

## Roteiro de Ficção “Descobrimdo a Ecologia”<sup>1</sup>

Laís Farago VIEIRA<sup>2</sup>  
Alzira Alves Corrêa RIQUIERI<sup>3</sup>  
Giovana Silveira SANTOS<sup>4</sup>  
Leidiane Cristina CAMPOS<sup>5</sup>  
Michael FERREIRA<sup>6</sup>  
Nayane Dominique de ARAUJO<sup>7</sup>  
Nivaldo NASCIMENTO<sup>8</sup>  
Priscila Silva Diniz NUNES<sup>9</sup>  
Rafael Duarte Oliveira VENÂNCIO<sup>10</sup>  
Ana Cristina Menegotto SPANNENBERG<sup>11</sup>  
Mirna TONUS<sup>12</sup>

Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG

### RESUMO

O roteiro do newsgame, intitulado como “Descobrimdo a ecologia,” aborda o desenvolvimento da consciência ecológica e a participação na construção de um planeta sustentável, na vivência de crianças pertencentes à faixa etária de oito a dez anos. O projeto foi desenvolvido no quinto período do curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia, como produto multidisciplinar das disciplinas: Tecnologias da Comunicação, Projeto Interdisciplinar em Comunicação V (PIC V) e Edição em Jornalismo. O objetivo do roteiro, inserido no projeto, é desenvolver em crianças em idade escolar do 1º ao 4º ano do ensino fundamental, a consciência ecológica, a partir das suas vivências diárias, identificando atitudes positivas e negativas, que interferem na preservação do meio ambiente.

**PALAVRAS-CHAVE:** Comunicação; Ecologia; Newsgame; Consciência Ecológica.

### 1 INTRODUÇÃO

O roteiro de ficção em ambiente online do newsgame “Descobrimdo a Ecologia” foi produzido para as disciplinas Tecnologias da Comunicação, Projeto Interdisciplinar em Comunicação V (PIC V) e Edição em Jornalismo do curso de Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo, da Universidade Federal de Uberlândia. A princípio, os docentes responsáveis pelas disciplinas apresentaram a proposta de desenvolver um jogo noticioso

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Roteiro de Ficção.

<sup>2</sup> Aluna-líder e estudante do 7º período do Curso Comunicação Social, e-mail: laisfarago@gmail.com

<sup>3</sup> Estudante do 7º período do Curso Comunicação Social, e-mail: aacriquiery@gmail.com

<sup>4</sup> Estudante do 7º período do Curso Comunicação Social, e-mail: giovanassantos@hotmail.com

<sup>5</sup> Estudante do 7º período do Curso Comunicação Social, e-mail: leidianecampos@ymail.com

<sup>6</sup> Estudante do 7º período do Curso Comunicação Social, e-mail: ferreiramichael@msn.com

<sup>7</sup> Estudante do 7º período do Curso Comunicação Social, e-mail: naycomunica@hotmail.com

<sup>8</sup> Estudante do 7º período do Curso Comunicação Social, e-mail: nvnpaladino@gmail.com

<sup>9</sup> Estudante do 7º período do Curso Comunicação Social, e-mail: prisciladiniznunes@gmail.com

<sup>10</sup> Orientador e professor de PIC V do Curso Comunicação Social, e-mail: rdoventancio@gmail.com

<sup>11</sup> Co-orientadora e professora de Edição em Jornalismo do Curso Comunicação Social, e-mail: anacristina@faced.ufu.br

<sup>12</sup> Co-orientadora e professora de Tecnologias da Comunicação do Curso Comunicação Social, e-mail: mirna@faced.ufu.br

(newsgame), como produto interdisciplinar, do 5º período do curso de Comunicação Social. A escolha do tema envolveu análise da urgência de tratar do tema Ecologia e a construção de um planeta sustentável, no âmbito da sociedade em geral e, particularmente, em relação à parcela social que entendemos ter maior maleabilidade de educação, que são as crianças.

