

CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL UNINTER
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO E NOVAS TECNOLOGIAS

MARIA ELIANA RODRIGUES DE SÁ

PRODUTO DA DISSERTAÇÃO: JOGO DIGITAL E HISTÓRIA LOCAL

CURITIBA

2024

CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL UNINTER
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO E NOVAS TECNOLOGIAS

MARIA ELIANA RODRIGUES DE SÁ

PRODUTO DA DISSERTAÇÃO: JOGO DIGITAL E HISTÓRIA LOCAL

Produto da Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação – Mestrado e Doutorado Profissional em Educação e Novas Tecnologias, como parte dos requisitos necessários para obtenção do grau de Mestre em Educação e Novas Tecnologias.

Área de Concentração: Educação

Orientador: Prof. Dr. André Luiz Moscaleski Cavazzani

CURITIBA

2024

APRESENTAÇÃO DO PRODUTO

A ferramenta elaborada faz parte de uma exigência dos mestrandos profissionais, que contribuem para a formação de profissionais mais qualificados e preparados para enfrentar os desafios do mercado de trabalho. Assim este produto objetiva conhecer a história da cidade de Pio IX, por meio de um game, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais motivadores estimulando os estudantes a buscar o conhecimento de forma autônoma e divertida. A junção entre a criação de jogos digitais e a história local representa uma oportunidade única de imersão cultural e educativa. Ao transformar narrativas históricas em experiências interativas, é possível conectar o passado com o presente, despertando o interesse de diferentes públicos e contribuindo para a preservação da memória coletiva.

A gamificação é, segundo Karl Kapp (2014 *apud* Alves, 2015, p. 26), “a utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas”, e se aplica ao campo da aprendizagem. Com a aplicação de elementos de jogos em contextos não lúdicos, a gamificação tem o potencial de despertar o interesse e o engajamento dos alunos, promovendo a compreensão aprofundada da História e, no caso deste estudo, valorizando a importância da história de Pio IX.

Em uma sociedade altamente globalizada, há necessidade de aproximar crianças e jovens às suas raízes, uma vez que essa sociedade se acostumou a criar padrões culturais únicos, levando-os a não se interessarem pelo meio em que vivem. A escola, como espaço de formação e desenvolvimento integral do indivíduo, tem um papel importantíssimo para os estudos de história local. Pela análise crítica e reflexiva do passado da região os alunos podem desenvolver diversas competências essenciais para o seu desenvolvimento individual e social. Como diz Pacheco (2017, p. 17), “a educação que qualifica e prepara o aluno para agir no mundo globalizado, só representa avanço na medida que o prepara para o exercício consciente da cidadania em sua comunidade local”.

Atualmente muitas queixas estão voltadas a dificuldade de prender a atenção dos alunos em sala de aula, devido o distanciamento dos conteúdos históricos e o cotidiano dos discentes, exigindo do professor metodologias variadas que aproxime os conteúdos escolares com as vivências do aluno, dando mais significados aos objetivos que se quer atingir dentro do espaço escolar. A interatividade entre professor, alunos e games, pode gerar diversas possibilidades de aulas mais atrativas e motivadoras. Os jogos eletrônicos, a cada dia crescem e conquistam uma infinidade de crianças e adolescentes no mundo todo, e é uma ferramenta que pode ser utilizada a serviço da educação, mais precisamente no ensino de História, como uma alternativa capaz de fugir das aulas com metodologias tradicionais, e avançar para um ensino mais dinâmico e autônomo para nossos estudantes.

A seguir serão apresentadas imagens do *game*: “Gamificando a história de Pio IX”, produto da pesquisa intitulada: História gamificada: alternativa para motivar e engajar alunos para a valorização da história de Pio IX, que foi disponibilizada a estudantes de 5º e 6º anos da Unidade Escolar Maria Matutina de Alencar, com o objetivo de tornar as aulas de história mais significativas, conhecendo e valorizando a história local por meio de uma ferramenta divertida e interativa.

“Gamificando a história de Pio IX” é um *game* que mostra a história do município de Pio IX de forma lúdica e divertida. Tem uma linguagem simples e acessível para crianças e adolescentes, e a disponibilidade em diferentes plataformas, como computador e *smartphone*, amplia ainda mais o alcance da ferramenta, permitindo que os alunos o utilizem em qualquer lugar e a qualquer momento.

A atividade gamificada foi aplicada em sala de aula entre os dias 20 a 23 de novembro de 2023, nas turmas de 5º e 6º anos da Unidade Escolar Maria Matutina de Alencar, nos turnos manhã e tarde, com um total de 123 alunos. Antes da aplicação do *game* a pesquisadora, professora efetiva da rede municipal, trabalhou uma sequência didática destacando aspectos da história da cidade, como a fundação, locais de memórias, poemas e músicas de autores piononenses, cultura, entre outros aspectos da história local.

