

Jogo digital e história local: uma experiência com o quiz cametaense
Digital game and local history: an experience with the Cametaense Quiz

Elielson Farias dos Prazeres
Benilda Miranda Veloso Silva
Universidade Federal do Pará-UFPA
Cametá-Pará-Brasil

Resumo

Partindo da problemática de que o ensino de história local é pouco explorado, o presente trabalho tem como objetivo demonstrar o jogo Quiz Cametaense e discorrer acerca da importância do ensino de história local no município de Cametá/PA. A metodologia utilizada foi a pesquisa participativa, pela qual foram obtidos os dados, por meio de roda de conversa e questionários aplicados em uma turma do 8º ano da E.M.E.F Raimunda da Silva Barros. Os resultados apontam que a maioria dos alunos desconhecem a história do município de Cametá e que o jogo utilizado lhes garantiu diversão (caráter lúdico) e o aprendizado sobre parte da história da sua cidade (caráter educativo).

Palavras-chave: História local. Jogos digitais. Quiz Cametaense.

Abstract

Starting from the problem that the teaching of local history is little explored, this paper aims to demonstrate the Quiz Cametaense game and discuss the importance of teaching local history in the city of Cametá / PA. The methodology used was the participatory research, through which the data were obtained through a conversation wheel and questionnaires applied to an 8th grade class from E.M.E.F Raimunda da Silva Barros. The results show that most students are unaware of the history of the municipality of Cametá and that the game used guaranteed them fun (playfulness) and learning about part of the history of their city (educational character).

Keywords: Local history. Digital games. Cametaense Quiz.

1. Introdução

O presente trabalho tem como objetivo demonstrar o jogo *Quiz Cametaense*ⁱ e discorrer acerca da importância do ensino de história local do município de Cametá/PAⁱⁱ. Para tanto, partimos da seguinte problemática: o conteúdo curricular da disciplina História, privilegia a história da Pátria e os grandes acontecimentos que marcaram a humanidade (em especial a europeia), entretanto, a história local é pouca explorada.

Contrário a esse fato, Assis, Bellé e Bosco (2013) afirmam que ensinar a história local não significa substituir o ensino tradicional da história Geral e do Brasil, mas se trata de um aprimoramento da própria história, de saber que as localidades também têm sua história e que seu conhecimento deve ser transmitido. Dessa maneira, por meio da história local, os alunos passam a compreender que a realidade histórica de sua localidade não está isolada no mundo, mas é parte do processo histórico como um todo.

Assim, reconhecendo o fato de que a história local é pouco explorada em sala de aula e com base nos apontamentos acerca desse tema, colocados pelos autores citados, até que ponto os alunos conhecem a história local de seu município?

Dessa maneira, com o intuito de se verificar os conhecimentos adquiridos pelos alunos sobre a história do município de Cametá, durante seu percurso formativo, desenvolvemos um game educativo intitulado *Quiz Cametaense*. Esse jogo foi construído na plataforma Scratch (versão 3.0), no formato de um Quiz, que consiste em um jogo de perguntas e respostas, destinado a fazer uma avaliação sobre determinado assunto, no caso dessa proposta, a cidade de Cametá.

O jogo foi aplicado em uma turma do 8º ano da tarde, na Escola Municipal de Ensino Fundamental Raimunda da Silva Barros, no município de Cametá/PA. Antes da aplicação do game, trabalhamos alguns aspectos da história da cidade, como a fundação, primeiros habitantes, formação administrativa, cultura, monumentos históricos, entre outros.

A metodologia desta pesquisa se caracteriza por uma abordagem qualitativa do tipo participativa. Sobre essa abordagem, Demo (1981), a define como um processo de pesquisa, onde a comunidade participa da análise da sua própria realidade, com vistas de promover uma transformação em benefício dos participantes.

Como a pesquisa almejou verificar os conhecimentos dos educandos sobre a história da própria cidade, a partir da aplicação do jogo, fizemos da participação desses sujeitos o

principal pilar metodológico deste estudo. Por isso, o educando deixa de ser um objeto da pesquisa e assume o papel de sujeito que, junto ao pesquisador, constrói o conhecimento nesse espaço (FREIRE, 1981).

Como técnica de coleta de dados, utilizamos a roda de conversa que, segundo Mélo et al (2007), prioriza discussões em torno da temática selecionada na pesquisa e, no processo dialógico, as pessoas podem apresentar suas proposições, mesmo que contraditórias, sendo que cada pessoa instiga a outra a falar, situação em que é possível se posicionar e ouvir o posicionamento do outro. Dessa forma, a roda de conversa possibilitou um canal de diálogo com os alunos, ao mesmo tempo, de análises dos conhecimentos em relação a história local de Cametá.

A pesquisa contou ainda com um suporte de questionários com perguntas abertas e fechadas (MARCONI; LAKATOS, 2010), aplicado para 28 alunos do 8º ano. O primeiro questionário foi destinado a analisar os conhecimentos acerca da história local de Cametá, as concepções a respeito de jogos digitais (qual gênero eles mais gostavam; quanto tempo levavam jogando; que plataforma é mais utilizada por eles para jogar; dentre outras questões). Já, o segundo objetivou verificar as opiniões e as sugestões daqueles alunos para a melhoria do jogo Quiz Cametaense.

Feito isso, os resultados apontam que a maioria dos alunos desconhecem a história do município de Cametá, e que a turma analisada gosta de jogos digitais, sendo que a maioria tem o hábito de jogar, dedicando um bom tempo para esses jogos. Dessa forma, o jogo permitiu aos alunos diversão (caráter lúdico) e o aprendizado de parte da história da sua cidade (caráter educativo).

