

GAMES EDUCATIVOS NA EDUCAÇÃO BÁSICA: O JOGO RE- CONHECENDO MARABÁ NO ENSINO DE HISTÓRIA

Jussara Lima Santos¹ - Unifesspa
Letícia Souto Pantoja² - Unifesspa

Área de conhecimento: Ensino-Aprendizagem

Agência Financiadora da Bolsa: Pró-Reitoria de Ensino de Graduação-PROEG

Programa de Ensino: PMG - Programa de Monitoria Geral (Edital 01/2022)

Resumo: Este trabalho tem como objetivo versar sobre a primeira etapa de testagem do jogo Re-Conhecendo Marabá com ênfase na elaboração de plano de aula e materiais concretos para o ensino de história para alunos do 5º ano do ensino fundamental de 9 anos em uma escola municipal de Marabá-Pa. O jogo Re-Conhecendo Marabá é o elemento principal das atividades em andamento do Projeto intitulado "Games Educativos na Educação Básica" vinculado ao Programa de Monitoria Geral (PGM) da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA). Neste período foi apresentado o jogo e suas fases concomitante com o ensino dos componentes curriculares a fim de observar a avaliação dos (as) alunos (as) quanto aos aspectos fundamentais do jogo bem como a compreensão e assimilação das unidades temáticas estudadas. Para isto, este trabalho aborda, primeiramente, a contextualização do objeto de estudo. Na sequência são apresentados os materiais e métodos, os resultados da primeira etapa do projeto e as ponderações finais.

Palavras-chave: TDIC's; Games Educativos; Educação Básica; Marabá; Interdisciplinaridade.

1. INTRODUÇÃO

Os games educativos são uma importante ferramenta para auxiliar o professor e o (a) aluno (a) no processo de ensino-aprendizagem. No entanto, antes de inseri-lo no planejamento da aula, é fundamental depreender sobre as fases de concepção dos jogos e o processo de game design, levando em consideração suas características fundamentais. Essas fases envolvem o projeto, a equipe multiprofissional, as metodologias e cronogramas, arte visual, processo criativo, fase de análise, implementação e testes, fases análogas e design (JUNIOR; NASSU; JONACK, 2002). Nestas fases são pensados, dentre outros, os níveis de dificuldade, as animações, os métodos, os personagens, a modelagem, os cenários, as abordagens e os diálogos dos personagens. No entanto, as fases e características dos jogos podem mudar conforme o projeto, o público-alvo e a sua criação (MONTENEGRO; AZEVEDO; ALVES, 2009).

Os jogos educativos têm objetivos pedagógicos, é contextualizado, tem metodologias de uso que norteia o processo de ensino-aprendizagem por intermédio da motivação e da descoberta (PRIETO et al, 2005); envolve os alunos na aula e possibilita a melhoria da aprendizagem; além de ser atrativo e interativo. Quando o aluno se interessa pelo conteúdo, o professor é didático e usa situações e objetos do cotidiano, relevantes para a época e meio em que os alunos estão inseridos, a aprendizagem é significativa e prazerosa, permitindo o melhor desenvolvimento das habilidades indispensáveis para uma boa evolução tanto no âmbito intelectual quanto na vivência em sociedade (TEIXEIRA, 2017).

¹ Graduada do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia (FACED/ICH/UNIFESSPA). Bolsista do Programa (de Ensino) Monitoria Geral. E-mail: jussara.ls@unifesspa.edu.br.

² Doutora em História pela PUCSP. Professora Titular Adjunta da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (FACED/ICH/Unifesspa). Coordenadora do Programa de Monitoria Geral. E-mail: lpantoja@unifesspa.edu.br.

Eles têm efeito motivador, facilitam o aprendizado, contribuem para a formação de habilidades cognitivas, aprendizado por descoberta, novas identidades, promove a socialização e a coordenação motora assim como o comportamento expert. O aluno é motivado pela curiosidade, os desafios e a interação; criar estratégias, virar, correr, subir, pular e a compreensão; relação entre elementos; resolução de problemas e a tomada de decisão; explorar, experimentar e colaborar; conhecer características e dilemas de temáticas diversas; aproxima de outros alunos e estimula a troca de experiências (BALASUBRAMANIAN; WILSON, 2006).

