

CERRADOTALE - INCENTIVANDO A CONSCIENTIZAÇÃO AMBIENTAL E PROTEÇÃO DO BIOMA CERRADO

João Ricardo Silva Gomes, Otávio Augusto Lourenço do Amaral¹ ; Adilson Rodrigues da Silva, Emilyn de Souza de Oliveira¹

¹ SESC Escola Horto – Campo Grande MS

joaogomes@aluno.escola.sescms.com.br

otavioamaral@aluno.escola.sescms.com.br , adilsonsilva@escola.sescms.com.br,

emilvnsouza@escola.sescms.com.br

Área/Subárea: CBS - Ciências Biológicas e da Saúde/Ecologia

Tipo de Pesquisa: Tecnológica

Palavras-chave: Gamificação; Meio Ambiente; Cerrado.

Introdução

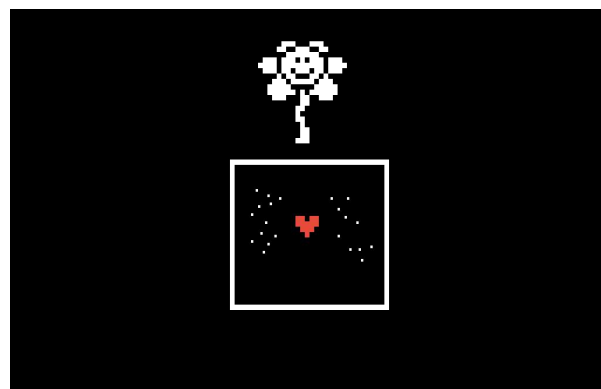
O Cerrado é o segundo maior bioma do Brasil, abrangendo 204 milhões de hectares no Planalto Central e representando cerca de 23,9% do território nacional. Com uma diversidade de 12.000 espécies de plantas e uma rica fauna, o Cerrado é crucial para a hidrologia brasileira, pois alimenta oito das 12 principais regiões hidrográficas do país. Caracterizado por vegetações savânicas, o bioma enfrenta impactos das queimadas na estação seca, e possui um clima sazonal com solos profundos e baixos nutrientes. Apesar de seu aspecto xeromórfico, as comunidades vegetais são complexas e diversificadas. Para engajar o público jovem na conscientização ambiental, propomos um jogo digital educativo, que torna o aprendizado mais interativo e divertido.

Metodologia

A metodologia do projeto "Cerradotale" começa com uma abordagem qualitativa, usando análise de conteúdo baseada em Laurence Bardin (2009) e pesquisa bibliográfica sobre o Cerrado. A pré-análise envolve a seleção e organização do material, explorando leituras detalhadas e delimitando o objeto investigado para obter conclusões relevantes. A análise dos dados seguirá Bardin (2009) para uma investigação minuciosa. O projeto passa estruturado na seguintes fases:

Fases da Elaboração do Projeto	
1	Pesquisa e Planejamento: Coleta e análise de dados sobre o Cerrado, suas espécies ameaçadas e desafios de conservação. Pesquisa bibliográfica e definição dos requisitos do jogo, incluindo a elaboração do escopo do projeto.
2	Desenvolvimento da Narrativa e Design: Criação de uma história envolvente e design visual que representa o Cerrado e suas espécies ameaçadas. Desenvolvimento do design gráfico para uma experiência imersiva.

3	Desenvolvimento e Programação: Implementação das mecânicas de jogo e gráficos, utilizando ferramentas de desenvolvimento para criar o jogo digital.
4	Teste e Ajustes: Testes internos e externos para garantir a funcionalidade do jogo e ajustes baseados no feedback dos jogadores.



[Pixilart - Undertale Flowey Battle by Jaxplosion](#)

Essa abordagem garante uma criação eficaz e inovadora de "Cerradotale", com foco em conscientização ambiental e uma experiência de jogo educativa.

Resultados e Análise

O jogo tem como objetivo oferecer uma compreensão profunda e envolvente do Cerrado e das espécies ameaçadas que habitam esse bioma. Através de uma jogabilidade inovadora e uma narrativa cativante, o projeto busca estimular o interesse e o compromisso dos jovens e adolescentes com a conservação ambiental. A proposta é atingir um público que, frequentemente, não se engaja com métodos tradicionais de conscientização ambiental.

Combinando elementos de diversão e aprendizado, o jogo proporciona uma maneira acessível e atraente para adquirir conhecimento sobre o Cerrado e as espécies ameaçadas que lá vivem. A jogabilidade é projetada para ser educativa e envolvente, incentivando os jogadores a explorarem e se familiarizarem com o bioma enquanto se divertem.

Considerações Finais

O projeto "Cerradotale" avançou com a implementação dos programas e scripts essenciais, incluindo mecânicas de jogo, elementos gráficos e interações dinâmicas. A narrativa e o design visual foram integrados com sucesso, transmitindo a história do Cerrado e das espécies ameaçadas de forma envolvente e imersiva. Desafios técnicos foram resolvidos e a equipe está agora planejando o lançamento e estratégias de divulgação para alcançar o público-alvo e promover a conscientização ambiental.

Agradecimentos

Agradecemos ao nosso orientador e a escola pela parceria no desenvolvimento do projeto.

Referências

Gamificação na educação: entenda o que é, importância e como pode ser usada. CNN Brasil. Disponível: <https://www.cnnbrasil.com.br/lifestyle/gamificacao-na-educacao/>. Acesso: 15/05/2024.

QUINTELA, Amanda Imbuzeiro de Sá Quintela; AMORETTY, Roberto de; VARGAS, André Barbosa Vargas. BioAmbiente: uma proposta de gamificação em educação ambiental para o ensino fundamental II. Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental Programa de Pós-Graduação em Educação Ambiental - FURG v. 40, n. 3, p. 257-278, set./dez. 2023.E-ISSN:1517-1256

COUTINHO, L.M. O conceito de Cerrado. Revista brasileira de Botânica, 1:17 -23, 1978a.

CURY, G. Sistemas subterrâneos de Asteraceae do Cerrado paulista: abordagem anatômica, ecologia e reprodutiva. USP/ESALQ. 2008. Piracicaba/SP.

CERRADOTALE - ENCOURAGING ENVIRONMENTAL AWARENESS AND PROTECTION OF THE CERRADO BIOME