

Este material foi testado com as seguintes questões de acessibilidade:

- PDF lido por meio do software *NVDA* (leitor de tela para cegos e pessoas com baixa visão);
- Guia da *British Dyslexia Association* para criar o conteúdo seguindo padrões como escolha da fonte, tamanho e entrelinha, bem como o estilo de parágrafo e cor;
- As questões cromáticas testadas no site *CONTRAST CHECKER* (<https://contrastchecker.com/>) para contraste com fontes abaixo e acima de 18pts, para luminosidade e compatibilidade de cor junto a cor de fundo e teste de legibilidade para pessoas daltônicas.

Decifra-me ou Te Devoro: Uma proposta de ensino-aprendizagem da história do Egito por meio do jogo Discovery Tour e do aplicativo Daybook

Decipher Me or I Will Devour You: A proposal for teaching and learning the history of Egypt through the Discovery Tour game and the Daybook app

Deciframe o Te Devoro: Una propuesta de enseñanza-aprendizaje sobre la historia de Egipto a través del juego Discovery Tour y la aplicación Daybook



Luiz Adolfo Andrade

Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Salvador, Bahia, Brasil

laandrade@uneb.br



Deivison Conceição dos Santos

Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Salvador, Bahia, Brasil

deivisonconceicaosantos@hotmail.com

Resumo: Esta pesquisa tem como finalidade apresentar duas proposições de trabalho escolar para o jogo eletrônico “Discovery Tour: Egito”. Elas são pertinentes tanto para alunos do Fundamental II quanto para alunos do Ensino Médio do componente curricular “História”, disciplina das

Ciências Humanas. Para chegar às propostas, lançou-se mão daquilo que Aarseth chama de a melhor forma de adquirir conhecimento sobre um jogo: jogá-lo. Os resultados destacam que há chances de êxito em tornar significativas as aprendizagens advindas da interação com o game quando o estudante/jogador faz registros em um diário de bordo eletrônico do conhecimento obtido e o compartilha com seus pares, desencadeando discussões que poderão enriquecer seus conhecimentos e experiências com os conteúdos em questão.

Palavras-chave: Aprendizagem baseada em jogos. Daybook. Discovery Tour.

Abstract: This research presents two proposals for utilizing the game “Discovery Tour: Egypt”, which are relevant to middle and high school students studying the curricular component History, from the Humanities module. To arrive at the proposals, we used what Aarseth calls the best way to acquire knowledge about a game: playing it. The results highlight that there is a chance of prospering in making the learning resulting from interaction with the game meaningful when the student/player records the knowledge obtained in an electronic logbook and shares it with their peers, triggering discussions that can enrich their knowledge and experiences with the content in question.

Keywords: Daybook. Discovery Tour. Game-based learning.

Resumen: El objetivo de esta investigación es presentar dos propuestas de trabajo escolar para el juego electrónico “Discovery Tour: Egipto”. Están dirigidas tanto a alumnos de primaria como de secundaria del plan de estudios de «Historia», una asignatura de Humanidades. Para llegar a las propuestas se ha utilizado lo que Aarseth denomina la mejor forma de adquirir conocimientos sobre un juego: jugándolo. Los resultados muestran que hay posibilidades

de éxito a la hora de hacer significativo el aprendizaje que surge de la interacción con el juego cuando el alumno/jugador registra los conocimientos adquiridos en un cuaderno de bitácora electrónico y los comparte con sus compañeros, suscitando debates que pueden enriquecer sus conocimientos y experiencias con el contenido en cuestión.

Palabras clave: Aprendizaje basado en juegos. Daybook. Discovery Tour.

Data de submissão: 27/08/2024

Data de aprovação: 30/04/2025

Educar a Sociedade em Rede

É lugar comum no meio educacional as queixas dos docentes sobre o desinteresse dos seus alunos em executar as atividades propostas. Todavia, é quase consenso que frequentar a escola hoje é adentrar em um portal para o passado, onde o mesmo padrão de disposição das carteiras e mesmas metodologias fazem-se onipresentes em grande parte das escolas brasileiras.