Cardoso (2008) acrescenta a cooperação, a criatividade, a interatividade e a interdisciplinaridade. Para vencer os desafios, os jogadores precisam aprender a trabalhar em equipe, imaginar como os personagens devem resolver os desafios, interagir com os outros jogadores e oportuniza, em um único jogo, abordar várias temáticas que viabilizam a interdisciplinaridade por intermédio do estudo concomitante dos componentes curriculares em um só game. Neste sentido, considerando os aspectos apresentados e o ensino de história, um exemplo de game que ajuda na construção do saber histórico são os jogos de Role Playing Game (RPG).

Os jogos de RPG apresentam narrativas de histórias e estórias com aventura, personagens, períodos, tempo, desafios, características da época ou temática retratada, do local e sujeito. Nos jogos de RPG os (as) alunos (as) são inseridos no contexto histórico retratado ao representarem personagens vivendo em um mundo fictício com desafios a serem enfrentados e a necessidade de conseguir ferramentas para vencê-los, resultando, assim, em uma melhor compreensão e assimilação dos assuntos abordados (TEIXEIRA, 2017). Alguns autores, conforme apresentado abaixo, citam exemplos de jogos educativos que abordam conhecimentos gerais e regionais sobre história.

Reis, et al (2008) mencionam "Revolta da Cabanagem", um jogo que mostra os principais líderes Cabanos, as causas da guerra e os governos da época. A Cabanagem ocorreu entre 1835 e 1840 nas regiões que compreendem o estado do Amapá, Pará, Roraima, Rondônia e Amazonas. Barbosa, Yamamoto e Pariente (2012) citam o jogo "Regente" para o ensino da cultura folclórica brasileira que pode ser usado na semana do dia 22 de agosto (Dia do Folclore). Eline, et al (2014) indicam o "E-Museu", um jogo que favorece o aprendizado de história por meio de Museus Virtuais. Outro exemplo é o jogo Re-Conhecendo Marabá, elemento principal do projeto apresentado ao longo deste trabalho.

O jogo Re-Conhecendo Marabá foi desenvolvido pelos discentes do Laboratório de Games Educativos (LAGE/UNIFESSPA) que é coordenado pelo prof. Dr. Manoel Ribeiro Filho desde 2015; tem como público-alvo os alunos do 4º e 5º ano do ensino fundamental de 9 anos a fim de contribuir no aprendizado dos conteúdos de matemática, história e geografia. Em colaboração com o Núcleo de Educação, Tecnologias Informáticas e Comunicacionais (NETIC), sob a coordenação da profa. Dra. Letícia Souto Pantoja, os discentes elaboraram um documento de análise dos conteúdos de matemática, história e geografia, considerando as habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a série/idade correspondente.

Diante do exposto, percebe-se a necessidade da criação de jogos educativos que facilitem o aprendizado dos (as) alunos (as) e auxiliem o professor, de modo a propiciar melhorias na qualidade da educação e na formação do saber histórico-cultural. O projeto "Games Educativos na Educação Básica" compreende que os (as) professores (as) precisam de ferramentas que complementem o ensino-aprendizagem e proporcionem o desenvolvimento de habilidades pertinentes à série/idade de cada aluno (a). Para isto, é fundamental a colaboração entre professores e discentes dos cursos de sistemas de informação e pedagogia para a criação e testagem dos jogos considerando o quesito pedagógico e aspectos fundamentais dos games. Por este motivo, o objetivo geral deste trabalho foi analisar o uso do jogo Re-Conhecendo Marabá no ensino do componente curricular história para alunos (as) do 4º e 5º ano do ensino fundamental de 9 anos em uma escola municipal do município de Marabá-Pa. Além disto, avaliar previamente o jogo, elaborar plano de aula de história associado ao game e realizar a primeira etapa de testagem do jogo.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

