.B.; Galvães, R.V.; De Sá, E.R.; De Sá, E.R. 2017. The biological diversity of Pokémon. Journal of Geek Studies 01:39-67.

Priddy, A.V.E.; Arnolds, T.S.A. 2017. A Fringed Diversity in Pokémon. Journal of Geek Studies 02:41-52.

Schwartz, H. 1997a. Pokémon: the case for the pika. In: The World of Pokémon, New York, 225 p.

Wort, S.J. 2001. Pokémon: the case for the pika. In: The World of Pokémon, Duke University Press, Durham, 200 p.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Ganesha: o deus menino com cabeça do maior mamífero terrestre

Lucas H. Lopes

Centro Universitário Celso Lisboa
Museu da Vida – FIOCRUZ
lheleno.nala@gmail.com

Diferentemente do que se observa no Ocidente, o Oriente apresenta, no panteão de vários povos, deuses com características animais. O hinduísmo, como em outras culturas, nos fala de um princípio divino do universo, Brahman, que originou os deuses da Trimúrta (uma trindade): Brahma (o criador), Vishnu (o mantenedor) e Shiva (o destruidor). A mitologia diz que Shiva partiu para meditar por longos anos, deixando sua esposa Parvati em seu palácio. Ela então criou do barro um jovem e forte deus com forma humana, e o pediu para guardar a entrada do palácio enquanto iria se banhar. Quando Shiva retornou e viu Ganesha, um desconhecido para ele, na porta de sua casa, cortou-lhe a cabeça em batalha. Parvati, ao ver o ocorrido, ordenou a Shiva que reparasse o erro, sob ameaça de destruir o universo. O deus da destruição então pôs uma cabeça de elefante no corpo do jovem, que era seu filho, e esse virou o deus removedor de obstáculos, da sabedoria, intelecto, dentre outros atributos. Não à toa os elefantes (Proboscidea: Elephantidae) são conhecidos popularmente pela sua memória, eles necessitam lembrar a localização dos reservatórios de água para a sobrevivência da manada, por exemplo, já que fazem longas jornadas em seus habitats. Essa tarefa é atribuída à fêmea mais velha do grupo, a matriarca. Eles também são capazes de lembrar-se de pessoas com quem tiveram contato. A imagem desse gigante tornou-se muito conhecida com o filme “Dumbo” (1941), que conta a história de um jovem elefante que nasceu com as orelhas maiores que o normal e, por isso, é ridicularizado pelos outros animais do circo, até que descobre que podia voar abanando suas orelhas. Na savana africana é comum ver elefantes *Loxodonta africana* (Blumenbach, 1797) abanando as orelhas, pois, mesmo não sendo capazes de voar, conseguem se refrescar trocando calor com o ambiente por possuírem muita irrigação de sangue nessa parte do corpo. Nisso diferem de seus primos asiáticos (*Elephas maximus* Linnaeus, 1758), que vivem em zonas de menos calor e apresentam orelhas menores. A grande cabeça da subespécie indiana (*E. m. indicus* Cuvier, 1798) inspirou os mitos de Ganesha. Esses animais têm um dos maiores cérebros do reino animal, três vezes maior que o dos humanos e, conseqüentemente, com mais neurônios, pesando cerca de 7,5 kg, enquanto nós temos apenas 1,5 kg de massa cerebral. No entanto, analisando as proporções com o tamanho do corpo, vê-se que o órgão de uma pessoa de aproximadamente 80 kg representa 2% da massa corporal total, enquanto que em um elefante de aproximadamente 5.000 kg o encéfalo representa apenas 0,15% do corpo. É possível fazer uso tanto da lenda quanto do filme de animação para fins didáticos do estudo de vertebrados e mamíferos, além de disseminar ao público leigo o que é mito, o que é cientificamente correto, o que ocorre na natureza e quais características desses animais podem ser usadas para corroborar ou justificar lendas.

Palavras-chave: cérebro; Dumbo; elefante; hinduísmo; proboscídeos.



Lucas H. Lopes

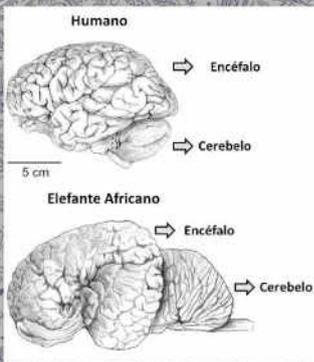


Ganesha - O deus menino com cabeça do maior mamífero terrestre



Lucas Heleno Lopes
Centro Universitário Celso Lisboa; Museu da Vida – Fiocruz

Ganesha, na religião Hindu, é conhecido como o deus do INTELLECTO e removedor de obstáculos. Não à toa os elefantes são conhecidos popularmente pela sua memória e inteligência, de fato eles necessitam lembrar a localização dos grandes reservatórios de água, já que podem fazer longas jornadas em seus habitats. Esta tarefa é atribuída à fêmea mais velha do grupo, a matriarca.

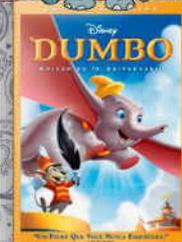


Mantra de Ganesha:

“Om gam ganapataye namaha!
Sharanam Ganesha!
Ganapati!”

E que significa:

Om = Som do universo
Gam = O som de poder secreto de Ganesha.
É o seu bija mantra.
Ganapataye = Outro nome de Ganesha, o removedor de obstáculos.
Namaha = Você é Deus!
Sharanam = “abrigo”



Analisando as proporções com o tamanho do corpo, vemos que o órgão de uma pessoa, de aproximadamente 80kg, representa 2% da massa corporal total, enquanto que em um elefante de aproximadamente 5000 kg, o cérebro representa apenas 0,15% do corpo.



“Dumbo” (1941) retrata a história de um jovem elefante que nasce com as orelhas maiores que o normal, e por isso é ridicularizado pelos outros animais do circo onde vivia, até que descobre que pode voar abanando suas orelhas.

Na savana africana é comum ver elefantes abanando as orelhas, mas não para voar, e sim para se refrescar, já que possuem muita irrigação de sangue nesta área, eles trocam calor com o ambiente. Diferentemente de seus primos asiáticos, que vivem em zonas de menos calor, e apresentam orelhas menores.



Elefantes em festival na cidade de Jaipur, Índia.





III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Insetos fantásticos e onde habitam: da ficção para a Ciência

Fabiana G. Chimes¹; João Marcos V. Lima²; Vanessa M. Silva² & Munique M. dos Santos²

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFRJ), câmpus Nilópolis

²Fundação Técnico Educacional Souza Marques

*fabichimes@gmail.com

O início do século XXI é simplesmente vertiginoso quando o assunto é cultura pop. Ao longo do tempo, a Ciência e a cultura pop vêm caminhando lado a lado. É inegável a associação da ficção ao mundo científico e homenagear personagens mais que queridos através da nomeação de novas espécies é um tempero a mais nessa mistura, o que vem chamando atenção. A começar com uma votação pública na Tailândia, onde uma nova espécie de vespa foi nomeada como *Ampulex dementor* Ohl, 2014 (Hymenoptera: Ampulicidae), fazendo menção aos dementadores, que são personagens assustadores da saga “Harry Potter”, escrita por J.K. Rowling. A homenagem aconteceu porque a vespa transforma baratas em suas incubadoras, como se fossem zumbis. Já na Papua Nova-Guiné, cientistas descobriram um besouro que foi chamado de *Trigonopterus chewbacca* Van Dam & Riedel, 2013 (Coleoptera: Curculionidae). O homenageado dessa vez foi o peludão Chewbacca, de “Star Wars”. O nome foi por causa de suas densas escamas na cabeça e nas patas, que lembram a pelagem do companheiro de Han Solo. E forma uma trilogia que conta também com *Polemistus yoda* Vincent, 1983 (Hymenoptera: Crabronidae), uma vespa baixinha que fez os cientistas lembrarem do mestre jedi, e *Agathidium vaderi* Miller & Wheeler, 2005 (Coleoptera: Leiodidae), um besouro negro cuja cabeça sugere o capacete do pai malvado de Luke Skywalker. E para provar que os geeks aqui no Brasil estão com a força toda na Zoologia Cultural, um cientista nomeou um novo aracnídeo como *Landumoema smeagol* Pinto-da-Rocha, 2015 (Opiliones: Gonyleptidae). Assim como o Sméagol de “O Senhor dos Anéis”, a nova espécie de opilião foi encontrada no fundo de uma caverna. No caso desse “primo” da aranha, o achado foi na cidade de Monjolos (MG) - e não nas Montanhas Sombrias da Terra-Média. Em terras tupiniquins, também temos a abelha *Euglossa bazinga* Nemésio & Ferrari, 2012 (Hymenoptera: Apidae), que faz referência ao bordão do personagem Sheldon na série nerd “The Big Bang Theory”. O nome foi dado depois dos cientistas pensarem que a descoberta era, na verdade, uma abelha já conhecida. Porém, ao notarem as diferenças, acharam legal colocar um nome geek que lembrasse uma pegadinha. Para abrilhantar muito mais o legado científico e cultural, o escritor H.P. Lovecraft criou a entidade cósmica Cthulhu em 1928, com uma aparência que mistura homem, polvo e dragão! Na natureza, serviu de inspiração para nomear a aranha *Pimoida cthulhu* Hormiga, 1994 (Araneae: Pimoidae). Além de estarem na memória dos fãs, tais personagens estão agora imortalizadas no mundo científico.

Palavras-chave: cultura pop; filmes; nomenclatura; Zoologia.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Fabiana G. Chimes; João Marcos V. Lima; Vanessa M. Silva & Munique M. dos Santos



INSETOS FANTÁSTICOS E ONDE HABITAM: DA FICÇÃO PARA A CIÊNCIA

Fabiana G. Chimes¹; João Marcos V. Lima²; Vanessa M. Silva³; Munique M. dos Santos⁴

fabichimes@gmail.com

O início do século XXI é simplesmente vertiginoso quando o assunto é cultura pop. Ao longo do tempo, a Ciência e a cultura pop vêm caminhando lado a lado. É inegável a associação da ficção ao mundo científico e homenagear personagens mais que queridos através da nomeação de novas espécies é um tempero a mais nessa mistura, o que vem chamando atenção.

Personagem	Animal	Espécie/ Nome Científico	Distribuição	Inspiração
Dementador	Vespa	<i>Ampulex dementor</i> Ohl, 2014 (Hymenoptera: Ampulicidae)	Tailândia	Saga "Harry Potter", escrita por J.K. Rowling. A vespa transforma baratas em suas incubadoras, como se fossem zumbis.
Chewbacca	Besouro	<i>Trigonopterus chewbacca</i> Van Dam & Riedel, 2013 (Coleoptera: Curculionidae)	Papua Nova-Guiné	Saga Star Wars, produzida por George Lucas. O nome foi por causa de suas densas escamas na cabeça e nas patas, que lembram a pelagem do companheiro de Han Solo.
Yoda	Vespa	<i>Polemistus yoda</i> Vincent, 1983 (Hymenoptera: Crabronidae)	Sem informação.	Saga Star Wars, uma vespa baixinha que fez os cientistas lembrarem do mestre jedi.
Darth Vader	Besouro	<i>Agathidium vaderi</i> Miller & Wheeler, 2005 (Coleoptera: Leiodidae)	Sem informação.	Saga Star Wars, um besouro negro cuja cabeça sugere o capacete do pai malvado de Luke Skywalker.
Sméagol	Opilião	<i>Landumoema smeagol</i> Pinto-da-Rocha, 2015 (Opiliones: Gonyleptidae)	Monjolos (MG) - Brasil	Saga "O Senhor dos Anéis" escrita por J. R. R. Tolkien, a nova espécie de opilião foi encontrada no fundo de uma caverna.
Sheldon Cooper	Abelha	<i>Euglossa bazinga</i> Nemésio & Ferrari, 2012 (Hymenoptera: Apidae)	Brasil	Série nerd "The Big Bang Theory", faz referência ao bordão do personagem Sheldon "bazinga".
Cthulhu	Aranha	<i>Pimoa cthulhu</i> Hormiga, 1994 (Araneae: Pimoidae)	Califórnia	Para abrilhantar muito mais o legado científico cultural o escritor H.P. Lovecraft criou a entidade cósmica Cthulhu em 1928. Serviu de inspiração para nomear a aranha.



Ampulex dementor



Trigonopterus chewbacca



Polemistus yoda



Agathidium vaderi



Landumoema smeagol



Euglossa bazinga



Pimoa cthulhu

Além de estarem na memória dos fãs, tais personagens estão agora imortalizadas no mundo científico.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Demonstrações culturais em que conservar a fauna não é proibir o seu uso

Tiago R.G. Botelho

Bacharel e licenciado em Ciências Biológicas pela UNIRIO
tiagobotelho3@gmail.com

Estudar Zoologia sem realizar qualquer experimento é como jogar futebol sem ter a bola. Não é incomum encontrar brasileiros egressos da área biológica, em especial da Biologia, Zootecnia e Medicina Veterinária, incapazes de manusear microscópios, praticar disseções e analisar o comportamento de animais domésticos. Alguns instrumentos jurídicos implementados ou em vias de apreciação no Brasil, a exemplo do Projeto de Lei 6432/2016 e da Resolução Normativa nº 38 de 17/04/2018, tendem a reprimir pesquisas zoológicas nas esferas cultural, anatômica, fisiológica, ecológica, etc., todas imprescindíveis para a conservação da fauna. Portanto, instituições lúdicas que mantêm animais, como zoológicos e escolas, estão ameaçadas, bem como as manifestações culturais relativas ao uso da fauna, tipo as retratadas nos filmes *Um Tira no Jardim de Infância* (1990), *Ferocidade Máxima* (1997), *Compramos um Zoológico* (2011) e *O Zoológico de Varsóvia* (2017), os dois últimos com base em fatos reais. Arnold Schwarzenegger atua como o policial John Kimble em *Um Tira no Jardim de Infância*. Tal personagem, para se manter infiltrado como professor, vale-se de uma metodologia didática muito em voga na educação infantil brasileira, quando leva para a sala de aula um furão, *Mustela putorius* Linnaeus, 1758 (Carnivora: Mustelidae), logo adotado como mascote pelas crianças da classe. John Cleese interpreta um cômico diretor de zoológico em *Ferocidade Máxima*. Ele salva os animais rejeitados pelo novo proprietário, um ganancioso bilionário preocupado apenas em manter espécies que considera ferozes, por acreditar ser essa a preferência do público pagante. Matt Damon é Benjamin Mee, um pai de dois filhos em *Compramos um Zoológico*. Após a morte de sua esposa, Benjamin adquire um zoológico em decadência, onde sua filha brinca com os pavões, *Pavo cristatus* Linnaeus, 1758 (Galliformes: Phasianidae). Graças à dedicação dos funcionários, o zoológico reabre com recorde de bilheteria. Jessica Chastain e Johan Heldenbergh estão na pele do corajoso casal Zabinski em *O Zoológico de Varsóvia*. Durante a invasão da Polônia pelos Nazistas na II Guerra Mundial, o casal Zabinski abriga em seu zoológico centenas de judeus, inclusive nas celas dos animais abatidos pelos militares alemães. Também salva muitos espécimes não humanos, marcados para morrer por não serem raros ou de interesse do invasor. Nessas produções culturais está nítida a preocupação em assegurar vida digna às espécies em geral. Realmente devem existir dispositivos legais que garantam a sanidade e o bem-estar de todos os animais (humanos ou não). Entretanto, é inconcebível impor, em um Estado Democrático de Direito, uma ditadura judicial que impeça qualquer uso consciente, ético, justo e necessário de animais em campos como os da reprodução, docência e conservação, presentes nas citadas demonstrações culturais, as quais, algumas baseadas em fatos verídicos, mostram que conservar a fauna não significa proibir o seu uso, seja *in situ*, *ex situ* ou *on farm*.

Palavras-chave: animais; conservação; filmes; Zoologia; zoológico.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Tiago R.G. Botelho



III COLÓQUIO DE ZOOLOGIA CULTURAL
15 de setembro de 2018

Jardim Zoológico do Rio de Janeiro
Auditório Macaco Tião



Demonstrações culturais em que conservar a fauna não é proibir o seu uso

Tiago Roberto Guimarães Botelho
Bacharel e licenciado em Ciências Biológicas pela UNIRIO, Rio de Janeiro – RJ
tiagobotelho3@gmail.com

Estudar Zoologia sem realizar qualquer experimento é como jogar futebol sem ter a bola. Não é incomum encontrar brasileiros egressos da área biológica, em especial da Biologia, Zootecnia e Medicina Veterinária, incapazes de manusear microscópios, praticar disseções e analisar o comportamento de animais domésticos. Alguns instrumentos jurídicos implementados ou em via de apreciação no Brasil, a exemplo do Projeto de Lei 6432/2016 e da Resolução Normativa nº 38 de 17/04/2018, tendem a reprimir pesquisas zoológicas nas esferas cultural, anatômica, fisiológica, ecológica etc., todas imprescindíveis para conservação da fauna. Portanto, instituições lúdicas que mantêm animais, como zoológicos e escolas, estão ameaçadas, bem como as manifestações culturais relativas ao uso da fauna, tipo as retratadas nos filmes Um Tira no Jardim de Infância (1990), Ferocidade Máxima (1997), Compramos um Zoológico (2011) e O Zoológico de Varsóvia (2017), os dois últimos com base em fatos reais. Arnold Schwarzenegger atua como o policial John Kimble em Um Tira no Jardim de Infância. Tal personagem, para se manter infiltrado como professor, vale-se de uma metodologia didática muito em voga na educação infantil brasileira, quando leva para a sala de aula um furão (*Mustela putorius* Linnaeus, 1758 – Carnívora: Mustelidae), logo adotado como mascote pelas crianças da classe. John Cleese interpreta um côncavo diretor de zoológico em Ferocidade Máxima. Ele salva os animais rejeitados pelo novo proprietário, um ganancioso bilionário preocupado apenas em manter espécies que considera ferozes por acreditar ser essa a preferência do público pagante. Matt Damon é Benjamin Mee, um pai de dois filhos em Compramos um Zoológico. Após a morte de sua esposa, Benjamin adquire um zoológico em decadência, onde sua filha brinca com os pavões domésticos (*Pavo cristatus* Linnaeus, 1758 – Galliformes: Phasianidae). Graças à dedicação dos funcionários, o zoo reabre e com recorde de bilheteria. Jessica Chastain e Johan Heidenbergh estão na pele do corajoso casal Zabinski em O Zoológico de Varsóvia. Durante a invasão da Polónia pelos Nazistas na II Guerra Mundial, o casal Zabinski abriga em seu zoo centenas de judeus, inclusive nas celas dos animais assassinados pelos militares alemães. Também salva muitos espécimes não humanos, marcados para morrer por não serem raros ou de interesse do invasor. Nessas produções culturais está nítida a preocupação em assegurar vida digna às espécies em geral. Realmente devem existir dispositivos legais que garantam a sanidade e o bem-estar de todos os animais (humanos ou não). Entretanto, é inconcebível impor, em um Estado Democrático de Direito, uma ditadura judicial que impeça qualquer uso consciente, ético, justo e necessário de animais em campos como os da reprodução, docência e conservação, presentes nas citadas demonstrações culturais, as quais, algumas baseadas em fatos verídicos, mostram que conservar a fauna não significa proibir o seu uso, seja *in situ*, *ex situ* e *on farm*.

TELECARTOFILIA



TELEPAR aponta pelas cartões de avião Macaco e Muller Cavalari uma parte do Impressionável trabalho conservacionista do Parque das Aves e do Sociedade da Pesquisa em Vida Selvagem e Educação Ambiental (SPVSA). (Crédito das imagens: Tiago R. G. Botelho.)



Série Museu de Arte de São Paulo: TELEBRAS em homenagem a "Sala de Aves" do Museu Nacional, recentemente destruído por incêndio. (Crédito das imagens: Arquivo MUSEU DAS TELECOMUNICAÇÕES / O FUTURO.)



TELEPAR mostra o uso da fauna pela população mais grossista: pescaria do peixe dourado para alimentação, e apreciação do canto melodioso emitido pelo joão preto (também chamado popularmente de campião, concói o cotão), ave capaz de assustar milhões: itaipava, zozzo o Ilha Nacional Brasileira. (Crédito das fotos: Tiago R. G. Botelho.)



Orangotango e mico leão dourado: representantes ameaçados de extinção da Série GADY ZOO de cartões telefônicos da TELEBRAS. Um retrata a importância da Fundação RIOZOO para conservação da fauna. (Crédito das duas imagens: Arquivo MUSEU DAS TELECOMUNICAÇÕES / O FUTURO.)

Animação do spot da Série Aves: homenagem de TELEBRAS ao Chaperon Zoo, que reproduz em cativeiro seis pelecídeos selvagens na natureza. (Crédito dessa imagem: Arquivo MUSEU DAS TELECOMUNICAÇÕES / O FUTURO.)

CINEMA



Johan Kimble usando um furão (*Mustela putorius* Linnaeus, 1758) como ferramenta didática em Um Tira no Jardim de Infância (1990). (Fonte: Google Imagens.)



Rolo Lin profere palavras cínicas ao tentar cuidar dos animais rejeitados pelo rico dono do Jardim Zoológico no filme Ferocidade Máxima (1997). (Fonte: Google Imagens.)



Rolo Mee brincando com os pavões domésticos (*Pavo cristatus* Linnaeus, 1758) em Compramos um Zoológico (2011). (Fonte: Google Imagens.)



Cena do filme O Zoológico de Varsóvia (2017) em que Jonathan Zabinski cuida de seu filho e de dois filhotes de leões. (Fonte: Google Imagens.)

FILATELIA



Selos em alusão ao Museu Nacional: acima, comemoração dos seus 150 anos (1818-1968); abaixo, a Série Museus - Dinossauros (1991). (Fotos de Tiago R. G. Botelho.)



Série Filatélica Zoológico do Brasil: mostra a população de Norte Brasileiro, que escolheu a arca vermelha grande, a Sociedade de Zoológicos do Brasil (SZB) e as demais instituições brasileiras viajaram animais autóctones para a série. (Crédito das fotos: Tiago R. G. Botelho.)



Postal do zoo carioca (frente e verso): presença de espécies de fauna brasileira nos 4 cantos da imagem do cartão. (Produto de Fotografia Rodóchio Machado.)

MACACO TIÃO: CANDIDATO DO POVÃO!



Macaco Tião: uma espécie símbolo da cultura do Vale do Paraíba no Brasil, atualmente imperdível pela adoção da taxa eletrônica. (Crédito das imagens: Tiago R. G. Botelho (Cartões) e www.sciortimes.com (Filme).)

NUMISMÁTICA



Medalhas comemorativas em alusão aos 200 anos do Museu Nacional, nas versões prata dourada, prata e bronze, respectivamente. Nota os ícones exibidos no lado reverso das medalhas, representando uma parte das coleções do Museu Nacional: conexão de lipídios (porco-eleite), equinodermos (costela-do-mar), o esqueleto da proleção gigante e o crânio do hominídeo Luci. (Imagens obtidas da página do Museu Nacional)

AGROPECUÁRIA



Produção de leite pela meliponicultura brasileira. (Imagem obtida do site Portal Tocantins.)

BIOCOLECIONISMO



Coleção biológica A Vida do Abelha, de impressionável valor didático-científico. (Produto e imagem da 3B Scientific.)

AGRADECIMENTOS: SRA. MARIA PAULINA (FUNCIONÁRIA DA EMPRESA BRASILEIRA DE CORREIOS E TELÉGRAFOS – ECT), SR. JOSÉ ARNALDO (DA FILATÉLICA SANTOS MONTEIRO), SR. REINALDO BENTO CAMARGO (PROPRIETÁRIO DA MULTI COLECIONISMO), E AO MUSEU DAS TELECOMUNICAÇÕES DA OI FUTURO.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Garça ou águia? A representação da ave mitológica Benu em Saint Seiya

Ana Luiza Quijada

Laboratório de Entomologia, Secretaria Municipal de Saúde de Guapimirim
analuizaquijada@gmail.com

A obra *The Lost Canvas*, da autora Shiori Teshirogi, faz parte da franquia criada por Masami Kurumada, *Saint Seiya*, conhecida no Brasil como “Cavaleiros do Zodíaco”, e possui em sua história diversas referências a mitologias do mundo inteiro. Nela é apresentado o espectro Kagaho de Benu, a Estrela Celeste da Violência, um guerreiro que serve ao deus do mundo dos mortos, Hades. O Benu é uma ave mística do Egito Antigo, que é ligada ao sol, à imortalidade e à ressurreição, sendo vista como a versão, para os egípcios, da criatura chamada pelos gregos de fênix. Suas representações em gravuras egípcias assemelham-se à garça-real *Ardea cinerea* Linnaeus, 1758 (Pelecaniformes: Ardeidae). Essa ligação da garça com os conceitos de vida eterna e renascimentos pode ser relacionada ao fato de realizarem migrações, saindo da Europa e chegando ao norte da África na época da cheia do Rio Nilo. Essa inundação que ocorre entre julho e outubro é uma época de abundância de recursos que os habitantes do Egito ligavam à chegada desses animais. Para realização do trabalho foi realizada pesquisa bibliográfica na internet, em livros e artigos sobre mitologia e ornitologia, além da análise dos animes e mangás de *Saint Seiya* e *Saint Seiya – The Lost Canvas*. O personagem Kagaho possui fortes ligações com a ave Benu, tendo a sua armadura (sapuris) o formato de uma grande ave e seus poderes incluem a “Explosão da Coroa Solar”, no original *Corona Blast*, fazendo alusão à ligação de Benu com o sol, e a “Crucificação Ahnk”, no original, *Crucify Ahnk*, referência à cruz egípcia, ligada à vida e à imortalidade. Curiosamente, a representação de Benu feita na versão animada de *The Lost Canvas* se assemelha à imagem de uma águia, diferente dos quadrinhos, onde a autora a desenhou muito parecida com a garça-real. Usualmente, a fênix é representada como uma ave semelhante à uma águia, o que pode explicar essa modificação, tendo em vista a ligação de ambas as aves mitológicas. É interessante lembrar que as águias, mesmo sendo animais reais, também possuem um mito de renascimento. Além disso, águias são normalmente vistas como aves que simbolizam força e poder, mais adequadas a um personagem de temperamento forte e agressivo, do que as garças, que são ligadas à elegância e graciosidade.

Palavras-chave: anime; Cavaleiros do Zodíaco; mitologia; Zoologia Cultural.



Ana Luiza Quijada



Garça ou águia? A representação da ave mitológica Benu em Saint Seiya

Ana Luiza Quijada

Prefeitura Municipal de Guapimirim, Secretaria Municipal de Saúde, Rua Pastor Francisco Antônio da Rosa, 149, Centro, Guapimirim – RJ, CEP: 25946-253. E-mail: analuizaquijada@gmail.com

A obra *The Lost Canvas*, da autora Shiori Teshirogi, faz parte da franquia conhecida no Brasil como “Cavaleiros do Zodíaco”. Nela é apresentado o espectro Kagaho de Benu, a Estrela Celeste da Violência, um guerreiro que serve ao deus do mundo dos mortos, Hades.



Fig. 1: Espectro Kagaho de Benu

O Benu é uma ave mística do Egito Antigo, associada a Rá e Osíris. Ligada ao sol, à imortalidade e à ressurreição, é vista como a versão egípcia da fênix. Suas representações em gravuras egípcias assemelham-se à garça-real *Ardea cinerea*, Linnaeus, 1758 (Pelecaniformes: Ardeidae).

Essa ligação da garça com os conceitos de vida eterna e renascimentos pode ser relacionada ao fato de realizarem migrações, saindo da Europa e chegando ao norte da África na época da cheia do Rio Nilo. Essa inundação que ocorre entre julho e outubro é uma época de abundância de recursos que os habitantes do Egito ligavam à chegada desses animais.

Enquanto que na versão do anime o Benu se assemelha à imagem de uma águia, no mangá a autora o desenhou muito parecida com a garça-real.



Fig. 3: Benu desenhado por Shiori no mangá



Fig. 2: Representação egípcia de Benu



Fig. 6: *Ardea cinerea* – Garça-real-européia

Usualmente, a fênix é representada como uma ave semelhante a uma águia. É interessante lembrar que as águias, mesmo sendo animais reais, também possuem um mito de renascimento. Além disso, águias são normalmente vistas como aves que simbolizam força e poder, mais adequadas a um personagem de temperamento forte e agressivo do que as garças, que são ligadas a elegância e graciosidade.



Fig. 4: Benu representado no anime

A ataque Explosão da Coroa Solar faz referência à ligação do Benu com o Sol



Fig. 5: A Explosão da Coroa Solar



Fig. 8: Artefato da tumba de Tutankhamon, um coração com o tema votivo ao Benu.

Por seus hábitos, a garça-real foi considerada símbolo da manhã, quando aparecia nas margens dos rios e da regeneração por sua condição de ave migratória que reaparece, renasce e renova periodicamente. Há registro inclusive de um indivíduo vagante, anilhado em maio de 1973 em Paris e capturado no Pará em dezembro do mesmo ano.



Fig. 7: Benu desenhado por Shiori no mangá



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Aves como mascotes dos times de futebol americano da National Football League

Jacqueline M. Correia*; Luciano B. Vaz & Ricardo O'Reilly Vasques

Escola de Ciências da Saúde, UNIGRANRIO, câmpus Duque de Caxias

*jacquelinembio@unigranrio.br

Os esportes utilizam, na maioria das vezes, animais como mascotes sejam com significado relacionado à história do time ou por fatores históricos, dando espaço para a zoologia cultural. Os animais que aparecem com maior frequência nessas representações são as aves. O presente trabalho tem como objetivo identificar as espécies de aves utilizadas como mascotes no National Football League (NFL) e relacionar o seu significado ao seu respectivo time. Para obter informações sobre os times foram feitas visitas no site oficial da NFL e pesquisas em artigos para descrição das espécies. O Arizona Cardinals é representado pelo cardeal-de-topete-vermelho (*Paroaria coronata* Miller, 1776 - Passeriformes: Thraupidae). Sua ligação como mascote começa em 1901, quando foram compradas camisas usadas da Universidade de Chicago, que, por serem de cor castanha, lembram a cor de um cardeal. Assim, o time foi apelidado de “cardeal vermelho”. No entanto, o pássaro somente foi oficializado como mascote em 1947. O falcão-americano (*Falco sparverius* Linnaeus, 1758 - Falconiformes: Falconidae) foi escolhido como mascote do Atlanta Falcons através de um concurso realizado por uma rádio da cidade. O nome “Falcons” foi selecionado entre mais de 500 opções. A escolha do nome do time Baltimore Ravens, representado pelo corvo-americano (*Corvus brachyrhynchos* Brehm, 1822 - Passeriformes: Corvidae), também se deu através de um concurso elaborado por um jornal local. O nome “Ravens” se deu por uma homenagem ao famoso poema “O Corvo” do escritor Edgar Allan Poe, conhecido por escrever sobre o gênero gótico, policial e de suspense. As mascotes originais do time eram três corvos chamados de Edgar, Allan e Poe, cada um representando os estereótipos de jogadores da NFL. Philadelphia Eagles tem como mascote a águia-americana (*Haliaeetus leucocephalus* Linnaeus, 1766 - Accipitriformes: Accipitridae). O time tinha como nome anterior Frankford Yellowjackets e foi rebatizado para honrar o símbolo do Ato de Recuperação Nacional após ser comprado em 1933, oficializando essa espécie como mascote. A águia-pescadora (*Pandion haliaetus* Linnaeus, 1758 - Accipitriformes: Pandionidae) é a representante do Seattle Seahawks. O nome desse time também foi escolhido através de um concurso. Em 1975, essa espécie de águia foi escolhida por ser muito comum na região noroeste dos Estados Unidos e remeter a uma imagem de agressividade. Aves de rapina possuem um porte robusto e apresentam uma imagem de intrepidez, sendo usadas em diversas representações culturais, como nos times de futebol americano. Assim, pode-se concluir que a utilização de aves, em sua maioria de rapina, como mascotes nos times da NFL reflete um símbolo de atitude e perspicácia, e é pautada na representatividade local dos clubes.

Palavras-chave: esporte; Ornitologia; representatividade; Zoologia Cultural.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Jacqueline M. Correia; Luciano B. Vaz & Ricardo O'Reilly Vasques



AVES COMO MASCOTES DOS TIMES DE FUTEBOL AMERICANO DA NATIONAL FOOTBALL LEAGUE

Jacqueline Monteiro Correia¹, Luciano Bernardo Vaz¹ e Ricardo O'Reilly Vasques¹
¹ Universidade do Grande Rio – Escola de Ciências da Saúde, Duque de Caxias – RJ
*jacquelinembio@unigranrio.br



UNIGRANRIO

Os esportes utilizam, na maioria das vezes, animais como mascotes sejam com significado relacionado à história do time ou por fatores históricos dando espaço para a zoologia cultural. Os animais que aparecem com maior frequência nessas representações são as aves. O presente trabalho tem como objetivo identificar as espécies de aves utilizadas como mascotes no National Football League (NFL) e relacionar o seu significado ao seu respectivo time. Para obter informações sobre os times foram feitas visitas no site oficial da NFL e pesquisas em artigos para descrição das espécies.

O Arizona Cardinals é representado pelo cardeal-do-norte (*Cardinalis cardinalis* Linnaeus, 1758) (Passeriformes: Thraupidae) (Fig.1). Sua ligação como mascote começa em 1901, quando foram compradas camisas usadas da Universidade de Chicago, que por serem de cor castanha, lembram a cor de um cardeal. Assim, o time foi apelidado de "cardeal vermelho". No entanto, o pássaro somente foi oficializado como mascote em 1947.

O falcão-americano (*Falco sparverius* Linnaeus, 1758) (Falconiformes: Falconidae) (Fig.2) foi escolhido como mascote do Atlanta Falcons através de um concurso realizado por uma rádio da cidade. O nome "Falcons" foi selecionado entre mais de 500 opções.

A escolha do nome do time Baltimore Ravens, representados pelo corvo-americano (*Corvus brachyrhynchos* Brehm, 1822) (Passeriformes: Corvidae) (Fig. 3), também se deu através de um concurso elaborado por um jornal local. O nome "Ravens" se deu por uma homenagem ao famoso poema "O Corvo" do escritor Edgar Allan Poe, conhecido por escrever sobre o gênero gótico, policial e de suspense. As mascotes originais do time eram três corvos chamados de Edgar, Allan e Poe, cada um representando os estereótipos de jogadores da NFL.

Philadelphia Eagles tem como mascote a Águia-americana (*Haliaeetus leucocephalus* Linnaeus, 1766) (Falconiformes: Accipitridae) (Fig. 4). O time tinha como nome anterior Frankford Yellowjackets e foi rebatizado para honrar o símbolo do Ato de Recuperação Nacional após ser comprado em 1933, oficializando esta espécie como mascote.

A águia-pescadora (*Pandion haliaetus* Linnaeus, 1758) (Accipitriformes: Pandionidae) (Fig. 5) é a representante do Seattle Seahawks. O nome deste time também foi escolhido através de um concurso. Em 1975, esta espécie de águia foi escolhida por ser muito comum na região noroeste dos Estados Unidos e remetendo a uma imagem de agressividade.

Aves de rapina possuem um porte robusto e apresentam uma imagem de intrepidez sendo usadas em diversas representações culturais, como nos times de futebol americano. Assim, pode-se concluir que a utilização de aves, em sua maioria de rapina, como mascotes nos times da NFL reflete um símbolo de atitude e perspicácia é pautada na representatividade local dos clubes.



Figura 1. Cardeal-do-norte



Figura 2. Falcão-americano



Figura 3. Corvo-americano



Figura 4. Águia-americana



Figura 5. Águia-pescadora

#MuseuNacionalVive

200
anos





III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Os escaravelhos rola-bosta (Coleoptera: Scarabaeidae) no Egito Antigo com analogia ao filme “A Múmia (1999)”

Jacqueline M. Correia*; Patrícia B. de Oliveira & Ricardo O’Reilly Vasques

Escola de Ciências da Saúde, UNIGRANRIO, câmpus Duque de Caxias

*jacquelinembio@unigranrio.br

O povo egípcio era altamente supersticioso, utilizando diversos tipos de amuletos para proteção ou símbolo de força. O escaravelho era símbolo de boa sorte, sendo representado em diversas formas, como o escaravelho do coração, cuja responsabilidade era assegurar um resultado positivo na pesagem do coração no tribunal de Osíris. Em outros casos, quando uma pessoa falecia, escaravelhos mumificados eram colocados na altura do coração para serem enterrados junto, como forma de proteger o morto de maus espíritos. A cultura de usar os escaravelhos rola-bosta, geralmente dos gêneros *Kheper Janssens*, 1940 e *Scarabaeus Linnaeus*, 1758 como sinal de boa sorte e proteção, começou com a observação de seus hábitos e comportamentos. Esses besouros, pertencentes à família Scarabaeidae, rodam porções de excremento ou outros tipos de detritos formando pequenas bolas. Essa movimentação foi comparada ao movimento do sol no céu e associada a *Krepri*, o deus do sol nascente. As fêmeas depositam os ovos nessas bolas e as enterram. As larvas possuem um poderoso aparelho bucal utilizado para devorar a bola de excremento ao nascerem. Esse comportamento deu origem à analogia de que o animal se auto reproduz e que renasce a partir de sua própria decomposição. Com isso, os egípcios acreditavam que o inseto trazia sorte e os protegiam de espíritos maus. O *Kheper aegyptiorum* (Latreille, 1823), conhecido como escaravelho-sagrado, é sugerido como o primeiro coleóptero a ser utilizado como símbolo egípcio, cerca de 2.700 a.C, onde suas atividades e construção de ninhos tinham analogia à cultura local. Outras espécies de Scarabaeidae também eram utilizadas como símbolo sagrado. No filme “A Múmia” (1999) o sacerdote Imhotep é condenado a sofrer a maldição Hom Dai e é mumificado vivo com escaravelhos carnívoros que comem sua carne enquanto ele agoniza eternamente, por ter se apaixonado pela amante do Faraó. Séculos depois, após ser libertado de sua maldição, escaravelhos saem de dentro de seu corpo, devorando os incautos, o que leva o telespectador a acreditar que são realmente insetos agressivos e “comedores de carne”. Essa representação, por mais que seja impressionante, é falsa. Tal família de coleópteros é inofensiva e responsável por um papel importantíssimo no ecossistema, a decomposição e reciclagem de nutrientes e excrementos, em razão de serem insetos copro-necrófagos, alimentando-se principalmente de carcaças e fezes depositadas no solo. Símbolo de sorte para alguns e de “medo” para outros, os escaravelhos são, na realidade, insetos de suma importância na natureza e de belíssima morfologia. São extremamente adaptáveis e sensíveis às mudanças no meio biótico, podendo ser usados como bioindicadores de degradação ambiental, principalmente em Florestas Tropicais.

Palavras-chave: amuleto; besouros; carnívoros; símbolo.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Jacqueline M. Correia; Patrícia B. de Oliveira & Ricardo O'Reilly Vasques



OS ESCARAVELHOS ROLA-BOSTA (COLEOPTERA: SCARABAEIDAE) NO EGITO ANTIGO COM ANALOGIA AO FILME "A MÚMIA (1999)"

Jacqueline Monteiro Correia¹, Patrícia Barros de Oliveira¹ e Ricardo O'Reilly Vasques¹
¹Universidade do Grande Rio – Escola de Ciências da Saúde, Duque de Caxias – RJ
*jacquelinembio@unigranrio.br



Figura 1. Ritual de mumificação com pesagem do coração.