2. Contribuição dos jogos no processo de ensino e aprendizagem

Etimologicamente, a palavra 'jogo' vem do latim Jocu, que significa gracejo, brincadeira, divertimento. Antigamente, ele não era visto como uma prática de aprendizado, era tido como inútil e por essa razão não era levado a sério. A partir do Romantismo, o jogo aparece como algo sério destinado a educar (KISHIMOTO, 2006).

Nos últimos anos, diversas pesquisas vêm demonstrando a importância e o potencial pedagógico dos jogos na educação. Acerca desse fato, de acordo com Groenwald e Timm (2002), três aspectos justificam a incorporação do jogo nas aulas: o caráter lúdico, o desenvolvimento de técnicas intelectuais e a formação de relações sociais.

Jogo digital e história local: uma experiência com o quiz cametaense

Nesse contexto, os jogos permitem a criação de um ambiente educativo altamente atraente para os alunos, sendo um recurso auxiliar no processo de ensino e de aprendizagem, permitindo o desenvolvimento de inúmeras habilidades como a atenção, a disciplina, o autocontrole, a respeito às regras e habilidades perceptivas e motoras relativas a cada jogo (RIZZO, 1988).

Todas essas possibilidades fazem dos jogos um objeto com um grande potencial pedagógico, visto que ensinam de forma prazerosa, motivando os aprendizes a construírem o conhecimento em um contexto lúdico. Esse processo se torna “um grande laboratório onde ocorrem experiências inteligentes e reflexivas. A experiência produz o conhecimento, portanto nos possibilita tornar concretos os conhecimentos adquiridos” (MIRANDA, 2013, p. 24).

Por outro lado, para que o jogo possa ser útil ao processo educacional, ele deve ser de alguma maneira organizado e planejado, promovendo situações de aprendizagem interessantes e desafiadoras, de modo que possa proporcionar um ambiente de criticidade, sensibilizando os alunos para a construção do seu conhecimento, por meio de “oportunidades prazerosas para o desenvolvimento de suas cognições” (MORATORI, 2003, p. 1).

Para Kishimoto (2011), o equilíbrio entre a função lúdica — diversão, prazer e desprazer — e a função educativa é efetivado quando o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo, esses são os objetivos do jogo educativo. Nesse sentido, Falkembach (2007) afirma que os jogos educacionais se caracterizam por estimular a imaginação, auxiliar no processo de integração grupal, liberar a emoção, facilitar a construção do conhecimento e auxiliar na aquisição da autoestima.

O jogo educativo, como o próprio termo sugere, deve criar um ambiente de aprendizado, onde os alunos possam se divertir ao mesmo tempo em que aprendem. Isso requer alto grau de planejamento e dedicação do educador que, ao selecionar um determinado jogo, deve ter a clareza da contribuição desse para a construção do conhecimento dos alunos.

Para tanto, o ideal é que o jogo tenha relação com o conteúdo a ser trabalhado em sala de aula, oferecendo aos alunos situações que os conduzam à construção do

conhecimento e permitam o educador estimular, conduzir e avaliar a aprendizagem de seus educandos.

A inserção dos jogos em sala de aula constitui um processo no qual, conforme Regina Grando (2008), há a participação ativa do aluno na construção do conhecimento, interação social, trabalho em equipe, desenvolvimento de criatividade, senso crítico e, desse modo, deve contribuir para uma melhor compreensão dos assuntos trabalhados em aula.

Essas capacidades são garantidas devido ao caráter lúdico, prazeroso e desafiante do jogo e, por isso, pode ser de grande contribuição para o processo de ensino e de aprendizagem. Dessa maneira, os jogos acabam por se tornar objeto fundamental para o uso em sala de aula, uma vez que, segundo Gros (2003, apud NETO et al, 2013), eles têm a capacidade de auxiliar o professor, desde que sejam desenvolvidos e trabalhados de forma crítica, possibilitando a aprendizagem significativa do aluno.

Assim, por intermédio de pesquisas bibliográficas, elencamos algumas características fundamentais que justificam a utilização dos jogos na educação:

- Liberdade de ação do jogador (CAILLOIS, 1990);
- Ser uma atividade livre (HUIZINGA, 1971);
- Planejamento e organização (PASSERINO, 1998);
- Possibilidade de repetição (PASSERINO, 1998);
- Existência de regras (KISHIMOTO, 2006).

As características elencadas ajudam a compreender que aspectos devem ser levados em conta quando se utiliza um jogo para o âmbito educacional.

A liberdade da ação do jogador está presente em quase todos os jogos; o jogador tem a liberdade de elaborar estratégias para vencer, predominando a incerteza da ação de cada jogador. “Ao postular a natureza livre do jogo, Huizinga o coloca como atividade voluntária do ser humano. Só é jogo quando a ação voluntária do ser humano está presente” (KISHIMOTO, 2011, p. 4). O jogo deve ser planejado e organizado, levando em consideração o conteúdo e os objetivos que devem proporcionar aos jogadores, respeitando a faixa etária indicada para cada jogo. O jogo possibilita a repetição, dessa forma, os jogadores têm a possibilidade de elaborar novas estratégias para vencer ou corrigir os erros anteriores. Por fim, o jogo só existe dentro de um contexto de regras, seja ela explícita, como no jogo de xadrez ou implícita como nos jogos de faz de conta.

2.1 Dos jogos tradicionais aos jogos digitais

Os jogos fazem parte da história da humanidade. Desde os mais remotos tempos, diversos jogos foram sendo criados com objetivos diferentes (treinar, divertir, competir, educar etc.). Para Kishimoto (2011), a tradicionalidade dos jogos reside no fato de que povos distintos e antigos, como os da Grécia e do Oriente, brincavam de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e, até hoje, as crianças os fazem quase que da mesma maneira.

Esses jogos persistem até hoje, segundo a autora supracitada, pelo fato de terem sido transmitidos de geração em geração, por meio dos conhecimentos empíricos e que, por essa razão, permanecem na memória infantil. Desse modo, o jogo tradicional se caracteriza por ser livre e espontâneo, pelo qual a criança brinca pelo prazer do fazer (KISHIMOTO, 2011).

