



Produto educacional elaborado como requisito parcial para obtenção do título de Mestre à Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Faculdade de Ciências, Campus de Bauru – Programa de Pós-graduação em Docência para a Educação Básica, sob orientação do Profa. Ass. Thais Cristina Rodrigues Tezani.



## APRESENTAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL:

Este produto educacional nasceu da necessidade de compreender a relação entre ludicidade e participação ativa em sala de aula. Elaborado sob a hipótese de que os jogos contribuem significativamente para o engajamento dos estudantes, o material propõe uma metodologia que retira o aluno da posição de espectador. A intenção central é validar como ferramentas gamificadas podem tornar a aprendizagem mais significativa, estimulando o interesse contínuo pelos temas abordados.

Durante o 9º ano do Ensino Fundamental, muitos estudantes vivenciam uma fase de grandes mudanças: começam a se preparar para o Ensino Médio, surgem novos interesses e desafios. Nesse processo, disciplinas como Geografia e outras das Ciências Humanas podem parecer distantes do cotidiano e menos atrativas.

Foi justamente para mudar essa percepção que o ART-7 nasceu. Um jogo pensado para tornar o estudo mais próximo da realidade dos jovens: dinâmico, interativo e divertido.



## HOSPEDAGEM E DESENVOLVIMENTO

O jogo está hospedado no sítio eletrônico:  
<https://art7game.netlify.app/#motivo>.

O projeto foi idealizado por Gustavo Ramos Araujo e desenvolvido por  
Micael Ricardo Pederiva.





## SOBRE O PRODUTO EDUCACIONAL

Este Produto se enquadra conceitualmente como uma modalidade de Gamificação de Conteúdo. Esta classificação é justificada pelo fato de que o Produto Educacional aplica elementos de design de jogos com o propósito de interferir diretamente no material didático e no modo como um conteúdo curricular específico é ensinado.

Diferentemente da gamificação estrutural, que foca na modificação do comportamento extrínseco, o ART7 atua para reestruturar o processo de aquisição do saber em Geografia e História. Ele insere alguns aspectos do conteúdo curricular do 9º ano em uma matriz narrativa, com desafios, personagens e missões, transformando a aquisição de conceitos complexos em uma jornada de investigação ativa.





## SOBRE O PRODUTO EDUCACIONAL

No jogo, você assume o papel de um investigador em uma missão inusitada: capturar o enigmático pirata conhecido como Novo Barba Negra, responsável pelo roubo de importantes tesouros nacionais. Não será uma tarefa fácil — ele lidera um grupo de descendentes de piratas e ladrões famosos, espalhados pelo mundo.

Para desvendar esse mistério, os jogadores precisam seguir pistas que envolvem temas como relevo, clima, vegetação, hidrografia, solo, Geografia Humana e História. Cada membro da quadrilha representa um desafio com nível de dificuldade crescente. A cada tesouro recuperado, o jogador sobe de patente, acumula pontos e desbloqueia novos desafios.

O objetivo é simples: aprender jogando. Todo o conteúdo é alinhado com o currículo do 9º ano, mas apresentado de forma criativa e interativa, com uma verdadeira gamificação — fases, sistema de pontos, progressão, desafios e uma narrativa instigante que desperta a curiosidade a cada nova pista.





## SOBRE O PRODUTO EDUCACIONAL

O jogo é inspirado em clássicos do gênero point and click que aliam investigação e diversão: Carmen Sandiego (para a mecânica investigativa e a base geográfica) e Monkey Island (para o visual artístico e o humor envolvente). O objetivo do produto é exercitar, de forma lúdica e contínua (ao longo do bimestre), o conhecimento do aluno sobre a interconexão entre os componentes físico-naturais e os aspectos histórico-geográficos das diferentes sociedades.





