



## CONSCIENTIZAÇÃO AMBIENTAL ATRAVÉS DE JOGOS E MÍDIAS INTERATIVAS: A IMPORTÂNCIA DE PROTEGER A VIDA MARINHA

João Felipe Dalla Rosa<sup>1</sup>  
Andrius Chaves<sup>2</sup>  
Valentina Ramos<sup>3</sup>  
Camila Martins<sup>4</sup>  
Marcos Ronaldo Melo Cavalheiro<sup>5</sup>  
Ana Luiza Ochoa<sup>6</sup>

Instituição: UNIJUI/SMed - Ijuí/RS

Modalidade: Relato de Extensão

Eixo Temático: Vida, Saúde e Ambiente

### 1. INTRODUÇÃO:

A poluição dos oceanos é uma das maiores ameaças à vida marinha, com impactos que vão desde a morte de peixes até alterações significativas na fauna marinha. O Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 14, "Proteger a Vida Marinha", visa combater esses desafios através da conscientização e da promoção de práticas sustentáveis. Neste contexto, foi desenvolvido um projeto educativo que utiliza tanto um jogo interativo quanto um vídeo educativo para sensibilizar jovens e adultos sobre os perigos do lixo jogado no mar. O objetivo deste artigo é explorar como essas ferramentas podem ser eficazes na promoção da conscientização ambiental, encorajando atitudes mais responsáveis em relação ao descarte de resíduos e à preservação dos ecossistemas marinhos.

<sup>1</sup> Estudante do ensino fundamental do IMEAB, [joao.felipe@aluno.smed.ijui.rs.gov.br](mailto:joao.felipe@aluno.smed.ijui.rs.gov.br)

<sup>2</sup> Estudante do ensino fundamental do IMEAB, [andrius.chaves@aluno.smed.ijui.rs.gov.br](mailto:andrius.chaves@aluno.smed.ijui.rs.gov.br)

<sup>3</sup> Estudante do ensino fundamental do IMEAB, [valentina.ramos@aluno.smed.ijui.rs.gov.br](mailto:valentina.ramos@aluno.smed.ijui.rs.gov.br)

<sup>4</sup> 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](mailto:mcamila0902@gmail.com)

<sup>5</sup> Professor extensionista da UNIJUI, [mrmc@unijui.edu.br](mailto:mrmc@unijui.edu.br)

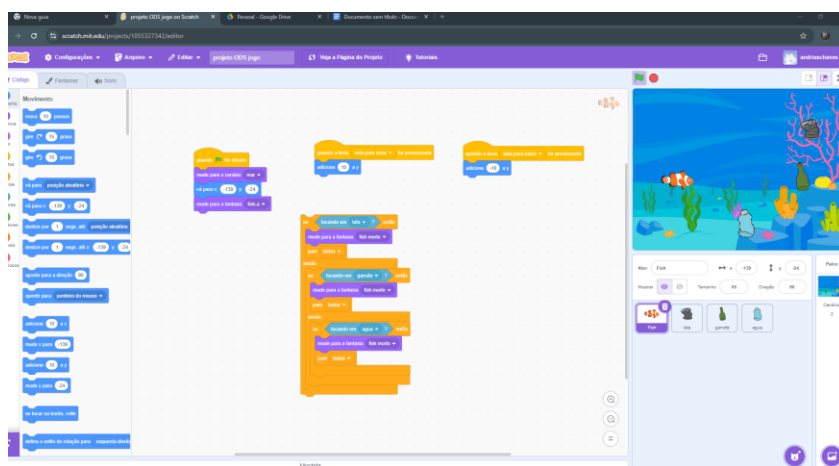
<sup>6</sup> Bolsista de extensão da UNIJUI, [ana.ochoa@sou.unijui.edu.br](mailto:ana.ochoa@sou.unijui.edu.br)



## 2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICO:

O projeto foi realizado em um ambiente escolar, envolvendo a criação de um jogo interativo na plataforma Scratch, acompanhado por um vídeo educativo. O desenvolvimento foi realizado em grupo, com os alunos dividindo responsabilidades na pesquisa, design, programação e produção. O jogo tem como foco principal mostrar os perigos que o lixo jogado nos oceanos representa para a vida marinha. Nele, o jogador assume o papel de um mergulhador que deve coletar resíduos do mar para salvar os peixes e proteger a fauna marinha. A mecânica do jogo é simples: o mergulhador se move de acordo com a posição do mouse, e o jogador deve clicar sobre os resíduos para removê-los. A vitória é alcançada ao eliminar 500 itens de lixo, simbolizando a limpeza do oceano. Além disso, foi produzido um vídeo onde uma sereia explica a importância de retirar o lixo do mar, reforçando a mensagem de conscientização transmitida pelo jogo. Na Figura 1, podemos conferir a interface inicial do jogo.

