

Mostra de Iniciação Científica e Tecnológica do IFSC 2022



TÍTULO

O desenvolvimento de um jogo (RPG) para a educação ambiental: compartilhamento dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODSs)

AUTORES

Rita Knobel Borges
Carla Arcoverde de Aguiar Neves

GRANDE-ÁREA

MULTIDISCIPLINAR (90000005)

ÁREA

ENSINO (90200000)

RESUMO

De acordo com a ONU (Nações Unidas Brasil, 2022) o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 12.8 propõe uma meta para que todas as pessoas de todos os lugares tornem-se conscientes e informadas para construir estilos de vida em harmonia com a natureza e garantir o Desenvolvimento Sustentável. Porém, atualmente o consumidor não tem acesso às informações necessárias para realmente criar um pensamento crítico e responsável em relação à sustentabilidade, a Educação Ambiental (EA) praticada nas escolas brasileiras é um reflexo disso. Medeiros et al. (2011) apontam dificuldades enfrentadas nesse contexto, como a falta de capacitação de professores, materiais didáticos e colaboração da comunidade escolar. Também, "[...] coloca-se com frequência no cerne da Educação Ambiental a contemplação do natural e não a interação na natureza" (LOUREIRO, 2006, p. 47) quando isso acontece o aluno perde a noção da sua atuação em contato com a natureza dentro do seu contexto social, e assim, ao se ensinar sobre o meio ambiente de forma isolada se cria uma aprendizagem esvaziada. O Role Playing Game (RPG) ou "Jogo de interpretar papéis" é um jogo cooperativo e narrativista, que vem sendo reconhecido por promover o aprendizado e o engajamento dos educandos de forma dinâmica, criativa e imersiva (ROLIM, 2021). O presente estudo tem como objetivo criar um recurso didático em formato de RPG para facilitar o compartilhamento de informação relacionada aos 17 ODSs da Agenda 2030. O método utilizado no desenvolvimento do trabalho é o Design Thinking (Tim Brown, 2010). Dentro desse processo, na etapa de Ideação foi utilizada uma revisão bibliográfica, para atingir uma compreensão ampla relacionada ao tema. Durante toda a pesquisa serão utilizados, junto com o Design Thinking, elementos do Design de Jogos (Jesse Schell,

2010) que ajudarão a guiar o desenvolvimento da pesquisa. Pretende-se efetuar experimentos de prática do jogo com o público, momentos em que os jogadores poderão participar diretamente no processo de construção do recurso lúdico didático. Quando a prototipagem for finalizada o resultado das análises e testes efetuados será divulgado em formato de um RPG que compartilhe os ODSs da ONU e aproxime a EA de uma realidade mais crítica, prática e envolvente. Assim, espera-se, auxiliar a Educação Ambiental, por meio do compartilhamento informacional, criando indivíduos conscientes e críticos que possam contribuir mais ativamente com o desenvolvimento sustentável da sociedade.

PALAVRAS-CHAVE:

Design para a sustentabilidade, ODS, RPG, Game-design, Design thinking, Educação ambiental.

LINK DO VÍDEO

https://drive.google.com/file/d/1BqW4InVGB88DMCjCbplrHplXcv6950RR/view?usp=share_link

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BROWN, T. Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. [S.l.]: Elsevier, 2010. Acesso em: 2 de outubro de 2022.

LOUREIRO, C. F. B. Crítica ao fetichismo da individualidade e aos dualismos na educação ambiental. 2006. Educar em Revista. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/1550/155013354004.pdf>. Acesso em: 9 de agosto de 2022.

MEDEIROS, Monalisa Cristina Silva; RIBEIRO, Maria da Conceição Marcolino; FERREIRA, Catyelle Maria de Arruda. Meio ambiente e educação ambiental nas escolas públicas. In: mbito Jurídico, Rio Grande, XIV, n. 92, set 2011. Disponível em: <https://carollinasalle.jusbrasil.com.br/artigos/112172268/meio-ambiente-e-educacao-ambiental-nas-escolas-publicas>. Acesso em maio de 2022.

NAÇÕES UNIDAS BRASIL. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. 2022. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em: 11 de agosto de 2022 .

ROLIM, M. A aventura do aprendizado: o RPG como instrumento pedagógico. 2021/24 de jun. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/jornal/a-aventura-do-aprendizado-o-rpg-como-instrumento-pedagogico/>. Acesso em: 7 de agosto de 2022.

SHELL, J. A Arte De Game Design. O Livro Original. 1ª edição. ed. [S.l.]: Elsevier, 2010. Acesso em: 2 de outubro de 2022.

AGRADECIMENTOS

A equipe do projeto agradece a Agência de Fomento Externa e ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina – IFSC, pelo apoio recebido, viabilizando a execução das atividades do projeto de pesquisa.