Por outro lado, novas formas de brincar acabaram surgindo. Com a evolução da tecnologia surgem os jogos digitais que fazem parte da cultura moderna, sendo uma das formas mais populares de entretenimento na atualidade. Esse fato é verificado, pois, segundo o site Jovem Nerd, em 2018, a indústria de jogos eletrônicos arrecadou mais de US\$ 134 bilhões ao redor do mundo, superando, mais de três vezes, a indústria de cinema. Esses dados demonstram o quanto os jogos eletrônicos fazem parte da realidade lúdica e cultural dos indivíduos que os consomem.

Por esses jogos serem de interesse dos alunos do Ensino Básico, por exemplo, o professor pode aproveitar essa condição para construir situações de aprendizagem, pelo fato deles atraírem a atenção e motivarem percepções e ações por parte desse sujeito. Nesse sentido, Alves (2005) ressalta que os jogos educacionais eletrônicos estimulam a reorganização de funções cognitivas, como: a criatividade, a atenção, a imaginação, a coordenação motora e a memória.

Portanto, uma vez que os jogos digitais estão sobre as atenções dos educandos, eles podem ser compreendidos como ambientes atraentes e interativos que capturam a atenção do jogador ao oferecer desafios que exigem níveis crescentes de destreza e habilidades (BALAUSUBRAMAIAN; WILSON, 2006 apud SAVI; ULBRICHT, 2008).

Savi e Ulbricht (2008) elencam alguns benefícios que os jogos digitais educacionais podem trazer ao processo de ensino e de aprendizagem:

- Efeito motivador: os jogos demonstram ter alta capacidade para divertir e entreter as pessoas ao mesmo tempo em que incentivam o aprendizado;

- Facilitador do aprendizado: os jogos têm a capacidade de facilitar o aprendizado em vários campos de conhecimento;
- Desenvolvimento de habilidades cognitivas: os jogos promovem o desenvolvimento intelectual, uma vez que, para vencer os desafios, o jogador precisa elaborar estratégias e entender como os diferentes elementos do jogo se relacionam;
- Aprendizado por descoberta: os jogos desenvolvem a capacidade de explorar, experimentar e colaborar;
- Experiência de novas identidades: os jogos oferecem aos estudantes a oportunidade de novas experiências de imersão em outros mundos e a vivenciar diferentes identidades;
- Socialização: os jogos podem servir como agentes de socialização à medida que aproximam os alunos/jogadores, competitivamente ou cooperativamente;
- Coordenação motora: diversos tipos de jogos digitais promovem o desenvolvimento da coordenação motora e de habilidades espaciais;
- Comportamento expert: os jovens que jogam vídeo games se tornam experts no que o jogo propõe. Isso indica que jogos com desafios educacionais podem ter o potencial de tornar seus jogadores especialistas nos temas abordados.

Existe uma variedade de jogos que são classificados de acordo com seus objetivos, tais como: jogos de ação, aventura, cartas, corrida, educativo, esportes, quiz, RPG, simulação, entre outros. Logo, cabe ao professor selecionar os jogos que podem ser usados no ensino, associando-os aos conteúdos e às atividades que estarão sendo trabalhada em sala de aula. Por conseguinte, para avaliar a aprendizagem dos alunos em relação a história da cidade de Cameté-PA, construímos um jogo educativo na plataforma *Scratch*.

3. Conhecendo a plataforma *scracth*

O *Scratch* é um projeto do grupo Lifelong Kindergarten no Media Lab do MIT (atualmente encontra-se em sua versão 3.0, disponível para mais 40 idiomas, incluído o português brasileiro). Trata-se de uma linguagem de programação, acessível gratuitamente online, por meio de um navegador de internet. Ele conta também com uma versão off-line para desktop (*Windows* e *Mac*).

O ambiente de programação *Scratch* permite a criação de animações, jogos e histórias interativas e pode ser compartilhado com outras pessoas na comunidade online. As

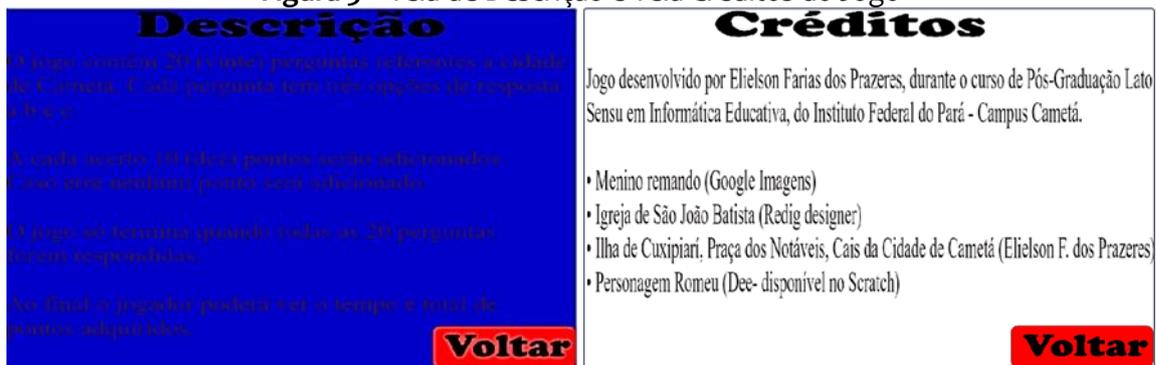
Figura 2 – Tela Principal do Jogo



Fonte: Elaborado pelos autores do trabalho.