O povo egípcio era altamente supersticioso, utilizando diversos tipos de amuletos para proteção ou símbolo de força. O escaravelho era símbolo de boa sorte, sendo representado em diversas formas (Fig.9), como o escaravelho do coração, cuja responsabilidade era assegurar um resultado positivo na pesagem do coração no tribunal de Osiris (Fig.2). Em outros casos, quando uma pessoa falecia, escaravelhos mumificados eram colocados na altura do coração para serem enterrados junto, como forma de proteger o morto de maus espíritos (Fig.1).



Figura 2. Num, erguendo a barca do deus Sol.



Figura 3. Escaravelho rola-bosta, *Kheper* (Janssens, 1940)

A cultura de usar os escaravelhos rola-bosta, geralmente dos gêneros *Kheper* (Janssens, 1940) (Fig.3) e *Scarabaeus* (Linnaeus, 1758) (Fig.4) como sinal de boa sorte e proteção, começou com a observação de seus hábitos e comportamentos. Esses besouros, pertencentes à família Scarabaeidae, rodam porções de excremento ou outros tipos de detritos formando pequenas bolas. Essa movimentação foi comparada ao movimento do sol no céu e associada a Khepri, o deus do sol nascente. As fêmeas depositam os ovos nessas bolas e as enterram. As larvas possuem um poderoso aparelho bucal utilizado para devorar a bola de excremento ao nascerem. Esse comportamento deu origem à analogia de que o animal se auto reproduz e que renasce a partir de sua própria decomposição. Com isso, os egípcios acreditavam que o inseto trazia sorte e os protegiam de espíritos maus.



Figura 4. Escaravelho rola-bosta, *Scarabaeus* (Linnaeus, 1758)

No filme "A Múmia" (1999 (Fig. 6) o sacerdote Imhotep é condenado a sofrer a maldição Hom Dai e é mumificado vivo com escaravelhos "carnívoros" que comem sua carne enquanto ele agoniza eternamente (Fig. 5), por ter se apaixonado pela amante do Faraó. Séculos depois, após ser libertado de sua maldição, escaravelhos saem de dentro de seu corpo, devorando os incautos, o que leva o telespectador a acreditar que são realmente insetos agressivos e "comedores de carne" (Fig.7).



Figura 5. Cena do filme onde Imhotep é mumificado com os escaravelhos "carnívoros".



Figura 6. Capa do Filme "A Múmia" 1999



Figura 7. Cena do filme "A múmia"

Essa representação, por mais que seja impressionante, é falsa. Tal família de coleopteros é inofensiva e responsável por um papel importantíssimo no ecossistema, a decomposição e reciclagem de nutrientes e excrementos, em razão de serem insetos copro-necrófagos, (Fig. 8) alimentando-se principalmente de carcaças e fezes depositadas no solo.

Símbolo de sorte (Fig. 10) para alguns e de "medo" para outros, os escaravelhos são, na realidade, insetos de suma importância na natureza e de belíssima morfologia. São extremamente adaptáveis e sensíveis às mudanças no meio biótico, podendo ser usados como bioindicadores de degradação ambiental, principalmente em Florestas Tropicais.



Figura 8. Rola-bosta levando a bola de excremento.



Figura 9. Amuleto para dar imortalidade ao falecido



Figura 10. Peitoral escaravelho alado e o disco do sol

#MuseuNacionalVive | 200 anos

Fonte: <https://cristianaserre.wordpress.com/2014/08/24/khepri-o-escaravelho-sagrado/>
<https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1093&context=entomologypapers>



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Écomon, mestre dos biólogos: jogo que incentiva a conscientização sobre o bioma amazônico e como o clima afeta sua biodiversidade.

Letícia P. Padilha & Pâmella Cristina S. de Oliveira*

Instituto de Biociências, UNIRIO

*pamella-cs@hotmail.com

A Bacia Amazônica está dividida entre Colômbia, Peru, Equador e Brasil. A Amazônia Legal mantém um território aproximado de 5.000.000 km² que compreendem os estados do Amazonas, Rondônia, Acre, Roraima, Amapá, parte do Tocantins, Maranhão e Mato Grosso, cobrindo assim uma grande parte do território brasileiro. Possui a maior faixa de floresta tropical úmida e a maior bacia hidrográfica do mundo, com grande parte do volume de água doce existente, preservando sua grande fauna e flora. Esse bioma tem sofrido com a perda da sua fauna por caçadas ilegais e, principalmente, pelo desmatamento para a produção de carvão vegetal e, em grande parte, para a formação de campos agrícolas e pecuários. “Écomon, mestre dos biólogos” foi inspirado no jogo de tabuleiro “Pokémon, mestre dos treinadores”, sendo desenvolvido para uma avaliação de atividade lúdica da disciplina Elementos de Ecologia, do curso Ciências Biológicas, na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO. É um jogo destinado a alunos do ensino fundamental ao superior, em que os jogadores representarão biólogos com a missão de observar como as alterações climáticas afetam a biodiversidade no ecossistema da Amazônia. No decorrer dessa aventura científica, será possível observar como os fenômenos naturais podem mudar a sorte dos jogadores, as disputas territoriais entre os animais e algumas ameaças humanas, como desmatamento e caçadas ilegais. Além disso, os jogadores ajudarão no resgate de animais e na coleta de plantas para a restauração do ecossistema. O bioma está representado em um tabuleiro dividido em quatro partes e nele é possível observar regiões, alguns dos seus principais rios, além do ginásio onde será realizada a disputa final. Todos os animais são representados por Pokémon em forma de tazo e, dentre as espécies que compõem o jogo, destacam-se aquelas ameaçadas de extinção, como o macaco-aranha-preto [*Ateles paniscus* (Linnaeus, 1758)], o pirarucu [*Arapaima gigas* (Cuvier, 1829)], a harpia [*Harpia harpyja* (Linnaeus, 1758)] e a onça-pintada [*Panthera onca* (Linnaeus, 1758)]. O jogo também reúne cinco tipos de cartas: cartas evento, que influenciam na jogabilidade de forma positiva ou negativa; cartas item, acrescentarão benefícios a cada jogador, auxiliando no decorrer do jogo; cartas de frutas, ajudam na restauração dos animais resgatados e estão disponíveis de acordo com a posição alcançada pelo jogador no tabuleiro; cartas de clima, que são obrigatórias cada vez que o jogador andar pelo tabuleiro, pois estão ligadas diretamente com a interação entre os elementos do jogo. Por fim, quatro cartas representarão a Elite dos Caçadores e serão utilizadas para a disputa final. O jogador que vencer os caçadores será o grande Mestre dos Biólogos.

Palavras-chave: Amazônia; Ciências; Ecologia; educação; Pokémon.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Letícia P. Padilha & Pâmella Cristina S. de Oliveira

Écomon, mestre dos biólogos: jogo que incentiva a conscientização sobre o bioma amazônico e como o clima afeta sua biodiversidade

Letícia P. Padilha & Pâmella C. S. de Oliveira
Instituto de Biociências - IBIO, UNIRIO

A Bacia Amazônica está dividida entre Colômbia, Peru, Equador e Brasil. A Amazônia Legal mantém um território aproximado de 5.000.000 km² que compreendem os estados do Amazonas, Rondônia, Acre, Roraima, Amapá, parte do Tocantins, Maranhão e Mato Grosso, cobrindo assim uma grande parte do território brasileiro. Possui a maior faixa de floresta tropical úmida e a maior bacia hidrográfica do mundo, com grande parte do volume de água doce existente, preservando sua grande fauna e flora. Esse bioma tem sofrido com a perda da sua fauna por caçadas ilegais e, principalmente, pelo desmatamento para a produção de carvão vegetal e em grande parte para a formação de campos agrícolas e pecuários.

O jogo reúne cinco tipos de cartas:

- Evento: influenciam na jogabilidade;
- Item: acrescentam benefícios a cada jogador;
- Fruta: ajudam na restauração dos animais resgatados;
- Clima: estão ligadas diretamente com a interação entre os elementos do jogo;
- Elite dos Caçadores.

O Bioma está representado em um tabuleiro dividido em quatro partes e nele é possível observar regiões, alguns dos seus principais rios, além do ginásio, onde será realizada a disputa final.

Todos os animais são representados por Pokémon em forma de tazo e, dentre as espécies que compõem o jogo, destaca-se aquelas ameaçadas de extinção, como o macaco-aranha-preto, o pirarucu, a harpia e a onça-pintada.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Sapos guerreiros em dois animes: origem histórica

Mathews T. Mesquita^{1*}; Carina dos S. Almeida²; Dener das N. da Silva³; Ana Beatriz F. da Costa¹; Lucas Quirino¹; Ana M.P.T. de Carvalho-e-Silva¹ & Beatriz C. Fraga¹

¹Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências, UNIRIO

²Bacharelado em Ciências Biológicas, UNIRIO

³Programa de Pós-graduação em Biodiversidade Neotropical, UNIRIO

*mtmmathews2@gmail.com

Em muitas culturas ancestrais, os sapos, anfíbios da ordem Anura, estão associados a mitos e crenças. Em dois ilustres animes é possível verificar a presença de sapos como personagens e na história. No anime Pokémon™ há a presença do personagem Greninja (*Gekkouga* – Geko: “sapo”; Kōga-ryū: “escola de ninjutsu”). E em Naruto™, temos o personagem Jiraiya, um importante guerreiro ninja. O objetivo deste trabalho é a divulgação científica da origem histórica por trás desses dois animes. Para tal, foi realizada uma pesquisa utilizando-se principalmente a base dados Bulbapedia e um curta-metragem do ano de 1921 sobre o folclore japonês, *Jiraiya Gōketsu Monogatari* (“O Conto do Galante Jiraiya”). O personagem Greninja assemelha-se à espécie *Corythomantis greeningi* (Boulenger, 1896) (Anura: Hylidae) não apenas pelo nome. Conhecida popularmente como perereca de capacete, a espécie apresenta crânio ossificado com projeções em espinhos, que podem ser associadas às ornamentações na cabeça do personagem. Além disso na cultura japonesa há forte associação de sapos a ninjas, baseada no conto folclórico citado anteriormente, onde o guerreiro principal apresenta poderes de transmutação em sapos, além de possuir outros poderes mágicos. A mesma associação ocorre no anime Naruto™, no qual os personagens do conto (Jiraiya, Tsunade e Orochimaru) estão presentes na história, seguindo a mesma narrativa, apresentando os mesmos poderes e nomes. Portanto, conclui-se que ambos os animes possuem influência do conto folclórico japonês em diferentes aspectos. Entre os 807 Pokémon, a franquia apresenta apenas um anuro baseado no conto, enquanto que em Naruto™ grande parte de sua narrativa é inspirada no mesmo.

Palavras-chave: anuro; folclore; Naruto; Pokémon.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Mathews T. Mesquita¹; Carina dos S. Almeida²; Dener das N. da Silva³; Ana Beatriz F. da Costa¹; Lucas Quirino¹; Ana M.P.T. de Carvalho-e-Silva & Beatriz C. Fraga



Sapos guerreiros em dois animes: origem histórica

Mathews T. Mesquita¹, Carina dos S. Almeida², Dener das N. da Silva³, Ana Beatriz F. da Costa¹, Lucas Quirino¹, Ana M. P. T. de Carvalho-e-Silva¹, Beatriz C. Fraga¹

¹Dpto. de zoologia, Lab. de Biosistemática de Anfíbios – LABAN/UNIRIO

²Aluna de graduação em Ciências Biológicas Bacharelado, UNIRIO

³Programa de Pós-graduação em Ciências Biológicas (Biodiversidade Neotropical) - PPGIO/UNIRIO

Email: mtmmathews2@gmail.com

Introdução

Em muitas culturas ancestrais, os sapos (anfíbios da ordem Anura) estão associados a mitos e crenças. A cultura japonesa frequentemente associa-os a guerreiros e isto é refletido na sua produção cultural, como exemplo temos dois ilustres animes.

Em Pokémon™ há a presença do personagem Greninja (*Gekkouga* – Geko: “sapo”; Kōga-ryū: “escola de ninjutsu” (Fig. 1). Em Naruto™, temos o personagem Jiraiya, um importante guerreiro ninja.

Objetivos

O objetivo deste trabalho é a divulgação científica da origem histórica por trás de Naruto™ e o personagem Greninja de Pokémon™

Metodologia

Foi realizada uma pesquisa utilizando-se a base dados Bulbapedia e o curta-metragem do ano de 1921 sobre o folclore japonês “*Jiraiya Gōketsu Monogatari*” (“O conto do Galante Jiraiya”).



Resultado e Discussão

O personagem Greninja assemelha-se a espécie *Corythomantis greeningi* (Boulenger, 1896) (Anura: Hylidae) não apenas pelo nome. Conhecida popularmente como perereca de capacete, a espécie apresenta crânio ossificado com projeções em espinhos, que podem ser associadas às ornamentações na cabeça do personagem (Fig. 2). A forte associação de sapos à ninjas é baseada no “conto do Galante Jiraiya”, onde o guerreiro principal apresenta poderes de transmutação em sapos, controle de água, etc. A mesma associação ocorre em Naruto™, no qual os personagens Jiraiya, Tsunade e Orochimaru (Fig. 3) estão presentes no conto e no anime, seguindo a mesma narrativa e possuindo poderes semelhantes.

Conclusão

Conclui-se que ambos os animes possuem influência do conto folclórico japonês em diferentes níveis, visto que entre os 807 Pokémon, há apenas um anuro relacionado ao conto, enquanto que em Naruto™ grande parte de sua narrativa é inspirada no mesmo.



Bibliografia

- Greninja (Pokémon). Disponível em: <[https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Greninja_\(Pok%C3%A9mon\)#Origem](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Greninja_(Pok%C3%A9mon)#Origem)> Acessado em: 28/08/2018
- Jiraiya Goketsu Monogatari, curta-metragem. Disponível em: <<https://www.pokemon.com/br/pokedex/>> Acessado em: 28/08/2018
- Jared C., Mailho-Fontana P. L., Antoniazzi M. M., Mendes V. A., Barbaro K. C., Rodrigues M. T., Brodie Jr. E. D. Venomous Frogs Use Heads as Weapons. *Elsevier Inc.* v. 25, issue 16, p. 2166-2170, Aug 2015.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Série "Ponte Aérea" da Rádio Animal: a zoologia cultural em 18 países por um programa de rádio

Waldiney Mello

CAp-UERJ (DCN)
neymello.ictio@gmail.com

A "Rádio Animal" é um programa semanal com cerca de 10 minutos, veiculado pelo "Painel da Manhã" da Rádio 94FM Rio (Rádio Roquette Pinto), que trata, desde 2013, sobre curiosidades científicas do mundo animal. Uma das séries mais longas e de maior audiência - Ponte Aérea - abordou a zoologia cultural em 18 países (Brasil, Equador, Estados Unidos, Coréia do Norte, Nepal, Rússia, Iraque, Egito, Madagascar, Argentina, Namíbia, Costa do Marfim, País de Gales, Croácia, Eslováquia, Chipre, Cuba e Espanha). A série apresentou mais de 180 minutos de um panorama da influência dos animais nas mais diversas formas de culturas humanas, utilizando o "scienctelling" como forma de popularizar a biologia e promover a divulgação e alfabetização científica gratuita. A cada semana os ouvintes escolhiam uma entre quatro cidades em diferentes países do mundo para uma visita cultural. Nesse ponto, admitiu-se uma breve suspensão da realidade para aderirmos à ficção de visitarmos cada país. Embora tenham sido visitas ficcionais, os episódios foram criados a partir da literatura científica mais recente sobre a cultura e animais de cada país, passando pela influência dos animais nas artes, arquitetura, culinária, religião, turismo, economia, história, biotecnologia, antropologia, etc. Do Equador, falamos sobre o neogótico que substituiu os tradicionais gárgulas por estátuas de animais na Basílica de Quito, como tamanduás, tartarugas e iguanas, além da presença do morcego *Anoura fistulata* Muchhala, Mena-Valenzuela & Albuja, 2005, que tem a maior língua entre os mamíferos. Dos Estados Unidos, destacamos a legislação de 2017 que permite a caça do raro lobo *Canis lupus ligoni* Goldman, 1937, endêmico do Alasca, mesmo no caso de grávidas ou fêmeas com filhotes dentro de refúgios de vida selvagem, até com uso de helicópteros. Da Coréia do Norte, foi demonstrado sobre como a guerra com a Coréia do Sul criou a Zona Desmilitarizada, que, desde 1953, permitiu a recuperação de diversas espécies como o tigre-siberiano *Panthera tigris altaica* Temminck, 1844, uma vez que essa área não permite trânsito de pessoas. Do Nepal, foi contada a presença dos abutres-negros *Aegypius monachus* (Linnaeus, 1766) no ritual budista Vajrayana, chamado "Funeral dos céus". Após sua morte, o líder religioso tem o corpo consumido por mais de 250 espécimes do alto das montanhas nepalesas em um ritual onde "o que é da natureza volta para ela". Do Iraque, foi apresentada a arte milenar da falcoaria, mencionando, ainda, sobre o único grupo no Brasil de mulheres (Falcoeiras BR) dedicadas a tal prática. Esses foram apenas alguns dos destaques em quase 4 meses de episódios em 2017. A série "Ponte Aérea" do programa Rádio Animal resgatou dezenas de informações que estavam restritas à comunicação científica entre pares acadêmicos, popularizando-as em histórias contextualizadas à zoologia cultural para a divulgação científica.

Palavras-chave: divulgação científica; edutretenimento; ensino; scienctelling.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Waldiney Mello

SÉRIE "PONTE AÉREA DA RÁDIO ANIMAL: A ZOOLOGIA CULTURAL EM 18 PAÍSES POR UM PROGRAMA DE RÁDIO

Waldiney Mello
UERJ / CAP-UERJ
neymello.ictio@gmail.com

INTRODUÇÃO

A "Rádio Animal" é um programa semanal com cerca de 10 minutos veiculado pelo "Painel da Manhã" da Rádio 94FM Rio (Rádio Roquette Pinto), que trata, desde 2013, sobre curiosidades científicas do mundo animal. Uma das séries mais longas e de maior audiência - Ponte Aérea - abordou a zoologia cultural em 18 países (Equador, Estados Unidos, Coreia do Norte, Nepal, Rússia, Iraque, Egito, Madagascar, Argentina, Costa do Marfim, País de Gales, Croácia, Eslovênia, Chipre, Cuba e



Fig. 1: Mapa de cidades abordadas na série "Ponte Aérea".



Fig. 2: Passagem aérea para anunciar a episódio de Madagascar; B) Até o "avô do avô do meu avô" teve o episódio sobre animais do Egito, que mencionava sobre a zoologia de ofídeos, relembrando a lenda de Cleopatra que teria sido morta por uma cobra. Imagens usadas para divulgar alguns episódios: na Fanpage www.facebook.com/radioanimal94fm.

Do Equador, falamos sobre o neogótico que substituiu os tradicionais gárgulas por estátuas de animais na Basílica de Quito (Fig. 3 A), como tamanduás, tartarugas e iguanas, além da presença do morcego *Anoura fistulata* (Muchhala, Mena-Valenzuela; Albuja, 2005), que tem a maior língua entre os mamíferos. Dos Estados Unidos, destacamos a legislação de 2017 no governo de Donald Trump (Fig. 3B) que permite a caça do raro lobo *Canis lupus ligoni* (Goldman, 1937), endêmico do Alasca, mesmo no caso de grávidas ou fêmeas com filhotes dentro de refúgios de vida selvagem, até com uso de helicópteros. Da Coreia do Norte, foi demonstrado sobre como a guerra com a Coreia do Sul criou a Zona Desmilitarizada, que, desde 1953, permitiu a recuperação de diversas espécies como o tigre-siberiano *Panthera tigris altaica* (Temminck, 1844) (Fig. 3B), uma vez que essa área não permite trânsito de pessoas.



Fig. 3: A) Basílica de Quito (Equador) com gárgulas em forma animal; B) Donald Trump (presidente dos EUA quando sancionada a lei de caça a lobos selvagens no Alasca); C) Tigre-siberiano que ocorre na Península Coreana e na Zona Desmilitarizada entre a Coreia do Norte e Coreia do Sul.

A série "Ponte Aérea" do programa Rádio Animal resgatou dezenas de informações que estavam restritas à comunicação científica entre pares acadêmicos, popularizando-as em histórias contextualizadas à zoologia cultural para a divulgação científica.

A série apresentou mais de 180 minutos de um panorama da influência dos animais nas mais diversas formas de culturas humanas, utilizando o "scienctelling" como forma de popularizar a biologia e promover a divulgação e alfabetização científica gratuita. A cada semana os ouvintes escolhiam uma entre quatro cidades em diferentes países do mundo para uma visita cultural. Nesse ponto, admitiu-se uma breve suspensão da realidade para aderirmos à ficção de visitarmos cada país. Embora tenham sido visitas ficcionais, os episódios foram criados a partir da literatura científica mais recente sobre a cultura e animais de cada país, passando por suas influências nas artes, arquitetura, culinária, religião, turismo, economia, história, biotecnologia, antropologia, etc.



Fig. 4: A) Sacerdote entre abutres que se reúnem para comer carcaças durante o "Ritual dos Céus"; B) K'Árabe com seu falcão praticando falcoaria no deserto.

Do Nepal, foi contada a presença dos abutres-negros *Aegypius monachus* (Linnaeus, 1966) no ritual budista Vajrayana, chamado "Funeral dos céus" (Fig. 4A). Após sua morte, o líder religioso tem o corpo consumido por mais de 250 espécimes do alto das montanhas nepalesas em um ritual onde "o que é da natureza volta para ela". Do Iraque, foi apresentada a arte milenar da falcoaria (Fig. 4B), mencionando, ainda, sobre o único grupo no Brasil de mulheres (Falcoeiras BR) dedicadas a tal prática. Esses foram apenas alguns dos destaques em quase 4 meses de episódios em 2017.



"A ciência da curiosidade"



Os insetos dos desenhos animados, um panorama do cenário infanto-juvenil nos últimos 40 anos

Evaldo A.J. Junior^{1*}; Luís A.P. da Silva & Fernanda Avelino-Capistrano¹

¹Curso de Ciências Biológicas, Faculdades São José
*juniorkim2009@hotmail.com

Os insetos e sua relação com o meio ambiente sempre despertaram a curiosidade tanto dos adultos quanto das crianças, refletindo na sua grande representação nos desenhos animados. O objetivo deste estudo foi fazer um levantamento das variadas ordens da classe Insecta representadas nos desenhos voltados para o público infanto-juvenil. Para isso, desenhos animados (incluindo curtas, longas metragens e séries variadas) lançados no período de 1975 a 2015 e que continham animais como personagens foram analisados na plataforma do “Internet Movie Database” (IMDb). Os animais encontrados foram pré-selecionados e classificados. Os personagens representados por insetos foram classificados tanto taxonomicamente, em nível de ordem, quanto de acordo com sua forma (antropomórfico ou na forma animal) e participação na trama. Um total de 905 obras foi analisado e 4.383 personagens foram encontrados, dos quais 3.874 eram vertebrados e 318 eram invertebrados. Dentre os invertebrados, o filo Arthropoda foi o mais representativo, tendo a classe Insecta o maior número de personagens (79%). Dentre os insetos, Hymenoptera foi a ordem com mais aparições (29,75%), seguida de Coleoptera (16,09%), Diptera (14,63%), Lepidoptera (12,68%), justamente as ordens consideradas como as “megaordens”, isto é, as ordens que possuem a maior diversidade entre os insetos. Entretanto, apesar de diversos, esses animais foram representados por insetos comuns do dia-a-dia dos humanos, como abelhas, formigas, joaninhas, escaravelhos, moscas e borboletas. As demais ordens foram as menos representadas, ocorrendo com: Orthoptera (8,29%), Blattaria (2,92%), Hemiptera (3,90%), Mantodea (3,90%), Siphonaptera (2,43%), Odonata (0,97%) e Phasmatodea (0,97%). Também foram representadas por animais comuns aos humanos, como grilos, percevejos, louva-a-deus, baratas, cupins, pulgas, libélulas e bichos-pau. Os resultados demonstram que existe relação entre a diversidade das ordens e a representação das mesmas nos desenhos, o que mostra que ordens menores muitas vezes passam quase despercebidas, sendo representadas apenas por um determinado “grupo”. Ainda assim, os animais representados são, em geral, comuns em ambientes antropizados, o que subestima qual é, de fato, a diversidade dentro dos Insecta.

Palavras-chave: animação; Entomologia; Zoologia cultural.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Evaldo A.J. Junior, Luís A.P. da Silva & Fernanda Avelino-Capistrano



Os insetos nos desenhos animados: um panorama do cenário infanto-juvenil nos últimos 40 anos

Evaldo A. J. Junior¹, Luís A. P. da Silva & Fernanda Avelino-Capistrano¹

¹ - Curso de Ciências Biológicas, Faculdade São José, Rio de Janeiro, RJ, Brasil



Os insetos e sua relação com o meio ambiente sempre despertaram a curiosidade tanto dos adultos quanto das crianças, refletindo na sua grande representação nos desenhos animados. O objetivo deste estudo foi fazer um levantamento das variadas ordens da classe Insecta representadas nos desenhos voltados para o público infanto-juvenil

Desta forma, desenhos animados (incluindo curtas, longas metragens e séries variadas) lançados dentro do período de 1975 a 2015 e que continham animais como personagens foi analisado na plataforma do "Internet Movie Data Base" (IMDB), e os personagens pré-selecionados e classificados.. Os personagens representados por insetos foram, em um primeiro momento, taxonomicamente classificados em nível de ordem, e ainda, de acordo com sua forma e participação na trama. Um total de 905 obras foi analisado e 4.383 personagens foram encontrados, onde 3.874 eram vertebrados e 318 eram invertebrados.



Dentro dos invertebrados, o filo Arthropoda foi o mais representativo, tendo a classe Insecta o maior número de personagens (79%). Dentre os insetos, os Hymenoptera (29,46%) foram a ordem com mais aparições, seguido de Coleoptera (15,94%), Diptera (14,49%), Lepidoptera (12,46%), justamente as ordens consideradas como as "megaordens", isto é, as ordens que possuem a maior diversidade entre os insetos.



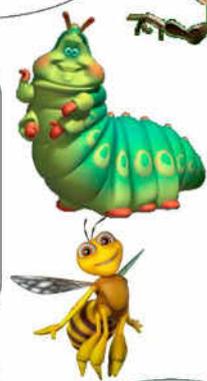
Hunf! Mesmo a minha ordem mesmo sendo a mais diversa no planeta ainda perdemos para as abelhas e formigas. Dá pra acreditar nisso?!



Como um mestre do kung fu, eu prezo a justiça e igualdade e por isso peço mais espaço para minha ordem!



Entretanto, apesar de diversos, esses animais foram representados por insetos comuns do dia-a-dia dos humanos, como abelhas, formigas, joaninhas, escaravelhos, moscas e borboletas. As demais ordens, foram as menos representadas, ocorrendo com: Orthoptera (8,21%), Hemiptera (4,83%), Mantodea (3,86%), Blattaria (6,27%), Siphonaptera (2,41%), Odonata (2%) e Phasmatodea (2%).

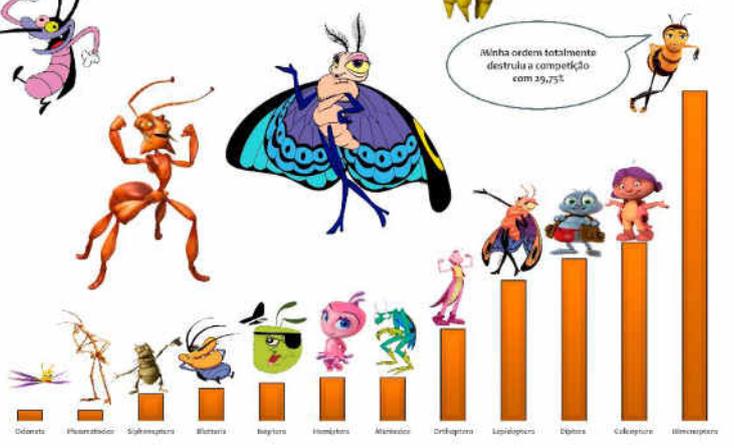


Também foram representados por animais comuns aos humanos, como grilos, percevejos, louva-deus, baratas, cupins, pulgas, libélulas e bichos-pau. Os resultados demonstram que existe relação entre a diversidade das ordens e a representação das mesmas nos desenhos, o que mostra que ordens menores muitas vezes passam quase despercebidas, sendo representadas apenas por um determinado "grupo". Ainda assim, os animais representados são, em geral, animais comuns em ambientes antropizados, o que de fato é a diversidade dentro dos Insecta.

Ein?! Como assim minha ordem ficou em oitavo lugar?!



Minha ordem totalmente destruída a competição com 19,75%





III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Quatro mamíferos e um peixe entraram em um bar... o consumo de álcool por animais no imaginário popular

Cíntia R.C. Varella¹ & Waldiney Mello^{2*}

¹UERJ (PROFBIO)

²CAp-UERJ (DCN)

*neymello.ictio@gmail.com

São comuns expressões que envolvem nomes de animais no cotidiano, como a utilizada para dizer que alguém ingeriu uma quantidade exagerada de álcool: “bêbado como um gambá”. Mas será que animais ingerem álcool? Um levantamento da literatura científica dos últimos anos revelou a real relação entre o consumo de álcool e hábitos de alguns animais na natureza, incluindo mamíferos e peixes. O presente estudo revisita o paradigma da expressão “bêbado como um gambá”, traçando paralelos pouco conhecidos na natureza. A zoologia cultural resgata a história de caçadores que usam potes com aguardente para atrair os gambás, como o *Didelphis aurita* Wied-Neuwied, 1826 (Didelphidae), os quais beberiam até a embriaguez e seriam facilmente capturados. Outra estória diz que gambás se alimentam de sangue de aves domésticas à noite, caindo inebriados como numa ressaca. Na cultura popular, o consumo de álcool por animais está relacionado a alguns mitos sem comprovação. Porém, os fatos científicos relacionados ao consumo e produção de álcool por animais na natureza são ainda mais curiosos. Leveduras e bactérias realizam a fermentação dos açúcares presentes em frutos à medida em que esses amadurecem. Dessa forma, animais frugívoros podem consumir o álcool como um elemento volátil subproduto da fermentação. Morcegos-egípcios, *Rousettus aegyptiacus* (E. Geoffroy, 1810) (Pteropodidae), são atraídos por frutos maduros, devido ao odor do álcool liberado pela fermentação. Entretanto, os quirópteros tendem a evitar frutos de fermentação acelerada com maior teor alcoólico. Embora morcegos se alimentem com frequência de néctar fermentado, ainda são incipientes os estudos sobre as quantidades de álcool toleradas para evitar sua embriaguez, levando à redução de reflexos neuromotores. Já os musaranhos-da-Malásia, *Ptilocercus lowii* (Gray, 1848) (Ptilocercidae), igualmente nectívoros, toleram consideráveis concentrações de álcool no sangue sem enfrentarem os efeitos ébrios. São capazes de ingerir néctar com 3,8% de teor alcoólico. Por outro lado, na Suécia, alguns alces-europeus, *Alces alces* (Linnaeus, 1758) (Cervidae), aparentam efeitos de embriaguez, com redução de reflexos motores, quando se alimentam de várias maçãs fermentadas. Os peixes realizam fermentação láctica em ambientes hipóxicos. Entretanto, para minimizar os efeitos tóxicos desse processo metabólico, as carpas *Carassius carassius* (Linnaeus, 1758) (Cyprinidae) realizam fermentação alcoólica através da enzima piruvato descarboxilase, sendo, portanto, uma espécie produtora natural de álcool, embora sejam desconhecidos os efeitos de embriaguez. A cultura popular colocou os gambás como apreciadores de aguardente, passíveis de efeitos da embriaguez humana, o que não se verifica na literatura científica. Entretanto, há animais que poderiam receber a fama, e ainda aqueles que produzem.

Palavras-chave: anaerobiose; fermentação alcoólica; metabolismo; Zoologia.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Cíntia R.C. Varella & Waldiney Mello



Quatro mamíferos e um peixe entraram em um bar... o consumo de álcool por animais no imaginário popular.

Cíntia Varella; Waldiney Mello
1PROFBIO-UERJ; 2CAP-UERJ
2neymello.ictio@gmail.com



Introdução e justificativa

São comuns expressões que envolvam nomes de animais no cotidiano, como para dizer que alguém ingeriu uma quantidade exagerada de álcool: "bêbado como um gambá". Mas será que animais ingerem álcool? Um levantamento da literatura científica dos últimos anos revelou a real relação entre o consumo de álcool e hábitos de alguns animais na natureza, incluindo mamíferos e peixes. O presente estudo revisita o paradigma da expressão "bêbado como um gambá", traçando paralelos pouco conhecidos na natureza. A zoologia cultural resgata a história de caçadores que usam potes com aguardente para atrair os gambás como o *Didelphis aurita* (Wied-Neuwied, 1826), os quais beberiam até a embriaguez para serem facilmente capturados. Outra estória diz que gambás se alimentam de sangue de aves domésticas à noite, caindo inebriado como numa resaca. Na cultura popular, o consumo de álcool por animais está relacionado a alguns mitos sem comprovação. Porém, os fatos científicos relacionados ao consumo e produção de álcool por animais na natureza são ainda mais curiosos.

Objetivo

Nessa perspectiva, o objetivo deste estudo é fazer uma análise de artigos que relatam a utilização de álcool por animais, explicando em que condições ocorrem e se é possível que os animais fiquem embriagados. Faremos uma breve descrição de alguns resultados encontrados na literatura.

Metodologia

Foi realizado a análise de três artigos e de uma reportagem de uma revista científica online, relatando experiências de consumo de álcool por animais em diferentes contextos.



Desenvolvimento

Leveduras e bactérias realizam a fermentação dos açúcares presentes em frutos à medida em que estes amadurecem. Dessa forma, animais de hábitos frugívoros podem consumir o álcool como um elemento volátil subproduto da fermentação. Morcegos egípcios *Rousettus aegyptiacus* (E. Geoffroy, 1810) são atraídos por frutos maduros, devido ao odor do álcool liberado pela fermentação. Entretanto os quirópteros tendem a evitar frutos de fermentação acelerada com maior teor alcoólico. Embora morcegos se alimentem com frequência de néctar fermentado, ainda são incipientes os estudos sobre as quantidades de álcool toleradas para evitar sua embriaguez levando a redução de reflexos neuromotores.

Os musaranhos-da-Malásia *Ptilocercus lowii* (Gray, 1848), igualmente nectívoros, toleram consideráveis concentrações de álcool no sangue sem enfrentarem os efeitos êbrios. São capazes de ingerir néctar com 3,8% de teor alcoólico. Por outro lado, na Suécia, alguns alces-europeus *Alces alces* (Linnaeus, 1758) aparentam efeitos de embriaguez, com redução de reflexos motores, quando se alimentam de várias maçãs fermentadas. Os peixes realizam fermentação láctica em ambientes hipóxicos. Entretanto, para minimizar os efeitos tóxicos deste processo metabólico, as carpas *Carassius carassius* (Linnaeus, 1758) realizam fermentação alcoólica através da enzima piruvato descarboxilase, sendo, portanto, uma espécie produtora natural de álcool, embora sejam desconhecidos os efeitos de embriaguez.

Chimpanzés selvagens (*Pan troglodytes verus*) em Bossou, na Guiné, África Ocidental, fazem ingestão de álcool coletando seiva fermentada de palmeira-ráfia facilitada pela ação humana (Hockings, 2015), o teor de álcool consumido é variável, porém, existem poucos sinais de embriaguez.

A cultura popular colocou os gambás como apreciadores de aguardente, embora a ciência não tenha encontrado evidências de que bebam ou que produzam álcool, ainda aqueles que produzem.

A análise dos artigos demonstram ser comum o consumo de álcool em frutos e néctar florais, porém, sem evidências de sinais de embriaguez que pode ocorrer raramente. No caso dos animais atraídos pelo odor do álcool, ficou evidenciado que frutos com elevado grau de fermentação, ou seja, que exibam maior teor alcoólico, são evitados pelos mesmos.

Assim, o álcool indica a presença do fruto e o teor de açúcar presente nele, sendo um excelente sinalizador na busca pelo alimento, porém, em grandes quantidades são descartados pelos animais.

Os chimpanzés que consomem seiva fermentada da palmeira-ráfia, só o fazem porque tem o acesso facilitado por ação humana, e passam a consumir de forma habitual, porém, episódios com macacos bêbados são raros.

Carpas que sobrevivem em um ambiente com pouca quantidade de oxigênio, realizam fermentação alcoólica, o resíduo desse processo metabólico é menos prejudicial do que o ácido láctico, produto final da maioria dos animais que fazem fermentação. Todavia, está claro que carpas com grandes quantidades de álcool no sangue fiquem embriagadas.

O consumo de álcool em frutos e néctar é um fator que contribui para dispersão e polinização de espécies vegetais, representando uma relação positiva entre animais e vegetais. Verifica-se que mesmo animais que realizam elevada ingestão de álcool, podem não apresentar sinais de embriaguez devido a uma metabolização eficiente dessa substância, provavelmente, conferida por uma evolução que selecionou indivíduos geneticamente capazes de reduzir a taxa de álcool no sangue e no encefalo.

Portanto, o gambá ganhou a fama de animal embriagado, porém, animais embriagados parecem não ser comum na natureza.

Referências bibliográficas

RODRIGUES, R. J. et al. Têm os olhos abertos e bebem? Os hábitos de consumo de álcool em animais. R. Soc. Open Sci. 16:170720 (2019).
SANTOS, F. et al. The possible role of alcohol in the relationship between plants and biotrophic fungi: a review. Fungal Biology Reviews. 2018, 103(1), 1-10.
WIED-NEUWIED, G. Die Säugetiere Brasiliens. Jena, 1826, 106, 208.
HOCKINGS, C. P. et al. Chimpanzee intake of fermented forest nectar by wild individuals. PLoS One. 2015, 10(12), 1-10.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Animais inspirados à mitologia: cartografia de Yggdrasil

Marina Valentini A.^{1*} & Beatriz M. Hörmanseder²

¹Museologia, UNIRIO

²DGP, Museu Nacional, UFRJ

*marinavalentini@gmail.com

Quando a mitologia nórdica é citada, há de se pensar em deuses poderosos como Thor e Odin, e pouco se é mencionado sobre os nove mundos existentes e o que perpassa acerca deles. Yggdrasil é a maior e mais bela árvore que já existiu, que cresce sobre pelo menos três mundos e conecta todos os nove junto à Bifrost, a ponte arco-íris, que envolve toda a árvore e permite deuses trafegarem. A árvore dos mundos é composta por todo um sistema com animais imortais que interagem entre si. Em sua copa, o pequeno falcão, Vethrfofnir, sentado no topo da cabeça da águia, da qual ninguém sabe o nome, constantemente briga com o esquilo Ratatosk. Já o dragão Nidhogg de Niflheim, mundo das névoas, sombras e gelo, se alimenta de carcaças humanas e das raízes mais profundas de Yggdrasil. Existem dois manuscritos islandeses de Snorri Sturluson incompletos, “Edda em Prosa” e “Edda Poética”, que narram sobre os mitos nórdicos da cultura das origens do autor e que se encontram atualmente na Biblioteca da Universidade de Upsália (Suécia). A partir desta releitura da antiga cultura nórdica, propõe-se um intercâmbio entre os mitos e a zoologia, estabelecendo comparações morfológicas e as possíveis relações ecológicas existentes, para que se possa promover, de forma didática, uma ampla divulgação científica da tão curiosa cultura viking. Foram utilizadas imagens do manuscrito original e a tradução dele, de Arthur Gilchrist Brodeur, incluindo também um livro de adaptação narrativa dos dois “Eddas”, de Neil Gaiman: “Mitologia Nórdica”. Após adquirir conhecimento sobre os mitos em torno da árvore dos mundos e analisar as ilustrações do manuscrito, foi possível identificar espécies de animais com semelhanças morfológicas, como por exemplo, da águia e do esquilo, *Buteo buteo* (Linnaeus, 1758) (Accipitriformes: Accipitridae) e *Sciurus vulgaris* Linnaeus, 1758 (Rodentia: Sciuridae), respectivamente, ou até mesmo das milhares de serpentes negras, *Vipera berus* (Linnaeus, 1758) (Squamata: Viperidae), das raízes. A partir dessas análises, foram percebidas algumas relações ecológicas entre os organismos, como o inquilinismo, onde Ratatosk possui hábitos arborícolas e vive sobre Yggdrasil, e o comensalismo, onde observamos Vethrfofnir no topo da cabeça da grande águia que, por sua vez, garante proteção ao pequeno falcão, além de uma cadeia alimentar com diversos níveis tróficos. Tendo em vista que os animais relatados nos mitos possuem sua localização geográfica, além de suas características morfológicas, muito parecidas das observadas aos seus respectivos organismos vivos, assim é possível concluir que as histórias e os animais mitológicos presentes nelas podem ter sido originados e popularizados por meio de uma vivência concomitante. Com isso, nos dias atuais os animais inspirados podem ser notados com um olhar cultural diferenciado de zoologia até por crianças e um público geral não-especializado.

