

Conscientização ecológica por meio de games envolvendo o patrimônio natural de Quissamã

Daniel Vasconcelos Corrêa da Silva - dvasconcelos@iff.edu.br

Luiz Cesar Ali Novaes Faria- luiz.faria@iff.edu.br

Marcia dos Santos Rezende - marcia.rezende@iff.edu.br

Rogério Ribeiro Fernandes - rribeiro@iff.edu.br

Resumo

O patrimônio natural constitui o primeiro e mais óbvio espaço de convívio das pessoas e, delimitado por marcos visuais, encontra-se na base da construção da identidade coletiva de um local. Além disso, o meio ambiente manifesta-se em diversos aspectos de fundamental importância para os indivíduos: a questão climática e seus impactos socioeconômicos; a preservação das espécies nativas contra a ameaça de extinção e a relevância da variedade genética; a caracterização da flora local e dos costumes locais envolvendo seu consumo, cultivo ou extração. Considerando o patrimônio natural do município, bem como alguns dos seus bens patrimoniais, nossa proposta é de construir jogos que delimitem a importância da salvaguarda da própria natureza como uma ação de vital alcance para o cuidado com o meio ambiente e o bem estar da população. Nesse contexto, esse trabalho desenvolveu e disponibilizou, primariamente para a população adolescente de Quissamã, jogos eletrônicos com a temática da preservação ambiental como meio de apresentar a importância de se conservar, recuperar e admirar os patrimônios naturais, históricos e culturais de Quissamã. Foi desenvolvido um jogo utilizando gráficos 2D, com jogabilidade simples, onde os conceitos de clima e meio ambiente são abordados. Um segundo jogo, desenvolvido em parceria com os alunos do projeto "Jogos como mídia na educação patrimonial", retratando patrimônios materiais consagrados de Quissamã (Capela de Nossa Senhora do Carmo, Casa Mato de Pipa, Engenho Central de Quissamã e Casa Rosa) terá seus cenários incrementados com elementos da flora da cidade. Foi conduzido um levantamento de dados junto ao Espaço Cultural José Carlos de Barcellos para que possamos ser fiéis ao retratar a flora de Quissamã, em seus contextos biológico, cultural e paisagístico. Este projeto dá continuidade à ação de educação patrimonial que é fruto da parceria entre o IFFluminense e o IPHAN/MINC, e integra um conjunto de iniciativas desenvolvidas pela equipe do Laboratório de Computação Física do campus Quissamã, responsável pela criação de dois outros jogos com a temática da salvaguarda patrimonial, com atuação de alunos dos cursos técnicos integrados ao ensino médio, propiciando o desenvolvimento de técnicas e habilidades relacionadas às artes visuais e sonoras, programação, biologia e história.

Palavras-chave: Educação ambiental; Jogos eletrônicos; Gamificação