

VIII ENECIÊNCIAS 2024

PRODUÇÃO DE UM RPG PARA O ENSINO SOBRE A ESPOROTRICOSE: USO DO LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Mariana Crespo Raimundo(IC)^{1*}, Daiana de Paula Araujo(IC)¹, Paula Alvarez Abreu(PQ)¹

maricrespo.r2@gmail.com

¹ Instituto de Biodiversidade e Sustentabilidade (NUPEM), Centro de Ciências da Saúde

Palavras-Chave: *Interpretação, RPG, esporotricose.*

Introdução

A educação em saúde é o processo de construção de conhecimentos pela população que contribui para a autonomia dos indivíduos acerca da sua saúde. O jogo aborda a esporotricose, que é uma micose subcutânea causada por fungos do gênero *Sporothrix* que tem a transmissão zoonótica e ambiental. Neste contexto, a educação em saúde pode contribuir muito para o controle da infecção. O trabalho tem como objetivo ensinar sobre as características da doenças, o fungo causador, transmissão, prevenção e controle da esporotricose a partir de uma experiência didática em que as decisões geram consequências e aprendizados. Deste modo, a retórica procedimental é bastante evidente e contribui para pensar os jogos de RPG no ensino.

Resultados e Discussão

A metodologia de criação do jogo contou com 4 etapas: **1) Escolha do tema e pesquisa na literatura:** escolha da doença e definição de enredo e objetivo; **2) Criação:** desenvolvimento do roteiro, personagens e ilustrações; **3) Teste:** validação do jogo com as rodadas testes e treinamento de mestres; **4) Avaliação:** sessões com o público-alvo e aplicação do questionário.

Para validar o jogo, foi elaborado um questionário aplicado após o jogo contendo perguntas para validar a estratégia de ensino, avaliar a jogabilidade, os conhecimentos sobre a doença e as opiniões e críticas dos participantes.

O jogo conta com 5 personagens jogáveis e se ambienta em 1990, em um acampamento de cidade fictícia, onde surto de esporotricose acomete uma mina, inspirado no incidente da mina de ouro de Witwatersrand, na África do Sul, na década de 40.

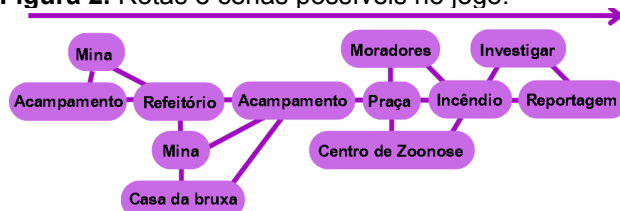
Apesar dos participantes terem relatado que gostaram bastante do jogo, foi percebido nos testes a necessidade do ajuste do tempo de jogo para adequação ao tempo disponível nas ações de

extensão. Além disso, os jogadores sentiram necessidade de maior indicação das possíveis decisões e caminhos e que suavizasse as trocas de cenários e dias na narrativa.

Figura 1. Ilustrações dos personagens.



Figura 2. Rotas e cenas possíveis no jogo.



Considerações Finais

O jogo possibilitou troca de saberes a respeito da esporotricose. Os participantes das rodadas de teste afirmaram ter aprendido mais sobre a doença com o jogo, trazendo novas informações antes desconhecidas por eles. O jogo se encontra nos ajustes finais para que se inicie a aplicação do questionário com o público-alvo da pesquisa.

Agradecimentos

FAPERJ, CNPq e a PROFAEX.

– ABARROS, M. B. L.; SCHUBACH, T. P.; COLL, J. O.; GREMIÃO, I. D.; WANKE, B.; SCHUBACH, A. Esporotricose: a evolução e os desafios de uma epidemia. *Revista Panam Salud Publica*. 27(6): 455-460, jun. 2010.

– GOMES, Magno Federici; FERREIRA, Leandro José. Políticas públicas e os objetivos do desenvolvimento sustentável. *Direito & Desenvolvimento*, [s. l.], v. 9, n. 2, 2018.

– LARSSON, Carlos Eduardo. Esporotricose. *Brazilian Journal of Veterinary Research and Animal*, São Paulo, v. 48, ed. 3, 2011.