Ao clicar no botão Descrição, o jogador será direcionado para outra tela que contém uma breve descrição do funcionamento do jogo. Ao clicar no botão Créditos, o jogador será direcionado para a tela de Créditos. No canto inferior direito, o jogador tem a opção de voltar a tela inicial do jogo, como é mostrado na Figura 3 a seguir:

Figura 3 – Tela de Descrição e Tela Créditos do Jogo



Fonte: Elaborado pelos autores do trabalho.

Ao clicar no botão Jogar, o jogador será direcionado para o primeiro cenário do jogo, a ilha de Cuxipiarí Costa, onde aparece o personagem Romeu, apresentando-se aos jogadores e os convidando para conhecerem um pouco da história do município. Terminado o diálogo, o jogador será direcionado automaticamente por seis segundos para o cenário Cais, Figura 4, onde se observa a frente da cidade e um menino em um barco:

Jogo digital e história local: uma experiência com o quiz cametaense

Figura 4 – Ilha de Cuxipiarí Costa e Cais da Cidade



Fonte: Elaborado pelos autores do trabalho.

Após os seis segundos, Romeu reaparece na Praça dos Notáveis, convidando a responder as perguntas referentes a cidade de Cametá/PA. Em seguida, surge o botão Responder Pergunta, Figura 5, que deve ser clicado para que os jogadores possam começar a responder as perguntas.

Figura 5 – Praça dos Notáveis e Botão Responder Pergunta



Fonte: Elaborado pelos autores do trabalho.

São feitas 20 perguntas aleatórias sobre a cidade de Cametá. Os alunos deverão lê-las atentamente e clicar em uma das alternativas que julgar correta (A, B ou C). A cada resposta correta, o jogador acumula 10 pontos; caso erre, não será adicionado ou retirado qualquer ponto. A tela das perguntas, Figura 6, é exibida a seguir:

Figura 6 – Tela de Perguntas



Fonte: Elaborado pelos autores do trabalho.

Caso o jogador acerte, será direcionado para a tela de Acerto, ao som de palmas. Caso o jogador erre, será direcionado para a tela erro, ao som de Oops! Cada uma delas são exibidas da seguinte maneira, como mostrado na Figura 7:

Figura 7 – Tela de Acerto e Tela de Erro



Fonte: Elaborado pelos autores do trabalho.

Respondidas as 20 perguntas, o jogo termina com o personagem Romeu mostrando o período total jogado e os pontos adquiridos, da seguinte forma (Figura 8):

Figura 8 – Fim de Jogo



Fonte: Elaborado pelos autores do trabalho.

4. Jogo digital e história local: quiz cametaense

A fim de ser trabalhada a história local do município de Cametá/PA, foi construído na plataforma Scratch (versão 3.0) um jogo digital educativo. Antes da aplicação desse jogo, foi desenvolvido na Escola Municipal de Ensino Fundamental Raimunda da Silva Barros, um projeto de intervenção, intitulado Jogo Digital e História Local: Quiz Cametaense, que tinha por objetivo demonstrar a importância do aprendizado dos alunos acerca da história da cidade e apresentar a proposta de um game educativo que abordasse a história local cametaense.

O referido projeto foi desenvolvido com 28 alunos da turma do 8º ano do turno da tarde daquela escola. O Quadro 1, demonstra as etapas do projeto.

Quadro 1 – Etapas do Projeto de Intervenção.

DATA	ATIVIDADE	TEMPO
29/07/2019	- Apresentação do PI à Escola	-----
05/08/2019	- Roda de Conversa - Introdução a Fundação da Cidade - Aplicação do Questionário 1	2 h
12/08/2019	- Formação Administrativa do Município - Aspectos Culturais do Município	2 h
13/08/2019	- Monumentos Históricos da Cidade - Aplicação do Jogo Quiz Cametaense - Aplicação do Questionário 2	2 h 15 m

Fonte: Elaborado pelos autores do trabalho.

4.1 Aplicação do projeto de intervenção

A aplicação do projeto de intervenção teve início no dia 05 de agosto de 2019. Nesse primeiro momento, foi explicado a turma quais eram os objetivos do presente projeto para com esses estudantes na escola; em seguida foi feita uma roda de conversa, a fim de analisar os conhecimentos dos alunos a respeito da história do município de Cametá.

No decorrer do diálogo, foi feita a seguinte pergunta: o que vocês conhecem da história de Cametá? Nesse momento, os alunos ficaram em silêncio tentando buscar na memória algo que haviam aprendido da história do município. Muitos responderam não conhecer, enquanto duas alunas alegaram ter estudado apenas sobre Cametá durante a Cabanagemⁱⁱⁱ. Em seguida, um aluno contou que seu avô havia lhe dito que a cidade iniciou na praia de Cametá-Tapera.

A princípio, constatamos que a história local de Cametá é pouco abordada nas aulas de história ou é abordada de maneira fragmentada, como a do movimento da Cabanagem, em que a cidade desempenhou importante papel na história, sendo uma barreira de resistência a esse movimento.

No decorrer do dia, também tratamos brevemente sobre a fundação da cidade e seus primeiros habitantes. Ao final da aula, os alunos receberam um questionário destinado a analisar o que conheciam acerca da história do município, além de suas concepções a respeito de jogos digitais (qual gênero mais gostavam, tempo que gastavam jogando, plataforma que mais utilizam para jogar, entre outros).