Para esta atividade em sala de aula foi utilizado um projetor de imagens, um *notebook* com acesso à internet e uma caixa de som. A projeção do *game* é vista por todos os alunos e espontaneamente um aluno lê a pergunta e responde, realizando uma das atividades propostas. A primeira atividade consistiu em um *quiz* com 6 perguntas; quando um aluno erra ou acerta a resposta o *game* sinaliza, com imagens e sons, e lhes mostra sua pontuação. O aluno que acerta a resposta continua no jogo; aquele que erra volta a sentar-se na carteira e outro estudante inicia no jogo. Com esta metodologia todos os alunos da turma podem participar. Na aula experimental em que foi aplicado o jogo, os estudantes ficaram bem empolgados com ele, mesmo apresentando dificuldades em manusear um *notebook*, todos queriam na sua vez utilizar o *mouse*. Para melhor organização resolvemos formar uma fila, assim quem errasse a resposta e quem concluísse com sucesso uma das atividades do jogo voltaria a jogar ficando no final da fila.

Imagem 1 — Aplicação do *game* em sala de aula



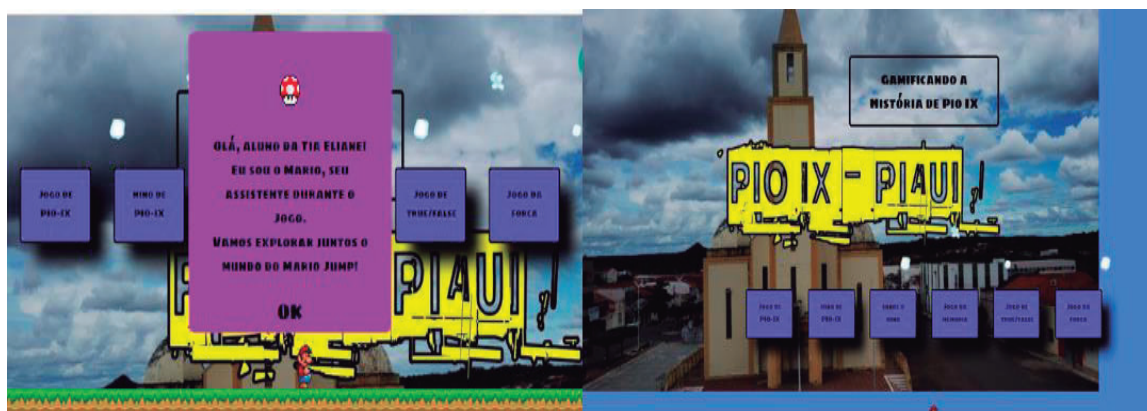
Fonte: A autora (2024).

O *game* foi estruturado para as perguntas ficarem se reversando, como também as alternativas das respostas, isso tem a finalidade de impedir que os alunos decorem as respostas e o jogo se torna mais desafiador. O *game* também oportuniza a formação de equipes, no entanto a pesquisadora, com o objetivo de receber um *feedback* da sequência didática realizada, optou por individualizar as

perguntas, e isso não deixou de ser empolgante e lúdico para os alunos. Cruz (2016, p. 347) afirma que os *quizzes* proporcionam “uma forma de feedback que permite aos alunos, e também aos professores, identificar o que foi que ficou por aprender”. A autora destaca ainda que “responder a um quiz pode fornecer mais detalhe sobre assuntos já trabalhados, fomentando a corresponsabilidade do aluno no processo de aprendizagem. Além disso, possibilita ao aluno realizar autoavaliações, dando-lhe condições para avaliar melhor os seus conhecimentos e ser mais confiante sobre o que sabe e o que precisa de saber.” (Cruz, 2016 p. 347)

A seguir estão expostas algumas telas do *game* “Gamificando a história de Pio IX”.

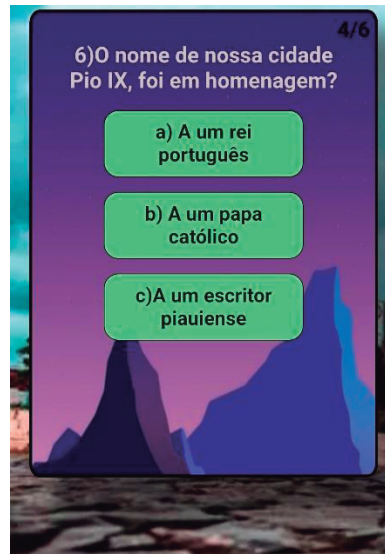
Imagem 2 — Tela inicial



Fonte: A autora (2024).

A imagem 2 traz as informações iniciais sobre o *game* “Gamificando a história de Pio IX”. No fundo da tela inicial do game, temos o cartão postal da cidade, a Igreja Matriz de Nossa Senhora do Patrocínio e possibilita ao jogador escolher por onde começar: *quiz* de perguntas, apresentação do hino, jogo da memória, jogo verdadeiro ou falso ou jogo da força.

