



IX IFCULTURA

---

## **O QUE É, O QUE É?: um jogo infantojuvenil dinâmico sobre a Baía Babitonga**

**Nicole Gabriela Urbanski de Souza Galdino - IFC- (nicole.galdino@aluno.sfs.ifc.edu.br)**

**Andrew Vieira de Mira- IFC- (andrew.mira@aluno.sfs.ifc.edu.br)**

**Nicole Gabrielle Horbucz-IFC-(nicole.horbucz@aluno.sfs.ifc.edu.br)**

**Gustavo Padilha Capelletto- IFC- (gustavo.capeletto@aluno.sfs.ifc.edu.br)**

**Samara Julie de Souza Lima-IFC- (samara.lima@aluno.sfs.ifc.edu.br)**

**João Miguel Neri Camilo Moreira-IFC- (jmneric@gmail.com)**

**Sandro Augusto Rhoden-IFC-(sandro.rhoden@ifc.edu.br)**

### **RESUMO**

O jogo "O QUE É, O QUE É?" É uma emocionante iniciativa infanto-juvenil que surgiu na disciplina de Projeto Integrador II, do Curso Técnico Integrado em Guia de Turismo do Instituto Federal Catarinense – IFC, *Câmpus* São Francisco do Sul. Este jogo foi cuidadosamente concebido, desenvolvido e produzido em parceria com o Projeto Caminhos Do Mar, uma iniciativa dedicada à exploração sustentável da fauna e flora da Baía Babitonga, em parceria com a Univille – Universidade da Região de Joinville. O principal objetivo deste jogo é proporcionar uma experiência lúdica e divertida que permita aos jovens conhecerem a Baía da Babitonga de maneira envolvente e educativa, incentivando-os a conhecer mais profundamente o lugar onde vivem. Com elementos dinâmicos e desafiadores, o jogo busca estimular a curiosidade e o interesse dos jovens pela riqueza natural e cultural da Baía Babitonga. Ao unir entretenimento e aprendizado, ele oferece uma oportunidade única para que os jovens explorem e entendam a importância desse ecossistema de forma interativa.

**Palavras-chave:** Baía Babitonga, Infantojuvenil, Caminhos do Mar.

## **1 INTRODUÇÃO**

O grupo Caminhos do Mar é composto por profissionais de diversas áreas que acreditam no potencial do Ecossistema Babitonga. Este ecossistema possui uma biodiversidade impressionante e paisagens deslumbrantes, o que o torna propício para o desenvolvimento do turismo de natureza. Essa abordagem poderia ser uma maneira valiosa de combinar o crescimento econômico com a preservação.

Ambiental, que é crucial para o nosso bem-estar.

Conforme estabelecido pela Política Nacional de Educação Ambiental - Lei nº 9795/1999, a educação ambiental engloba processos nos quais indivíduos e comunidades constroem valores, conhecimentos, habilidades, atitudes e competências para a preservação do meio ambiente, um recurso compartilhado essencial para uma qualidade de vida saudável e sustentável.

O projeto, que tem como princípio a utilização da diversão como ferramenta educativa, visa transmitir conhecimento de maneira dinâmica e interativa. Com o desenvolvimento de cartas com perguntas estimulantes, direcionadas ao público de 10 a 14 anos, o jogo aborda a região da Baía Babitonga, no litoral de Santa Catarina. As cartas contêm informações sobre a região e seu contexto geográfico, entre as cidades de Joinville, Itapoá e a Ilha de São Francisco do Sul, com o intuito de revitalizar o conhecimento sobre elementos muitas vezes negligenciados e pouco reconhecidos na área. A abordagem peculiar do projeto busca resgatar a identidade local, despertar o interesse das comunidades e promover o entendimento e a apreciação pela importância da região.

## **2 MATERIAIS E MÉTODOS**

O projeto adota um enfoque inovador ao utilizar cartas plastificadas como sua principal ferramenta de ensino. Essa abordagem não apenas promove a educação, mas também prioriza a sustentabilidade. A plastificação das cartas permite que sejam utilizadas repetidamente, sem sofrer degradação. Além disso, sua natureza versátil, leve e flexível torna a locomoção das cartas extremamente prática e rápida, garantindo que o conhecimento possa ser levado a qualquer lugar com facilidade.

Estas cartas foram meticulosamente projetadas para abordar uma ampla gama de tópicos educacionais, proporcionando aos participantes a oportunidade de adquirir um conhecimento mais abrangente. Cada conjunto de cartas é impresso em materiais resistentes e duráveis, como papel revestido ou cartolina, antes de ser submetido ao processo de plastificação. Essa plastificação não apenas prolonga a vida útil das cartas, protegendo-as contra desgaste, mas também as torna ideais para uso repetido ao longo do tempo, tornando-as um investimento valioso no processo educacional.

