

MITO OU VERDADE? UM MERGULHO LÚDICO NA CONSERVAÇÃO DOS TUBARÕES

Alan Victor Andrade Canton ¹

Lucas Vinicius Faustino ²

Ana Bernadete Lima Fragoso ³

INTRODUÇÃO

Os tubarões desempenham papel ecológico essencial como predadores de topo, regulando populações, mantendo o equilíbrio dos ecossistemas e influenciando a dinâmica trófica (Roff et al., 2016). No entanto, sua imagem tem sido historicamente distorcida pela mídia em filmes, noticiários e redes sociais (Le Busque; Litchfield, 2021), alimentando estigmas de medo e repulsa (Muter et al., 2013) e dificultando a aceitação de medidas de conservação. Nesse cenário, a Educação Ambiental (EA), que integra dimensões socioeconômicas, políticas e culturais (Nunes; Chaves, 2017), constitui estratégia central para desconstruir visões negativas e estimular consciência crítica, responsabilidade socioambiental e mudanças comportamentais (Reigota, 2014). Estudos demonstram que práticas educativas transformam percepções, aproximam estudantes de temas ambientais e fortalecem valores de respeito à biodiversidade (Wetering et al., 2022). Assim, espécies estigmatizadas como os tubarões podem se beneficiar de ações educativas que evidenciem sua relevância ecológica e cultural (Sampaio et al., 2023).

Entre as metodologias ativas, destacam-se os jogos educativos, eficazes no processo de ensino-aprendizagem (Bohrer et al., 2023). Inseridos no campo do *Game-Based Learning* (GBL), unem ludicidade e ciência, favorecendo engajamento, retenção do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais (Amorin et al., 2015; Souza; Nascimento Júnior, 2005). Essa abordagem tem sido amplamente aplicada em diferentes áreas e contextos, incluindo a EA (Silva, 2016). Trabalhar com estudantes da educação básica, especialmente da rede pública, é estratégico para formar cidadãos conscientes e engajados na conservação desde cedo (Farias; Hoed, 2019). Em Mossoró/RN, iniciativas voltadas à desconstrução da imagem negativa dos tubarões ainda são incipientes. Nesse contexto, este estudo teve como

¹ Doutorando do Programa de Pós Graduação em Recursos Pesqueiros e Aquicultura da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, alanvictor928@gmail.com;

² Mestrando do Programa de Pós Graduação em da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN, proflucasfaustino@gmail.com;

³ Professora do Departamento de Ciências Biológicas da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN, anafragoso@uern.br;



objetivo avaliar o uso de um jogo educativo como ferramenta didático-pedagógica para ressignificar a percepção sobre tubarões entre estudantes do ensino fundamental.

METODOLOGIA

O estudo foi realizado com 30 estudantes da 6ª série do ensino fundamental de escolas públicas de Mossoró/RN, com faixa etária entre 11 e 12 anos. Essa etapa escolar foi escolhida por favorecer a curiosidade e a receptividade a atividades lúdicas, potencializando a aprendizagem em temas de biodiversidade e conservação marinha. A metodologia seguiu a abordagem do *Game-Based Learning* (GBL). Inicialmente, aplicou-se uma sondagem diagnóstica por meio de questionário aberto com perguntas como: “O que vocês acham sobre os tubarões?”, “Vocês têm medo dos tubarões?” e “Qual a primeira palavra que pensam ao falar em tubarões?”, a fim de identificar percepções prévias. As respostas foram analisadas qualitativamente e categorizadas conforme a recorrência de termos.

A atividade ocorreu em duas etapas. A primeira consistiu em aula expositiva dialogada sobre aspectos ecológicos, morfológicos e fisiológicos dos tubarões, utilizando como apoio a cartilha ilustrada “*Conhecendo o rei dos mares*” (Canton; Fragoso, 2025). A segunda correspondeu ao jogo “**Mito ou Verdade**”, no qual duplas de alunos classificaram afirmações sobre tubarões como verdadeiras ou falsas, estimulando interação e desconstrução de estereótipos. Para avaliar a efetividade da metodologia, utilizou-se a escala de Likert (Likert, 1932), aplicada em duplas, contemplando três habilidades: H1 – retenção da atenção; H2 – domínio das regras; e H3 – interesse pelo tema. As respostas foram sistematizadas em planilha e analisadas de forma descritiva. Por fim, a sondagem diagnóstica foi reaplicada, permitindo comparar os dados e identificar mudanças nas percepções dos estudantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A sondagem diagnóstica inicial revelou percepções predominantemente negativas sobre os tubarões. Entre os termos mais mencionados estavam “ameaçador”, “perigoso”, “mordida” e “desespero”, evidenciando um imaginário coletivo pautado no medo e na hostilidade. Esse padrão corrobora estudos que destacam o papel da mídia na construção de imagens distorcidas desses animais, muitas vezes retratados como predadores violentos em filmes e reportagens sensacionalistas (Friedrich et al., 2014). Como



consequência, espécies consideradas perigosas tendem a receber menor apoio da sociedade em relação a medidas de conservação (Simpfendorfer et al., 2011).

