

Animal Park: Um jogo digital que visa ressaltar a preservação da Fauna

Heder Filho Silva Santos, Hany Ahmad Ohmar Shahin, Lucas Rocha Silva, Thamer Horbylon Nascimento

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano

{heder.filho, hany.ahmad, lucas.rocha2}@estudante.ifgoiano.edu.br

thamer.nascimento@ifgoiano.edu.br

Abstract. *Environmental education is a topic of utmost importance in today's world. Alongside this, a notable issue is the preservation of wildlife. "Animal Park" is an educational game whose objective is to highlight the importance of wildlife preservation and protection. In the game, players take on the role of a zoo employee, whose journey unfolds through a series of minigames representing real animal rescues. By completing these minigames, players learn about real-life rescue operations and gain knowledge about the rescued animals. "Animal Park" is an educational experience designed to raise awareness among players about the importance of wildlife conservation and the vital role played by zoos and their professionals.*

Keywords: Educational game, Wild life, environmental education.

Resumo. *A educação ambiental é um tópico de extrema importância no mundo atual. Junto a isso, um tópico notório é a preservação da fauna. Assim, Animal Park é um jogo educativo, cujo objetivo é ressaltar a importância da preservação e proteção da vida selvagem. No jogo, os jogadores assumem o papel de um funcionário de um zoológico, cuja jornada se desdobra em uma série de minigames representando resgates de animais reais. Ao completar essas minigames, os jogadores aprendem sobre os resgates ocorridos na vida real e ganham conhecimento sobre os animais resgatados. Animal Park é uma experiência educativa que visa sensibilizar os jogadores sobre a importância da conservação da vida selvagem e o papel vital desempenhado pelos zoológicos e seus profissionais.*

Palavras-chave: Jogo educativo, Vida selvagem, Educação Ambiental.

Animal Park

Um jogo digital que visa ressaltar a preservação da Fauna

Heder Filho Silva Santos, Hany Ahmad Ohmar Shahin, Lucas Rocha Silva,
Thamer Horbylon Nascimento
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano - Campus Iporá

Contexto

Os jogos educativos viabilizam uma forma de aprendizagem imersiva e atrativa, conectando o usuário a micromundos construtivistas (Amory, 2001). Assim, os jogos digitais desempenham um papel significativo no desenvolvimento das gerações contemporâneas. Dessa maneira, a educação ambiental encontra um grande espaço na combinação entre educação e jogos digitais. O jogo "Animal Park" surge com o intuito de utilizar os jogos digitais para sensibilizar os estudantes sobre os problemas ambientais. A experiência do jogo é elaborada para ser lúdica e envolvente, mas também de caráter educativo, ensinando aos jogadores sobre as diferentes espécies de animais e as dificuldades de preservação das mesmas.

Ficha



Público-Alvo

8-12 anos



Gênero

Puzzle e Simulação



Plataforma

Unity



Conteúdo

Conscientização
Ambiental

Narrativa

No jogo, os usuários assumem o papel de um funcionário de um zoológico, cujo objetivo é resgatar os animais. Dessa forma, a jornada se desdobra em uma série de minigames que representam os resgates dos animais. Em cada minigame, o jogador deve resolver desafios e superar os obstáculos propostos.

TEORIA DE APRENDIZAGEM

O jogo foi criado para ser utilizado como um "gatilho de interesse", com o intuito de disseminar entre os estudantes questões relacionadas à fauna. Os jogos estimulam a disseminação de diversos tipos de conhecimento e, conseqüentemente, promovem a aprendizagem (da Silva, 2015). O presente trabalho busca mesclar a necessidade de conscientização ambiental com esse poderoso tipo de mídia.

