



AZUL SUSTENTÁVEL: PROTEGENDO A VIDA MARINHA E DESPOLUINDO OS OCEANOS

Nome do Autor(es): Paulo Cesar Dias, Rodrigo Martins, Gustavo Haru

Nome do Orientador(es): Callinca Vilhena , Victor Moura

Colégio Eniac

Resumo

A poluição nos oceanos é um problema global de proporções alarmantes. Cerca de 80% da poluição marinha é causada pelas atividades humanas, incluindo descartes de plásticos, produtos químicos tóxicos e resíduos industriais. Isso tem devastado os ecossistemas marinhos, prejudicando a biodiversidade e afetando a pesca e o turismo. Além disso, a poluição dos oceanos tem impactos diretos na saúde humana, uma vez que as toxinas podem entrar na cadeia alimentar através dos peixes que consumimos. Para combater essa crise, são tomadas medidas coordenadas em nível global, incluindo regulamentações mais rigorosas, iniciativas de reciclagem, educação ambiental e redução do consumo de plástico adequado. A preservação dos oceanos é crucial para o futuro do nosso planeta. Nosso trabalho propõe o uso da gamificação como ferramenta de educação ambiental, detalhando métodos para criar jogos educativos usando a plataforma Construct 3, incluindo o planejamento, criação de ativos, programação de eventos, layouts e exportação.

Palavras-chave: Poluição; Oceanos; Plásticos; Gamificação; Educação ambiental.

Introdução

Calcula-se que cerca de 80% do lixo que polui nossos oceanos seja de origem humana, incluindo itens como garrafas, plásticos, sacolas, latas, resíduos orgânicos e restos de alimentos. A triste realidade é que mais de 100 mil animais marinhos perdem suas vidas a cada ano devido a essa contaminação. Esta situação é profundamente preocupante, pois se esse cenário persistir, corremos o risco de testemunhar a extinção de diversas espécies marinhas.

Objetivo

Promover conscientização sobre a poluição marinha e sua impactante influência nos ecossistemas oceânicos, na biodiversidade, na saúde humana e na necessidade de ações globais para mitigar essa ameaça, utilizando a gamificação como uma ferramenta de educação ambiental por meio da plataforma Construct 3.

Metodologia

Materiais:

- Computador ou celular conectados à internet ;
- Plataforma de desenvolvimento de jogos - Construct 3;
- Game Canvas para criar as telas.

Métodos:

Primeiro é necessário criar um esboço do jogo, incluindo personagens, ambientes, mecânicas de jogo e objetivos. Abra o Construct 3 e crie um novo projeto em branco ou escolha um modelo que corresponda ao tipo de jogo que você deseja criar. Importe ou crie os elementos gráficos do seu jogo, como personagens, objetos, cenários e itens. Importe áudios e músicas, se necessário. Essa plataforma utiliza um sistema de programação baseado em eventos. O autor é quem define eventos e ações associadas a eles para criar o comportamento do jogo. Posteriormente, define como os personagens se movem, como os objetos interagem e como o jogo responde às ações do jogador. Crie layouts para os níveis ou cenários do jogo. Por último, adicione objetos aos layouts e ajuste suas propriedades. Quando o jogo estiver pronto, exporte-o para a plataforma desejada, como Windows, iOS, Android ou Web.

Desenvolvimento

A crescente preocupação com a preservação dos oceanos e a proteção da vida marinha reflete a ameaça iminente da poluição oceânica. Estudos indicam que o lixo que polui nossos oceanos têm origem humana, composto por uma diversidade de itens, incluindo garrafas, plásticos, sacolas, latas, resíduos orgânicos e restos de alimentos. Esse cenário alarmante resulta em consequências devastadoras, com mais de 100 milhões de animais marinhos perdendo a vida a cada ano devido à contaminação dos oceanos.

O alicerce teórico subjacente ao nosso trabalho, intitulado "Azul Sustentável", é fundamentado na compreensão da urgência de abordar essa situação crítica. A poluição dos oceanos não apenas ameaça a biodiversidade marinha, mas também coloca em risco nossa

própria qualidade de vida, pois os oceanos desempenham um papel essencial na regulação do clima global, na produção de oxigênio e no fornecimento de alimentos.

Para abordar essa questão de maneira inovadora e educativa, desenvolvemos um jogo interativo na plataforma Construct 3, denominada "Azul Sustentável: Protegendo a Vida Marinha e Despoluindo o Oceano". Utilizando o Game Canvas para criar as telas, nosso jogo oferece aos jogadores uma oportunidade única de aprender sobre as questões que afetam os oceanos e a vida marinha de forma envolvente e divertida.

O jogo "Azul Sustentável: Protegendo a Vida Marinha e Despoluindo o Oceano" permite aos jogadores enfrentar os desafios de conservação marinha, incluindo a redução da poluição oceânica e a importância da gestão sustentável dos recursos marinhos. Ao tomar decisões no jogo, os jogadores aprendem como suas ações individuais e coletivas podem fazer a diferença. Isso reflete a ideia de que as soluções para a poluição oceânica e a proteção da vida marinha requerem uma abordagem abrangente, envolvendo não apenas ações individuais, mas também mudanças de políticas e práticas em nível global.

Em resumo, "Azul Sustentável: Protegendo a Vida Marinha e Despoluindo o Oceano" destaca a urgência de lidar com a poluição oceânica e ressalta o potencial transformador da educação e da gamificação. Através do jogo e de ações complementares, nosso objetivo é construir um futuro mais consciente, sustentável e resiliente, no qual os oceanos e a vida marinha possam prosperar.

Resultados e Discussões

Esperamos alcançar resultados notáveis, como o aumento expressivo do envolvimento das crianças na conscientização sobre a poluição do mar.

Considerações Finais

Destacamos que o uso da gamificação se mostra eficaz na educação ambiental, tornando o aprendizado mais atraente e interativo. Além disso, este trabalho sublinha a importância contínua de prevenir o problema da poluição marinha e de promover a adoção de comportamentos mais responsáveis em relação aos recursos marinhos. É fundamental promover a conscientização e ação para garantir a preservação dos oceanos e um futuro sustentável para o nosso planeta.

Referências Bibliográficas

Cerca de 80% dos resíduos encontrados nos oceanos têm origem nas cidades. Disponível em: <<https://curtlink.com/DKNf>>. Acesso em: 02 jul. 2023.

Poluição dos oceanos: de onde vem o lixo. Disponível em: <<https://curtlink.com/4rmr>>. Acesso em: 02 jul. 2023.

Do micro ao macro: o plástico nos oceanos. Disponível em: <<https://curtlink.com/SSXj>>. Acesso em: 02 ago. 2023.