

JOGOS INTERATIVOS ONLINE DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

V Encontro de Iniciação Acadêmica

Hiago Soares Braga, Guilherme Carlos da Costa Souza, Isaac Vasconcelos Pedrosa Sousa, Geovany Rocha Torres

A Prefeitura Especial de Gestão Ambiental (PEGA), encarregada das ações de gestão ambiental na Universidade Federal do Ceará (UFC), desenvolve o projeto Olimpíada da Sustentabilidade, cujo objetivo é aplicar técnicas de educação ambiental por meio de jogos lúdicos. Excepcionalmente no ano de 2020, impactado pela crise do Covid-19, o projeto foi realizado integralmente online devido a impossibilidade de encontros presenciais. Em decorrência dessa nova experiência, que demandou a criação de jogos em plataformas digitais, foi necessário o treinamento da equipe de bolsistas do projeto para manipular essas novas ferramentas. Após análises de diversas plataformas digitais foram escolhidas as seguintes para serem trabalhadas: Kahoot (<https://kahoot.com>) e Tabletopia (<https://tabletopia.com>). Alguns jogos existentes no acervo da PEGA foram adaptados para as plataformas selecionadas. Assim os jogos com possibilidade de múltipla escolha foram adaptados ao Kahoot, uma ferramenta digital de aprendizado baseada em jogos, usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino. Seus jogos de aprendizado, "Kahoots", são testes de múltipla escolha que permitem aos usuários o acesso por meio de um navegador da Web ou do aplicativo Kahoot. Para esta plataforma foram adaptados dois jogos: "Jogo da Decomposição" e "Jogo da Coleta Seletiva". Por sua vez, o jogo de tabuleiro "O Fim da Picada" foi adaptado ao Tabletopia, que constitui-se em uma plataforma online para os usuários criarem e jogarem jogos de mesa virtuais. Ela possui um editor exclusivo para construir novos jogos do zero sem qualquer conhecimento de programação. A configuração automatizada do jogo permite embaralhar e negociar cartas, rastrear turnos de jogadores e registrar pontos de vitória, além de outros recursos automatizados. A experiência de trabalho demonstrou grande potencial de utilização dessas plataformas em ações de educação ambiental.

Palavras-chave: jogos. educação ambiental. plataformas online.