Educação Ambiental

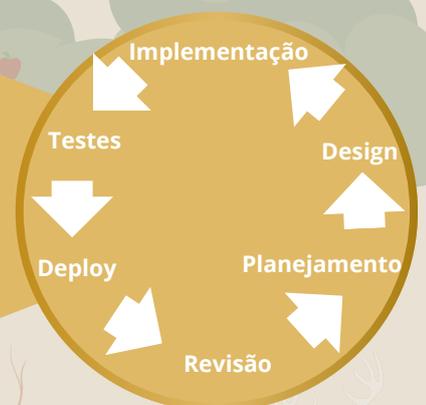
A educação ambiental é um componente fundamental para o desenvolvimento de uma sociedade consciente e sustentável. Ela envolve a sensibilização das pessoas sobre questões ambientais e o fornecimento de conhecimentos e habilidades necessários para promover a conservação e o uso sustentável dos recursos naturais. Como afirma Dias (2023), a educação ambiental deve ser vista como um processo educativo que visa formar cidadãos capazes de compreender a complexidade do meio ambiente e agir de forma responsável em relação a ele.

GAMEPLAY & MECÂNICA DE APRENDIZAGEM

Ao longo do jogo, os jogadores são desafiados a enfrentar uma série de obstáculos, representados por minigames que simulam resgates reais de animais em situações de perigo e vulnerabilidade. Cada minigame oferece uma mecânica única e desafios específicos relacionados ao resgate dos animais. Os jogadores devem utilizar suas habilidades estratégicas para superar os obstáculos e realizar o resgate do animal em destaque. Cada minigame apresenta desafios únicos e oportunidades para aprender sobre diferentes espécies de animais e os esforços necessários para seu resgate e preservação.

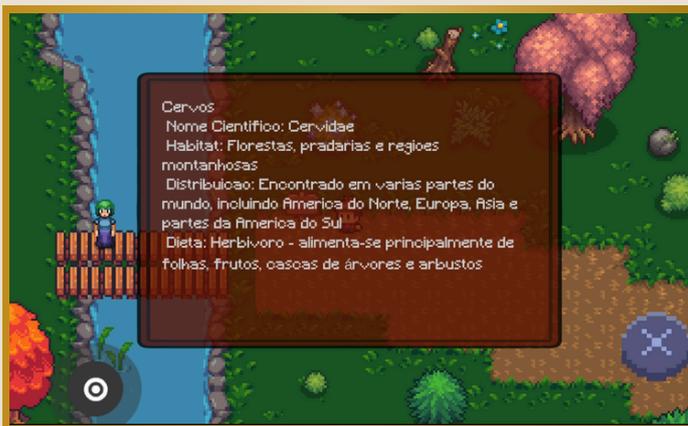
Desenvolvimento

A implementação técnica do jogo foi realizada utilizando ferramentas adequadas para o desenvolvimento de jogos em dispositivos móveis. As tecnologias utilizadas foram Unity (Game Engine) e Visual Studio (editor de código). A equipe de desenvolvimento seguiu práticas de programação ágil, permitindo uma iteração constante e a incorporação de feedbacks ao longo do processo.



Diferencial & trabalhos Futuros

Enquanto outros jogos educativos tendem a focar em aspectos específicos da conservação, como o contrabando de animais ou a situação de uma única região, Animal Park oferece uma visão mais abrangente, abordando uma variedade de desafios enfrentados pelos animais em diferentes habitats e cenários. Para aprimorar o impacto educativo, futuros trabalhos podem explorar módulos de expansão, como a conservação de espécies em extinção, o que enriqueceria ainda mais o conteúdo educativo. Além disso, há a possibilidade de implementar testes com a comunidade, focando em crianças do ensino fundamental, a fim de obter feedback concreto dos jogadores.



Telas do Jogo Animal Park

Referencias

- Amory, A. (2001). Building an educational adventure game: Theory, design, and lessons. *Journal of Interactive Learning Research*, 12(2).
- Dias, G. F. and Salgado, S. (2023). Educação ambiental, princípios e práticas. Editora Gaia.
- da Silva, L. M. (2015). Ludicidade e matemática: Um novo olhar para aprendizagem. *Revista Psicologia amp; saberes*, 4(5):10-22.