

## RAÍZES DIGITAIS: CONECTANDO GERAÇÕES ATRAVÉS DOS JOGOS

Elvis Felipe Cavalheiro Rangel, Wellington Miarro Ferreira

CEEP HERCULES MAYMONE – Campo Grande – MS

elvisfeliperangel@gmail.com, whellingtonmiarroferreira@gmail.com

Área/Subárea: Educação Ambiental / Tecnologia e Educação

Tipo de Pesquisa: Tecnológica

**Palavras-chave:** Educação Ambiental, Jogos Eletrônicos, Biodiversidade, Engajamento estudantil, Cultura e patrimônio

### Introdução

Conforme Siqueira Mendes, Souza e Barbosa (2022), o turismo engloba diversos aspectos, como cultura, lazer, contextos históricos e ambientes naturais, tornando-se um fenômeno multidisciplinar. Panosso Netto (2010) examina a evolução das definições da atividade ao longo do tempo e ressalta sua natureza como prática social, capaz de oferecer múltiplas perspectivas e de expandir e consolidar-se diante de novas necessidades.

De acordo com Brandão (2023), nos primórdios de sua difusão no país, os jogos eletrônicos eram predominantemente concebidos como um mero entretenimento infantil. Pais muitas vezes os viam com ceticismo, considerando-os potencialmente contraproducentes e um uso ineficaz do tempo. Esse ponto de vista emergia de uma exposição tardia às novas tecnologias, o que podia dificultar a aquisição de habilidades, especialmente para indivíduos de faixas etárias mais avançadas. Por contraste, aqueles que cresceram na mesma época do florescimento dos videogames (nas décadas de 1990 e 2000) experimentaram um ambiente enraizado nessas inovações tecnológicas desde cedo, o que naturalmente aproximou-os dos jogos eletrônicos. A indústria, embora seja popular principalmente entre os jovens, coloca como um de seus principais objetivos a criação de jogos com apelo universal, capazes de atrair audiências de todas as idades. Os contínuos avanços tanto sociais quanto tecnológicos fomentam a interdisciplinaridade no âmbito dos jogos eletrônicos, alicerçando-se em campos como a Psicologia Positiva, uma subárea psicológica que direciona atenção para os impactos relacionados ao bem-estar e felicidade das pessoas.

Portanto, o objetivo é desenvolver um jogo interativo e educativo sobre o Aquário de Campo Grande, MS, que permita aos jogadores explorar virtualmente suas instalações, conhecer sua diversidade de animais e aprender sobre suas espécies de forma envolvente e divertida. O jogo visa proporcionar entretenimento, lazer e conhecimento, atendendo a um público amplo e democratizando o acesso à experiência do aquário, incluindo aqueles que enfrentam limitações financeiras ou de tempo para visitas presenciais.

### Metodologia

A metodologia científica adotada para a execução deste projeto consistirá em uma abordagem interdisciplinar que combina pesquisa documental, desenvolvimento de software e interação com participantes. Inicialmente, será realizada uma revisão bibliográfica abrangente para embasar teoricamente o desenvolvimento do jogo interativo sobre o Aquário de Campo Grande, MS, explorando conceitos de educação ambiental, jogos eletrônicos, biodiversidade.

### Resultados e Análise

Os resultados esperados deste projeto almejam a criação de um ambiente educativo e enriquecedor que explore a interseção entre jogos eletrônicos, cultura e conhecimento. Através da implementação bem-sucedida do jogo interativo sobre o Aquário de Campo Grande, MS, espera-se promover a conscientização sobre a biodiversidade aquática local, ao mesmo tempo em que oferece entretenimento e lazer de maneira acessível. Antecipa-se que o jogo estimulará a curiosidade dos jogadores, incentivando-os a aprender mais sobre as diferentes espécies presentes no aquário e suas características únicas. Além disso, espera-se que o projeto atue como uma plataforma de democratização do acesso ao conhecimento científico, especialmente para aqueles que enfrentam limitações geográficas ou financeiras para visitas presenciais a instituições como o aquário. Através da experiência de exploração virtual, os jogadores poderão desenvolver uma apreciação mais profunda pela vida aquática e ganhar insights sobre a importância da conservação dos ecossistemas aquáticos. Ao se destacar como um exemplo prático de como a tecnologia de jogos pode ser utilizada para a educação e sensibilização ambiental, o projeto pode contribuir para uma compreensão mais holística e sustentável do mundo natural.

### Considerações Finais

Em conclusão, este projeto representa uma iniciativa inovadora e significativa que busca unir dois campos aparentemente distintos, os jogos eletrônicos e a divulgação científica sobre a biodiversidade aquática. Ao desenvolver um jogo interativo e educativo sobre o Aquário de Campo Grande, MS, o projeto visa não apenas oferecer entretenimento e lazer, mas também promover a conscientização ambiental e o acesso inclusivo ao conhecimento científico. A abordagem intergeracional

proposta ressalta a capacidade dos jogos eletrônicos de servirem como ferramenta de aprendizado e sensibilização para públicos de todas as idades. Através dessa plataforma, espera-se criar uma conexão mais profunda entre os jogadores e o mundo aquático, incentivando a compreensão da importância da preservação dos ecossistemas e estimulando um senso de responsabilidade ambiental.

### Agradecimentos

Gostaríamos de expressar nosso sincero agradecimento a todos os colaboradores, especialistas e participantes que contribuíram para o desenvolvimento deste projeto.

### Referências

BRANDÃO, José Paulo Ubaldo. Turismo e jogos eletrônicos: a ascensão mercadológica dos videogames como método alternativo de promoção turística. 2023.

DE SIQUEIRA MENDES, Fabrício Lemos; SOUZA, Lillian; BARBOSA, Helena. Turismo e Observação de espécies em Parques Urbanos: a percepção dos visitantes sobre o aquário Jacques Huber do Parque Zoobotânico do Museu Paraense Emílio Goeldi–Belém (PA). RITUR-Revista Iberoamericana de Turismo, v. 12, n. 1, p. 93-115, 2022.

PANOSSO NETTO, Alexandre; GAETA, Cecília. Turismo de experiência. 2010.

#### APOIO



#### REALIZAÇÃO