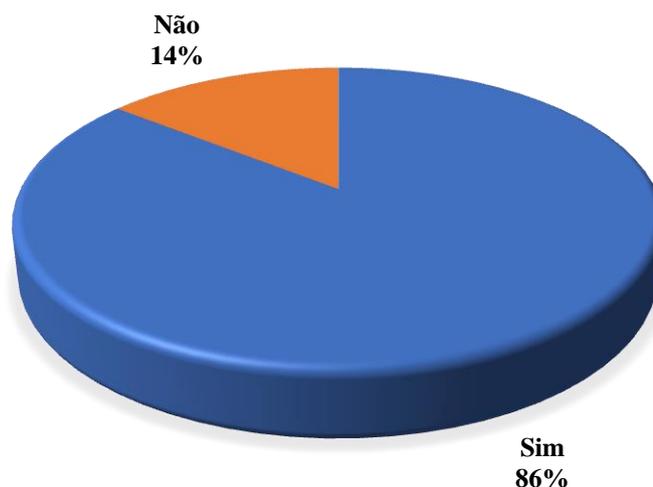
Um dado preocupante que reforça a problemática desta pesquisa é que, apesar dos alunos estarem próximo de finalizar o Ensino Fundamental, eles pouco conhecem da história do município. Isso ficou claro na resposta da primeira pergunta do questionário 1 —

“Você conhece a história do município de Cametá?” Dos 28 alunos que responderam o questionário, quatro afirmaram conhecer; três afirmaram conhecer um pouco; e a maioria (21) afirmaram não conhecer nada sobre a história de Cametá.

Essa problemática corrobora com os apontamentos de Barbosa (2006), sobre o ensino de história local. Segundo ele, isso ocorre porque o ensino de história local é apresentado aos alunos na forma de matéria dirigida à memória, de maneira fragmentada, decorativa, repetitiva, memorativa, enaltecadora de personalidades e vultos históricos, onde os fatos são apresentados como axiomas, dogmaticamente.

Perguntamos aos alunos se costumam utilizar jogos digitais no dia a dia? Como podemos vislumbrar no Gráfico 1, a maioria dos alunos têm o hábito de jogar. Assim, destacamos que a utilização desses jogos em sala pode estimular a aprendizagem, uma vez que chamam a atenção e oferecem desafios interessantes ao ensino.

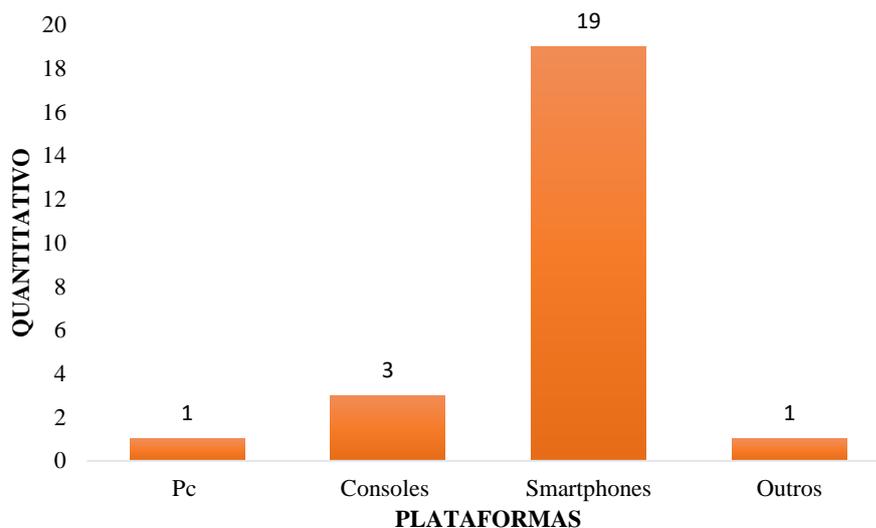
Gráfico 1 – Porcentagem de alunos que costumam jogar Jogos Digitais



Fonte: Elaborado pelos autores do trabalho.

Sobre a plataforma que mais utilizam para jogar, o resultado (Gráfico 2) mostra que a maioria utiliza os Smartphones. Isso ocorre pela facilidade de se baixar jogos gratuitamente e com bons gráficos, fazendo dos celulares a principal plataforma dos consumidores de games. Além disso, esses aparelhos são hoje os mais utilizados pela população. Para se ter uma ideia sobre isso, no Brasil existem 230 milhões de Smartphones em uso, superando o número de aproximadamente 210 milhões de habitantes.

Gráfico 2 – Plataforma mais Utilizada Para Jogar

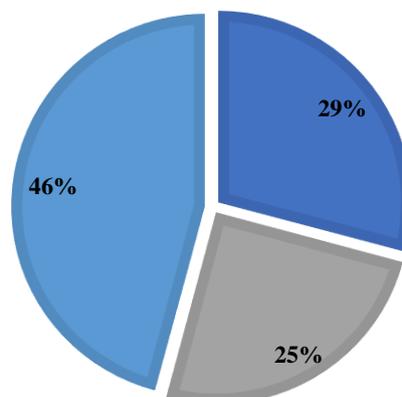


Fonte: Elaborado pelos autores do trabalho.

Devido ao seu caráter lúdico e prazeroso, os jogos digitais nos estimulam a passar um bom tempo jogando. Dessa maneira, é possível observar no Gráfico 3 que os alunos dedicam um tempo significativo para essa atividade.

Gráfico 3 – Tempo que os alunos costumam jogar

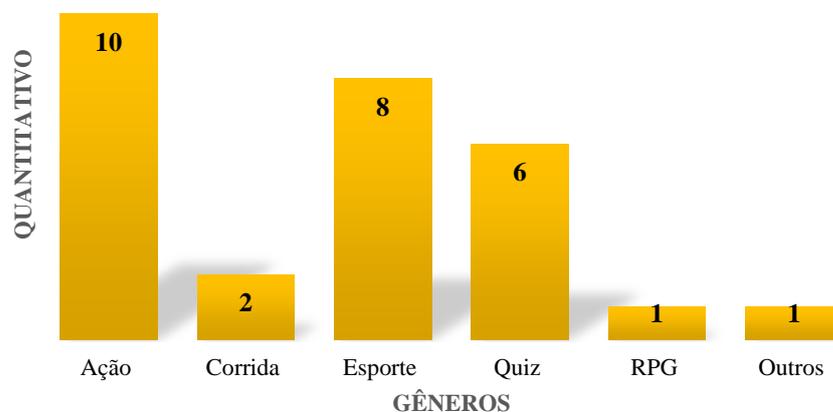
■ 15 a 30 min. ■ 30 a 60 min. ■ Mais de 60 min.