Palavras-chave: divulgação científica; Edda; mito; nórdica; Zoologia.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Marina Valentini A. & Beatriz M. Hörmanseder



ANIMAIS INSPIRADOS A MITOLOGIA: CARTOGRAFIA DE YGGDRASIL



Marina Valentini A.^{1,2}; Beatriz Hörmanseder²

¹Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO); ²Museu Nacional/UFRJ
marina.valentini@gmail.com¹

Vethrfolnir,

o pequeno falcão que mora no topo da cabeça da águia guardiã, e que sempre fala por ela
Nome vulgar: Óguia
Espécie: *Falco sabbuteo*
LINNAEUS, 1758
Hábito de nidificação em lugares altos e estranhos como pontas de desfiladeiros



Águia guardiã (Hræsvelgr),
é um gigante disfarçado de águia, que fica nas mais altas copas, que é revelado no Ragnarök.
Nome vulgar: Águia da asa redonda
Espécie: *Buteo buteo*
LINNAEUS, 1758
Hábito de nidificação em lugares altos

Raŕatösk,

o esquilo "mensageiro" inquieto que circula toda Yggdrasil, principalmente trocando umas ofensas entre Nidhogg e a águia sem nome quase estimulando a brigarem entre si.
Nome vulgar: Esquilo vermelho
Espécie: *Sciurus vulgaris*
LINNAEUS, 1758
Hábito Arborícola



Daain, Dvalin, Duneyr e Durathror,

os quatro cervos que se alimentam das folhagens e musgos de Yggdrasil vivendo em seu tronco e galhos
Nome vulgar: Veado vermelho
Espécie: *Cervus elaphus*
LINNAEUS, 1758
Por possuírem estômagos sensíveis, grande parte de sua dieta alimentar é de líquens



Serpentes das raízes,

são milhares delas que aproveitam das diferentes origens das raízes de Yggdrasil
Nome vulgar: Víbora européia
Espécie: *Viperus Berus*
LINNAEUS, 1758
Mudanças climáticas mudam seus hábitos alimentares e sua troca de pele



Nidhög,

o dragão (wyrm) carniceiro do poço de Hvergelmir, em Níflheim que também se alimenta da primeira raiz e a mais profunda de todas
Nome vulgar: Tubarão cobra
Espécie: *Chlamydoselachus anguineus*
GARMAN, 1884
Criatura abissal que circula em correntes quentes no Mar da Noruega



Legenda:

Falco: Falco sabbuteo (Roger Wester); Buteo/buteo (Hermes); Sciurus vulgaris (Jan Mangor Fagerland); Cervus elaphus (Deva Ashton); Viperus berus (Garry Smith);
Mitologia Nórdica: Neil Gaiman, 2007;
Jotun, Thunder Lotus, 2015.





III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

A Entomologia Cultural na coluna “Histórias de insetos” de Messias Carrera (1907-1994)

Luiz Gustavo V. Salgado^{1*} & Alcimar L. Carvalho²

¹Departamento de Biologia e Ciências, Colégio Pedro II

²Departamento de Entomologia, Museu Nacional, UFRJ

*salgadolg@cp2.g12.br

Durante os anos de 1980, Charles L. Hogue organizou o conhecimento relativo aos insetos nas três áreas de atividade intelectual, definindo assim a Entomologia em acadêmica, aplicada e cultural. A última se ocupa da investigação da influência dos insetos e outros artrópodes na multiplicidade das interações culturais. Levando-se em consideração a metodologia da Análise de Conteúdo, foi realizado um estudo descritivo do conteúdo relativo à Entomologia Cultural presente nos 91 títulos que compõem a coluna “Histórias de insetos”, de Messias Carrera, publicada no jornal Folha de S. Paulo de dezembro de 1963 a setembro de 1965. Na análise foram levados em consideração os campos de atuação da Entomologia Cultural, definidos por Hogue, e a origem cultural das narrativas tratadas. Não foram apresentadas novidades relativas ao domínio dessa área, todavia, foram utilizadas informações já existentes na literatura da época para introduzir os títulos da coluna e, assim, facilitar a divulgação de conhecimentos científicos veiculados a um jornal de ampla distribuição. Em seu segundo plano, foram tratadas 140 narrativas atraentes. Essas representam satisfatoriamente a diversidade dos campos de atuação da Entomologia Cultural. Os mais representativos foram “História Interpretativa” (25%) e “Folclore” (25%), não sendo contemplado somente “Artes Cênicas”. Dentre as histórias abordadas, 78% possuem suas raízes na Cultura Ocidental, todavia apresentam uma grande variedade se levada em conta a regionalização das mesmas. Essa regionalização é evidente visto que 50% das histórias possuem origem de regiões específicas do Ocidente, principalmente em países europeus, como Portugal, Itália, Alemanha, Espanha e França. Esses são, coincidentemente, os mesmos países de onde o Brasil recebeu uma grande quantidade de imigrantes durante o final do século XIX e início do século XX. Mesmo que de forma não intencional, o autor conseguiu abarcar conteúdos que representavam bem a pluralidade cultural da população da cidade de São Paulo na década de 1960. Esse fato, aliado à apresentação de conteúdos sólidos de natureza científica sob perspectivas mais familiares para os leitores, veio a ampliar o poder de persuasão da coluna. Assim, concluiu-se que esse material apresentou um grande potencial para a divulgação dos conhecimentos acadêmicos da área da Entomologia para a população de São Paulo na época de sua publicação.

Palavras-chave: década de 1960; divulgação científica; Folha de S. Paulo.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Luiz Gustavo V. Salgado & Alcimar L. Carvalho

A ENTOMOLOGIA CULTURAL NA COLUNA “HISTÓRIAS DE INSETOS” DE MESSIAS CARRERA (1907-1994)

Luiz Gustavo Vargas Salgado ^{1,2} & Alcimar do Lago Carvalho ^{1,3}



¹Laboratório de Biologia e Sistemática de Odonata (LABIOSIS), Departamento de Entomologia; Museu Nacional (UFRJ); ²Colégio Pedro II, Campus São Cristóvão II, Departamento de Biologia e Ciências, E-mail: salgadoiv@cp2.g12.br; ³E-mail: alagcc@acd.ufrj.br

Durante os anos de 1980, Charles L. Hogue organizou o conhecimento relativo aos insetos nas três áreas de atividade intelectual, definindo assim a Entomologia em acadêmica, aplicada e cultural. A última se ocupa da investigação da influência dos insetos e outros artrópodes na multiplicidade das interações culturais (HOGUE, 1987).

A coluna “Histórias de insetos” do entomólogo Messias Carrera, publicada no jornal Folha de S. Paulo entre 1963 e 1965, configura um dos trabalhos mais *sui generis* desse autor. Nela eram tratados assuntos diversos a respeito do mundo dos insetos, com uma abordagem distinta da que era utilizada por divulgadores da ciência contemporâneos. Vale destacar a utilização de lendas e fatos curiosos da história, da mitologia e do folclore, para despertar a curiosidade e divulgar conhecimentos acadêmicos sobre a vida dos insetos (CARRERA, 1991).

Não foram apresentadas novidades relativas ao domínio dessa área, todavia, foram usadas informações já existentes na literatura da época para introduzir os títulos da Coluna e, assim, facilitar a divulgação de conhecimentos científicos veiculados a um jornal de ampla distribuição. Em seu segundo plano, foram tratadas 140 narrativas que representam satisfatoriamente a diversidade dos campos de atuação da Entomologia Cultural (Fig. 3).

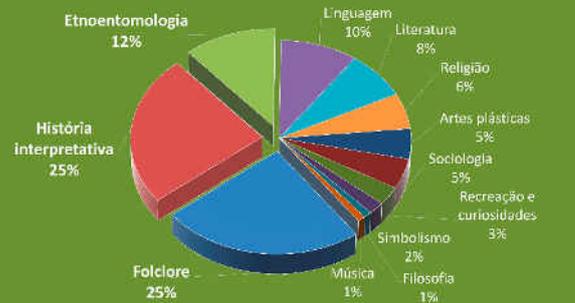


Fig. 3. Frequência dos campos de estudo da Entomologia Cultural presentes nas histórias tratadas na coluna “Histórias de Insetos”. Destaque para aquelas mais representativas.



Figura 1. Capa do jornal Folha de S. Paulo de 10/12/1963. Destaque para a chamada da coluna “Histórias de insetos” de Messias Carrera.

Levando-se em consideração a metodologia da Análise de Conteúdo, foi realizado um estudo descritivo do conteúdo relativo à Entomologia Cultural presente nos 91 títulos que compõem a Coluna. Na análise foram levados em consideração os campos de atuação da Entomologia Cultural, definidos por HOGUE (1980), e a origem cultural das narrativas tratadas.

Dentre as histórias abordadas, 78% possuem raízes na Cultura Ocidental, todavia apresentam uma grande variedade se levado em conta a sua regionalização (tab. 1). Essa, é evidente visto que 50% das histórias possuem origem em regiões específicas do Ocidente, sobretudo em países europeus. Esses são os mesmos de onde o Brasil recebeu uma grande quantidade de imigrantes durante a o final do século XIX e início do século XX.

Tabela 1. Frequência relativa à origem do conteúdo cultural presente nos títulos da coluna “Histórias de insetos” de Messias Carrera, publicados no jornal Folha de S. Paulo (1963-1965).

ORIGEM DO CONTEÚDO CULTURAL	QUANTITATIVO	FREQUÊNCIA	
Oriente	13	9%	
Ocidente (78%)	Mundial	25	18%
	Regional	70	49%
	Brasil	15	11%
Culturas Primitivas (14%)	Norte-americanas	1	1%
	Indígenas Mesoamericanas	1	1%
	Sul-americanas	7	5%
	Não classificadas	10	7%



Figura 2. Alguns dos títulos da coluna “Histórias de insetos” de Messias Carrera.

O autor abrangeu conteúdos que representavam bem a pluralidade cultural da população de São Paulo na década de 1960. Esse fato, aliado à apresentação de conteúdos sólidos de natureza científica sob perspectivas mais familiares para os leitores, veio a ampliar o poder de persuasão da Coluna. Assim, concluiu-se que o material apresentou um grande potencial para a divulgação dos conhecimentos entomológicos para a população de São Paulo na época de sua publicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS: CARRERA, M. Insetos, Lendas e História. Brasília: Treasuris, 1991. 137 p.; HOGUE, C.L. 1980. Commentaries in Cultural Entomology. 1. Definition of Cultural Entomology. Entomological News, 81(2): 33-36; HOGUE, C.L. 1987. Cultural Entomology. Annual Reviews of Entomology, 32: 181-199.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Zoologia Cultural no longa-metragem "Zootopia" (Disney) e seu uso lúdico no ensino de Ciências e Biologia

Carlos Henrique J. Duarte & Waldiney Mello*

CAP-UERJ (DCN)

*neymello.ictio@gmail.com

A animação longa-metragem "Zootopia - Essa Cidade é o Bicho" é um filme em que a coelha Judy Hopps nasceu no interior mas vai para a cidade de Zootopia para ser uma policial, onde diversos mamíferos antropomórficos vivem em harmonia. Apesar dos preconceitos e desafios, Judy conta com a ajuda da raposa Nick Wilde para desvendar uma conspiração que afeta a cidade. A franquia Zootopia apresenta uma grande diversidade de mamíferos, sendo retratadas 64 espécies de diferentes ordens. Entretanto, algumas das 19 ordens de mamíferos não foram representadas, como Primates, Cetacea e Chiroptera. Esse recurso midiático também pode ser utilizado como uma ferramenta didática. O presente estudo analisou a animação Zootopia para verificar possíveis relações que poderiam contribuir com o lúdico em aulas de Biologia, à luz da Zoologia Cultural. No enredo da animação, foram observadas referências a diversos conteúdos como relações ecológicas, características de biomas, anatomia comparada e etologia animal. A predação, por exemplo, é constantemente comentada no filme como parte da temática principal, uma vez que está presente entre mamíferos. Foram identificados três ecossistemas inspirados em diferentes biomas: a "Tundralândia", inspirada na Tundra, com uma vegetação pobre e habitada no filme majoritariamente por ursos polares, *Ursus maritimus* Phipps, 1774, e alces, *Alces alces* (Linnaeus, 1758); a "Praça Saara", inspirada no deserto, com tempestades de areia e habitada principalmente por antílopes como *Hippotragus niger* (Harris, 1838), gazelas como *Oryx gazella* (Linnaeus, 1758), dromedário, *Camelus dromedarius* Linnaeus, 1758, e bisões, *Bison bison* (Linnaeus, 1758); e o "Distrito Florestal", inspirado na Floresta Tropical Pluvial, perenifólia, com grande estratificação vertical e índice pluviométrico elevado, habitado por onças, *Panthera onca* (Linnaeus, 1758), e lontras, *Lontra canadensis* (Schreber, 1777). Foram observadas algumas características de animais abordadas em currículos de Biologia: a coelha Judy com 275 irmãos, retratando a capacidade reprodutiva dos coelhos; o gregarismo de herbívoros; a agilidade e audição aguçada dos coelhos; os incisivos espatulados dos roedores; o uivar dos lobos; e até uma ficha falando sobre o peso, altura, olfato aguçado e visão noturna da raposa Nick. O antropomorfismo está representado no uso de roupas e aversão dos personagens à natureza animal. Foram verificados estereótipos de comportamentos humanos como a inteligência e malandragem associadas às ações da raposa, a coragem e bravura dos policiais rinocerontes, hipopótamos, ursos e tigres, a liderança dos leões e a lerdice associada à preguiça. O filme pode ser um aliado no ensino de zoologia e ecologia, visto o grande contato do público infante-juvenil com as animações, que têm caráter lúdico e podem ser úteis à popularização da biologia.

Palavras-chave: animação; divulgação científica; ecologia; Mammalia.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Carlos Henrique J. Duarte & Waldiney Mello



Zoologia cultural no longa-metragem "Zootopia" (Disney) e seu uso lúdico no ensino de Ciências e Biologia



Carlos Henrique J. Duarte & Waldiney Mello
Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira

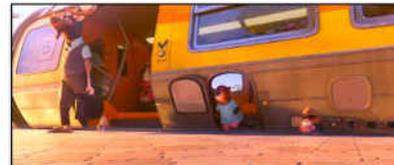
A animação longa-metragem "Zootopia - Essa Cidade é o Bicho" é um filme em que a coelha Judy Hopps nasceu no interior mas vai para a cidade de Zootopia para ser uma policial, onde diversos mamíferos antropomórficos vivem em harmonia. Apesar dos preconceitos e desafios, Judy conta com a ajuda da raposa Nick Wilde para desvendar uma conspiração que afeta a cidade.



O filme conta com uma diversidade de 64 espécies de mamíferos de quase todas as ordens. Durante o enredo foram observadas referências a diversos conteúdos como relações ecológicas, características de biomas, anatomia comparada e etologia animal.



A região
Trundalândia é
inspirada no Bioma
Tundra, com
vegetação e
mamíferos típicos



O trem é um dos elementos que enfatizam a diversidade de tamanho entre os mamíferos

Um exemplo de estereótipos de comportamento humano é a lerdeza das preguiças, que trabalham no setor burocrático da cidade



Outro exemplo é a coragem e bravura associadas à animais como hipopótamos, ursos e leões, que fazem parte da polícia de Zootopia

O filme pode ser um aliado no ensino de zoologia e ecologia, visto o grande contato do público infanto-juvenil com as animações, que têm caráter lúdico e podem ser úteis à popularização da biologia.





O amuleto do Muiraquitã: relações de anuros do gênero *Elachistocleis* (Anura: Microhylidae) com a lenda amazônica

Lucas Q. Oliveira^{1,2*}; Ana Livia de S. Guimarães²; Dener das N. da Silva^{1,3}; Ana Beatriz F. da Costa^{1,2}; Mathews T. Mesquita^{1,2} & Ana Maria P.T. de Carvalho-e-Silva^{1,3}

¹Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências, UNIRIO

²Curso de Ciências Biológicas (Bacharelado), UNIRIO

³Programa de Pós-graduação em Biodiversidade Neotropical, UNIRIO

*luksquirino@gmail.com

Durante sua viagem pelo Rio Amazonas, em 1542, Orellana avistou uma tribo de mulheres guerreiras, que possuíam um amuleto esverdeado com formas de sapo, as quais denominou Amazonas. O amuleto do muiraquitã, nome modificado por Barata em 1954, era tido por essas guerreiras como um símbolo de fertilidade, sorte, poder e ainda como moeda para a compra e venda entre as tribos Tapajó/Santarém e Conduri. Vestígios arqueológicos apontam para uma difusão da crença, que chegou até outros países, como as Guianas e ilhas do Caribe. O gênero *Elachistocleis* Parker, 1927 (Anura: Microhylidae) possui atualmente 18 espécies amplamente distribuídas pela América do Sul, ocorrendo desde o Panamá e Colômbia até o sul do Brasil e Argentina central. Alguns autores atribuem a forma e cores do amuleto a esse táxon. O presente trabalho consiste em uma pesquisa bibliográfica acerca dos locais de ocorrência das espécies do gênero *Elachistocleis* para avaliar quais possuem maior proximidade, tanto localmente quanto morfológicamente, com os objetos encontrados em registros paleontológicos. Dentre as espécies do gênero, três ocorrem na região habitada pelas Amazonas: *Elachistocleis haroi* Pereira, 2013, *E. magnus* Toledo, 2010 e *E. ovalis* Schneider, 1799, todas com distribuição ampla pela Região Amazônica. Entretanto, ao analisar morfológicamente os indivíduos através de imagens, o táxon *E. ovalis* pode apresentar coloração próxima do esverdeado, com um brilho assemelhando-se às pedras utilizadas para a confecção do amuleto do Muiraquitã. Curiosamente, a espécie que carrega o nome da lenda, *E. muiraquitana* Toledo, 2012, não foi observada na região de registros paleontológicos e históricos das Amazonas, ocorrendo no Estado do Acre e sul do Pará, Brasil.

Palavras-chave: batráquio; Icamiaba; Muyrakytã; Nhamundá; zoomorfos.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Lucas Q. Oliveira; Ana Livia de S. Guimarães; Dener das N. da Silva; Ana Beatriz F. da Costa;
Mathews T. Mesquita & Ana Maria P.T. de Carvalho-e-Silva



O amuleto do Muiraquitã: relações de anuros do gênero *Elachistocleis* Parker (Anura: Microhylidae) com a lenda amazônica

Lucas Q. Oliveira^{1,2}, Ana Livia de S. Guimarães^{1,2}, Dener das N. da Silva^{1,3}, Ana Beatriz F. da Costa^{1,2}, Mathews T. Mesquita^{1,2}, Ana Maria P. T. de Carvalho-e-Silva^{1,3}

¹Dep. de Zoologia, Laboratório de Sistemática de Anfíbios, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – LABAN/UNIRIO

²Curso de Ciências Biológicas (Bacharelado), Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO

³Programa de Pós-graduação em Ciências Biológicas (Biodiversidade Neotropical) – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – PPGNBZ/UNIRIO



INTRODUÇÃO

Durante sua viagem pelo rio Amazonas em 1542, Orellana avistou uma tribo de mulheres guerreiras que possuíam um amuleto esverdeado com formas de sapo as quais denominou Amazonas. O amuleto do muiraquitã, nome modificado por Barata em 1954, era tido por essas guerreiras como um símbolo de fertilidade, sorte, poder e ainda como moeda para a compra e venda entre as tribos Tapajó/Santarem e Conduri. Vestígios arqueológicos apontam para uma difusão da crença que chegou até outros países como Guianas e ilhas do Caribe.

O gênero *Elachistocleis* Parker, 1927 possui atualmente 18 espécies amplamente distribuídas pela América do Sul, ocorrendo desde o Panamá e Colômbia até o sul do Brasil e Argentina central. Alguns autores atribuem a forma e cores do amuleto a este táxon.



Imagem 01 – (a) Guerreira Icamaiaba oferecendo o amuleto durante cerimônia. (b) e (c) Amuleto Muiraquitã.

OBJETIVOS

O presente trabalho consiste em uma pesquisa bibliográfica acerca dos locais de ocorrência das espécies do gênero *Elachistocleis* para avaliar quais possuem maior proximidade, tanto localmente quanto morfologicamente, com os objetos encontrados em registros paleontológicos.

METODOLOGIA

Foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre a lenda do Muiraquitã e a sua origem, correlacionando com os dados presentes no banco de dados Frost e AmphibiaWeb sobre o gênero *Elachistocleis* e suas áreas de distribuição.

RESULTADOS E DISCUSSÃO



Imagem 02 – (a) *Elachistocleis hellamnsae*. (b) *Elachistocleis magnus*. (c) *Elachistocleis bicolor*. (d) *Elachistocleis carvalhoi*.

Ao analisar morfologicamente os indivíduos através de imagens, o táxon *E. bicolor* pode apresentar coloração próxima do esverdeado, com um brilho assemelhando-se às pedras utilizadas para a confecção do amuleto do Muiraquitã. Curiosamente, a espécie que carrega o nome da lenda *E. muiraquitana* Toledo 2012, não foi observada na região de registros paleontológicos e históricos das Amazonas, ocorrendo no estado do Acre e sul do Pará, Brasil.



Imagem 03 – (a) *Elachistocleis muiraquitana*. (b) Mapa de localização da região do Rio Nhamundá. (c) Capa do livro *Macunaíma*. (d) Tatuagem com o amuleto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FROST, D. R. Amphibian species of the World. *American Museum of Natural History*, New York, NY, United States, 2018. Disponível em: <<http://research.amnh.org/vz/herpetology/amphibia/Amphibia/Anura/hylodidae/Megaelosia/Megaelosia-goeldii/>>. Acessado em 08 de setembro de 2018.

AMPHIBIAWEB: Banco de dados *AmphibiaWeb*. Digital Library Project, University of California e Joyce Gross, Berkeley, 2018. Disponível em: <<https://amphibiaweb.org/>>. Acessado em 08 de setembro de 2018.

MUSEO NACIONAL DE CIENCIAS NATURALES. *Revista Naturalmente*, ed. 16, 19-21. Madrid, Espanha, 2018. Disponível em: <<https://noamazonaseassim.com.br/a-lenda-do-muiraquita/>>. Acessado em 08 de setembro de 2018.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Taxonomia, identificação visual e convergência morfofuncional: o caso de Cretaceous, um dos vilões de A Era do Gelo 2

João Marcus V. Caetano^{1*}; Luiza C. M. O. Ponciano¹ & Felipe M. Vasconcellos²

¹Departamento de Geologia e Paleontologia, IBIO, UNIRIO

²Instituto de Geociências, CCMN, UFRJ

*joaomarcus19@gmail.com

O filme *A Era do Gelo 2* (2006) apresenta fidedignidade taxonômica e de diversidade paleofaunística da mastofauna cenozóica. Entretanto, um dos antagonistas da história, Cretaceous, é oficialmente designado ao clado dos Ichthyosauria (Diapsida: Ichthyopterygia), grupo fóssil de répteis marinhos superficialmente semelhantes a golfinhos e tubarões, restrito ao Mesozoico. Entretanto, o referido personagem destoa evidentemente dos Ichthyosauria em múltiplos aspectos. Este trabalho visa elucidar a classificação taxonômica do personagem e discutir o provável motivo da designação entre os ictiossauros. Foi realizada uma análise comparativa entre os dados morfológicos e etológicos do personagem com dois táxons fósseis: Ichthyosauria e Metriorhynchidae (Diapsida: Crocodylomorpha, Thalattosuchia), família de crocodiliformes marinhos com origem no Mesozóico e extinção no Eocretáceo. Para tal análise foram avaliados 27 caracteres, dentre os quais houve compartilhamento de 10 caracteres entre os três objetos avaliados, sete foram considerados dúbios por falta de informação anatômica no personagem da animação, três foram considerados como compartilhados exclusivamente com Ichthyosauria e sete como compartilhados apenas com Metriorhynchidae. Similaridades exclusivas com Ichthyosauria são membros traseiros extremamente reduzidos, nadadeira caudal simétrica e presença de nadadeira dorsal. Dentre as semelhanças exclusivas com Metriorhynchidae estão: pescoço visível, natação anguiliforme, corpo achatado dorsoventralmente, corpo alongado, narinas dorsais anteriores, corpo fusiforme em vista dorsal e natação com nadadeiras coladas ao corpo. Caracteres presentes nos três objetos analisados provavelmente derivam de convergência morfofuncional para locomoção e alimentação, tais quais características associadas à piscivoria. Rostros alongados e denticulação homodonte favorecem captura de presas velozes e escorregadias, enquanto que a compressão lateral rostral diminui a resistência da água ao efetuarem-se manobras laterais com a cabeça. Denticulação cônica aguda está associada à estratégia predatória de arpoar presas ágeis em contraposição a cortá-las. Outras semelhanças estão relacionadas à locomoção, como membros modificados em nadadeiras e uso da cauda como principal órgão propulsor. Portanto, observa-se que o personagem Cretaceous apresenta mais caracteres compartilhados exclusivamente com Metriorhynchidae. Essa animação é extremamente útil como material didático acessório, não só por sua ampla amostra da paleodiversidade de mamíferos cenozoicos como também pela possibilidade de abordar assuntos como convergência morfofuncional e adaptação.

Palavras-chave: Ichthyosauria; Metriorhynchidae; taxonomia; Thalattosuchia.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

João Marcus V. Caetano; Luiza C.M.O. Ponciano & Felipe M. Vasconcellos



Taxonomia, identificação visual e convergência morfofuncional:

o caso de Cretaceous, um dos vilões de A Era do Gelo 2

João Marcus V. Caetano^{1*}, Luiza C. M. O. Ponciano¹ e Felipe M. Vasconcellos²

¹ LABTAPHO, Departamento de Ciências Naturais, DCN, IBIO, UNIRIO

² Instituto de Geociências, CCMN, UFRJ

*joomarcus19@gmail.com

Cretaceous, um dos antagonistas do filme A Era do Gelo 2, é oficialmente designado a Ichthyosauria, grupo fóssil de répteis marinhos superficialmente semelhantes a golfinhos e tubarões, restrito ao Mesozoico.



Cretaceous em vista dorsofrontal.



Cretaceous em vista dorsolateral.



Cretaceous em vista latero-frontal



Cretaceous em vista lateral

Entretanto, o referido personagem destoa evidentemente dos Ichthyosauria em múltiplos aspectos. Este trabalho visa elucidar a classificação taxonômica do personagem e discutir o provável motivo da designação entre os ictiossauros.



Aspecto geral de ictiossauro do gênero *Stenopterygius*. Retirado de Sander (2000).



Aspecto geral de *Dakosaurus*



Reconstituição de *Metriorhynchidae* atípico, *Dakosaurus*. Retirado de de Andrade et al. (2010).



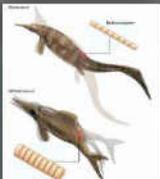
Esqueleto de *Stenosaurs* *boltonia*. Retirado de Young et al. (2006).



Ichthyosaurus filhote (seta) saindo pelo canal vaginal. Modificado de Motani (2004).



Crânio de *Ichthyosaurus* sp. Retirado de Sander (2000).



Diferença na locomoção e esqueleto axial entre Ichthyosauria e Crocodylia. Retirado de Motani (2004).



Esqueleto apendicular dos Ichthyosauria mais derivados. Retirado de Sander (2000).

CARACTERES	PERSONAGEM DO FILME (Cretaceous)	ICHTHYOSAURIA	METRIORHYNCHIDAE
PRESENÇA DE PEIXÃO (EXTERNA/INTERNA)	X		X
MEMBROS DORSAIS POSTERIORES		X	
ROSTRO ZIGZAGADO	X	X	X
DENTE DO INCAUCOENTE	X	X	X
MEMBROS POSTERIORES EXTREMAMENTE REDUZIDOS			
CINTURA PELVICA DISTINGUIDA DO ESQUELETO AXIAL	X	X	X
NADadeira DORSAL SIMÉTRICA	X	X*	X
NADadeira DORSAL HIPOCÉRICA	X	X	X
OLHOS LATERAIS GRANDES	X	X	X
MEMBROS MODIFICADOS EM MEMBRAS	X	X	X
MEMBROS DORSAIS NÃO MODIFICADOS EM NADadeiras	X	X	X
NADadeira ANTERIORES	X	X	X
ANGLULO CORNEO	X	X	X
CORPO ACUMINADO DORSALMENTE	X	X	X
PERNA DE CROCODILIFORME	X	X	X
NADadeira DORSAL	X	X	X
NADadeira DORSAL COMPOSTA APENAS POR PEIXÃO	X	X	X
CORPO ALONGADO	X	X	X
CORPO ALARGADO LATERALMENTE	X	X	X
CAPACIDADE DE LOCOMOÇÃO FORA D'ÁGUA	X	X	X
NARINAS DORSAIS	X	X	X
CORPO FUSIFORME DORSALMENTE	X	X	X
DENTES CONÍDOS	X	X	X
PRESENÇA DE MENOS CINCO DÍGITOS NAS PATAS ANTERIORES	X	X	X
NADadeira COM MEMBROS COLADAS AO CORPO	X	X	X
EXCLUSIVAMENTE CROD	X		
EXCLUSIVAMENTE ICTIO DUBIOS (TOTALIZ.)	X		

Tabela comparativa entre Ichthyosauria, Metriorhynchidae e Cretaceous
***Apenas nos táxons mais basais.**
****Identificamos como levemente uniforme em alguns momentos**



Rostrum de *Metriorhynchidae*, visto palatal, evidenciando sua localização. Retirado de Young et al. (2012).



Crânio em vista dorsal de *Metriorhynchidae* típico. Narinas em posição dorsal e órbitas lateralizadas. Retirado de Young et al., 2012.



Reconstituição de *Metriorhynchus superciliosus*. Retirado de Young et al. (2006).



Membros anteriores e posteriores de *Metriorhynchidae*. Retirado de Young et al. (2006).

Foi realizada uma análise comparativa entre os dados morfológicos e etológicos do personagem com dois táxons fósseis: Ichthyosauria e Metriorhynchidae, família de crocodiliformes marinhos. Observa-se que o personagem Cretaceous apresenta mais caracteres compartilhados exclusivamente com Metriorhynchidae. Caracteres presentes nos três objetos analisados provavelmente derivam de convergência morfofuncional para locomoção e alimentação, tais quais características associadas a piscivoria. Essa animação é extremamente útil como material didático acessório, não só por sua ampla amostra da paleodiversidade de mamíferos cenozoicos como também pela possibilidade de abordar assuntos como convergência morfofuncional e adaptação.

BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

DE ANDRADE, H. B.; YOUNG, M. T.; DE VIVO, J. B. & BRUSATEL, S. L. 2010. The evolution of crocodyliformity in Ichthyosauria (Mesozoic marine reptiles) based on evidence from micro-CT densitometry. *Journal of Vertebrate Paleontology*, v. 30, n. 5, p. 1451-1465.

MOTANI, R. 2004. *Sauropsids of the Jurassic seas*. *Scientific American*, p. 4-11.

MOTANI, R.; JIANG, D. Y.; CHEN, S. B.; TAYLOR, A.; BEPPU, O. J.; C. HUANG, J. D. 2010. A basal ichthyosauriform with a short snout from the Lower Triassic of China. *Nature*, v. 467, p. 10.1038/nature10866

SANDER, P. M. 2000. Ichthyosaurs: their structure, distribution and phylogeny. *Palaeogeography, Palaeoclimatology, Palaeoecology*, v. 164, p. 1-33.

YOUNG, M. T. et al. 2012. The cranial osteology and feeding ecology of the metriorhynchid crocodyliformer *Metriorhynchus* from the Late Jurassic of Europe. *PLoS one*, v. 7, n. 3, e41485.

YOUNG, M. T.; SACHS, S. & ABEL, R. 2006. Fossil fish *Metriorhynchus*. *Paleontology (JMU)*, 15: 2. Disponível em: <http://www.palaeontologyonline.com/articles/2010/10/15-fossil-fish-metriorhynchus/>





III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Representação de Crocodylia em manifestações culturais populares por meio de uma abordagem zoogeográfica e ecológica

João Marcus V. Caetano^{1*}; Felipe M. Vasconcellos² & Luiza C.M.O. Ponciano¹

¹Departamento de Geologia e Paleontologia, IBIO, UNIRIO

²Instituto de Geociências, CCMN, UFRJ

*joaomarcus19@gmail.com

A ordem Crocodylia engloba predadores semiaquáticos com aspecto escamoso, de crânio, tronco e abdômen fusiformes/achatados, e cauda com compressão lateral, sendo essa o principal propulsor em meio aquático. A locomoção em terra é quadrúpede, deslocando-se o animal com os membros lateralmente (*belly walk*) ou parassagitalmente (*high walk* e galope) ao tronco. O caráter craniano recorrente nas representações artísticas é o seu rostro alongado e dentes à mostra. As espécies viventes são agrupadas em três famílias, Alligatoridae, Crocodylidae e Gavialidae, cuja principal diferença visual está na morfologia do crânio (formato em “U”, triangular ou tubular alongado, respectivamente). Para este estudo, buscou-se elencar os personagens que fossem crocodilianos ou que mais se assemelhassem a um, somando-se 74 personagens que puderam ser categorizados em animações (9), desenhos animados (21), folclore (2), livros (2), séries de TV (6), HQs (7), filmes (11), videogames (23), animes (9), mangás (8), TCGs (jogos de cartas colecionáveis) (14), ditados populares (2) e outros (3), com personagens ocorrendo em mais de uma mídia. Categorizou-se o etos dos personagens em “benevolentes” (protagonistas ou ajudantes de protagonistas: aproximadamente 30% da amostra total), “neutros” (16%) ou “malevolentes” (antagonistas ou inimigos em geral: 54%). O hábito predatório desses animais inclui amniotas em sua alimentação e pode justificar a predominância de indivíduos classificados como “malevolentes”. Conjugando ecologia com zoogeografia, observa-se que o contato de povos humanos com tais animais indica que Crocodylia representa um signo de perigo ou ameaça, uma vez que obras de países onde há a ocorrência desses arcossáurios tendem a possuir um percentual superior de personagens “malevolentes” (Brasil – 100%; EUA – 59%; Japão – 30,2%; Inglaterra e França – 0%). Ainda que ocorram cinco espécies de Alligatoridae no Brasil, apenas uma personagem, a bruxa Cuca, foi reconhecida. Embora não existam crocodilianos europeus viventes, os resultados podem ter sido tendenciados devido à inclusão de apenas dois personagens. A ausência de ocorrência de Crocodylia no Japão e os 43 personagens com diferentes etos parece corroborar que tal país pode ter sido influenciado indiretamente apenas pela presença de crocodilianos na Ásia oriental, reduzindo a impressão de “perigo/ameaça”. Amostragens maiores são necessárias para testar a hipótese de que o contato direto com os Crocodylia resulta em manifestações culturais nas quais eles sejam representados como antagonistas. Não obstante, o presente estudo demonstra a possibilidade de propagar-se a Herpetologia Cultural por meio de abordagens zoogeográficas e ecológicas.

Palavras-chave: Alligatoridae; Crocodylidae; Gavialidae; Herpetologia Cultural.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Cães na cultura pop: contextualizando o conhecimento em vídeo aulas de cinofilia

Giulia Laura F. Paz*; Tamires C. Santos & Ingrid L.F. Rodrigues

MZO, UFF

*giuliapaz@id.uff.br

O cão doméstico (*Canis lupus familiaris* Linnaeus, 1758 – Carnivora: Canidae) tem estado presente na vida do homem há pelo menos 30.000 anos. Durante esse período de convivência, diversas seleções e cruzamentos foram conduzidos artificialmente no cão, visando o favorecimento de determinadas características e aptidões manifestadas por esses animais. Isso culminou na heterogeneidade morfológica e comportamental encontrada nessa subespécie, com características reconhecidas e organizadas dentro do sistema de padrões raciais. No mundo moderno, a cultura pop se mostra constantemente atrelada a tal contexto, seja em sua popularização ou na perpetuação de estereótipos. O fato é que as raças de cães são elementos amplamente explorados em produções culturais de todos os tipos. Com base nisso, o trabalho que desenvolvemos no âmbito da disciplina de Cinofilia da Faculdade de Medicina Veterinária da Universidade Federal Fluminense consiste na produção de videoaulas em PowerPoint, a serem disponibilizadas no portal de videoaulas da UFF, visando promover o conhecimento de diversas raças de cães classificadas pela FCI (Federação Cinológica Internacional) e evidenciar suas origens, aptidões e peculiaridades, utilizando sempre um elemento da cultura pop a fim de criar um link entre o público-alvo e o conteúdo que será transmitido no vídeo. Os elementos que integramos aos vídeos consistem em imagens retiradas de cenas de filmes, desenhos animados, séries e quadrinhos com popularidade significativa, com as quais há uma grande chance do público-alvo ter tido um contato prévio em sua infância ou outro momento da vida, e que representem a raça em questão através de seus personagens. Um exemplo é a raça Bloodhound, classificada pela FCI dentro do grupo 6. Apesar de ser provável que o nome da raça em si não invoque nenhum tipo de memória sobre suas características, esse cão é representado em diversas produções culturais, dentre as quais podemos citar as animações dos Estúdios Disney “A Dama e o Vagabundo”, com o personagem Caco, “Cinderela”, com o cão Bruno, “101 Dálmatas”, com Towser, “Aristogatas”, com Napoleão, e “O Cão e a Raposa”, com o protagonista Toby. Nessas e em outras produções, o personagem da raça é sempre apresentado como um farejador nato, muitas vezes utilizado em investigações e como fator chave na resolução de mistérios, o que faz jus ao fato de pertencer ao grupo dos sabujos farejadores, e remete à sua característica de ser considerado um dos cães de faro mais apurado. Assim, nosso objetivo ao integrar elementos da cultura pop aos vídeos é situar o público, utilizando-se da memória emocional para permitir que esse se remeta a concepções preexistentes sobre a raça a ser discutida, contextualizando e trazendo como benefício não só o esclarecimento da população, mas tudo que advém dele, como uma nova atitude em relação às raças caninas e sua guarda responsável.

