

Relato de atividade gamificada como ferramenta educativa em prol da conservação de espécies ameaçadas

ANDRADE, Vitória da Silva Davi¹; ISAIAS, Débora de Freitas²; MIRANDA, Daniel Serieiro¹; NOVAES, Ana Beatriz do Espirito Santo¹; OLIVEIRA, Ana Beatriz Lima Perez²; PEREIRA, Sara Ethyene Silva¹; RODRIGUES, Lucas Gomes³

¹Educadora Ambiental, BioParque do Rio; ² Estagiária de Educação Ambiental, BioParque do Rio; ³Gestor de Educação Ambiental, BioParque do Rio.

Resumo

A gamificação como estratégia de ensino tem o potencial de tornar o aprendizado mais colaborativo e envolvente. Desta forma, o setor de Educação para Conservação do BioParque do Rio elaborou atividades gamificadas, com o intuito de gerar impacto positivo nos visitantes em períodos de alta temporada. Chamadas de “Desbravadores da Biodiversidade” e “Defensores dos Ecossistemas”, as experiências transformaram o circuito do zoológico numa espécie de caça ao tesouro através de pontos de mediação ao longo do percurso, abordando temas como biodiversidade presentes nos biomas brasileiros e problemáticas envolvendo o tema.

Palavras-chave: Educação Ambiental; Gamificação; Zoológico.

Introdução

A gamificação como ferramenta dentro de uma metodologia de ensino ativa, permite a construção do conhecimento junto ao aluno de forma envolvente, interativa e desafiadora, o tornando protagonista do seu próprio processo de aprendizagem (CURVO *et al.*, 2023).

A aplicação deste tipo de experiência tem se tornado cada vez mais utilizada por profissionais da educação em espaços formais como oportunidade de aplicar conceitos teóricos em um ambiente prático inserido no cotidiano (TOLOMEI, 2017). No entanto, a utilização da gamificação em espaços não-formais de educação pode contextualizar temas complexos de forma lúdica, como por exemplo: conservação da biodiversidade, a problemática do atropelamento de fauna, desequilíbrio dos ecossistemas, entre outros. Isso ajuda os participantes a compreenderem a relevância do conhecimento em um contexto mais concreto, fortalecendo a conexão entre teoria e aplicação.

Com base nessa perspectiva, a equipe de Educação para Conservação do BioParque do Rio desenvolveu uma atividade com duas edições nomeadas de *Desbravadores da Biodiversidade* e *Defensores dos Ecossistemas*, uma experiência educativa que buscou gamificar o circuito do zoológico com o objetivo de apresentar a diversidade de fauna, flora e culturas dos diferentes biomas do Brasil.

Objetivos

Relatar de que forma as atividades gamificadas efetuadas pela equipe de Educação para Conservação do Bioparque do Rio, impactaram positivamente a percepção e experiência dos visitantes.

Metodologia

As atividades ocorreram no ano de 2023, nos meses de janeiro e julho, estrategicamente durante a alta temporada do parque, onde há alto fluxo de visitantes. Educadores foram dispostos em cinco pontos espalhados pelo parque, visando abranger todo

o circuito de visitação. Em cada ponto foi apresentado um animal, abordando aspectos biológicos, ameaças sofridas e seus impactos no meio ambiente e cultura. Ao final da mediação, os educadores entregaram uma figurinha para compor um mapa (entregue no início do circuito) com a arte do animal representado em cada ponto. A primeira edição da atividade, intitulada *Desbravadores da Biodiversidade*, ocorreu no mês de janeiro e teve os seguintes animais como representantes: *mico-leão-dourado*, *lobo-guará*, *onça-parda*, *onça-pintada*, *arara-azul-de-lear* e *jacaré-de-papo-amarelo*. Os mesmos foram escolhidos com o objetivo de enfatizar a importância da preservação dessas espécies ameaçadas de extinção, além de abordar tópicos relacionados à fauna e flora dos biomas brasileiros com o auxílio de imagens e peças biológicas para compor a narrativa.

A segunda edição, por sua vez, ocorreu no mês de julho, e abordou os diferentes ecossistemas presentes no mundo, tendo como representantes: *urso-polar*, *tartaruga-de-couro*, *guará*, *elefante-asiático* e *crocodilo-de-água-salgada*. O discurso educativo foi elaborado com o objetivo de abordar principalmente o impacto negativo causado pelo consumo excessivo de plástico e como o mesmo pode afetar a vida desses animais.



Figura 1- Atividade “Desbravadores da Biodiversidade”. Público infantil interagindo com um dos pontos de exposição que abordavam a fauna e flora da região amazônica



Figura 2 - Atividade “Defensores dos Ecossistemas”. Educadora mostrando o material biológico de aves (penas e crânios)

Resultados e Discussão

A atividade foi elaborada de forma que os visitantes fossem estimulados a procurar por cada figurinha enquanto realizavam seu passeio, interagindo com os estímulos imersivos do circuito e descobrindo curiosidades sobre as espécies representadas em cada ponto.

O alcance das atividades foi quantificado através do número de mapas distribuídos, totalizando aproximadamente 5.000 unidades nas duas edições. A percepção do impacto gerado foi avaliado a partir do NPS (*Net Promoter Score*), ferramenta que possibilita a avaliação qualitativa dos participantes sobre a atividade. Na primeira edição, tivemos um grande retorno positivo o que impulsionou a realização da segunda edição. Nesta, novamente o NPS mostrou que a atividade impactou significativamente a experiência do público visitante.

Conclusão

Com base nos dados e discussões, é seguro afirmar que experiências interativas que envolvam elementos lúdicos e gamificados podem colaborar para os processos educativos com temáticas ambientais e ajudam a fortalecer o pilar de educação dentro de um zoológico moderno. Sendo assim, atividades como estas são alternativas para os processos educativos em espaços não-formais, pois envolvem o público ao conectar os diferentes temas à sua realidade vivenciada.

Referências bibliográficas

TOLOMEI, Bianca Vargas. A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. **EAD em foco**, v. 7, n. 2, 2017.

CURVO, Evaleis Fátima; MELLO, Geison Jader; LEÃO, Marcelo Franco. "Cuadernos de Educación y Desarrollo". Portugal, v. 15, n. 6, p. 4972-4994, 2023.