

GUIA DE ACESSO E USO

Jogo Digital Educativo:

GUARDIÕES TEAMAZÔNICOS

SUZELY DA SILVA NOBRE
VIVIANE GOMES DA SILVA



Recurso Educacional – Mestrado Profissional em
Educação Inclusiva (PROFEI/IFAM)

Manaus – 2026

AUTORES
SUZELY DA SILVA NOBRE
VIVIANE GOMES DA SILVA

IFAM
INSTITUO FEDERAL DE EDUCACAO,
CIENCIA E TECNOLOGIA
DO AMAZONAS

Biblioteca do IFAM – Campus Manaus Centro

N754j Nobre, Suzely da Silva.
Jogo digital educativo: guardiões TEAmazônicos / Suzely da Silva Nobre,
Viviane Gomes da Silva. – Manaus, 2026.
11 p. : il. color.

Produto educacional oriundo da dissertação - tecnologia assistiva na educação ambiental para alunos do ensino médio com TEA: uma abordagem na perspectiva inclusiva (Mestrado Profissional em Educação Inclusiva). – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, *Campus Manaus Centro*, 2026.
ISBN 978-65-83758-62-0

1. Educação inclusiva. 2. Tecnologia assistiva. 3. Educação ambiental. 4. Transtorno do Espectro Autista (TEA). 5. Jogos digitais educativos. I. Silva, Viviane Gomes. II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas. III. Título.

CDD 371.9

Apresentação



O que é este jogo?

O "Guardiões TEAmazônicos" é um jogo digital educativo desenvolvido como Tecnologia Assistiva (TA) para apoiar o ensino de Educação Ambiental. O recurso foi desenhado com base nos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), oferecendo uma experiência visual e sonora adaptada para reduzir barreiras sensoriais e cognitivas.



Objetivo

Transformar o aluno em um "Guardião da Floresta", engajando-o na proteção dos rios, na separação correta de resíduos e no combate às queimadas, utilizando cenários regionais amazônicos para gerar identificação e pertencimento.



Público-Alvo

Este material foi concebido especificamente para:

Alunos do Ensino Médio com Transtorno do Espectro Autista (TEA): Focando em suas necessidades de aprendizagem, regulação sensorial e engajamento.

Professores: Docentes de Biologia, Geografia, Educação Ambiental, Salas de Recursos Multifuncionais (AEE) e demais educadores que buscam estratégias inclusivas para abordar a sustentabilidade.



Como Acessar

- QR Code:



Acesso Gratuito

O jogo é online e gratuito, hospedado na plataforma Scratch. Não é necessário instalar.

- Link de Acesso:

<https://scratch.mit.edu/projects/1180492331>

Requisitos Técnicos

1

Dispositivo

Computador de mesa (Desktop) ou Notebook

2

Navegador

Google Chrome, Firefox ou Edge atualizados

3

Controles

Teclado e Mouse (ou Touchpad)

4

Áudio

Recomenda-se o uso de fones de ouvido ou caixas de som para ouvir as instruções e feedbacks

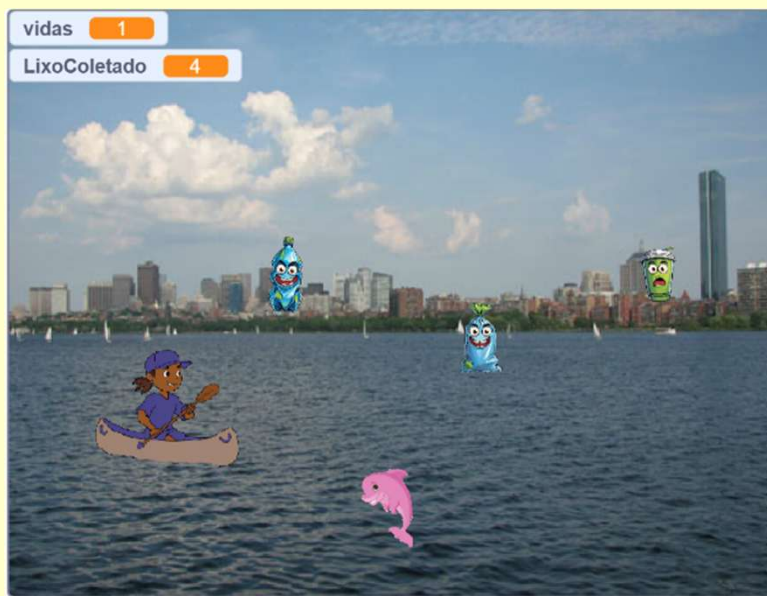
- Nota de Acessibilidade:** O jogo permite ligar/desligar o som na tela inicial para conforto de alunos com hipersensibilidade auditiva.