O perfil do público-alvo a que o jogo se destina são crianças que já estejam alfabetizadas, em função da proposta do produto envolver escolhas de atitudes, que devem ser lidas pelo jogador. Além disso, é importante que a criança já tenha ultrapassado a 1ª infância, pois nesse período o indivíduo tem mais dificuldade de lidar com hábitos simples do cotidiano, como fechar uma torneira ou descartar o lixo seletivamente.

O jogo é direcionado a crianças de ambos os sexos, retratados com desenhos de crianças e moram em uma cidade fictícia, de nome Ecópolis. A narrativa do newsgame aborda o cotidiano de uma criança desde a hora em que ela acorda até o final da noite, quando vai dormir. Na rotina do dia, a criança é chamada a escolher sempre entre duas alternativas, em que uma é correta, do ponto de vista ecológico e a outra não. Esta perspectiva de certo e errado foi utilizada com o intuito de fazer com que a criança possa identificar nas suas vivências no lar, as práticas que são sustentáveis e as que são danosas ao planeta.

## **2 OBJETIVO**

O jogo “Descobrimo a ecologia” tem o objetivo de conscientizar as crianças sobre o cuidado com o meio ambiente. A parte jornalística do jogo intenta promover conhecimento para as crianças a respeito de algumas questões do meio ambiente, como desperdício de água e energia, poluição do ar, da terra, da água, descarte de lixos tóxicos, dicas para evitar a perda de água entre outros. Já a parte interativa do jogo objetiva colocar as crianças em ação, com as escolhas das decisões a tomarem, a fim de mostrá-las que a preservação da natureza parte de atitudes comuns tomadas no cotidiano.

A ideia de desenvolver um roteiro de jogo voltado para crianças de oito a dez anos se concretiza na intenção do grupo em promover, nas pessoas que ainda estão em fase de desenvolvimento, o conceito de preservação da natureza. Desse modo, o objetivo primordial deste produto é desenvolver nas crianças a preocupação com o meio ambiente, ensinar atitudes que são positivas para o planeta e formar nelas a disposição para realizar essas atitudes que beneficiarão seus próprios futuros.

## **3 JUSTIFICATIVA**

Um roteiro para um jogo informativo que aborde o tema Ecologia e consciência ambiental se faz relevante na medida em que vivemos em um contexto permeado por inúmeras mudanças físicas e sociais que afetam o modo de vida do planeta diariamente. Ao observarmos gradualmente os efeitos que o modelo de desenvolvimento econômico atual causou no planeta, percebemos a importância de alertar à população sobre os efeitos que a relação desmedida e inconsequente que estabelecemos com o meio ambiente pode causar.

A proposta de educação ambiental, neste contexto, torna-se essencial. De acordo com Avena e Fukushima (2008), esta modalidade de ensino

deve ser transformadora, capaz de introduzir mudanças de pensamentos e atitudes, atuando na sensibilização e conscientização do cidadão no sentido de desenvolver senso de responsabilidade e de urgência com relação aos problemas ambientais (2008, p.4)

Esta forma de desenvolver conceitos como o de preservação ecológica, deve ser contextualizada à realidade do público a que se destina. É partindo deste preceito, que na construção do roteiro, priorizamos a exploração de uma narrativa semelhante à da vida de uma criança, visto que o público alvo definido para o newsgame abrange a faixa etária de oito a dez anos.

Como pontua Lôbo (2006),

a educação ambiental e a cidadania contribuem para a formação de cidadãos conscientes, aptos para decidirem e atuarem na realidade socioambiental de um modo comprometido com a vida, e com o bem estar de cada um da sociedade, local e global (2006, p. 15)

Sendo assim, a proposta do roteiro do jogo “Descobrimo a Ecologia”, onde o objetivo principal é despertar nas crianças o interesse em contribuir com a preservação do meio ambiente, se mostra pertinente em um contexto permeado por mudanças significativas e que demandam por respostas conscientes por parte de seus cidadãos.