Palavras-chave: cachorro; informação; raças; videoaula.



Giulia Laura F. Paz; Tamires C. Santos & Ingrid L.F. Rodrigues



CÃES NA CULTURA POP: CONTEXTUALIZANDO O CONHECIMENTO EM VIDEOAULAS DE CINOFILIA

Giulia Paz*, Tamires Santos, Ingrid Lyrio

Faculdade de Medicina Veterinária, Universidade Federal Fluminense

*giuliapaz@id.uff.br

Durante o período de convivência entre cão doméstico (*Canis lupus familiaris* - Linnaeus, 1758 - Carnívora: Canidae) e o homem, foram conduzidos artificialmente seleções e cruzamentos que culminaram na heterogeneidade morfológica e comportamental atual, que é reconhecida e organizada dentro do sistema de padrões raciais. No mundo moderno, a cultura pop se mostra sempre atrelada a tal contexto, seja em sua popularização ou na perpetuação de estereótipos.



Figura 1: Dálmata



Figura 2: Beagle

Como exemplo podemos citar a raça Bloodhound: apesar de ser provável que o nome da raça em si não invoque nenhum tipo de memória sobre suas características, esse cão é representado em diversas produções culturais.



Figura 8: Bloodhound

O trabalho que desenvolvemos no âmbito da disciplina de Cinofilia da Faculdade de Medicina Veterinária da Universidade Federal Fluminense consiste na produção de videoaulas, em PowerPoint, a serem disponibilizadas no portal de videoaulas da UFF, visando promover o conhecimento de diversas raças de cães classificadas pela FCI (Federação Cinológica Internacional) e evidenciar suas origens, aptidões e peculiaridades, utilizando sempre um elemento da cultura pop a fim de criar um link entre o público-alvo e o conteúdo que será transmitido no vídeo.



Figura 3: Borzoi



Figura 4: Basset Hound

Nessas e em outras produções, o personagem da raça é sempre apresentado como um farejador nato, muitas vezes utilizado em investigações e como fator chave na resolução de mistérios, o que faz jus ao fato de pertencer ao grupo dos sabujos farejadores, e remete à sua característica de ser considerado um dos cães de faro mais apurados.



Figura 9: Golden Retriever



Figura 10: Poodle

Objetivo: situar o público, utilizando-se da memória emocional para permitir que esse se remeta a concepções preexistentes sobre a raça a ser discutida, contextualizando e trazendo como benefício não só o esclarecimento da população, mas tudo que advém dele, como uma nova atitude em relação às raças caninas e sua guarda responsável.

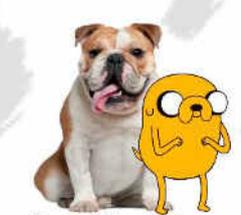


Figura 5: Buldogue Inglês



Figura 6: Greyhound



Figura 7: Maltês



Figura 11: Dachshund



Figura 12: Cocker Spaniel Americano



Figura 13: Dogue Alemão



Figura 14: Chihuahua



Figura 15: Wire Fox Terrier



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

O saber entomológico no simbolismo de diversas culturas mundiais, através das artes visuais

Rosângela Pertile^{1*} & Arlindo Serpa Filho^{1,2}

¹Especialização em Divulgação e Popularização Científica, Museu da Vida, COC, FIOCRUZ

²Divulgação Científica, Instituto Nacional da Mata Atlântica

*rosangeladriveha@gmail.com

Em todo o mundo existem referências apresentando os insetos integrados ao simbolismo de muitas culturas e suas diversas tradições. Devido à sua ampla abundância e distribuição, esses seres estão constantemente em contato com as pessoas. As experiências decorrentes das situações de envolvimento entre o ser humano e os insetos, teoricamente, afetam o julgamento, o tipo de percepção e a atitude para com esses animais. O fascínio provocado pelos insetos nos seres humanos influencia de formas variadas no seu cotidiano cultural seja ele como: música, literatura, linguagem, teatro, cinema, alimentação (entomofagia), medicina (entomofobia e entomoterapia), artes plásticas, artes gráficas, entretenimento, sexualidade, filosofia, folclore. Ensinar zoologia, atualmente, tem se tornado algo enfadonho, devido à extensão do assunto e, muitas vezes, ao fato do conteúdo ser repassado sem sequer usar a transversalidade ou a interdisciplinaridade. Precisamos pensar em novas estratégias que orientem a condução dessas informações a horizonte onde os animais tenham uma importância maior, independentemente do nicho ou do habitat em que estejam. A visão negativista em relação aos insetos pode influenciar os sentimentos e as atitudes direcionados a esses organismos, levando os indivíduos a ações agressivas. Deve-se, então, além do conteúdo acadêmico, incorporar o conhecimento entomológico no fazer pedagógico cotidiano. O saber simbólico-imaginário das diversas culturas está repleto de personificações advindas do universo entomológico. Neste trabalho se pretende apresentar os símbolos no campo das artes visuais em diversas culturas e a associação desses com as habilidades, hábitos e formas dos insetos. Alguns desses símbolos expressam características de poder e proteção. Com referência à simbologia, temos Khepri, simbolizado pelo besouro do esterco (Coleoptera: Scarabaeidae) que, na cultura egípcia, era a representação matutina do deus sol. Nessa mesma cultura a abelha representava o Baixo Egito. Entre o povo Hopi, da América do Norte, temos a Palhik Mana, também chamada de “donzela borboleta”, que é uma dançarina cerimonial. Na tradição japonesa, há a figura do Mon, que é um pictograma em formato circular que faz alusão o sol. No interior desses pictogramas são representados elementos de fauna e flora. Existem dois “mon” com representações de insetos, a libélula (Odonata) e a borboleta (Lepidoptera). A fusão do pictograma com os insetos confere um significado positivo ao significado. Tanto o “mon” quanto outros símbolos sempre estiveram associados ao sobrenatural e ao desconhecido das antigas culturas, e passam de geração em geração apenas o símbolo, esquecendo *status quo* da imagem e a sua contribuição no entendimento das tradições.

Palavras-chave: Etnoentomologia; símbolos; tradições.



Rosângela Pertile & Arlindo Serpa Filho

O SABER ENTOMOLÓGICO no simbolismo de diversas culturas mundiais através das ARTES VISUAIS

PERTILE, Rosângela A. & SERPA FILHO, Arlindo²

1-Pós-graduanda da Especialização e Divulgação e Popularização científica, Museu da Vida/COC/FIOCRUZ Contato: rosangelapertile@gmail.com
2-Divulgação Científica, Instituto Nacional da Mata Atlântica Contato: serpafilho5@gmail.com

O saber simbólico-imaginário das diversas culturas está repleto de personificações advindas do universo entomológico. Neste trabalho se pretende apresentar os símbolos no campo das artes visuais em diversas culturas e a associação destes com as habilidades, hábitos e formas dos insetos.



Hymenoptera: Apidae

Com referência à simbologia, temos Khepri, simbolizado pelo besouro do esterco (Coleoptera: Scarabaeidae) que, na cultura egípcia, era a representação matutina do deus sol. Nessa mesma cultura a abelha representava o Baixo Egito.



Coleoptera: Scarabaeidae



Lepidoptera

Na tradição japonesa, há a figura do Mon, que é um pictograma em formato circular que faz alusão o sol. No interior destes pictogramas são representados elementos de fauna e flora. Existem dois "mon" com representações de insetos, a libélula (Odonata) e a borboleta (Lepidoptera). A fusão do pictograma com os insetos confere um significado positivo ao significado



Entre o povo Hopi, da América do Norte, temos a Palhik Mana, também chamada de "danzela borboleta", que é uma dançarina cerimonial.



Lepidoptera



Odonata

Precisamos pensar em novas estratégias que orientem a condução dessas informações a horizonte onde os animais tenham uma importância maior, independentemente do nicho ou do habitat em que estejam. A visão negativista em relação aos insetos pode influenciar os sentimentos e as atitudes direcionados a esses organismos, levando os indivíduos a ações agressivas. Deve-se, então, além do conteúdo acadêmico, incorporar o conhecimento entomológico no fazer pedagógico cotidiano





III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Do épico ao soturno: animais e suas simbologias em capas de álbuns de bandas de rock

Higor T.T. de Castro* & Bernardo E. Amarante

Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências, UNIRIO

*higor.bio.unirio@gmail.com

O mercado musical está repleto de referências a elementos do domínio da Ciência. Elas vêm através do conteúdo lírico das músicas, de performances e em todos os conceitos embutidos nas capas dos álbuns. Com frequência a arte dessas capas se torna bastante subjetiva e bem distante do entendimento do espectador. Alguns elementos gráficos, como representações artísticas de animais, ajudam na compreensão da atmosfera imposta no visual apresentado nos encartes. É curioso saber que o álbum traz consigo um certo conceito graças à presença de um animal tratado como símbolo cultural, como um corvo, em um ambiente tenebroso, por exemplo. No presente estudo foi realizada uma série de inferências acerca da presença gráfica de animais em capas de álbuns de bandas de rock nacionais e internacionais, bem como da ideia por trás da arte de capa. Realizou-se uma escolha arbitrária de grupos musicais, baseando-se em popularidade de cada estilo, com um total de 58 bandas e cerca de 80 capas de álbuns (mais de um álbum por banda). A presença dos animais nas capas representa significados definidos em categorias: simbologia épica, artística, agressiva, cultural, liberal, soturna, religiosa, mitológica e erótica. Foram feitos testes qui-quadrado para verificar a significância da análise. O estudo resultou em 115 animais distribuídos em Mammalia (44,9%), Aves (25,4%), Reptilia (18,6%), Insecta (7,6%); Arachnida (1,7%) e Cephalopoda (1,7%). Um levantamento estatístico foi feito para a relação com as simbologias interpretadas: artística (44,9%), agressiva (13,6%), cultural (12,7%), soturna (11,9%), épica (6,8%), liberal (6,1%), mitológica, religiosa e erótica (1,7% cada). Como era esperado, répteis como serpentes se mostraram muito relacionados a um contexto agressivo, geralmente sugerindo algo negativo, carregado de uma estética violenta e maligna. Esses também fizeram parte da categoria épica, algo igualmente esperado graças ao contexto fantasioso de algumas capas que esbanjam dragões. Esperava-se que Aves fossem majoritariamente parte da simbologia liberal, graças às garças e águias em contexto natural e/ou positivo. Por outro lado, dada a presença de corvos e corujas, essa classe também se fez bastante presente em capas com atmosfera mais tenebrosa, trazendo consigo o aspecto mais soturno. Mamíferos marcaram a simbologia artística, com toda a subjetividade tornando indefinida a interpretação da capa, muitas vezes de arte gráfica abstrata. A classe também marcou presença graças a animais familiares aos humanos, como cachorros e cavalos. Por fim, os aspectos menos presentes, mitológicos, religiosos e eróticos, se mostraram pouco definidos e com animais pouco representativos.

Palavras-chave: cultura; Etnozoologia; Zoologia.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Higor T.T. de Castro & Bernardo E. Amarante

Do épico ao soturno: Animais e suas simbologias em capas de álbuns de bandas de rock

Higor T.T. de Castro¹, Bernardo E. Amarante
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro
¹ higor.bio.unirio@gmail.com

O mercado musical está repleto de referências a elementos do domínio da Ciência. Alguns elementos gráficos, como representações artísticas de animais, ajudam na compreensão da atmosfera imposta no visual apresentado nos encartes e capas de diversos álbuns. É curioso saber que o álbum traz consigo um certo conceito graças à presença de um animal tratado como símbolo cultural, como um corvo em um ambiente tenebroso, por exemplo. No presente estudo foi realizada uma série de inferências acerca da presença gráfica de animais em capas de álbuns de bandas de rock nacionais e internacionais, bem como da ideia por trás da arte de capa. Realizou-se uma escolha arbitrária de grupos musicais, baseando-se em popularidade de cada estilo, com um total de 58 bandas e cerca de 80 capas de álbuns (mais de um álbum por banda). A presença dos animais nas capas representa significados definidos em categorias: simbologia épica, artística, agressiva, cultural, liberal, soturna, religiosa, mitológica e erótica. Foram feitos testes qui-quadrado para verificar a significância da análise.

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Aspecto	Classe	Frequência
Aventureiro/Épico	Reptilia	62,5%
Erótica/Provocante	Reptilia	50,0%
Cultural	Mammalia	66,7%
Liberdade	Aves	100%
Religioso	Insecta	50%
Soturno	Aves	42,9%
Histórico/Mitológico	Mammalia	100%
Artística/ Subjetiva	Mammalia	58,5%
Agressivo	Reptilia	37,5%

- 44.0%
- 13.0%
- 12.7%
- 13.9%
- 6.8%
- 6.6%

• Antrópico
• Épico
• Artística
• Soturna
• Agressiva
• Cultural
• Liberal
• Liberdade
• Soturna
• Religiosa
• Histórica, Mitológica
• Erótica, Provocante

8

7

6

5

4

3

2

1

Marshall

RIO ZOO
UNIRIO



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Porifera, Cnidaria e Protostomia marinhos personagens da Marvel e da DC

Elidiomar R. Da-Silva^{1*}; Luci B.N. Coelho² & Tainá B.N.R. Silva³

¹Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências, UNIRIO

²Departamento de Zoologia, Instituto de Biologia, UFRJ

³Escola de Biblioteconomia, UNIRIO

*elidiomar@gmail.com

O estudo da presença simbólica de animais nas mais distintas manifestações culturais, denominado Zoologia Cultural, vem despertando cada vez mais interesse. Apesar de ser um processo com liberdade criativa, a composição de personagens de histórias em quadrinhos (HQs) muitas vezes recebe interessantes influências da vida real. Considerando apenas as duas principais editoras estadunidenses de HQs, a DC Comics e a Marvel Comics, foi realizado um inventário dos personagens de algum modo inspirados em Porifera, Cnidaria e Protostomia marinhos. Tais personagens, que tiveram suas características confrontadas com aspectos da morfologia dos animais reais, foram tabulados e classificados de acordo com a editora, o papel social (herói ou vilão), a classificação taxonômica do animal inspirador, a presença/ausência de características associadas aos animais (como tentáculos, produção de tinta, exoesqueleto, antenas, apêndices quelados, filtragem de água, veneno, etc.) e a década de criação. As classes foram estatisticamente comparadas por meio do teste não-paramétrico do Qui-quadrado de Pearson. Foram contabilizados 91 personagens da Marvel e 82 da DC, a maioria com nome e/ou algum outro tipo de participação ativa nas tramas ficcionais. Os personagens secundários, tais como monstros (criaturas sem falas, que geralmente defrontam os heróis), povos ou gangues (coletivos sem destaques individuais), animais reais e veículos também foram considerados. A maioria dos personagens foi criada mais recentemente, a partir dos anos 1980. Quanto à classificação taxonômica, as criações foram baseadas majoritariamente em Crustacea (130 personagens), com destaque para a ordem Decapoda, especialmente os caranguejos (Brachyura). Outro grupo de importância é Mollusca, especialmente Cephalopoda. Também são registrados personagens inspirados em Bivalvia, Tardigrada, Xiphosura, Cnidaria e Porifera. Provavelmente devido à morfologia peculiar dos crustáceos e cefalópodes, os personagens neles inspirados desempenham preponderantemente o papel de vilão. De um modo geral, os personagens são pouco conhecidos e desprovidos de maior destaque, com exceção do Dr. Octopus (Mollusca: Cephalopoda), um dos mais importantes vilões das histórias do Homem-Aranha, e da Medusa (Cnidaria: Scyphozoa), destacada integrante dos Inumanos, ambos da Marvel. Da DC, talvez o personagem mais importante seja Bedovian, um paguro (Crustacea: Anomura) inimigo da Tropa das Lanternas Verdes. Pesquisas como essa têm o potencial de ampliar a visão de como os objetos de estudo são observados e analisados em salas de aula, gerando novas questões, incentivando o interesse acadêmico por parte dos alunos. Ademais, podem ser utilizados como instrumento de divulgação científica e conservação da biodiversidade.

Palavras-chave: Crustacea; divulgação científica; HQs; Mollusca; Tardigrada.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Elidiomar R. Da-Silva; Luci B.N. Coelho & Tainá B.N.R. Silva

UNIRIO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Porifera, Cnidaria e Protostomia marinhos personagens da **MARVEL** e da **DC**

Elidiomar Ribeiro Da-Silva^{1*}; Luci Boa Nova Coelho² & Tainá Boa Nova Ribeiro Silva³
 1. Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências, UNIRIO / 2. Departamento de Zoologia, Instituto de Biologia, UFRJ
 3. Escola de Biblioteconomia, UNIRIO // *elidiomar@gmail.com

Quem entrou na pesquisa?
 Maioria com nome e/ou participação ativa nas tramas. Personagens secundários, tais como monstros (criaturas sem falas, que geralmente defrontam os heróis), povos ou gangues (coletivos sem destaques individuais), animais reais e veículos também foram considerados.

- 91 personagens da Marvel
- 83 personagens da DC

- Crustacea (131 personagens)
- Mollusca (32 personagens)
- Tardigrada (1 personagem)
- Xiphosura (1 personagem)
- Cnidaria (6 personagens)
- Porifera (3 personagens)

Crustacea (73 Marvel, 58 DC)

Lana Lang (DC) Barnade Bill (DC) Bedovian (DC) Crab Man (Marvel) Cancer (Marvel) Cancer (Marvel)

Xiphosura (1 DC)
 WAR STORIES

Mollusca (12 Marvel, 20 DC)

Dr. Octopus (Marvel) Octopus (DC) Octopus Man (DC) Nautilus (Marvel) Gorgon (DC) Squid (DC) Squid (Marvel) Commander Kraken (Marvel)

Provavelmente devido à morfologia peculiar dos crustáceos e cefalópodes, os personagens neles inspirados desempenham preponderantemente o papel de vilão. De um modo geral, os personagens são pouco conhecidos e desprovidos de maior destaque, com exceção do Dr. Octopus (Mollusca: Cloecephopoda), um dos mais importantes vilões das histórias do Homem-Aranha, e da Medusa (Cnidaria: Scyphozoa), destacada integrante dos Inumanos, ambos da Marvel. Da DC, talvez o personagem mais importante seja Bedovian, um paguro (Crustacea: Anomura) inimigo da Tropa dos Lanternas Verdes.

Porifera (2 Marvel, 1 DC)

Sponge (Marvel) Miklos (DC)

Cnidaria (4 Marvel, 2 DC)

Robert Kelly (Marvel) Giant Jellyfish (DC) Axemone (Marvel)

Tardigrada (1 MARVEL, 1 DC)

Fonte: Google, Google Images, HQs

CONCLUSÃO
 Pesquisas como essa têm o potencial de ampliar a visão de como os objetos de estudo são observados e analisados em salas de aula, gerando novas questões, incentivando o interesse acadêmico por parte dos alunos. Ademais, podem ser utilizadas como instrumento de divulgação científica e conservação da biodiversidade.

Palavras-chave: Crustacea; divulgação científica; HQs; Mollusca; Tardigrada.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Lisb-On Jardim Sonoro: a zoologia como ferramenta na propaganda de um festival de música

Virgínia Codá

Mestranda – COC/FIOCRUZ
virginiacoda@gmail.com

Lisb-On Jardim Sonoro é um festival musical cuja segunda edição ocorrerá de 31 de agosto a 02 de setembro de 2018, tendo como cenário o Parque Eduardo VII, em Lisboa, Portugal. Os próprios criadores descrevem o festival como uma combinação de patrimônio e música, turismo e cultura, lazer e prazer em um único conceito, uma festa diurna de três dias que se torna um evento obrigatório para os amantes da música e natureza que querem desfrutar de uma experiência urbana em plena luz do dia. Este ano, para divulgar o evento e os principais artistas convidados, a organização idealizou espécies de insetos com características e nomes que faziam referência aos artistas, e expôs ao público com uma pequena descrição, semelhante a uma curta descrição científica. Neste trabalho será analisada a recepção do público nas redes sociais com esse tipo de propaganda, que tem a zoologia como canal, de acordo com as sete espécies de insetos que foram disponibilizadas até agora. Os insetos possuem características dos artistas que representam. Um exemplo disso é o imaginário inseto semelhante a um besouro *Rodhae provocatus*, muito encontrado em Berlim, que tem a parte dorsal de seu tórax recoberta por cerdas avermelhadas no mesmo tom da barba do dj Rødhåd, nascido naquela mesma cidade. Outro é o híbrido de inseto e escorpião *Michaelius patronus* que, segundo sua descrição, pertence à subfamília *Kompaktae*, referência à gravadora musical Kompakt – da qual o artista Michael Mayer é um dos fundadores. Todos os insetos foram digitalmente desenhados de uma forma surrealista ou apresentam atribuições físicas de outros animais, incluindo um exemplo que possui um par de pernas semelhantes às de anfíbios. É perceptível que os criadores dessa propaganda tomaram cuidado com as regras de nomenclatura, mas ainda assim deixaram passar o detalhe do descritor específico da espécie se iniciar com letra minúscula. Para verificar como o público recebeu essa propaganda, foram analisados os comentários do Facebook e Instagram de cada imagem de inseto postada nas contas oficiais do evento, que possuem respectivamente cerca de 41.300 e 11.500 seguidores. A maioria dos comentários é referente apenas aos artistas convidados, mas aqueles que têm alguma citação a respeito da propaganda com os insetos mostram um efeito positivo e ótima receptividade, a partir de comentários como: “que arte e descrição incríveis!”, “olha o nome científico dele, que graça!”, “Esta imagem/campanha está incrível. Parabéns!” e “Quem está por trás desta bela comunicação? Muito bom!”. É interessante observar como um evento que não tem foco científico conseguiu chamar atenção das pessoas utilizando a Zoologia, mesmo que de forma surrealista, e acabou adaptando conceitos de taxonomia fora do ambiente científico para passar uma informação de forma surpreendente e criativa, divulgando a ciência de forma descontraída.

Palavras-chave: artrópodes; Biologia Cultural; divulgação científica.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Virgínia Codá



LISB-ON JARDIM SONORO

A zoologia como ferramenta na propaganda de um festival de música

Virgínia Codá

Mestrado acadêmico em Divulgação Científica (COC/Fiocruz)

virginiacoda@gmail.com

Lisb-on Jardim Sonoro é um festival musical cuja segunda edição ocorreu de 31 de agosto a 02 de setembro de 2018, tendo como cenário o Parque Eduardo VII, em Lisboa, Portugal.

O festival é uma combinação de patrimônio, música, turismo, cultura e lazer em um único conceito, uma festa diurna de três dias para os amantes da música e natureza que querem desfrutar de uma experiência urbana em plena luz do dia.



Este ano, para divulgar o evento e os principais artistas convidados, a organização idealizou espécies de insetos com características e nomes que faziam referência aos artistas, e expôs ao público com uma pequena descrição, semelhante a uma curta descrição científica.



É perceptível que os criadores dessa propaganda tomaram cuidado com as regras de nomenclatura, mas ainda assim deixaram passar o detalhe do descritor específico da espécie se iniciar com letra minúscula.

Para verificar como o público recebeu essa propaganda, foram analisados os comentários do Facebook e Instagram de cada imagem de “inseto” postada nas contas oficiais do evento, que possuem respectivamente cerca de 41.300 e 11.500 seguidores.

Mônica Duarte Estes descritivos são de pura excelência!!
Curtir Responder 9 sem

Argentino Olá @lisbonjardimsonoro! E existe alguma maneira de poder ter um vossos cartazes maravilhoso?

André Hi I love this poster where can I buy or have one?

companhigini Olha o nome científico dele

A maioria dos comentários é referente apenas aos artistas convidados, mas aqueles que têm alguma citação a respeito da propaganda com os insetos mostram um efeito positivo e ótima receptividade.

É interessante observar como um evento que não tem foco científico conseguiu chamar atenção das pessoas utilizando a Zoologia, mesmo que de forma surrealista, e acabou adaptando conceitos de taxonomia fora do ambiente científico para passar uma informação de forma surpreendente e criativa, divulgando a ciência de forma descontraída.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Cultura jovem é urso! Uma análise filmográfica

Júlia Mayer de Araujo* & Maria Paula Rodrigues Grillo

Centro de Ciências Humanas e Sociais, UNIRIO

*juliamayera@gmail.com

A partir da fala do personagem Renan, de Choque de Cultura, onde o mesmo afirma que cultura jovem é urso, a fim de indicar o filme “O Homem Urso” para análise do programa, foi levantada a questão de como seriam as representações da família Ursidae (Carnivora) nas obras filmográficas. Além disso, outro ponto relevante que motivou o presente trabalho é o fato do “Urso de Ouro” ser o prêmio de maior prestígio do Festival de Berlim, um dos mais importantes prêmios de cinema do mundo. Foram analisadas 50 obras filmográficas, sendo elas 27 filmes, sete documentários e 14 séries e desenhos, onde há a presença de ursos, como personagens principais ou coadjuvantes, não considerando continuação de filmes ou regravações, a fim de que os resultados não se repetissem. Contabilizando as espécies, chegamos ao total de 25 ursos-pardos (*Ursus arctos* Linnaeus, 1758); 11 ursos-polares (*Ursus maritimus* Phipps, 1774), seis pandas-gigantes (*Ailuropoda melanoleuca* David, 1869), dois ursos-negros (*Ursus americanus* Pallas, 1780), dois ursos-cinzentos (*Ursus arctos horribilis* Ord, 1815), um urso-beiçudo [*Melursus ursinus* (Shaw, 1791)] e cinco ursos de pelúcias, categoria a qual incluímos por se tratar de uma presença significativa de ursos no cotidiano, embora não possamos distinguir por espécies. A presença desses ursos em filmes, em sua maioria infanto-juvenis, se dá através de personagens amigáveis, sendo pouca a representação deles com um instinto selvagem ou de “mau caráter”, como acontece em filmes para um público de maior idade ou documentários. Sendo assim, podemos perceber uma forte presença da família Ursidae em obras filmográficas, sejam de espécies existentes ou genéricas, reforçando o quanto os ursos podem ser personagens versáteis que conquistam os jovens de diferentes gostos e idades.

Palavras-chave: Choque de Cultura; documentário; filme; série; Ursidae.



Júlia Mayer de Araujo & Maria Paula Rodrigues Grillo

Cultura jovem é urso! Uma análise filmográfica



Júlia Mayer de Araujo e Maria Paula Rodrigues Grillo
Centro de Ciências Humanas e Sociais, UNIRIO
Contato: juliamayera@gmail.com



INTRODUÇÃO

A partir da fala do personagem Renan, de Choque de Cultura, onde o mesmo afirma que cultura jovem é urso, a fim de indicar o filme "O Homem Urso" para análise do programa, foi levantada a questão de como seriam as representações da família Ursidae (Carnivora) nas obras filmográficas.

Além disso, outro ponto relevante que motivou o presente trabalho é o fato do "Urso de Ouro" ser o prêmio de maior prestígio do Festival de Berlim, um dos mais importantes prêmios de cinema mundial.



CONCLUSÃO

A presença desses ursos em filmes, em sua maioria infanto-juvenis, se dá através de personagens amigáveis, sendo pouca a representação deles com um instinto selvagem ou de "mau caráter", como acontece em filmes para um público de maior idade ou documentários. Sendo assim, podemos perceber uma forte presença da família Ursidae em obras filmográficas, sejam de espécies existentes ou genéricas, reforçando o quanto os ursos podem ser personagens versáteis que conquistam os jovens de diferentes gostos e idades.



Polar, Pardo e Panda, de "Ursos sem Curso"

FALO COM TRANQUILIDADE

Po, o panda de "Kung Fu Panda"



Baloo, o urso-beijudo de "Mogli, o menino lobo"



Kenai e Koda, ursos-pardos de "Irmão Urso"



"Ursinho Carinhoso", como ursos de pelúcia



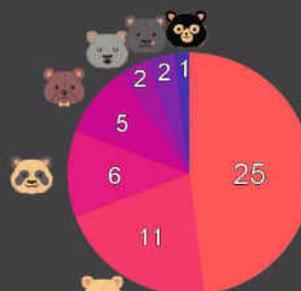
Vincente, o urso-negro de "Os Sem-Floresta"

Urso de Ouro, um dos prêmios de maior prestígio do cinema.



PESQUISA

Foram analisadas 48 obras filmográficas, sendo elas 27 filmes, sete documentários e 14 séries e desenhos, onde há a presença de ursos, como personagens principais ou coadjuvantes, não considerando continuações de filmes ou regravações, a fim de que os resultados não se repetissem. Contabilizando as espécies, chegamos ao total de 25 ursos-pardos (*Ursus arctos* - Linnaeus, 1758); 11 ursos-polares (*Ursus maritimus* - Phipps, 1774), seis pandas-gigantes (*Ailuropoda melanoleuca* - David, 1869), dois ursos-negros (*Ursus americanus* - Pallas, 1780), dois ursos-cinzentos (*Ursus arctos horribilis* Ord, 1815), um urso-beijudo (*Melursus ursinus* - Shaw, 1791) e cinco ursos de pelúcias.



LEMBRANDO: SÓ URSO!
COALA, PANDA-VERMELHO,
CACHORRINHO FOFO NÃO CONTA!



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

O Gigante Adormecido da Baía de Guanabara: divulgando a Geomitologia associada ao Pão de Açúcar

Júlia Mayer de Araujo* & Luiza C.M.O. Ponciano

Departamento de Ciências Naturais, Instituto de Biociências, UNIRIO

*juliamayera@gmail.com

Este trabalho faz parte do grupo GeoTales, o qual tem como objetivo coletar e recriar histórias em prosa e verso que estejam relacionadas com as montanhas, rochas e paisagens mais excepcionais da América Latina. Os resultados dessa pesquisa são desenvolvidos como novas propostas de ensino das Geociências, que são elaboradas e aplicadas pela equipe do GeoTales, para um público de diferentes idades em escolas, museus ou roteiros geoturísticos. Isso permite uma aprendizagem de conteúdo científico de forma mais lúdica e afetiva. Como resultado da pesquisa, foi recriada a lenda do Gigante Adormecido da Baía de Guanabara, um conjunto de morros que formam o relevo carioca. Os principais pontos são a Pedra da Gávea, interpretada como a cabeça do gigante, o Corcovado seria sua cintura e os morros da Urca e Pão de Açúcar representariam seus joelhos e pés. A inserção de conceitos das Geociências se deu por meio da megafauna, pela correlação com as antigas lendas de gigantes, que eram criadas a partir dos crânios fósseis de mamutes; do ciclo das rochas, com ênfase na formação da rocha metamórfica gnaisse facoidal (rocha que constitui a maior parte do relevo carioca); e das transformações paleoambientais associadas com o relevo e fauna do Rio de Janeiro. Após a contação da história, foram realizadas atividades complementares com foco nas questões atuais da conservação do Patrimônio Natural dos morros ao redor da Baía de Guanabara. Assim, foram unidos os dados geológicos com a cultura dos povos tradicionais da Guanabara, com um foco específico na geodiversidade e na fauna presente no Monumento Natural dos Morros do Pão de Açúcar e da Urca e ao entorno da Praia Vermelha. Somado a isso, o uso de espécies endêmicas, como o tatu-galinha [*Dasypus novemcinctus* (Linnaeus, 1758) (Cingulata: Dasypodidae)], e invasoras, como o sagui (*Callithrix* sp. – Primates: Cebidae), possibilitou um aprendizado mais lúdico, desenvolvendo formas alternativas de divulgação e conscientização sobre o Patrimônio Natural e Cultural da cidade do Rio de Janeiro.

Palavras-chave: divulgação científica; Geomitologia; Patrimônio Natural.



Júlia Mayer de Araujo & Luiza C. M. O. Ponciano

O Gigante Adormecido da Baía de Guanabara: divulgando a Geomitologia associada ao Pão de Açúcar

Júlia Mayer de Araujo e Luiza C. M. O. Ponciano
Laboratório de Tafonomia e Paleoecologia Aplicadas / LABTAPHO, UNIRIO
Contato: juliamayera@gmail.com

Foi recriada a lenda do Gigante Adormecido da Baía de Guanabara, um conjunto de morros que formam o relevo carioca. Os principais pontos são a Pedra da Gávea, interpretada como a cabeça do gigante, o Corcovado seria sua cintura e os morros da Urca e Pão de Açúcar representariam seus joelhos e pés. A inserção de conceitos das Geociências se deu por meio da megafauna, pela correlação com as antigas lendas de gigantes, que eram criadas a partir dos crânios fósseis de mamutes; do ciclo das rochas, com ênfase na formação da rocha metamórfica gnaisse facoidal (rocha que constitui a maior parte do relevo carioca); e das transformações paleoambientais associadas com o relevo e fauna do Rio de Janeiro.



Muitas lendas de gigantes na antiguidade têm sido associadas ao encontro de fósseis de crânios de mamutes.

Placas ao decorrer da pista Cláudio Coutinho, que falam sobre sua biodiversidade.



Após a contação da história, foram realizadas atividades complementares com foco nas questões atuais da conservação do Patrimônio Natural dos morros ao redor da Baía de Guanabara. Assim, foram unidos os dados geológicos com a cultura dos povos tradicionais da Guanabara, com um foco específico na geodiversidade e na fauna presente no Monumento Natural dos Morros do Pão de Açúcar e da Urca e ao entorno da Praia Vermelha. Somado a isso, o uso de espécies endêmicas, como o tatu-galinha *Dasypus novemcinctus* (Linnaeus, 1758), e invasoras, como o sagui (*Callithrix* sp.), possibilitou um aprendizado mais lúdico, desenvolvendo formas alternativas de divulgação e conscientização sobre o Patrimônio Natural e Cultural da cidade do Rio de Janeiro.

Interação da biodiversidade com a geodiversidade no MoNA Pão de Açúcar.



Podemos ver o gigante até hoje, na Geodiversidade que serve de moradia para animais, como os tatus (agora de menor tamanho), até a hora que ele resolver acordar e sair caminhando por aí!



Conheça mais sobre o grupo Geotales:

- [geotalesunirio.wixsite.com](https://www.wixsite.com/geotalesunirio)
- facebook.com/GeoTalesUNIRIO/
- instagram.com/geotales/





III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Plesiossauros e os monstros de lagos: a perspectiva da Paleontologia Cultural

João Marcelo Pais de Rezende*; Júlia Mayer de Araujo &
Luiza Corral Martins de Oliveira Ponciano

Departamento de Ciências Naturais, Instituto de Biociências, UNIRIO
*jmprezende@gmail.com

Plesiossauros (Reptilia: Plesiosauria) são considerados animais exclusivos, sem análogo atual, que existiram nos mares da Era Mesozoica. Podiam variar de 2 a 15 metros de comprimento, com pescoço alongado de até 71 vértebras cervicais, nadadeiras em forma de remos e narinas externas no topo do crânio. A divulgação de um dos primeiros fósseis mais completos se deu pela descoberta de Mary Anning, conhecida como a “princesa da paleontologia”, devido às suas descobertas pioneiras. Os relatos sobre os monstros dos lagos envolvem grandes serpentes com corcovas, barbatanas de peixes e pescoço similar ao dos cisnes, com cabeça de serpente, sendo compatível, de um modo geral, com as principais características encontradas nos plesiossauros. Diferentes regiões relatam a presença desses seres mitológicos, como Nahuelito (Argentina), Nessie (Escócia), Champ (EUA/Canadá), Selma (Noruega) e Naitaka (Canadá), bem como registros na Turquia e Casaquistão. Além da similaridade com relação aos fósseis que teriam inspirado as lendas, outra semelhança que chama atenção está nas datas em que as lendas ganharam força. Em um primeiro momento, percebe-se a tendência de relatos voltados, em sua maioria, para as décadas de 1920-1930 e, posteriormente, para as décadas de 1970-1980. Os motivos para esse padrão ainda precisam ser averiguados mais a fundo. Como resultado, foi criada a narrativa “Marianna, a caçadora de fósseis”, que associado ao grupo GeoTales, da UNIRIO, tem como objetivo divulgar as Geociências por meio de histórias em prosa e verso, tendo como base a história de vida de Mary Anning e sua descoberta, em conjunto com monstros mitológicos de lagos, especificamente do Lago Nahuel Huapi, na Patagônia (Argentina), a fim de divulgar a Geomitologia da América do Sul.

Palavras-chave: fósseis; Geomitologia; lendas; Zoologia Cultural.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

João Marcelo Pais de Rezende; Júlia Mayer de Araujo & Luiza Corral Martins de Oliveira Ponciano





Plesiossauros e os monstros de lagos: A perspectiva da Paleontologia cultural

João Marcelo Pais de Rezende*, Júlia Mayer de Araujo, Luiza Corral Martins de Oliveira Ponciano
Laboratório de Tafonomia e Paleocologia Aplicadas (LABTAPHO); Departamento de Ciências Naturais, Instituto de Biociências, UNIRIO
*jmprezende@gmail.com

Plesiossauros (Reptilia: Plesiosauria) são considerados animais exclusivos, sem análogo atual, que existiram nos mares da Era Mesozoica. Podiam variar de 2 a 15 metros de comprimento, com pescoço alongado de até 71 vértebras cervicais, nadadeiras em forma de remos e narinas externas no topo do crânio. A divulgação de um dos primeiros fósseis mais completos se deu pela descoberta de Mary Anning, conhecida como a princesa da paleontologia devido às suas descobertas pioneiras. Os relatos sobre os "monstros dos lagos" envolvem grandes serpentes com corcovas, barbatanas de peixes e pescoço similar ao dos cisnes com cabeça de serpente, sendo compatível, de um modo geral, com as principais características encontradas nos plesiossauros. Diferentes regiões relatam a presença destes seres mitológicos, como Nahuelito (Argentina); Nessie (Escócia); Champ (EUA/Canadá); Selma na Noruega; Naitaka (Canadá); Além de registros na Turquia e Casaquistão. Além da similaridade com relação aos fósseis que teriam inspirado as lendas, outra semelhança que chama atenção está nas datas em que as lendas ganharam força. Em um primeiro momento, percebe-se a tendência de relatos voltados em sua maioria para as décadas de 20/30 e, posteriormente, para as décadas de 70/80. Os motivos para esse padrão ainda precisam ser averiguados mais a fundo. Como resultado, foi criada a narrativa "Marianna, a caçadora de fósseis", que associado ao grupo GeoTales da UNIRIO, tem como objetivo divulgar as Geociências por meio de histórias em prosa e verso, tendo como base a história de vida de Mary Anning e sua descoberta em conjunto com monstros mitológicos de lagos, especificamente do lago Nahuel Huapi, da Patagônia a fim de divulgar a Geomitologia da América do Sul.

