

## V SIMPÓSIO CATARINENSE EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS

### OCEANO EM JOGO: APRENDIZADO E CONSCIÊNCIA ATRAVÉS DA DIVERSÃO

Alex Junior Possidonio

Acadêmico do curso de Tecnologia Educacional, Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE e  
alex.possidonio@unifebe.edu.br

Marlene Ferreira

Acadêmica do curso de Tecnologia Educacional, Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE e  
marlene.ferreira@unifebe.edu.br

Oriveldo Souza

Acadêmico do curso de Tecnologia Educacional, Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE e  
oriveldo.souza@unifebe.edu.br

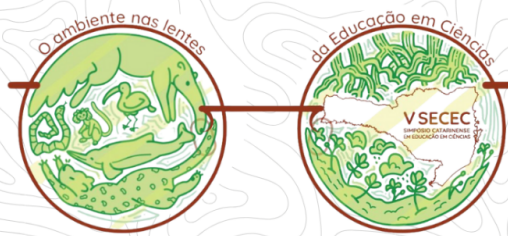
Tamily Roedel

Doutora em Ciência e Tecnologia Ambiental, Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE e  
tamily.roedel@unifebe.edu.br

#### RESUMO

A cultura oceânica é estruturada em sete princípios que abrangem desde a diversidade do oceano global e sua influência na dinâmica da Terra até a profunda interligação entre o oceano e a vida humana num sistema socioecológico. Neste contexto, este trabalho teve como objetivo criar um jogo educativo que abordasse especificamente o sexto princípio da cultura oceânica, que destaca como as ações humanas afetam o oceano e como a saúde do oceano influencia a vida humana. Este trabalho teve uma abordagem qualitativa e método descritivo. O jogo "Conscientização - Oceano em Ação" é projetado para 2 a 4 jogadores e utiliza um dado e 30 questões educativas. As regras do jogo são as seguintes: todos os jogadores lançam o dado, e aquele que obtiver o maior número começa. Cada jogador, então, responde a uma pergunta feita por seu oponente e avança ou recua no tabuleiro conforme o resultado do dado e a correção das respostas. Se a resposta estiver correta, o jogador avança o número de casas indicado pelo dado. Caso a resposta esteja errada, o jogador recua o número de casas correspondente ao dado. Além disso, o jogo inclui casas especiais: se o dado cair em casas pretas, o jogador recua 2 casas; se cair em casas azuis, avança 1 casa. Para vencer, o jogador deve alcançar a casa de CHEGADA e responder corretamente a uma última pergunta. Ao aplicar este jogo, os alunos não apenas se divertem, mas também desenvolvem habilidades importantes. Eles aprendem sobre a interconexão entre o oceano e a vida humana, aumentando sua conscientização sobre a importância da conservação dos oceanos e da responsabilidade ambiental. O jogo promove a educação de forma lúdica, incentivando o aprendizado ativo e engajante. Além disso, o jogo contribui para o desenvolvimento de habilidades críticas de pensamento e resolução de problemas, à medida que os jogadores refletem sobre como suas ações podem impactar o meio ambiente marinho. Os benefícios do Jogo "Conscientização - Oceano em Ação" incluem o aumento da conscientização ambiental dos participantes, o estímulo ao interesse por temas relacionados ao oceano e a educação sobre práticas sustentáveis. Por meio de uma abordagem interativa e divertida, o jogo facilita uma compreensão mais profunda das questões oceânicas e reforça a importância de ações responsáveis para a proteção do meio ambiente marinho. Este jogo representa uma ferramenta para promover a educação ambiental e engajar os participantes na conservação dos oceanos.

**Palavras-chave:** Cultura oceânica, Oceano, Jogo.



## V SIMPÓSIO CATARINENSE EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS

### Referências

ALL ATLANTIC BLUE SCHOOLS. **All Atlantic Blue Schools Network**. Disponível em: <http://allatlanticblueschools.com>. Acesso em: 14 ago. 2024.

MARÉ DE CIÊNCIA. **O Programa Escola Azul**. Disponível em: [escolaazul.maredeciencia.eco.br](http://escolaazul.maredeciencia.eco.br). Acesso em: 14 ago. 2024.

PORTAL DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL. **Cultura oceânica**. Disponível em: <https://semil.sp.gov.br/educacaoambiental/prateleira-ambiental/cultura-oceanica/> Acesso em: 22 ago. 2024.

SANTORO, Francesca; SANTIN, Selvaggia; SCOWCROFT, Gail; FAUVILLE, Géraldine; TUDDENHAM, Peter. **Cultura oceânica para todos**: kit pedagógico. Paris: UNESCO, 2020.