FASES do JOGO

NAVEGAÇÃO NO RIO NEGRO

Fase 1.



CENÁRIO A fase utiliza fotografia real do Rio Negro, contextualizando a aprendizagem no território amazônico.

OBJETIVO DA MISSÃO O jogador deve conduzir a canoa para coletar o lixo que cai no rio, evitando a colisão com a fauna local (o Boto Rosa).

COMANDOS

- Utilize as **Setas do Teclado** (Cima, Baixo, Esquerda, Direita) para movimentar a canoa.

HABILIDADES TRABALHADAS

- Coordenação motora global (uso do teclado).
- Atenção sustentada e desvio de obstáculos.
- Conscientização sobre poluição hídrica.

COLETA SELETIVA NO MINDU



CENÁRIO A fase retrata a entrada do Parque Municipal do Mindu, unidade de conservação urbana de Manaus.

OBJETIVO DA MISSÃO Identificar os resíduos espalhados e descartá-los na lixeira correta da coleta seletiva. O jogo oferece *feedback* imediato: se a lixeira estiver errada, o lixo volta para o lugar (sem punição).

COMANDOS

- Utilize o **Mouse**. Clique sobre o lixo, segure o botão e arraste até a lixeira correspondente (Azul=Papel, Vermelho=Plástico, Amarelo=Metal, Verde=Vidro).

HABILIDADES TRABALHADAS

- Coordenação motora fina (movimento de pinça/arraste).
- Categorização e discriminação visual (cores).
- Conceito de reciclagem e preservação de espaços públicos.

Fase
2.

COMBATE AO FOGO

Fase 3.



CENÁRIO A estética muda para o estilo *cartoon* (desenho) com alto contraste, facilitando a identificação visual dos focos de incêndio.

OBJETIVO DA MISSÃO Atuar como um brigadista ambiental, apagando rapidamente os focos de fogo que surgem na floresta.

COMANDOS

- Utilize o **Mouse**. Clique rapidamente sobre as chamas para apagá-las.

HABILIDADES TRABALHADAS

- Velocidade de processamento e tempo de reação.
- Foco atencional.
- Conscientização sobre o perigo das queimadas na Amazônia.

Sobre as autoras

SUZELY DA SILVA NOBRE

Mestranda em Educação Inclusiva pelo PROFEI/IFAM, com foco na inclusão de estudantes com TEA no ensino médio. Licenciada em Ciências Biológicas pelo IFAM, com especializações em Ecologia e Biodiversidade e Metodologias Ativas. Professora da Rede Estadual do Amazonas, atua no Ensino de Ciências e Biologia, utilizando plataformas digitais e mídias educacionais. Integra o Grupo Multidisciplinar de Estudos e Pesquisas sobre Inclusão e Cidadania – IFAM, com atuação em Tecnologia Assistiva e Educação Ambiental.



Contato: suzely.nobre@prof.am.gov.br
<http://lattes.cnpq.br/7904906565848599>

VIVIANE GOMES DA SILVA



Doutora em Ciências da Educação, com especialidade em Tecnologia Educativa pela Universidade do Minho (Portugal). Mestre em Informática pela UFAM e graduada em Ciência da Computação. Professora do IFAM, atua nos cursos técnicos, tecnológicos, graduações e licenciaturas. Desenvolve atividades em Informática aplicada à Educação, TDIC, Tecnologia Educativa e Tecnologia Assistiva. Integra o Grupo Multidisciplinar de Estudos e Pesquisas sobre Inclusão e Cidadania – IFAM e o corpo docente do PROFEI.

Contato: viviane.silva@ifam.edu.br
<http://lattes.cnpq.br/3840356643382333>

Créditos

- **Desenvolvimento e Design**

Suzely da Silva Nobre

Design e imagens: Canva

- **Orientação**

Profa. Dra. Viviane Gomes da Silva

- **Plataforma Utilizada**

Scratch (MIT Media Lab)

- **Apoio**

IFAM / PROFEI

CAPES

Grupo Multidisciplinar de Estudos e Pesquisas sobre
Inclusão e Cidadania – IFAM

Este produto educacional representa o compromisso com uma educação mais inclusiva, acessível e conectada com as realidades amazônicas. Que os Guardiões TEAmazônicos inspirem novas gerações de defensores do meio ambiente!



INSTITUTO FEDERAL
Amazonas
Campus Manaus Centro