



Vale dos Sábios: O Jogo da Vida Terrestre e seus Desafios nos Dias de Hoje

Enzo Henrique Menezes, Leonardo Moreira, Pedro Ferreira A. Luzetti

Janete Tinte Pereira, Victor de Moura Indalécio

Resumo

O projeto Vale dos Sábios busca abordar dois desafios críticos na preservação dos ecossistemas terrestres: a poluição e a perda de biodiversidade, em conformidade com o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 15 da ONU. Propomos um jogo educativo interativo que visa sensibilizar os jogadores sobre práticas sustentáveis. Neste jogo, uma personagem enfrenta os impactos da poluição urbana e tenta se reconectar com a natureza, promovendo a compreensão e o engajamento na preservação dos ecossistemas. Para ilustrar a falta de conhecimento como um obstáculo à conservação, criamos um quiz na plataforma Quizur, com cinco perguntas sobre questões que afetam a biodiversidade terrestre. Os resultados mostraram que, entre 10 pessoas questionadas, 8 não viam esses problemas como uma ameaça imediata, acreditando que alguém resolveria a situação no futuro. Diante disso, o desafio se tornou encontrar soluções efetivas. Investigamos projetos que tratam da perda de biodiversidade e encontramos iniciativas inspiradoras, como a Earth Rangers, que educa jovens sobre conservação por meio de uma plataforma interativa e campanhas de sensibilização em escolas e comunidades. Outro projeto relevante é o da Wildlife Conservation Society (WCS), que utiliza sistemas de alerta e monitoramento para informar sobre espécies ameaçadas e gerar relatórios para formuladores de políticas e o público. Essas iniciativas inspiraram a criação do "Vale dos Sábios", que tem como objetivo alertar e engajar a sociedade sobre a perda da biodiversidade, promovendo um jogo acessível, atrativo e divertido para todas as idades, e fomentando ações relevantes para a conservação dos ecossistemas terrestres.

Palavras-chave: Poluição; Biodiversidade; Conservação; ODS 15; Jogo educativo.

Introdução

Os desafios que afetam a biodiversidade terrestre tornam-se cada vez mais evidentes e urgentes. Muitas pessoas ainda acreditam que a iniciativa de promover mudanças virá de outros, mas essa mentalidade coletiva pode dificultar a concretização de transformações significativas. Para reverter essa situação, é crucial incentivar uma nova forma de pensar desde cedo, especialmente entre os jovens. Uma abordagem atrativa, que una entretenimento e educação, é essencial; por isso, os jogos se destacam como

uma ferramenta poderosa. Surge assim o projeto Vale dos Sábios, um jogo educativo projetado para sensibilizar e engajar a sociedade na preservação dos ecossistemas.

Objetivo

O Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 15 visa a proteção, recuperação e promoção do uso sustentável dos ecossistemas terrestres, incluindo a gestão sustentável das florestas, o combate à desertificação, a reversão da degradação da terra e a preservação da biodiversidade. Para alcançar essas metas, é crucial implementar ações que assegurem a conservação e o uso responsável dos recursos naturais, promovendo práticas que garantam a integridade dos ecossistemas, a restauração de áreas degradadas e o fortalecimento da biodiversidade. Este projeto busca conscientizar a sociedade sobre como a falta de conhecimento pode dificultar a resolução dos problemas relacionados à perda da biodiversidade. Através da criação de um jogo, contamos a história de uma mulher que transforma sua visão, decidindo não esperar que outros solucionem os problemas do mundo, mas sim tomando a iniciativa para promover mudanças. Questões críticas, como a poluição do ar e da água, que resultam em problemas de saúde e na bioacumulação marinha, são frequentemente ignoradas pela maioria da população. Aqueles que se preocupam com essas questões muitas vezes se sentem impotentes, pois a maior parte da sociedade é responsável por esses problemas. A poluição do ar, por exemplo, pode comprometer a camada de ozônio, aumentando a exposição à radiação UV, que pode causar câncer de pele em humanos e danos às plantas. Portanto, como podemos superar a crença de que a resolução do desmatamento e da poluição depende exclusivamente dos outros para alcançarmos mudanças significativas?

Metodologia

a. Materiais Utilizados

Os principais materiais utilizados no projeto foram:

- **Construct 3:** Game engine para a criação do jogo.
- **Ferramentas Google:** Para pesquisa e organização do projeto.
- **Quizur:** Plataforma para criação de quizzes educativos.
- **Notebooks e Chromebooks:** Equipamentos para edição do jogo.