Fonte: Elaborado pelos autores do trabalho.

Sobre o gênero ou categoria que eles mais gostam, os alunos têm preferência por jogos de ação. Por outro lado, embora prefiram esses, optamos pelo Quiz, por oferecer a possibilidade de fazer uma avaliação dos conhecimentos a respeito da história local.

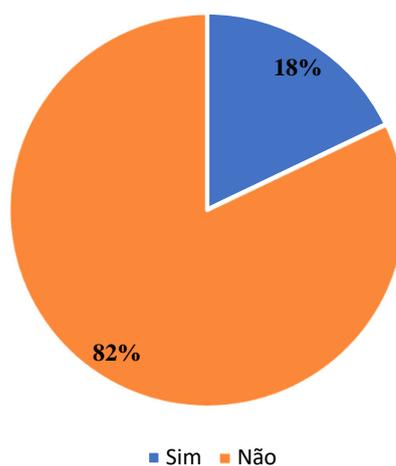
Gráfico 4 – Gênero/Categoria Preferidas de Jogos.



Fonte: Elaborado pelos autores do trabalho.

Foi perguntado aos alunos se conheciam algum jogo que tratasse da história de Cameté, mas todos alegaram não conhecer. Perguntamos, ainda, se durante seu percurso formativo algum professor havia utilizado jogos digitais para abordar algum assunto, entretanto, o resultado (Gráfico 5) apontou que dificilmente algum professor utiliza jogos digitais. Dos 18% dos alunos que afirmaram ter presenciado a utilização desses jogos em sala de aula, foram na área da matemática e ciências naturais.

Gráfico 5 – Porcentagem de Jogos Digitais Utilizados em Sala.



Fonte: Elaborado pelos autores do trabalho.

Com base na roda de conversa e nos resultados do questionário, a presente pesquisa se justifica, primeiro por proporcionar informações sobre a história da cidade; segundo, pelo fato de os alunos gostarem de jogos digitais é possível aumentar o conhecimento histórico deles.

Jogo digital e história local: uma experiência com o quiz cametaense

No dia 12 agosto, continuamos a falar sobre a história da cidade, dessa vez, sobre a formação administrativa do município, quando Cametá passou a categoria de cidade, os municípios que compõem a Mesorregião de Cametá e dos oito distritos que formam o município.

No segundo e terceiro horário de aula, aproveitamos para falar dos aspectos culturais do município, inicialmente com a apresentação da Lei nº 7537, de 16 de setembro de 1986, em que Cametá passou a categoria de Patrimônio Histórico Nacional. Foi questionado aos alunos a refletirem sobre o porquê de Cametá ser considerada Patrimônio Histórico Nacional. Alguns responderam que se trata do fato de haver muitos monumentos.

Abordamos, ainda, sobre as peculiaridades culturais próprias da cidade, como o Carnaval das Águas, o ritmo musical Siriá e a culinária cametaense. No entanto, os alunos desconheciam o fato do Siriá ser uma dança folclórica típica do município, mas acharam interessante, pois, sempre viam um grupo de senhoras dançando e não faziam ideia que esse ritmo havia surgido aqui em Cametá. Diante dessa observação, inserimos uma pergunta relacionada a essa dança no jogo.

Para finalizar, falamos um pouco sobre o jogo que iríamos utilizar na próxima aula, que havia sido planejado de forma a abordar aspectos da história cametaense e que eles iriam poder jogar e ajudar na melhoria deste. A partir dessa proposta, os alunos ficaram curiosos para saber um pouco mais sobre o game, qual era o gênero e como funcionaria, mas no momento, não poderíamos dar maiores informações.

Assim que os alunos saíram da sala, o game foi apresentado ao professor de História. Ele considerou a proposta interessante e disse que já havia conhecido um outro game com uma proposta de trabalho com história local que, segundo ele, foi desenvolvido por estudantes de Belém para falar sobre a Cabanagem. O educador, então, sugeriu a utilização plaquinhas (Figura 9) com as letras A, B e C, para facilitar no andamento do jogo.

Figura 9 – Plaquinhas



Fonte: Elaborado pelos autores do trabalho.

No dia 13 de agosto, finalizamos falando dos monumentos históricos fotografados^{iv} e presentes na cidade, quando discutimos com os alunos se estes se encontravam preservados ou não, destacando a importância do cuidado e da preservação dos monumentos para a nossa cidade, em seguida, aplicamos o jogo.

4.2 Aplicação do jogo

Para que todos os alunos pudessem participar, a turma foi dividida em 4 grupos (os membros dos grupos receberam três plaquinhas A, B e C). Como o jogo contém 20 perguntas, cada grupo iria responder cinco. Portanto, aquele que tivesse mais acertos venceria o game.

Foi decidido, em comum acordo, que cada grupo teria 50 segundos para responder cada pergunta e teriam que eleger um representante para clicar nas alternativas, escolhidas pelo grupo. Para auxiliar nessa atividade, o jogo foi projetado em Datashow para que todos pudessem visualizar o funcionamento deste. Os primeiros minutos do game tratam de um diálogo do personagem com os jogadores, então, pedi que observassem atentamente. Em seguida, o jogo foi iniciado.

Com a ajuda do professor, foi cronometrado o tempo de cada pergunta. Tivemos que acrescentar alguns segundos a mais, pois, a cada resposta correta dos grupos havia sempre um momento de vibração do grupo que estava atuando antes do próximo grupo que iria responder. Isso mostra que os alunos estavam atentos e empenhados em responder corretamente as perguntas e se divertiam ao mesmo tempo.

