


O JOGAR COMO INSTRUMENTO DE CONSCIENTIZAÇÃO AMBIENTAL

 EUMAR PEREIRA LOPES

 JEAN CARLOS DA SILVA MONTEIRO

 <https://doi.org/10.47180/omij.v4i3.254>

Em um mundo onde somos bombardeados incessantemente com um oceano de informações que envolvem todos os aspectos da vida cotidiana, do trabalho à educação, das inovações do futuro às mídias e propagandas, a verdadeira essência desses dados reside na criatividade com que eles atingem seu objetivo final: a mente do usuário. Novas formas de expressão, interação e comunicação emergem da interseção da cultura presente no meio em que vivemos, moldada e transformada por aqueles que a consomem.

Nos últimos anos, a educação de crianças, jovens e adultos assumiu uma abordagem cada vez mais tecnológica, impulsionada pelo período pandêmico. O tradicional quadro branco vai gradualmente desaparecendo das paredes e sendo substituído por telas digitais, conectadas à nuvem, transmitindo e recebendo uma infinidade de informa-

ções das pequenas mãos dos alunos para servidores gigantescos espalhados pelo mundo.

Aos professores cabe a árdua tarefa de se manterem atualizados em relação às tecnologias emergentes, sabendo que muitas delas provavelmente estarão obsoletas amanhã. A introdução de aplicativos nos processos formativos e as possibilidades que eles oferecem para uma aprendizagem mais motivadora, interativa, inovadora e significativa são fundamentais.

Surgem, então, ambientes gamificados nos quais atividades focadas em metas, progresso do jogador ao longo das etapas e mecanismos de recompensa podem promover um cérebro mais ativo, ágil e multifacetado, capaz de executar inúmeras ações. Com um mercado repleto de possibilidades acessíveis, podemos tomar como exemplo um jogo gratuito que proporciona absorção de conteúdo e conscientização



sobre os impactos ambientais nos mangues.

O aplicativo “Protetores do Mangue”, por exemplo, utiliza métodos voltados para o aprendizado por meio de elementos de jogos e realidade mista, ou seja, tanto virtual quanto aumentada, como a gamificação e o metaverso, presentes ao longo da maior faixa contínua de mangue, que se estende desde a costa marítima do Pará até o Maranhão. As fases e etapas do jogo levantam questionamentos todos voltados para a preservação dos manguezais, concebidos como um jogo de perguntas e respostas.

Imerso no universo do jogo “Protetores do Mangue”, a gamificação desempenha seu papel com maestria, buscando gerar uma aprendizagem envolvente e competitiva, oferecendo praticidade e funcionalidade. Seu objetivo é encontrar soluções indispensáveis para a preservação do bioma no contexto do jogo, que podem ser aplicadas na realidade vivida pelos jogadores. É um jogo que leva conhecimento ao usuário, e esse é o seu valor primordial na criação de uma consciência ambiental e do desejo de preservar o ecossistema dos manguezais.

Por meio do artigo intitulado **“Protetores do Mangue: Gamificação, Jogo e Aprendizado sobre a Preservação dos Manguezais”**, publicado na Revista Internacional de Estudos Científicos, os

pesquisadores Eumar Pereira Lopes e Jean Carlos da Silva Monteiro, da cidade de São Luís/MA, mergulham profundamente no mundo do aplicativo **“Protetores do Mangue”**.

Nesse estudo, eles destacam as funcionalidades-chave do aplicativo, ressaltando seus recursos e sua integração no contexto pedagógico, enquanto analisam a importância da utilização do jogo como uma ferramenta didática para impulsionar a aprendizagem. Significativas leituras!



EUMAR PEREIRA LOPES É ADMINISTRADOR, PÓS-GRADUANDO EM DOCÊNCIA DO ENSINO SUPERIOR PELO CENTRO UNIVERSITÁRIO LEONARDO DA VINCI. ENTUSIASTA DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS E DA CULTURA POPULAR. MEMBRO DO GRUPO DE ESTUDO E PESQUISA EM EDUCAÇÃO, CULTURA E COMUNICAÇÃO MULTIMÍDIA.

JEAN CARLOS DA SILVA MONTEIRO É JORNALISTA, PEDAGOGO, ESPECIALISTA EM COMUNICAÇÃO, CULTURA E TECNOLOGIA E MESTRE EM CULTURA E SOCIEDADE PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO. LÍDER DO GRUPO DE ESTUDO E PESQUISA EM EDUCAÇÃO, CULTURA E COMUNICAÇÃO MULTIMÍDIA. AUTOR E ORGANIZADOR DE DEZENAS DE LIVROS, ARTIGOS E ESTUDOS INTERDISCIPLINARES NAS ÁREAS DE COMUNICAÇÃO, EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA.