Definimos as crianças como público alvo do jogo por acreditarmos que a educação ambiental realizada na infância se traduz de forma mais significativa da que é realizada no período adulto. Deste modo, durante a criação do roteiro buscamos adotar uma linguagem lúdica que se associasse ao contexto de vida das crianças que escolhemos como público.

O formato do jogo “Descobrimo a Ecologia” é o Rolle Playing Game, o RPG. Neste tipo de jogo, o jogador tem a opção de se aventurar na história por meio de uma representação dentro da notícia, através de um personagem jogador.

O RPG foi criado em 1974 pelos norte-americanos Gary Gygax (1938-2008) e David Lance Arneson (1947-2009) misturando elementos de jogos de tabuleiro, estratégia, teatro e um cenário fantástico baseado no livro *O Senhor dos Anéis*, criando então o *Dungeons and Dragons*. Os primeiros RPGs eletrônicos datam de 1975 para os computadores PDP-10 e Unix<sup>1</sup>, estes RPGs são diferentes de um newsgame pois tem o objetivo de apenas divertir o jogador.

O pedagogo Rafael Correia Rocha (2014) afirma em sua obra “*RPG: uma ferramenta lúdica para o desenvolvimento humano*”, que o RPG vem sendo desde então apresentando como ferramenta ativa em um universo lúdico, onde cada jogador é instigado a desenvolver suas mais diversas inteligências de forma prazerosa e multidisciplinar, em um processo contínuo de descobertas denominado “aventura”.

Um jogo noticioso limita o jogador a uma espécie de *aventura solo*, modalidade de RPG onde o jogador lê a história de um livro e faz suas escolhas de acordo com as regras apresentadas pelo mesmo (rolagem de dados) ou segue a história de acordo com as suas escolhas feitas a partir de múltiplas alternativas.

O roteiro foi produzido de forma que o leitor é convidado a jogar uma aventura solo em um ambiente de ficção online, onde a criança precisa decidir entre escolhas que beneficiarão ou não o meio ambiente. A intenção é despertar nelas a consciência de que a preservação do planeta é uma tarefa que não cabe só aos adultos, mas também a elas, enquanto futuro da humanidade.

#### **4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

Para a realização do trabalho final da disciplina Projeto Interdisciplinar em Comunicação V (PIC V), o grupo foi orientado a produzir um roteiro de newsgame (ou jogo noticioso/informativo). Dado o tema escolhido, seguimos as técnicas apresentadas a seguir para a produção do trabalho interdisciplinar:

Para a construção do roteiro do jogo informativo “Descobrimos a Ecologia”, o grupo se baseou na sondagem de público-alvo realizada entre os dias 08 de maio e 17 de julho de 2014 para definir quais mídias seriam utilizadas. A partir dos resultados da pesquisa, o grupo elaborou as perguntas para o roteiro, bem como a parte jornalística. Em seguida, construiu-se uma árvore com os possíveis caminhos que o jogador poderia percorrer. Também após o período de distribuição e apuração dos questionários, optamos pela produção de vídeos e infográficos.

Dessa maneira, os recursos midiáticos para as cenas do jogo supracitado ficaram distribuídas do seguinte modo:

- Cena título: Ilustração
- Cena 2: Infográfico produzido pelos integrantes do grupo
- Cena 3: Infográfico produzido pelos integrantes do grupo
- Cena 4: Infográfico produzido pelos integrantes do grupo
- Cena 5: Infográfico produzido pelos integrantes do grupo
- Cena 6: Infográfico produzido pelos integrantes do grupo
- Cena 7: Infográfico produzido pelos integrantes do grupo
- Cena 8: Infográfico produzido pelos integrantes do grupo
- Cena 9: Infográfico produzido pelos integrantes do grupo
- Cena 10: Infográfico produzido pelos integrantes do grupo
- Cena 11: Infográfico produzido pelos integrantes do grupo
- Cena 12: Infográfico produzido pelos integrantes do grupo
- Cena 13: Infográfico produzido pelos integrantes do grupo
- Cena 14: Fotografias livres retiradas da Internet
- Cena 15: Vídeo retirado do Youtube
- Cena 16: Infográfico produzido pelos integrantes do grupo
- Cena 17: Infográfico produzido pelos integrantes do grupo
- Cena 18: Vídeo retirado do Youtube
- Cena 19: Vídeo retirado do Youtube
- Cena 20: Vídeo retirado do Youtube

Os infográficos e notificações ao jogador foram produzidos a partir da temática de cada cena e executados em dois softwares: Scribus e Photoshop.