A aplicação do jogo **Mito ou Verdade** demonstrou alto nível de engajamento dos participantes. Todas as duplas atingiram pontuação máxima nas habilidades H1 (retenção da atenção) e H2 (domínio das regras). Já em H3 (interesse pelo tema), 80% alcançaram o valor máximo, confirmando que a atividade favoreceu tanto a compreensão dos conteúdos quanto a motivação dos estudantes. Esses resultados reforçam o potencial dos jogos educativos em promover aprendizagem significativa, estimulando curiosidade, participação e interação (Qian; Clark, 2016). O uso da cartilha “*Conhecendo o rei dos mares*” também contribuiu para tornar conceitos ecológicos e fisiológicos mais acessíveis, alinhando-se a Mayer (2009), que destaca a relevância de recursos visuais para a assimilação do conhecimento.

A reaplicação da sondagem diagnóstica após a atividade indicou mudanças expressivas nas representações sociais sobre os tubarões. Termos associados ao medo foram substituídos por descrições positivas ou neutras, como “importante”, “protetor dos mares” e “animal necessário ao equilíbrio da natureza”. Esse deslocamento semântico aponta para um processo de ressignificação, no qual os alunos passaram a compreender os tubarões como componentes essenciais dos ecossistemas marinhos. Além disso, a incorporação de valores ecológicos em suas respostas sinaliza o despertar de uma consciência ambiental incipiente.

Esses resultados evidenciam que metodologias lúdicas, aliadas a recursos visuais, podem contribuir para superar estereótipos negativos e ampliar a valorização da biodiversidade. Estudos semelhantes já demonstraram que intervenções educativas baseadas em jogos e atividades participativas são eficazes para transformar percepções e estimular atitudes mais favoráveis à conservação (Ballouard et al., 2012). No contexto local, marcado pela carência de iniciativas voltadas especificamente para a imagem dos tubarões, a experiência confirma a relevância da Educação Ambiental como estratégia de sensibilização e engajamento das novas gerações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo evidenciou que jogos educativos, aliados a materiais ilustrativos, são ferramentas eficazes para desconstruir estereótipos negativos sobre tubarões entre estudantes do ensino fundamental. A sondagem inicial revelou percepções predominantemente negativas, enquanto a intervenção baseada em *Game-Based*



Learning promoveu atenção, engajamento e interesse, resultando em mudanças significativas nas representações dos alunos. Esses achados reforçam o potencial de atividades lúdicas e interativas na Educação Ambiental, favorecendo tanto a compreensão de conceitos ecológicos quanto a redução do estigma social associado a espécies mal interpretadas. Ao estimular curiosidade e pensamento crítico, tais metodologias contribuem para atitudes mais conscientes em relação ao meio ambiente e para o fortalecimento da conservação da biodiversidade marinha. Além disso, a incorporação sistemática de jogos em programas de ensino formal pode ampliar o alcance da Educação Ambiental, proporcionando aprendizagens que ultrapassam o espaço escolar e influenciam a percepção pública sobre espécies ameaçadas. Recomenda-se que pesquisas futuras explorem a aplicação dessas estratégias em diferentes faixas etárias e contextos, bem como seus efeitos de longo prazo na formação de atitudes pró-conservação.

Palavras-chave: Aprendizagem Lúdica, Elasmobrânquios, Educação Ambiental, Divulgação Científica.

REFERÊNCIAS

AMORIM, D.C.et al. Jogo digital Bioconexão: uma contextualização no Ensino Superior sobre os impactos ambientais na cidade de Maceió. SBC **Proceedings of SBGames**, 2015.

BALLOUARD, J. M.; BRISCHOUX, F.; BONNET, X. Children prioritize virtual exotic biodiversity over local biodiversity. **Conservation Biology**, v. 25, n. 3, p. 1–9, 2012.

BOHRER, M. T. P.; FERNANDES, A. B.; GOMES, F. F. B.; RIOS, F. S.; SILVA, M. V. M. da. Metodologias ativas na educação: jogos pedagógicos. **Revista Ilustração**, v. 4, n. 6, p. 3-10, 2023. DOI: 10.46550/ilustracao.v4i6.213. Disponível em: <https://doi.org/10.46550/ilustracao.v4i6.213>. Acesso em: 23 ago. 2025.

