

Animal Party - Missão Ecogotas: Aplicação de jogo interativo para a divulgação de Ecologia e Zoologia

Giulia Assumpção Vargas¹, Lucas Alves Pereira¹, Carolina Claro Nunes¹, Tatiana M. S. Vasques¹, Maron Galliez¹, Adriana Valente de Araujo¹

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro

E-mail do autor principal: ecogotas.animais@gmail.com, adriana.araujo@ifrj.edu.br

Eixo IX: Divulgação Científica

Resumo: A extensão universitária é uma ponte entre o que é desenvolvido nas instituições de ensino-pesquisa e a sociedade. Nesse contexto, a utilização de jogos e dinâmicas didáticas podem constituir estratégias ativas que modificam a forma de recepção do conhecimento científico, aumentando o engajamento e a motivação. Dessa forma, a equipe do projeto de extensão Ecogotas Animais, do Instituto Federal do Rio de Janeiro, desenvolveu o jogo didático “Animal Party - Missão Ecogotas”, com foco na biodiversidade animal brasileira e em conceitos da Zoologia e Ecologia. A iniciativa foi realizada para aplicação em outubro de 2025, durante a “43ª Semana da Química”, evento de extensão do Instituto Federal de Ciência, Educação e Tecnologia do Rio de Janeiro, destinado a um público amplo, incluindo professores e alunos do Ensino Fundamental e Médio. O jogo foi parcialmente inspirado na franquia de jogos de videogame *Mario Party* e desafiava os participantes a responderem questões sobre a fauna brasileira, suas representações na cultura pop e mitos ou notícias falsas relacionadas à Zoologia e à Ecologia. Ao responderem às questões, os participantes avançavam no tabuleiro até a linha de chegada. Para aumentar o engajamento, foram utilizados desafios bônus e brindes ao longo do percurso. Durante oito horas de atividade, aproximadamente 100 pessoas participaram do jogo, com dois a seis participantes por rodada. O jogo atingiu seu objetivo ao estimular a participação ativa do público e ao mostrar-se como uma ferramenta para aprendizagem dos temas trabalhados e no combate a notícias falsas relacionadas às áreas do projeto.

Palavras-chave: Jogo didático, Divulgação científica, Biodiversidade.