



UNILA – Universidade Federal da Integração Latino-Americana
ILAACH – Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História
Especialização em Ensino de História e América Latina

CARMEM MACHADO GERALDO

**GAMIFICAÇÃO E ENSINO: O USO DOS JOGOS COMO
FERRAMENTA DE MOTIVAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM**

Foz do Iguaçu
2022



UNILA – Universidade Federal da Integração Latino-Americana
ILAACH – Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História
Especialização em Ensino de História e América Latina

CARMEM MACHADO GERALDO

**GAMIFICAÇÃO E ENSINO: O USO DOS JOGOS COMO
FERRAMENTA DE MOTIVAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Federal da Integ. Latino-Americana
(UNILA) como parte dos requisitos para a obtenção
do grau de Especialista em Especialização de
História da América Latina.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cintia Fiorotti Lima

Co-orientadora: Prof.^a Dr.^a Patricia Regina Cenci

Foz do Iguaçu
2022

Carmem Machado Geraldo

Gamificação e ensino: o uso dos jogos como ferramenta de motivação no processo de ensino e aprendizagem

Data de aprovação: 28/07/2022

Nota Final: A

Banca Examinadora:

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cintia Fiorotti Lima
Universidade Federal da Integração da América Latina (UNILA)

Prof. Convidado: Dr. Clovis Brighenti
Universidade Federal da Integração da América Latina (UNILA)

Prof. Convidado: Dr. Tiago Costa Sanches
Universidade Federal da Integração da América Latina (UNILA)

Dedico esse trabalho à minha orientadora Cíntia Fiorotti Lima por ser a fonte de inspiração que acabou resultando no meu interesse de pesquisar o tema dessa monografia. Minha sincera gratidão.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao corpo docente do curso de Especialização de História da América Latina que forneceu todas as bases necessárias para que hoje eu pudesse estar concluindo esse trabalho.

Deixo registrado meu agradecimento especial a minha orientadora Prof.^a Dr.^a Cintia Fiorotti Lima pela compreensão e paciência demonstrada durante o período do projeto.

Gostaria de deixar meu profundo agradecimento a minha, co-orientadora e amiga Patrícia Regina Cenci que sempre me ajudou com sua experiência e conhecimentos. Sem o seu apoio esse projeto de pesquisa teria o seu valor reduzido.

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”.

Paulo Freire

Gamificação e ensino: o uso dos jogos como ferramenta de motivação no processo de ensino e aprendizagem

RESUMO

O presente estudo configura-se como uma pesquisa exploratória, utilizando a metodologia de gamificação, escolhemos esse recurso porque fora da escola muitos alunos utilizam, horas em seus celulares, videogames e computadores jogando. Ao chegarem no colégio veem o ensino de História como uma disciplina que trata do passado e não condiz com o meio em que vivem, e acabam ficando desmotivados. Buscamos através da elaboração de uma aula-oficina aplicar uma atividade gamificada associada com um tema histórico. Dessa forma pretendemos analisar as possibilidades dessa ferramenta. E averiguar se o seu emprego possa despertar o interesse e a motivação dos estudantes pelo ensino de História. Para o presente estudo, foram elaborados jogos pedagógicos gamificados. Esta pesquisa busca verificar como os elementos presentes na gamificação como recurso didático são capazes de motivar e engajar os estudantes tendo um papel ativo na disciplina de História.

Palavras-chave: Gamificação; Motivação; Ensino de História.

Gamification and teaching: the use of games as a motivation tool in the teaching and learning process

ABSTRACT

The present study is configured as an exploratory research, using the gamification methodology, we chose this resource because outside school many students use hours on their cell phones video game and computers playing. When they arrive at the school, they see the teaching of History as a subject that deals with the past and does not match the environment in which they live, and they end up being unmotivated. We seek through the development of a workshop class to apply a gamified activity associated with a historical theme. Thus, we intend to analyze the possibilities of this tool. And find out if its use can arouse the interest and motivation of students for teaching History. For the present study, gamified pedagogical games were developed. This research seeks to verify how the use of gamification as a teaching resource is able to motivate and engage students taking an active role in the discipline of History.

Keywords: Gamification; Motivation; History Teaching.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tabela de Flora Alves	19
Figura 2 - Jogo de memória – Abertura	24
Figura 3 – Jogo de memória – início	25
Figura 4 – Folder sobre os troncos linguísticos indígenas	26
Figura 5 – Finalização da atividade gamificada	29
Figura 6 – Abertura do Jogo	29
Figura 7 – Início do Jogo	30
Figura 8 – Visão do Jogo	30
Figura 9 – Elementos da gamificação	31
Figura 10 – Visão do tabuleiro durante o jogo	32
Figura 11 – Elementos de gamificação na atividade proposta	32
Figura 12 – Elementos de gamificação na atividade proposta (acerto)	33
Figura 13 – Elementos de gamificação na atividade proposta (recompensa)	33
Figura 14 – Comemoração do boneco verde caso alcance a linha de chegada	34
Figura 15 – Comemoração do boneco azul ao chegar à linha de chegada	34

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 GAMIFICAÇÃO	14
3 GAMIFICAÇÃO E O ENSINO DE HISTÓRIA	17
3.1 MOTIVAÇÃO	17
3.2 GAMIFICAÇÃO E O ENSINO DE HISTÓRIA	19
4 GAMIFICAÇÃO: RELATO DE EXPERIÊNCIA DA SUA APLICAÇÃO EM UMA AULA DE HISTÓRIA	22
4.1 PERCEPÇÕES QUANTO À ATIVIDADE DO JOGO DE TABULEIRO	34
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS	39
ANEXO A	41
ANEXO B	44

1 INTRODUÇÃO

Huizinga foi um dos primeiros teóricos a refletir sobre os jogos, escrevendo sobre o assunto na década de 1930, o que demonstra que a busca pela definição de jogo não é algo recente (HUIZINGA, 2000).

Segundo o teórico, em sua obra *Homo Ludens* procura entender e refletir sobre o jogo como elemento da cultura não apenas como elemento na cultura. A análise feita por Huizinga contempla entender o jogo em si como fenômeno cultural e sua importância fundamental para o desenvolvimento da cultura e da civilização, jogo como forma significativa, como função social. Para o pesquisador holandês a cultura surge e se desenvolve sob a forma de jogo. As atividades humanas, incluindo filosofia, guerra, arte, leis e linguagem, podem ser vistas como o resultado de um jogo, A escrita alfabética surgiu porque alguém resolveu brincar com sons, significados e símbolos. (GALLO, 2007, p.15).

Huizinga cita pesquisas que apontam que, seguramente, a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à idéia geral de jogo. Neste cenário, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico, visto que ele “[...] ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica”, sendo incontestável sua existência. Ele é “[...] algo pertencente não só à atividade humana e tem caráter universal e extremamente complexo” (HUIZINGA, 2000, p. 6).

Desta forma, é possível especular segundo Huizinga que o jogo seja mais antigo que a própria cultura, já que os animais brincavam antes e longe de nós, sem que os tivéssemos ensinado (GALLO, 2007,p.15). O historiador Huizinga expressa que a humanidade em nada acrescentou ao jogo em suas características mais simples, pois, homens e animais ao jogarem convidam-se, respeitam, fingem, experimentam prazer e divertimento. Mas ao relacionar o jogo com a cultura, o jogo assume características mais elaboradas (regras,espaço,tempo etc..) ao passo que surgem novas civilizações (PUJOL, 2019, p.23).

Podemos dizer que os jogos evoluíram conforme as necessidades da sociedade (KISHIMOTO, 1993) em sua pesquisa sobre a história dos jogos, recorre à Antropologia para colocar e à tradição oral como responsáveis pela transmissão dos jogos as diferentes gerações. Segundo Kishimoto considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção cultural de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida, sobretudo, pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação,

incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo (KISHIMOTO,1993, p.15).

