

## PANTANAL: UMA VIAGEM EDUCATIVA

Guilherme Sales Ferreira, Renan Lipinski Ottoni, Marcos Vinicius de Oliveira Melo

Orientadora: Silvana Rolon Sório, Coorientador: Daniel Kleberon Moura de Almeida

Escola Estadual Professor Henrique Cirylo Correa – Campo Grande - MS

gferreira658@gmail.com, renanlipinski@live.com, marcos\_gapp10@hotmail.com,

silvanarolonn@yahoo.com.br, profdanielalmeida@hotmail.com

**Palavras-chave:** Ferramenta de Ensino, Prática com Jogos Pedagógicos, Preservação e conscientização do meio ambiente.

### Introdução

Também conhecido como “reino das águas”, o Pantanal está localizado no coração da América do Sul, uma região peculiar não só pelas suas belezas naturais como também pelo papel que desempenha na conservação da biodiversidade. O trecho da BR-262 no sudoeste de Mato Grosso do Sul, entre as cidades de Aquidauana/Anastácio e Corumbá/Ladário, é bastante peculiar, pois atravessa ambientes distintos, como áreas de planalto e planície de inundação do Pantanal, os quais apresentam diferenças na abundância e na diversidade de animais silvestres.

O tráfego pesado nas estradas virou uma ameaça aos animais.

Atropelamentos de animais silvestres causam impactos significativos não apenas sobre a fauna local, mas também sobre os usuários de rodovias. Percebendo a obrigação destas transformações no meio escolar despertou-se o interesse de desenvolver este projeto a interagir com o software Game Maker.

### Metodologia

Primeiramente apropriamos dos conteúdos escolares que serão abordados no jogo e que servirão de base para a construção dos seus diversos desafios, cenários e história.

Depois realizamos um dia de estudo sobre as funções e comandos que podem ser utilizados no software. Em seguida será desenvolvido um jogo de teste. Este jogo servirá para corrigir possíveis falhas e aprimorar detalhes gráficos e jogabilidade.



Figura 1. Tela Inicial.

Serão feitas várias reuniões entre os participantes do projeto e seus orientadores para se debater os desafios encontrados em cada fase de desenvolvimento e prováveis soluções. A priori, verificou-se que o melhor estilo de jogo que explore os temas descritos anteriormente seria o de corrida. Nele, o objetivo não seria ganhar mas sim chegar ao seu destino

com segurança e respeito ao meio ambiente. A rota será entre as cidades de Campo Grande e Corumbá (considerada capital do pantanal). Por ela o jogador passará por diversas situações em que testará os seus conhecimentos para chegar ao final do percurso.

### Análise e Discussão

Percebemos que para resolver a maior parte dos desafios encontrados tivemos que pensar de maneira lógica e objetiva e para isso planejamos cada ação para alcançarmos os objetivos almejados. Por meio deste jogo, fizemos com que a pessoa seja ciente de que seus atos podem trazer reflexos tanto positivos quanto negativos, que uma ultrapassagem proibida ou o atropelamento de um animal na estrada, por exemplo, podem trazer impacto negativo na vida daqueles envolvidos na situação descrita. Todos nós somos agentes transformadores do meio em que vivemos, o jogo construído neste projeto, visa exatamente isto. É necessário que aja uma conscientização de todos, para que aja de fato, melhorias naquilo em que estamos querendo.

### Conclusão

Este projeto foi desenvolvido com a finalidade de transmitir conhecimento e desafiar estudantes e quaisquer pessoas a testar seus conhecimentos sobre a preservação do meio ambiente e regras de segurança em uma estrada. Percebemos que os estudantes absorvem melhor o que lhe foi ensinado quando há um imperativo que isto seja aplicado em seu cotidiano ou em alguma situação real, como no trânsito, por exemplo. Através do jogo, o indivíduo se viu obrigado a tomar decisões, fazer escolhas, decidir o que era melhor para ele. O jovem de hoje precisa saber os reais riscos que o trânsito ou o desrespeito pelo bioma podem acarretar para sua vida e dos que o cercam.

### Agradecimentos

Agradeço primeiramente a Deus, pelo dom da vida, da saúde, do amor e da sabedoria. Aos queridos professores orientadores pela sua amizade, paciência, compreensão e imprescindível orientação.

### Referências

- [1]. Games na Educação, Débora Sebrim Mestre em Engenharia de Mídias para a Educação – Disponível em: Workshop Games na Educação. Htm.
- [2]. Tutorial Game Maker Disponível em: <http://abrindoojogo.com.br/wpcontent/uploads/2009/10/gamemakerlogo.gif>.