Seguindo a mesma linha de pensamento e devido ao resultado da sondagem de público-alvo, o grupo optou por trabalhar alguns vídeos no roteiro, que foram retirados do canal de vídeos do Canal Futura no Youtube. Foram selecionados quatro vídeos da série "Barrinhas" - uma animação em stop motion feita com massa de modelar – que dão dicas úteis sobre consumo consciente de energia, segurança e responsabilidade socioambiental. Os vídeos são resultado da parceria entre o Canal Futura, a concessionária de distribuição de energia elétrica Ampla e a produtora Giroscópio Filmes.

## 5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Para a construção do roteiro, tomamos como ponto de partida a definição de características conceituais, como nome do jogo, gênero, personagens e a linha de arte. Posteriormente, definimos as características tecnológicas que utilizaríamos.

Foi realizada uma pesquisa utilizando questionário elaborado no Google Docs. O objetivo foi filtrar as informações do público alvo garantindo assim o aspecto e coerência na elaboração do roteiro. Anote-se que a pesquisa foi feita abrangendo dois grupos.

Primeiramente um grupo ampliado, com a pesquisa realizada na internet, alcançando faixa etária entre 15 a 24 anos. Em momento posterior, com o intuito de enfatizar a proposta do roteiro, foi também aplicado o mesmo questionário aos alunos da escola Escola Municipal Dr. Joel Cupertino Rodrigues, com idade entre 8 e 10 anos. Os dados desses alunos foram juntados às respostas de crianças de 08 a 10, que responderam ao questionário, via web. Para complementar a pesquisa de mercado, o link do questionário foi publicado no site de games Paladino do Cerrado.

Tendo como foco o público alvo do jogo, ou seja, crianças com idade entre 8 e 10 anos, foram aplicados 115 questionários, no período de 08 de maio a 24 de julho, respondidos por 56 meninas e 59 meninos, que cursam da 1ª a 4ª série do Ensino Fundamental.

As perguntas elaboradas visaram identificar o perfil do usuário face ao produto final proposto. A estratégia foi traçar um esboço de como o jogo seria estruturado a partir das respostas obtidas. As questões aplicadas no questionário foram divididas em três grupos: identificação de dados sociodemográficos, identificação de conhecimentos relacionados à preservação do meio ambiente e identificação de mídias utilizadas pelo usuário.

Apurado o perfil do público alvo, que é a criança de oito a dez anos, que cursa da 2ª a 4ª série do ensino fundamental, portanto já alfabetizada, propôs-se um roteiro para jogo com o eixo temático Ecologia, que recebeu o nome de “Descobrimo a ecologia”, nos termos abaixo descritos:

- **Nome:** Descobrimo a ecologia
- **Gênero:** A sigla RPG refere-se à expressão Role Playing Game. O RPG se baseia nos jogos de mesa tradicional. Neste tipo de game o jogador interpreta personagens, criando narrativas e histórias guiadas por uma pessoa, o mestre. O principal interesse do RPG é desenvolver o personagem através de várias missões. Para começar uma partida em RPG o jogador cria personagens em classes estipuladas pelo tema do jogo. Assim que a partida é iniciada o mestre narra a história para os jogadores, que devem interpretar seus personagens fielmente.

- **Mecânicas de jogabilidade:** O newsgame produzido possui uma mecânica de jogabilidade que consiste em escolha das opções dadas para cada pergunta, por meio de clique com o mouse sobre a escolhida. O jogo representa um dia de uma menina (ou de um menino). A criança, na pessoa do jogador, deve tomar decisão durante o dia inteiro sobre atitudes que afetam bem estar do meio ambiente. Ao final do jogo o jogador descobre se suas ações foram positivas ou negativas para o planeta Terra, e pode retornar ao jogo para corrigir e aprender com suas faltas.