Volpato (2017) complementa ao apontar: que desde a Grécia Antiga os filósofos Aristóteles e Platão apontavam para a importância da utilização dos jogos. Ao escrever que Aristóteles (1966) discípulo de Platão, dizia que, para educar as crianças, em seus jogos, elas deveriam, imitar as atividades sérias dos adultos, como forma de preparar para vida futura (VOLPATO,2017).

A partir do século XVII e XIX com a ampliação das escolas e a criação do ensino público e conforme a didática evolui como campo na ciência juntamente com a Psicologia multiplicam-se a criação de brinquedos e jogos educacionais (VOLPATO, 2017).

Os jogos sempre estiveram presentes na história da humanidade, desde os tempos remotos, e serviram como instrumento de aprendizagem e não apenas para diversão. O jogo como ferramenta didática recebe inúmeras classificações, de acordo com o critério adotado (ALVES, 2015). Diante do exposto, nesse trabalho será defendido que a utilização dos jogos na sala de aula, potencializa todos os elementos positivos presentes no conceito de gamificação rumo ao objetivo de motivar e engajar os estudantes.

Uma das contribuições desta pesquisa é buscar possíveis formas de motivar e engajar os alunos na disciplina de História através de estratégias gamificadas. Sendo assim, podemos definir a gamificação como a utilização dos elementos caracterizadores dos jogos em ambientes de não jogo como a sala de aula. Embora o termo esteja associado aos jogos (game), não há a necessidade de uso do objeto jogo, apenas os elementos identificados como causadores de motivação como mecânica e estética existentes nos jogos (KAPP, 2012).

Todavia, no mundo corporativo, o termo gamificação já existia antes mesmo da criação do seu conceito, pois ele “[...] começou a acontecer há muito tempo quando, no ano de 1912, a marca americana Cracker Jack, de biscoitos e *snacks*, começou a introduzir brinquedos surpresas em suas embalagens”. As empresas empregavam o método de recompensa com o objetivo de fidelizar os clientes através do sentimento de excitação e desejo de recompensa, sensação essa presentes nos jogos, desse modo, é possível perceber a utilização de elementos do jogo em ambiente não jogo (ALVES, 2015, p. 14).

Destaca-se que as pesquisas e estudos acadêmicos envolvendo a aprendizagem e a gamificação tiveram início a partir de 2010, após uma apresentação no *Technology, Entertainment, Design* (TED), realizada por Jane McGonigal, famosa *game designer* norte-

americana e autora do livro “A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo”. Sua obra é considerada como referência ao buscar pesquisas e conhecimento sobre gamificação nas últimas décadas (SIGNORI e GUIMARÃES, 2016).

Observa-se que o conceito de gamificação é flexível, podendo ser utilizado em diversos problemas, pois faz uso da referência, mecânica e processo existentes nos games. Com a existência desses elementos, acaba envolvendo os usuários e, dessa forma, os problemas elaborados com referências nos games podem ser facilmente resolvidos pela ação, motivação e comportamento humano (ZICHERMANN e CUNNINGHAM, 2011 apud SIGNORI e GUIMARÃES, 2016).

Neste contexto, é inegável que a gamificação tem, cada vez mais, mostrado seu potencial em diferentes áreas das atividades humanas, tais como dinâmica e também resolução de problemas. Elas são notavelmente aceitas e compreendidas com mais naturalidade pela chamada geração Z (*Gen Z, iGeneration, Plurais* ou *Centennia*) que já crescem interagindo com o jogo como forma de entretenimento (ZICHERMANN e CUNNINGHAM, 2011 apud SIGNORI; e GUIMARÃES, 2016).

Ao se fazer uso das estratégias existentes nos games, pode-se despertar a curiosidade e deixar os alunos mais comprometidos com as tarefas realizadas na disciplina que propõem a atividade. Entretanto, percebe-se que propor conteúdos que possam possibilitar a autonomia e a interação proporcionando troca de experiências, pode colaborar para dar margem a erros, mas quando devidamente utilizados, podem transformar os processos de ensino e aprendizagem (KAPP, 2012).

Pesquisadores como FLORA ALVES (2015), JOSÉ MORAN (2015), GIACOMONI e PEREIRA (2018) estudiosos sobre a prática docente no ensino de história tem demonstrado potencial abrangente e vem crescendo significativamente. As práticas que funcionavam antes, não necessariamente funcionam na atualidade quando o assunto é aprendizagem, principalmente considerando-se o contexto pandêmico que o mundo enfrenta nos últimos dois anos. Diante da pandemia global do COVID-19, todo um conjunto de transformações e práticas foram implantados como medidas de biossegurança e contenção do corona vírus, o que levou a transformações profundas na rotina dos indivíduos, especificamente na educação básica, onde as aulas presenciais e todo o cotidiano escolar foram substituídos pelo ensino remoto (RODRIGUES et al., 2021).

Diante da realidade da pandemia e da adoção do Ensino Remoto Emergencial (ERE) na educação básica, o ensino de história passa por transformações no modo de ensinar, tal como todas as disciplinas e conteúdos do currículo. Assim, o ensino escolar, como um todo, busca se adaptar diante do atual contexto educacional. É neste contexto que nasce a motivação para o desenvolvimento, desta pesquisa.

O fato de a comunidade escolar está inserida em um ambiente virtual, onde o único contato e interação entre eles seja por esse meio, fez professores buscarem adaptações às novas tecnologias e ferramentas de ensino, assim como meios de torná-las mais atrativas para o ensino-aprendizagem. Desta forma, o objetivo deste trabalho foi o de pensar em uma metodologia que buscasse formas de tornar as aulas de História da Educação Básica mais atrativas e motivadoras, através da atividade proposta verificar se a gamificação como metodologia ativa seja capaz de estimular a participação efetiva dos estudantes.

Ao mesmo tempo, gere engajamento pelos estudos resultando na aprendizagem, características essas que se encontram presentes na gamificação.

Portanto, o objeto de análise da presente pesquisa parte do pressuposto do conceito de gamificação educacional e sua importância junto ao processo de aprendizagem. Neste estudo, pretende-se verificar se o uso de elementos característicos dos jogos podem levar os alunos a desenvolver o raciocínio lógico, reflexão, motivação análise crítica e serem capazes de construir argumentos que possam torná-los reflexivos com a temática histórica.

Ao utilizar a gamificação como instrumento de ensino, pretende-se analisar a possibilidade de empregar essa ferramenta no ensino de História e se ela pode proporcionar novas possibilidades destes estudantes refletirem e se envolverem com questões históricas. Também se buscou no desenvolvimento do trabalho verificar como os alunos vão reagir com o uso de jogos e, se a gamificação ampliará o interesse dos alunos pela disciplina. Dessa forma, este estudo busca avaliar os jogos enquanto possibilidade metodológica relacionada aos conteúdos da disciplina de História.

Diante do exposto, surgiram as seguintes questões norteadoras do estudo: Como a utilização da gamificação pode auxiliar no processo de aprendizagem como ferramenta de motivação na disciplina de História? Como empregar jogos e buscar estratégias para comprovar que a gamificação como ferramenta metodológica funcionam e sejam capazes de desencadear estímulos como motivação pelo ensino de História?

Fora da escola, muitos dos alunos dedicam horas em seus celulares, videogames e computadores para jogarem. Este fato serve para justificar a escolha da gamificação dentre todas as demais metodologias ativas. Assim, busca-se trabalhar com a realidade destes jovens a fim de se promover a interação e a construção de um sujeito ativo com o uso de algo que faz parte da vida deles e tem se revelado como sendo uma estratégia metodológica com grandes potencialidades.

