

## **JOGO EDUCATIVO PARA AUXILIAR O ENSINO DE AGROECOLOGIA NAS ESCOLAS BRASILEIRAS**

Iris Maria Alves de Sá  
Brisa do Svadeshi Cabral de Melo  
Guilherme Esmeraldo

**Resumo:** Passados mais de 40 anos do início do processo de modernização da agricultura, intitulado como Revolução Verde, sobram evidências de que seus efeitos sobre o mundo rural e sobre a sociedade foram desastrosos. Portanto, na década de 70, houve uma difusão da Agroecologia, com o objetivo de amenizar os impactos causados por esse padrão de agricultura. O enfoque agroecológico ressalta o fato de que a produção e a transmissão de conhecimentos são atividades próprias do ser humano, exercidas individual ou coletivamente por meio das culturas, e é responsabilidade de todos a difusão desses conhecimentos. Partido disso, e tendo em mente as potencialidades pedagógicas de jogos para dispositivos móveis, propõe-se o uso dessas tecnologias para simular um ambiente virtual de produção agrícola para auxiliar professores no ensino de Agroecologia nas instituições de ensino brasileiras, tendo em vista, tornar o aluno capaz de desenvolver modelos de agricultura ecológica levando em consideração cada agro ecossistema brasileiro. A metodologia empregada para o desenvolvimento do jogo consiste na coleta e reunião de bibliografias, escrita de roteiro, definição da mecânica de jogo e a criação do jogo em si. O mesmo, se encontra atualmente na fase de roteirização. Finalizado o primeiro protótipo, será disponibilizado aos alunos da disciplina de Agroecologia do curso técnico de Agropecuária do IFCE campus Crato para testes. Logo em seguida, será realizada a correção de possíveis bugs, bem como a adição dos próximos níveis do jogo.

**Palavras-chave:** Agroecologia. Dispositivos Móveis. Ensino.

### **Referências**

ALTIERI, Miguel. **Agroecologia:** a dinâmica produtiva da agricultura sustentável. 5. ed. Porto Alegre. UFRGS. 2009. 117p.

ALVES, L. **Jogos eletrônicos e SCREENAGENS:** possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem. In: SILVA, Eliane M.; MOITA, Filomena; SOUSA, Robson P. Jogos eletrônicos: construindo novas trilhas. Campina Grande: EDUEP, 2007.

MEDEIROS, Carlos Alberto Barbosa; CARVALHO, Flávio Luiz Carpena; STRASSBURGER, André Samuel. **TRANSIÇÃO AGROECOLÓGICA CONSTRUÇÃO PARTICIPATIVA DO CONHECIMENTO PARA A SUSTENTABILIDADE.** Pelotas, RS. Embrapa, 2011.

PETERSEN, Paulo; DIAS, Ailton. **Construção do Conhecimento Agroecológico:** Novos Papéis, Novas Identidades. Rio de Janeiro: Articulação Nacional de Agroecologia, 2007.