

“Salve as florestas”: Construindo um jogo digital sobre o desmatamento e a poluição dos rios pelo garimpo

Freddy Curvello rezende¹; Roger Santos da Silva¹; Jeniffer de Oliveira Santos¹;
João Felipe Barbosa Borges (orientador)²

¹ *Estudantes de Licenciatura em Química no Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna*

² *Professor no Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna*

**freddy.curvelo@gsuite.iff.edu.br*

Resumo

De acordo com a Lei nº 9.795/1999, Educação Ambiental deve ser temática trabalhada em todos os níveis e modalidades de ensino, da Educação Básica à Educação Superior. A Resolução do Conselho Nacional de Educação nº 02/2012 ainda estabelece que a temática deve ser desenvolvida como uma prática educativa transversal a diversas áreas do saber, preferencialmente não se constituindo a partir de disciplinas e projetos isolados. No entanto, mesmo mais de vinte anos após a publicação da lei, e onze anos após a publicação da resolução, o trabalho em sala de aula com Educação Ambiental parece se resumir a disciplinas como Geografia e Biologia, sendo praticamente ausente nas demais. Nesse sentido, a proposta deste trabalho é desenvolver um jogo digital educativo aplicado ao ensino de Química focalizando o desmatamento e a poluição dos rios pelo garimpo. Tais problemas foram o ponto de partida para a discussão de conteúdos como processos de separação de misturas, liberação de gás carbônico, reações químicas, entre outros. Para realização do jogo, o projeto se organizou mediante as seguintes etapas: instrumentalização nas funcionalidades básicas da ferramenta de desenvolvimento de jogos Construct; levantamento de textos sobre os temas enfocados; pesquisa de jogos digitais educativos na área de Química; definição da estrutura narrativa, da estrutura geral e da mecânica do jogo; definição dos elementos de design; aplicação de testes e verificação da versão *demo* do jogo; disponibilização e divulgação do jogo. Tem-se, como resultado, a publicação da versão final do jogo no site do projeto Fábrica de Jogos, do Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna. Pretende-se também, para além da conscientização sobre os problemas ambientais sobre o garimpo e o desmatamento, oferecer possibilidades didático-pedagógicas a professores de Química de trazer a Educação Ambiental para dentro da sala de aula por meio de uma linguagem mais próxima às juventudes atuais: a linguagem dos jogos.

Palavras-Chave: Desmatamento. Garimpo. Educação Ambiental. Jogos Digitais. Ensino de Química.

Instituição de fomento: Nenhuma.