A presente pesquisa possui como objetivo geral abordar a gamificação enquanto possibilidade metodológica relacionada aos conteúdos da disciplina de história, de modo que o mesmo possa criar possibilidades de provocar, instigar, motivar e desenvolver uma aprendizagem histórica. Como objetivos específicos têm-se compreender, a partir de uma pesquisa de campo, a percepção do estudante e como ele analisa e reage frente à gamificação como ferramenta pedagógica; perceber se a gamificação pode ou não trazer benefício como: motivação, engajamento e participação dos alunos em atividades relacionadas à disciplina de história.

Enfatiza-se que, a fim de se investigar acerca deste objetivo, organizou-se este estudo através de apontamentos de temas como um panorama histórico da origem da gamificação.

2 GAMIFICAÇÃO

As metodologias ativas são ferramentas pedagógicas que envolvem a construção de situações de ensino que promovam uma aproximação crítica do aluno com a realidade, já que a opção por problemas acarreta curiosidade e desafio (MORAN, 2015).

[...] para uma estratégia baseada em metodologias ativas ter sucesso efetivo, é preciso a criação de desafios, atividades, jogos que realmente trazem as competências necessárias para cada etapa, que solicitam informações pertinentes, que oferecem recompensas estimulantes, que combinam percursos pessoais com participação significativa em grupos, que se inserem em plataformas adaptativas, que reconhecem cada aluno e ao mesmo tempo aprendem com a interação, tudo isso utilizando as tecnologias adequadas. (MORAN, 2015, p. 18)

Os desafios lançados pelas metodologias ativas possibilitam que cada estudante construa seu próprio conhecimento através de métodos alternativos de ensino, tais como, por exemplo, os games em sala de aula. Isto significa que o aluno pode construir seus conhecimentos a partir de experiências vivenciadas, ajustando-as a situações da vida real. Assim, o educando tem a chance de transformar estruturas já formadas em outras compatíveis com a realidade que o cerca (SIGNORI e GUIMARÃES, 2016).

As Metodologias Ativas baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos (BERBEL, 2011, apud ALENCAR & BORGES, 2014, p. 129).

Dentre as metodologias ativas, destaca-se a gamificação, que é objeto do presente estudo.

O termo *gamification* foi criado no ano de 2002 pelo britânico programador e game designer Nick Pelling. “Inicialmente, trata-se essencialmente de desenvolver, por meio do conceito de gamificação, novas técnicas de comercialização para reforçar a fidelização dos consumidores/utilizadores/jogadores” (BONENFANT e GENVO, 2014, p. 2).

Ainda que o termo gamificação faça alusão aos jogos digitais devido ao termo game, em uma dinâmica gamificada, não existe a necessidade de se usar jogos, somente se faz uso dos elementos que caracterizam o jogo. As estratégias desse instrumento junto ao ensino podem ser inclusas nas atividades cotidianas da vida escolar, dispondo de elementos que são característicos dos jogos. Dentre eles, pode-se destacar a pontuação, medalhas, níveis, regras, metas e resultado, sem que se aplique, necessariamente, um jogo entre os alunos (SIGNORI e GUIMARÃES, 2016).

Assim sendo, entende-se por gamificação como sendo o uso dos elementos caracterizadores dos jogos em ambiente de não jogo. Esta prática consiste em um processo de uso de pensamento e dinâmica de jogos para engajar audiências e resolver problemas.

Se os jogos são capazes de engajar os jogadores em sua dinâmica, fazendo-os buscar caminhos, resolver problemas e pensar ativamente sobre estratégias, quando aplicados em outras situações, poderão incentivar indivíduos a realizar determinadas tarefas com o mesmo empenho (ZICHERMANN e CUNNINGHAM, 2011, p. 110).

A diferença entre o game e o jogo encontra-se unida a dois pólos contrários de atividades lúdicas. O jogo manifesta uma recombinação mais livre, expressiva e improvisada de comportamentos e de significados, já o game é relacionado a um jogo estruturado contendo regras e conflitos, níveis, resolução de problemas para atingir um determinado objetivo (PEREIRA e GIACOMONI, 2013).

A gamificação ganhou força nas últimas décadas e possui uma gama de elementos capazes de motivar e engajar os alunos auxiliando na promoção da aprendizagem e na resolução de problemas (SOARES, 2017).

Neste sentido, a gamificação acrescenta uma camada de interesse ao trazer elementos que propiciam a diversão e assim, conseguem motivar a aprendizagem dos alunos enquanto interagem com o jogo (ALVES, 2015). As estratégias empregadas nesses jogos funcionam como um incentivo, estimulando o engajamento junto ao processo de aprender em um ambiente divertido e lúdico. (SILVA et al., 2021).

A gamificação permite que o aluno possa se engajar por puro prazer, uma vez que a diversidade de motivações a respeito de um determinado conteúdo, incluso na dinâmica do jogo, possibilita que o aluno atinja o objetivo proposto. Como a gamificação é uma representação da realidade, pode se tornar um instrumento relevante para o ensino de história. Desse modo, “[...] o fato de um game ser a abstração da realidade faz com que o jogador compreenda o que está acontecendo, uma vez que a complexidade foi simplificada no contexto do game” (ALVES, 2015, p. 40).

Convém ressaltar que a conexão existente entre os games e o cotidiano encontra-se associada à abordagem de “competências” propostas pelos currículos atuais que vislumbram o desenvolvimento de capacidades dos alunos, para que eles desenvolvam a capacidade de resolver problemas e situações em sua vida diária. Dessa maneira, os games educativos podem ser uma ótima estratégia para o desenvolvimento de “competências” em disciplinas que sejam atraentes (ALVES, 2015).

Alguns estudiosos em games indicam a importância de se distinguir entre brincadeira e jogo, o que não é uma tarefa nada fácil, pois dependem de vários fatores, eventualmente transitórios e contraditórios, assim como das qualidades do contexto a que são aplicados. A brincadeira é geralmente definida em termos de seu oposto, isto é, um trabalho sério e os limites aceitos entre os dois são, geralmente, confusos ou quebrados no momento do jogo, dificultando a diferenciação entre trabalho e lazer (ALVES et al., 2014).

Enfatiza-se que o processo de aprendizagem demanda ambas as condições e essas, compreendem um conhecimento formal e informal em atividades que, muitas vezes, abrangem brincadeiras. Assim, o ato de brincar ocupa um espaço que se encontra fora dos acontecimentos do dia a dia, tendo a ver com a imaginação e o raciocínio, onde tudo pode ocorrer (ALVES et al., 2014).

3 GAMIFICAÇÃO E O ENSINO DE HISTÓRIA

3.1 MOTIVAÇÃO

É importante ressaltar que a motivação é um dos fatores que podem contribuir para o sucesso da aprendizagem. A motivação em seu conceito relacionado à educação expressa curiosidade e “[...] um desejo de aprender, uma manifestação de propósito e paixão que cada pessoa carrega dentro de si” (CAMARGO et al., 2019, p. 599).

O termo motivação é oriundo do latim: *motus* que significa movido e *motio* que quer dizer movimento, assim, em palavras mais simples, ela traduz ações que incentivam um indivíduo a realizar determinadas práticas e a persistir nelas até que seus objetivos sejam alcançados (CAMARGO et al., 2019).

O ato de motivar o estudante exerce um papel de destaque junto ao processo de aprendizagem, podendo influenciar tanto a nova aprendizagem como também o desempenho de habilidades, estratégias e comportamentos previamente aprendidos. Sob este prisma, percebe-se que o professor pode motivar seus alunos estimulando-os no instante de ministrar os conteúdos que devem ser oferecidos de modo a possibilitar a experiência e a diversão tornando a aprendizagem mais significativa e funcional (CAMARGO et al., 2019).

No entanto, convém salientar que existem dois tipos de motivação: a intrínseca e a extrínseca. Na escola tradicional a motivação extrínseca é mais comum. Nesse caso o aluno estuda o conteúdo que pode ser cobrado na prova, faz o dever de casa ameaçado pela possibilidade de gerar uma advertência caso a atividade não seja realizada. Todos esses exemplos movem o estudante para uma determinada ação, sendo desta forma, caracterizados como uma motivação, mas esses exemplos não geraram engajamento dos estudantes.

