

PRODUÇÃO DE JOGO EDUCACIONAL: DOCES MEMÓRIAS

Juliana Santos do Carmo

Universidade do Estado da Bahia

<http://lattes.cnpq.br/5781450817006208>

<https://orcid.org/0000-0002-0458-8847>

julivida1000@outlook.com

DOI-Geral: <http://dx.doi.org/10.47538/CONEC-2025.02>

DOI-Individual: <http://dx.doi.org/10.47538/CONEC-2025.02-59>

ÁREA TEMÁTICA: Ensino e Aprendizagem

PALAVRAS-CHAVE: Escola. Jogo digital. Marcos históricos.

RESUMO: Os jogos transpassaram o ambiente escolar através de estudantes conectados, a ponto de se apresentar na sala de aula, modificando significativamente um dos espaços importante da escola. Para além disso, a propagação dos smartphones e a pandemia do COVID-19 devido ao distanciamento social, o uso dos jogos aumentou demandando transformações das escolas. Diante disso, repensar formas no ensino fundamental ou em qualquer modalidade de ensino, para qualquer disciplina, no sentido de criar jogos digitais é uma busca para se adaptar a dinâmica contemporânea, o que torna um desafio para os professores. Visto que, os estudantes é o protagonista para produzir conhecimento a partir do processo de ensino e aprendizagem devido as experiências importantes na sua vivência escolar. E foi justamente nessa perspectiva que surgiu a ideia de adaptar um jogo analógico para uma versão digital, no que ocorreu concomitantemente com a oferta do componente curricular educação e tecnologia da comunicação e da informação disponibilizado no 7º semestre do curso de licenciatura plena em Pedagogia da Universidade Estadual da Bahia (UNEB). Tudo isso, reforçou ainda mais a motivação para pesquisar sobre o assunto concernente acerca dos jogos digitais e marcos históricos da disciplina história especificamente do município de Lauro de Freitas/Ba, direcionado para o ensino fundamental I dos anos iniciais para crianças a partir do 3º ao 5º ano. Conforme o cenário, levantamos as seguintes questões: Os profissionais estão preparados para criarem jogos de aprendizagem referente aos marcos históricos? Porque a tecnologia através dos jogos motiva os alunos a produzirem suas próprias concepções? Sendo assim, o objetivo é compreender os marcos históricos e seus significados na construção de conhecimento por meio de atividades dos jogos digitais no ensino fundamental. Conforme Tavares (2006,

p.4) alerta, que são poucas as salas de aula, as escolas, que realmente dão espaço para os jogos, mesmo sabendo que crianças e jovens da atual geração estão envolvidos cada vez mais com a mídia. Desse modo, é necessário que os profissionais da educação, conheça os jogos eletrônicos que serão adotados na sala de aula, tendo em vista que o estudante é o protagonista para produzir conhecimentos a partir do processo de aprendizagem obtendo experiência significativa na sua vivência escolar. Apesar dos jogos terem o estigma de somente servir para diversão, alguns games foram elaborados especificamente para serem usados na educação, criados com a parceria de desenvolvedores, professores, psicólogos e estudantes. Exemplo disso são os jogos eletrônicos que poderão ser usados na educação para alfabetizar crianças e auxiliá-las na aprendizagem de matérias de história, matemática, inglês, atividades físicas, habilidades pró-sociais, entre outras. Meinerz (2018, p. 74) comenta que a aula de História é assim compreendida como espaço de interação e de experimentação, lugar pensado e organizado para a realização de múltiplas e diferenciadas aprendizagens, em que o jogar é admitido e valorizado. Ferramentas que podem enriquecer as práticas pedagógicas, porque o jogo já faz parte da realidade dos estudantes no ambiente escolar. Desenvolvendo nos estudantes o raciocínio lógico, interatividade, concentração, observação e reflexão. Dessa maneira, durante a graduação cursei a disciplina Educação e Tecnologia da Comunicação e da Informação sob a orientação da docente e desenvolvemos um trabalho de intervenção que cominou em uma apresentação final, que foi realizado em formato de slides e incluiu também o produto reinventado que foi o jogo digital da memória “Viver” referente aos marcos históricos do município de Lauro de Freitas/Ba. Nesse contexto, observei que a maioria dos moradores de Lauro de Freitas, presentes na turma possuía pouco conhecimento sobre o tema abordado aqueles que tinha conhecimento faziam de forma superficial por meio da vivência em determinados espaços e bairros como resultado a maioria não conheciam o significado e historicidade dos monumentos. A escolha dos marcos históricos, foi em virtude do potencial da grandeza educacional e cultural muito robusta, no que contribuem para que as crianças compreendam o valor da história e identidade local, no sentido de criar uma conexão emocional com o passado, isso por sua vez resulta em um aprendizado significativo. Nesse sentido, percebi a importância de aprofundar a pesquisa sobre o assunto, a estratégia ideal seria aproximar os educandos por meio de um jogo digital baseado nos marcos históricos incluindo elementos interativos, explicando o significado

desses monumentos, dessa maneira acredito que os alunos poderão compreender o assunto de maneira lúdica envolvente e profunda com o intuito de se conectar melhor com o conteúdo. Enfim, espera-se que os professores utilizem o jogo compatível com os marcos históricos no local onde estejam trabalhando, que o lúdico e o jogo seja articulado com outras disciplinas assim como: matemática, geografia, português, ciências e arte, que o jogo possa ser utilizado em escolas públicas e privadas, que os educadores tenham motivação prévia antes de iniciar o jogo e durante com perguntas e que aproximem os estudantes da realidade histórica passado e presente através das figuras e do exercício da oralidade.

REFERÊNCIAS

Huizinga, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Perspectiva: São Paulo, 2000. Disponível em: http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf Acesso em: 27 jun. 2025.

LIMA JR, Arnaud de Souza Lima. “Tecnologias Intelectuais e Educação: explicitando o princípio proposicional/ hipertextual como metáfora para educação e o currículo” *Revista da FAEBA - Educação e Contemporaneidade / Universidade do Estado da Bahia*, v.13, n.22, p. 2 Disponível em: https://www.comunidadesvirtuais.pro.br/gptec/arquivos/a_arnaud1.pdf Acesso em: 28 jul. 2025.

MEDEIROS, Márcia Duarte. “O processo de criação de jogos eletrônicos para o desenvolvimento de habilidade cognitivas” In: Almeida, Marcos Teodorico Pinheiro de; et al. (Orgs). Fortaleza: Instituto NEXOS, 2020. p. 65

MEINERZ, Carla Beatriz. “Jogar com a História na Sala de Aula” In: Giacomoni, Marcello Paniz; Pereira, Nilton Mullet (Org). *Jogos e ensino de história*, Porto Alegre, Editora da UFRGS, ano 2018. p. 74 Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle10183/174705/001065511.pdf?sequence=1> Acesso em: 07 jul. 2025.

MINEIRO, M. “Ludicidade: Conceitos, Paradigmas e Concepções no Ensino Superior” *Revista Práxis Educacional*, v.20 n.51 2024 p. 5 Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/praxis/article/view/15719/9214> Acesso em: 07 jul. 2025.

MOITA, Filomena. **Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @**. Campinas: SP: Editora Alínea, 2007.

SANTOS, Sheila Carine Souza; SALES, Mary Valda Souza. “Tecnologias e Infâncias: Contribuições para a Construção de Saberes das Crianças do Grupo 5 no Contexto da Creche” *Congresso Internacional de Educação e Geotecnologias - CINTERGEO*, ano 2019, v.12, n. 3, p. 195 Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/cintergeo/article/view/6838> Acesso em: 5 ago. 2025.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23 ed. São Paulo: Cortez, 2007. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3480016/mod_label/intro/SEVERINO_Metodologia_do_Trabalho_Cientifico_2007.pdf Acesso em: 5 jul. 2025.

TAVARES, Marcus Tadeu de Souza. **Jogos eletrônicos: educação e mídia**, 2021. Disponível em: http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/marcos_tavares.pdf Acesso em: 11 ago. 2025.

VIEIRA, Andrea; TANAJURA, Célia; SOUZA, Diogo. “Formação docente, Tecnologia Educacional e Educação Ambiental pós-pandemia da Covid-19” *Revista Sergipana de Educação Ambiental*, ano 2020, v.7, p. 6 Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/revisea/article/view/14402> Acesso em: 1 jun. 2025.