

JOGO DA MEMÓRIA EM AMBIENTE COMPUTACIONAL COMO FERRAMENTA DE APOIO PARA CONSCIENTIZAÇÃO INFANTIL PARA PRESERVAÇÃO DO MEIO AMBIENTE (APOIO UNIP)

Aluno: Guilherme de Castro Sousa

Orientador: Prof. Alécio Aparecido Preto de Godoi

Curso: Sistemas de Informação

Campus: Paraíso

A pesquisa teve por objetivo desenvolver um ambiente simulado a fim de proporcionar conhecimento e conscientização dos temas que envolvam meio ambiente e cidadania, desenvolvendo a construção de atitudes que gerem preservação e sustentabilidade, utilizando tecnologia, já que nos tempos atuais o meio de comunicação de maior assimilação entre crianças e adolescentes são celulares e computadores, trazendo uma melhor experiência para crianças que farão uso desse jogo, com monitoramento de adulto. Para que se entenda qual o contexto sobre certos aspectos contidos, cita-se como exemplo a mecânica do jogo, a qual, além de combinar pares selecionados, traz o viés que cada seleção de um elemento poluente com elemento da natureza implica perda de pontos (fazendo alusão a algo ruim), e o viés da cadeia alimentar dos membros desse bioma artificial, uma mecânica que, se o elemento selecionado fizer parte da cadeia alimentar de outro, este se beneficiará não perdendo ponto, porém não concluindo a jogada principal de formar pares. O resultado deste projeto foi um jogo de memória que trouxe um exercício do raciocínio lógico e de memória, com o intuito de preservação ambiental, para que seja interiorizada a necessidade de reciclar, preservar o meio-ambiente e respeitar o planeta Terra como um todo. No estudo experimental foi percebido que em grupos com mais de uma criança houve cooperação entre eles para decorar e memorizar as cartas a fim de se chegar ao próximo nível, vislumbrando assim outra vantagem que este projeto pôde propiciar, que foi a socialização das crianças com o trabalho feito em conjunto, dando mais espírito de equipe e cooperação. A técnica aplicada também se mostrou eficaz para o

desenvolvimento do projeto, estando alinhado a aspirações do mercado para que novos softwares possam contribuir de forma efetiva para evolução da sociedade.