A motivação extrínseca, se processa fora do sujeito, isto é, o indivíduo é levado a se movimentar através de elementos externos, que podem ser recompensas ou punições. A motivação intrínseca é aquela que se desenrola internamente, isto é, o indivíduo é levado a se mover devido ao fato de encontrar-se envolvido na atividade em si, sem necessitar de estímulos externos. (ALVES, 2015).

A gamificação permitirá, portanto, ao aluno engajar-se por puro prazer, graças a elementos trazidos dos jogos. No contexto do jogo, os estudantes estarão motivados intrinsecamente e engajados no objetivo a ser alcançado. Um dos elementos essenciais do jogo é o fato dele não ser do mundo real, mas sim uma representação da realidade. A gamificação é uma ferramenta que pode transformar o aprendizado em uma atividade imersiva. O fato de aprender por meio de prazer e diversão pode ser um meio de introduzir os

alunos em um estado de fluxo. Esse estado resulta na imersão completa em uma tarefa. (ALVES, MINHO, 2014.)

De acordo com Alves e Minho (2014) a gamificação pode favorecer a motivação e engajamento através de diferentes mecânicas e dinâmicas do jogo, mas é importante que o professor perceba uma relação controlada sobre os desafios que se apresentam aos alunos e a capacidade de realizá-los. Portanto, segundo Soares (2019) como qualquer outra ferramenta, na preparação de um jogo como atividade pedagógica, o professor deverá estar atento a sua elaboração e aplicação.

Nesse caso, ao desenvolver um jogo para o conteúdo que pretende trabalhar em sala de aula, o discente precisa encontrar uma maneira de juntar as duas coisas, sem que haja prejuízo de nenhuma das partes. Para não correr o risco de aplicar um material conteudista que desestimule os estudantes, ou acabar criando um material motivador, porém que não agrega ao aprendizado e não condiz com a didática aplicada. (SOARES, 2019)

Assim, para Alves (2015) ao apresentar uma dinâmica com jogos o professor deve estar atento às características gamificadas que precisam estar presentes na produção da atividade pois, se um desafio for fácil, causará tédio, enquanto um desafio difícil de resolver se transformará em frustração. Ambas as opções culminam na perda de motivação e aprendizagem.

Segundo Soares (2019) ao escolher um jogo, seja já produzido com fins educacionais, ou adaptar um jogo para a aula a ser ministrada, ou na produção completa do mesmo, é preciso observar como os alunos estarão interagindo com o conteúdo, com os demais colegas e até mesmo com o professor através do jogo. Porque nem todos os jogos conseguirão unir características motivadoras, e possuir uma abordagem necessária, que se encaixe em determinado conteúdo, cabe ao professor fazer uma seleção rigorosa, adaptar, ou criar seus próprios jogos gamificados.

Ao trabalhar uma estratégia gamificada errada, o jogo se transforma em uma atividade deslocada do conteúdo que o professor elaborou para ministrar, podendo assim, criar rejeição dos estudantes. Outro ponto a ser mencionado na elaboração da escolha do jogo é perceber se o mesmo possui foco centrado na competição. Isso não quer dizer que o jogo não possa ter esse elemento, mas, sim de ter como foco outros elementos motivadores presentes na gamificação. Uma das características fundamentais dos jogos educativos é a colaboração, este

é um dos elementos que a dinâmica gamificada em sala de aula deve valorizar (SOARES, 2019).

Soares (2019) parafraseando Schlemmer traz uma importante contribuição para o debate sobre competição como elemento presente nos jogos gamificados voltados para educação ao afirmar que:

A gamificação pode ser pensada a partir de pelo menos duas perspectivas: enquanto persuasão, estimulando a competição, tendo um sistema de pontuação, de recompensa, de premiação etc., o que do ponto de vista da educação reforça uma perspectiva epistemológica empirista; e enquanto construção colaborativa e cooperativa, instigada por desafios, missões, descobertas, empoderamento em grupo, o que do ponto de vista da educação nos leva à perspectiva epistemológica interacionista-construtivista-sistêmica. (SCHLEMMER, 2014 apud SOARES, 2019, p.33)

A pesquisadora Alves (2015) descreve que a competição e cooperação apesar de aparentar ser opostas, ambas promovem no jogador o desejo de estar com outras pessoas interagindo na mesma atividade, dessa forma ambos os elementos podem estar presentes nos jogos gamificados educacional, visto que não será estimulado o espírito competitivo de derrotar o outro para vencer, mas sim, a interação coletiva entre os alunos.

Porém, para almejar uma dinâmica gamificada na educação que tenha como foco o elemento da colaboração, é preciso que as atividades sejam desempenhadas através da formação de grupos, sendo que para progredir e alcançar objetivos na atividade, os alunos precisarão colaborar e trocar informações entre seu grupo. Assim, cada decisão dentro da atividade podendo ela ser positiva ou negativa afetará todo o grupo e será definida coletivamente estimulando a colaboração e interação de todos os participantes (SOARES, 2019, p. 34).

Apresentamos no início desse artigo, que a gamificação não é um estudo que surge dentro do campo educacional. Por isso, alguns cuidados são necessários para adaptar esse tipo de estratégia para o ensino-aprendizagem. Ao elaborar uma atividade gamificada devemos considerar o público e a faixa etária da proposta gamificada a ser elaborada. Ao fazer uso indiscriminado e vazio da gamificação, sem um planejamento adequado, não fazendo o elo de ligação entre o conteúdo e a prática, o resultado poderá levar a um objetivo contrário ao que propomos alcançar com a gamificação (ALVES, 2015).

Precisamos destacar que gamificação não é a transformação de qualquer atividade em um game. Gamificação é aprender a partir dos *games*, encontrar elementos dos games que podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real. E encontrar o conceito central de uma experiência e torná-la mais divertida e engajadora (ALVES, 2015, p. 30).

Segundo Alves (2015), quando aplicamos os elementos dos jogos corretamente em uma atividade pedagógica, trazemos divertimento para essa atividade. Logo o lúdico presente na gamificação motiva intrinsecamente os estudantes na atividade proposta, que através de elementos característicos presentes no game faz com que o estudante sinta-se engajado resultando na aprendizagem.

A Figura 1, proposta por Flora Alves (2015) ilustra o processo de funcionamento da gamificação do ensino:

Figura 1 – Tabela de Flora Alves



Fonte: Alves (2015)

A fonte de motivação intrínseca propicia que os estudantes aumentem sua autonomia, isto é, que eles tenham vontade e capacidade de administrar seu próprio conhecimento. Esta abordagem, juntamente com a gamificação, é um modo de se promover o engajamento dos alunos através da diversão proporcionada pelos elementos do jogo. Desta maneira, são

despertadas a curiosidade e a motivação tão necessárias para o sucesso do ensino aprendizagem (ALVES, 2015).

Em se tratando de aprendizagem, a gamificação busca produzir experiências que sejam engajadoras que condicionem os jogadores centrados em sua essência para aprender algo que venha a impactar, de forma positiva, sua performance. Desse modo, observa-se que o uso de games facilita o engajamento dos alunos em atividades escolares apontadas como sendo enfadonhas e inevitáveis, pois aproxima o processo de aprendizagem dos mesmos à sua própria realidade (ALVES, 2015).

3.2 GAMIFICAÇÃO E O ENSINO DE HISTÓRIA

Na área do ensino de história, percebe-se que o perfil do aluno em sala de aula mudou, pois está muito mais voltado para as novas tecnologia digitais que vem surgindo com o mundo moderno e a presente disciplina acompanha os contextos históricos:

[...] as transformações políticas, econômicas e sociais; mudanças de paradigmas e outros processos de transformação vividos pela civilização humana ao longo dos tempos. Neste sentido, é inegável que cada mudança ocasiona narrativas diferentes, vindo a abalar diretamente a história passada para as próximas gerações (SOARES, 2019, p. 41).