A criação do roteiro do newsgame se baseia na adaptação de ações cotidianas do mundo infantil relacionadas ao cuidado com o meio ambiente. A maleabilidade na formação do caráter de uma criança permite dizer que a conscientização ambiental iniciada nos primeiros anos de vida de um indivíduo pode se tornar um hábito educativo rapidamente, o que, no contexto em que vivemos, é benéfico ao planeta.

Nessa visão, a criança que reside em uma cidade fictícia, de nome Ecópolis, desde o momento em se levanta pra o seu dia, às 6:15 hs da manhã até a hora de dormir, toma decisões que vão impactar o meio ambiente e tem de escolher entre duas opções propostas no jogo, que melhor se coadunam com o seus hábito e de sua família. Exemplo, fechar ou não a torneira enquanto se escova os dentes, descartar o lixo orgânico em separado do lixo seco, que permite reciclagem, fechar a torneira que ficou pingando, descartar o óleo da fritura de modo a permitir ou não a reciclagem, etc.

São apresentadas vinte cenas, em que o jogador recebe a opção coerente à preservação do meio ambiente e sustentabilidade do planeta e a opção que vai redundar no prejuízo deste. Assim, para a pergunta: “À noite quando foi escolher a roupa para ir À escola no outro dia, você percebe que sua roupa favorita esta amarrotada, ainda não foi passada, mas tem outras bermudas e calçar passadas. Você liga ferro para passar somente essa peça de roupa?” há a opção de “Ligo” e “Não ligo”

Ao final do jogo, de acordo com as opções do jogador, há quatro finais previstos, desde a concessão de um diploma para o jogador que efetivamente tenha preocupação com o meio ambiente até uma notificação para a retirada imediata da cidade, em virtude de danos causados pelas posturas sua e de sua família.

## 6 CONSIDERAÇÕES

O roteiro para o newsgame “Descobrimo a ecologia” foi realizado pelo grupo com empenho e dedicação. Para a produção do jogo escolhemos abordar o tema “ecologia”, pois acreditamos e observamos a necessidade de se falar sobre a preservação ambiental no período

atual. Por isso, as crianças de oito a dez anos foram escolhidas como público alvo, nessa idade o indivíduo possui um grande poder de assimilação, gosta de memorizar, identificar e reconhecer fatos.

O nosso objetivo, através da construção deste roteiro, é conscientizar as crianças sobre a importância de cuidar do meio ambiente. Para alcançá-lo, elaboramos um produto que apresenta uma linguagem para despertar o lúdico, a curiosidade, a criatividade e a interação, tornando a conscientização mais divertida e interessante aos olhos infantis.

Por fim, acreditamos que a conscientização ambiental iniciada nos primeiros anos de vida de um indivíduo pode se tornar um hábito, que este levará para resto de sua vida. Desenvolvendo assim, um cidadão que pensa de forma ecologicamente correta e que contribui, através de suas atitudes, para a preservação do meio ambiente.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

AVENA, Daniella Tebar; FUKUSHIMA, Denílson. **Educação ambiental para crianças: um relato de experiência.** Revista Científica FAP Ciência. Ed. 2, set., 2008.

ENCICLOPÉDIA Britânica Online. **Eletronic Role Playing Game.** Disponível em: <<http://global.britannica.com/EBchecked/topic/1515293/electronic-role-playing-game>>  
Acesso em: 17 ago. 2014

LÔBO, Lucieli Afonso Cantuária. **Consciência Ecológica: o desafio para a educação no ensino fundamental do século XXI.** Faculdades Integradas IESGO. Goiânia: dez., 2006.

ROCHA, Rafael Correia. **RPG: uma ferramenta lúdica para o desenvolvimento humano.** Uberlândia: Narrativa da Imaginação, 2014. 60 p.