



KAPEVERA E A VIDA TERRESTRE: UM JOGO EDUCATIVO SOBRE SUSTENTABILIDADE

Daylla Manuella Teixeira França¹
Suellen Yasmin Pereira Giese²
Valentina Dos Santos Gonçalves³
Camila Martins⁴
Marcos Ronaldo Melo Cavalheiro⁵
Giordano Bruno Biasi Berwig⁶

Instituição: UNIJUÍ/SMed - Ijuí/RS

Modalidade: Relato de Extensão

Eixo Temático: Vida, Saúde e Ambiente

1. INTRODUÇÃO:

A conservação da vida terrestre é um dos grandes desafios contemporâneos, destacando-se como um dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030 da ONU. O ODS 15, "Vida Terrestre", busca proteger, restaurar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, combater a desertificação, deter e reverter a degradação da terra e deter a perda de biodiversidade. Como forma de conscientizar jovens alunos sobre a importância desse tema, desenvolvemos o jogo "Kapevera e a Vida Terrestre" na plataforma Scratch. O objetivo do jogo é proporcionar uma experiência lúdica e educativa, onde os jogadores ajudam uma capivara chamada Kapevera a limpar e preservar seu habitat natural. A justificativa para o desenvolvimento desse jogo reside na necessidade de integrar a educação ambiental de forma mais interativa e acessível, utilizando ferramentas digitais para engajar os alunos de maneira significativa.

¹ Estudante do ensino fundamental do IMEAB, daylla.t@aluno.smed.ijui.rs.gov.br.

² Estudante do ensino fundamental do IMEAB, dsuellen.t@aluno.smed.ijui.rs.gov.br.

³ Estudante do ensino fundamental do IMEAB, valentina.ramos@aluno.smed.ijui.rs.gov.br.

⁴ Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede(UFSM), Computação e Geografia. Assessora Pedagógica em Tecnologias Educacionais na Secretaria Municipal de Educação de Ijuí/RS. Email: mcamila0902@gmail.com

⁵ Professor extensionista da UNIJUÍ, mrrmc@unijui.edu.br

⁶ Bolsista de extensão da UNIJUÍ, giordano.berwig@sou.unijui.edu.br



2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICO:

O desenvolvimento do jogo "Kapevera e a Vida Terrestre" foi realizado em um ambiente escolar, como parte de um projeto interdisciplinar que envolveu as disciplinas de Ciências, Geografia e Tecnologia. O trabalho foi feito em grupos, onde os alunos colaboraram na concepção do jogo, discutindo a importância da preservação da vida terrestre e a necessidade de reciclagem. Inicialmente, foram realizadas pesquisas sobre os impactos do lixo no meio ambiente e como a reciclagem pode ajudar a mitigar esses efeitos. A seguir, os alunos participaram da criação do personagem Kapevera, uma capivara simpática que precisa de ajuda para limpar sua casa. A implementação técnica do jogo foi conduzida no Scratch, onde cada grupo ficou responsável por diferentes aspectos, como design, programação e testes. As informações foram organizadas em portfólios digitais, nos quais os alunos registraram seu progresso e refletiram sobre o impacto ambiental. Na figura 1, podemos conferir a interface inicial do jogo.

Figura 1 - Interface Inicial.



3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

O jogo "Kapevera e a Vida Terrestre" obteve resultados positivos tanto em termos de aprendizado quanto de engajamento dos alunos. Durante o jogo, os alunos precisam clicar nos lixos espalhados pelo habitat de Kapevera, fazendo com que eles desapareçam, e,



posteriormente, ajudar a capivara a reciclar o material coletado. Essa dinâmica simples, porém efetiva, ajudou os alunos a entender a importância da limpeza e da reciclagem na preservação dos ecossistemas terrestres. Além disso, o jogo promoveu discussões significativas em sala de aula sobre o papel de cada um na conservação ambiental. A escolha da capivara como personagem principal foi bem-sucedida, pois os alunos se conectam emocionalmente com o animal, reforçando a mensagem de que todos têm um papel na preservação da vida terrestre. No entanto, algumas dificuldades técnicas na programação foram identificadas, mas foram rapidamente solucionadas com o apoio dos professores. Na figura 2, podemos observar a interface do jogo.

Figura 2 - Interface do Desenvolvimento do jogo.



4. CONCLUSÃO:

O desenvolvimento e a aplicação do jogo "Kapevera e a Vida Terrestre" demonstraram ser uma estratégia eficaz para integrar o tema da sustentabilidade e da conservação da vida terrestre no currículo escolar. O uso de um personagem carismático e de uma mecânica de jogo simples, porém envolvente, contribuiu para o entendimento dos alunos sobre a importância de práticas sustentáveis. Conclui-se que a gamificação pode ser uma ferramenta poderosa na educação ambiental, promovendo tanto o aprendizado quanto o engajamento emocional dos alunos. Para futuras edições do projeto, sugere-se a inclusão de mais desafios relacionados à biodiversidade e ao impacto das ações humanas nos ecossistemas.

8º MoEduCiTec

Mostra Interativa da Produção Estudantil
em Educação Científica e Tecnológica
O Protagonismo Estudantil em Foco

II Mostra de Extensão Unijuí



27/09/2024 | Campus Ijuí



5. REFERÊNCIAS:

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 6023: Informação e documentação: Referências - Elaboração. Rio de Janeiro, 2018.

NAÇÕES UNIDAS. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/11>. Acesso em: 13 ago. 2024.