

Jogo Didático sobre Produção de Sementes Florestais: integração de atividade lúdica e capacitação

Gabriele Cristina Vieira Pinto¹; Alessandra da Silva Oliveira¹; Gabriel Perussi²; Lausanne Soraya de Almeida³; Talita Jardim do Nascimento⁴; José Mauro Santana da Silva¹; Fatima Conceição Márquez Piña-Rodrigues¹; Ivonir Piotrowski¹

1 - Universidade Federal de São Carlos - Sorocaba-SP

2 - Programa Arboretum

3 - Universidade Federal de Viçosa

4 - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais

Diante dos desafios impostos pela crise climática, estratégias de formação técnica e ambiental tornam-se essenciais para fortalecer a governança e a resiliência socioambiental em territórios vulneráveis. A produção de sementes florestais, atividade estratégica para a restauração ecológica, depende do conhecimento técnico e empírico de diversos atores, como coletores, produtores e comunidades tradicionais. Nesse contexto, a educação ambiental desempenha um papel central na promoção da justiça socioambiental, especialmente quando combinada com metodologias acessíveis e participativas. A atividade lúdica, por sua vez, é reconhecida como ponto de partida da atividade intelectual e, portanto, indispensável na formação alinhada aos contextos socioambientais dos participantes. Este projeto teve como objetivo desenvolver um jogo didático colaborativo baseado em situações e problemas reais relacionados à produção de sementes florestais, visando promover a aprendizagem significativa e o fortalecimento da formação de atores sociais envolvidos com a restauração da Mata Atlântica. A partir de um mapeamento retrospectivo de cursos de capacitação realizados entre 2002 e 2022, foram identificados os principais gargalos relatados por participantes, que subsidiaram a criação do protótipo de um jogo de tabuleiro sobre a produção de sementes da Mata Atlântica. O desenvolvimento envolveu três etapas: (a) aplicação do jogo em práticas educativas, como reuniões de grupos de pesquisa e aulas de graduação; (b) alterações no protótipo com base nas avaliações feitas pelos jogadores; e (c) testes de jogabilidade realizados pela equipe de desenvolvimento. Para avaliar a experiência dos participantes, aplicou-se um questionário abordando aspectos como motivação, clareza das regras, engajamento, relação com o cotidiano, aprendizado e interação social. Também foram coletados dados sociodemográficos e sugestões de melhoria. Como resultado, foi elaborado um jogo de tabuleiro em formato de trilha, dividido em cinco seções que representam as etapas da produção de sementes florestais: Planejamento, Colheita, Manejo, Armazenamento e Transporte. O jogo utiliza cartas com informações sobre biologia reprodutiva e técnicas de manejo de espécies selecionadas. Durante o percurso, os jogadores enfrentam desafios e surpresas relacionados a cada fase do processo. Os questionários indicaram que o jogo contribuiu para a fixação de conhecimentos, sendo adequado para públicos técnicos e leigos, além de favorecer o aprendizado sobre espécies, frutos e sementes florestais.

Palavras-chave: Educação Ambiental; Mata Atlântica; Gamificação; Formação de Coletores; Tecnologia de Sementes.