Durante muito tempo, o ensino de história foi responsável pela criação de sentimentos patrióticos de orgulho devido à memorização dos grandes heróis, suas proezas e datas tidas como importantes. Entretanto, apesar de que “conteúdos históricos estivessem presentes em diversas outras disciplinas, a história permaneceu como disciplina independente por ser a legitimadora da tradição nacional, da cultura, das crenças, da arte e do território” (BITTENCOURT, 2014, p. 53).

Sob este aspecto, verifica-se que o método tradicional de ensino voltado para aulas expositivas, onde o professor é considerado figura central e o aluno reduzido a expectador ainda perdura em muitas salas de aula, em sua maioria, esse método não consegue despertar o interesse dos estudantes pela matéria e, assim, maximizam o problema da desmotivação, deixando de cumprir o objetivo proposto inicialmente (SOARES, 2019).

Formar um aluno que tenha capacidade de pensar historicamente, bem como de fazer um raciocínio histórico sobre as situações da atualidade, pressupõe um trabalho que envolva riqueza de informações sobre o passado, combinado com uma discussão densa dos conceitos que estruturam o campo da história e que devem ser entendidos como ferramentas para melhor compreender o social (GIACOMONI e PEREIRA, 2018, p. 23).

Atualmente, com o crescimento do mundo digital, o ensino de história deve motivar o aluno para que ele venha a se engajar no conteúdo ensinado. A memorização sem sentido não trata da realidade do educando e, conseqüentemente só vem a contribuir para o quadro de desmotivação do indivíduo em relação à escola, em razão de que os conteúdos encontram-se distantes temporal e espacialmente da realidade que o rodeia (GIACOMONI e PEREIRA, 2018).

A utilização da gamificação se apresenta como um instrumento capaz de transformar o ensino de história, tornando-o algo prazeroso não somente para os alunos, mas também para seus professores, que deixam de ser o foco central da aula para tornar mediador do conhecimento. Deste modo, “jogar na aula de história é um belo exercício amoroso, uma vez que o jogo pressupõe uma entrega ao movimento absoluto da brincadeira e que jogar implica um deslocamento” (GIACOMONI e PEREIRA, 2018, p. 19).

Destaca-se que o emprego do game em sala de aula oportuniza ao educando a “[...] interação social, a emoção de sentir imerso como estivesse no jogo real, o jogo permite a investigação, o levantamento das fontes, a interpretação e a autonomia na produção da narrativa histórica, oportunizando o conhecimento significativo e a construção da consciência histórica”. Assim sendo, percebe-se que a gamificação possibilitam a apresentação de uma vasta gama de fontes sobre um determinado conteúdo, dentro da dinâmica do jogo, cuja acessibilidade será realizada pelos estudantes que irão buscar por conta própria, já que, devido “[...] aos elementos trazidos dos jogos, estarão motivados intrinsecamente e engajados no objetivo a ser alcançado” (SOARES, 2019, p. 44).

Nesse ato de jogar, os estudantes estão na origem dos conceitos, pois que ali, no ato, conceitos históricos se gestam e passam a dar forma á vida, aos modos de vida, aos antigos presentes. Na realidade simplificada, as regras, característica fundamental de um jogo, também podem ser elemento importante no que tange à disciplina de história (GIACOMONI e PEREIRA, 2018, p. 19).

As regras do game traduzem e simplificam as regras da sociedade no mundo real, sendo passíveis de mudanças pelos agentes históricos. Por conseguinte, o professor deve estar aberto ao diálogo e às contribuições de seus alunos, além de estar preparado para a possibilidade de usar essas intervenções para aperfeiçoar sua dinâmica e trabalhar o conteúdo a contar das modificações da regra proposta inicialmente. Desta forma, há a possibilidade de superação dos problemas de desmotivação e de falta de interesse dos alunos em sala de aula (SOARES, 2019).

Ressalta-se que uma atividade da disciplina de história deve trabalhar com conceitos e nomeações de modo a auxiliar o estudante a desenvolver um vocabulário histórico e próprio das ciências humanas. Assim, o professor deve planejar sua atividade listando alguns termos e conceitos que lhe pareçam mais adequados para o desenvolvimento do assunto (GIACOMONI e PEREIRA, 2018).

4 GAMIFICAÇÃO: RELATO DE EXPERIÊNCIA DA SUA APLICAÇÃO EM UMA AULA DE HISTÓRIA

Apresentamos o relato de experiência, decidimos utilizar o modelo aula-oficina esse método foi inspirado na proposta da pesquisadora ISABEL BARCA (2004). Tal modelo, pesquisado pela historiadora, privilegia a construção de uma aula iniciada com perguntas organizadas sobre o tema que será trabalhado no decorrer da aula, essa estratégia permite o professor mediante as respostas coletadas perceber o quanto os estudantes sabem sobre o tema e ajustando e direcionando o diálogo conforme ocorre o debate em sala.

A aplicação ocorreu no colégio X, ensino fundamental II e médio localizado na cidade de Foz do Iguaçu, PR.

A experiência ocorreu em uma turma do 9º ano composta por 38 alunos (Anexo A). No dia da aula-oficina, havia 34 alunos presentes. O tema da aula se concentrou sobre as populações indígenas no Brasil, com o objetivo de identificar as diferentes interpretações sobre os povos indígenas e seus reflexos no Brasil contemporâneo.

Foi utilizado o *Power point* para dar início à aula (Anexo B). Começamos querendo saber dos estudantes quais eram os conhecimentos que eles tinham sobre as populações indígenas. Foram feitas perguntas como: Quem são os povos indígenas no Brasil? Os povos indígenas são todos iguais? Os povos indígenas sofrem preconceito? Ocorreram muitas respostas diferenciadas, a maioria reconheceu a perseguição e descrição dos povos originários, alguns responderam que os povos indígenas são todos iguais.

A minoria respondeu que sabem da existência de diferentes línguas e etnias, mas ainda se observa que estão presentes os estereótipos dos indígenas. Para serem considerados indígenas, é necessário que o indivíduo se encontre isolado, vivendo na mata (palavras ditas por alguns alunos). Teve resposta como: “Hoje em dia, a maioria usa roupa, vive em casas como as nossas, frequentam a escola, usam celular. Já não são mais índios”.

No entanto, não foram feitas interrupções e os alunos explanaram o que pensavam sobre os povos originários, visto que o intuito era mostrar, na sequência, um vídeo intitulado: “Menos preconceito mais índio” (<https://www.youtube.com/watch?v=uuzTSTmIaUc>), com duração de 1 minuto e 31 segundos. Este vídeo foi promovido pelo Instituto Socioambiental (ISA), em 2017, como uma propaganda de conscientização convidando o Brasil a olhar para os povos indígenas sem preconceito, pois muitos sofrem perseguições e agressões por incorporarem a tecnologia no seu cotidiano.

O vídeo apresentou o relato do próprio indígena em uma fala com tom de sarcasmo onde o cacique da comunidade Indígena *Baniwa*, no coração da Amazônia, relata que vive isolado, pelado, come com as mãos, anda de cocar e não faz uso de tecnologia, enquanto as imagens mostradas no vídeo mostram o contrário, ou seja, ele utiliza e incorpora a tecnologia em sua aldeia. As crianças jogam bola, vestem roupas, comem de talheres e, ao final do vídeo, ele diz: “em 1500 era assim e se o homem branco evoluiu desde 1500 e você continua sendo homem branco, porque não podemos continuar sendo índios?”.