## SOBRE O PRODUTO EDUCACIONAL

O enredo do game ART7 foi construído em torno da missão de encontrar o ladrão de tesouros nacionais, “Novo Barba Negra”, descendente do lendário pirata Barba Negra. A escolha do antagonista, o “Novo Barba Negra”, descendente do pirata inglês, ícone da era da Pirataria e figura culturalmente disseminada em mídias como filmes e animes, é um recurso narrativo com intencionalidade pedagógica. Essa escolha permitiu uma reflexão aprofundada sobre as consequências históricas do colonialismo europeu, da desigualdade e da espoliação de riquezas de nações periféricas.

Ao ressignificar a figura do pirata para o contexto contemporâneo, o game transforma o vilão em um disparador para a discussão de temas complexos de justiça social e geopolítica, mobilizando o pensamento crítico do estudante, o que está em plena sintonia com os objetivos das Ciências Humanas nos Ensino Fundamental – anos finais.

Adicionalmente, a natureza da missão, o resgate de obras históricas ou tesouros nacionais roubados, introduz o debate sobre o patrimônio histórico e cultural. O estudante, ao atuar para salvar essas obras, é indiretamente levado a valorizar e a compreender a importância do patrimônio para a identidade de cada nação. Desse modo, o game integra o estudo de História e Geografia em uma narrativa que reforça a relevância do conhecimento para a preservação da memória e a formação de uma consciência cívica global.





## SOBRE O PRODUTO EDUCACIONAL

A mecânica do jogo é baseada na investigação e interpretação de pistas (point and click). Para localizar o esconderijo dos criminosos e recuperar os tesouros, o jogador deve interagir com cartas (pessoas e locais) que revelam pistas. Estas pistas estão intrinsecamente ligadas a aspectos do relevo, hidrografia, clima, solo, vegetação, Geografia Humana (populacionais, urbanos, econômicos) e História das regiões em foco.

A mecânica central do game ART7 fundamenta-se na investigação e interpretação de pistas, características do gênero point and click.

A progressão no game ART7 é desencadeada pela interação do jogador com o cenário virtual. O aluno, em seu papel de detetive, clica na tela, e essa ação pode resultar no surgimento de uma pista. Na interface, os pontos de interação são evidenciados graficamente, conforme ilustrado abaixo pelo pequeno ponto em amarelo, sugerindo um local de interesse para a investigação.

