

JOGO ELETRÔNICO COMO FERRAMENTA DE FIXAÇÃO NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Júlia Apolinária Casa Grande¹
Lorrane Rocha da Silva¹
Luma Ferriera França¹
Vivian Moura de Oliveira¹
Édila Coswosk Dalmaso²
Ivo Fernandes Gomes²

No mundo atual, a tecnologia tem se apresentado como o um dos principais fatores de progresso e desenvolvimento. As rápidas mudanças tecnológicas e a utilização das inúmeras facilidades que estas nos proporcionam, principalmente relacionada ao processo de ensino-aprendizagem, nos levaram à construção deste projeto. O consumo cada vez mais elevado e o ritmo acelerado da inovação tecnológica fazem com que os equipamentos eletrônicos se tornem “ferro-velho” em pouco tempo. Isso se deve a sua utilização constante. Sendo assim, a maior parte da colaboração, para diminuir a quantidade de lixo gerado desse processo deve vir da própria comunidade. Pensando nisso, esse estudo, proposto a partir do Componente Curricular: Laboratório de Leitura e Produção de Imagens (LLPI), do curso de Ciências Biológicas do Campus-X da Universidade do Estado da Bahia, discute a produção de um jogo de computador, tipo RPG (Role Playing Game) para ser utilizado na abordagem dos problemas causados pelo lixo eletrônico. Isto porque os games representam um significativo potencial no que diz respeito aprendizagem e fixação, “em virtude da forma como o sujeito é “transportado” para a trama digital, sendo fruto da relação que estabelece com a mídia. Sempre muito atentos e concentrados na ação dos personagens, os jogadores “adentram” de forma intensa o mundo digital e experimentam a sensação de imersão por meio de diversos recursos”. Jogar pode ser um meio muito eficiente de aprender, ainda, se o jogo for utilizado de forma correta pelo professor, as atividades aprendidas poderão ser fixadas pelos alunos de uma forma divertida e eficiente. O jogo de RPG possui um potencial pedagógico rico em virtude de seu caráter de produção artística, principalmente levando-se em conta o aspecto emocional e de inter-relação pessoal do aluno, é bastante conveniente uma proposta de se juntar a ferramenta do RPG ao ambiente escolar, que enriquece as habilidades sociais e emocionais dos alunos. Para a elaboração do game foi utilizado um programa baseado em scripts de informação chamado RPG Maker VX Ace. Tal programa possui a capacidade de criar jogos em RPG de acordo à ordenação de cada script. O script pode ser entendido como a escrita das informações desde o menu do jogo até seu áudio, possibilitando assim ordenar o jogo como desejar. O RPG é um jogo de cooperação, onde todos buscam um só objetivo, excluindo assim o caráter de competição. A ideia é que, os oponentes e dificuldades encontradas no jogo sejam superados por todos, com ajudas mútuas. Na perspectiva dessa discussão, acredita-se que a utilização de jogos educativos com finalidade pedagógica possa colaborar com o processo de construção do conhecimento do aluno, a partir da presença de uma linguagem atraente, capaz de aproximá-lo ao máximo possível da realidade, transformando os conteúdos em vivência significativa e desse modo interferindo positivamente na aprendizagem desses sujeitos.

Palavras-Chave: Ensino; Educação; Jogo RPG;

¹ Graduandos de Ciências Biológicas - Licenciatura na Universidade do Estado da Bahia – UNEB – Campus X, Teixeira de Freitas/BA E-mail: julia_casagrande2010@hotmail.com; loh.r.s@hotmail.com lu.fferanca@hotmail.com; vivian-moura@live.com;

² Professores da Universidade do Estado da Bahia – UNEB – Campus X, Teixeira de Freitas/BA E-mail: edilacoswosk@hotmail.com; Ivo.x@ig.com.br