Com esse vídeo, foi aberto o debate com os alunos que começam a entender que é possível evoluir sem perder nossas origens, levantando questões para o debate, como os povos indígenas são subjugados durante décadas desde a invasão dos europeus, perseguidos e escravizados.

A próxima atividade teve início com a indagação acerca de como a cultura indígena é vasta e diversificada e os povos indígenas foram grandes influenciadores da formação cultural da identidade brasileira. Aproveitando a pauta, partiu-se para a primeira dinâmica que consiste em um jogo, desenvolvido em formato de jogo da memória, no qual falava sobre as contribuições que os índios trouxeram para nossa sociedade e que incorporamos no nosso cotidiano. Perguntou-se se aos alunos sabiam de algumas e eles relataram a mandioca e as ervas medicinais. Assim, percebe-se que poucos conheciam sobre as contribuições dos povos indígenas e, nesse momento, foi realizada a dinâmica do jogo da memória com os estudantes.

Foi espelhado o jogo da memória desenvolvido no *power point* (<https://drive.google.com/file/d/1OrNmKqLthYI6KO5XUKtCk79zvEMYT4k/view?usp=sharing>) com a utilização da modalidade de *hiperlink* para animar e tornar dinâmico. Ao desenvolver e criar os jogos pensou-se em algo que fosse possível trabalhar e aplicar com os alunos, tanto no presencial como em uma aula remota.

Levando em consideração a realidade escolar nos colégios estaduais, onde muitos não possuem internet ou sala de informática e, quando há, nem todos os computadores estão funcionando perfeitamente, pensou-se em elaborar um jogo que pudesse ser aplicado em qualquer realidade escolar, mesmo com as dificuldades cotidianas que os professores encontram diariamente. O intuito foi desenvolver uma atividade com critérios gamificados e de fácil acesso e reprodução, assim, foi planejada no *power point* uma ferramenta existente em todos os computadores e de conhecimento dos professores.

A elaboração do jogo e aplicação deles consistiu na utilização de um projetor para desenvolver a primeira dinâmica, na qual toda a sala participou dividida em dois grupos. A segunda atividade foi aplicada ao término da aula, onde, na atividade impressa que foi entregue aos estudantes, e também ao final da última lâmina de *power point*, constou um QR code para que os estudantes com seus aparelhos celulares, pudessem abrir o jogo em formato de tabuleiro nos seus celulares. Esse jogo precisa ser realizado em dupla, pois foi desenvolvido dessa forma.

Apresentamos o jogo da memória no início da aula com o intuito de perceber o quanto os estudantes conheciam sobre o tema. E de uma maneira descontraída, o jogo e a dinâmica foram elaborados com o propósito de motivar os estudantes com o tema a ser abordado na aula. Buscando com essa dinâmica a reflexão sobre os temas que seriam abordados na sequência.

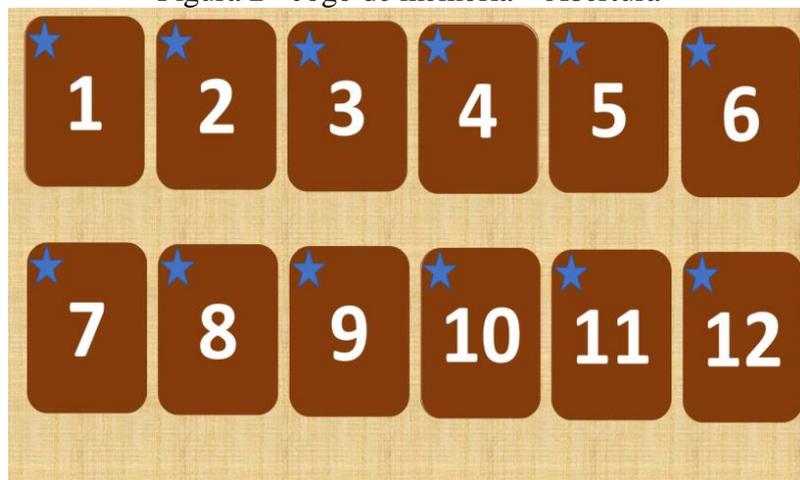
Os estudantes presentes na sala foram divididos em dois grupos. O grupo A, no lado da janela e o grupo B, ao lado da porta. Um membro escolhido de cada grupo tirou par ou ímpar para iniciar o jogo. O jogo consiste nas cartas estarem todas viradas, ou seja, escondidas. O participante que ganhou para dar início ao jogo foi o grupo B e a animação e o clima de competição se instalaram na sala. Salienta-se que o jogo precisou da mediação do professor para abrir as cartas do *Power Point*.

O jogo da memória consiste em relacionar pares, que consiste tanto em imagens com imagens, podendo ser usado com conceito e imagens, nesse caso foi utilizado o último exemplo para fazer a elaboração do jogo. Cada carta possui um comando e, ao se clicar na parte superior da mesma, no seu interior ela apresenta o que estava escondido, e ao clicar novamente, a carta se fecha.

A Figura 2 ilustra a aparência inicial do jogo tal como foi apresentada para os estudantes durante a atividade: Já a Figura 3 que aparece na sequência, já ilustrando como o

jogo aparece para os estudantes após seu início, com abertura de algumas cartas, ilustrando imagens e textos desenvolvidos para a atividade gamificada:

Figura 2 - Jogo de memória – Abertura



Fonte: Material desenvolvido pela autora, 2022.

Figura 3 - Jogo de memória – início



Fonte: Material desenvolvido pela autora, 2022

O Jogo foi pensado para perceber o que os alunos sabiam sobre as influências indígenas, não apenas na comida, mas nos costumes, músicas, língua, plantas e ervas medicinais. Ele ocorreu com engajamento dos alunos. A equipe B foi a vencedora e notou-se

que se surpreenderam com o chimarrão pois, não tinham conhecimento, acreditavam que a erva mate era de origem do Rio Grande do Sul e esse costume era oriundo dos gaúchos. O fato de hábitos que temos em andar descalço, principalmente quando chegamos em nossas casas, rendeu debate, pois também não tinham conhecimento que era uma influência indígena. Em relação a planta medicinal chamada: boldo, sabiam da sua utilidade para dores e mal-estar no estômago. A maioria acrescentou que possui uma planta de boldo em sua casa, porém não sabiam a origem do hábito. A aula rendeu reflexões e ficaram interessados em saber outras contribuições indígenas.

Fomos aprofundando sobre a influência da linguagem, mas, no entanto, um termo que chamou a atenção deles foi *Anhanguera*, que eles acreditavam ser de origem estrangeira. Aproveitei para voltar aos slides e explicar sobre a diversidade das línguas indígenas, ao contrário do que se pensa, que todos os povos que vivem no Brasil falam Tupi.

Existem mais de 154 línguas faladas pelos povos originários brasileiros, pertencentes a muitas famílias linguísticas diferentes. Nesse momento, apresentamos um mapa para eles e entregamos um *folder* que possuía uma imagem ilustrativa referente aos troncos – linguístico presente em território brasileiro. Nesse *folder* continha pontos relatados no *Power point*, mas de uma maneira mais detalhada.

na atualidade. No entanto, explicando que se formos falar dos indígenas devemos perceber a inferiorização desses povos desde invasão dos portugueses, perseguições, genocídio, que foram iniciados pelos portugueses e perpetuados até hoje pelos brasileiros. Mesmo após o período colonial, as terras ocupadas pelos indígenas interessavam a oligarquia brasileira que deu sequência ao massacre para controlar seu território, abrangemos o tema sobre a tentativa de miscigenação dos povos originários que culminou com a participação do Estado a fim de esbranquiçar e europeizar a “raça” brasileira, processo esse que ocorreu a partir de muita violência e perseguições principalmente contra as mulheres indígenas. Porém, no século XX o que mudou foi que hoje o Estado controla e determina o destino desses povos, continuando a contribuir para grileiros e fazendeiros, massacrarem esses povos, com leis brandas e sem a aprovação de um Estatuto dos povos indígenas, onde esses povos possam se tutelar sem pedir a aprovação do Estado.

