

JOGO DIGITAL COMO FERRAMENTA PARA EDUCAÇÃO AMBIENTAL NA ESTAÇÃO ECOLÓGICA ESTADUAL ARATINGA, SÃO FRANCISCO DE PAULA E ITATI, RIO GRANDE DO SUL

Vanessa Pruch Castro Oliveira - vanessa-oliveira@uergs.edu.br

Universidade Estadual do Rio Grande do Sul, Unidade Hortênsia -RS

Cassiano dos Reis Oliveira - cassiano-oliveira@uergs.edu.br

Universidade Estadual do Rio Grande do Sul, Unidade Hortênsias -RS

Camilo Rebouças - camilovr2@gmail.com

Last Lighthouse Games, São Paulo, SP

Juçara Bordin - jucara-bordin@uergs.edu.br

Universidade Estadual do Rio Grande do Sul, Unidade Litoral Norte -RS

RESUMO

A primeira Unidade de Conservação (UC), da forma que conhecemos atualmente, foi o Parque Nacional Yellowstone, nos Estados Unidos, criado em 1872. No Brasil, a primeira UC criada foi o Parque Nacional de Itatiaia, no Rio de Janeiro, em 1937. As UC brasileiras são regidas pela Lei Federal 9.985/2000 que instituiu o Sistema Nacional de Unidades de Conservação da Natureza (SNUC), o qual visa elaborar critérios e normas para a criação, implantação e gestão das UCs (Lei 9.985/2000). A Estação Ecológica Estadual Aratinga (ESEC Aratinga), objeto do presente estudo, é uma UC de proteção integral, localizada nos municípios de São Francisco de Paula e Itati e tem como objetivos a pesquisa científica e a educação ambiental, ressaltando que a educação ambiental visa aproximar a comunidade e a UC e dirimir os conflitos territoriais que ocorreram no momento da criação e durante o processo de regularização fundiária. Existem várias formas de realizar a educação ambiental, sendo que a utilização de ferramentas digitais torna-se um atrativo a mais para os estudantes e, por consequência, traz resultados muito positivos. Neste sentido, o uso de jogos digitais pode ser um grande aliado do professor. Jogos instigam a curiosidade e despertam o interesse por temas abordados, uma vez que o ato de jogar traz mais sentido e objetividade às ações cotidianas, contribuindo com a elaboração de novos modos de pensar e agir (MACEDO et al., 2005), colaborando na construção de um mundo melhor (McGONIAL, 2017). Neste contexto é possível utilizar os jogos para mobilizar o interesse dos estudantes e sensibilizá-los para as questões ambientais, a fim de engajá-los em ações de conservação (BARCELOS, 2008). O objetivo deste trabalho é estreitar os laços com a comunidade local e aproximar os estudantes da EESC Aratinga, para que eles entendam os motivos pelo foi criada uma UC de proteção integral naquela região, e também que existem benefícios indiretos de sua existência, ou seja, mesmo que a UC não seja aberta ao público e disponível para visitaç o, existe o valor de n o uso, onde a conserva o da biodiversidade faz o seu papel, seja ele na qualidade do ar, na

água e também sendo um espaço voltado a educação ambiental e pesquisa científica, onde toda a população é beneficiada. Para tanto, estamos desenvolvendo um jogo digital focado na ESEC Aratinga. O jogo terá quatro fases, retratando as fitofisionomias da UC: Campos de Cima da Serra (área do topo de planalto), na segunda fase a Floresta Ombrófila Mista (floresta de araucária), na terceira fase a Floresta Ombrófila Densa, região de encosta, colúvio e fundo do vale, onde está o Arroio Carvalho e por fim na quarta fase novamente uma região de encosta, passando pela região conhecida como Salto da Aratinga, finalizando nossa em jornada em frente a um dos locais de maior beleza cênica local. O jogo, que está em fase de desenvolvimento, será utilizado com os alunos da Escola Municipal de Ensino Fundamental General Daltro Filho, tendo quatro encontros previstos com atividades de educação ambiental e diagnóstico do conhecimento prévio dos estudantes sobre a ESEC e outros assuntos relacionados ao meio ambiente. Os estudantes terão a oportunidade de jogar e, em seguida, discutir os assuntos relacionados ao tema e que despertaram interesse. Com isso, esperamos que os estudantes e a comunidade em geral possam se aproximar mais da ESEC Aratinga, compreendendo a importância de sua preservação para todos.

Palavras-chave: Unidades de Conservação, Educação Ambiental, Aplicativos Digitais.

REFERÊNCIAS

BARCELOS, V. Educação ambiental: sobre princípios, metodologias e atitudes. Rio de Janeiro: Vozes, 2008, 195p.

BRASIL, SNUC - Sistema Nacional de Unidades de Conservação; Lei 9.985 de 18 de julho de 2000; Ministério do Meio Ambiente, Brasília, DF, 18 jul 2000.

MACEDO, L.; PETTY, A.L.S.; PASSOS, N.C. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. 1. ed. Porto Alegre: Artmed, 2005.

McGONIGAL, J. Realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017.