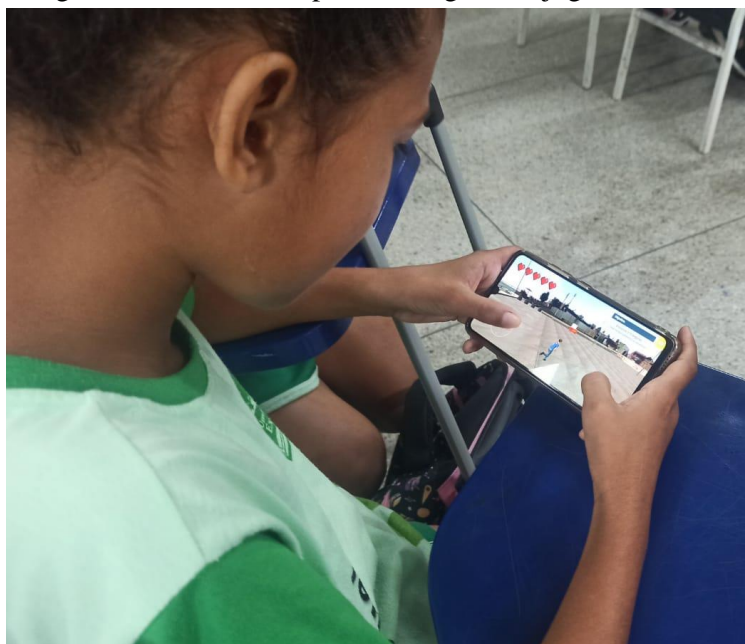
Para dar conta dos objetivos propostos, foi usada a pesquisa quanti-qualitativa (MINAYO, 2009) em que a primeira etapa do projeto consistiu na realização de estudos bibliográficos com ênfase em dois artigos: "O Processo de game Design" (MONTENEGRO; AZEVEDO; ALVES, 2009) e "Um Estudo Sobre os Processos de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos (Games) (JUNIOR; NASSU; JONACK, 2002) e do documento – elaborado em 2018 pela equipe de pesquisa e contextualização do Netic/Unifesspa – com

propostas de conteúdos curriculares e unidades temáticas de acordo com os objetos de conhecimento, as habilidades e as competências específicas de matemática, história e geografia a serem trabalhados com o uso do jogo. Os debates foram realizados de forma híbrida com encontros presenciais e online via Google Meet e aplicativo de mensagem WhatsApp.

Em seguida, as discentes-pesquisadoras do núcleo testaram o jogo e realizaram uma avaliação sistemática do jogo, considerando a modelagem, a trama, o cenário, os pontos positivos e negativos tal como o âmbito pedagógico e a elaboração de sequência didática com conteúdo do componente curricular história. Ocorreu, logo após, o debate da avaliação sistemática e análise das sequências didáticas sugeridas pelas discentes. Com o aporte teórico inicial e a avaliação prévia concluídas, foi usado o site Miro para a elaboração dos planos de aula. Com os planos de aula prontos, foram elaborados os materiais concretos que consistiram, especificamente no ensino de história, na impressão de imagens antigas e atuais dos principais pontos históricos e as lendas urbanas da cidade de Marabá-Pa para a construção do jogo da memória. Ao final da aula os (as) alunos (as) jogaram a segunda fase do jogo de modo a avaliá-lo e a fixação do conteúdo estudado.

A primeira etapa de testagem do jogo (imagem 1) foi realizado com duas turmas: uma do 4º ano e outra do 5º ano do ensino fundamental na EMEF Basílio Miguel dos Santos, localizada no Bairro Amapá que atende alunos (as) dos anos iniciais (1º ao 5º ano) do ensino fundamental de 9 anos. A testagem foi realizada durante o mês de março, em três encontros, com duração de 04 horas cada. No terceiro encontro ocorreu a aplicação do plano de aula de história, componente curricular enfatizado ao longo deste trabalho.

Imagem 1 – Primeira etapa de testagem do jogo Re-Conhecendo Marabá.



A imagem mostra uma aluna jogando a primeira fase do jogo Re-Conhecendo Marabá. Nela, o objetivo é identificar onde estão cada umas das formas geométricas localizadas na Praça São Félix de Valois, sem deixar que a Porca de Bobes o atinja com seus bobes e o jogador perca suas vidas.

