

## Corrida Antártica: Aprendendo com os Pinguins

**Bruno Zujenas Ribeiro, Luiz Henrique Gomes Martins, Juan Antônio Persich Carvalho dos Santos, Juliana Cristina Braga, Sandra Freiberger-Affonso, Silvia Dotta**

Universidade Federal do ABC (UFABC), Centro de Matemática Comutação e Cognição (CMCC) – Santo André – Brasil – Grupo de Pesquisa INTERA - Projeto InterAntar<sup>1</sup>

zujenas.ribeiro@gmail.com, luizhenriquegm71@gmail.com,  
jpersichc@gmail.com, sfreiberger@gmail.com, {juliana.braga,  
Silvia.dotta}@ufabc.edu.br

<sup>1</sup><https://www.interantar.com/>

### **Resumo.**

*O jogo Corrida Antártica é um objeto de aprendizagem do tipo jogo educacional, voltado para crianças do Ensino Fundamental I. Desenvolvido com base na metodologia INTERA e com colaboração de pesquisadores antárticos, esse jogo pode ser utilizado em várias disciplinas, dentre elas ciências e geografia. O jogo destaca-se por abordar temas pouco explorados tanto nos livros didáticos como em tecnologias educacionais, como a fauna antártica, nichos ecológicos de pinguins e cadeias alimentares do hemisfério sul. O jogo foi desenvolvido para dispositivos móveis e através de uma mecânica de corrida interminável, motivam os estudantes a compreenderem o ecossistema antártico.*

### **Abstract.**

*The Corrida Antártica is an educational learning object designed for children in early elementary school. Developed using the INTERA methodology and in collaboration with Antarctic researchers, the game can be applied in multiple subjects, including Science and Geography. It stands out by addressing topics that are rarely covered in textbooks or educational technologies, such as Antarctic wildlife, penguin ecological niches, and food chains in the Southern Hemisphere. Designed for mobile devices, the game uses an endless runner mechanic to engage students and help them understand the Antarctic ecosystem.*

SÍLVIA DOTTA

JULIANA BRAGA

SANDRA FREIBERGER

BRUNO ZUJENAS

DANTE KARRAS

JUAN PERSICH

LUIZ HENRIQUE MARTINS

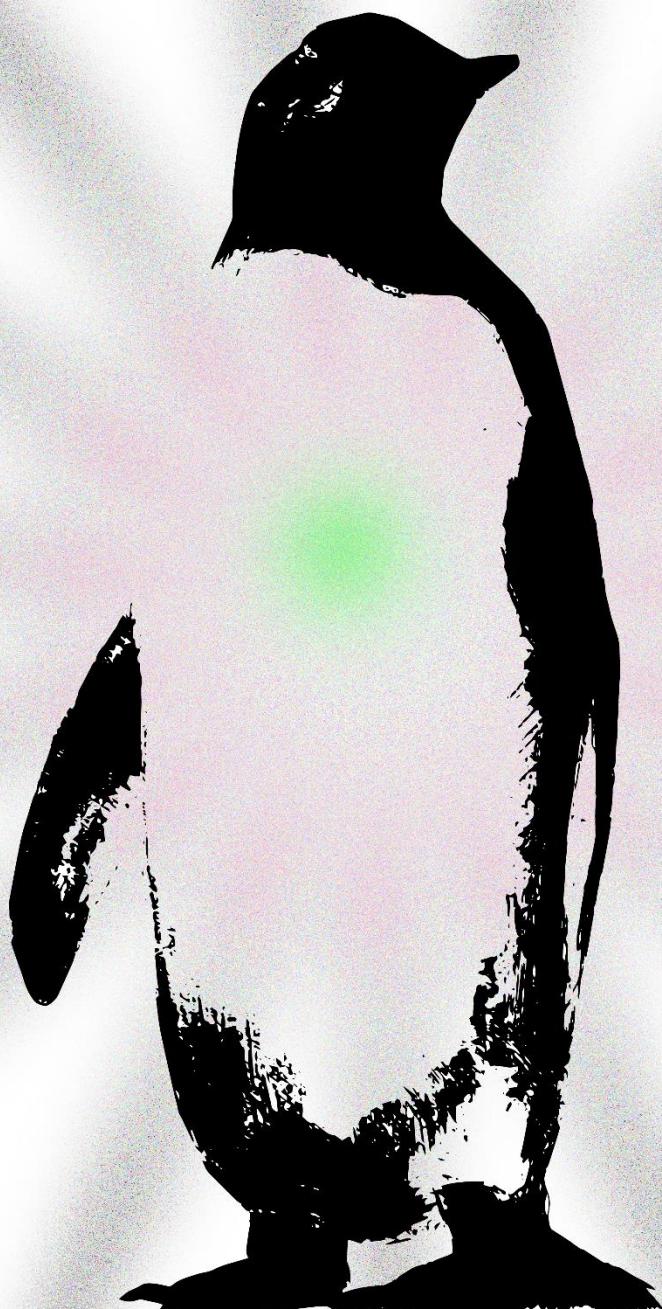


LEVE O UNIVERSO DOS PINGUINS PARA SUA SALA DE AULAS

# CORRIDA ANTÁRTICA



2021 Década das Nações Unidas  
da Ciência Oceânica para  
o Desenvolvimento Sustentável  
2030



APOIO



Conselho Nacional de Desenvolvimento  
Científico e Tecnológico

CADA PINGUIM REPRESENTA UMA ESPÉCIE REAL

## CORRIDA ANTÁRTICA É UM JOGO DE CORRIDA INFINITA ONDE:

O JOGADOR APRENDE ENQUANTO JOGA

OBSTÁCULOS SIMULAM PREDADORES E DESAFIOS DO HABITAT

→ TEORIA APLICADA: SOCIOINTERACIONISMO DE VYGOTSKY

→ PÚBLICO-ALVO: ENSINO FUNDAMENTAL 1

→ NÃO EXIGE FLUÊNCIA TECNOLÓGICA

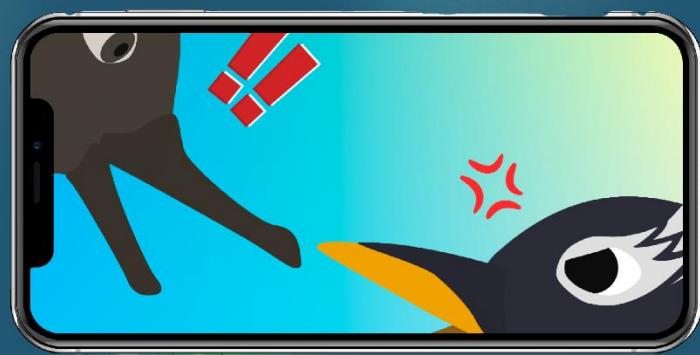
### APLICAÇÕES EDUCACIONAIS

- Ciências
- Geografia
- Projetos sobre meio ambiente
- Oficinas pedagógicas



# DESAFIO NA APRENDIZAGEM: ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL TÊM DIFICULDADE EM COMPREENDER:

- Nicho ecológico
- Teia alimentar
- Ecossistemas antárticos



## O QUE O ALUNO APRENDE:

### CONCEITAR

- Nicho ecológico
- Teia alimentar
- Ambientes antárticos

### DESENVOLVER

- Atenção
- Agilidade

### SOCIALIZAR

- Competitividade saudável