



“Save the planet”: construindo um jogo digital sobre a poluição dos oceanos

Lucas de Oliveira Vicente Mario¹; Débora Nobre de Oliveira Martins¹; Ryanne Maciel Costa¹; João Felipe Barbosa Borges²

¹*Graduandos em Licenciatura em Química do Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna;* ⁴ *Docente do Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna*

lucas.mario@gsuite.iff.edu.br

Resumo

De acordo com a Lei nº 9.795/1999, a qual institui a Política Nacional de Educação Ambiental, a temática deve ser componente integrante permanente em todos os níveis e modalidades de ensino, da Educação Básica à Educação Superior. Tal medida é reforçada pela Resolução do Conselho Nacional de Educação n.º 02/2012, que estabelece, entre as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental, que a temática deve ser desenvolvida como uma prática educativa integrada e interdisciplinar, não devendo, como regra, ser implantada como disciplina específica, tampouco em forma de projetos isolados/desconectados do currículo escolar. No entanto, mesmo dez anos após a publicação das diretrizes pela resolução supracitada, o trabalho em sala de aula com Educação Ambiental parece se restringir a disciplinas como Geografia e Biologia, sendo praticamente ausente nas demais. A justificativa para tal problemática está centrada em: (i) falta de garantia pelo poder público de formação complementar/continuada em Educação Ambiental; (ii) falta de exemplos práticos para a aplicação da Educação Ambiental às temáticas trabalhadas no currículo de diferentes disciplinas. Nesse sentido, focando especificamente no ensino de Química, esse trabalho pretende apresentar uma proposta didático-pedagógica sobre Educação Ambiental. A proposta consiste na criação de um jogo digital que, partindo do problema da poluição dos oceanos, trabalha temas como “elementos químicos”, “propriedades da água” e “análises físico-químicas”. Pretende-se, assim, além de conscientizar os estudantes sobre os riscos da poluição dos mares, contribuir para uma abordagem didático-pedagógica contextualizada, problematizadora e que sirva de referência para o trabalho com Educação Ambiental em sala de aula.

Palavras-Chave: Jogos Digitais. Poluição dos oceanos. Educação Ambiental. Ensino de Química.

Instituição de fomento: Nenhuma.