

Mares Poluídos, Ideias Limpas: um Mergulho na Ecologia Marinha através de Jogos

Felipe Cunha Mamede, Guilherme Sousa Spirandelli, Pedro Silva Passos
Orientador: Maísa Gonçalves da Silva e Alice Gonçalves Coutinho de Faria/
Instituição: Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia

INTRODUÇÃO

A cultura oceânica é um assunto pouco ensinado no cotidiano e nas escolas brasileiras. Com jogos didáticos pode-se haver a realização de atividades eficazes, podendo potencializar o processo de ensino. Portanto o projeto objetiva contribuir para o ensino da ecologia marinha através de dinâmicas e ludicidade.

METODOLOGIA

A metodologia adotada pelo grupo, baseia-se em pesquisas iniciais para aprendizado dos alunos, revisão de literatura aprofundada no tema, avaliação de jogos educacionais e comerciais, estudos de design e regras, criação de regras iniciais, modelos de cartas e tabuleiro e finalização do produto. No processo, textos vídeos e artigos foram elaborados. Registra-se o desenvolvimento no diário de bordo manuscrito, online e cronograma.

RESULTADOS

Atualmente o trabalho se encontra na etapa de criação, tendo já regras definidas, modelos de cartas, tabuleiro e animais-pré selecionados. O tabuleiro contém diversas casas que podem ou não auxiliar o jogador na conclusão do objetivo final: eliminar toda a poluição do núcleo de seu oceano. Constituindo os tipos de cartas temos 4, animais, habitats ou oceanos, *buff* e *debuff*, os animais efetivamente podem atacar o oponente dificultando seu desenvolvimento, defender o ataque e retirar lixo do oceano, quando fora de seu oceano habitado, seus poderes são enfraquecidos. Os *buffs* e *debuff* podem, respectivamente, ajudar ou fraquejar sua evolução no jogo.

A Figura 1 apresenta a logo e nome do jogo criado. A Tabela 1 representa um recorte do quadro montado pelo grupo.



Figura 1: Logo e nome do jogo.

Tabela 1. Recorte do quadro de animais

Nome	Oceano(s)	Estágio
Foca	Todos	Básico
Leão Marinho da Califórnia	Pacífico	Estágio 1
Tusoteutis	Pacífico	Estágio 2

CONCLUSÕES

Com o jogo finalizado, a sua aplicação possibilitará um aprendizado dinâmico e lúdico de estudantes em relação aos oceanos e a poluição marinha, além de auxiliar professores com novas possibilidades de ensino sobre a futura matéria do currículo escolar brasileiro, o tema do ano. Portanto espera-se aplicar o jogo em salas de aula até o fim do ano.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à ESEBA/UFU, à FAPEMIG, ao GEPIT e ao CNPq.