CANTON, Alan Victor Andrade; FRAGOSO, Ana Bernadete Lima. **Conhecendo o Rei dos Mares: cartilha ilustrada sobre tubarões**. Mossoró, RN: Edições UERN, 2024. 30 p. ISBN 978-85-7621-538-7. E-book.



FARIAS, E. S; HOED, R. M. Proposta de desenvolvimento de jogo educacional denominado SOS meio ambiente direcionado ao ensino da Educação Ambiental com foco no combate ao lixo doméstico nas ruas. **Brazilian Journal of Development**, v. 5, n. 12, p. 31181-31189, 2019.

FRIEDRICH, L. A.; JEPSEN, N.; JORDAN, P.; MUELLER, M. Public perception of sharks: safety concerns or ecological importance? **Marine Policy**, v. 46, p. 1–6, 2014.

JENSEN, B. B.; SCHNACK, K. The action competence approach in environmental education. **Environmental Education Research**, v. 12, n. 3-4, p. 471–486, 2006.

LE BUSQUE, B.; LITCHFIELD, C. Sharks on film: an analysis of how shark-human interactions are portrayed in films. **Human Dimensions of Wildlife**, v. 27, n. 2, p. 193-199, 2021. DOI: 10.1080/10871209.2021.1951399. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/10871209.2021.1951399>. Acesso em: 14 set. 2025.

LIKERT, R. *A technique for the measurement of attitudes*. **Archives of Psychology**, v. 140, p. 1-55, 1932.

MAYER, R. E. Multimedia learning. 2. ed. New York: **Cambridge University Press**, 2009.

MUTER, B. A.; GORE, M. L.; GRAFELD, R. Perceptions of sharks: implications for conservation and management. **Marine Policy**, v. 40, p. 138–144, 2013.

NUNES, P. R; CHAVES, A. C. L. Ciano quiz: um jogo digital sobre cianobactérias como instrumento para a Educação Ambiental no ensino médio. **Revista Ciências & Ideias**, v. 7, n. 3, p. 324-349, 2017.

QIAN, M.; CLARK, K. R. Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. **Computers in Human Behavior**, v. 63, p. 50–58, 2016.

REIGOTA, Marcos. **O que é educação ambiental**. São Paulo: Brasiliense, 2014.



ROFF, G.; DOROPOULOS, C.; ROGERS, A.; BOZEC, Y. M.; KRUECK, N. C.; AURELLADO, E.; PRIEST, M.; BIRRELL, C.; MUMBY, P. J. The ecological role of sharks on coral reefs. **Trends in Ecology & Evolution**, v. 31, n. 5, p. 395-407, maio 2016. DOI: 10.1016/j.tree.2016.02.014. PMID: 26975420.

SAMPAIO, Cláudio L. S.; NUNES, Jorge; ARAÚJO, Maria L. G.; GADIG, Otto B. F.; et al. Educação ambiental como ferramenta de conservação de Elasmobrânquios e mitigação de incidentes com tubarões. In: **PAN-Tubarões: Primeiro Ciclo do Plano de Ação Nacional para a Conservação dos Tubarões e Raias Marinhos Ameaçados de Extinção**. Brasília, DF: ICMBio-CEPSUL, 2023.

SILVA, A.F. O jogo didático como instrumento para Educação Ambiental nas séries finais do Ensino Fundamental: proposta para trabalhar os temas diversidade da vida no ambiente e diversidades dos materiais. **Revista Brasileira de Educação Ambiental**, São Paulo, v. 11, n. 5, pp. 167-183, 2016.

SIMPFENDORFER, C. A.; DULVY, N. K. Why sharks matter: a biological perspective on shark conservation. **Marine and Freshwater Research**, v. 62, p. 1-6, 2011.

SOUZA, D. C.; NASCIMENTO JÚNIOR, A. F. Jogos didático-pedagógicos ecológicos: uma proposta para o Ensino de Ciências, Ecologia e Educação Ambiental. Anais. **IV Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências (V ENPEC)**, 2005.

VAN DE WETERING, J.; LEIJTEN, P.; LANGEN, A.; et al. Does environmental education benefit environmental outcomes in children and adolescents? A meta-analysis. **Journal of Environmental Psychology**, v. 81, p. 101813, 2022. DOI: 10.1016/j.jenvp.2022.101813. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0272494422000275>. Acesso em: 23 set. 2025.