Papert (1994), em alegoria, diz que se um cirurgião do século XIX, por algum motivo, fosse transportado para uma sala de cirurgia do século XXI, ele reconheceria pouquíssimas coisas no ambiente, já que a prática cirúrgica estaria radicalmente diferente daquilo que o viajante do tempo conhece, pois ali há inserção de diversas tecnologias integradas às técnicas cirúrgicas. No entanto, se um professor do século XIX fizesse a mesma viagem para uma sala de aula, ele assumiria quase que tranquilamente a aula de onde o seu colega “contemporâneo” parou.

Na era em que a detenção do conhecimento e de sua transmissão pelos professores foi quebrada pelas tecnologias da informação e comunicação, à docência foram atribuídos outros sentidos. Se antes o professor possuía o controle da informação em sala de aula, no atual momento da cibercultura (Lemos, 2009), o estudante tem acesso ao

conteúdo de forma instantânea, podendo questionar docentes, optando o que aprender e como aprender. A quebra de monopólio não deve ser vista como um ponto negativo, pelo contrário. Diante das novas demandas sociais, a docência é, mais do que nunca, essencial na condução do árduo trabalho de educar pessoas.

São tempos de pujança em termos de informação, mas ainda carentes na transformação desse “mar informacional” em conhecimento. Assim, fica evidente a importância dos professores na condução do processo educacional, que almeja despertar nos sujeitos a consciência crítica e desenvolver competências e habilidades para transitar, com parcimônia e responsabilidade, nas diversas esferas sociais que se reinventam com a inserção das tecnologias em seus modos de ser e de atuar na sociedade.

O descompasso entre as aspirações da sociedade do século XXI, concebida como “sociedade em rede” (Castells, 2001), e a escola do século XIX, focada no instrucionismo tecnicista e alicerçada nas tecnologias analógicas, contribui para desmotivar o discente afeito a desafios que possam ser superados através da gradual aquisição de habilidades, que podem potencializar as oportunidades de resolução de situações-problema diversas.

No cotidiano, longe das escolas, crianças e adolescentes sentem-se mentores de sua própria

aprendizagem, uma vez que a formação do ser humano nos tempos das tecnologias móveis desvinculou-se dos espaços formais de educação e se expandiu para ambientes informais, nos quais qualquer interação com determinado objeto de conhecimento resultará em alguma aprendizagem. Jogar, manter os vínculos com a rede de amigos, criar *playlists*, postar opiniões sobre filmes e séries, acompanhar os *streamers* favoritos de jogos, assistir a partidas de *e-sports*, criar *remixagens*... Ou seja, na rede e diante de variadas tecnologias, crianças e adolescentes assumem o verdadeiro papel de protagonismo que a escola ainda hoje os nega.

Diante disso, cabe a pergunta: o que a escola ainda tem a oferecer? Se optar pela resistência aos hábitos e aos costumes dos seus estudantes, caminha para tornar-se um “museu de grandes novidades”, mas pode melhorar ao seu tempo, a partir de uma sintonização crítica e feita de forma responsável, visando dar muito mais do que os ambientes informais de aprendizagem têm a oferecer, não temos motivo para nos preocupar com a sua existência nas próximas gerações.

Diante disso, defende-se a aprendizagem baseada em jogos digitais como maneira não só de engajar os estudantes, mas como oportunidade de desenvolver conhecimentos, competências e habilidades que a vida em rede requer dos seus cidadãos. Segundo Prensky (2010, p. 131), “a maneira como o mundo dos *videogames* funciona

hoje é um excelente modelo de como poderia ser um ambiente educacional totalmente inclusivo". Portanto, não cabe mais à escola permanecer conservando características que a tornam desmotivadora, tanto para seus alunos quanto para seus professores.

Metodologia

Consoante Aarseth (2003), existem três formas principais de aquisição de conhecimentos sobre a concepção, mecânica e regras de um jogo: contato com quem concebeu o jogo, observar outros a jogar e jogar o jogo, sendo que esta última é considerada pelo autor como a melhor forma de se inteirar sobre as características citadas. Ao jogar o jogo, o pesquisador vive uma experiência mais imersiva e pessoal se comparado às outras formas, que se baseiam na experiência de terceiros sobre o objeto de estudo. Assim, para criar as proposições aqui expostas, fez-se uso do método defendido pelo autor.

O jogo foi adquirido na loja digital da Ubisoft e executado em um *notebook Samsung Book* com processador *Intel Core i5*, 11ª geração, 8 gb de RAM, placa de vídeo *Intel Iris X*. Possui um *hardware* mediano, por isso houve a necessidade de configuração do jogo para que rodasse normalmente. Isso trouxe certa perda gráfica, no entanto não comprometeu a jogabilidade.

