

ECOGUARDIÕES: a criação de uma sociedade sustentável e protagonista

Professor Coordenador - Daiane Carla Casonatto (Colégio Marista São Francisco)

Professor Colaborador - Carla Deonisia Hendges (Colégio Marista São Francisco)

Professor Colaborador - Amilcar Sottili (Colégio Marista São Francisco)

Aluna Líder - Analu Pereira Barichello (Colégio Marista São Francisco)

Aluna Bruna de Liz Michelin (Colégio Marista São Francisco)

Aluno Eduardo da Luz Bernardi (Colégio Marista São Francisco)

Aluna Laura Belleboni Capelari (Colégio Marista São Francisco)

INTRODUÇÃO – Hodiernamente, observa-se que um dos principais problemas enfrentados pela sociedade é a falta de educação ambiental nos ambientes escolares, sejam eles públicos ou privados, constantemente incentivada pela escassez de projetos que abordem efetivamente a temática. Devido a esse fato, a ingenuidade com relação a gravidade da situação socioambiental do planeta torna-se um cenário pertinente, ocasionando, em sequência, o agravamento de condições precárias para a conjuntura favorável do ecossistema. Assim, após discussões e planejamentos, buscou-se elaborar um *Videogame* modelo RPG (Role-Playing Game), história e estratégia, denominado “EcoGuardiões”, para ser aplicado em escolas de ensino básico – níveis “Ensino Fundamental” e “Ensino Médio” – durante aulas que abordem a questão da sustentabilidade e seus pilares. Nesse contexto, este desenvolve uma dinâmica pautada em missões e progresso, no qual, para avançar, o jogador/estudante é convidado a vivenciar um enredo fictício, necessitando responder questões sobre os conceitos sustentáveis e biotecnológicos.

OBJETIVO – Promover o desenvolvimento e a formação acadêmica responsável e sustentável entre os estudantes, utilizando metodologias ativas, interativas e criativas através da *gamificação*.

METODOLOGIA – O primeiro passo para o desenvolvimento da proposta foi a definição do tema a partir das aulas da disciplina de Formação Interdisciplinar Comum (FIC) de Ciências da Natureza. A partir disso, os estudantes receberam orientações sobre a elaboração do projeto final em questão. Após, solicitou-se que os grupos definissem o produto a ser elaborado, sendo uma das propostas a criação de um jogo virtual envolvendo os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), promovidos pela Organização das Nações Unidas (ONU). Seguidamente, por escolha do grupo, iniciou-se a criação da atividade através da plataforma GameMaker.

RESULTADOS – Através de sequência de perguntas e respostas sobre a sustentabilidade e biotecnologias presentes no *videogame*, em conjunto com o mecanismo de acertos e revisão, para que fosse possível a progressão nas etapas seguintes, obteve-se o entendimento satisfatório por parte dos estudantes envolvidos sobre a temática abordada, sendo considerado um resultado positivo, visto a participação e atuação no processo de aprendizagem.

CONCLUSÃO – Pode-se constatar que a proposta envolveu um desenvolvimento colaborativo, possibilitando uma prática otimista e favorável dos estudantes. Conclui-se, portanto, que a utilização da *gamificação*, contribui para o envolvimento e engajamento dos alunos, tornando-os criativos, autônomos, e responsáveis enquanto cidadãos.