



PROTEGENDO OS OCEANOS: UM JOGO E VÍDEO EDUCATIVO SOBRE A VIDA MARINHA

Klismann Davi Nicoletti Tenroller¹
Davi Gabbi Raugust²
Enzo Sathes Meef³
Camila Martins⁴
Marcos Ronaldo Melo Cavalheiro⁵
Giordano Bruno Biasi Berwig⁶

Instituição: UNIJUI/SMED - Ijuí/RS

Modalidade: Relato de Extensão

Eixo Temático: Vida, Saúde e Ambiente

1. INTRODUÇÃO:

A poluição marinha é uma das maiores ameaças aos ecossistemas oceânicos, com consequências devastadoras para a vida marinha e, por extensão, para o equilíbrio ambiental global. O Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 14, "Proteger a Vida Marinha", visa preservar e utilizar de forma sustentável os oceanos, mares e seus recursos. Para alcançar esse objetivo, é essencial que as futuras gerações compreendam a importância da conservação marinha e estejam cientes das práticas que podem reduzir o impacto humano nos oceanos. Neste contexto, a educação desempenha um papel crucial. Este artigo aborda a criação e implementação de um vídeo educativo protagonizado por uma sereia, que explica a importância de retirar o lixo do mar para despoluir o oceano. O objetivo deste trabalho é explorar como recursos audiovisuais podem ser utilizados para sensibilizar crianças e jovens sobre os impactos da poluição marinha e promover comportamentos responsáveis.

¹ Estudante do ensino fundamental do IMEAB, klisman.n@aluno.smed.ijui.rs.gov.br

² Estudante do ensino fundamental do IMEAB, davi.r@aluno.smed.ijui.rs.gov.br

³ Estudante do ensino fundamental do IMEAB, enzo.s@aluno.smed.ijui.rs.gov.br.

⁴ Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede(UFSM), Computação e Geografia. Assessora Pedagógica em Tecnologias Educacionais na Secretaria Municipal de Educação de Ijuí/RS. Email: mcamila0902@gmail.com

⁵ Professor extensionista da UNIJUI, mrmc@unijui.edu.br

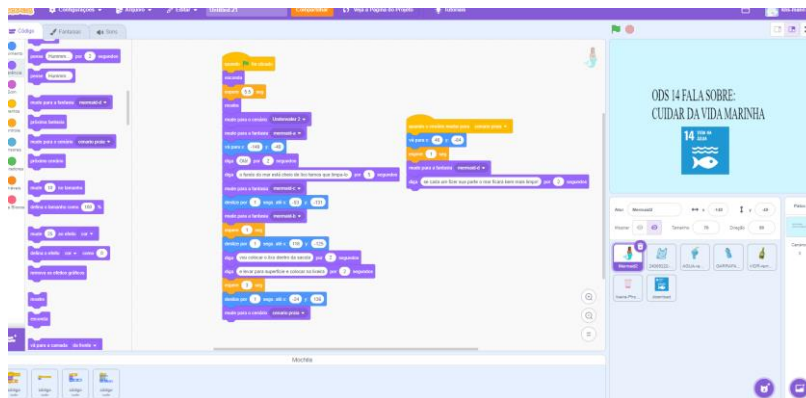
⁶ Bolsista de extensão da UNIJUI, giordano.berwig@sou.unijui.edu.br



2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICO:

O desenvolvimento do vídeo educativo ocorreu em um ambiente escolar, como parte de um projeto interdisciplinar que envolveu as áreas de Ciências, Artes e Tecnologia. O projeto foi realizado em grupo, com os alunos trabalhando colaborativamente na criação do roteiro, na produção do vídeo e na edição final. A ideia central foi utilizar uma sereia como personagem principal, uma figura mitológica que tem uma forte conexão simbólica com o mar. A sereia foi escolhida por sua capacidade de cativar a imaginação dos jovens, tornando o tema da poluição marinha mais acessível e interessante. As informações para o vídeo foram coletadas através de pesquisas bibliográficas e documentários sobre os impactos da poluição nos oceanos. Os alunos organizaram e registraram essas informações, que foram então transformadas em um roteiro narrativo simples, mas impactante. A produção do vídeo envolveu técnicas de animação básica e narração, com a edição final realizada utilizando software de edição de vídeo disponível na escola. Na figura 1, podemos conferir a interface inicial do vídeo e os blocos de códigos para sua criação.

