

ALGAS E SUA EVOLUÇÃO: UM JOGO DE TABULEIRO SOBRE A IMPORTÂNCIA DA CULTURA OCEÂNICA E SUA RELAÇÃO COM AS MUDANÇAS CLIMÁTICAS ODS (14)

Victor Gabriel Chiste Ramiro (E.M.I.E.F. Vereador Mário Monteiro dos Santos)
Ana Luiza Souza Silva (E.M.I.E.F. Vereador Mário Monteiro dos Santos)
Evelin Carolaini Pereira Santana (E.M.I.E.F. Vereador Mário Monteiro dos Santos)
Luiza Steffani Migotto dos Santos (E.M.I.E.F. Vereador Mário Monteiro dos Santos)

O oceano é um dos principais reguladores climáticos do planeta, e organismos como as algas desempenham papel crucial na captura de carbono e equilíbrio dos ecossistemas marinhos. No entanto, o conhecimento sobre a cultura oceânica e seus impactos nas mudanças climáticas ainda é limitado, especialmente em comunidades distantes da costa, como escolas do interior. Utilizar um jogo de tabuleiro simples como recurso pedagógico promove o engajamento dos jovens e permite uma abordagem interdisciplinar, científica e criativa sobre o tema. O objetivo do presente estudo foi desenvolver e aplicar um jogo de tabuleiro educativo que desenvolva a aprendizagem dos alunos acerca das algas, sua evolução e impactos do meio ambiente no oceano como forma de sensibilizar estudantes sobre a importância da cultura oceânica e o papel dos organismos marinhos na mitigação das mudanças climáticas locais, envolvendo a disciplina de Ciências em conjunto com a ODS 14 – Vida na água. O jogo foi criado a partir de uma pesquisa realizada pelos estudantes em sala durante as aulas, foram utilizadas literaturas e sites, e com eles foram desenvolvidas 40 perguntas e um tabuleiro com papelão. Durante o jogo os estudantes foram adquirindo conhecimento acerca das algas e sua importância no meio ambiente. O jogo dá início com quatro estudantes, um estudante começa na primeira casa do tabuleiro. Outro colega inicia lendo uma carta que contém uma pergunta curiosidade sobre os oceanos e as algas e faz esta pergunta ao aluno que iniciou o jogo na primeira casa do tabuleiro, se o aluno que iniciou acertar a pergunta, ele joga um dado e o número que cair no dado para cima, o aluno anda as casas do tabuleiro (por exemplo; o dado caiu com o número 3 para cima, o aluno que acertou a pergunta anda 3 casas no tabuleiro). Se o aluno errar a pergunta, ele permanece na primeira casa e passa sua vez para o próximo aluno, assim por diante. O primeiro aluno que chegar a última casa do tabuleiro, vence. A sala alegou que a aprendizagem de forma ativa e lúdica proporcionou maior entendimento sobre algas e o oceano, a partir das perguntas das cartas do jogo. Como conclusão, foi constatado que utilizar jogos de forma lúdica com adolescentes na sala de aula é uma estratégia eficaz para tornar o aprendizado mais envolvente e significativo em temas abrangentes, como oceanos. Além de estimular o interesse e a participação dos alunos, os jogos promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, tornando o ambiente escolar mais dinâmico e motivador.

Palavras-chave: Oceano; Ciências; Jogo; Lúdico.