

14 e 15
SETEMBRO
2023



ISSN: 2526-3250

"Jornada pela Sustentabilidade"

Autor(es):

- Edison Iedo Cacequi
- Carla Padilha Matsubara
- Isaque Borba Cacequi

Nível de Ensino: Ensino Fundamental

Área do Conhecimento: Pesquisa - Ciências Exatas e da Terra

Resumo:

O meio ambiente desempenha um papel fundamental em nossas vidas, fornecendo recursos naturais, sustentando ecossistemas e afetando diretamente nossa qualidade de vida. O objetivo do nosso projeto é desenvolver um jogo multiplataforma que sirva como recurso didático para incentivar ações mais sustentáveis entre os alunos da EMEF Major João Antônio Marques, município de Xangri-Lá. RS. Foi aplicado um questionário entre 80 alunos com abordagem investigativa sobre suas ações em relação ao meio ambiente. Para a criação do jogo foi utilizada a plataforma Gamemaker, com o uso de linguagem de programação GML (Game Maker Language), além de contar com o auxílio de figuras gráficas extraídas de outros sites que contribuíram para o design do jogo. Além disso, foram feitas algumas pesquisas na ferramenta de pesquisa Google para resolver alguns conflitos de linguagem encontrados no desenvolvimento do jogo. De acordo com os questionários, a maioria dos alunos entrevistados (99%) joga em dispositivos como celular, tablet ou computador, sendo o celular o mais utilizado (60%). O tempo médio de jogo varia entre 2 a 6 horas por dia. Entre os entrevistados, somente 20% responderam que praticam ações como separar o lixo doméstico, recolher o lixo ou resíduos da praia e evitar o uso de descartáveis. Apenas cerca de 10% acredita que ações individuais têm impacto significativo sobre o meio ambiente. A maioria concorda que ações coletivas são mais significativas para impactos positivos na natureza. Entre os entrevistados, 50% responderam que os impactos mais relevantes em nossa região são: poluição das águas marinhas por esgoto ou outros poluentes e lixo e resíduos deixados na areia. Em relação às práticas sustentáveis adotadas pela comunidade ou escola, 55% concorda que estas são parcialmente eficazes, mas ainda há espaço para melhorias. O jogo encontra-se em desenvolvimento e ainda não foi concluído. A criação de um jogo digital permitirá a inclusão da tecnologia na abordagem de conteúdos relacionados ao meio ambiente, seguindo orientações da nova BNCC, para o engajamento de ações mais sustentáveis por parte dos alunos, além de ser um recurso para tornar as aulas mais atrativas.

[2023.2326.pdf](#)

Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExp.

<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais>