

GUERRA VIRAL - UM JOGO DIGITAL INTERDISCIPLINAR

Cristiane Menezes Ferreira¹

O ano de 2020 foi marcado pela crise sanitária causada pelo novo coronavírus. Foram adotadas medidas de isolamento social para evitar a sua disseminação, incluindo a suspensão das aulas presenciais. Nesse contexto, diversas ações foram adotadas para lidar com essa situação - entre elas, a reconfiguração do ensino, com a adoção do formato remoto, amparado legalmente pelo Ministério da Educação (MEC), por meio do Parecer CNE/CP N° 5/2020 (BRASIL, 2020). Os modelos adotados para manter o funcionamento da escola estavam ligados diretamente ao acesso às tecnologias digitais. Portanto, esta proposta de Produto Educacional decorre da pesquisa: “Desafios e potencialidades para uma alfabetização científico-tecnológica nas classes de 7º ano do município de Niterói nos contextos transpandêmico e pós-pandêmico”. Orientada pela Profª. Drª. Lidiane Aparecida de Almeida e a ser realizada no curso de Mestrado Profissional do Programa de Pós-graduação em Ensino de Educação Básica - PPGEB/UERJ, a presente proposição de produto será o resultado da dissertação que tem como objeto de estudo a necessidade de se investigar as práticas pedagógicas dentro do contexto educacional atual, que vem passando por profundas transformações. Intitulado: “Guerra Viral - um jogo digital interdisciplinar”, o produto será elaborado a partir da perspectiva de Ensino CTSA (Ciência, Tecnologia, Sociedade e Ambiente), que possui as características de auxiliar na intensificação da aprendizagem, favorecer a alfabetização científica e promover a formação de cidadãos críticos capazes de tomar decisões acertadas em prol do bem-estar coletivo (SANTOS, 2012). A opção pelo formato de jogo digital justifica-se na medida em que vivemos numa sociedade cada vez mais dominada pelas tecnologias digitais, tornando-se, portanto, uma tarefa complexa envolver e motivar os estudantes utilizando as metodologias tradicionais de ensino. Os nativos digitais (Prensky, 2002) preferem “aprender fazendo”, sendo este um processo natural e cotidiano, uma vez que estão em permanente contato com as novas tecnologias que se apresentam, por

¹ Graduada em Ciências Biológicas pela Faculdade de Formação de Professores (FFP), da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ); atua na Coordenação de Educação em Sustentabilidade, Esporte e Saúde, da Secretaria Municipal de Educação de Niterói.

exemplo, quando eles precisam entender o funcionamento de um novo jogo de videogame ou *smartphone*. A temática escolhida foi a COVID-19, por se tratar de uma problemática de grande relevância mundial durante a realização da pesquisa e por apresentar elevado potencial de conexão entre diferentes áreas do conhecimento, favorecendo, assim, a interdisciplinaridade - metodologia integradora e dialógica, que contribui para que um tema seja analisado sob diversos pontos de vista. Segundo Gadotti (2004), a interdisciplinaridade surgiu para superar a fragmentação e o caráter de especialização do conhecimento, constituindo-se em uma técnica que favorece o engajamento dos estudantes. Além disso, como recurso para dinamizar as aulas e tornar os conteúdos e o ambiente escolar mais motivador e interessante, há uma forte tendência em se utilizar técnicas de gamificação, assim como princípios e regras constantes nos jogos, como explica Alves (2015). Os jogos também são capazes de proporcionar sensações de satisfação e prazer - fundamentais no processo de aprendizagem. Segundo Huizinga (1993), o jogo é uma atividade exercida voluntariamente, que obedece a determinados limites espaciais e temporais, que segue regras consentidas, mas que são, ao mesmo tempo, estritamente obrigatórias. Além disso, possui um fim em si mesmo e é capaz de provocar sentimentos de alegria e tensão. Kapp (2012) nos diz que a gamificação é um processo em que são aplicados elementos presentes nos *games* (como problematizações e estratégias), fora do ambiente dos jogos, com o objetivo de favorecer a aprendizagem, de motivar os indivíduos na resolução de problemas e de promover a socialização. Paralelamente à ideia de se trabalhar a interdisciplinaridade, assim como de se discutir e aplicar jogos e técnicas de gamificação nos ambientes escolares, vemos que nos últimos anos a discussão a respeito dos objetivos e dos efeitos da alfabetização científica tem sido ampliada. A sociedade e a comunidade acadêmica reconhecem a urgência de levar essa alfabetização a todos os cidadãos. Chassot (2003, p. 91), nos fala que “ser alfabetizado cientificamente é saber ler a linguagem em que está escrita a natureza”. O autor ainda nos esclarece que a alfabetização digital e a alfabetização científica são processos complementares, sendo a primeira um pré-requisito essencial à segunda. Pode-se inferir, portanto, que a utilização de tecnologias digitais no ambiente escolar tende a funcionar como um mecanismo facilitador da alfabetização científica. A conjugação entre todos os elementos anteriormente descritos foram, portanto, a base para a escolha do formato do meu produto educacional, uma vez que o jogo digital permite atualizações, ajustes e aperfeiçoamentos, de acordo com o andamento do