- **Canva:** Ferramenta para design das telas do jogo.
- **Pixilart:** Programa para criação de gráficos em pixel art.
- **Freepik:** Ferramenta usada para melhorar as imagens feitas no Canva.

b. Procedimentos de Pesquisa

Os procedimentos de pesquisa incluíram as seguintes etapas:

1. Utilização da game engine Construct 3 para a criação do jogo de forma acessível.
2. Pesquisa sobre a ODS 15 e anotações do projeto por meio das Ferramentas Google, além da separação de tarefas e busca de referências bibliográficas.
3. Edição do jogo usando Notebooks e Chromebooks, tanto na escola quanto em casa.
4. Criação das telas do jogo utilizando o Canva e o Freepik.
5. Desenvolvimento da aparência visual do jogo, incluindo personagens e cenários, com o Pixilart.

c. Equipamentos e Técnicas

Os equipamentos e técnicas necessários para a realização do projeto foram:

- **Chromebooks da escola:** Para acessar e utilizar os softwares necessários.
- **Técnicas de design:** Aplicadas para garantir que todas as imagens e gráficos mantivessem um estilo coerente, proporcionando uma experiência visual agradável no jogo.

Desenvolvimento

O projeto Vale dos Sábios foi pensado com o objetivo de sensibilizar os jogadores sobre a importância da preservação dos ecossistemas terrestres, em alinhamento com o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 15 da ONU. Durante o processo de desenvolvimento, enfrentamos desafios significativos, incluindo a criação de uma narrativa cativante que educasse e engajasse o público. Para isso, utilizamos a game engine Construct 3, que facilitou a implementação das ideias propostas. As Ferramentas Google foram essenciais para a pesquisa sobre a ODS 15, permitindo a organização de informações, a separação de tarefas e o preenchimento dos documentos de inscrição na

feira de ciências. Notebooks e Chromebooks foram utilizados tanto na escola quanto em casa, possibilitando um fluxo contínuo de trabalho. A narrativa do jogo se desenvolveu a partir da história de uma personagem que muda para o campo em busca de reconexão com a natureza, abordando os impactos da poluição urbana. Optamos por uma conclusão aberta, permitindo que os jogadores interpretem o final e compartilhem suas próprias mensagens de conscientização. Esse formato não apenas enriquece a experiência do jogador, mas também promove a reflexão sobre as questões ambientais. Ademais, aprendemos que é fundamental ouvir as sugestões dos jogadores e considerar suas perspectivas durante o desenvolvimento do jogo. Um jogo de conscientização deve transmitir sua mensagem de forma sutil, evitando a monotonia, e ao mesmo tempo oferecer uma narrativa envolvente. Com base nas iniciativas inspiradoras pesquisadas, como as do Earth Rangers e da Wildlife Conservation Society, concluímos que, para salvar a Terra, é crucial que as pessoas mudem suas mentalidades e adotem uma visão voltada para o futuro do planeta. Assim, o "Vale dos Sábios" busca engajar os jogadores a refletirem sobre suas ações e sua relação com o meio ambiente.

Resultados e Discussões

Com a finalização do jogo Vale dos Sábios, observou-se que, embora não seja possível mudar o mundo de uma só vez, é viável influenciar a mentalidade das próximas gerações. Mesmo que possam esquecer as mensagens, o empenho coletivo na conscientização pode contribuir para tornar o mundo um lugar melhor. Além disso, verificou-se que jogos interativos podem servir como ferramentas eficazes para despertar o interesse das pessoas, especialmente do público infantil, pois não apenas entretêm, mas também conscientizam de forma sutil, promovendo a educação ambiental e engajando os jogadores em reflexões sobre suas ações em relação ao meio ambiente.

Considerações Finais

Neste projeto, analisou-se a importância de cuidar do meio ambiente e como as ações humanas têm contribuído para a devastação da natureza. A destruição das florestas e a poluição resultante de atividades industriais e do descarte inadequado de resíduos afetam diretamente a qualidade do ar e agravam problemas como o aquecimento global. A preservação ambiental é essencial não apenas para a saúde do planeta, mas também para o bem-estar das futuras gerações. Ao conscientizar a população sobre a relevância

de proteger a natureza, pode-se criar um impacto positivo significativo.

Referências Bibliográficas

INSTITUTO DE PESQUISA ECONÔMICA APLICADA (IPEA). **Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 15: Vida Terrestre**. Disponível em: <https://www.ipea.gov.br/ods/ods15.htm>. Acesso em: 29 mai. 2024.

GARCIA, Tayná. **Undertale é um jogo indie divertido e inteligente, que subverte as regras do videogame**. Jovem Nerd, 10 jun. 2020. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/noticias/games/undertale-e-um-jogo-indie-divertido-e-inteligente-que-subverte-as-regras-do-videogame>. Acesso em: 29 mai. 2024.

BRAZ E BARROS, Márcia Graminho Fonseca; MIRANDA, Jean Carlos; COSTA, Rosa Cristina. **Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem**. Revista Educação Pública, 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>. Acesso em: 12 jul. 2024.