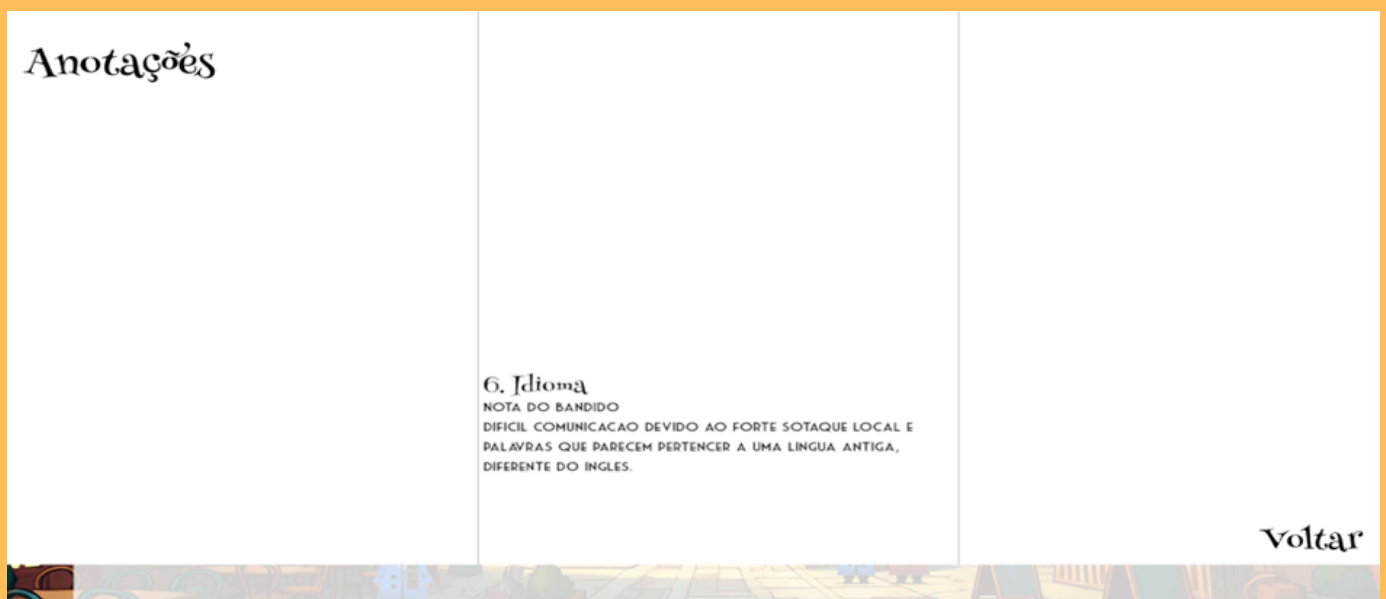




## SOBRE O PRODUTO EDUCACIONAL

O bloco de anotações virtual, demonstrado na Figura 3, é um componente pedagógico essencial no design do game ART7. Toda vez que o jogador encontra uma das pistas válidas no cenário, a informação é imediatamente registrada e armazenada nesse bloco.

Essa funcionalidade cumpre um papel duplo. Primeiro, ela atua como um repositório seguro para as evidências, permitindo que o estudante se concentre a investigação sem a preocupação com a memorização imediata. Segundo o bloco de anotações opera como um organizador cognitivo. Ele força o aluno a revisitar e gerenciar a complexidade das informações coletadas, servindo como uma tabela de consulta para a correlação dos fatos geográficos e históricos. A etapa final do game – a inferência sobre o país de destino – depende da capacidade do estudante de analisar o conjunto das notas para construir uma conclusão fundamentada.





## SOBRE O PRODUTO EDUCACIONAL

Outro ponto importante na estrutura do game é a utilização do elemento tempo, como visto no canto superior direito da Figura 3. Cada ato (fase de investigação no game) possui um tempo máximo estipulado de 12 minutos para a sua resolução. Essa limitação temporal atua como um mecanismo que intensifica o foco, a concentração e a eficiência cognitiva do estudante.

No entanto, a mecânica vai além do simples limite: a velocidade na resolução do ato é diretamente proporcional à pontuação obtida pelo jogador. Quanto mais rápido o estudante consegue descobrir o local e avançar na missão, maior é o seu score. Essa relação direta entre tempo e pontuação permite a inclusão do elemento Competição, próprio da gamificação. Ao ranquear os jogadores ou grupos pela eficiência e rapidez na aplicação do conhecimento, o game transforma a busca por excelência acadêmica em um desafio lúdico e estimulante, que capitaliza a motivação extrínseca.





## SOBRE O PRODUTO EDUCACIONAL

O módulo de investigação do game ART7 é estruturado em sete atos, correspondendo a sete roubos de obras de arte de grande relevância histórica e cultural. Cada ato exige a articulação de fatos históricos e conceitos geográficos, conforme o quadro de missões:

Vamos nessa, detetive. A arte clama por justiça!

Prepare-se para essa aventura investigativa e educativa. Clique nos botões abaixo para jogar:

ATO 1

ATO 2

ATO 3

ATO 4

ATO 5

ATO 6

ATO 7





## SOBRE O PRODUTO EDUCACIONAL

A coleta de pistas (que funcionam como "documentos") e a necessidade de filtrar informações válidas de pistas falsas exigem que o estudante formule hipóteses e valide as informações.

Os resultados obtidos confirmam a relevância de integrar metodologias ativas ao processo educativo de forma estruturada. A experiência com o jogo evidenciou que a interatividade e o desafio são capazes de ressignificar a percepção dos alunos sobre o conteúdo, tornando a aprendizagem mais fluida e envolvente.

Com o ART7, o ensino de Ciências Humanas ganha uma ferramenta poderosa para conectar o conteúdo curricular ao interesse nato dos jovens pela descoberta e pelo desafio