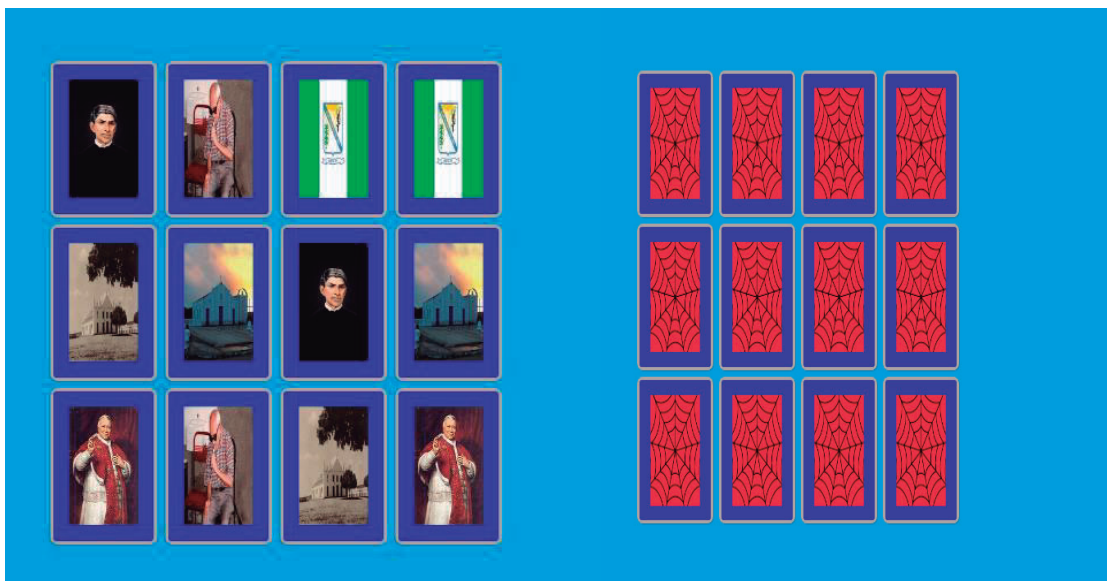
Imagem 3 — Quiz



Fonte: A autora (2024)

A imagem 4 é da tela de uma das 6 perguntas do *quiz*, o jogador lê atentamente a pergunta e responde uma das alternativas: A, B ou C. A cada resposta correta, o jogador acumula pontos; caso erre, não será retirado qualquer ponto.

Imagem 5 — Jogo da memória



Fonte: A autora (2024)

A imagem 5 se refere ao jogo da memória, com fotografias e imagens de Pio IX, com destaque para o papa Pio IX, Igreja Matriz de Nossa Senhora do Patrocínio, Capela de São Miguel, Padre Ibiapina, bandeira Pio IX e Jose de

Alencar Bezerra, importante escritor piononense. Foi um dos jogos mais apreciados pelos estudantes.

Imagem 6 — Jogo da velha e jogo verdadeiro ou falso



Fonte: A autora (2024)

A imagem 6 mostra as telas do jogo da força e do jogo verdadeiro ou falso. O jogo da força incentiva a leitura de pistas e a associação de letras para formar palavras, estimulando o hábito da leitura. Os conteúdos em estudo, ligados as vivências de nossos alunos, tornou o processo de aprendizagem mais divertido e engajador. A resposta do jogo da força é uma das principais manifestações culturais de Pio IX, os folguedos. O quiz de perguntas, verdadeiro ou falso, consiste em 4 perguntas, e o fundo da tela mostra a cidade de Pio IX.

No final de cada bloco de perguntas, o *game* mostra ao jogador caso acerte, a tela de acerto, mostrando o total de pontos no jogo. Caso o jogador erre, será direcionado para a tela de erro, e sua pontuação será exibida na tela. Cada uma delas são exibidas da seguinte maneira:

Imagem 7 — Tela de acerto e erro



Fonte: A autora (2024)

O estudo do local, aliado com a gamificação, mostrou-se, nesta pesquisa, uma alternativa capaz de transformar os cenários educacionais com práticas pedagógicas envolventes, interativas e divertidas por proporcionar uma aprendizagem significativa com elementos de jogos. Um grande desafio dos educadores na atualidade é motivar os educandos durante as aulas, “gamificando a história de Pio IX” jogo digital produto desta pesquisa, mostrou-se uma ferramenta digital capaz de motivar e engajar alunos na aprendizagem e valorização da história de Pio IX. O *game*, em forma de *quiz*, possibilitou aos estudantes uma experiência lúdica e interativa promovendo um aprendizado mais profundo e duradouro.

REFERÊNCIAS

CRUZ, S. Quizzes: vantagens da sua utilização na avaliação formativa. *In*: CARVALHO, A. A.; CRUZ, S.; MARQUES, C. G.; MOURA, A.; SANTOS, I.; ZAGALO, N. **Atas do 3º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning**. Coimbra: Universidade de Coimbra, 2016, p. 344-350

PACHECO, R. de A. O ensino de história com base na educação patrimonial e no estudo do meio. **Cadernos do CEOM-22**, n. 31 - Espaço de memória: abordagens e práticas, p. 145 -155, 2009