Os pesquisadores, ao se depararem com o game, idealizaram formas de se trabalhar com tão rico material em sala de aula. Inicialmente pensou-se em duas formas: a ideal (em um laboratório de informática) e a possível (em sala de aula usando projetor e *notebook*). A opção possível leva em consideração a realidade das escolas brasileiras, ainda carentes em tecnologias digitais.

Ao jogar o jogo, à luz de Aarseth (2003), pode-se imaginar quais alternativas são mais viáveis para o trabalho escolar, uma vez que são feitas inferências a respeito da experiência que o estudante teria com o objeto de estudo em questão. No entanto, como fica explícito no decorrer deste trabalho, o máximo proveito do *game* só pode ser alcançado quando ele for levado à sala, passando pela análise de professor e alunos, ou seja, quando a metodologia a ser adotada para a sua completa fruição for lapidada por aqueles que irão interagir no contexto real de aprendizagem.

A opção pelo uso do aplicativo *Daybook* deu-se pelo fato de perceber que apenas transitar pelas áreas do jogo sem fazer registro do que tinha sido aprendido/vivenciado seria uma perda de experiências, tornando falho o percurso metodológico adotado. Assim, buscou-se propor um método de trabalho com o game que satisfizesse a necessidade de entretenimento e que ao mesmo tempo fosse pedagogicamente satisfatório.

Jogos Digitais: dos fliperamas às salas de aula

Os jogos digitais surgiram em meio às revoluções propiciadas pelas tecnologias da informação e comunicação, em meados da década de 1950, alcançando certo apogeu nos anos 1970. Além da popularização dos computadores pessoais no fortalecimento dos *games* como produto cultural, os fliperamas, principalmente, tiveram um papel de protagonismo nessa empreitada. “Remontando à história dos games, o pioneirismo pode ser atribuído às máquinas *arcades*, disponíveis em estabelecimentos públicos como bares, restaurantes ou outros locais que eram dedicados especificamente para este tipo de entretenimento” (Andrade, 2015, p. 37).

De lá para cá, muito se aperfeiçoou em termos de *design*, jogabilidade, gráficos, e tantos outros aspectos. Hoje, tais jogos comportam em si múltiplas linguagens, transformando-se em um dos objetos culturais mais transmidiáticos da atualidade, alcançando públicos diversos que têm em comum a noção de jogo digital como um dos principais produtos de entretenimento da contemporaneidade.

Pensados para oferecer entretenimento ao público-alvo imaginado pela sociedade, adolescentes incultos e *geeks* (Juil, 2019, p. 30), durante quase toda a sua trajetória, os jogos digitais foram estigmatizados,

subestimados e tratados como subproduto. No entanto, seu alvorecer é confirmado pelos números astronômicos da indústria do entretenimento na contemporaneidade.

Presente em grande parte dos lares graças à popularização dos dispositivos móveis, consoles e computadores pessoais, esses objetos culturais furaram a bolha do entretenimento, alcançando fins que não estavam em seu cerne. Prova disso são os *serious games*, criados para treinar equipes institucionais e educar sujeitos em contextos diversos.

Alguns jogos com fins educacionais provaram-se, por meio de diversas pesquisas, recursos com grande potencial para engajar os discentes no que se propõem. “Em longo prazo, precisamos complementar o aprendizado que já vem sendo adquirido por nossos filhos em games de entretenimento orientado, como novos games educativos ‘curriculares’, que possam ser usados dentro e fora das escolas” (Prensky, 2010, p. 39).

A aprendizagem, principal fator almejado, é alcançada quando há intencionalidade e sistematização no trabalho com tais *softwares* em sala de aula. No entanto, é crucial atentar-se para a incômoda verdade de que a maioria dos games educativos não é tão divertida quanto os jogos comerciais. Assim, usar os jogos que os discentes já jogam e procurar neles o que têm de educativo também possui grande potencial para motivar os estudantes a se engajarem nas atividades propostas. A maioria das crianças

tem repulsa por qualquer coisa que se apresente como educacional (Prensky, 2010), no entanto, “[g]ames educativos bem desenvolvidos não apenas podem reforçar e complementar, mas de fato ensinar parte do currículo ou todo ele, enquanto envolvem as crianças tanto quanto seus games de entretenimento (ou algo próximo disso)” (Prensky, 2010, p. 254).

