

Relato da produção de um RPG para ensino sobre a biodiversidade marinha e Educação Ambiental numa perspectiva inclusiva

Pedro E. B. Azevedo¹ (IC)*, Leidiane G. Machado^{1,2}(PG), Paula A. Abreu^{1,2}(PQ).

1 UFRJ, Programa de pós-graduação em Educação em Ciências e Saúde, NUTES, Rio de Janeiro, RJ.

2 UFRJ, Instituto de Biodiversidade e Sustentabilidade (NUPEM), Macaé, RJ.

pedromanuel1505@gmail.com

Palavras-Chave: *Educação Ambiental, RPG, Biodiversidade marinha*

Introdução

Educação ambiental envolve os processos de construção de conhecimentos, valores sociais, habilidades, atitudes e competências para a conservação do meio ambiente, garantindo assim qualidade de vida e sustentabilidade. Deve estar presente na educação em diversos níveis. O jogo RPG é um jogo de interpretação em que a partir da narração de um mestre é construída uma história de forma colaborativa. O jogo estimula o aprendizado por meio das interações, e é aliado para aprendizagem significativa e inclusiva. Hall (2003) trata a comunicação como um processo em que os sujeitos produzem e negociam sentidos. Assim uma mensagem precisa ser decodificada pelo receptor que possui referenciais de conhecimento e cultura diferentes daqueles do produtor da mensagem. Usando referencial de Hall, foi estudada a produção do jogo e posteriormente será estudada a recepção de um jogo de RPG para crianças. O entendimento sobre as intenções dos produtores do jogo e como a mensagem (conteúdo abordado no jogo) é recebido pelos jogadores é essencial para o processo de educação ambiental de forma crítica e inclusiva.

Resultados e discussão

O jogo de RPG elaborado é uma proposta para o ensino sobre a biodiversidade marinha para crianças; visa o conhecimento sobre espécies marinhas locais e conscientização ambiental. O cenário do jogo é uma praia e o jogo conta com 6 personagens jogáveis, (dois neurodivergentes), e os personagens não jogáveis que interagem no decorrer da história. Ademais, o despertar para aventura acontece no sentido investigativo, com uma situação-problema que precisa ser resolvida. A produção do jogo é realizada no contexto do projeto de extensão “Alice no país das epidemias” da UFRJ, e envolve uma professora da rede básica, uma da Universidade. e um estudante de Ciências biológicas. A produção do jogo envolve a escolha da temática, criação do roteiro, cenário e personagens, teste e validação. A

análise da produção do jogo revelou algumas intenções de seus produtores, como: a) despertar o interesse em ciências, b) abordar educação ambiental e em saúde contextualizado com a realidade local. c) estimular a interação e cooperação, c) possibilitar a aprendizagem por meio da vivência de situações reais ou imaginárias propondo desafios onde as ações e escolhas leva a consequências; d) promover o aprendizado sobre a biodiversidade marinha, importância da preservação das espécies, cuidados com meio ambiente, prejuízos da poluição e descarte incorreto de resíduos, entre outros de forma dinâmica e divertida; e) buscar soluções para situações que se apresentam, levando ao raciocínio, troca de ideias e tomada de decisões. f) incentivar a inclusão não apenas de estudantes com deficiência ou neurodivergência, mas a partir de um “Desenho Universal para a Aprendizagem”, que compreende e acolhe todos em suas subjetividades, dificuldades e processo de aprendizagem.

Considerações finais

Diante de tudo supracitado, o processo de produção deste jogo de RPG tem possibilitado um diálogo produtivo entre Universidade e escola, refletindo sobre a educação ambiental de forma crítica e sobre os desafios e problemas enfrentados no cotidiano escolar e Universitário para inclusão.

Agradecimentos

FAPERJ, CNPQ, PROFAEX

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência Brasília, DF: Presidência da República, 2015

GRANDO, Anita; TAROUÇO, Liane. O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação. Novas Tecnologias na Educação, v. 6, nº 2, dezembro, 2008.

HALL, S. Reflexos sobre o modelo de codificação/decodificação: uma entrevista com Stuart Hall. **Da diáspora: Identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

MINISTÉRIO DO MEIO AMBIENTE. Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999. Diário Oficial da União, Brasília, 2000.