Nahuelito - Monstro do Lago Nahuel Huapi (Argentina)

Lago Nahuel Huapi (Argentina)

Selma - Monstro do Lago Seljord (Noruega)

Lago Seljord (Noruega)

Champ - Monstro do Lago Champlain (EUA)

Lago Champlain (EUA)

Nessie - Monstro do Lago Ness (Escócia)

Lago Ness (Escócia)

Naitaka - Monstro do Lago Okanagan (Canadá)

Lago Okanagan (Canadá)



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Os artrópodes de “Coraline e o Mundo Secreto”

Regina de Assis^{1*}; Elidiomar R. Da-Silva¹; Luci B.N. Coelho² & Anna Maria Maciel³

¹Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências, UNIRIO

²Departamento de Zoologia, Instituto de Biologia, UFRJ

³Centro Federal de Educação Tecnológica, CEFET

*regnamaciel2@gmail.com

O filme *Coraline e o Mundo Secreto* (2009) é uma adaptação cinematográfica do livro *Coraline* (2002), de Neil Gaiman. A história é sobre uma menina que, ao se mudar com seus pais, para a Mansão Rosa tem acesso a um mundo de fantasia. Esse mundo é um lugar onde seus pais e vizinhos são exatamente como ela gostaria. Belman, a outra mãe, é uma aranha disfarçada de mãe, que constrói o mundo ideal (sua teia) e uma boneca para atrair e devorar crianças. O presente trabalho tem como objetivo discorrer sobre a identificação taxonômica de alguns dos artrópodes utilizados na narrativa que dão corpo ao cenário através das semelhanças encontradas entre as criaturas do filme e as do mundo real. Existem muitos artrópodes distribuídos de forma interessante pela história. Começando pelos pequenos detalhes como o enfeite do cabelo e o da cama da menina, que são libélulas (Odonata). O enfeite do cabelo de Coraline representa uma mistura entre espécies, possivelmente o abdômen do macho de *Libellula depressa* Linnaeus, 1758, com asas semelhantes às do também Libellulidae *Trithemis aurora* (Burmeister, 1839). Já o porta-retrato e o carro utilizado pelo pai de Coraline para jardinagem são Mantodea estilizados, se assemelhando à *Mantis religiosa* Linnaeus, 1758 (Mantidae). A mesa é possivelmente um Hemiptera da superfamília Phylloxeroidea, devido ao formato da cabeça, antenas e asas. A cadeira do escritório se assemelha muito aos Meloidae (Coleoptera) inseridos na família Meloidae em especial *Mylabre* Fabricius, 1775. Na lareira da vilã, um enfeite que não se trata de inseto, pode ser a representação de uma aranha *Latrodectus mactans* (Fabricius, 1775) (Araneae: Theridiidae) por semelhança do formato e tamanho do abdômen. A vilã, após transformar-se em aranha, possui três pares de pernas, como os representantes da classe Insecta, e não quatro, como os Arachnida. Entretanto, se existe uma espécie que atualmente pode ser usada como paralelo ela é a *Argiope bruennichi* (Scopoli, 1772) (Araneidae), uma aranha que constrói teias complexas para atrair mais presas. O centro da narrativa é a atração que Coraline sente pelo mundo criado pela vilã, que nada mais é do que sua teia. Acredita-se que a forma orbital complexa que compõe a estrutura da teia dessa aranha reflete mais os raios UV, atraindo mais presas, principalmente os polinizadores, por conta da maior sensibilidade. A adaptação cinematográfica possui diversos insetos incluídos em seu cenário, ausentes no texto de Gaiman, que menciona apenas o fato da teia estar se desfazendo e que a alimentação da vilã é baseada em besouros. Diferentemente do esperado, os novos e certos elementos presentes na versão cinematográfica, ausentes na narrativa textual original, auxiliaram significativamente o desenrolar da narrativa a ponto de motivar esse trabalho.

Palavras-chave: Arthropoda; Neil Gaiman; taxonomia; Zoologia Cultural.



Regina de Assis; Elidiomar R. Da-Silva; Luci B.N. Coelho & Anna Maria Maciel



Os Artrópodes de “Coraline e o Mundo Secreto”

Regina de Assis^{1*}; Elidiomar R. Da-Silva²; Luci B.N. Coelho³ & Anna Maria Maciel¹
¹ Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências, UNIRIO
² Departamento de Zoologia, Instituto de Biologia, UFRJ
³ Centro Federal de Educação Tecnológica, CEFET
* regnamaciel2@gmail.com

Resumo

O filme Coraline e o Mundo Secreto (2009) é uma adaptação cinematográfica do livro Coraline (2002), de Neil Gaiman. A história é sobre uma menina que, ao se mudar com seus pais, para a Mansão Rosa tem acesso a um mundo de fantasia. Esse mundo é um lugar onde seus pais e vizinhos são exatamente como ela gostaria. Bom demais para ser verdade? Sim! Belman, a outra mãe, é na realidade uma aranha disfarçada de mãe, que constrói o mundo ideal (sua teia) e uma boneca para atrair e devorar as crianças, nesse caso a pequena Coraline.

O presente trabalho tem como objetivo discorrer sobre a identificação taxonômica de alguns dos artrópodes utilizados na narrativa para dar corpo ao cenário através das semelhanças encontradas entre as criaturas do filme e as do mundo real. Existem muitos artrópodes distribuídos de forma interessante pela história.

Começando pelos pequenos detalhes, o enfeite do cabelo-fig1 e da cama da menina são libélulas (Odonata). O enfeite do cabelo de Coraline representa uma mistura entre espécies, possivelmente o abdômen do macho de *Libellula depressa* (Linnaeus, 1758)-fig2, com asas semelhantes às do também Libellulidae *Trithemis aurora* (Burmeister, 1839)-fig3. Já o porta-retrato e o carro utilizado pelo pai de Coraline para jardinagem são Mantodea estilizados, se assemelhando à *Mantis religiosa* Linnaeus, 1758 (Mantodea)-fig5. A mesa-fig6 é possivelmente um Hemiptera da superfamília Phylloxeroidea-fig7, devido ao formato da cabeça, antenas e asa.

A cadeira do escritório-fig8 se assemelha muito aos Meloidae (Coleoptera) inseridos na família Meloidae-fig9. A lareira da vilã possui um enfeite que não se trata de um inseto, pode ser a representação de uma aranha *Latrodectus mactans* (Fabricius, 1775)-fig10 (Araneae: Theridiidae) por semelhança do formato do abdômen.

A vilã, após transformar-se em aranha, possui três pares de pernas, como os representantes da classe Insecta, e não quatro, como os Arachnida. Entretanto, se existe uma espécie que atualmente pode ser usada como paralelo ela é a *Argiope bruennichi* (Scopoli, 1772)-fig11 (Araneidae), uma aranha que constrói teias complexas para atrair mais presas. Uma vez que o centro da narrativa é a atração que Coraline sente pelo mundo criado pela vilã, que nada mais é do que sua teia. Acredita-se que a forma orbital complexa que compõe a estrutura da teia dessa aranha reflete mais os raios UV, atraindo mais presas, principalmente os polinizadores, por conta da maior sensibilidade.

A adaptação cinematográfica possui diversos insetos incluídos em seu cenário, ausentes no texto de Gaiman, que menciona apenas o fato da teia estar se desfazendo e que a alimentação da vilã é baseada em besouros. Diferentemente do esperado, os novos e certos elementos presentes na versão cinematográfica, ausentes na narrativa textual original, auxiliaram significativamente o desenrolar da narrativa a ponto de motivar esse trabalho.



Figura 7- Superfêmea Phylloxera



Figura 8- Cadeira do escritório



Figura 9- Representante da família Meloidae



Figura 10- Latrodectus mactans (Fabricius, 1775)



Figura 11- Argiope bruennichi (Scopoli, 1772)



Figura 1- Enfeite de cabelo



Figura 2- Libellula depressa (Linnaeus, 1758)



Figura 3- Trithemis aurora (Burmeister, 1839)



Figura 4- Carro de jardinagem



Figura 5- Mantis religiosa (Linnaeus, 1758)



Figura 6- Mesa



Fonte: Google Images.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Práticas culturais e educativas na prevenção da escabiose: sabendo mais para evitar mais

Rayane F. Dias^{1*}; Sarah S. Cobra¹; Aline R.C. da Silva¹; Ana Carolina R. Gonçalves¹; Antonio Jailson S. Rodrigues¹; Bernardo C.P. de Carvalho¹; Jady A. Fernandes¹; Raquel A. Marques¹; Yan R.A. Marques¹ & Maria do Carmo Ferreira²

¹Acadêmicos do Curso de Ciências Biológicas, UNIRIO

²Professora da Disciplina de Parasitologia, Departamento de Microbiologia e Parasitologia, UNIRIO

*rayanesns105@gmail.com

A escabiose, popularmente chamada de sarna, é uma ectoparasitose provocada pelo ácaro *Sarcoptes scabiei* DeGeer, 1758 (Acaridida: Sarcoptidae). Aparece no mundo todo, atingindo pessoas sem distinção de gênero, raça ou idade. A transmissão ocorre de modo direto e interpessoal, tendo como principal sintoma o prurido intenso. Foram nossos objetivos: promover atividades educativas que valorizem o conhecimento sobre a escabiose, seus sintomas, transmissão e prevenção, entre crianças de um abrigo do Rio de Janeiro. Para tal utilizou-se de quatro recursos educativos: 1. Teatro de fantoches de palitos; 2. Elaboração de máscara com a morfologia do *Sarcoptes scabiei*; 3. Uma paródia da música “Vai Malandra”, da cantora Anitta, com as medidas preventivas e 4. Um quiz com perguntas para fixação e avaliação do conteúdo abordado. Foram atendidas 133 crianças com idades entre 2 e 11 anos. O quiz foi a estratégia mais atrativa, porque, além de apresentar perguntas de fixação, apresentava também fotos do parasita e sintomas da doença. As máscaras foram avaliadas como a estratégia mais eficiente para as crianças menores que 4 anos que foram atraídas pelo fato de poderem se disfarçar. O teatro de fantoches de palitos, com texto elaborado pelos acadêmicos e que contava a estória de uma criança que contraiu a sarna, foi uma das formas educativas que atraíram as crianças maiores de 4 anos. A música com a letra lembrando as medidas profiláticas atraiu as crianças de todas as idades. Com a utilização de estratégias culturais e educativas diferenciadas o conteúdo sobre a escabiose foi assimilado plenamente pelas crianças que demonstraram ter fixado o conhecimento quando desafiadas no quiz. As atividades propostas e aplicadas foram ferramentas efetivas para o aprendizado sobre doenças pouco divulgadas como é o caso da escabiose e geraram, com certeza, comentários entre as crianças, podendo ser assunto entre os familiares e a comunidade em que estão inseridas.

Palavras-chave: ações educativas; ectoparasitoses; sarna.



Rayane Dias; Sarah Cobra; Aline Silva; Ana Carolina Gonçalves, Antonio Rodrigues; Bernardo de Carvalho; Jady Fernandes; Raquel Marques; Yan Marques & Maria do Carmo Ferreira



PRÁTICAS CULTURAIS E EDUCATIVAS NA PREVENÇÃO DA ESCABIOSE: SABENDO MAIS PARA EVITAR MAIS



Rayane F. Dias, Sarah S. Cobra, Aline R. C. da Silva, Ana Carolina R. Gonçalves, Antonio Jailson S. Rodrigues, Bernardo C. P. de Carvalho, Jady A. Fernandes, Raquel A. Marques, Yan R. A. Marques, Maria do Carmo Ferreira.

Acadêmicos do Curso de Ciências Biológicas - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO
Professora Associada da Disciplina de Parasitologia - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

O QUE É A ESCABIOSE?

A escabiose, popularmente chamada de sarna, é uma ectoparasitose provocada pelo ácaro *Sarcoptes scabiei* DeGeer, 1758 (Acaridida: Sarcoptidae). Aparece no mundo todo, atingindo pessoas sem distinção de gênero, raça ou idade. A transmissão ocorre de modo direto e interpessoal, tendo como principal sintoma o prurido intenso. Foram nossos objetivos: promover atividades educativas que valorizem o conhecimento sobre a escabiose, seus sintomas, transmissão e prevenção, entre crianças de um abrigo do Rio de Janeiro.

COMO FOI FEITO O TRABALHO?



Disciplina de Parasitologia 2018.1
Curso de Ciências Biológicas.



Confecções das Estratégias.



Foram atendidas 133 crianças com idades entre 2 e 11 anos.



1- Teatro de fantoches de palitos.



2- Máscara com a morfologia do *Sarcoptes scabiei*.



3- Paródia da música "Vai Malandra"



4- Quiz com perguntas para fixação.

QUAIS RESULTADOS FORAM ENCONTRADOS?

O quiz foi a estratégia mais atrativa, porque, além de apresentar perguntas de fixação, apresentava também fotos do parasita e sintomas da doença. As máscaras foram avaliadas como a estratégia mais eficiente para as crianças menores que 4 anos que foram atraídas pelo fato de poderem se disfarçar. O teatro de fantoches de palitos, com texto elaborado pelos acadêmicos e que contava a história de uma criança que contraía a sarna, foi uma das formas educativas que atraíram as crianças maiores de 4 anos. A música com a letra lembrando as medidas profiláticas atraiu as crianças de todas as idades. Com a utilização de estratégias culturais e educativas diferenciadas o conteúdo sobre a escabiose foi assimilado plenamente pelas crianças que demonstraram ter fixado o conhecimento quando desafiadas no quiz.

As atividades propostas e aplicadas foram ferramentas efetivas para o aprendizado sobre doenças pouco divulgadas como é o caso da escabiose e geraram, com certeza, comentários entre as crianças, podendo ser assunto entre os familiares e a comunidade em que estão inseridas.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

A utilização de tricópteros na produção de joias

Christina Novais

Instituto de Biologia, UFRJ
christinanovais5@gmail.com

A ordem Trichoptera é a mais diversa dentre os insetos aquáticos e extremamente importante, principalmente por conta de seus estágios imaturos, que são encontrados em rios ou riachos de águas pristinas. Essas larvas são utilizadas como bioindicadores de qualidade da água, além de serem essenciais para o funcionamento das cadeias tróficas de seus habitats. No Brasil, tais insetos são pouco conhecidos, mas em algumas regiões são chamados de João-pedreiro ou castelinho. Também são capazes de produzir abrigos complexos a partir de seda, pedra, grãos de areia, folhas e gravetos, de acordo com o grupo, que as auxiliam em sua proteção e alimentação. No início da década de 1980, o artista francês Hubert Duprat teve a ideia de substituir o substrato dos tricópteros por ouro, turquesa, rubi, pérola e diversas outras pedras preciosas ou semipreciosas, para produção de joias. Para isso, Duprat seleciona larvas das famílias Limnephilidae, Leptoceridae, Sericostomatidae e Odontoceridae, da subordem Integripalpia, que produzem abrigos portáteis. Para tal, há uma preferência pelos gêneros *Potamophylax* Wallagren, 1891 e *Allogamus* Schmis, 1955, da família Limnephilidae. Então, os animais são criados em um aquário com constante circulação de água, oxigenação, 40% de carbono e temperatura controlada, para simular as condições reais de inverno, retardando o processo de pupação. Quando os casulos estão prontos, os insetos são retirados cuidadosamente e a peça pronta pode ser comercializada ou exposta como joia. O interessante é que as peças parecem ser feitas à mão e nenhuma nunca será igual à outra. Isso porque alguns grupos de larvas possuem maior facilidade de manipular certos materiais do que outros e também há grupos que se apropriam de casulos abandonados, adicionando outros tipos de material a eles. Além disso, é possível controlar o tipo de joia que será produzido, monitorando o tempo em que cada larva fica em um determinado tanque e é possível, ao danificar uma área específica do casulo, fazer com que o animal repare esse dano com algum outro material de escolha, criando joias personalizadas. Todas as famílias citadas estão presentes na fauna brasileira de Trichoptera, porém os gêneros preferidos, não. Ainda assim, a partir de um profundo estudo de seus microhabitats, já que as condições climáticas e físicas brasileiras são distintas das francesas, seria possível o uso de estágios imaturos para a fabricação de joias no Brasil.

Palavras-chave: abrigo; arte; inseto; larva.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Christina Novais



A UTILIZAÇÃO DE TRICÓPTEROS NA PRODUÇÃO DE JÓIAS

Christina Novais de M. Brito¹

1) Laboratório de Entomologia, Departamento de Zoologia, Instituto de Biologia, UFRJ



OS TRICÓPTEROS

A ordem Trichoptera é irmã da ordem Lepidoptera, que inclui as borboletas e mariposas. Juntas, formam a superordem Amphiesmenoptera. Além disso, é a mais diversa ordem dentre os insetos aquáticos e possui cerca de 13 mil espécies descritas por todo o mundo, apesar de estimar-se que esse número possa chegar à 50 mil. São holometábolos (Fig. A), os adultos são terrestres e possuem suas asas cobertas por cerdas (Fig. B). Seus estágios imaturos vivem em rios ou riachos de água prístina e são utilizados como bioindicadores de qualidade da água, além de serem organismos essenciais para o funcionamento das cadeias tróficas de seus habitats.

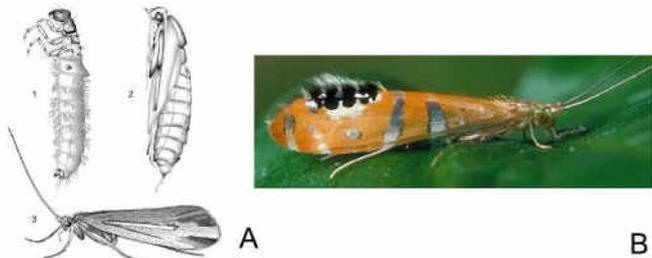


Figura A: 1) Estágio larval; 2) Pupa; 3) Adulto (Holzenthal et al (2007) Order Trichoptera Kirby, 1813 (Insecta) Caddisflies. Zootaxa 1668: 639-698). Figura B: Trichoptera adulto, retirada da internet.

AS LARVAS

As larvas, conhecidas popularmente, em algumas regiões do Brasil, como João-pedreiro e castelinho, constroem abrigos e redes de diferentes formas (Fig. C e D), que as auxiliam em sua proteção e alimentação, permitindo que consigam viver em diferentes microhabitats. Isso é possível, pois possuem glândulas em seu aparelho bucal que produzem seda, utilizada para juntar pequenas pedras, grãos de areia, folhas e gravetos presentes no substrato. Sendo assim, a ordem é dividida em três subordens: Integripalpia, que inclui os grupos que constroem abrigos portáteis; Annullipalpia, que inclui aqueles que constroem abrigos fixos; e Spicripalpia (parafilético), que inclui dois grupos que constroem abrigos portáteis e outros dois de vida livre. Esses abrigos são considerados as estruturas mais complexas dentre todas as outras ordens não sociais de insetos.

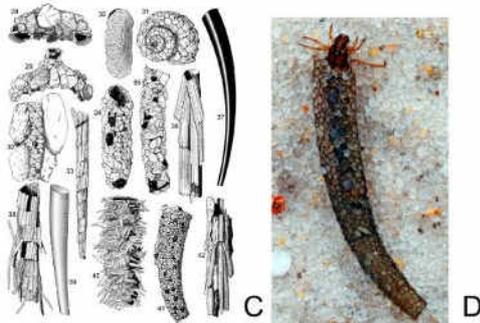


Figura C: Diferentes formas de abrigos (Holzenthal et al (2007) Order Trichoptera Kirby, 1813 (Insecta) Caddisflies. Zootaxa 1668: 639-698). Figura D: Larva de Trichoptera dentro do abrigo, retirada da internet.

REFERÊNCIAS

Duprat, H. & Besson, C. (2004) The Wonderful Caddis Worm: Sculptural Work in Collaboration with Trichoptera. Holzenthal et al (2007) Order Trichoptera Kirby, 1813 (Insecta) Caddisflies. Zootaxa 1668: 639-698. <http://www.thissculptural.com/2014/07/hubert-duprat-caddisflies/> <https://www.treehugger.com/culture/hubert-duprat-jewelry-created-by-living-larvae.html> <https://inhabitat.com/ecoculture/artists-emist-caddisfly-larvae-to-build-jewelry-from-precious-metals/> <http://www.cabinetmagazine.org/issues/25/duprat.php>

A GRANDE IDEIA

O artista francês Hubert Duprat teve sua grande ideia no início da década de 1980, quando visitou um grupo de garimpeiros que estavam trabalhando em um riacho. A partir desse momento, começou a realizar diversas pesquisas e, hoje, já possui um sistema aprimorado de criação desses animais.

Para a confecção das joias, Duprat coleta larvas das famílias Limnephilidae, Leptoceridae, Sericostomatidae e Odontoceridae, todas da subordem Integripalpia. Por tanto, há uma preferência pelos gêneros *Potamophylax* Wallagen, 1891 (Fig. E) e *Allogamus* Schmid, 1955 (Fig. F). Essa preferência se dá, pois Limnephilidae, a família na qual estão inseridos esses gêneros, é extremamente abundante na Europa e seus casulos são grandes, comparados aos de outras famílias, o que possibilita que uma maior gama de materiais sejam utilizados.

No Brasil, as famílias citadas acima estão presentes, mas os gêneros não. Ainda assim, a partir de um profundo estudo de seus micro habitats, já que as condições climáticas e físicas brasileiras são distintas das europeias, seria possível o uso de estágios imaturos para a fabricação de joias no Brasil.

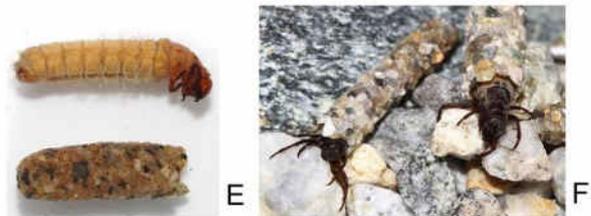


Figura E: 1) *Potamophylax*, retirada da internet. Figura F: *Allogamus*, retirada da internet.

O PROCESSO

As larvas são levadas para o estúdio, onde os casulos originais são retirados. São criadas em aquários que simulam as condições reais de inverno, retardando o processo de pupação. No início, Duprat substituiu o substrato somente por ouro e, ao longo dos anos, foi adicionando turquesas, rubis, pérolas e diversas outras pedras preciosas ou semipreciosas.

Quando os casulos estão prontos e já podem ser vendidos como peça de joia (Fig. G), os animais são retirados de dentro dele e começam a construir um novo casulo. O interessante é que alguns grupos de larvas possuem maior facilidade de manipular certos materiais do que outros e também há grupos que se apropriam de casulos abandonados, adicionando outros tipos de material a eles. Além disso, é possível controlar o tipo de joia que será produzido, monitorando o tempo em que cada larva fica em um determinado tanque e é possível, ao danificar uma área específica do casulo, fazer com que o animal repare esse dano com algum outro material de escolha, criando joias personalizadas. Dessa forma, todas as peças se tornam exclusivas (Fig. H).

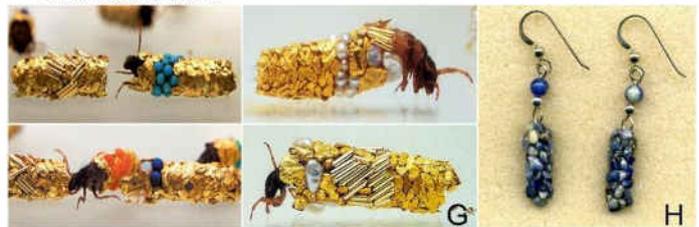


Figura G: Trichópteros construindo os casulos. Fotografia: Fabrice Goussier, retirada da internet. Figura H: Brinco de pedras feito por trichópteros, retirada da internet.

EXPOSIÇÃO

Duprat faz exposições das larvas em galerias de arte de todo o mundo. O inseto é posto em um pequeno aquário com água corrente, que é constantemente resfriada e oxigenada. Durante a noite, é devolvido para os tanques. Dessa forma, somente o produto final é exibido. Para que todo o processo fosse demonstrado, deveria haver uma filmagem das larvas durante um período considerável de tempo.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Os peixes fósseis das bacias do Araripe e do Tucano e suas interfaces com a mitologia loruba

Thalyta S. Angelici* & Luiza C.M.O. Ponciano

Departamento de Ciências Naturais, Instituto de Biociências, UNIRIO

*thalytasousa.angelici@gmail.com

O presente trabalho tem como objetivo divulgar as espécies de peixes fósseis *Oshunia brevis* Kellner, 1962 (Pisces: Halecomorphi) e *Nanaichthys longipinnus* (Britto, 2012) (Ostariophysii: Gonorynchiformes), e o paleoambiente das bacias do Araripe e Tucano, no Cretáceo, por meio das narrativas “A peixinha Oxum” e “Naná e suas águas”. Essas histórias foram construídas pelo grupo GeoTales, que tem como objetivo divulgar as geociências por meio de performances geopoéticas, com apresentação de histórias em prosa e verso baseadas na geomitologia. Além da popularização da paleontologia, o trabalho tem como propósito divulgar a cultura africana como forma de combate a intolerância religiosa. Na narrativa “A peixinha Oxum”, que se passa onde hoje está localizada a Bacia do Araripe, é apresentado o processo de rifteamento do supercontinente Gondwana quando a África e a América do Sul estavam juntas e, por consequência da tectônica de placas, se iniciou o processo de separação, provocando terremotos. Para falar do paleoambiente, a princípio com rios e com a aparição e proliferação de angiospermas e a mudança pós rifte, que resultou a formação do Oceano Atlântico Sul e a entrada de novas espécies marinhas, foram utilizados os arquétipos da orixá feminina Oxum, deusa dos rios e da fertilidade na mitologia lorubana, por meio da espécie *Oshunia brevis*, encontrada na formação Romualdo na Bacia do Araripe. A narrativa “Naná e suas águas” tem como cenário a Bacia do Tucano, nordeste da Bahia. Nessa história também é abordada a formação do Atlântico Sul e principalmente a paleofauna marinha do Cretáceo. Além disso, são abordados processos de fossilização das espécies de peixes coletadas na formação Marizal e a relação com a preservação do fóssil em siltito. Ademais, se correlaciona a lei da sobreposição de estratos através da característica de *Nanaichthys longipinnus* e Nanã, que é a Yabá mais velha e encontra-se nas profundezas dos rios. Para complementar as narrativas foi criada a atividade “A dança do terremoto”, a qual tem como objetivo mostrar como os terremotos são formados por meio do choque entre placas tectônicas. Essa atividade também visa a aproximação afetiva com narrativa e o desenvolvimento motor de crianças de 1 a 5 anos.

Palavras-chave: divulgação científica; mitologia africana; Paleontologia Cultural.



Thalyta S. Angelici & Luiza C.M.O. Ponciano

Os peixes fósseis das bacias do Araripe e do Tucano e suas interfaces com a mitologia lorubá.

Thalyta S. Angelici e Luiza C. M. O. Ponciano
Laboratório de Tafonomia e Paleoecologia Aplicadas / LABTAPHO, UNIRIO
Contato: thalytasousa.angelici@gmail.com

GeoTales

O objetivo divulgar as espécies de peixes fósseis *Oshunia brevis* (Pisces: Halecomorphil) Kellner, 1962 e *Nanaichthys longipinnus* (Ostariophysii: Gonorynchiformes) (Britto, 2012) e o paleoambiente das bacias do Araripe e Tucano, no Cretáceo, por meio das narrativas “A peixinha Oxum” e “Naná e suas águas”. Essas histórias foram construídas pelo grupo GeoTales, que tem como objetivo divulgar as geociências por meio de performances geopoéticas, com apresentação de histórias em prosa e verso baseadas na geomitologia. Além da popularização da paleontologia, o trabalho tem como propósito divulgar a cultura africana como forma de combate à intolerância religiosa.



A yabá Oxum ao lado do fóssil da espécie *Oshunia brevis*



A yabá Nanã ao lado do fóssil da espécie *Nanaichthys longipinnus*



A peixinha Oxum

A narrativa se passa onde hoje está localizada a Bacia do Araripe, é apresentado o processo de rifteamento do supercontinente Gondwana quando a África e a América do Sul estavam juntas e por consequência da tectônica de placas se iniciou o processo de separação, provocando terremotos. Para falar do paleoambiente, a princípio com rios e com a aparição e a proliferação de angiospermas e a mudança pós rifte, que resultou a formação do Oceano Atlântico Sul e a entrada de novas espécies marinhas, foram utilizados os arquétipos da orixá feminina Oxum, deusa dos rios e da fertilidade na mitologia lorubana, por meio da espécie *Oshunia brevis*, encontrada na formação Romualdo na Bacia do Araripe.

Naná e suas águas

A narrativa tem como cenário a Bacia do Tucano, nordeste da Bahia. Nessa história também é abordada a formação do Atlântico Sul e principalmente a paleofauna marinha do Cretáceo. Além disso, são abordados processos de fossilização das espécies de peixes coletadas na formação Marizal e a relação com a preservação do fóssil *Nanaichthys longipinnus* em siltito. Ademais, se correlaciona a lei da sobreposição de estratos através da característica de Nanã, que é a Yabá mais velha e encontra-se nas profundezas dos rios.



Conheça mais sobre o grupo Geotales:

[geotalesunirio.wixsite.com](https://www.wixsite.com/geotalesunirio)
[facebook.com/GeoTalesUNIRIO/](https://www.facebook.com/GeoTalesUNIRIO/)
[instagram.com/geotales/](https://www.instagram.com/geotales/)



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Febre amarela: desenvolvendo habilidades culturais com estudantes do ensino médio com vistas à prevenção da doença e à preservação dos macacos

Bruna Maria M. Silva¹; Carolina R. Silva¹; Jéssica S. Costa¹; Raphael M. Monteiro¹
Neila M. Cortes² & Maria do Carmo Ferreira^{3*}

¹Instituto de Biociências, UNIRIO

²CIEP Frei Agostinho Fincias, Secretaria de Estado de Educação do Rio de Janeiro

³Departamento de Microbiologia e Parasitologia, UNIRIO

*parasitologia.pet2018@gmail.com

A febre amarela, cujo nome deriva de seu sintoma mais marcante, a icterícia, é uma doença infecciosa grave causada por um arbovírus e transmitida por diferentes vetores, como o *Aedes aegypti* Linnaeus, 1762, o *Haemagogus leucocelaenus* Dyar & Shannon, 1924 e o *Sabethes albiprivus* Theobald, 1903 (Diptera: Culicidae). Devido aos diferentes hábitos dos vetores e níveis de sinantropia, a transmissão ocorre de forma diferenciada, com um ciclo urbano e outro silvestre. Em 2016 houve a reemergência da doença na região sudeste do país, levando à morte 260 pessoas e 1.400 símios. Apesar de ser uma doença de surtos periódicos no Brasil, seus mecanismos continuam obscuros à população leiga. Faz-se necessário intervenção regular, em todos os espaços possíveis, das medidas preventivas, em especial o incentivo à vacinação. Foram nossos objetivos ampliar conhecimentos a respeito da doença e da importância da conservação dos primatas, desenvolver atividades culturais acerca do conteúdo para alunos do ensino médio estadual e promover a formação emancipada dos acadêmicos de Biologia. A oficina foi realizada com estudantes de um Centro Integrado de Educação Pública (CIEP), na Zona Norte do Rio de Janeiro, sendo desenvolvida em três etapas. A primeira etapa constou em uma roda de conversa abordando conteúdos sobre a doença e a segunda, na formação de equipes supervisionadas pelos acadêmicos. Essas equipes buscaram desenvolver: música, história em quadrinhos, cartaz e reportagem sobre os mecanismos da doença, formas de combate dos vetores e, ainda, de preservação da fauna afetada (símios). Na etapa final, foi montada uma exposição com o material elaborado e passado um questionário de avaliação aos alunos participantes. Participaram da oficina 21 estudantes e mais três professores de Biologia. Os resultados mostraram que os participantes tiveram entusiasmo com a realização da oficina e foram capazes, ao final, de reproduzir as formas de transmissão e prevenção da doença. Dezoito deles afirmaram que conheciam a doença; dez que haviam se vacinado, onze não haviam se vacinado, mas afirmaram que o fariam futuramente e quatro afirmaram que não tomariam a vacina, demonstrando resistência à forma principal de prevenção, mesmo após debate. Tanto os acadêmicos da UNIRIO, em formação, quanto os alunos do CIEP, puderam compreender melhor a doença quando elaboraram de forma diferenciada os conteúdos, aprendendo juntos.

Palavras-chave: conservação; formação emancipada; formas de prevenção.



Bruna Silva; Carolina Silva; Jéssica Costa; Raphael Monteiro; Neila Cortes & Maria do Carmo Ferreira



FEBRE AMARELA: DESENVOLVENDO HABILIDADES CULTURAIS COM ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO COM VISTAS À PREVENÇÃO DA DOENÇA E À PRESERVAÇÃO DOS MACACOS

Bruna Maria M. Silva¹; Carolina R. Silva¹; Jéssica S. Costa¹; Raphael M. Monteiro¹; Neila M. Cortes²; Maria do Carmo Ferreira³

¹Acadêmicos do Curso de Ciências Biológicas, UNIRIO; ²Professora de Biologia, Secretaria de Estado de Educação, CIEP Frei Agostinho Fincias; ³Professora Associada da Disciplina de Parasitologia - UNIRIO, Coordenadora do Projeto PREPAFE: Prevenção de Parasitoses e Formação Emancipada.

A febre amarela é uma doença infecciosa gravíssima causada por um vírus e transmitida pelos vetores *Aedes aegypti* (Linnaeus, 1762), *Haemagogus leucocelaenus* (Dyar & Shannon, 1924) e o *Sabethes albiprivus* (Theobald, 1903), (Diptera: Culicidae). Devido aos diferentes hábitos destes vetores e níveis de sinantropia, sua transmissão ocorre de forma diferenciada, em dois ciclos: um ciclo urbano e outro silvestre, sendo que o ciclo urbano da doença se encontra extinto em território brasileiro. Em 2016 houve a reemergência da doença (ciclo silvestre) na região sudeste do país, levando 260 pessoas e 1.400 símios de diversas espécies à morte. É uma doença de surtos periódicos no Brasil, porém, seus mecanismos continuam obscuros à população leiga. Sobre esta doença de tamanho risco, fazem-se necessárias intervenções regulares, em todos os espaços disponíveis, enfatizando a importância das medidas preventivas e de combate à doença, em especial o incentivo à vacinação, além das campanhas de conservação dos primatas, também igualmente afetados pela doença.



Figura 1. Posters produzidos pelos alunos.

Figura 2. Alunos em grupos supervisionados pelos monitores.

No presente trabalho foi realizado uma oficina sobre a Febre Amarela em um CIEP com estudantes do ensino médio com faixa etária de 14 a 19 anos, e teve como objetivo ampliar conhecimentos sobre a doença, alertar sobre a importância da preservação dos primatas, desenvolver atividades culturais sobre o assunto com os alunos da escola trabalhada e promover a formação emancipada dos graduandos do curso de Biologia. Houve a participação de 21 alunos e mais três professores de biologia. Ao final, todos demonstraram interesse com as atividades propostas, e partir de um questionário disponibilizado pelos graduandos foi possível saber quem já havia tomado a vacina. Tanto os acadêmicos da UNIRIO, quanto os alunos do CIEP, puderam compreender melhor sobre a doença e sua forma de prevenção, quando acabaram de forma diferenciada.



Figura 3. Gráfico representando as respostas dos alunos.

Fonte das figuras

Fig. 1, 2, 3 - Projeto PREPAFE; Fig. 4, 5, 6 - Google Imagens

BIBLIOGRAFIA

Bio-Manguinhos/FIOCRUZ. Disponível em

<<https://www.bio.fiocruz.br/index.php/febre-amarela-sintomas-transmissao-e-prevencao>>. Acessado em 05 set 2018.



Figura 4, 5 e 6 - Mosquitos vetores *Haemagogus*, *Sabethes*, e *Aedes aegypti*



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Inclusão de insetos na alimentação regular brasileira

Ana Tereza N.P. Rodrigues¹; Beatriz R.D. Ramos²; Gabriel F.S. Pereira³;
Jefferson S. Gonçalves³ & Yemna G. da Silva^{3*}

¹Departamento de Botânica, Instituto de Biociências, UNIRIO

²Instituto de Biociências, UNIRIO

³Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências, UNIRIO

*yemnasilva17@gmail.com

Entomofagia é o nome dado ao consumo humano de insetos como fonte de alimento, um hábito que sem dúvida não é comum ao paladar brasileiro, sendo motivo de repulsa por grande parte da população. Sua utilização, entretanto, em países da Ásia, Austrália, África e América Latina, por exemplo, é comum e vem cada vez mais ganhando espaço na culinária de outros lugares do mundo. O Brasil, um país historicamente influenciado pela cultura e costumes ocidentais em diversos setores, não poderia ser diferente na alimentação e na receptividade por parte da população de meios alternativos para tal. Insetos representam aproximadamente dois terços do número de espécies de animais existentes no planeta, sendo assim, podem ser encontrados em praticamente todo lugar. Por esse motivo, o consumo desses animais pode ser visto como uma alternativa eficaz a fim de diversificar a alimentação, além de enriquecê-la e de diminuir o consumo de carne (bovina, suína e de aves), que é, hoje em dia, a fonte primordial de proteína dos brasileiros. Além disso, a inclusão de insetos na alimentação auxiliaria na conservação do ecossistema terrestre, haja visto que a produção de carne através de bovinos/suínos exige uma grande demanda de recursos e de território, ao contrário do cultivo de insetos. Desse modo, é importante a divulgação dessa alternativa como uma opção viável de substituição, uma vez que ela já se mostra presente em algum nível, como, por exemplo, a cochonilha-do-carmim (gênero *Dactylopius* Costa, 1835 – Hemiptera: Sternorrhyncha: Dactylopiidae), usada na fabricação de corantes naturais, embora a maioria das pessoas que o consomem não esteja ciente de sua natureza, devido ao tabu que permeia essa questão. Este trabalho traz para a discussão a possibilidade da inclusão de insetos na alimentação regular, analisando a aceitação das pessoas através de um questionário divulgado em redes sociais, que teve como intuito, ainda, fazer o entrevistado refletir sobre essa alternativa. A partir da análise dos resultados obtidos na presente pesquisa, com um total de 525 respostas, foi possível evidenciar que há uma grande falta de informação por parte dos brasileiros em relação ao consumo de insetos, além de uma maior aceitação por parte de alguns grupos específicos, como o público da área de biológicas e de exatas. De forma geral, a recusa sempre se apresenta acentuada e o mais importante e promissor meio de alterar esses resultados está na desmistificação desse milenar cardápio, através de uma divulgação científica maior, que é essencial para a quebra de preconceitos que circundam os insetos, evitando fatores como nojo e aversão à maioria deles.

Palavras-chave: cochonilha-do-carmim; corante natural; entomofagia; proteína.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Ana Tereza Rodrigues; Beatriz Ramos; Gabriel Pereira; Jefferson Gonçalves & Yemna Silva



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE BIOCIÊNCIAS

INCLUSÃO DE INSETOS NA ALIMENTAÇÃO REGULAR BRASILEIRA

Ana Tereza Novaes P Rodrigues², Beatriz Rodrigues D. Ramos¹, Gabriel Fiami de S. Pereira², Jefferson S. Gonçalves¹, Yemna Gomes da Silva¹
1-Graduandos em Ciências Biológicas Bacharelado/UNIRIO; 2-Graduandos em Ciências Biológicas Licenciatura/UNIRIO



INTRODUÇÃO

Entomofagia é o nome dado ao uso de insetos como fonte de alimento, um hábito que, embora incomum no paladar brasileiro, é historicamente tradicional em muitas regiões do globo, e que vem ganhando espaço na culinária ocidental.