Fica evidente que não basta o *game* ser educativo para que haja êxito em seu uso com os estudantes. É primordial que propicie também entretenimento que os faça sentirem-se motivados à participação, ou seja, que dê a eles a sensação costumeira que experimentam imersos nos jogos comerciais. “Enquanto jogos pedagógicos em geral só motivam os próprios educadores, jogos eletrônicos comerciais conseguem combinar interesse comercial com níveis consideráveis de motivação e autoria” (Demo, 2011, p. 50).

Partindo dessa constatação, torna-se imperioso que os jogos selecionados, para estarem em sala de aula, sejam promissores em termos motivacionais, pois estar motivado é essencial ao sujeito que pretende entrar em contato com determinado objeto de conhecimento. A motivação dos estudantes para o aprendizado é uma mistura de objetivos intrínsecos e recompensas extrínsecas, combinados com fatores psicológicos, como medo e necessidade de agradar (Prensky, 2010, p. 128).

De acordo com Tobias, Fletcher e Wind (2014), o desenho instrucional do jogo pode propiciar aprendizagens, desde que integre em si aspectos motivacionais que estejam de acordo com o que as pessoas possam aprender e precisem saber. Dessa forma, um jogo apenas divertido, não interligado ao currículo, terá poucas condições de prover aprendizagens desenvolvidoras de um conjunto de competências e habilidades elencadas pelos documentos norteadores da aprendizagem escolar. Por isso advoga-se equilíbrio entre aspectos instrucionais/autorais e entretenimento.

O estudo de Espinosa, Eguia-Gómez e Hildebrandt (2013) indica que a interação com os jogos desperta maior motivação dos estudantes para o aprendizado, já que as novas experiências estimulam e provocam a colaboração e as conexões pessoais, sendo também uma interessante estratégia para o desenvolvimento de competências. Bilton (2010 apud Demo, 2012, p. 58), reconhece que jogadores de videogames mostram, na vida e no mercado, maior desenvoltura, maior capacidade de aprender, habilidades de argumentação e pesquisa, traquejo em comunicação e expressão. “São as ações do jogador que descrevem um processo de produção de conhecimentos, no qual por meio da imersão e interação – feedbacks – reconhece e produz significados ao jogar” (Tonéis, 2017 p. 59).

É importante que a prática educativa mediada pelos jogos digitais esteja em consonância com as atividades

curriculares, no sentido de compreendê-los como um tipo de linguagem (Alves; Coutinho, 2016, p.172). Jogos que divertem e ao mesmo tempo ensinam são muito promissores em persuadir os estudantes, pois crianças e adolescentes, principalmente, identificam-se quase de imediato com o objeto de interação, já que há amplo repertório cognitivo construído nas interações cotidianas com seus *games* favoritos.

Discovery Tour: Egito

O jogo "*Discovery Tour: Egito*" foi lançado em 2017. Trata-se de um modo de jogo de "*Assassin's Creed Origins*", um *game* comercializado para PC como um *stand alone*, isto é, aqueles que podem ser jogados sem conexão à internet. Ao adquirir "*Assassin's Creed Origins*", o/a jogador/a poderá, através do modo *Discovery Tour*, explorar o Antigo Egito através de passeios guiados por inteligência artificial. Vale ressaltar que, diferente de outros títulos da franquia *Assassin's Creed*, no referido modo de jogo educacional, não há qualquer tipo de violência nas interações com os personagens.

Imagem 1. Tela inicial do jogo Discovery Tour (PC)



Fonte: Ubisoft.

O objetivo é conhecer aspectos da história, arquitetura, arte e cultura egípcia por meio de visitas guiadas por inteligência artificial a pontos e locais históricos do Egito Ptolomaico. Importante ressaltar que, de acordo com a Ubisoft, empresa detentora dos direitos autorais do game, uma equipe multidisciplinar de especialistas foi responsável pelas informações reproduzidas em “*Discovery Tour: Egito*”.

Decifra-me ou Te Devoro

O jogo divide o Egito em regiões que podem ser acessadas ao apertar o botão “*start*” em *joystick* (utilizado pelos pesquisadores) e selecionar a área que deseja

explorar, ou jogando livremente até o avatar chegar ao local desejado, consultando, ou não, o mapa das regiões disponível no *game*.