O design visual das cartas é elaborado com grande atenção aos detalhes, com o objetivo de facilitar a compreensão e a retenção das informações pelos participantes. Cada elemento visual é cuidadosamente escolhido para maximizar a clareza e a eficácia do ensino.

Além disso, o método de ensino envolve a interação ativa entre os aplicadores, que desempenham o papel de guias de ensino, e os participantes. As cartas servem como uma ferramenta dinâmica para atividades interativas que não apenas facilitam a compreensão, mas

também tornam o processo educacional divertido e envolvente. Essa abordagem interativa contribui significativamente para o aprendizado eficaz e a assimilação do conhecimento.

Em resumo, o uso de cartas plastificadas como uma ferramenta educacional central neste projeto, não apenas se destaca pela sua sustentabilidade e durabilidade, mas também pela sua capacidade de abordar uma ampla gama de tópicos educacionais de maneira eficaz, tornando o aprendizado acessível, prático e agradável para todos os envolvidos.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

No dia 7 de junho de 2023, o projeto foi apresentado e testado. Esse projeto inovador consistiu na criação de jogos que foram estrategicamente dispostos em forma de bancada dentro de uma sala de aula, proporcionando uma experiência única para diversas turmas do campus IFC/SFS. Os resultados desse empreendimento foram notavelmente positivos, com um grande número de participantes expressando seu entusiasmo ao descobrir e mergulhar nos jogos.

Os alunos que participaram ativamente da Semana do Meio Ambiente (fotos 1 e 2), e que tiveram a oportunidade de vivenciar a apresentação dos jogos, não pouparam elogios. Destacaram, de maneira unânime, a natureza altamente interativa dos jogos, que conseguiu envolvê-los de maneira educativa. Além disso, esses alunos proporcionaram feedbacks extremamente positivos, ressaltando o impacto positivo que essa iniciativa teve em seu aprendizado e conscientização ambiental.

Durante essa jornada, algumas sugestões construtivas foram levantadas pelos participantes. Entre elas, a ideia de substituir copos plásticos por botões, como uma medida eco-friendly, ganhou destaque. Essas sugestões demonstram o engajamento ativo dos alunos em promover a sustentabilidade e a responsabilidade ambiental, sugerindo melhorias práticas para futuras iterações do projeto.

No processo de criação dos jogos, uma das principais dificuldades encontradas pela equipe foi a busca por perguntas e respostas relacionadas à fauna e flora da Baía Babitonga. Essa tarefa desafiadora ressalta o compromisso do projeto em transmitir informações relevantes e precisas sobre o meio ambiente local. Superar esses obstáculos exigiu esforço e dedicação, mas o resultado final demonstrou que valeu a pena, pois os jogos conseguiram cativar o público e manter sua atenção de forma eficaz.

Uma das conquistas mais notáveis desse projeto foi sua capacidade de manter as pessoas totalmente envolvidas durante os jogos. Isso não apenas ressalta a qualidade e o apelo dos jogos, mas também reforça o compromisso do projeto em tornar o aprendizado sobre a fauna e flora da Baía uma experiência empolgante e memorável para todos os envolvidos.

Foto 1- Aplicação do jogo



Foto 2- Conversas sobre o jogo



## **4 CONCLUSÃO**

As pessoas que jogaram o jogo se interessaram bastante, fizeram perguntas e se divertiram, tiveram bastante curiosidade sobre a Baía Babitonga e aprenderam muito. Além das pessoas que jogavam estar aprendendo, tornando os nossos objetivos alcançados. Para melhorar o jogo criado, temos o objetivo de colocar mais cartas, expandindo assim as informações disponíveis e tornando o jogo ainda mais dinâmico e envolvente. Também estamos trabalhando na implementação de um botão de ajuda para melhor desenvolvimento do jogo, o que foi recomendado por alguns estudantes que tiveram a oportunidade de experimentar o jogo.

Essas melhorias visam não apenas enriquecer a experiência dos jogadores, mas também tornar o jogo mais educativo e envolvente, permitindo que mais pessoas aprendam sobre a Baía Babitonga de forma divertida e interativa. Estamos comprometidos em aprimorar continuamente o jogo e atender às necessidades e sugestões da nossa comunidade de jogadores.

## **REFERÊNCIAS**

BRASIL. Lei Nº9.795, de 27 de abril de 1999. Dispõe sobre a educação ambiental, institui a Política Nacional de Educação Ambiental e dá outras providências. Brasília, 27 de abril de 1999.

CAMINHOS DO MAR Baía Babitonga. Caminhos do Mar Babitonga, 2022. Disponível em: <<https://caminhosdomarbabitonga.com.br/biblioteca/>>. Acesso em: 14/08/2023.