O andamento do jogo funcionou da seguinte maneira: os grupos liam as perguntas e as opções de respostas e decidiam entre si qual seria a correta; em seguida, levantavam uma das plaquinhas e o representante que estava próximo ao notebook, clicava na alternativa que o grupo escolheu.

O grupo II foi o vencedor, pois obteve cinco acertos, mas houve um grande percentual de acerto da turma^v. Isso demonstra que os alunos conseguiram conhecer bastante sobre o conteúdo durante os três dias de atividade que, se fossem trabalhados durante o ano, provavelmente, os alunos conseguiriam aprender e valorizar a história local.

Por essa razão, ressaltamos que o ensino história local nas escolas do município de Cametá deve ser mais trabalhada. Os alunos precisam aprender a partir da sua localidade e, dessa maneira, fazer relação com a história global, como aquela está inserida nessa história

Jogo digital e história local: uma experiência com o quiz cametaense

e como ela nos influencia. Nesse sentido, abordar a história do município de Cametá deve possibilitar a compreensão do “entorno do aluno, identificando o passado sempre presente nos vários espaços de convivência – escola, casa, comunidade, trabalho, lazer – e igualmente por situar os problemas significativos da história do presente” (BITTENCOURT, 2008, p.168).

Cunha (2016), ao fazer uma revisão dos estudos sobre a história local, afirma que sua aplicação facilita a absorção e compreensão do conteúdo, fugindo da memorização e despertando a visão crítica, tornando possível ao aluno enxergar as relações entre a região em que mora com outras regiões do país e até mesmo do mundo.

O ensino de história local vem ganhando grande significado nas pesquisas pela possibilidade de levar os alunos a confrontar sua realidade e perceber que a história da sua localidade não está isolada no mundo, mas é parte integrante dessa. Alves (2014) afirma que trazer a localidade para dentro da sala de aula potencializa a formação de cidadãos conscientes, favorece a competência histórica e garante uma função social e individual para a História.

Para finalizar, foi aplicado um questionário com cinco perguntas que possibilitou conhecer as concepções, sugestões e o grau de aceitação do jogo proposto. A princípio, foi solicitado aos alunos que comentassem sobre suas impressões a respeito do jogo. O resultado foi que todos acharam interessante, pois, dificilmente algum professor trabalharia com um game em sala de aula e que nunca haviam jogado algum jogo, envolvendo a história do município.

Feito isso, foi perguntado sobre quais os conhecimentos da história da cidade eles passaram a conhecer a partir da aplicação do jogo. O resultado obtido de maneira mais recorrente no questionário foi sobre a fundação da cidade, sobre a dança do Siriá e sobre uma figura importante na história do nosso município e de Portugal, o Bandeirante Pedro Teixeira.

Foi solicitado aos alunos que comentassem a experiência com a linguagem do jogo e quais sugestões eles poderiam propor para a melhoria desse. Desse modo, a maioria respondeu que a linguagem está acessível. Um aluno respondeu que tem perguntas muito fáceis e outras bem difíceis, que poderia ser mais bem equilibrada.

Sobre as melhorias, recebemos algumas bem interessantes, como: se daria para inserir áudio no diálogo inicial ao invés de leitura no balãozinho; em relação ao tempo, ao

invés de cronometrar no relógio poderia ser inserido no próprio jogo; uma personagem feminina para fazer o diálogo com o personagem principal. Informamos que essas melhorias, estão sendo trabalhadas no jogo.

Para finalizar o questionário, foi perguntado para os alunos, se gostariam que os professores utilizassem mais jogos digitais em sala. Todos responderam “sim”, pois, nas palavras deles, os jogos digitais são muito legais e prendem a atenção durante a aula.

Considerações finais

A experiência em abordar a história local de Cametá com o jogo Quiz Cametaense foi gratificante e prazerosa. De início, percebemos que os alunos apesar de estarem quase finalizando o Ensino Fundamental, pouco conhecem a respeito da história do município de Cametá. Esse fato já justificaria a importância e relevância desta pesquisa. Por outro lado, o jogo demonstrou ter um grande potencial pedagógico ao unir a riqueza dos jogos educativos com o poder atrativo da tecnologia, fazendo os alunos buscarem conhecer a história do município, interagindo com os colegas e elaborando estratégias para vencer o game.

Inicialmente, o jogo servia apenas como uma forma de avaliação sobre a história local de Cametá, mas, quando utilizado em sala, percebemos que esse game tem um grande potencial, podendo ser utilizado de várias formas. O Quiz Cametaense assume também caráter interdisciplinar, uma vez que, consegue integrar os conhecimentos da história, da geografia e da cultura.

Dessa maneira, a aplicação do jogo teve um impacto positivo na aprendizagem dos alunos em relação a história local da cidade de Cametá. Além disso, permitiu aos alunos o desenvolvimento de várias competências como o trabalho em equipe, criatividade, respeito às regras, pensamento crítico e socialização.

O jogo digital, como uma extensão da tecnologia, permitiu aos alunos um novo modo de aprender história de uma maneira mais divertida e prazerosa, ao mesmo tempo dirigida, pois, foi planejado e projetado levando em consideração um conteúdo curricular importante, a história local do município de Cametá. Dessa forma, acreditamos que a aplicação de games na educação só terá êxito se houver a mediação e o planejamento do educador que deve buscar aliar o jogo ao conteúdo a ser trabalhado em sala.

Jogo digital e história local: uma experiência com o quiz cametaense

Portanto, a criação do Quiz Cametaense se mostrou de grande importância por se tratar de objeto que pode servir de apoio aos educadores para trabalhar a história de Cametá. Na perspectiva adotada nessa pesquisa, ficou claro que aplicação de jogos educacionais digitais é um importante instrumento de ensino e aprendizagem.

Por fim, esperamos com esta pesquisa contribuir no debate a respeito da importância do ensino de história local e ao mesmo tempo suscitar práticas sob uso da tecnologia com finalidades educacionais.