As áreas disponíveis no jogo para serem visitadas são: Egito (20 locais), onde o jogador poderá visitar as grandes regiões do Egito; Pirâmides (16 locais), área onde podem ser acessadas informações sobre as pirâmides e os ritos funerários egípcios; Alexandria (14 locais), locais onde aprende-se sobre a fundação da dinastia Ptolomaica; Cotidiano (20 locais), em que são apresentadas as crenças e costumes dos egípcios; Romanos (5 locais), cinco locais onde são disponibilizadas informações sobre o exército romano.

Há vários personagens disponíveis ao jogador para a sua jornada. No decorrer do jogo, ao desbloquear certas áreas, outras vão sendo disponibilizados. Cleópatra e Ptolomeu XIII figuram ao lado de tipos sociais característicos da região, podendo ser escolhidos a qualquer momento no jogo. Na página a seguir, a captura de tela com as ferramentas disponíveis no *game*:

Imagem 2. Cronologia da história do Antigo Egito



Fonte: Autoria própria.

Proposição para Trabalhar o Jogo em Sala de Aula

É de conhecimento geral que muitas escolas brasileiras carecem, ainda, de infraestrutura para ofertar os meios e recursos tecnológicos adequados para aulas nas quais os estudantes possam fazer uso apropriado das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs). Segundo o Censo 2020, 25% das escolas brasileiras não dispõem de internet e várias não têm um laboratório de informática disponível. Assim, fica distante o sonho de engajar os estudantes por meio dos variados recursos tecnológicos. Todavia, grande parte dispõe de computador/notebook e projetor, usados costumeiramente

para apresentações do *Microsoft PowerPoint*, ou exibição de vídeos.

Há duas formas de se trabalhar o jogo na escola: (i) em um laboratório de informática, onde um ou dois alunos possam fazer uso de um computador com o jogo, opção que tende a ser mais difícil de ser executada, tendo em vista os problemas de infraestrutura de grande parte das escolas públicas brasileiras; (ii) execução do jogo em sala de aula por meio de um computador e um projetor pelo/a docente. Na primeira opção, a ideal, os passeios guiados podem ser feitos individualmente ou em dupla. Na segunda opção, o/a professor/a pode convidar diferentes alunos para acessar variadas regiões do jogo. Nesta opção, enquanto um discente faz o papel de jogador, os demais assumem a posição de espectadores “ativos” do jogo.

Orientações para Uso do Jogo em um Laboratório de Informática

Se a escola dispuser de um laboratório de informática que tenha as condições para o uso do jogo, esta será a melhor experiência proporcionada aos estudantes. Abaixo quadro com proposição de como usar o jogo em um laboratório de informática:

Quadro 1. Proposição de como trabalhar o jogo em um laboratório de informática

Etapa	Ação	Descrição
1ª	Aquisição do jogo	Um mesmo <i>game</i> pode ser usado em vários computadores com o mesmo <i>login</i> e senha. No entanto, segundo a empresa dona do <i>software</i> , alguns problemas podem surgir. Por isso a escola deverá comprar uma determinada quantidade de cópias do <i>game</i> . Alguém deverá baixá-los em todos os computadores que serão usados pelos estudantes.
2ª	Contextualização do <i>game</i>	Explicar aos estudantes a finalidade do trabalho com o jogo <i>Discovery Tour</i> , bem como contextualizá-lo, trazendo informações sobre ele e como jogá-lo.
3ª	Aquisição do <i>app Daybook</i>	Todos os estudantes deverão acessar as lojas de aplicativos do sistema operacional dos seus celulares para baixar o aplicativo.
4ª	Funções do aplicativo	O docente deve explicar aos estudantes as funções do <i>app</i> , bem como informá-los de que o aplicativo será o diário de bordo que registrará os passeios guiados pelas áreas do Antigo Egito.
5ª	Criação de espaço virtual	O docente pode pedir que os discentes decidam em qual ambiente serão compartilhados os relatos produzidos ao fazerem o passeio virtual pelas diversas áreas do Antigo Egito: grupo de <i>Facebook</i> , <i>Telegram</i> , <i>Whatsapp</i> ou <i>Discord</i> .
6ª	Início da exploração	O professor e os discentes devem decidir como explorar o jogo. Ele pode solicitar que os estudantes explorem áreas específicas, registrando informações e impressões sobre elas no diário de bordo, bem como deixar que os estudantes escolham quais áreas explorar ou uma outra forma que seja interessante para a turma. Fica a cargo da coletividade escolher a melhor forma.

