

NÁUFRAGO: UM JOGO DIDÁTICO PARA A PROMOÇÃO DO LETRAMENTO OCEÂNICO NA EDUCAÇÃO PÚBLICA BRASILEIRA

Maria Luíza de Araujo¹
Alexandre de Araujo Nobrega²
Cesar Augusto Costa de Souza³
Catiana Oliveira Lima⁴
Filipe Guilherme Ramos Costa Neves⁵

RESUMO

Mesmo o planeta apresentando 71% da sua superfície imersa em água salgada, o estudo sobre as ciências do mar ainda é um assunto implícito no currículo brasileiro. Este e outros fatores contribuem pouco para a promoção da sustentabilidade em nossa sociedade. Portanto, o objetivo deste trabalho é refletir sobre o engajamento e as possibilidades didáticas que o jogo “Náufrago” possui para a introdução de conteúdos das Ciências Marinhas. O jogo tem grande potencial para a promoção do letramento oceânico nas escolas públicas brasileiras. Elaborado durante as aulas de Biologia Marinha em uma escola pública no estado da Paraíba, o jogo foi construído em etapas pré-definidas, desde a concepção e definição das regras até a elaboração do tabuleiro com seus personagens e mecânica de ações. Idealizado como um jogo de tabuleiro e estratégia, os personagens enfrentam um naufrágio, tendo que vivenciar 13 ambientes distintos e desafios variados com a finalidade de retornar à civilização. Há cerca de 339 perguntas com respostas utilizadas dentro dos 70 passos do tabuleiro a fim de alcançar o objetivo. O jogo apresenta possibilidades de engajamento relevantes a fim de manter os estudantes ativos diante das várias ações. Além disso, é previsto o desenvolvimento de competências como a tolerância e o respeito mútuo entre os jogadores. Há também possibilidades metodológicas para os professores de todas as áreas previstas para o Ensino Médio. Foram especificadas competências e habilidades baseadas na Base Nacional Comum Curricular brasileira a fim de apresentar aos professores das diversas áreas do conhecimento a possibilidade de utilização do Náufrago em suas aulas. Portanto, este jogo e a sua utilização no contexto escolar demonstra um esforço de profissionais que acreditam no futuro de uma humanidade que pensa no planeta atual, mas também no planeta futuro, promovendo uma sociedade cada vez mais sustentável.

Palavras-chave: Ciências do mar, Ensino Médio, Escola pública, Gamificação, Metodologia ativa.

¹ Graduanda pelo Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB, maria.araujo.4@academico.ifpb.edu.br;

² Graduando pelo Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB, nobrega.alexandre@academico.ifpb.edu.br;

³ Graduando pelo Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB, cesar.souza@academico.ifpb.edu.br;

⁴ Mestra pelo Programa de Pós-graduação em Desenvolvimento e Meio Ambiente da Universidade Federal da Paraíba e Universidade Estadual da Paraíba – UFPB/UEPB, catiana.lima@ifpb.edu.br;

⁵ Doutorando pelo Programa de Pós-graduação em Ecologia e Recursos Naturais da Universidade Federal de São Carlos - UFSCar, filipegneves@hotmail.com.