Referências

- ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Editora Futura, 2005.
- ALVES, LUÍS ALBERTO MARQUES. **A história local como estratégia para o ensino da história**. Disponível em: <<http://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/8786>>. Acesso em: 25 de abril de 2019.
- ASSIS, Elisabete Xabarbvier de; BELLÉ, Kássia; BOSCO, Vania Dilma. **O Ensino da História Local e sua importância**. Revista de Divulgação Interdisciplinar, Vale do Itajaí, v. 1, n. 1, 2013.
- BARBOSA, Vilma de Lurdes. **Ensino de História local: redescobrimos sentidos**. SAECULUM-Revista de História, João Pessoa, ano 12, n. 15, p. 57-85, jul./dez de 2006.
- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de história: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2008.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CUNHA, Bruno Ornelas da. **Jogo urbano: história local no ensino de história**. 2016. Dissertação (Mestrado Profissional em História) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2016.
- DEMO, Pedro. **Metodologia do conhecimento científico**. São Paulo: Atlas, 1981.
- FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O lúdico e os jogos educacionais**. Mídias na Educação-CINTED, Porto Alegre, v. 6, n. 1, 2007.
- FREIRE, Paulo. **Criando métodos de pesquisa alternativa: aprendendo a fazê-la melhor através da ação**. In: BRANDAO, Carlos Rodrigues. Pesquisa participante. São Paulo: Brasiliense, 1981.
- GRANDO, Regina Célia. **O jogo e a matemática: no contexto da sala de aula**. 2. ed. São Paulo: Carlus, 2008.
- GROENWALD, Claudia Lisete Oliveira; TIMM, Ursula Tatiana. **Utilizando curiosidades e jogos matemáticos em sala de aula**. Educação Matemática em Revista, Porto Alegre, v. 2, n. 2, p. 21-26, nov. 2002.
- HUIZINGA, Johan. **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: VSP, 1971.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2006.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MÉLLO, Ricardo Pimental et al. **Construcionismo, práticas discursivas e possibilidades de pesquisa**. *Psicologia & Sociedade*, Porto Alegre, v. 19, n. 3, p. 26-32, set/dez 2007.

MIRANDA, Simão de. **Oficina de ludicidade na escola**. Campinas: Papyrus, 2013.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Rio de Janeiro: UFRJ, 2003.

NETO, Sebastião Rogério da Silva et al. **Jogos Educacionais como Ferramenta de Auxílio em Sala de Aula**. DOI: 10.5753/CBIE.WIE.2013.

PASSERINO, L. M. **Avaliação de jogos educativos computadorizados**. In: TALLER INTERNACIONAL DE SOFTWARE EDUCATIVO 98 – TISE' 98, 1998, Santiago. Anais [...]. Santiago: 1998.

RICCI, Magda. **Cabanagem, cidadania e identidade revolucionária: o problema do patriotismo na Amazônia entre 1835 e 1840**. *Revista Tempo*, Niterói, vol.11, n.22, pp.5-30, 2007.

RIZZO, Gilda. **O Método Natural de Alfabetização**. In: *Alfabetização Natural*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1988. p. 33-129.

SAVIR, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. *Renote*, Porto Alegre, v. 6, n. 1, julho de 2008.

Notas

ⁱ O jogo Quiz Cametaense foi construído na Plataforma Scratch (versão 3.0) e está disponível para download gratuitamente no seguinte link: <https://scratch.mit.edu/projects/329753715/>.

ⁱⁱ Cameté é uma das cidades mais antigas e tradicional do Estado do Pará, por sua notável tradição cultural e histórica, passou à categoria de Patrimônio Histórico Nacional – Lei nº 7537, de 16 de setembro de 1986.

ⁱⁱⁱ A Cabanagem foi uma revolta popular que aconteceu entre os anos de 1835 e 1840 na província do Grão-Pará (que abrangia os atuais estados do Pará, Amazonas, Amapá, Roraima e Rondônia). Recebeu esse nome, pois, grande parte dos revoltosos era formada por pessoas pobres que moravam em cabanas nas beiras dos rios da região. Essas pessoas eram chamadas de cabanos (RICCI, 2007).

^{iv} Levamos fotografias de monumentos bem preservados, como: o Monumentos dos Notáveis, Jardim dos Artistas, Igreja de São João Batista, Instituto Nossa Senhora Auxiliadora, entre outros. Outros que se encontram deteriorados, como: a Residência dos Furtados e a Capela Bom Jesus dos Aflitos, cujo intuito era justamente mostrar esse contraste e discutir a importância da preservação desses monumentos para a nossa cidade.

^v Grupo I – 4 acertos, Grupo III – 3 acertos e grupo IV – 4 acertos.

Sobre os autores

Elielson Farias dos Prazeres

Graduado em pedagogia pela Universidade Federal do Pará (UFPA) e Especialista em Informática Educativa pelo Instituto Federal do Pará. E-mail: elielsonfarias2014@gmail.com
Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0219-9554>

Benilda Miranda Veloso Silva.

Doutoranda no Programa de Pós Graduação em Educação: Conhecimento e Inclusão Social, da Faculdade de Educação da UFMG (PPGE/FaE/UFMG). Mestre em Comunicação, Linguagem e Cultura, Especialista em Informática e Educação pela Universidade do Estado do Pará e Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal do Pará. Professora da Faculdade de Educação do Campus de Cametá da UFPA. Coordenadora Pedagógica da Rede Pública Estadual (SEDUC-PA). Formadora do ensino superior PARFOR. Membro do Grupo de Estudos e Pesquisa sobre Formação, Trabalho e Tecnologia (Campus de Cametá - UFPA).
E-mail: bveloso@ufpa.br Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0498-3481>

Recebido em: 27/09/2019

Aceito para publicação em: 30/10/2019