7 ^a	Compartilhamento dos relatos	Os estudantes devem tirar prints das páginas do <i>Daybook</i> e compartilhá-las no ambiente digital escolhido pela turma. O docente pode pedir que os estudantes interajam nas postagens, que compartilhem informações adicionais sobre as áreas visitadas, como <i>links</i> de matérias jornalísticas, curiosidades, vídeos, documentários, entre outros. Isso faz com que expandam o conhecimento sobre as áreas visitadas.
8 ^a	Criação de <i>quizzes</i> sobre as áreas exploradas	Usando o <i>Kahoot</i> , o professor pode elaborar <i>quizzes</i> contendo perguntas sobre as áreas exploradas.
9 ^a	Produção de jogo	Ao término do trabalho com o jogo, os estudantes podem produzir jogos sobre os conteúdos abordados. Depois de prontos, os jogos devem ser disponibilizados aos colegas da turma.

Fonte: Autoria própria.

Orientações para Uso do Jogo em Sala de Aula

Não havendo um laboratório ou espaço adequado para uso individual ou em dupla do jogo, o professor poderá optar em fazer uso do *software* na sala de aula por meio de um *notebook* e um projetor. Abaixo uma sugestão de como fazer uso:

Quadro 2. Proposição de como trabalhar o jogo em sala de aula

Etapa	Ação	Descrição
1 ^a	Aquisição do jogo	A escola precisa apenas adquirir uma cópia do jogo.

Decifra-me ou te devoro: Uma proposta de ensino-aprendizagem...

Luiz Adolfo Andrade • Deivison Conceição dos Santos

2ª	Contextualização do game	Explicar aos estudantes a finalidade do trabalho com o jogo <i>Discovery Tour</i> , bem como contextualizá-lo, trazendo informações sobre ele e como jogá-lo.
3ª	Aquisição do <i>app Daybook</i>	Todos os estudantes deverão acessar as lojas de aplicativos do seu sistema operacional para baixar o aplicativo.
4ª	Funções do aplicativo	O docente deve explicar aos estudantes as funções do <i>app</i> , bem como informá-los de que o aplicativo será o diário de bordo que registrará os passeios guiados pelas áreas do Antigo Egito.
5ª	Criação de espaço virtual	O docente pode pedir que os discentes decidam em qual ambiente serão compartilhados os relatos produzidos ao fazerem o passeio virtual pelas diversas áreas do Antigo Egito: grupo de <i>Facebook</i> , <i>Telegram</i> , <i>Whatsapp</i> ou <i>Discord</i> .
6ª	Início da exploração	O docente pode solicitar que os estudantes formem duplas. Em seguida convida uma dupla para ser a jogadora do <i>game</i> . O professor solicita que encontrem no mapa determinada área para ser explorada. Enquanto um discente controla o <i>joystick</i> ou mouse/teclado, o colega escreve seu relato daquilo que está sendo vivenciado/explicado na área explorada do <i>game</i> . Os espectadores podem, ao final da exploração, lançar alguma pergunta para a dupla sobre a área explorada.
7ª	Compartilhamento dos relatos	Os estudantes devem tirar prints das páginas do <i>Daybook</i> e compartilhá-las no ambiente digital escolhido pela turma. O docente pode pedir que os estudantes interajam nas postagens, que compartilhem informações adicionais sobre as áreas visitadas, como links de matérias jornalísticas, curiosidades, vídeos, documentários, entre outros. Isso faz com que expandam o conhecimento sobre as áreas visitadas.
8ª	Criação de quizzes sobre as áreas exploradas	Usando o <i>Kahoot</i> , o professor pode elaborar <i>quizzes</i> contendo perguntas sobre as áreas exploradas.

Decifra-me ou te devoro: Uma proposta de ensino-aprendizagem...

