

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA - PROFEPT**

**MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO
PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

RENATA GOMES CAVALCANTI - MESTRANDA
ALEXSANDRA CRISTINA CHAVES - ORIENTADORA

**ILUSTRAÇÕES
CANVA**

**JOÃO PESSOA
2022**

CORRIDA DO CONHECIMENTO

PRODUTO EDUCACIONAL APRESENTADO AO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA, OFERTADO PELO INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA, CAMPUS JOÃO PESSOA, COMO REQUISITO PARA OBTENÇÃO DO TÍTULO DE MESTRE.

**ORIENTADORA: PROFA. DRA. ALEXSANDRA
CRISTINA CHAVES**

**JOÃO PESSOA
2022**

O Produto Educacional – PE, CORRIDA DO CONHECIMENTO, é resultante da pesquisa, “A CONTRIBUIÇÃO DA EDUCAÇÃO FÍSICA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE DISCENTES DO ENSINO MÉDIO DO IFPB: UMA PROPOSTA INTERDISCIPLINAR POR MEIO DA GAMIFICAÇÃO E DO ESPORTE DE AVENTURA”, do Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica – PROFEPT, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB – João Pessoa, Paraíba. As investigações partiram do questionamento de como a Educação Física contribuiria para a sistematização do ensino por meio da gamificação?

E buscou desenvolver um objeto de aprendizagem com uso de jogos digitais, para ser utilizado como suporte ao processo de ensino e aprendizagem das disciplinas: Educação Física, Matemática, Física, Biologia e Geografia

ACESSO AO GAME



LINK: [HTTPS://LILUO.IO/GAMES/5BB4E3B7-1357-4CEE-B21D-E7818FAB8A6D](https://liluo.io/games/5BB4E3B7-1357-4CEE-B21D-E7818FAB8A6D)

QR CODE



APRESENTAÇÃO



O game **Corrida do Conhecimento** é composto por uma tela inicial e quatro cenários, ou fases, em que o personagem jogável (PJ), interage com os elementos que compõem o jogo. Essa interação acontece dentro da perspectiva de resolução dos problemas relacionados com conteúdos da Educação Física e outras quatro disciplinas (matemática, física, biologia e geografia).



TELA DE ABERTURA



A tela de abertura do jogo consiste em uma ilustração genérica de uma área com gramado, árvores, cercas e rio. É dentro deste ambiente que o personagem jogável, por meio dos botões para movimentar e saltar, desloca-se pelo ambiente, visando encontrar o mapa que está na área de largada



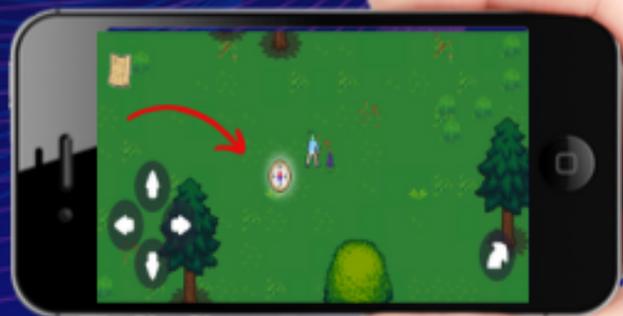
TELA ÁREA DE LARGADA/MAPA



Para iniciar a corrida, o jogador precisa encontrar dois elementos: o mapa e a bússola, só a partir desse momento, o personagem jogável está habilitado para realizar o deslocamento de forma orientada.



TELA LOCALIZAÇÃO DA BÚSSOLA



O jogo só inicia quando o personagem jogável encontra a bússola e o cronometro é acionado.



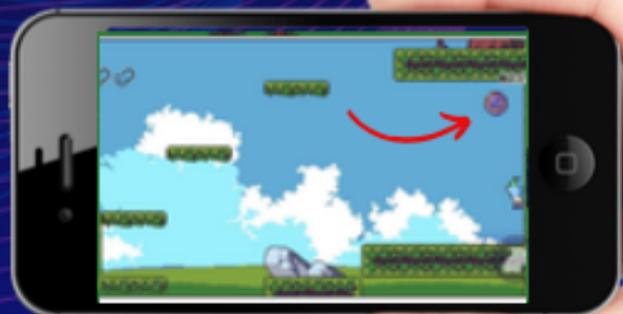
TELA CAIXA E OUTROS ELEMENTOS NÃO JOGÁVEIS



O personagem jogável pode interagir com elementos que auxiliam no deslocamento e facilitam as subidas em locais mais altos (caixas).



TELA ÁREA - RELÓGIO



O game oferece bonificações para o jogador na medida que ele encontra os ícones, como por exemplo o relógio.



MAPA COM A LOCALIZAÇÃO DAS DISCIPLINAS



O jogo não se caracteriza como um quizz com perguntas e respostas, visto que a lógica da programação é dinâmica e interativa, não permitindo que o jogador retorne do local onde estava, e, sim, proporciona que o mesmo possa recomeçar o jogo sem a limitação de tempo, oportunizando, dessa forma, que os discentes pudessem explorar as funcionalidades. Visto que o objetivo do jogo é utilizar o mapa, o jogador escolhe qual disciplina deseja explorar e precisa encontrar os baús que contêm as perguntas e responder, no menor tempo possível, às cinco questões.

