

RESUMO - EXTENSÃO - BIODIVERSIDADE NO ANTROPOCENO

TRILHA ECOMAR: A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Pedro Lucas Dos Santos Freire (pedro.freire@edu.unirio.br)

Melissa Pereira Netto (melissa.netto@edu.unirio.br)

Gabriel Martins De Oliveira (gabriel.martins@edu.unirio.br)

Mariana Guida Lopes (marianaguida@edu.unirio.br)

Gabriela Igel Sodré (Gabrielaigel@edu.unirio.br)

Matheus Augusto (m.augusto@edu.unirio.br)

Rayane Romão Saad Abude (rayane.romao@hotmail.com)

Tatiana Medeiros Barbosa Cabrini (tatiana.cabrini@unirio.br)

Os Ecossistemas Marinhos e Costeiros apresentam perfis diversificados, com fauna e flora altamente especializadas. Esses ambientes são explorados como sistemas de subsistência por comunidades de pescadores e marisqueiras, fonte de recursos naturais e lazer. No entanto, a exploração predatória, o turismo desenfreado e outros impactos invisíveis causam danos que podem ser irreversíveis, destacando-se a vulnerabilidade desses ecossistemas quanto às consequências das mudanças climáticas. O Projeto "Trilha Ecomar: a gamificação como ferramenta de aprendizagem na Educação Ambiental" surgiu em 2022 com o objetivo de educar ambientalmente indivíduos com o uso de metodologias ativas, de modo a apresentar os Ecossistemas Costeiros, os impactos que os acometem e possíveis soluções para amenizá-los. O público-

alvo do projeto de extensão são alunos do ensino básico, estudantes das escolas públicas do Estado do Rio de Janeiro, que, mesmo sendo uma região costeira, não têm nos currículos escolares a temática apresentada pelo Projeto. A sequência didática executada é composta por diversas atividades: uma aula teórica, saída de campo para uma praia arenosa, aula prática de laboratório e oficinas de reciclagem. A última etapa desta sequência é a aplicação de um jogo de tabuleiro autoral com o nome de “Trilha Ecomar”, jogado por até 8 grupos de 4 a 6 pessoas. O material possui 1 deck de 28 cartas referentes a 6 diferentes ecossistemas costeiros, diversos componentes da fauna e flora e anos marcantes para leis e eventos sobre Meio Ambiente e Educação Ambiental. Essas cartas contêm dicas cumulativas que os grupos usam para adivinhá-las e avançar no tabuleiro. Outras 20 cartas sobre “impacto” e “conservação” apresentam uma situação-problema que deve ser debatida por um grupo, destacando o caráter cooperativo do jogo. O grupo vencedor é aquele que primeiro alcançar o final do tabuleiro. No encontro inicial, as turmas respondem a um questionário a fim de avaliar o nível de conhecimento prévio, e o mesmo questionário é aplicado no último encontro, e estes dados servem como parâmetro para avaliar a evolução da aprendizagem em relação ao conhecimento inicial. Dentre 208 questionários analisados, 111 fazem parte dos alunos que jogaram o “Trilha Ecomar” e 97 dos que não jogaram. A média de impactos conhecidos foi calculada para cada grupo. Dessa forma, foi possível avaliar se a gamificação, como método de ensino, eleva a eficácia na aprendizagem em Educação Ambiental e Ecossistemas Marinhos Costeiros. A análise demonstrou que os alunos possuíam conhecimento prévio similar, com ambos os participantes e não participantes apresentando melhor performance nas respostas após a intervenção. O grupo participante do jogo demonstrou média significativamente maior comparado ao que não jogou, mesmo participando de todas as outras atividades do projeto. Conclui-se que a gamificação se apresenta como uma poderosa ferramenta lúdica para a Educação Ambiental Marinha e Costeira, preenchendo a lacuna deixada pelo currículo escolar no Rio de Janeiro. Assim, forma-se uma geração de indivíduos pensantes aptos a exercer a cidadania quanto à temática em questão.

Palavras-chave: ecossistemas costeiros; educação ambiental; gamificação;.