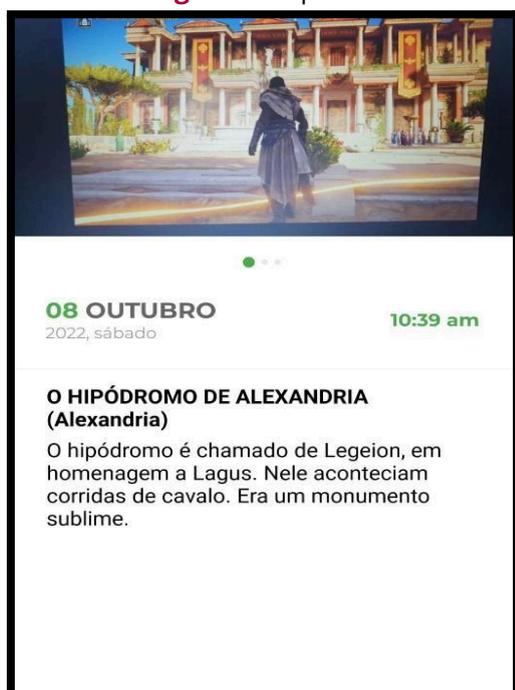
Luiz Adolfo Andrade • Deivison Conceição dos Santos

9 ^a	Produção de jogo	Ao término do trabalho com o jogo, os estudantes podem produzir jogos sobre os conteúdos abordados. Depois de prontos, os jogos devem ser disponibilizados aos colegas da turma.
----------------	------------------	--

Fonte: Autoria própria.

Abaixo capturas de tela de alguns relatos feitos por um dos pesquisadores no aplicativo *Daybook*:

Imagem 3. Captura de tela



Fonte: Autoria própria.

Imagem 4. Captura de tela



Fonte: Autoria própria.

Considerações Finais

A aprendizagem baseada em jogos mostra-se promissora na tarefa de engajar estudantes e proporcionar experiências que não se resumem apenas à ludicidade, mas também no desenvolvimento de habilidades e competências

diversas. Tendo isso em vista, conclui-se que o trabalho em questão atingiu seu objetivo: propor maneiras de se trabalhar com o jogo “*Discovery Tour: Egito*”, levando em consideração diferentes contextos educacionais.

Partindo desta perspectiva, foi possível perceber com a realização deste trabalho um estilo de articulação entre ensino, pesquisa e extensão que contribui para a disseminação de conhecimento sobre História a partir da experiência prática no *game* “*Discovery Tour: Egito*”. Desta forma, este estudo pode contribuir para a realização de práticas extensionistas a partir de jogos digitais que tem como base conteúdos sobre História, como no caso do jogo aqui proposto e discutido. Por se tratar de um jogo de acesso relativamente fácil de ser jogado, a pesquisa aqui documentada pode contribuir para o estabelecimento de novas conexões entre universidade e sociedade a partir de uma experiência lúdica.

É importante registrar que, além do jogo em questão, há disponíveis com a mesma proposta dois outros jogos da franquia *Assassin's Creed*, que são: “*Discovery Tour: Grécia*” e “*Discovery Tour: Era Viking*”. As proposições aqui expostas podem ser adotadas pelos professores para abordar os dois jogos citados. Todavia, é salutar enfatizar que o que se pretende não é uma fórmula que, se colocada em prática, trará os resultados almejados. Sabendo que os jogos em questão oportunizam múltiplas possibilidades de serem trabalhados na escola, o docente tem total liberdade

para adaptar ou mesmo criar o seu método de trabalho para o jogo.

Por fim, cabe reconhecer que este trabalho possui limitações, por exemplo, coletar dados empíricos aplicando a metodologia aqui proposta em turmas de História. Em pesquisas futuras, podemos realizar tal estudo em turmas de História de escolas públicas que disponham de laboratório de informática e/ou de notebook e projetor. Desse modo, teríamos como aferir o nível de engajamento e de aprendizagem das turmas, bem como identificar as fragilidades das duas proposições.

Referências

AARSETH, ESPEN J.. O JOGO DA INVESTIGAÇÃO: ABORDAGENS METODOLÓGICAS À ANÁLISE DE JOGOS. **CALEIDOSCÓPIO: REVISTA DE COMUNICAÇÃO E CULTURA**. LISBOA, Nº 04, P. 9-23, 2003. DISPONÍVEL EM: [HTTP://HDL.HANDLE.NET/10437/643](http://hdl.handle.net/10437/643). ACESSO: 19 MAR. 2023.