TELA DE BOAS-VINDAS



Ao escolher o mapa referente à disciplina que deseja jogar, apresenta-se ao jogador uma tela de boas-vindas do jogo, com as orientações a serem seguidas.



LOCALIZAÇÃO DO BAÚ/PRISMA



De posse do mapa, o jogador percorre o caminho, e ao encontrar o prisma e o baú, abre-se uma janela com a caixa de pergunta e as opções de respostas.



CAIXA DE PERGUNTAS



O programa coleta todas as respostas corretas e/ou erradas, permitindo que o jogador prossiga até o final do jogo sem interrupções.



INDICADOR DE RESPOSTAS



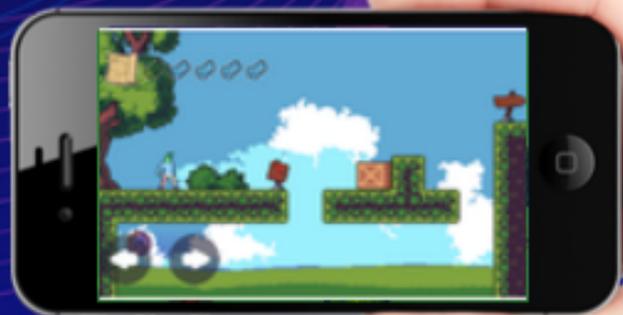
O resultado das respostas fica registrado de acordo com o identificador de respostas simbolizado pelas chaves que estão dispostas na parte superior da tela. A chave fica na cor verde quando o jogador acerta a resposta e vermelho quando erra. Ao término do jogo, o sistema gera a pontuação que foi alcançada pelo jogador. Dessa forma, ele poderá comparar o seu resultado com os demais participantes.



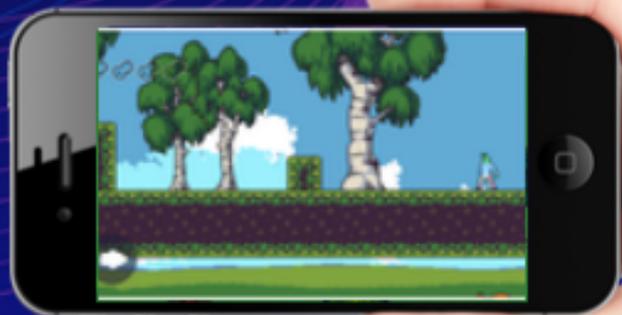
Visando dinamizar e oferecer cenários, desafios e sons diferentes, a Corrida do Conhecimento proporciona que cada disciplina apresente um mapa com características específicas. Essa possibilidade de explorar outros terrenos evita a monotonia e, principalmente, gera, nos participantes, expectativa com relação à jogabilidade.



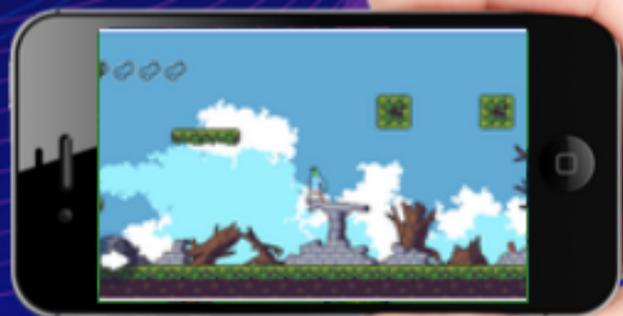
CENÁRIO DA DISCIPLINA MATEMÁTICA



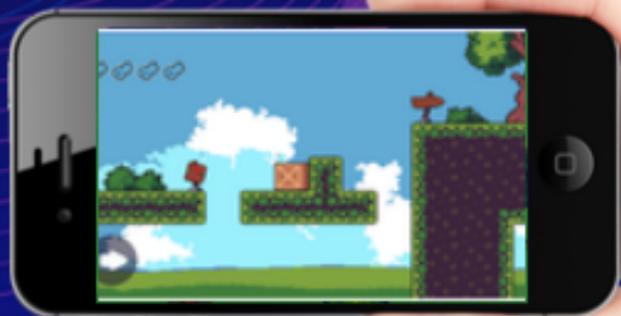
CENÁRIO DA DISCIPLINA FÍSICA



CENÁRIO DA DISCIPLINA GEOGRAFIA



CCENÁRIO DA DISCIPLINA BIOLOGIA



TELA DE ENCERRAMENTO



Ao responder à última pergunta de cada disciplina, o jogador é direcionado para a tela de encerramento, onde são apresentados o tempo de duração da corrida e a pontuação obtida, relacionando o tempo de duração do percurso e a quantidade de acertos das perguntas, bem como uma mensagem com informações sobre o produto educacional. ●●●

CONCLUSÃO

Através deste estudo, tomando por base os resultados obtidos na avaliação dos discentes, foi possível constatar a eficácia da gamificação nos processos de ensino e aprendizagem, na motivação e na apreensão do conhecimento através das atividades interdisciplinares.