Figura 1 - Interface Inicial.



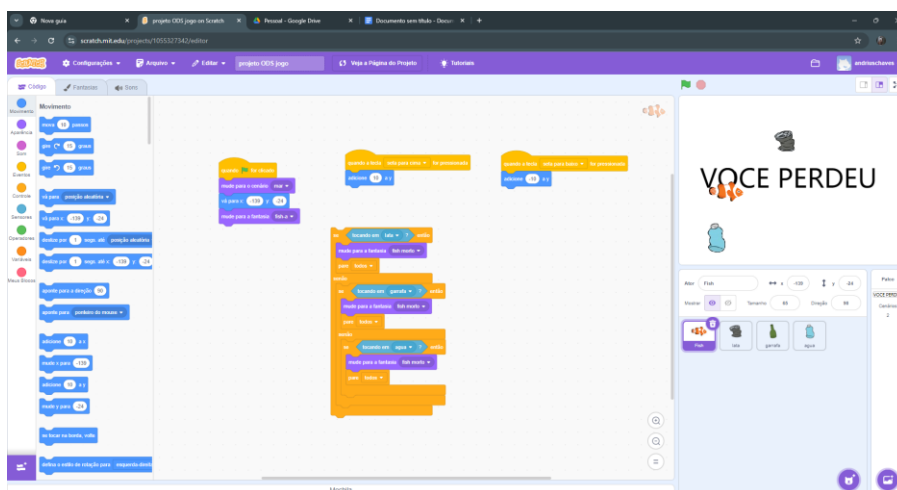
## 3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados do projeto indicam que tanto o jogo quanto o vídeo foram bem-sucedidos em alcançar os objetivos educacionais propostos. O jogo proporcionou uma experiência interativa que não apenas educou os participantes sobre os impactos do lixo nos oceanos, mas também os engajou de forma lúdica. A tarefa de remover o lixo do mar fez com que os jogadores refletissem sobre a importância de manter os oceanos limpos e as consequências da poluição marinha. O vídeo, por sua vez, complementou a experiência ao fornecer uma narrativa visual e emocional sobre a necessidade de preservar os mares, utilizando a sereia como uma figura simbólica para conectar os alunos com a causa. As discussões que se seguiram à realização das atividades mostraram que os participantes



entenderam a gravidade da poluição marinha e expressaram uma vontade maior de adotar comportamentos mais responsáveis no dia a dia.

Figura 2 - Interface do Desenvolvimento do jogo.



#### 4. CONCLUSÃO:

A combinação de um jogo interativo com um vídeo educativo mostrou-se uma abordagem eficaz para promover a conscientização sobre a proteção da vida marinha. O projeto demonstrou que ferramentas criativas e interativas podem tornar o aprendizado sobre questões ambientais mais envolvente e acessível, especialmente para os mais jovens. Ao simular os efeitos nocivos do lixo marinho e incentivar a ação direta dos jogadores, o jogo permitiu uma compreensão prática e impactante da importância de preservar os ecossistemas marinhos. Em conclusão, este projeto reforça a necessidade de integrar métodos inovadores e interativos na educação ambiental, para preparar as futuras gerações a cuidar do planeta de forma consciente e ativa. Para futuras iniciativas, seria interessante explorar outras formas de poluição e como diferentes espécies marinhas são afetadas, ampliando o alcance e a profundidade dos materiais educativos.

8º MoEduCiTec

Mostra Interativa da Produção Estudantil  
em Educação Científica e Tecnológica  
O Protagonismo Estudantil em Foco

II Mostra de Extensão Unijui



27/09/2024 | Campus Ijuí



## 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.