ALVES, L.; COUTINHO, I. (ORGS). JOGOS DIGITAIS E APRENDIZAGEM: FUNDAMENTOS POR UMA PRÁTICA BASEADA EM EVIDÊNCIAS. CAMPINAS: PAPIRUS, 2016.

ANDRADE, LUIZ ADOLFO DE. JOGOS DIGITAIS, CIDADE E (TRANS)MÍDIA: A PRÓXIMA FASE. CURITIBA: APPRIS, 2015.

BILTON, N. I LIVE IN THE FUTURE & HERE'S HOW IT WORKS: WHY YOUR WORLD, WORK, AND BRAIN ARE BEING CREATIVELY DISRUPTED. NOVA IORQUE: CROWN PUBLISHING GROUP, 2010.

BRASIL. INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA (INEP). RESUMO TÉCNICO: **CENSO ESCOLAR DA EDUCAÇÃO BÁSICA 2020**.

CASTELLS, M. **A SOCIEDADE EM REDE. VOL. 1**. SÃO PAULO: PAZ E TERRA, 2001.

DEMO, P. **FORMAÇÃO PERMANENTE E TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS**. 2 ED. PETRÓPOLIS: VOZES, 2011.

_____. **O MAIS IMPORTANTE DA EDUCAÇÃO IMPORTANTE**. SÃO PAULO: ATLAS, 2012.

DISCOVERY TOUR EGITO. MONTREAL, CANADÁ: UBISOFT, 2018. JOGO ELETRÔNICO.

ESPINOSA, R.C.; EGUIA-GÓMEZ, J.L.; HILDEBRANDT, R.H. APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS DIGITAIS. **XI SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL – SBGAMES**. SÃO PAULO: 2013

DISPONÍVEL EM:

[HTTP://REPOSITORI.UVIC.CAT/BITSTREAM/HANDLE/10854/2755/ARTCONLLI_A2013_CONTRERAS_RUTH_APRENDIZAGEM.PDF?SEQUENCE=1](http://repositori.uvic.cat/bitstream/handle/10854/2755/artconlli_a2013_contreras_ruth_aprendizagem.pdf?sequence=1) ACESSO EM 15/10/2022.

JUUL, J. **HALF-REAL: VIDEOGAMES ENTRE REGRAS REAIS E MUNDOS FICCIONAIS**. SÃO PAULO: BLUCHER, 2019.

LEMONS, A. ARTE E MÍDIA LOCATIVA NO BRASIL. BELO HORIZONTE: **ENCONTRO DA COMPÓS**,

Decifra-me ou te devoro: Uma proposta de ensino-aprendizagem...

Luiz Adolfo Andrade • Deivison Conceição dos Santos

2009. DISPONÍVEL EM:

[HTTPS://PROCEEDINGS.SCIENCE/COMPOS/COMPOS-2009/TRABALHOS/ARTE-E-MIDIA-LOCATIVA-NO-BRASIL?LANG=PT-BR](https://proceedings.science/compos/compos-2009/trabalhos/arte-e-midia-locativa-no-brazil?lang=pt-br) ACESSO EM 10/06/2023.

PAPERT, S. **A MÁQUINA DAS CRIANÇAS: REPENSANDO A ESCOLA NA ERA DA INFORMÁTICA**. 2. ED. PORTO ALEGRE: ARTES MÉDICAS, 1994.

PRENSKY, M. **NÃO ME ATRAPALHE, MÃE – EU ESTOU APRENDENDO! COMO OS VIDEOGAMES ESTÃO PREPARANDO NOSSOS FILHOS PARA O SUCESSO NO SÉCULO XXI – E COMO VOCÊ PODE AJUDAR**. SÃO PAULO: PHORTE, 2010.

TOBIAS, S.; FLETCHER, J.D.; WIND, A.P. GAME-BASED LEARNING. IN: SPECTOR, J.M. ET AL. (ORGS). *EDITOR'S HANDBOOK OF RESEARCH ON EDUCATIONAL COMMUNICATIONS AND TECHNOLOGY*. 4ª ED. NOVA YORK: SPRINGER SCIENCE BUSINESS MEDIA, 2014.

TONÉIS, C N. **Os GAMES NA SALA DE AULA: GAMES NA EDUCAÇÃO OU A GAMIFICAÇÃO DA EDUCAÇÃO?** SÃO PAULO: BOOKESS EDITORA, 2017.