Em 2013, a Organização da ONU para Agricultura e Alimentação (FAO) lançou um programa que incentiva a criação de insetos. Segundo esse órgão, são animais ricos em nutrientes, com produção de baixo custo e ecológica, além de muito palatável, contrariando o que a maioria das pessoas pensam, por isso sendo considerados o “alimento do futuro”. O maior entrave para o consumo de insetos rege na aceitação deste por parte dos consumidores em geral. O presente trabalho consiste numa análise da visão que o público brasileiro possui dessa fonte de alimento [1][2]

OBJETIVO

Analisar a aceitação do público entrevistado com relação a inclusão de insetos na alimentação regular e verificar o conhecimento que possuem sobre os campos nutricionais e ambientais desse assunto.



METODOLOGIA

Para o levantamento de dados, foi elaborado um questionário na plataforma “Formulários Google” e depois disponibilizado por meio das redes sociais, como o Facebook, WhatsApp e Telegram.

Esse questionário foi dividido em duas etapas. A primeira trata das informações pessoais dos entrevistados (curso, hábitos alimentares, etc.) e a segunda da opinião e conhecimentos acerca do tema “inclusão de insetos na alimentação”.

O número de entrevistados foi de 525. Os resultados obtidos foram organizados em uma planilha e analisados com auxílio do programa “R”.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

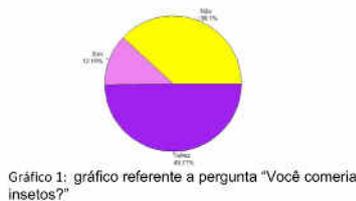


Gráfico 1: gráfico referente a pergunta “Você comeria insetos?”

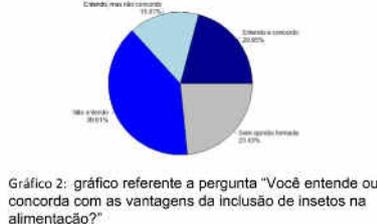


Gráfico 2: gráfico referente a pergunta “Você entende ou concorda com as vantagens da inclusão de insetos na alimentação?”

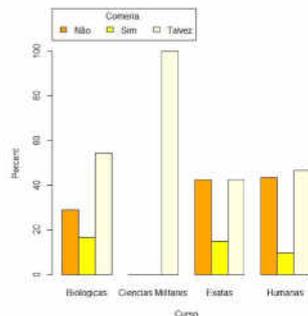


Gráfico 3: relação entre os cursos e comer insetos.

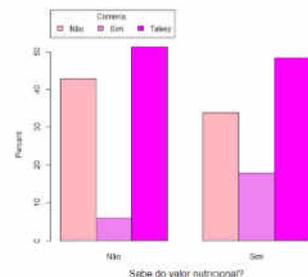


Gráfico 4: relação entre comer insetos e saber de seu valor nutricional.

Por isso, uma discussão mais aberta no contexto social sobre o assunto seria muito importante na tentativa de mudar esse cenário, quebrando os preconceitos que circundam os insetos, para evitar fatores como nojo e aversão a maioria deles.



Figura 1 – Hambúrguer com insetos. Fonte: Lonely Planet



Figura 2 - *Dactylopius sp.* (Cochonilha). Fonte: SAG

CONCLUSÃO

Por meio desse estudo, foi possível perceber que independente da idade, área de atuação ou escolaridade, há uma forte negação por parte dos entrevistados em relação à alimentação de insetos. Mesmo por parte daqueles que pareciam entender as vantagens da inclusão, houve grande rejeição a essa. Essa reclusa tem então, possivelmente, muito mais relação com a aversão a comer insetos do que a falta de entendimento das vantagens dessa dieta.

Uma maior aceitação pôde ser vista no público da área de biológicas, o que indica que haja relação entre o nível de informação sobre esses animais e a aceitação dessa forma de alimentação.

REFERÊNCIAS

- [1] Curso pode te fazer superar o nojo e ensinar a comer insetos. Exame. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/ciencia/curso-pode-te-fazer-superar-o-nojo-e-ensinar-a-comer-insetos/>> Acesso em: 20 jun. 2018.
- [2] Agência da ONU sugere dieta a base de insetos contra fome no mundo. G1. Disponível em: <<http://g1.globo.com/natureza/noticia/2013/05/agencia-da-onu-sugere-dieta-base-de-insetos-contr-a-fome-no-mundo.html>> Acesso em: 20 jun. 2018.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Conselhos geopoéticos como forma de divulgação da paleofauna brasileira

João Marcus V. Caetano*; Pâmella Cristina S. de Oliveira & Luiza C.M.O. Ponciano

Departamento de Geologia e Paleontologia, Instituto de Biociências, UNIRIO

*joaomarcus19@gmail.com

O primeiro volume do livro de divulgação científica *Conselhos Geopoéticos* tem como objetivos divulgar as Geociências por meio da integração com as Artes e promover o empoderamento feminino. Para tal, foram selecionados fósseis brasileiros, dando preferência aos que tivessem determinadas características – morfológicas, paleontológicas, ontogenéticas, ecológicas – que fossem capazes de gerar grande interesse nos leitores, como *Armadillosuchus arrudai* Marinho & Carvalho, 2009, um crocodiliforme paulista com osteodermes que assemelham-se à armadura de um tatu, ou Anhanguera piscator Campos & Kellner, 1985, um pterossauro nordestino cujos restos juvenis possuíam cinco metros de envergadura alar e apresentavam evidências de ao menos duas colisões ainda em vida, enquanto voava. Após a seleção, foram produzidas ilustrações cientificamente acuradas sobre os animais. Cada ilustração está associada a uma frase, chamada de conselho geopoético, que apresenta de forma direta ou metafórica alguma relação com a Geologia e/ou Paleontologia. Exemplos desses conselhos são: “Não se cobre tanto, pare de ser como o *Armadillosuchus*, você está sendo muito duro consigo mesmo”, fazendo uma breve alusão aos osteodermes, e “Os outros podem achar que você é um dinossauro, mas lembre-se que você pode voar”, referindo-se ao equívoco popular de considerar Pterosauria como um grupo de dinossauros, e “Você está igual à Biota de Ediacara, deixe de ser tão mole ou você vai ficar de fora da explosão do Cambriano”, no qual é fornecido um jogo de palavras que salienta a quase ausência de tecidos biomineralizados em animais do Ediacarano e a uma diversificação acentuada destes logo no início do Cambriano. O empoderamento feminino foi destacado no texto de introdução do livro, com um resumo sobre trabalhos científicos abordando sexismo, e pela presença predominante de mulheres cientistas nas ilustrações. No total, foram ilustrados dezoito táxons de metazoários fósseis brasileiros. A Era Mesozoica costuma ser a mais retratada nas mídias, e embora espécies ou gêneros desse intervalo tenham sido representativos (55,5%) no livro dos conselhos, os demais táxons são representantes do Cenozoico (11,2%), Paleozoico (5,6%) e Ediacarano (27,7%). Além disso, 40% dos gêneros e espécies ilustrados representam invertebrados, contrapondo-se à quase totalidade de paleovertebrados que são abordados usualmente pela mídia. Quase 90% dos táxons de animais brasileiros ilustrados pertencem à Região Nordeste, que apresenta o maior número de casos de destruição de afloramentos fossilíferos e contrabando de fósseis. Portanto, o livro demonstrou apresentar enorme potencial de divulgação científica por meio da Arte, além de estimular a participação feminina nas Geociências e a conservação do Patrimônio Paleontológico brasileiro, ao destacar a excepcionalidade dos nossos fósseis.

Palavras-chave: Paleontologia Cultural; Paleoarte; empoderamento feminino.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

João Marcus V. Caetano; Pâmella Cristina S. de Oliveira & Luiza C.M.O. Ponciano



Conselhos geoepoéticos como forma de divulgação da paleofauna brasileira

João Marcus V. Caetano^{1*}, Pâmella Cristina S. de Oliveira¹ e Luiza C.M.O. Ponciano¹
¹ LABTAFRO, Departamento de Ciências Naturais, DCN, IHG, UNIRIO



*joamarcus19@gmail.com

O primeiro volume do livro de divulgação científica *Conselhos Geoepoéticos* tem como objetivos divulgar as Geociências por meio da integração com as Artes e promover o empoderamento feminino. Foram selecionados fósseis brasileiros, dando preferência aos que tivessem determinadas características que fossem capazes de gerar grande interesse nos leitores. Após a seleção, foram produzidas ilustrações científicamente acuradas sobre os animais. Cada ilustração está associada a uma frase, chamada de conselho geoepoético, que apresenta de forma direta ou metafórica alguma relação com a Geologia e/ou Paleontologia. O livro demonstrou apresentar enorme potencial de divulgação científica por meio da Arte, além de estimular a participação feminina nas Geociências e a conservação do Patrimônio Paleontológico brasileiro, ao destacar a excepcionalidade dos nossos fósseis.

Taxons representados na obra	Sistema geológico no qual ocorre	Região geográfica onde ocorre no Brasil
<i>Eremotherium laurillardii</i>	Quaternário	Diversas, incluindo Nordeste e sudeste
<i>Notomas todon platensis</i>	Quaternário	Nordeste
<i>Inoceramus longevalatus</i>	Crétaceo	Nordeste
<i>Mirischia asymmetrica</i>	Crétaceo	Nordeste
<i>Spinosaurus segypticus</i>	Crétaceo	Não ocorre no Brasil
<i>Angaturama imai</i>	Crétaceo	Nordeste
<i>Vincifera comptoni</i>	Crétaceo	Nordeste
<i>Rhacolepis buccalis</i>	Crétaceo	Nordeste
<i>Calamopterus cylindricus</i>	Crétaceo	Nordeste
<i>"Palpebrops" goeblii</i>	Devoniano	Norte
<i>Armadillosuchus arrudai</i>	Crétaceo	Sudeste
<i>Anhanguera piscator</i>	Crétaceo	Nordeste
<i>Tapejara wellnhoferi</i>	Crétaceo	Nordeste
<i>Parvancorina minchuan</i>	Eliacarano	Nordeste e Sul
<i>Chamiodiscus arborius</i>	Eliacarano	Nordeste
<i>Cyclomedusa davidi</i>	Eliacarano	Nordeste
<i>Claudina lactonai</i>	Eliacarano	Centro-Oeste
<i>Corumbella wernei</i>	Eliacarano	Centro-Oeste
<i>Anomalocaris canadensis</i>	Cambriano	Não ocorre no Brasil
<i>Marrella splendens</i>	Cambriano	Não ocorre no Brasil
<i>Pachydiscus sp.</i>	Crétaceo	Nordeste

Tabela 1: Listagem de metazoários representados graficamente e taxativamente na referida obra. *Spinosaurus*, *Marrella* e *Anomalocaris* representam taxons cuja ocorrência no Brasil não fora registrada.

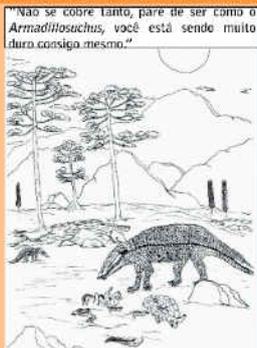


Imagem de *Armadillosuchus arrudai*. Conselho brinca com o aspecto encouraçado do taxon.



Imagens de *Eremotherium laurillardii* e o conselho referente à própria



Imagem de *Inoceramus longevalatus*. O conselho (baixo) faz referência a pérolas fósseis encontradas no interior de espécies do gênero.



Imagens de *Mirischia* e *Spinosaurus* (A) e de *Angaturama*, *Calamopterus*, *Vincifera* e *Rhacolepis* (B). Conselho faz referência à conexão pretérita da América do Sul e África, evidenciada pela semelhança entre as faunas fósseis de ambos.

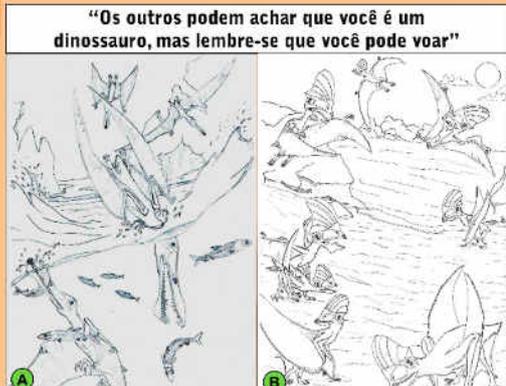


Imagem de *Anhanguera piscator* (A) e *Tapejara wellnhoferi* (B). Conselho brinca com a comum confusão por parte do público leigo em chamar pterossauro de dinossauro.



Imagem de *Cyclomedusa*, *Parvancorina*, *Chamiodiscus* (A), *Anomalocaris* e *Marrella* (B). Conselho brinca com o fato de que esqueletos biomneralizados tornam-se comuns apenas após a explosão do Cambriano.

*ANELLI, L. E. 2010. O guia completo dos dinossauros do Brasil. São Paulo: Peirópolis, 222 p.
 *CARVALHO, M. G. P. & PONCIAO, L. C. M. O. 2015. The Devonian trilobites of Brazil: A summary. *Journal of South American Earth Sciences*, v. 64, p. 217-228.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Espécies da fauna que influenciaram a criação de Unidades de Conservação no Brasil

Jorge L. Nascimento^{1*}; Rodrigo Ranulpho²; Joel Reis³; Bianca Pacheco^{1,4}; Olga B. Carmo^{1,5}
& Isabela Deiss¹

¹Centro de Referência em Biodiversidade, PARNASO, ICMBio

²CPB, ICMBio

³IFSP/CLARETIANO

⁴Departamento de Turismo, IG, UERJ

⁵UNIFESO

*sertaobio@gmail.com

Do surgimento das primeiras áreas com interesse em conservação (século XVII, Recife, PE) até a atual configuração do Sistema Nacional de Unidades de Conservação (SNUC), diversos fatores influenciaram a criação de Unidades de Conservação (UC) no Brasil. As mais antigas (do atual SNUC) têm a beleza cênica como principal mote de criação: os PARNA de Itatiaia (1937), do Iguaçu e da Serra dos Órgãos (1939). No Brasil há 2.100 UC e cerca de 150 mil espécies conhecidas na fauna. Entre 2008 e 2014, mais de 12 mil espécies animais foram avaliadas e 1.173 (9,6% do total) estão ameaçadas de extinção. Aqui, classificamos as 335 UC federais a partir de seus nomes/decretos para saber quais tiveram como motivação de criação elementos da fauna nativa. A base de UC (nome, área, localização, data e ato legal de criação) foi retirada da tabela de atributos do shape das mesmas (ICMBio). Foram identificadas as espécies (quando possível) e seu atual estado de conservação. Como resultado tivemos que 43 UC (12,8%) possuem elementos da fauna no nome e 68 (20,3%) no decreto, somando 98 (29,3%) com motivação de criação relacionada à fauna, seja de forma genérica (ex: “fauna indígena”, REBIO Poço das Antas), seja citando espécies (nome popular ou científico). A UC mais antiga que dá destaque à fauna é o PARNA do Iguaçu, mas a UC onde primeiro aparece a citação de uma espécie em seu decreto é a APA Barra do Rio Mamanguape, em 1993, no qual aparece o peixe-boi (*Trichechus manatus* Linnaeus, 1758 – Sirenia: Trichechidae). Essa espécie é citada também no decreto da RESEX Arapiranga-Tromaí (2018). Outras duas espécies são citadas duas vezes: a onça-pintada, *Panthera onca* (Linnaeus, 1758) (Carnivora: Felidae) (PARNA Boqueirão da Onça e APA Meandros do Rio Araguaia), e a ararinha-azul, *Cyanopsitta spixii* (Wagler, 1832) (REVIS Ararinha Azul e APA Ararinha Azul) (Psittaciformes: Psittacidae). Apenas espécies de vertebrados são nominalmente citadas em decretos e as menções a outros grupos são apenas genéricas, como na APA Costa das Algas (mencionando “fauna bentônica”) e na APA Costa dos Corais (nome). Essas referências nos mostram que apenas espécies de grande porte vêm sendo amplamente utilizadas como bandeira desde a criação das UC. Aqui constatamos que quase 1/3 das UC têm fauna como um de seus focos de criação. A análise das logomarcas das UC, de seus planos de gestão e comunicação pode ampliar a visão da importância local da fauna nas estratégias de conservação e como símbolos para melhorar a interlocução com a sociedade.

Palavras-chave: espécies ameaçadas; espécies bandeira; SNUC.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Jorge L. Nascimento; Rodrigo Ranulpho; Joel Reis; Bianca Pacheco; Olga B. Carmo & Isabela Deiss



ESPÉCIES DA FAUNA QUE INFLUENCIARAM A CRIAÇÃO DE UNIDADES DE CONSERVAÇÃO NO BRASIL



Jorge L. Nascimento¹; Rodrigo Ranulpho²; Joel Reis³; Bianca Pacheco⁴; Olga Carmo^{1,5}; Isabela Deiss¹

1 Centro de Referência em Biodiversidade da Serra dos Órgãos, PARNASO, ICMBio; 2 GEQUA/UFPE; 3 IFSP/CLARETIANO, 4 Depto de Turismo, IG, UERJ; 5 UNIFESPO

E-mail de contato: sertaobio@gmail.com



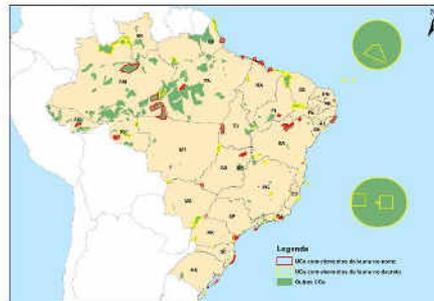
INTRODUÇÃO
 . Primeiras Áreas Protegidas no Brasil (Séc. XVII, Recife/PE)
 . PARNAS Itatiaia (1937), Iguaçu e Serra dos Órgãos (1939)
 . SNUC (2000)
 . CNUC (2018) – 2233 UC
 . MMA (2016) - 1.173 spp. fauna ameaçadas de extinção (9,6% do total)

OBJETIVO
 . Saber quais UC Federais foram criadas motivadas por espécies da fauna nativa

MATERIAL E MÉTODOS
 . Decretos de Criação - 335 UC Federais

RESULTADOS E DISCUSSÃO
 . 98 (29,3%) com motivação relacionada à fauna
 . 33 (9,9%) focadas em espécies
 . Apenas espécies de vertebrados

PERSPECTIVAS E RECOMENDAÇÕES
 . Análise das logomarcas, planos de gestão etc.
 . Divulgação Científica



Grupos zoológicos	Spp.	%
"Invertebrados"	0	0
"Peixes"	2	6,5
Anfíbios	0	0
Répteis	2	6,5
Aves	8	25,8
Mamíferos	19	61,3
Total	31	100

Unidades de Conservação Federais com referência à fauna no no nome ou ato de criação	Total	%
Nome + Decreto	13	3,9
Nome	30	9,0
Decreto	55	16,4
Sub total 1 = fazem alguma referência	98	29,3
Sub total 2 = Não fazem referência	237	70,7
Sub total 3 = Com espécies identificáveis	33	9,9

Nome científico	Nome comum	Unidade de Conservação
<i>Alouatta belzebul</i>	Bugio	REBIO Guaribas
<i>Alouatta caraya</i>	Bugio	APA Meandros do Rio Araguaia
<i>Amazona aestiva</i>	Arapiranga	RESEX Arapiranga-Tromal
<i>Amazona pretrei</i>	Papagaio charão	ESEC Aracuri-Esméralda
<i>Anodorhynchus leari</i>	Arara azul de lear	PARNA Boqueirão da Onça
<i>Ara ararauna</i>	Arara canindé	ESEC Serra das Araras
<i>Ara chloropterus</i>	Arara vermelha	ESEC Serra das Araras
<i>Arctocephalus fosteri</i>	Lobo marinho	RVS Ilha dos Lobos
<i>Blastocercus dichotomus</i>	Cervo-do-pantanal	APA Meandros do Rio Araguaia
<i>Brachyteles hypoxanthus</i>	Muriqui-do-norte	PARNA Alto Cariri
<i>Cyanopitta spixii</i>	Araninha Azul	RVS Ararinha Azul
<i>Dasyprocta sp.</i>	Cutia	PARNA Serra da Cutia
<i>Eubalaena australis</i>	Baleia Franca	APA Baleia Franca
<i>Eudocimus ruber</i>	Guara	ESEC Guaraqueçaba
<i>Hemidius notatus</i>	Jatuarana / Matrinxi	FLONA Jatuarana
<i>Herpotheres cashimereus</i>	Macaú	FLONA Macaú
<i>Hoplias lacandae</i>	Traira	FLONA Trairão
<i>Hydrochaeris hydrochaeris</i>	Capivara	PARNA Serra da Capivara
<i>Larus marinus</i>	Galvão-real	RVS Arquipélago de Alcatrazes
<i>Leontopithecus rosalia</i>	Mico-Leão-Dourado	REBIO União
<i>Leontopithecus chrysopygus</i>	Mico-Leão-Preto	APA Bacia do Rio São João/Mico-Leão-Dourado
<i>Leopardus pardalis</i>	Jaguatirica	ESEC Mico-Leão-Preto
<i>Lontra longicaudis</i>	Lontra	APA Meandros do Rio Araguaia
<i>Melanoschus niger</i>	Jacaré-apu	APA Meandros do Rio Araguaia
<i>Ozotocercus bezoarticus</i>	Veado-Campeiro	APA Meandros do Rio Araguaia
<i>Panthera onca</i>	Onça-pintada	PARNA Boqueirão da Onça
<i>Paulicea lutkeni</i>	Jáú	APA Meandros do Rio Araguaia
<i>Piraroctes brachyponus</i>	Pirapitinga	PARNA Jáú
<i>Podocnemis expansa</i>	Tartaruga-da-Amazônia	ESEC Pirapitinga
<i>Pterygoplichthys multiradiatus</i>	Acarí / Bodó	APA Meandros do Rio Araguaia
<i>Pyrrhula aurantiocapilla</i>	Papagaio de cabeça-laranja	PARNA Acari
<i>Rhea americana</i>	Emu	PARNA Juruena
<i>Rhoparhis ardesiacus</i>	Gravatzeiro	PARNA Emas
<i>Salminus hilarii</i>	Peixe amarelo	PARNA Boa Nova
<i>Sotalia fluviatilis</i>	Boto-cinza	RESEX Marinha do Pirajubaé
<i>Tapirus terrestris</i>	Anta	APA Meandros do Rio Araguaia
<i>Tolypeutes tricinctus</i>	Tatu-bola	REBIO Poço das Antas
<i>Trichechus manatus</i>	Peixe-boi marinho	RESEX Barreiro das Antas
		PARNA Boqueirão da Onça
		RESEX Arapiranga-Tromal
		APA Barra do Rio Maranhão



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

A vida encontra um meio: a luz do conhecimento contra o fixismo cisnormativo

Thiago Xisto

Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências, UNIRIO
thxisto@outlook.com

Jurassic Park é uma franquia constituída por universos semelhantes nos livros, filmes, animações e jogos, em que um grupo de cientistas clona dinossauros, através do material genético encontrado em insetos preservados em âmbar, para a construção de um parque temático cuja atração principal seria o safári pré-histórico. Para o povoamento da Ilha Nublar, onde ocorre a trama em Jurassic Park 1, a equipe de cientistas sequencia o DNA dos dinossauros corrigindo os gaps utilizando material genético de um anfíbio anuro, com o intuito de parear as bases nitrogenadas não recuperadas do material fossilizado. Durante o filme, é questionado como a densidade populacional dos dinossauros é controlada, é afirmado que todos os indivíduos desenvolvidos pelo laboratório são fêmeas e, portanto, não seriam capazes de reproduzirem entre si. Essa temática torna-se extremamente relevante quando extrapolamos o contexto fictício para o biológico e social. Devido ao fixismo, difundido principalmente associado à teoria Criacionista, origem divina para o surgimento da vida, discursos discriminatórios contra a população de pessoas trans vem surgindo maquiada por um pensamento religioso, em nome dos bons costumes e da família tradicional cisnormativa. O fixismo se propagou com os criacionistas, pois trata da ideia de que os indivíduos são imutáveis, fixos, e livres de transformações, pois desde que surgiram se mantêm inalteráveis ao longo do tempo. No âmbito social, é comum ouvir que a identidade de gênero é uma ideologia e é antinatural, visto que ao nascer com um sexo biológico o indivíduo o manterá pelo resto de sua vida. Este trabalho tem o objetivo de informar porque essa percepção é falaciosa através da elucidação do porquê dos dinossauros no filme Jurassic Park 1 se reproduziram livremente na Ilha Nublar, visto que todos indivíduos eram fêmeas. A bibliografia verificada foi adquirida através da plataforma de pesquisa do Google, Google Acadêmico e Research Gate e comparada com o filme. A história aborda nesse enredo o conceito de dicogamia – definição dada à estratégia reprodutiva que inclui uma separação temporal entre a produção de gametas masculinos e femininos em um mesmo indivíduo – que pode ser dividida entre: protândria, acepção dada em zoologia aos organismos que nascem com o sexo masculino e que em algum momento da vida sofrem uma mudança para o sexo feminino; protoginia, quando nascem com o sexo feminino e sofrem uma mudança para o sexo masculino. A protoginia observada no filme foi originada pela inclusão de genes, que expressa essa característica, do anuro para cada dinossauro durante o sequenciamento de seu DNA para trazê-lo a vida. O anfíbio anuro fictício fora inspirado na espécie *Rana temporaria* Linnaeus, 1758 (Anura: Ranidae), em que fêmeas mais velhas podem mudar para machos. Diversos animais apresentam dicogamia e o fixismo cisnormativo não pode ser argumento para não reconhecer a identidade de gênero de pessoas trans.

Palavras-chave: diversidade; identidade de gênero; sexo biológico; sexualidade; Zoologia Cultural.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Thiago Xisto

LUTO






A VIDA ENCONTRA UM MEIO: A LUZ DO CONHECIMENTO CONTRA O FIXISMO CISNORMATIVO

Thiago Xisto
Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências, UNIRIO
thxisto@outlook.com





Figura 1. La Caca Morcotek Ibaa da Franquia Jurassic Park (incluindo Jurassic World).



Figura 2. Nascimento de um dinossauro em silicatos.

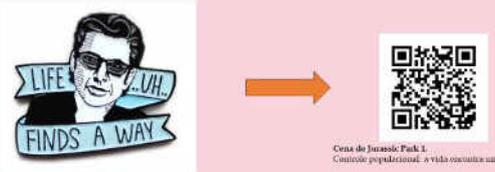


Figura 3. Dr. Ian Malcolm: A vida encontra um meio.
Cena de Jurassic Park 1. Controle populacional. A vida encontra um meio.



Figura 4. Mosquito preservado em âmbar.



Figura 5. Mr. DNA (título genético de dinossauros).



Figura 6. Espécime de *Rana temporaria* Linnaeus, 1758.

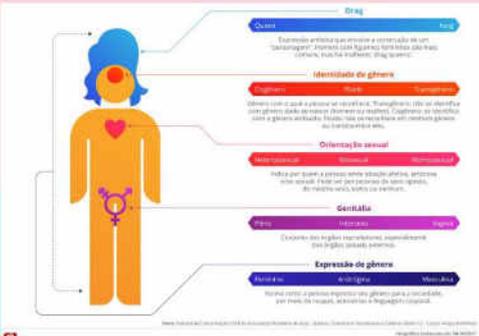


Figura 8. Biologia sobre Genética e Sexualidade.

Dicogamia: consiste no amadurecimento dos órgãos reprodutores em épocas diferentes; A dicogamia pode ser de dois tipos:

Protandria: Quando amadurecem primeiro os órgãos masculinos e depois os femininos.

Protoginia: Quando amadurecem primeiramente os órgãos femininos e depois os órgãos masculinos.



Figura 7. Peixe-Palhaço, *Amphiprion ocellatus* (Forsk., 1804).



Figura 9. Halibute da Califórnia, *Somachirus pacificus* (Lacaze, 1854).



Documentário 1. Transgênero.



Documentário 2. Transgênero: a vida além da identidade.



Documentário 3. Te presenciaré que te presençei é hegemonia?

RESPOSTA RÁPIDA











"AS PESSOAS TRANS NÃO SE SUICIDAM PORQUE SÃO TRANS. ELAS SE SUICIDAM PORQUE O RESTO DA SOCIEDADE NÃO AS TRATA COMO SE FOSSEM PESSOAS."

FALAR É A MELHOR SOLUÇÃO!



Ignorância mata. Negligência torna as pessoas ignorantes.





III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

A lenda panamenha “La Pavita de Tierra” e sua possível inspiração em aves

Elidiomar R. Da-Silva^{1*}; Luci B.N. Coelho² & Edwin Domínguez³

¹Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências, UNIRIO

²Departamento de Zoologia, Instituto de Biologia, UFRJ

³Departamento de Zoología, Universidad de Panamá

*elidiomar@gmail.com

Uma lenda difundida no Panamá, especialmente nas áreas rurais, conta a história de Paula, uma moça que fumava muito. Isso contrariava seus familiares, a ponto do pai chegar a ameaçá-la fisicamente caso não abandonasse o vício, porém, Paula continuou fumando os cigarros (“pavitas”) que escondia no chão, atrás do fogão. Ao descobrir o engodo, o pai, tomado pelo ódio, a assassinou e, desde então, o espírito de Paula passou a vagar à noite, entoando um canto incômodo e persistente, tipo um zumbido. Nascia a lenda “La Pavita de Tierra” que, há gerações, assusta os panamenhos. Embora o nome da lenda tenha associação óbvia com o tabagismo, há versões que dizem ser a assombração uma ave. Assim, o presente trabalho discorre sobre possíveis espécies e grupos que poderiam ter inspirado a lenda, sendo requisitos a ocorrência em território panamenho, o sinantropismo, e uma vocalização noturna e contundente. Nesse contexto, não se pode deixar de pensar na ordem Caprimulgiformes, representada no Panamá por quatro espécies, todas da família Caprimulgidae. As do gênero *Chordeiles* Swainson, 1832 aparentemente teriam mais chance, pois vivem em áreas abertas, possivelmente perto de habitações humanas. Outra possível fonte de inspiração à lenda são as corujas (ordem Strigiformes), especialmente *Megascops* Kaup, 1848 (Strigidae), gênero representado no Panamá por três espécies; muitos estremecem de medo quando escutam seu canto, até porque não conseguem visualizar a coruja, quase sempre escondida nas árvores. Há quem diga que o canto da Pavita de Tierra anuncia a morte de alguém e como as corujas são símbolos populares de mau-agouro, reforça-se a possibilidade de tal ave estar na origem da lenda. Adicionalmente, as corujas são conhecidas como “pavitas” na Venezuela, país vizinho ao Panamá. Táxons conhecidos na Colômbia como “pavita de tierra”, *Galbula ruficauda* Cuvier, 1816 (Galbuliformes: Galbulidae) e *Momotus* Brisson, 1760 (Coraciiformes: Momotidae) não foram considerados devido aos hábitos diurnos. Isso também excluiria outro Momotidae, *Baryphthengus martii semirufus* (P.L. Sclater, 1853), a despeito de seu canto grave e sonoro. Ainda que sejam chamados de “pavita” em outros países da América Hispânica, os Galliformes também foram excluídos, pois são bem conhecidos dos moradores de áreas rurais do Panamá, que dificilmente confundiriam sua vocalização com algo sobrenatural. Por outro lado, não se pode descartar a inspiração no matinta-pereira, *Tapera naevia* (Linnaeus, 1766) (Cuculiformes: Cuculidae), pois há interessantes pontos em comum com a lenda brasileira de Matinta Perera, tais como a sinistra vocalização noturna e a referência a cigarros. Da mesma família, *Dromococcyx phasianellus* (Spix, 1824), ave muitas vezes escutada, porém não vista, por ser furtiva, também poderia ser inspiração para a lenda, por forragear no solo e cantar até à noite.

Palavras-chave: bacurau; coruja; folclore; matinta-pereira; Ornitologia Cultural.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Elidiomar R. Da-Silva; Luci B.N. Coelho & Edwin Domínguez

A lenda panamenha “La Pavita de Tierra” e sua possível inspiração em aves

Elidiomar R. Da-Silva^{1*}; Luci B.N. Coelho² & Edwin Domínguez³

1. Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências, UNIRIO
 2. Departamento de Zoologia, Instituto de Biologia, UFRJ
 3. Departamento de Zoología, Universidad de Panamá
- *elidiomar@gmail.com



A Lenda de La Pavita de Tiera, difundida no Panamá, especialmente nas áreas rurais, conta a história de Paula, uma moça que fumava muito. Isso contrariava seus familiares, a ponto do pai chegar a ameaçá-la fisicamente caso não abandonasse o vício. Porém, Paula continuou fumando os cigarros (“pavitas”) que escondia no chão, atrás do fogão. Ao descobrir o engodo, o pai, tomado pelo ódio, a assassinou e, desde então, o espírito de Paula passou a vagar à noite, entoando um canto incômodo e persistente, tipo um zumbido que dizem ser a assombração uma ave.

Quais as possíveis espécies e grupos que poderiam ter inspirado a lenda? Para o desenvolvimento desta pesquisa, foram adotados como requisitos a ocorrência em território panamenho, o sinantropismo, e uma vocalização noturna e contundente.

Caprimulgiformes é uma ordem representada no Panamá por quatro espécies, todas da família Caprimulgidae. As do gênero *Chordeiles* Swainson, 1832 aparentemente têm chance de estar relacionadas à lenda, pois vivem em áreas abertas, possivelmente perto de habitações humanas.



Bem suspeita é a ordem Strigiformes, especialmente *Megascops* Kaup, 1848 (Strigidae), gênero representado no Panamá por três espécies. Muitos estremeçam de medo quando escutam seu canto, até porque não conseguem visualizar a coruja, quase sempre escondida nas árvores.



Também foi levada em consideração *Tapera naevia* (Linnaeus, 1766 (Cuculiformes: Cuculidae), espécie associada às lendas brasileiras do Saci e Matinta-Perera, sendo a sinistra vocalização noturna e a referência a cigarros comuns às três lendas.



Outro Cuculidae, *Dromococcyx phasianellus* (Spix, 1824), ave muitas vezes escutada, porém não vista, por ser furtiva, também poderia ser inspiração para a lenda, por forragear no solo e cantar até à noite.



Táxons conhecidos na Colômbia como “pavita de tierra”, *Galbula ruficauda* Cuvier, 1816 (Galbuliformes: Galbulidae) e *Momotus* Brisson, 1760 (Coraciiformes: Momotidae) não foram considerados devido aos hábitos diurnos. Isso também excluiria outro Momotidae, *Baryphthengus martii semirufus* (P.L. Sclater, 1853), a despeito de seu canto grave e sonoro. Ainda que sejam chamados de “pavita” em outros países da América Hispânica, os Galliformes também foram excluídos, pois são bem conhecidos dos moradores de áreas rurais do Panamá, que dificilmente confundiriam sua vocalização com algo sobrenatural.



Galbula ruficauda



Momotus



Baryphthengus martii semirufus

Fontes:

Pérez-Torres, J.; Vidal-Pastrana, C. & Racero-Casarrubia, J. (ed.). 2016. Biodiversidad asociada a los sectores Manso y Tigre del Parque Nacional Natural Paramillo. Parques Nacionales Naturales de Colombia, Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible, Bogotá, Colombia. 248 pp.
Imagens: Google



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Dragões no imaginário da taxonomia zoológica

Ana Luiza A. Pimenta* & Rafael J.P. Silva

Laboratório de Entomologia, Departamento de Zoologia, Instituto de Biologia, UFRJ
*alapbio@gmail.com

Dragões são figuras mitológicas que habitam o imaginário do homem. Suas formas são criadas e recriadas desde o berço das civilizações, com diferentes concepções, originando-se de um perfil serpentiforme nas culturas mais antigas, até a versão mais popular com as lendas arturianas. Ícone de poder e terror, a popularidade desse aspecto do dragão pode ser atribuída em grande parte à visão eurocêntrica do mundo e ao berço das grandes coleções zoológicas. É interessante notar que existe uma associação desse arquétipo em muitos táxons do reino Animalia, seja em seu nome popular ou científico. Para estimar a representatividade dos dragões nos organismos já descritos, foram consultadas as bases de dados GBIF, Nomenclator Zoologicus, Taxonomicon, Tree of Life e Zoobank e realizada uma busca de táxons das categorias de gêneros, espécies e subespécies contendo os termos “draco” e “drako” inseridos do reino Animalia, válidas em algum momento. Dos 215 registros encontrados, os filos Arthropoda (93) e Chordata (84) foram os mais representativos, seguidos das classes Insecta (72), Reptilia (38) e Actinopterygii (31). A maioria dos resultados pode ser atribuída à aparência reptiliana e alada dos pterossauros, e ao aspecto dos Perciformes dentro de Actinopterygii, principalmente das famílias Artedidraconidae, Draconettidae e Callionymidae. Já em Arthropoda, boa parte da contribuição se deve às ordens Coleoptera e Lepidoptera, grupamentos com muitas espécies. Um conjunto maior de características relacionadas aos dragões está atrelado ao nível de gênero. Levando isso em consideração, é possível que exista uma associação morfológica mais expressiva em Chordata (63 gêneros /21 espécies) do que em Arthropoda (22 gêneros/70 spp espécies), face a uma diferente relação encontrada entre gêneros e espécies.

Palavras-chave: associação; dracônica; mitologia; Zoologia Cultural.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Ana Luiza A. Pimenta & Rafael J.P. Silva

Dragões no imaginário da taxonomia zoológica

Ana Luiza A. Pimenta & Rafael Jordão P. Silva

O que são dragões?

Dragões são figuras mitológicas que habitam o imaginário do homem. Suas formas são criadas e recriadas desde o berço das civilizações, com diferentes concepções, originando-se de um perfil serpentiforme nas culturas mais antigas, até a versão mais popular com as lendas arturianas. Ícone de poder e terror, a popularidade desse aspecto do dragão pode ser atribuída em grande parte à visão eurocêntrica do mundo e ao berço das grandes coleções zoológicas. É interessante notar que existe uma associação desse arquétipo em muitos táxons do reino Animalia, seja em seu nome popular ou científico.

Como podemos reconhecê-los nos animais?

Draco volans Linnaeus, 1758

Haemodracon riebeckii (Peters, 1882)

Epimeria (Drakepimeria) pyrodrakon d'Udekem d'Acoz & Verhey, 2017

Dracotettix monstruosus Bruner, 1889

Epigonus draco Okamoto, 2015

Chionodracon rastrospinosus DeWitt & Hureau, 1979

Myrmica draco Radchenko, Zhou & Elmes, 2001

Brachyhypopomus draco Giora, Malabarba & Crampton, 2008

Metodologia

Para estimar a representatividade dos dragões nos organismos já descritos foram consultadas as bases de dados GBIF, Nomenclator Zoologicus, Taxonomicon, Tree of Life e Zoobank, e realizada uma busca de táxons das categorias de gêneros, espécies e subespécies contendo os termos "draco" e "drako" inseridos do Reino Animalia, válidas em algum momento.

Em quais grupos os dragões foram mais representados?

Filos

- Lophophorata
- Platyhelminthes
- Annelida
- Chaetognatha
- Cnidaria
- Kinorhyncha
- Porifera
- Mollusca
- Nemertoda
- Chordata
- Arthropoda

Arthropoda

- Chilopoda
- Malacostraca
- Diplopoda
- Arachnida
- Insecta

Chordata

- Sauropsida
- Dinosauria
- Chondrichthyes
- Mammalia
- Actinopterygii
- Reptilia

Genera vs. Species

Category	Arthropoda	Chordata
Genera	~25	~65
Especies	~75	~25

A maioria dos resultados pode ser atribuída à aparência reptiliana e alada dos pterossauros, e ao aspecto de alguns Perciformes, principalmente nas famílias Artedidraconidae e Draconettidae. Em Arthropoda, a maior contribuição é de Coleoptera e Lepidoptera, ordens com grande riqueza de espécies.

