

MERGULHE NAS CURIOSIDADES MARINHAS: PROPOSTA DE UM JOGO EDUCATIVO

Alice Elias de Jesus, Aluna do Ensino Fundamental - 9 ano do Colégio Bom Jesus Centro. Cornélio Schwambach. Mestre em Engenharia da produção, professor do Colégio Bom Jesus Centro.

Contatos: alice.jesus@mail.bomjesus.br
cornelio.schwambach@fae.edu

RESUMO

O jogo educativo Mergulhe nas Curiosidades Marinhas busca transformar o aprendizado sobre a vida marinha em uma experiência envolvente para crianças e adolescentes. Com estilo visual cartoon, combina diversão e informação para conscientizar sobre a poluição dos oceanos. O jogador, representado pelo gato-tubarão Celeste, embarca em uma aventura dividida em 10 fases temáticas. A mecânica principal envolve responder a quizzes informativos para avançar entre as fases, com níveis de dificuldade progressivos. O jogador dispõe de cinco vidas para concluir os desafios. A interface apresenta telas intuitivas, como menu principal, ajuda, jogo, quiz e tela final, além de elementos de HUD que exibem vidas e pontuação. Trilha sonora e efeitos sonoros complementam o visual vibrante, inspirado nas cores do ambiente marinho. Os resultados iniciais do desenvolvimento são promissores, com design interativo e estrutura de fases e quizzes que estimulam o engajamento e a retenção de conhecimento. A inclusão de curiosidades sobre ecossistemas e espécies oceânicas reforça o potencial do jogo para abordar a biodiversidade marinha. Contudo, a confirmação empírica da hipótese de aumento de engajamento e retenção depende da fase de testes. Em síntese, o projeto se alinha aos princípios da educação ambiental e ao ODS 14, demonstrando o poder da gamificação como ferramenta pedagógica. Os próximos desafios incluem equilibrar elementos educativos e lúdicos e validar a eficácia pedagógica em testes com grupos focais.

Palavras-chave: gamificação; educação ambiental; vida marinha; conscientização; biodiversidade.