projeto, o que está em consonância com a dinâmica em que a sociedade vive atualmente, onde há ampla difusão de informações em um curto período de tempo. Após a conclusão da revisão de literatura e da definição do público-alvo, será iniciada a etapa de levantamento de dados. A metodologia utilizada terá caráter quanti-qualitativo. Serão aplicados questionários e realizadas entrevistas com alunos e professores, além de serem analisados os Referenciais Curriculares da Rede Municipal de Niterói, os materiais didáticos e os recursos tecnológicos utilizados na escola. Em seguida, será usado o método de análise de conteúdo de Bardin e, ainda, o software ATLAS.ti para a geração de relatórios sobre os dados obtidos, que servirão de base para a estruturação das próximas etapas do trabalho. Concluída a análise dos dados, será idealizado um projeto envolvendo duas turmas de 7º ano da Escola Municipal Paulo Freire, no bairro do Fonseca, em Niterói. As disciplinas participantes do projeto serão: Ciências, Geografia, Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Arte e Educação Física. Diversos aspectos ligados à temática da pandemia de COVID-19 serão contemplados e todas as etapas do projeto planejadas conjuntamente pelo corpo docente, a fim de que os objetivos do trabalho interdisciplinar sejam alcançados. As ações do projeto ocorrerão em um período de seis meses e as atividades e avaliações, trabalhadas utilizando-se elementos e técnicas de gamificação, como: desafios, missões, recompensas, *storytelling* (contação de histórias utilizando enredo elaborado, narrativa envolvente e recursos audiovisuais.), *feedback* (avaliação dada a respeito dos resultados obtidos em uma atividade) imediato, entre outros. Ao término do período, os estudantes serão convidados a experimentar o produto educacional “O jogo digital como uma proposta interdisciplinar” e a avaliá-lo, por meio de um formulário. Será proposto que todos os professores envolvidos no projeto também façam uma avaliação de todas as etapas, o que gerará um relatório final. A discussão acerca da pandemia e suas implicações pode, portanto, possibilitar uma abordagem muito ampla, privilegiando o desenvolvimento de projetos interdisciplinares e ultrapassando o estudo de conceitos. Com isso, espera-se oportunizar debates que contemplem as diferentes disciplinas. Como resultados, também é esperado que o jogo auxilie na compreensão e consolidação dos conteúdos estudados, proporcionando aos alunos uma experiência interdisciplinar estimulante, desafiadora e agradável. Deseja-se, ainda, que o produto educacional possa ser replicado em diferentes contextos e, caso necessário, adaptado, de acordo com as necessidades de cada local em que for utilizado.

Palavras-chave: Alfabetização científica, jogos, interdisciplinaridade, pandemia, tecnologias

REFERÊNCIAS

ALVES, F. **Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática.** Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/319868333_A_Gamificacao_como_Estrategia_de_Engajamento_e_Motivacao_na_Educacao. Acesso em: 30 outubro 2021.

BRASIL. Parecer CNE/CP N°: 5/2020. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=145011-pcp-005-20&category_slug=marco-2020-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 06 novembro 2021.

CHASSOT, A. **Alfabetização científica: uma possibilidade para a inclusão social.** Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rbedu/n22/n22a09.pdf>. Acesso em: 30 outubro 2021.

GADOTTI, M. **Interdisciplinaridade: atitude e método.** Disponível em: <https://silo.tips/download/interdisciplinaridade-atitude-e-metodo>. Acesso em: 30 outubro 2021.

HUIZINGA, J. **Homo ludens.** Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4184246/mod_resource/content/0/homo_ludens_huizinga.pdf. Acesso em: 30 outubro 2021.

KAPP, K. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education.** Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/view/2048/1210>. Acesso em: 30 outubro 2021.

PRENSKY, M. **The motivation of gameplay: the real twenty-first century learning revolution.** On the Horizon, v. 10, 2002.

SANTOS, W. L. P. Educação. **CTS e cidadania: confluências e diferenças.** Disponível em: <https://periodicos.ufpa.br/index.php/revistaamazonia/article/view/1647>. Acesso em: 30 outubro 2021.