Levando em consideração que um conjunto maior de características relacionadas aos dragões está atrelado à nível de gênero é possível que exista uma associação morfológica mais expressiva em Chordata do que em Arthropoda, uma vez que níveis taxonômicos mais elevados apresentam o radical "Draco" mais frequentemente que no último filo. Além disso, a utilização do termo está relacionada a serpentes, animais ápodes, como por exemplo, na etimologia de uma espécie de pulga, *Peromyscopsylla draco*: "Draco, in classical usage, was a serpent rather than a dragon, and is the symbol of the deceiver of our first ancestors when all three dwelt in Paradise".



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

A lenda do Anhangá, o demônio cervo protetor da natureza

Luci Boa Nova Coelho

Departamento de Zoologia, Instituto de Biologia, UFRJ
lucibncoelho@gmail.com

Anhangá é o deus protetor das matas, campos, rios e de todos os animais, que dá nome à uma lenda amazônica já perdida no tempo. Ele podia assumir várias formas: pirarucu, tartaruga, galinha da mata, tatu, boi, macaco, morcego, cachorro ou até gente. Porém, sua aparência mais comum era na forma de um poderoso veado branco com chifres cobertos de pelos, olhos de fogo e uma cruz na testa. Qualquer um que ameaçasse a floresta ou algum animal era perseguido por ele e podia ser punido com pauladas invisíveis, chifradas e coices, além de ser envolvido por encantos ilusórios e até ter os tiros de sua arma desviados rumo a seus entes queridos. Seus olhos de fogo traziam febre e loucura a quem o encarasse. Anhangá entendia o equilíbrio da natureza; quando a caça era para subsistência, se lhe oferecessem fumo de rolo, queimando castanhas de caju e fazendo cruces com galhos, ele se mantinha afastado, desde que a pessoa se comportasse de forma respeitosa. A intenção deste trabalho é reavivar a lenda, descrevendo sua relação com o homem, e buscar a identificação da(s) espécie(s) de Cervidae a ela associada. Dentre tantas outras lendas, por que a do Anhangá desapareceu? No século XVI, os jesuítas utilizaram o vocábulo “anhangá” para se referir ao demônio cristão e escreveram que Anhangá era como espírito do mal, temido pelos indígenas. Todavia, Couto Magalhães explicou que Anhangá protegia os animais dos índios que quisessem abusar de sua habilidade de caça para destruí-los inutilmente. A crença era que se um veado saísse do mato bruscamente, algo ruim iria acontecer se ele não fosse abatido por tiro certo. Essa superstição se manteve entre a população trabalhadora mestiça e se espalhou para os brancos. Talvez o crescente interesse pela caça, pela utilização de recursos e posse das terras, tenha “matado” o Anhangá. Interessante é a história do Vale do Anhangabaú (SP), onde no subsolo corre o Rio Anhangabaú (“rio do mal espírito”, em tupi-guarani). Durante a colonização de São Paulo, os índios tinham medo do Anhangá ao cruzarem o rio. Depois o local passou a abrigar centenas de prédios, vários ditos mal-assombrados, como o dos Correios, o Teatro Municipal, a Câmara Municipal, os edifícios Martinelli, Joelma e Andraus, sendo os quatro últimos palcos de grandes tragédias. Seria o mal espírito, protetor da natureza, agindo contra o homem destruidor? Dada a sobreposição na distribuição das oito espécies de cervos brasileiros (Artiodactyla: Cervidae), não foi possível atribuir uma identidade específica ao Anhangá. Porém, para o sul, há uma citação sobre o veado-catingueiro, Guazu’Birá, o que o associa à *Mazama gouazoubira* (Fischer, 1814). Outra, relacionada aos índios Bororó (MT), ao veado-campeiro, *Ozotoceros bezoarticus* (Linnaeus, 1758). Apesar de não ter sido encontrada qualquer citação sobre o cervo-do-pantanal (*Blastocerus dichotomus* Illiger, 1815), este não deve ser descartado, por sua distribuição, tamanho e semelhança com *O. bezoarticus*. Além disso, a citação de Anhangá em São Paulo o relaciona ao veado-mateiro, *Mazama bororo* Duarte, 1996, demonstrando assim que o Anhangá foi bem representado em todo o território brasileiro, até vir a ser quase que completamente esquecido.

Palavras-chave: cervo; crença; folclore; Zoologia Cultural; zoomorfismo.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Luci Boa Nova Coelho



A lenda do Anhangá, o demônio cervo protetor da natureza

Luci Boa Nova Coelho

Departamento de Zoologia, Instituto de Biologia, UFRJ
lucibncoelho@gmail.com



veado-galheiro
Odocoileus virginianus Zimmermann, 1780



veado-catingueiro
Mazama gouazoubira Fischer, 1814



veado-mateiro
Mazama americana Exleben, 1777



cervo-do-pantanal
Blastocerus dichotomus Illiger, 1815



veado-roxo
Mazama nemorivaga (F. Cuvier, 1817)



veado-mateiro-pequeno
Mazama bororo Duarte, 1996



veado-campeiro
Ozotoceros bezoarticus Gray, 1850



veado-mão-curta
Mazama nana (Hensel, 1872)



Anhangá é o deus protetor das matas, campos, rios e de todos os animais, que dá nome à uma lenda amazônica já perdida no tempo.

Espirito metamorfo, geralmente sua aparência mais comum era de um poderoso veado branco com chifres cobertos de pelos e olhos de fogo. Dependendo para quem apareça, pode tomar a forma de outros animais e até ser humano, tendo nomes específicos:

Suaçu-anhangá - forma de veado
Tatu-anhangá - forma de tatu
Tapira-anhangá - forma de bai
Pirarucu-anhangá - forma de pirarucu
Mira-anhangá - forma humana

Anhangá, a visaga que era temida pelos indígenas que quisessem abusar de sua habilidade de caça para destruir inutilmente os animais, foi tratado como sendo o demônio cristão pelos jesuítas. A crença era de que se um veado saísse do mato bruscamente, algo ruim iria acontecer, caso não fosse abatido. Essa superstição se manteve entre a população trabalhadora mestiça e se espalhou para os brancos.

Qualquer um que ameaçasse a floresta ou algum animal era perseguido por ele e podia ser punido. Anhangá entendia o equilíbrio da natureza; quando a caça era para subsistência, se lhe oferecessem fumo de rolo, queimando castanhas de caju e fazendo cruzeiros com galhos, ele se mantinha afastado, desde que a pessoa se comportasse de forma respeitosa.

Talvez o crescente interesse pela caça, pela utilização de recursos e pela posse das terras, tenha "matado" o Anhangá.

Na tentativa de se associar o Anhangá a algum cervídeo ocorrente no Brasil, foram reunidas citações sobre o veado-catingueiro, Guazú/Birá, o que o associa à *Mazama gouazoubira* (Fischer, 1814). Outra, relacionada aos índios Bororó (MT), ao veado-campeiro, *Ozotoceros bezoarticus* (Linnaeus, 1758).

Além disso, o relato de que, durante a colonização de São Paulo, os índios tinham medo do Anhangá ao cruzarem o Rio Anhangabaú, que hoje corre no subsolo do Vale do Anhangabaú, o relaciona ao veado-mateiro-pequeno, *Mazama bororo* Duarte, 1996.

Curiosamente, em tempos mais recentes, nesse lugar ocorreram grandes tragédias, como as dos edifícios Martinelli, Joelma e Andraus. Teria sido Anhangá?



"Anhangás" resistem, mas estão ameaçados

Apesar de não ter sido encontrada qualquer citação sobre o cervo-do-pantanal (*Blastocerus dichotomus* Illiger, 1815), este não deve ser descartado, por sua distribuição, tamanho, aparência dos chifres e semelhança com *O. bezoarticus*.

Não foi possível atribuir uma identidade específica ao Anhangá, mas devemos acreditar que ele foi bem representado em todo o território brasileiro, assombrando malfeitores e protegendo a natureza o quanto pode, até vir a ser quase que completamente esquecido.

Tenhamos um pouco de Anhangá dentro de nós.

Projeto financiado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) nº 301301/2014-0. Apoio financeiro: FAPERJ nº 160301/2014-0. Apoio técnico: FAPERJ nº 160301/2014-0.

Projeto: 2014/01



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Divulgação da Geomitologia das Cataratas do Iguaçu pelo GeoTales

Lia Fernandes Peixinho* & Luiza Corral Martins de Oliveira Ponciano

Laboratório de Tafonomia e Paleoecologia Aplicadas / LABTAPHO, Departamento de Ciências Naturais, Instituto de Biociências, UNIRIO
*liafpeixinho@gmail.com

A proposta central da pesquisa é apresentar o mito de origem das Cataratas do Iguaçu pela visão da Paleontologia Cultural, tratando de temas das Geociências a partir da aproximação das narrativas utilizadas pelos povos tradicionais para a explicação desses conceitos. Pela história, as cataratas teriam sido formadas a partir da movimentação do corpo de uma grande cobra, M'Boy, que o povo Kaingang, tradicional habitante da região no entorno das Cataratas, acreditava ser quem governava o mundo. Dentro do conceito da Zoologia Cultural, volta-se parte da pesquisa para as formas com que o animal é retratado nos diversos outros mitos em que aparece, relacionando a suas características. Dentre as diversas variantes, a parte em comum do mito em questão conta sobre uma índia chamada Naipi. O presente trabalho se propõe a apresentar os resultados obtidos na pesquisa realizada pela equipe do grupo GeoTales sobre a Geomitologia das Cataratas do Iguaçu, incluindo a geodiversidade e biodiversidade do Parque Nacional do Iguaçu, enquanto patrimônio natural, com a ressignificação de diversas partes da história, trazendo um enfoque maior para questões relacionadas ao intuito do grupo, como questões voltadas para o empoderamento feminino da personagem que passou a incluir a nova narrativa elaborada pelo grupo, com base na estrutura do mito das Cataratas do Iguaçu. A história passou a incluir questões como a conservação do patrimônio natural do Parque Nacional do Iguaçu, com informações sobre os quatis (*Nasua nasua* Linnaeus, 1766 - Carnivora: Procyonidae), com parte da história tratando das características do animal, como seus hábitos de caça, animais que são símbolo da campanha em prol do parque, além de uma nova abordagem sobre os Kaingang, com pontos de pesquisa que integram a Geomitologia com outras partes da cultura dos povos originários. Além de terem sido trabalhados para agregar a apresentação de conceitos sobre os tipos de rochas que constituem as Cataratas, formadas pelo maior derrame de lavas vulcânicas basálticas ocorrido na Terra durante o Cretáceo, os resultados obtidos – nova narrativa, materiais complementares a ela, respostas à aplicação das atividades e conclusões do grupo - foram integrados a outras propostas de compartilhamento de temas referentes às Geociências, desenvolvidas e aplicadas pela equipe do GeoTales. Querendo chegar a conclusões sobre a influência de uma pesquisa como esta na conservação de um Patrimônio Natural bastante conhecido, são abordadas questões que se relacionam com diversas outras áreas, sendo a Museologia e a Educação umas delas, reforçando o caráter interdisciplinar do trabalho e trazendo à tona possíveis correlações futuras.

Palavras-chave: Geociências; Geopoética; patrimônio natural; rochas basálticas.



Lia Fernandes Peixinho & Luiza Corral Martins de Oliveira Ponciano

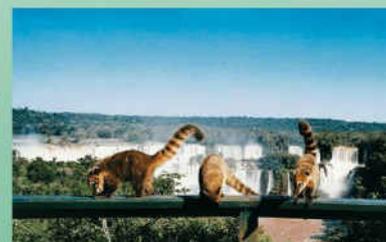
Divulgação da Geomitologia das Cataratas do Iguaçu pelo GeoTales

Lia Fernandes Peixinho e Luiza C. M. O. Ponciano
Laboratório de Tafonomia e Paleoecologia Aplicadas / LABTAPHO, UNIRIO
Contato: liafpeixinho@gmail.com



Tratando de temas das Geociências, a partir da aproximação das narrativas utilizadas pelos povos tradicionais para a explicação de diversos conceitos, o trabalho apresenta as Cataratas do Iguaçu com base na mitologia Kaingang. De acordo com um mito Kaingang, as cataratas teriam sido formadas a partir da movimentação do corpo de uma grande cobra, que acabou abrindo uma cratera enorme nas rochas do Rio Iguaçu.

"[...] A grande cobra afundou ainda mais em sua toca, quebrando as rochas do leito do rio, produzindo uma enorme rachadura que trouxe para a superfície o material do interior da Terra! Rios de lava começaram a cobrir a região, matando todas as plantas e os animais... [...] Esses rios de lava foram secando aos poucos... Milhões de anos depois, as águas voltaram a correr por ali, e deram origem às famosas Cataratas do Iguaçu! [...]"



As Cataratas do Iguaçu e os quatis

Ilustração do livro "Lenda das Cataratas", contando com a ilustração de um quati com e a grande cobra M'Boi ao fundo.



A mais atual narrativa sobre as Cataratas, desenvolvida pelo grupo GeoTales, passou a incluir questões como a conservação do patrimônio natural, tratando da geo e a biodiversidade do Parque Nacional do Iguaçu, com informações sobre as rochas que constituem as cataratas, e os quatis, *Nasua nasua* - Linnaeus, 1766 (Carnivora: Procyonidae), animais que são símbolo da campanha em prol da preservação do parque. Trazendo pontos que revelam o engajamento do GeoTales com o empoderamento feminino, a nova história a ser contada apresenta Potyra, uma índia Kaingang que abraça a liberdade e enfrenta diversas disputas em nome de seu povo.



Conheça mais sobre o grupo Geotales:

[geotalesunirio.wixsite.com](https://www.wixsite.com/geotalesunirio)
[facebook.com/GeoTalesUNIRIO/](https://www.facebook.com/GeoTalesUNIRIO/)
[instagram.com/geotales/](https://www.instagram.com/geotales/)





III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

No gogó da ema: a Zoologia no jargão dos boleiros brasileiros

Elidiomar Ribeiro Da-Silva

Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências, UNIRIO
elidiomar@gmail.com

O ponta recebeu no meio de campo, matou no peito e tocou para o meia. O camisa 8 percebeu a passagem do lateral-direito, jogador com saúde de cavalo. O passe foi milimétrico, na medida, o camisa 2 deu um drible da vaca no marcador, foi à linha de fundo e cruzou à meia altura na pequena área, onde o centroavante se desvencilhou da marcação e mergulhou de peixinho. Ele faria o gol, não fosse a sensacional intervenção do goleiro adversário que, como um gato, se jogou contra a bola e socou para longe. A redonda ficou à feição exatamente do camisa dez, o cobra do time. O craque, mostrando que é fera, pegou de primeira, um petardo, verdadeiro pombo sem asas que entrou no ângulo superior direito da meta, lá onde a coruja dorme, estufando as redes. Golaço! A torcida explodiu em comemoração, feliz como pinto no lixo. E a festa foi maior ainda pois o gol representou a vitória contra o arquirrival no derby da cidade, jogo sempre muito equilibrado, verdadeira briga de cachorro grande. Não tem zebra nesse confronto, mas quem perde sai sempre com o rabo entre as pernas. Oficialmente inventado pelos ingleses, o futebol ganhou os quatro cantos da Terra, se tornando o esporte mais popular do planeta. No Brasil, país que detém a supremacia dos títulos de seleções na modalidade masculina, é uma verdadeira paixão nacional. E essa paixão parece ter sido feita sob medida para aqueles que gostam de Zoologia, tamanha quantidade de expressões baseadas em animais presentes no vocabulário futebolístico, conforme pode ser visto no lance fictício narrado acima. Algumas dessas expressões são disseminadas por narradores, comentaristas e repórteres de campo carismáticos, como os cariocas José Carlos Araújo e Washington Rodrigues, e os paulistas Silvio Luiz e Milton Leite. Outras, são utilizadas pelos artistas do espetáculo, os boleiros, tanto os profissionais quanto os amadores. Gente que vive o dia a dia do velho esporte bretão, repleto de gatos-mestres, cobras criadas, raposas felpudas e macacos velhos. Nesse contexto, sem medo de dar chutão para o alto e ganhar o leitão, foram inventariados os animais presentes em 51 expressões ou termos brasileiros popularmente usados no futebol. Os grandes grupos listados são Mammalia (27 expressões), Aves (8), Reptilia (4), Pisces (4), Insecta (3), Arachnida (1), Mollusca (1) e Annelida (1); duas expressões se referem a animais generalizados. Os animais domésticos, de maior familiaridade com os humanos, dominam o vernáculo do futebol brasileiro, sendo os mais citados os equinos (6), o gato (5), o cão (4) e o boi (4). O gato, segundo animal doméstico mais popular, tem usadas tanto sua imagem positiva (relacionada à agilidade) quanto negativa (associada a artimanhas). Já o cão, o melhor amigo dos humanos, não empresta significado negativo às expressões. O único animal da fauna brasileira identificado até o nível de espécie é *Rhea americana* (Linnaeus, 1758) (Rheiformes: Rheidae). Não por outro motivo, a ema foi mencionada no título deste trabalho.

Palavras-chave: animais; expressões; futebol brasileiro.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Elidiomar Ribeiro Da-Silva



No gogó da ema: a Zoologia no jargão dos boleiros brasileiros

Elidiomar Ribeiro Da-Silva

Laboratório de Entomologia Urbana e Cultural, Departamento de Zoologia, UNIRIO. E-mail: elidiomar@gmail.com



*"O ponta recebe no meio da cancha, mata no peito e baixa a pelota, pois sabe que ela é de couro, que vem da VACA que come grama e, por isso, a bola tem que rolar e no chão; puxa a jogada para o centro, toca para o meia. O camisa 8 percebeu a passagem do lateral direito, jogador com saúde de CAVALO. O passe é milimétrico, na medida, o camisa 2 dá o drible da VACA no marcador, vai a linha de fundo e cruza à meia altura na pequena área, o centroavante se desvencilha da marcação e mergulha de PEIXINHO. Vai sair o gol... Mas não! O goleiro, como um GATO, se jogou contra a bola e socou para longe. Mas espera, ela sobrou à feição para o camisa 10, ele chutou de sem-pulo um balança e é gol!
GOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOLLLL!!! Golaço!!!*

Esse garoto é craque, o COBRA do time. Joga muito, é FERA! Pegou de primeira, um petardo, um verdadeiro POMBO sem asa que entrou no ângulo superior direito da meta, lá onde a CORUJA dorme, estufando as redes. A torcida explode em comemoração, feliz como PINTO no lixo. E a festa é maior ainda pois esse gol, à essa altura, vai representa a vitória contra o arquirrival no derby da cidade, jogo que é sempre uma briga de CACHORRO grande."

Oficialmente inventado pelos ingleses, o futebol ganhou os quatro cantos da Terra, se tornando o esporte mais popular do planeta. No Brasil, país que detém a supremacia dos títulos de seleções na modalidade masculina, é uma verdadeira paixão nacional. E essa paixão parece ter sido feita sob medida para aqueles que gostam de Zoologia, tamanha quantidade de expressões baseadas em animais presentes no vocabulário futebolístico.



"Caçar borboleta" → quando o goleiro se entorpece para pegar a bola no alto e a deixa escapar.



"Cabeça-de-bagre" → ruim de bola



Ilustração: www.illuminaropala.com.br

"Briga de cachorro grande" → jogo acalibrado, clássico, jogo entre grandes clubes.



Ilustração: <https://medium.com/@MiguelCarvalho/2018/10/18/qualificando-completa-de-honra-de-honra>

"Lá onde a coruja dorme" → no ângulo superior, na junção entre a trave e o travessão.

"Como um gato" → quando o goleiro defende mostrando elasticidade, agilidade e/ou reflexo.



Ilustração: www.lmirante.com

"Frango" → quando a bola é defensável.



"Burro" → xingamento, quase sempre direcionado aos treinadores.

Os animais domésticos, face à sua maior familiaridade com os humanos, dominam o vernáculo do futebol brasileiro, sendo os mais citados os equinos (7), o gato (5), o cão (4) e o boi (4).

"No gogó da ema" → bem no alto.

Ilustração: <https://www.facebook.com/paragogaesports/> (1 a septeto)



Os grandes grupos listados são (53 expressões):

- Mammalia (29 expressões);
- Aves (8 expressões);
- Pisces (5 expressões);
- Reptília (4 expressões);
- Insecta (3 expressões);
- Arachnida (1 expressões);
- Mollusca (1 expressão);
- Annelida (1 expressão);
- Generalizados (1 expressão).

- OUTRAS EXPRESSÕES:
- Soldado de uma premiação;
 - Fôros como um touro;
 - Cavaleiro de pau;
 - Cavaleiro parvo;
 - Cavaleiro do Fantástico;
 - Mula mística;
 - Burro;
 - Cavaleiro de burro;
 - Zebra;
 - Girafa;
 - Ganhar o leão;
 - Gato (língua fofa);
 - Gato-mestre;
 - É de gato botar terra em cima;
 - Batido;
 - Lado do chutara;
 - Falso;
 - Lado não come lobo;
 - Cão de guarda;
 - Ninguém joga pedra em cachorro morto;
 - Rabo entre as pernas;
 - Raposa felpada;
 - Milagre milão;
 - Franginho e galinha;
 - Professor parado;
 - Só três coisas param no ar: helicóptero, mulher e o Dardá;
 - Cobra-cidade - Ninho de cobras;
 - Dai o bote;
 - Peixe (o amigo);
 - Peixe;
 - Tem pé na rede;
 - Forniquita;
 - Molho mal-barata;
 - Escorpião (defesa);
 - Uma capimada, uma manhoca;
 - Lesma;
 - Bichar vai pagar;



"Pombo sem asa" → chute muito forte.



Ilustração: <https://www.facebook.com/paragogaesports/> (1 a septeto)

"Drible da vaca" → tocar a bola de um lado, contornar o adversário pelo outro e recolher a na frente.



Único elemento da fauna brasileira identificado até espécie.



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Uso de cervídeos (Cervidae) como símbolo ressignificado para a comunidade LGBT no Brasil

Diego Paschoa Trindade

Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências, UNIRIO
dpaschoa@gmail.com

O uso do termo “veado” ou “viado” no Brasil tem uma conotação pejorativa que objetiva designar homossexuais por sua figura afeminada, delicada e muitas vezes caricata. Há várias origens para o termo, que reforçam a ideia de xingamento contra homens gays. Atualmente, com o aumento da tolerância e mudança de comportamento da sociedade, e também um avanço a favor da igualdade e fim do estigma e aceitação, esse termo está ganhando um novo significado, se tornando um símbolo de resistência e empoderamento. Este trabalho tem por objetivo mostrar a conotação positiva que os cervídeos possuem ao serem relacionados a pessoas homossexuais, diferente do que se acreditava anteriormente. “Veado” como xingamento tem mais de uma origem possível, mas todas surgiram no Rio de Janeiro do início do século XX, através de um conhecido caso onde um comissário de polícia, fracassando ao prender um grupo de homossexuais na região central da cidade, se justificou a seus superiores que os homens fugiram “correndo como veados”, ganhando a imprensa e, conseqüentemente, a boca do povo. Outra versão se baseia em um aspecto biológico dos veados, quando os machos, durante o cio, ao perderem a fêmea para outro macho, acabavam acasalando entre si para desopilação do sêmen e muitos deles passavam a viver com outros machos. Apesar de existirem várias hipóteses sobre o surgimento do termo, o famoso “Jogo do Bicho”, jogo de azar ilegal que consiste no sorteio de um número que corresponde a um animal, teve papel fundamental para associação do veado com o número 24 e, assim, mais uma forma de estigmatizar os homens gays. Atualmente, com a universalização do conhecimento e a necessidade de se representar minorias de forma positiva, o termo veado e a imagem do cervídeo ganham um significado positivo e vêm sendo utilizados para representar alguns times de futebol da Champions Ligay (Liga Nacional de Futebol Gay): o time Bharbixas, de Minas Gerais, e o time Futeboys, de São Paulo, ambos representados por um escudo com a imagem de um cervídeo com chifres. O uso da imagem do cervídeo de forma pejorativa é uma exclusividade do Brasil, onde culturalmente o animal é visto como uma conotação do estilo de vida de homossexuais, mas em outros países o cervídeo toma outro significado e é utilizado para representar, por exemplo, o time de basquetebol estadunidense Milwaukee Bucks, considerado um animal de poder e um totem que representa sensibilidade, intuição e gentileza.

Palavras-chave: estigma; homossexuais; veado.



Diego Paschoa Trindade



Uso de cervídeos (Cervidae) como símbolo ressignificado para a comunidade LGBTI+ no Brasil



Diego Paschoa Trindade

Departamento de Zoologia, UNIRIO contato: dpaschoa@hotmail.com



O uso do termo "veado" ou "viado" no Brasil tem uma conotação pejorativa que objetiva designar homossexuais por sua figura afeminada, delicada e muitas vezes caricata. Há várias origens para o termo no Brasil, que reforçam a ideia de xingamento contra homens gays. Atualmente, com o aumento da tolerância e mudança de comportamento da sociedade, e também um avanço a favor da igualdade e fim do estigma e aceitação, esse termo está ganhando um novo significado, se tornando um símbolo de resistência e empoderamento. Este trabalho tem por objetivo mostrar a conotação positiva que os cervídeos possuem ao serem relacionados a pessoas homossexuais, diferente do que se acreditava anteriormente.



"Veados" como xingamento tem mais de uma origem possível, mas todas surgiram no Rio de Janeiro do início do século XX, através de um conhecido caso onde um comissário de polícia, fracassando ao prender um grupo de homossexuais na região central do Rio de Janeiro, se justificou a seus superiores que os homens fugiram "correndo como veados", ganhando a imprensa e, conseqüentemente, a boca do povo. Outra versão se baseia em um aspecto biológico dos veados, quando os machos, durante o cio, ao perderem a fêmea para outro macho, acabavam acasalando entre si para despoluição do sêmen e muitos deles passavam a viver com outros machos. Apesar de existirem várias hipóteses sobre o surgimento do termo, o famoso "Jogo do Bicho", jogo de azar que consiste no sorteio de um número que corresponde a um animal, teve papel fundamental para associação do veado com o número 24 e, conseqüentemente, mais uma forma de estigmatizar os homens gays.



Atualmente, com a universalização do conhecimento e a necessidade de se representar minorias de forma positiva, o termo veado e a imagem do cervídeo ganham um significado positivo e vem sendo utilizados para representar alguns times de futebol da Champions Ligay (Liga Nacional de Futebol Gay): o time Bhabixas de Minas Gerais e o time Futeboys de São Paulo, ambos representados por um escudo com a imagem de um cervídeo com chifres. O uso da imagem do cervídeo de forma pejorativa é uma exclusividade do Brasil, onde culturalmente o animal é visto como uma conotação do estilo de vida de homossexuais, mas em outros países o cervídeo toma outro significado e é utilizado para representar, por exemplo, o time de basquetebol estadunidense Milwaukee Bucks, considerado um animal de poder e um totem que representa sensibilidade, intuição e gentileza.



BIBLIOGRAFIA

ABGLT – Associação Brasileira de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis e Transexuais. **Manual de Comunicação LGBT**. Curitiba: ABGLT 2010.
 JABOR, Arnaldo. Os gays e a paranoia do mundo. **O Estado de S. Paulo**, São Paulo, 05 jul. 2011.
 RIBEIRO, Milton. A origem da utilização da palavra "Veados" para designar homossexuais no Brasil (direto para a Wikipédia!). Disponível em: <<http://miltonribeiro.sul21.com.br/2010/01/19/a-origem-da-utilizacao-da-palavra-veado-para-designar-homossexuais-no-brasil/>> Acesso em: 15 de junho de 2018





III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Quem tem medo do lobo mau: os lobos-cinzentos e os lobos-guarás na zoologia cultural

Bianca M. Araújo & Waldiney Mello*

CAP-UERJ (DCN)

*neymello.ictio@gmail.com

Os lobos são canídeos selvagens em extinção e erroneamente difamados em várias sociedades. Principalmente referida como sinônimo de perversidade, a espécie *Canis lupus* Linnaeus, 1758 (Carnivora: Canidae) é citada como vilã em famosas histórias e contos infantis – como “A Chapeuzinho Vermelho” de Charles Perrault – e em uma das mais relevantes frases da filosofia - “O homem é o lobo do homem” de Thomas Hobbes. Além disso, a espécie também simboliza a solidão com a figura de seu uivo. O presente estudo estabelece algumas relações entre o nicho ecológico dos *C. lupus* e o simbolismo dessa espécie no imaginário social, considerando, especialmente, o lobo-cinzento e o lobo-guará, *Chrysocyon brachyurus* Illiger, 1815. O lobo-guará se encontra majoritariamente na região da América do Sul e é classificado como espécie ameaçada de extinção. Alguns dos fatores relacionados ao seu desaparecimento são a destruição do habitat (em razão das expansões agrícolas), a caça (devido à crença de que esses organismos atacam criações domésticas, principalmente a aviária) e os atropelamentos. Sobre o lobo-cinzento, foram encontrados estudos que o evidenciam como transmissor de diversas doenças, muitas vezes por contato com outras espécies. Em países como Rússia, Irã, Afeganistão, Iraque e Índia, esses animais são hospedeiros comuns da raiva. Quando contraem raiva, os lobos-cinzentos se comportam agressivamente e são capazes de morder várias pessoas em um só ataque. Antes do desenvolvimento da vacina contra a raiva, as mordidas eram fatais, porém somente casos de ataques muito graves são capazes de provocar mortes atualmente. As relações ecológicas entre *C. lupus* e o ser humano são claramente desarmônicas, com reflexos em políticas públicas ambientais. Em 2017, o Congresso norte-americano aprovou uma lei que permite a caça de lobos em reservas ecológicas do Alasca. Observa-se que a imagem de solidão atribuída a tal espécie não é verídica, ao contrário do lobo-guará, que não costuma viver em alcateia. Possivelmente, a imagem perversa dos lobos no imaginário popular ocorre pelo comportamento agressivo da espécie ao contrair raiva. A perversidade associada aos lobos na literatura popular não possui nenhum fundamento científico. A dieta animal do lobo-guará é composta majoritariamente por ratos e preás, atestando a inverdade popular de que essa espécie se alimenta principalmente de criações domésticas (como a galinha). Dessa forma, a imagem negativa do lobo-cinzento e do lobo guará na cultura popular é injustificada, precisando esses animais de mais programas de conservação.

Palavras-chave: Canidae; *Canis lupus*; *Chrysocyon*; fábulas.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Bianca M. Araújo & Waldiney Mello



Quem tem medo do lobo mau?

Os lobos-cinzentos e os lobos-guarás na zoologia cultural

Autores: Bianca de Melo Araújo (estudante de 2ª Série do CAP UERJ)
e Waldiney Mello (professor de Biologia do CAP UERJ)



Introdução

- Lobos são canídeos selvagens em extinção;
- São reconhecidos pela sua perversidade na literatura popular;
- Também simbolizam a solidão no imaginário social;



Objetivos

- Analisar o nicho ecológico dos *Canis lupus*, especialmente do lobo-cinzento e do lobo guará;
- Estabelecer relações entre o nicho ecológico dos *C. lupus* e a retratação da espécie no imaginário social;
- Analisar as relações ecológicas estabelecidas entre o ser humano e os lobos;

Método

- Estudo descritivo com elaboração de hipóteses a partir de revisão literária de artigos e revistas;

Resultados

Lobo guará

- Sub-espécie ameaçada de extinção que se encontra comumente na América do Sul;
- Dieta animal composta majoritariamente por ratos e preás;
- Não vive em alcateia;

Lobo-cinzento

- Transmissor de diversas doenças;
- Hospedeiro comum de raiva em países como Rússia, Irã, Afeganistão, Iraque e Índia;
- Comportamento agressivo quando contraem raiva, podendo atacar pessoas;

Relação entre a humanidade e os lobos

- A ação antrópica é relacionada ao desaparecimento de lobos guarás (destruição do habitat, caça e atropelamentos);
- Em 2017, o Congresso norte-americano aprovou uma lei que permite a caça de lobos em reservas ecológicas do Alasca;

Conclusões

- A imagem de solidão atribuída aos lobos não é verídica, exceto no caso do lobo guará;
- A imagem perversa dos lobos pode ser associada ao comportamento agressivo da espécie ao contrair raiva;
- Devido à criação da vacina contra a raiva, a perversidade vinculada aos lobos não possui nenhum fundamento científico;
- A crença popular de que os lobos se alimentam de criações domésticas (como a galinha) é falsa;
- As relações ecológicas estabelecidas entre o ser humano e os lobos são desarmônicas e são refletidas na Legislação;
- É necessária a criação de programas de conservação mais eficazes para os lobos;



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Os gatos domésticos na zoologia cultural: um panorama do imaginário popular

Júlia de O. Midão; Caroline T.M. Monteiro; Maria Victória I. Francisco & Waldiney Mello*

CAP-UERJ (DCN)

*neymello.ictio@gmail.com

Os gatos se relacionam com os humanos há quase dez mil anos. A origem dos felinos ocorreu no Mioceno da Europa. Sua domesticação iniciou com a revolução da agricultura, há cerca de 12 mil anos, quando grupos de homínidos passaram a plantar vegetais para consumo próprio. Com as plantações, vieram os insetos, e, com eles, seus próprios predadores, como os felinos. O gato doméstico, *Felis catus* (Linnaeus, 1758) (Carnivora: Felidae), passou a transitar em diversas culturas de muitas formas na história. O presente estudo realizou um levantamento de algumas representações dos gatos domésticos no imaginário popular de civilizações humanas em diferentes períodos históricos, utilizando a literatura científica. Na Europa, dependendo do sentido em que um gato preto anda em relação ao seu observador, pode ser um sinal de bom ou mau agouro. Na Idade Média, os gatos pretos domésticos quase foram extintos por sua associação às bruxas no imaginário popular. Essa imagem é atribuída às capacidades elásticas de movimento dos felinos, como girar o corpo no ar para caírem sobre as patas. Além disso, os hábitos noturnos de predação, olhos reflexivos à luz e coloração preta de algumas linhagens colaboraram para a imagem de animal sombrio. No Brasil, apesar dos quase 22 milhões de gatos domésticos, ainda é comum a imagem de que os gatos transmitem asma e, majoritariamente, toxoplasmose. Entretanto, a asma não é transmitida por felinos, que transmitem minoritariamente a toxoplasmose pelas fezes. Na Idade Média, o extermínio de gatos domésticos, movido por superstições, contribuiu na propagação dos roedores que transmitiam a peste negra, causada pela bactéria *Yersinia pestis* (Loghem, 1944). Nas artes, pinturas renascentistas sugerem a dualidade entre o bem e o mal na figura desses felinos. Já na cultura oriental, o "Maneki Neko" (em livre tradução, "o gato acenando") é representado por um *F. catus*, sentado mexendo uma pata levantada, em sinal de boa sorte. Relações divinas são observadas na mitologia egípcia, onde gatos são representados na deusa Bastet da fertilidade. Quando morriam, eles eram mumificados e colocados junto de seus companheiros humanos de vida. A culturas egípcia, chinesa e de países de língua inglesa falam que os gatos têm nove vidas. Na mitologia egípcia, o deus Atum-Ra (que tinha forma de gato) teria se unificado a oito deuses, criados por ele, em nove vidas. Em alguns países latinos a cultura diz que os gatos têm sete vidas, relacionadas ao significado místico desse número. Desde o século XIX, os gatos têm ganhado um espaço no imaginário popular infantil em animações. Entre os mais conhecidos estão Tom (de Tom e Jerry), o Gato de Botas, o Gato de Cheshire (de Alice no País das Maravilhas), Garfield e Hello Kitty, mostrando personalidades distintas desses animais tão inseridos na zoologia cultural.

Palavras-chave: divindades; Felidae; mitologia; sorte.



Júlia de O. Midão; Caroline T. M. Monteiro; Maria Victória I. Francisco & Waldiney Mello



Os gatos domésticos na zoologia cultural: um panorama do imaginário popular

1Caroline Tavares M. Monteiro, 1Julia de Oliveira Midão, 1Maria Victória Inácio Francisco, 1Waldiney Mello

1,2Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira (Cap-UERJ), Rio de Janeiro (RJ)
2neymello.ictio@gmail.com

Os gatos se relacionam com os humanos há quase dez mil anos. Sua domesticação iniciou com a Revolução da Agricultura há cerca de 12 mil anos, quando grupos de homínídeos passaram a plantar vegetais para consumo próprio. Com as plantações, vieram os insetos, e, com eles, seus próprios predadores, como os felinos.



Na cultura oriental, ocorre com o Maneki Neko, representado por um *F. catus*, sentado mexendo uma pata levantada, em sinal de boa sorte.



Já na mitologia egípcia, os gatos são representados na deusa Bastet. Quando morriam, eles eram mumificados e colocados junto de seus companheiros humanos de vida. Outro deus, Atum-Ra (que tinha forma de gato), teria se unificado a oito deuses, originando nove vidas.

Na Idade Média, os gatos domésticos quase foram extintos por sua associação às bruxas no imaginário popular. Esta imagem é atribuída às capacidades elásticas de movimento dos felinos, como girar o corpo no ar para caírem sobre as patas. Além disso, os hábitos noturnos de predação, olhos reflexivos à luz e a coloração preta de algumas linhagens e colaboraram para a imagem de animal sombrio. O extermínio desses animais, movido por superstições, contribuiu na propagação dos roedores que transmitiam a Peste Negra, causada pela bactéria *Yersinia pestis* (Loghem, 1944).



No Brasil, ainda é comum a imagem de que os gatos transmitem asma e majoritariamente toxoplasmose. Entretanto, a asma não é transmitida por felinos, que transmitem minoritariamente a toxoplasmose pelas fezes.



"Alice no País das Maravilhas": uma concepção zoológica do universo de Lewis Carroll

Márcio M. Silva^{1*}; Anna Flávia R.M. Vilardo² & Ana Carolina Passos³

¹Fundação Instituto Oswaldo Cruz (FIOCRUZ)

²Universidade do Estado do Rio de Janeiro

³Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia

*mmorais.bio@gmail.com

O universo da série "Alice no País das Maravilhas", criado por Lewis Carroll em 1865, narra a história de uma menina chamada Alice que, ao cair em uma toca de coelho, é transportada para um lugar fantástico povoado por criaturas peculiares. Em 1951, Walt Disney adaptou o livro para o cinema e, com isso, deu vida a diversos personagens que antes só habitavam a imaginação dos leitores. Este trabalho visou caracterizar todas espécies animais representadas na animação de 1951 e identificá-las até o menor nível taxonômico possível, de acordo com as estruturas morfológicas retratadas. Foram encontrados 50 personagens, desses, 34 são representações de vertebrados (68%) e 16 de invertebrados (32%). Dos vertebrados, Aves possui a maior abundância, com 17 personagens, seguido de Pisces e Mammalia, com nove cada, e Reptilia, com apenas um. Dos invertebrados, o filo com maior representatividade foi o filo Arthropoda, com oito personagens, seguido de Echinoderma, com quatro, Cnidaria e Mollusca, com dois cada. Além desses, 15 indivíduos zoomórficos foram caracterizados de forma mista com objetos ou outros animais, tais como: "abutre-guarda-chuva", "ave-gaiola", "borboleta-fatia-amanteigada", "cachorro-vassoura", "cavalo-libélula", "coruja-sanfona", "garça-pá", "lagarta-cachorro", "lagarta-gato", "pássaro-espelho", "pássaro-lápis", "pato-buzina", "pica-pau-martelo", "sapo-prato", "sapo-tambor". Apesar de ser uma obra fantasiosa, "Alice no País das Maravilhas" possui muitos personagens encontrados no mundo real, o que facilita para o espectador, principalmente o infantil, criar uma empatia pela história. Além disso, a mistura do real com o imaginário provoca em seus espectadores o questionamento sobre se Alice, de fato, vivenciou aquela aventura ou se tudo não passou apenas de um sonho.