Fonte: As Autoras (2023).

Ao final do terceiro encontro, a equipe se reuniu para dialogar sobre as observações de cada discente apresentando os pontos positivos e negativos das metodologias utilizadas na execução dos planos de aula e a comparação da avaliação prévia realizada pelas componentes do núcleo com as avaliações feitas pelos (as) alunos (as).

A próxima etapa do projeto será a segunda fase de testagem do jogo após análise das sugestões de melhorias quanto à jogabilidade, modelagem, cenário, personagens, desafios e contexto do jogo enviados à equipe de criação do jogo (LAGE/UNIFESSPA). Para além, serão analisadas novas abordagens para a utilização do jogo no ensino de matemática, história e geografia tal como a jogabilidade, modelagem e cenários do jogo, considerando o que foi observado na primeira fase, de maneira que, além de ser interessante e mantenha o interesse dos (as) alunos (as), o objetivo pedagógico seja alcançado com maior êxito.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Tabela 1 – Sequência Didática para o ensino do componente curricular história

Unidade Temática	Objetos de Conhecimento	Habilidades	Sequência Didática
Registros da história.	Tradições orais e valorização da memória;	(EF05HI07) Identificar os processos de produção, hierarquização e difusão dos marcos de memória e discutir a presença e/ou a ausência de diferentes grupos que compõem a sociedade na nomeação desses marcos de memória.	1º momento: roda de conversa para a análise do conhecimento dos alunos sobre a origem da cidade; apresentação do tema e objetivos da aula;
	Conhecimento de patrimônios, culturas, locais e histórias da cidade.	(EF05HI10) Inventariar os patrimônios materiais e imateriais da humanidade e analisar mudanças e permanências desses patrimônios ao longo do tempo.	2º momento: exposição, em estilo mural, retratando tempos diversos; 3º momento: jogo da memória em que os alunos foram divididos em grupos para a compreensão mais aproximada de como eram os pontos históricos da cidade antes e agora; 4º momento: jogaram a fase dois do Jogo Re-Conhecendo Marabá para entenderem o modo econômico (caucho e peixe).no início da cidade.

Fonte: Arquivo eletrônico do Netic/Unifesspa (2023).

O primeiro momento serviu para compreender o nível de conhecimento dos (as) alunos (as) sobre a origem do município e introdução para adentrar na temática abordada na aula. Para isto, foi usado um texto para a prática da leitura e conhecimento de como ocorreu, segundo historiadores, a criação da cidade. Em seguida, a exposição de imagens e publicações de jornais e revistas para chamar a atenção dos alunos para que observassem as características, semelhanças e diferenças entre cada imagem que retratava o antes e o depois. O terceiro momento instigou os alunos a trabalharem em equipe, chamou a atenção mais do que a exposição das imagens e possibilitou verem mais de perto como eram os pontos históricos antigamente.

O quarto momento foi o que chamou mais a atenção dos (as) alunos (as) porque, além de perceberem bugs que devem ser corrigidos e sugerirem melhorias para o jogo, puderam discutir e pensar em estratégias para alcançar os objetivos e enfrentar o inimigo, a Porca de Bobes na primeira fase e o Nego D'água (personagens das lendas urbanas de Marabá-Pa) na segunda. Assim, facilitou a compreensão e assimilação do conteúdo e a construção de habilidades inerentes à formação do indivíduo (TEIXEIRA, 2017), a cooperação e a interatividade (Cardoso, 2008), a motivação, a criação de estratégias e a resolução de problemas (BALASUBRAMANIAN; WILSON, 2006). Ademais, a descoberta e a atratividade (PRIETO, 2005).