Figura 1 - Interface Inicial



3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

O vídeo produzido foi apresentado em uma série de workshops educacionais, onde foi utilizado como um recurso didático para discutir a importância da proteção dos oceanos. Os resultados mostraram que o uso de uma figura mitológica, como a sereia, foi eficaz em captar a atenção dos alunos e estimular a discussão sobre o tema. Os participantes relataram uma maior compreensão sobre os danos causados pela poluição marinha e expressaram interesse em adotar práticas mais sustentáveis no cotidiano. Além disso, o vídeo gerou



reflexões sobre a responsabilidade individual e coletiva na proteção dos recursos marinhos. A análise qualitativa das discussões pós-exibição revelou que o vídeo conseguiu transmitir a mensagem de maneira clara e impactante, incentivando uma mudança de atitude em relação ao descarte de resíduos e à preservação do meio ambiente. Na figura 2 e 3, podemos conferir a interface de desenvolvimento do jogo e a interface final, bem como os blocos de desenvolvimento do vídeo.

Figura 2 - Interface do Desenvolvimento do jogo.

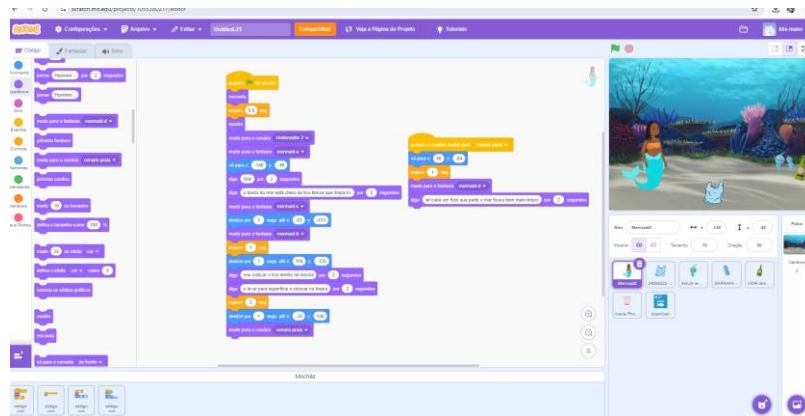
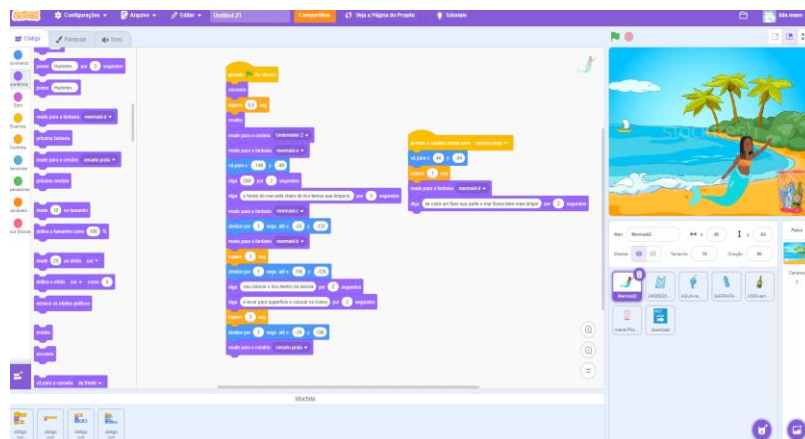


Figura 3 - Interface do Desenvolvimento do jogo.





4. CONCLUSÃO:

O uso de recursos audiovisuais como o vídeo educativo da sereia mostrou-se uma estratégia eficaz para promover a conscientização sobre a poluição marinha entre os jovens. Este projeto demonstrou que a integração de elementos culturais e mitológicos pode potencializar o impacto educativo de uma mensagem ambiental, tornando-a mais envolvente e memorável. A experiência sublinha a importância de desenvolver materiais educativos criativos e interativos para abordar questões ambientais complexas. Conclui-se que a educação ambiental, quando realizada de maneira inovadora, tem o potencial de engajar e motivar os jovens a se tornarem defensores ativos da proteção dos oceanos. Para trabalhos futuros, recomenda-se a ampliação deste projeto para incluir outros aspectos da conservação marinha, como a proteção de espécies ameaçadas e a promoção de práticas de pesca sustentável.

5. REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 6023: Informação e documentação: Referências - Elaboração. Rio de Janeiro, 2018.

NAÇÕES UNIDAS. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/11>. Acesso em: 13 ago. 2024.