Palavras-chave: animação; literatura; Zoologia.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Márcio M. Silva; Anna Flávia R.M. Vilardo & Ana Carolina Passos

"ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS": UMA CONCEPÇÃO ZOLÓGICA DO UNIVERSO DE LEWIS CARROLL

¹Márcio Morais Silva; ²Anna Flávia Rodrigues Mortani Vilardo; ³Ana Carolina Passos Costa Alvarez
¹Instituto Oswaldo Cruz, Laboratório de Biodiversidade Entomológica. ²Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Biologia Roberto Alcântara Gomes. ³Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro, IFRJ.

INTRODUÇÃO

A história de *Alice no País das Maravilhas* originou-se em 1862, quando Lewis Carroll (figura 1a) fazia um passeio de barco no rio Tâmesa com sua amiga Alice Pleasance Liddell (figura 1b) e as suas duas irmãs, sendo as três filhas do reitor da Christ Church. Ele começou a contar uma história para entreter Alice durante o passeio que deu origem à atual, sobre uma menina chamada Alice que ia parar em um mundo fantástico após cair numa toca de um coelho. A Alice da vida real gostou tanto da história que pediu que Carroll a escrevesse.



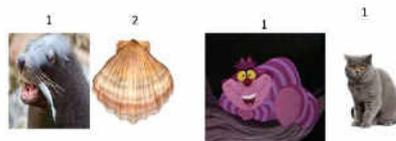
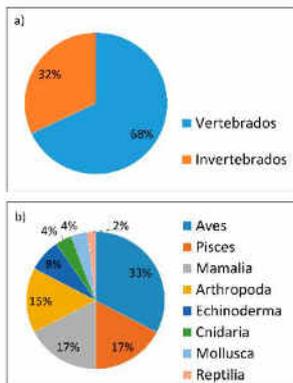
Figura 1: a) Lewis Carroll e a primeira edição de *Alice no País das Maravilhas*. b) Alice Pleasance Liddell, inspiração para a personagem Alice de Lewis Carroll

METODOLOGIA



RESULTADOS

Abundância de animais encontrados



Indivíduos Zoomórficos





III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

Por que as baleias encalham, apesar da proteção do Rei dos Mares?

Marcelo T. Rodrigues*; Rodrigo Cumplido; Ubirajara G. de Melo Junior; David B. Quintanilha & Patrícia de Oliveira P. Quintanilha

Programa Associado de Pós-Graduação em Biotecnologia Marinha, Instituto de Estudos do Mar
Almirante Paulo Moreira e UFF
*orcinusorca86@gmail.com

Criado por Paul Norris e Mort Weisinger, tendo sua primeira aparição na revista More Fun Comics #73 (1941), Aquaman é um dos mais destacados personagens da DC Comics. Defensor dos ecossistemas marinhos, o super-herói por vezes é retratado salvando animais, como acontece, por exemplo, na revista Aquaman vol. 4#1/4-1 (1991), em que ajuda uma baleia que encalhou após a morte de seu filhote. As baleias (Mammalia: Cetartiodactyla) são mamíferos perfeitamente adaptados ao meio aquático. Todos os anos, as grandes baleias realizam migrações de milhares de quilômetros, concentrando-se, no verão, em áreas de alimentação em regiões polares e, no inverno, em áreas de reprodução e cria de filhotes em regiões tropicais e subtropicais. É durante essas migrações que esses animais enfrentam problemas. O objetivo deste trabalho é apresentar as principais causas que levam as grandes baleias a encalharem em diferentes partes do mundo. As informações apresentadas foram obtidas através de consulta a matérias, artigos científicos e livros referentes ao assunto. Nos oceanos tropicais, existem muitas ameaças a esses animais. Uma das principais ameaças é o encalhe em praias, que acontece todos os anos em diferentes áreas do mundo e que pode ocorrer por diversos motivos. Um deles são as infecções causadas por parasitos no ouvido interno. O estabelecimento desses organismos pode causar um distúrbio no labirinto (sistema de canais existentes no interior do ouvido, responsável pela orientação do animal). Dessa forma, os cetáceos podem ficar desorientados e navegarem em águas mais rasas, correndo o risco de encalharem em bancos de areia. Além disso, acredita-se que baleias jovens podem encalhar por inexperiência e que outras encalham após enrolarem-se em alguma rede de pesca solta em alto-mar ou próxima à costa. Quando ficam presas nessas redes, elas não conseguem subir à superfície para respirar e acabam morrendo por asfixia ou afogamento e seus corpos chegam às praias pela ação dos ventos e das correntes marinhas. As que sobrevivem chegam bastante debilitadas e/ou feridas e, como são muito pesadas, não conseguem sair do local e acabam ficando encalhadas. Quando encalham, quase sempre as baleias morrem e tornam-se fontes de estudo para biólogos e oceanógrafos, quando não são socorridas a tempo, em comparação com o que o Rei dos Mares Aquaman faz nas histórias em quadrinhos. Ao estudarem esses mamíferos marinhos, os especialistas podem descobrir, por exemplo, qual é a espécie analisada, sua idade, que tipo de alimento consumiu (através da análise do conteúdo estomacal) e o grau de contaminação da água dos oceanos, através da análise de metais pesados presentes no animal encalhado.

Palavras-chave: causas; encalhe; mamíferos marinhos.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Marcelo Rodrigues; Rodrigo Cumplido; Ubirajara de Melo Junior; David Quintanilha & Patrícia Quintanilha



Por que as baleias encalham, apesar da proteção do Rei dos Mares?



Marcelo Tardelli Rodrigues*, Rodrigo Cumplido, Ubirajara Gonçalves de Melo Junior,
David Braga Quintanilha, Patrícia de Oliveira Paiva Quintanilha



Programa Associado de Pós-Graduação em Biotecnologia Marinha (PPGBM), Instituto de Estudos do Mar Almirante Paulo Moreira (IEAPM) e Universidade Federal Fluminense (UFF). Rua Kioto, nº 253, Praia dos Anjos, Arraial do Cabo - RJ, CEP: 28930-000, *E-mail: orcinusorca86@gmail.com.

Criado por Paul Norris e Mort Weisinger, tendo sua primeira aparição na revista More Fun Comics #73 (1941), Aquaman é um dos mais destacados personagens da DC Comics (WIKIPEDIA, 2003). Defensor dos ecossistemas marinhos, o super-herói por vezes é retratado salvando animais, como acontece, por exemplo, na revista Aquaman vol. 4#1/4-1 (1991), em que ajuda uma baleia que encalhou após a morte de seu filhote (DCWIKIA, 2005). As baleias (Mammalia: Cetartiodactyla) são mamíferos marinhos perfeitamente adaptados ao meio aquático, que como nós, possuem sangue quente (endotérmicos), respiram o oxigênio do ar através de pulmões e possuem glândulas mamárias que produzem leite (no caso das fêmeas) (LODI e BOROBIA, 2013; MONTEIRO-FILHO et al., 2013; RODRIGUES e PAGALIDIS, 2015).

Todos os anos, as grandes baleias realizam migrações de milhares de quilômetros, concentrando-se no verão, em áreas de alimentação em altas latitudes, em regiões polares, e, no inverno, em áreas de reprodução e cria de filhotes em baixas latitudes, localizadas nos trópicos, em águas tropicais e subtropicais (LODI e BOROBIA, 2013; RODRIGUES e PAGALIDIS, 2015).

É durante essas migrações que esses animais enfrentam problemas. Nos oceanos tropicais, existem muitas ameaças às grandes baleias, como é o caso do encalhe em praias, que acontece todos os anos em diferentes áreas do mundo e que pode ocorrer por diferentes motivos. Um deles é uma infecção causada por parasitos no ouvido interno. Se esses organismos se instalam no ouvido da baleia, podem causar um distúrbio em um sistema de canais existentes no local, conhecido como labirinto, que é responsável por orientar o animal. Dessa forma, a baleia pode ficar desorientada e navegar em águas mais rasas, correndo o risco de encalhar em bancos de areia. (RODRIGUES e PAGALIDIS, 2015).



Baleia-minke-anã encalhada na Praia do Forte, na altura do bairro Foguete, em Cabo Frio, costa leste do Estado do Rio de Janeiro. Foto: Marcelo Tardelli Rodrigues.

Alguns desses animais também podem encalhar por inexperiência, fato este que, acredita-se, acontece com as baleias jovens e, também, após se enroscarem em alguma rede de pesca solta em alto-mar ou próxima à costa. Quando ficam presas nessas redes, elas não conseguem subir à superfície para respirar e acabam morrendo por asfixia ou afogamento. Muitas morrem e chegam às praias pela ação dos ventos e das correntes marinhas. As que sobrevivem chegam bastante debilitadas e/ou feridas e como são muito pesadas, não conseguem sair do local e acabam ficando encalhadas. Quando encalham, quase sempre as baleias morrem e tornam-se fontes de estudo para biólogos e oceanógrafos, quando não são socorridas a tempo, em comparação com o que o Rei dos Mares Aquaman faz nas histórias em quadrinhos. Ao estudarem esses mamíferos marinhos, os especialistas podem descobrir, por exemplo, qual é a espécie analisada, sua idade, que tipo de alimento consumiu (através da análise do conteúdo estomacal) e o grau de contaminação da água dos oceanos, por meio da análise de metais pesados presentes no animal encalhado (RODRIGUES e PAGALIDIS, 2015).

Referências Bibliográficas

DCWIKIA. Aquaman Vol. 4-1. 2005. Disponível em: <http://dc.wikia.com/wiki/Aquaman_Vol_4_1>. Acesso em: 8 de setembro de 2018.

LODI, L.; BOROBIA, M. Baleias, botos e golfinhos do Brasil: guia de identificação. Technical Books Editora, Rio de Janeiro, Brasil, 480 p., 2013.

MONTEIRO-FILHO, E. L. A.; OLIVEIRA, L. V.; MONTEIRO, K. D. K. A.; FILLA, G. F.; QUITO, L.; GODOY, D. F. Guia Ilustrado de Mamíferos Marinhos do Brasil. Instituto de Pesquisas Cananéia (IPEC), Projeto Boto-cinza, São Paulo, Brasil, 108 p., 2013.

RODRIGUES, M. T.; PAGALIDIS, E. Por que as baleias encalham? NOSSA TRIBO - Um ponto de vista cultural, p. 13, 2015.

WIKIPEDIA. Aquaman. 2003. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Aquaman>>. Acesso em: 8 de setembro de 2018.



www.cetus.ucsd.edu/voicesinthesea_org/



III Colóquio de Zoologia Cultural Resumo

O dia em que o Superman quase casou com um louva-a-deus

Elidiomar R. Da-Silva^{1*}; Tainá B.N.R. Silva² & Luci B.N. Coelho³

¹Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências, UNIRIO

²Escola de Biblioteconomia, UNIRIO

³Departamento de Zoologia, Instituto de Biologia, UFRJ

*elidiomar@gmail.com

Zoologia Cultural é uma abordagem acadêmica que pode ter desdobramentos e aplicações no processo de ensino-aprendizagem, na divulgação científica e na preservação da biodiversidade. Para tal, podem ser estudados diversos tipos de mídias, sendo as histórias em quadrinhos (HQs) um dos mais populares. Apesar de eventualmente úteis como ponto de partida para se falar de ciência, deve-se ter em mente que as obras ficcionais não têm, obrigatoriamente, compromisso com a realidade científica, o que faz com que sua utilização tenha que ser cuidadosamente monitorada, conforme o caso. Os insetos, os seres vivos mais ricos, diversos e abundantes, são proporcionalmente pouco representados nas HQs e, quando o são, tendem a ilustrar situações bizarras e inusitadas. Um personagem que bem representa essa abordagem é Lana Lang, integrante das histórias do universo do Superman. Lana é portadora de um anel mágico que lhe confere o poder de transformar parte do corpo na equivalente de algum inseto ou outro artrópode, resultando assim na super-heroína Rainha Inseto. O presente trabalho tem o objetivo de analisar, à luz da artropodologia, a aventura *Beware of the Bug-Belle!*, integrante da revista *Superman's Girlfriend Lois Lane* #69 (1966), licenciada pela DC Comics. Na história, Lana contracenava com Lois Lane, namorada do Superman e protagonista do título. São mostrados vários tipos de insetos nos quais Lana, Lois e uma vilã de episódio se transformam, em diversos momentos do enredo. Na própria capa da história, Lois, parcialmente transmutada em louva-a-deus (Mantodea), usa véu e porta um buquê de flores, como se estivesse para casar com o Superman. No entanto, o Homem de Aço é alertado por uma Lana mariposa, possivelmente da família Saturniidae (Lepidoptera), do perigo de ser devorado na lua-de-mel, interessante alusão ao fato das fêmeas de determinados insetos devorarem os machos após a cópula. No corpo da história, outras situações biológicas são mencionadas, dentre elas o fato das mariposas Sphingidae voarem e se alimentarem de modo semelhante aos beija-flores. Em outro momento, Lois se transforma em um besouro aquático da família Dytiscidae (Coleoptera), possivelmente do gênero *Dytiscus* Linnaeus, 1758. Do ponto de vista morfológico, os Arthropoda são bem fieis à realidade, exceto pela eventual supressão de um dos pares de pernas, como acontece com o escorpião (Scorpiones) e alguns insetos. A produção de seda por parte de aranhas (Araneae) e Lepidoptera é representada, bem como alguns aspectos da metamorfose completa. São ainda representadas as ordens Odonata, Phthiraptera, Hemiptera, Diptera e Hymenoptera. É interessante destacar que os artistas fizeram corretamente a distinção entre insetos e outros artrópodes e que quando têm que selecionar em que inseto se transformarão, as personagens se valem de conhecimentos previamente obtidos em livros de Entomologia.

Palavras-chave: Arthropoda; Entomologia; HQ; Zoologia Cultural.



III Colóquio de Zoologia Cultural Pôster

Elidiomar R. Da-Silva; Tainá B.N.R. Silva & Luci B.N. Coelho



O DIA EM QUE O SUPERMAN QUASE CASOU COM UM LOUVA-A-DEUS



Elidiomar Ribeiro Da-Silva^{1*}; Tainá Boa Nova Ribeiro Silva² & Luci Boa Nova Coelho³

1. Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências, UNIRIO / 2. Escola de Biblioteconomia, UNIRIO / 3. Departamento de Zoologia, Instituto de Biologia, UFRJ
*elidiomar@gmail.com.



Lana Lang



Lepidoptera

Lepidoptera, Diptera, Hymenoptera, Phthiraptera, Hemiptera, Araneae

Hymenoptera



Scorpiones



Lepidoptera



Na revista SUPERMAN'S GIRLFRIEND LOIS LANE #69 (1966), a aventura **Beware of the Bug-Belle!** traz as mocinhas Lois Lane, Lana Lang e a vilã O'Mara se metamorfoseando em vários tipos de artrópodes terráqueos e kiptonianos.

Falta 1 par de pernas!!!



Lois Lane
Coleoptera



Lepidoptera



Odonata



Diptera



Pernas demais!!!



Metamorfose!!!
Lepidoptera



Diptera

2 pares de asas!???



O'Mara
Araneae



Hymenoptera

Estudo em livros de Entomologia!!!



Hymenoptera





Varal Cultural



III Colóquio de Zoologia Cultural Varal Cultural

O Varal Cultural é um espaço disponível para exposição de registros fotográficos e criações para todos participantes do evento.



Nossa gratidão aos artistas que
colaboraram com o
III Colóquio de Zoologia Cultural.

Seguem algumas artes...



III Colóquio de Zoologia Cultural
Varal Cultural - desenho
Autoria de Bárbara Vic



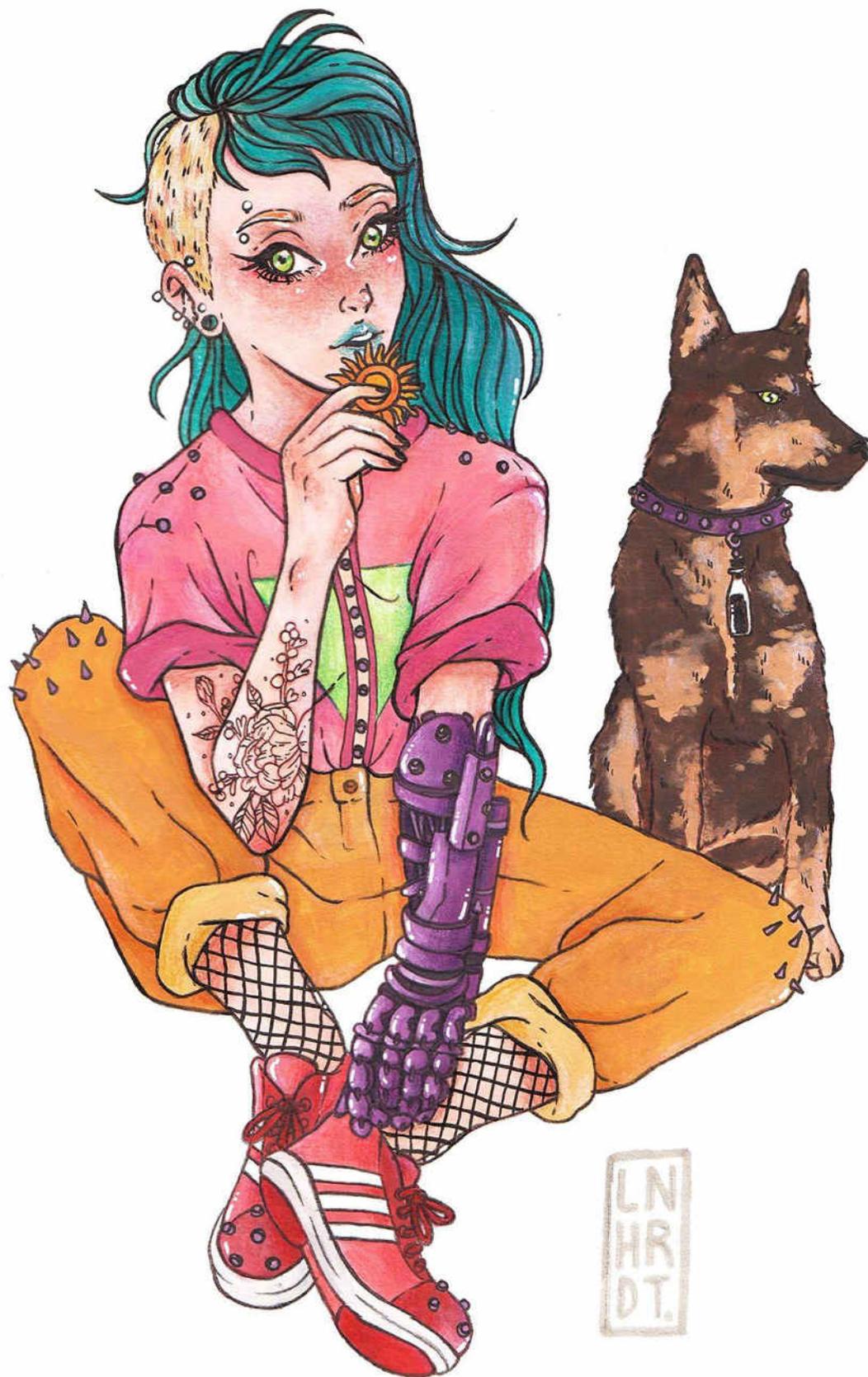


III Colóquio de Zoologia Cultural
Varal Cultural - desenho
Autoria de Daniel Cunha





III Colóquio de Zoologia Cultural
Varal Cultural - desenho
Autoria de Isabella Renata





III Colóquio de Zoologia Cultural
Varal Cultural - desenho
Autoria de Isabella Renata



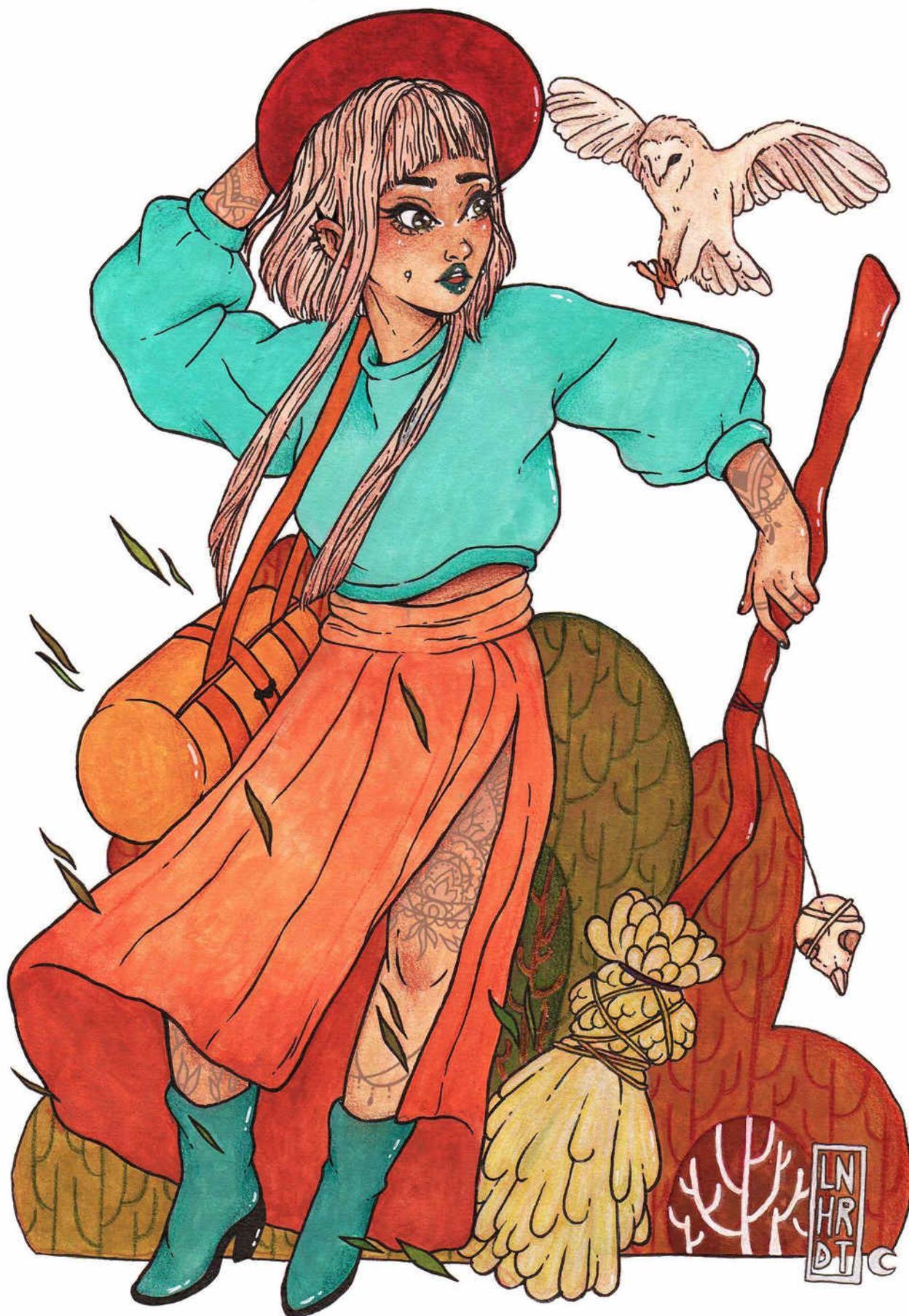


III Colóquio de Zoologia Cultural
Varal Cultural - desenho
Autoria de Isabella Renata





III Colóquio de Zoologia Cultural
Varal Cultural - desenho
Autoria de Isabella Renata





III Colóquio de Zoologia Cultural
Varal Cultural - desenho
Autoria de Letícia Abrué



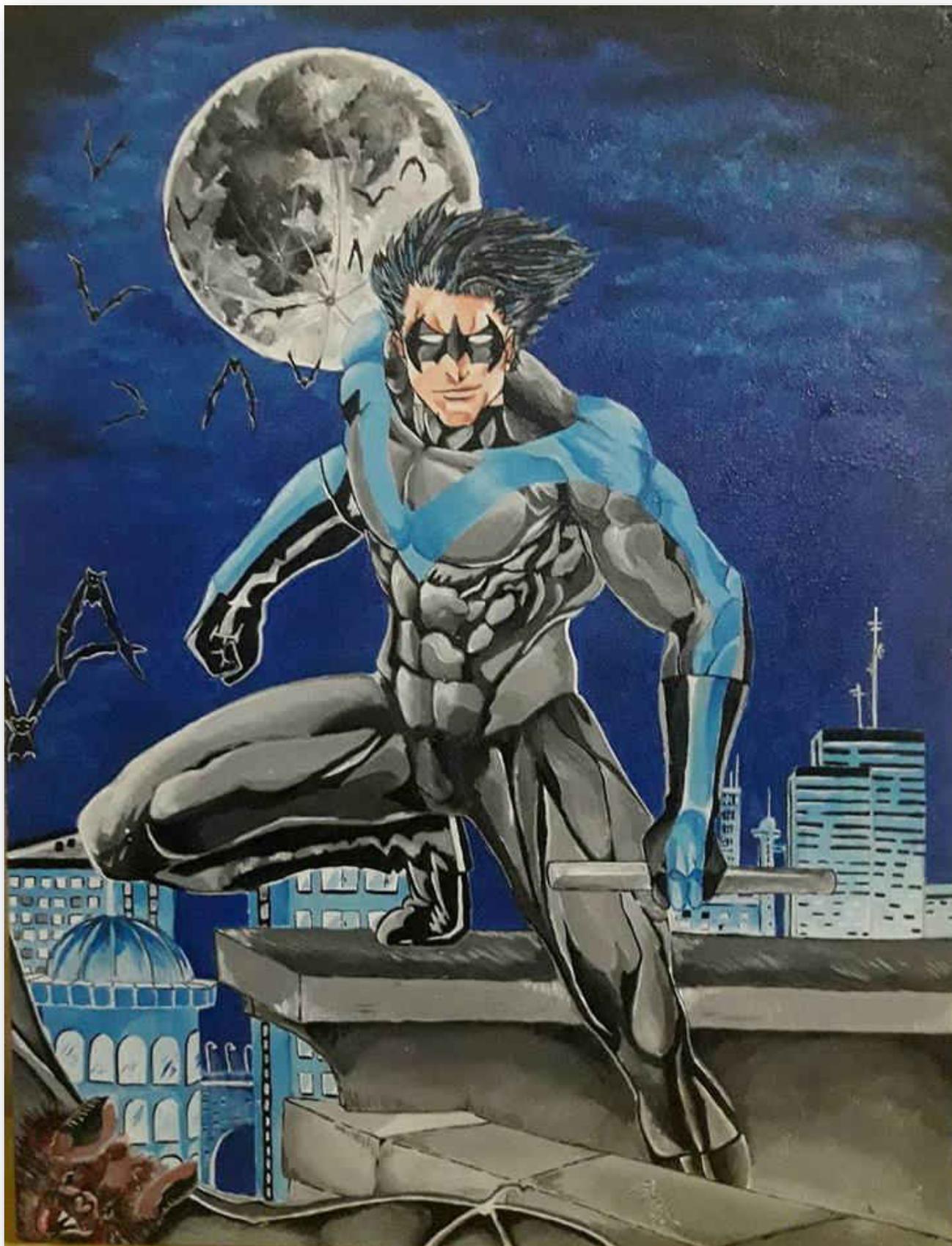


III Colóquio de Zoologia Cultural
Varal Cultural - desenho
Autoria de Luna Ay Arts



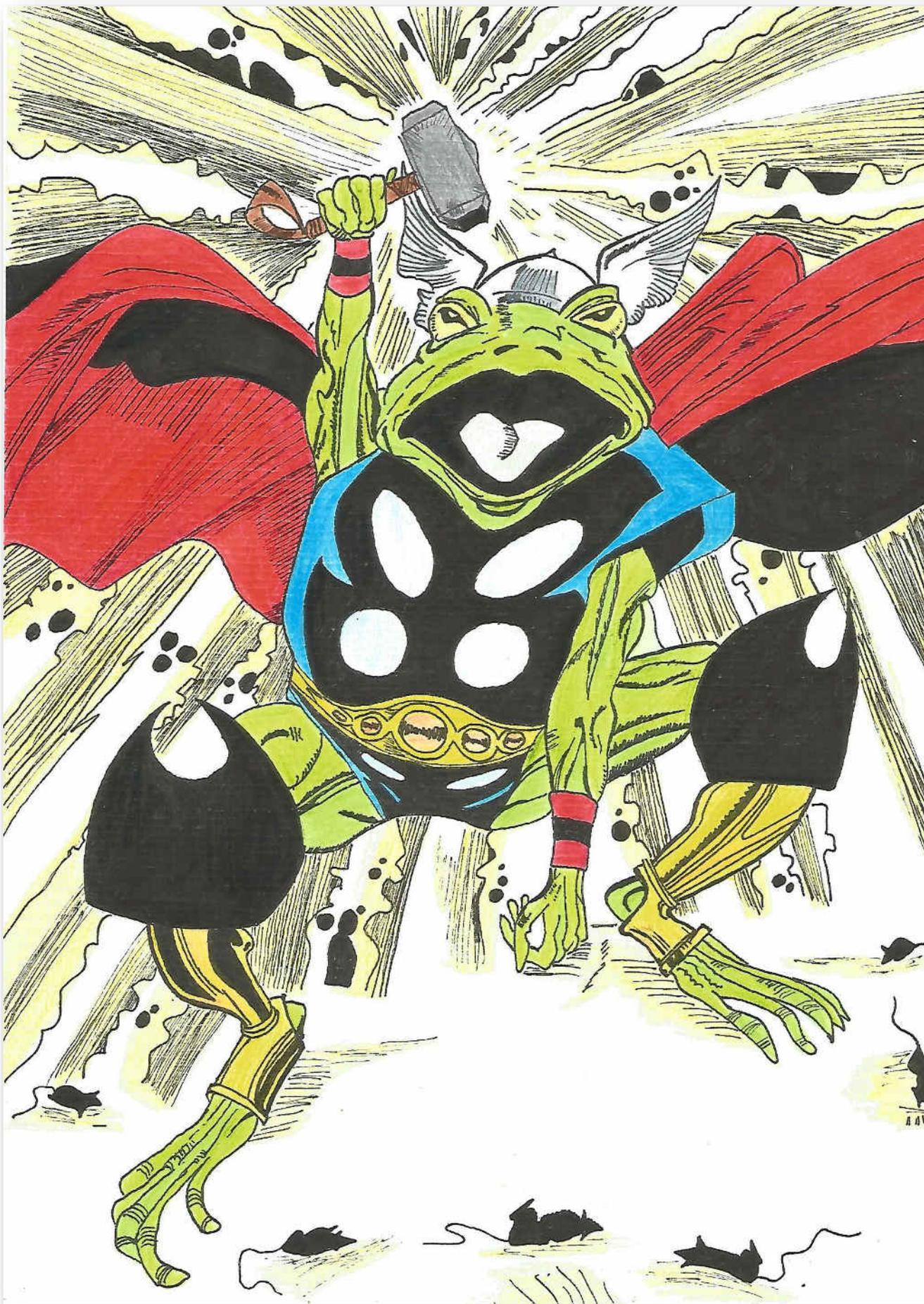


III Colóquio de Zoologia Cultural
Varal Cultural - desenho
Autoria de Pâmella Cristina S. de Oliveira



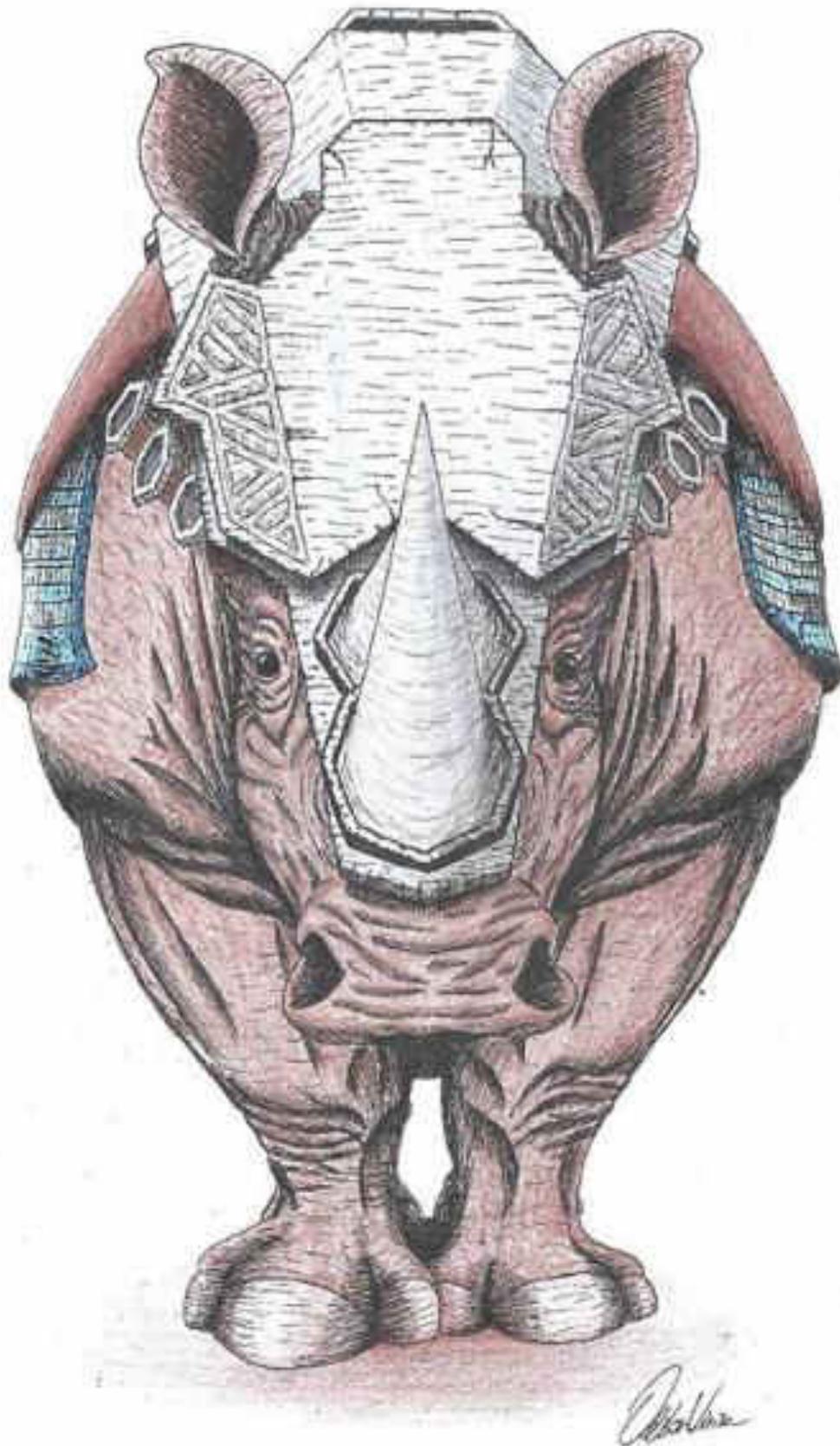


III Colóquio de Zoologia Cultural
Varal Cultural - desenho
Autoria de Raphaela Monteiro





III Colóquio de Zoologia Cultural
Varal Cultural - desenho
Autoria de Odilon Vieira





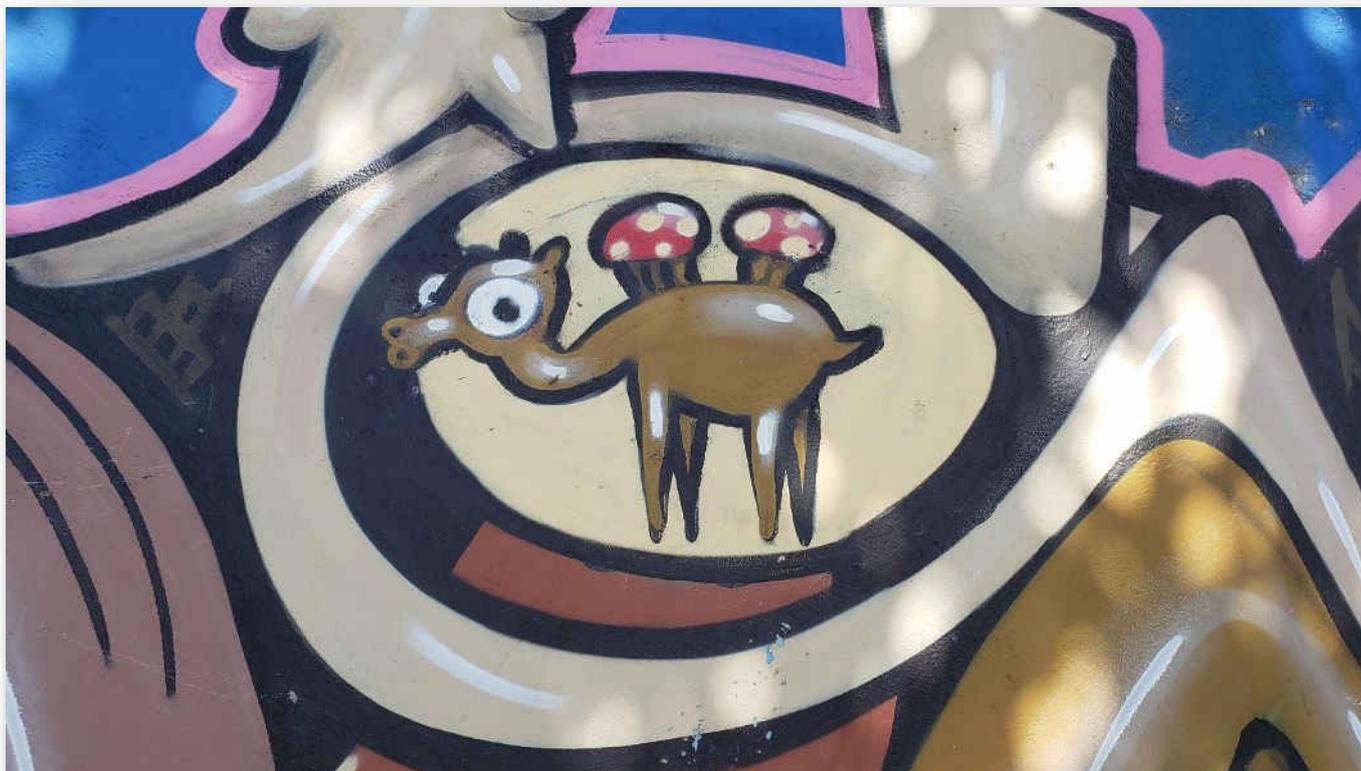
III Colóquio de Zoologia Cultural
Varal Cultural - foto
Autoria de Carolina Olgador

Cristo da Zona Norte





III Colóquio de Zoologia Cultural
Varal Cultural - foto
Autoria de Luci B. N. Coelho



Grafite em Magé, RJ



III Colóquio de Zoologia Cultural





III Colóquio de Zoologia Cultural

