

Lino: Game Eletrônico para auxiliar na Educação Ambiental de crianças em idade escolar

Israel F. Mendes¹, Aldo Pontes², Maria das Graças J. M. Tomazela³, Ivanete Bellucci P. de Almeida⁴

1. Tecnólogo Fac. de Tecnologia de Indaiatuba – Fatec Id, Indaiatuba/SP

2. Prof. Dr. da Fac. de Tecnologia de Indaiatuba – Fatec Id, Indaiatuba/SP; aldopontes@hotmail.com*

3. Profa. Msc. da Fac. de Tecnologia de Indaiatuba – Fatec Id, Indaiatuba/SP

4. Profa. Dra. da Fac. de Tecnologia Victor Civita – Fatec, São Paulo/SP

Palavras Chave: Educação Ambiental, jogos eletrônicos, conhecimento.

Introdução

Promover o desenvolvimento de maneira sustentável, esse tem sido o grande desafio das civilizações do nosso tempo. Um caminho para isso tem sido a promoção de uma Educação Ambiental que leve o indivíduo e a coletividade a construir valores sociais, conhecimentos, habilidades, atitudes e competências voltadas para a conservação do meio ambiente, bem de uso comum do povo, essencial à sadia qualidade de vida e sustentabilidade (PNEA, lei 9.795/1999).

Sendo a tecnologia resultante do uso de técnicas e do conhecimento adquirido para aperfeiçoar e/ou facilitar o trabalho, a resolução de problemas ou a execução de uma tarefa específica, essa pode em muito contribuir para processos educativos próprios dessa Educação Ambiental, por oferecer uma série de possibilidades interativas, seja por meio de filmes, sites, redes sociais e, sobretudo, jogos.

Assim, este trabalho tem por objetivo apresentar os resultados de uma pesquisa que desenvolveu um game eletrônico para auxiliar na Educação Ambiental de crianças em idade escolar e, com isso, contribuir para a conscientização e a preservação do meio ambiente, especialmente no espaço educativo.

Resultados e Discussão

- ✓ Para atingir tais objetivos, utilizou-se a pesquisa experimental, que possibilitou o desenvolvimento do Jogo *Lino*, um game para crianças em idade escolar desenvolvido por meio do HTML 5 e do Construct 2.



Figura 1. Interface do jogo *Lino*.

- ✓ O jogo *Lino* foi submetido a um processo de experimentação e avaliação, que contou com 43 sujeitos, crianças de ambos os sexos, com idades variando entre 8 e 12 anos.
- ✓ Verificou-se que 88,4% das crianças declararam-se jogadoras de games, 63,2% passando em média

entre uma e três horas diárias jogando.

- ✓ O investimento feito na identidade com o universo infantil, que levou a optar por cores leves e vivas e um mascote animado, promoveu uma maior identificação e aproximação das crianças com o jogo, e assim viabilizou um fluxo mais dinâmico de aprendizado: 95% disseram que o jogo *Lino* “É fácil de entender, não trava e as imagens são bacanas”; também se observou que para 95,3%, o jogo *Lino* “É bem fácil, os botões, o game em si, tudo dá pra entender”.
- ✓ Constatou-se um retorno positivo por parte dos sujeitos, que viram no *Lino* um caminho lúdico, agradável e didático para construir conhecimentos sobre Educação Ambiental. Para esses, o jogo *Lino* cumpre com o seu objetivo de ajudar as crianças aprenderem mais sobre a Educação Ambiental, 86% afirmaram que “Sim, que ele ajuda a entender”; 14% disseram que “Ele ajuda mais ou menos”.
- ✓ Assim, a ferramenta mostrou ser bem sucedida em seus objetivos, cumprindo assim com o seu propósito de ser uma ferramenta que contribua para expandir a discussão sobre a conscientização e atitude ambiental na sociedade. Como um todo, para 82,3% o *Lino* é um game que varia entre bom e muito bom. Ao pedir para que as crianças dessem uma nota para o jogo, o conjunto de dados levantados levou a uma nota média igual 7.

Conclusões

O rico potencial na dinamização de processos de ensino-aprendizagem oportunizado pelo caráter lúdico dos games, observado nas últimas décadas, materializa-se também neste trabalho. O game eletrônico *Lino*, com sua natureza lúdica e didática, mostrou-se rico em possibilidades no sentido da conscientização e tomada de atitude frente à questão ambiental, que cotidianamente vem mostrando-se urgente e necessária na sociedade atual.

Referências

- FANTINI, V. *et al.* Os jogos virtuais para a educação ambiental no ensino fundamental. *Revista Tecnologias na Educação*, v.5, n.1, p.1-10, 2011.
- GIL, Carlos Antônio. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- HUIRINZA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- SANTOS, Adriana Melo. *Jogos Eletrônicos e Educação Ambiental*. In: CONGRESSO NORTE NORDESTE DE PESQUISA E INOVAÇÃO - CONNEPI, 7, 2012, Palmas, Anais... Disponível em: <http://propi.ifto.edu.br/ocs/index.php/connepi/vii/paper/viewFile/5447/2804> > Acesso em: 1 mai. 2015.
- SAUVÉ, Lucie. Educação Ambiental e desenvolvimento sustentável: uma análise complexa. *Revista Educação Pública*, v. 6, n.10, p. 72-102, 1997. Disponível em: http://www.ufmt.br/revista/arquivo/rev10/educacao_ambiental_e_desenvolvim.html.> Acesso em: 25 abr. 2015.

SILVA, A. A.; PASSERINO, L. M. A Fazenda Software Educativo para a Educação Ambiental. **RENTE- Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 5, n.1, p. 1-12, dez. 2007.

SORRENTINO, M. *et al.* Educação Ambiental como Política Pública. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 2, p. 285-299, maio/ago. 2005.