A fala de um aluno sobre a modelagem do jogo chamou a atenção para a necessidade de melhorias neste aspecto, conforme avaliação prévia das integrantes do núcleo, que relatou, em tom de voz exaltada "*que bicho feio. Parece um demônio*" (A.C.). Ele se referiu à Porca de Bobes, vilã da primeira fase que atira bobes para matar o personagem e diminuir o número de vidas. Na avaliação prévia das discentes, algumas nem conseguiram identifica-la, o que só foi percebido após o debate da sistematização do jogo. Isto corrobora com MONTENEGRO, AZEVEDO e ALVES (2009) sobre a importância de analisar, dentre outras fases, o processo criativo, a arte visual, a modelagem e os cenários do jogo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A primeira etapa de teste do jogo Re-Conhecendo Marabá mostrou sua importância como ferramenta de auxílio para o professor e contribuiu na melhoria do aprendizado dos (as) alunos (as), na construção do saber histórico e da valorização da cultura local. Ademais, a criação de jogos que retratem a história da origem;

dos fluxos migratórios – um evento característico do município; da construção das casas comerciais e da troca e venda que fazem parte da realidade de muitos moradores, é inovador e necessário. Para além, apesar da necessidade de correção de bugs, inerente a todo e qualquer jogo ou aplicativo, e aprimoramento da modelagem, do cenário e do contexto pedagógico serão analisados na segunda etapa de testes, o jogo apresentou grande potencial para uso na sala de aula de modo como complemento do processo de ensino-aprendizagem e colaboração na melhoria da qualidade da educação e da formação do conhecimento histórico.

5. REFERÊNCIAS

BALASUBRAMANIAN, Nathan; WILSON, Brent G. Games and Simulations. In: **SOCIETY FOR INFORMATION TECHNOLOGY AND TEACHER EDUCATION INTERNATIONAL CONFERENCE**, 2006. Proceedings... v.1. 2006. Disponível em: <http://site.aace.org/pubs/foresite/GamesAndSimulations1.pdf>. Acesso em: 25 set. 2023.

BARBOSA, J. G. G.; YAMAMOTO, F. S.; PARIENTE, C. A. B. **Regente: Jogo de aventura para ensino de História e cultura folclórica brasileira**. SBGAMES, 2012.

CARDOSO, E. T. **Motivação escolar e o lúdico: O jogo RPG como estratégia pedagógica para o ensino de História**, 2008. 141f. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Estadual de Campinas – Faculdade de Educação, Campinas – SP. Disponível em: <<https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/430464>>. Acesso em: 25 set. 2023.

ELINE, F. d. A., ZAINA, L. A., de LELES, A. D., et al. Aprendendo história através de museus virtuais: uma parceria entre professores e museólogos. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**, volume 20, 2014.

JUNIOR, Ademar de Souza Reis; NASSU, Bogdan T.; JONACK, Marco Antonio. **Um Estudo Sobre os Processos de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos (Games)**. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/681330-Um-estudo-sobre-os-processos-de-desenvolvimento-de-jogos-eletronicos-games.html>>. Acesso em: 10 set. 2023.

MINAYO, M. C. O desafio da pesquisa social. In: Minayo, M. C. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Rio de Janeiro, RJ: Vozes, 2009.

MONTENEGRO, Raphael de Andrade; DE AZEVEDO, Tuíris; ALVES, Lynn. O processo de Game Design. Búzios – Ecos da Liberdade, 1-7p, out, 2009. In: **VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment**. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/~sbgameso/papers/sbgames09/artanddesign/60421.pdf>>. Acesso em: 10 set. 2023.

PRIETO, Lilian et al. Uso das Tecnologias Digitais em Atividades Didáticas nas Séries Iniciais. **Renote: Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 3, n. 1, p.111, maio, 2005. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/13934>>. Acesso em: 25 set. 2023.

REIS F. V et al. **Jogo educativo sobre a Revolução da Cabanagem** – Fase Pré-Revolucionária. WIE-SBC, 2008.

TEIXEIRA, Rangel Filho. **GAME MARABÁ: Projeto, Implementação, e Avaliação de um Jogo Educativo para Auxílio no Ensino de Estudos Amazônicos**, 2017. 109f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Engenharia Elétrica. Instituto de Tecnologia, Universidade Federal do Pará, Belém, 2017. Disponível em: <https://ppgee.proesp.ufpa.br/ARQUIVOS/dissertacoes/DM%2005_2017%20Rangel%20Filho%20Teixeira.pdf>. Acesso em: 10 set. 2023.