V CONGRESSO INTERNACIONAL DAS **LICENCIATURAS** COINTER - PDVL 2018

ECOGAME COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM SOBRE RESÍDUOS SÓLIDOS

ECOGAME AS A FACILITATOR OF LEARNING ABOUT SOLID WASTE

Apresentação: Relato de Experiência

Jayza Alves Lima¹; José da Guia da Conceição Ferreira²; Raíla Kely de Sousa Pacheco³; Paullo Rangel Amorim de Sousa⁴; Aracelli de Sousa Leite⁵

DOI: <https://doi.org/10.31692/2358-9728.VCOINTERPDVL.2018.00272>

Introdução

O “ensinar” é uma prática inerente ao ser humano. No decorrer da vida as pessoas ensinam umas às outras, seja em suas casas, no trabalho, nas escolas, entre outros. Ensinar significa manter vivo e em constante mudança o conhecimento, porque da mesma maneira em que as tecnologias evoluem, o saber também se transforma. No entanto, só por meio do entendimento pode haver mudanças, e essas podem ser caracterizadas como prazerosas ou não de acordo com as ações.

A dificuldade da gestão de resíduos tem dois componentes: a enorme quantidade de resíduos gerados e a sua composição. A última geração consumiu uma quantidade maior de recursos do que o conjunto de todas as populações humanas. Antigamente, os resíduos eram orgânicos e voltavam para a natureza por meio da decomposição. Em decorrência da industrialização aumentou a produção de produtos inorgânicos que não se decompõem (ou que requerem um tempo muito grande para se degradar), tais como o vidro, plástico, metais, borracha.

O presente trabalho desenvolveu um aplicativo didático (EcoGame) com a temática sobre resíduos sólidos produzidos nas residências de Floriano (PI). O aplicativo foi apresentado à comunidade do Instituto Federal de Educação do Piauí (IFPI), *campus* Floriano (PI) na Semana dos Componentes Curriculares do Curso de Ciências Biológicas. O aplicativo

¹ Licenciatura em Ciências Biológicas, Instituto Federal do Piauí - IFPI jayzalima@hotmail.com,

² Licenciatura em Ciências Biológicas, Instituto Federal do Piauí – IFPI, josedaguiag30@outlook.com

³ Licenciatura em Ciências Biológicas, Instituto Federal do Piauí – IFPI, kelyrila@gmail.com

⁴ Licenciatura em Ciências Biológicas, Instituto Federal do Piauí - IFPI, paullorangel17@gmail.com

⁵ Dra. Em Biotecnologia, Instituto Federal do Piauí - IFPI, aracellileite@ifpi.edu.br

foi exibido na Escola Municipal Antônio Nivaldo através de uma palestra para o Ensino Fundamental Menor como um projeto de extensão. O objetivo foi apresentar métodos e práticas para combater o descarte de materiais sólidos e orgânicos e a reutilização dos mesmos. Na fase inicial, o jogador teve como objetivo arrastar o lixo para o coletor correspondente. Quanto mais acertos, maior é a velocidade do jogo, e quando chegar a uma determinada quantidade de erros, o jogo termina e aparece a tela de *game over*, que mostra informações sobre a importância da reciclagem. Além disso, foi gravado o recorde de acertos, caso o mesmo tenha sido ultrapassado.

Relato de Experiência

A prática da sustentabilidade ambiental é fundamental para um mundo mais saudável. É necessário informar as pessoas sobre a importância desse hábito e educá-las, para que possam transformar a vida de todos para melhor. Segundo, Pereira (2011, p. 4) “não é possível alcançar com êxito a construção de outro paradigma sustentável sem uma educação voltada para questões de mudanças de hábitos e práticas de consumo”.

Dentre as diversas tecnologias presentes na sociedade, os jogos (games) vem crescendo rapidamente, tendo uma influência muito grande sobre a sociedade. Esses jogos eletrônicos, que aplicam a técnica de gamificação, são usados tanto para entretenimento, quanto para fins educativos. Assim, Andrade e Gomide (2013, p. 516) afirmam que os “jogos digitais tornaram-se um relevante objeto de estudo, não apenas por seu consumo e influência sobre a sociedade, mas também pela sua importante fatia na economia mundial”.

Observou-se que os alunos envolvidos na apresentação do jogo demonstraram total interesse no aplicativo (Imagem 1). Atualmente a produção de lixo tem aumentado significativamente e grande parte deste lixo daria para ter um tratamento adequado e isso teria que começar dentro das residências e nada melhor do que ensinar as novas gerações esses cuidados que devem ser tomado esse jogo facilita isso pois é algo que prende a atenção tanto de jovens quando de adultos.

Imagem 1: Protótipo da Ferramenta. Fonte: Própria

É importante ressaltar o uso de jogos eletrônicos em sala de aula pode auxiliar os professores na exposição dos conteúdos tornando-os mais fácil a sua compreensão (FONTOURA, 2009).

Considerações

Considerando a importância da reciclagem, o jogo reforçou aos alunos de forma interativa a magnitude de se viver em um planeta sustentável. Elucidou-se como uma ferramenta criada para a diversão pode se tornar um grande passo para o auxílio do combate ao desequilíbrio ambiental.

O aplicativo não apenas nos ensina a separar o lixo jogando em suas respectivas lixeiras, mas também demonstra os benefícios que a coleta seletiva pode nos oferecer tentando superar o grande desafio da sustentabilidade ambiental.

Referências

ANDRADE, V. S.; GOMIDE, J.V. B. Avaliação da Comunicabilidade em Jogos de Dispositivos Móveis: um estudo da relevância dos signos em jogos Tower Defense. Projetos e Dissertações em Sistemas de Informação e Gestão do Conhecimento, v. 2, n. 2, 2013.

FONTOURA, M. T. S.; LIMA, R. F.; DOS SANTOS, A. S.; PEREIRA, R. M. M. Aplicabilidade de jogos educativos com alunos do segundo segmento do Ensino Fundamental do Instituto de Educação Fernando Rodrigues da Silveira. Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências. Florianópolis, 2009.

PEREIRA, U.C. Sustentabilidade: da teoria à prática - por uma educação ambiental transformadora. **II SEAT - Simpósio de Educação Ambiental e Transdisciplinaridade - UFG/IESA/NUPEAT-Goiânia**, p. 1-13, 2011. Disponível em: <https://nupeat.iesa.ufg.br/up/52/o/34_Sustentabilidade.pdf>. Acesso em: 18 ago. 2018.