Seguindo com os *slides*, trouxemos outro tema para a reflexão. Na história, desde o período colonial, esses povos nunca tiveram voz para contarem sua própria história, sempre ouvimos desde a colonização do Brasil a versão dos europeus nos livros didáticos, nas imagens, gravuras e relatos. Sempre foi a versão e a voz do outro, porque nunca foi dado espaço para contarem sua própria história. Porque a disputa pelos seus territórios em detrimento de torná-los subjugados, marginalizados, contribuiu para a criação dos estereótipos existentes até a atualidade.

Entretanto, com o uso da internet, esses povos estão usando as redes sociais para divulgar sua cultura, denunciar crimes ambientais, essa ferramenta de comunicação acabou se tornando uma aliada fundamental para dar visibilidade aos povos indígenas que antes não tinham voz. Como os ameríndios, através da internet conseguem mostrar que também podem produzir e transmitir conhecimento. Através dos slides apresentaram-se para os estudantes algumas curiosidades que até então eles desconheciam.

Como o projeto *web* indígena foi o primeiro *site* em língua indígena no Brasil, desenvolvido pela comunidade *Kaingang*, situado em Porto Alegre, devemos destacar que não apenas as notícias contidas no *site*, mas sua *interface* está toda na língua *Kaingang*, sendo uma forma de se comunicar, mas preservar sua língua materna. Outro ponto destacado é que os alunos ficaram bastante interessados no *folder* entregue onde colocamos o *link* para baixar no celular em outro momento, um jogo desenvolvido por uma tribo no Acre no baixo rio Jordão na terra indígena *kaxinaw*. O jogo tem uma sequência de 5 fases, sendo cada etapa

conta uma história antiga da comunidade ameríndia, o jogo intitulado: *Huni- Kuin*: os caminhos da jiboia, tem versões disponíveis para *android*, *ios* e *Windows* disponível no *google play store*.

Destacamos também a rádio indígena *Yande*, com sede no Rio de Janeiro. No entanto, a comunicação é de nível nacional, possuindo um cunho jornalístico investigativo, os protagonistas são os indígenas que relatam seus dias de resistências e a tentativa de dominar suas terras em meio à floresta amazônica.

Assim, foram apresentadas para os estudantes as diversidades e o que os originários têm escrito, como Olivio Jekop, que possui 15 livros publicados e que relatou ao participar em um encontro da literatura indígena promovido pela Universidade Federal de São Carlos: “As nossas crianças vão precisar ler também. Então que leiam os livros dos autores indígenas, pois não adianta a gente ir buscar na cidade os livros dos não índios, porque a nossa criança vai ler uma história que não tem nada a ver com a gente. Então é importante o índio escritor escrever a sua própria história”, afirmou Jekope.

Para finalizar a aula-oficina, expomos uma das primeiras comunidades a utilizar a rede para se defender de invasores, madeireiros peruanos que estavam desmatando e retirando os recursos naturais presentes nela. Porém, a comunidade Ashaninka que habita a região do Alto do Juruá na divisa do Brasil e Peru para se defender, resolveram inovar com painéis solares para transmitir energia para um computador presente na comunidade começaram a enviar *e-mails* para ONGs e para o governo. Essas informações foram passadas aos órgãos competentes que montaram ações para combater os invasores.

Na atualidade, a tecnologia faz parte dos povos indígenas e isso auxilia as comunidades dando voz e podendo expor suas realidades. Por fim, chegado ao final da aula, nos *slides* já aparecia o *QR code* para os estudantes espelharem e no folder que foi entregue no início da aula também possuía o *QR code* para fazerem a última atividade realizada em dupla.

Figura 5 – Finalização da atividade gamificada

POVOS INDÍGENAS QUEM SÃO?

Os povos indígenas somam, segundo o Censo IBGE 2010, 896.917 pessoas. Destes, 324.834 vivem em cidades e 572.085 em áreas rurais.

A maior parte dessa população distribui-se por milhares de aldeias, situadas no interior de 726 Terras Indígenas, de norte a sul do território nacional, mas os índios não vivem apenas nas terras indígenas. Há povos cujos membros trabalham no mercado regional e são assalariados.



Localização das tribos brasileiras

Videogame Huni Kuin

Uma tribo no Acre resolveu ir além: a proposta construída junto com programadores, antropólogos e artistas cria um jogo que conta o modo de vida, cultura e espiritualidade do lugar. A obra se chama Huni Kuin: os caminhos da jiboia e trata-se de um jogo de plataforma de 5 fases, onde cada fase conta uma antiga história da tribo.



Resolveram nos batizar, ou melhor, nos apelidar, por essa palavrinha. Por isso eu digo que é um apelido que nos colocaram. Não sabiam como nos chamar e disseram que nós éramos os tais dos índios, porque erraram o caminho para chegar às Índias – essa conversa que todo mundo já conhece e que acabou determinando que os habitantes dessas terras se chamariam índios.

Correto?

E além de ser uma história mal contada, a palavra índio(**) não significa absolutamente nada. Se vocês tiverem curiosidade de olhar num dicionário depois, vão descobrir que a primeira entrada do Aurélio, por exemplo, diz o seguinte: 'É o elemento químico nº 49 da tabela periódica'.

Daniel Munduruku

Atividade



Fonte: Material desenvolvido pela autora, 2022

O *layout* do jogo foi inspirado no game *AMONG US*. (https://drive.google.com/file/d/1cRMivmKjEMiRj4KuSSn7F_woAfbOiGi/view?usp=sharing). Abaixo, o *layout* inicial do jogo na opção *play*. O aluno ao clicar inicia a próxima tela do jogo.

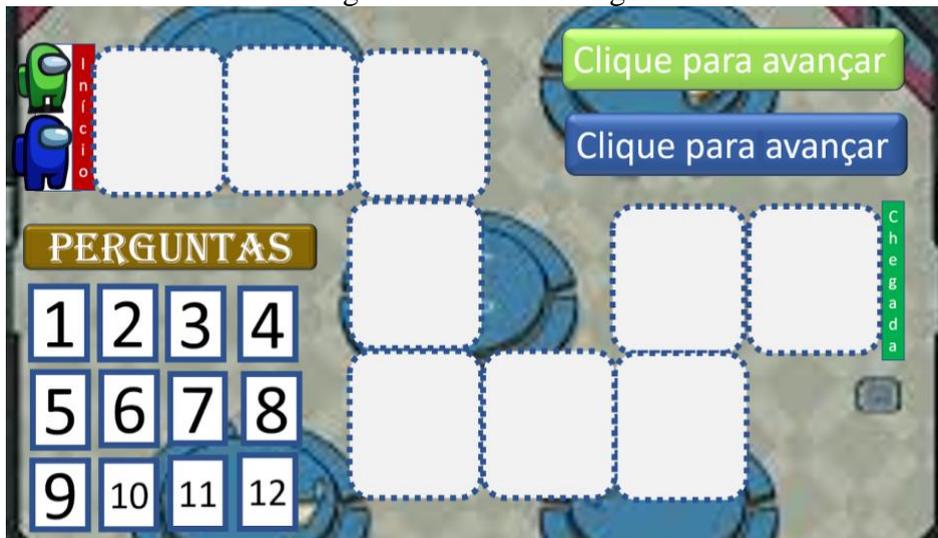
Figura 6 – Abertura do Jogo



Fonte: Material desenvolvido pela autora, 2022

Ao clicar na opção “PLAY”, a próxima tela que se abre conforme ilustração a seguir:

Figura 7 – Início do Jogo

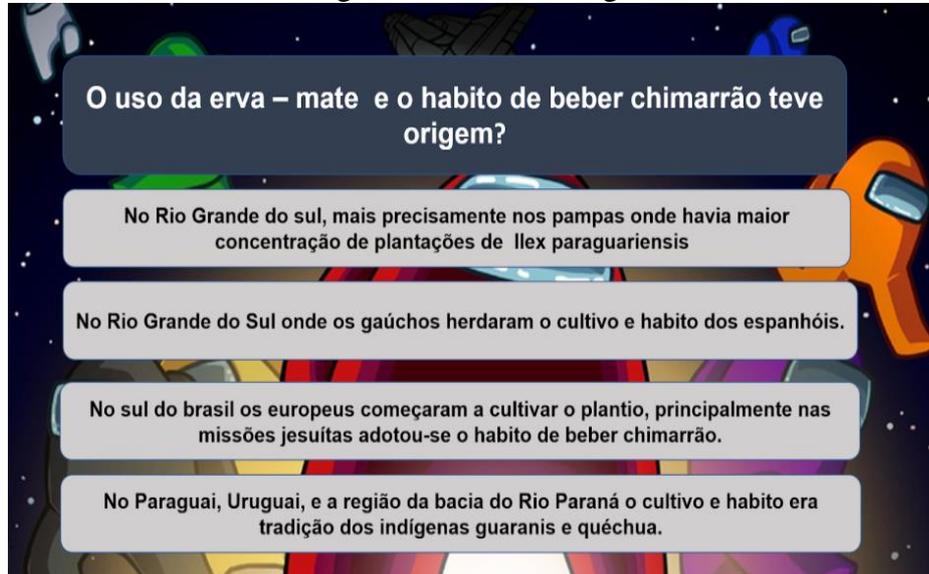


Fonte: Material desenvolvido pela autora, 2022

Em formato de tabuleiro, os bonecos se locomovem pelo mesmo com o auxílio de um botão, cada jogador possui um botão para manipular o boneco no tabuleiro a cor do botão corresponde ao respectivo boneco escolhido. O jogo começa com os alunos em dupla tirando par ou ímpar. O estudante que começar escolherá uma numeração, no jogo contém de 1 a 12 opções para clicar não precisando seguir a ordem numérica. Ao escolher, o número abrirá

uma nova lâmina referente à questão que escolheu, cada número corresponde a uma pergunta, conforme se vê na Figura 8:

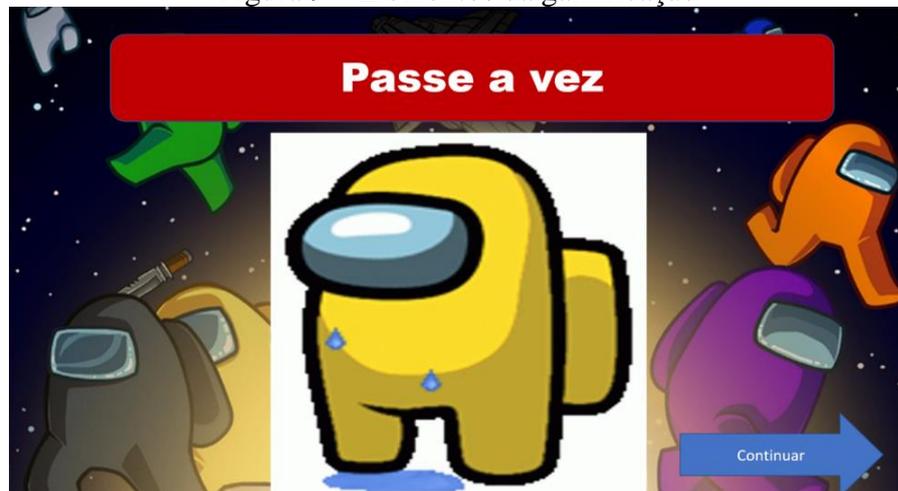
Figura 8 – Visão do Jogo



Fonte: Material desenvolvido pela autora, 2022

No desenvolvimento do jogo, a depender do botão escolhido pela dupla,, poderá aparecer elementos típicos da gamificação, conforme ilustra a Figura 9:

Figura 9 – Elementos da gamificação



Fonte: Material desenvolvido pela autora, 2022

Essa opção foi criada para despertar no estudante a sensação de estar dentro de um gamer, pois os elementos existentes no jogo real geram a motivação intrínseca e engajada,

tendo um objetivo a ser alcançado. Esse objetivo resulta na finalização do jogo tendo como consequência, a vitória.

Desse modo, ao se utilizar a gamificação como atividade, o aluno sente-se imerso em atividade e faz por prazer não por obrigação. Assim, ele brinca, se diverte e aprende sem perceber que está ocorrendo a aprendizagem por meio dos elementos caracterizadores do jogo que geram a motivação intrínseca resultando na aprendizagem do conteúdo.

Conforme o estudante for passando, respondendo a opção, clique para avançar, o boneco avança no tabuleiro e as opções selecionadas ficam na cor alaranjada apagando os números para os participantes sinalizando que esse número a pergunta já foi selecionado como mostra a imagem a seguir:

Figura 10 – Visão do tabuleiro durante o jogo



Fonte: Material desenvolvido pela autora, 2022

Outro elemento da gamificação que aparece no jogo ocorre quando o aluno erra uma pergunta, conforme indicado na figura a seguir:

Figura 11 – Elementos de gamificação na atividade proposta



Fonte: Material desenvolvido pela autora, 2022

Da mesma forma, quando a dupla acerta uma questão, elementos gamificados também aparecem no jogo, conforme ilustra a Figura 12:

,Figura 12 – Elementos de gamificação na atividade proposta (acerto)



Fonte: Material desenvolvido pela autora, 2022

Todas as perguntas elaboradas são referentes ao tema trabalhado na aula oficina. O aluno também ao escolher um número e ao responder corretamente à pergunta pode aparecer a opção: parabéns avance 2 casas, conforme a figura 13 abaixo ilustra:

Figura 13 – Elementos de gamificação na atividade proposta (recompensa)



Fonte: Material desenvolvido pela autora, 2022

Todas as lâminas contêm uma seta azul indicando continuar para voltar ao menu inicial onde se apresenta o tabuleiro. Ao término, o aluno que alcançar a linha de chegada recebe uma comemoração de vencedor. Cada boneco possui uma comemoração escrita na tela de parabéns e o boneco em animação dançando. Todo o jogo possui, desde seu início, uma música, a mesma presente no jogo real a qual atividade foi inspirada para dar a sensação de imersão, de estar de fato no *gamer*, tal como ilustra a Figura 14:

Figura 14 – Comemoração do boneco verde caso alcance a linha de chegada



Fonte: Material desenvolvido pela autora, 2022

Na sequência do game, a figura ilustra a comemoração do boneco azul ao chegar na linha de chegada, conforme ilustrado pela Figura 15

Figura 15 – Comemoração do boneco azul ao chegar à linha de chegada



Fonte: Material desenvolvido pela autora, 2022

4.1 PERCEPÇÕES QUANTO À ATIVIDADE DO JOGO DE TABULEIRO

Durante a realização da aula oficina para esta pesquisa, notou-se o engajamento e interesse dos estudantes nas atividades propostas e nos elementos de gamificação desenvolvidos.

Mesmo sendo apenas duas aulas, o que caracterizaria um período curto para uma análise mais profunda dos resultados alcançados, foi possível perceber o engajamento dos estudantes com a dinâmica desenvolvida. Acreditamos que seria necessário a aplicações de outros jogos gamificados com a mesma turma, fazendo anotações e comparações na busca de uma avaliação mais estrutural do uso de gamificação no ensino-aprendizado de História junto à Educação Básica.

Quando a gamificação é trabalhada em continuidade pelo conjunto da disciplina e com diferentes temas, ela tenderá a fazer parte do repertório metodológico das aulas de História e ferramenta cotidiana de aprendizagem, sendo tão corriqueira e usual como os livros didáticos, mapas, audiovisuais e outros materiais do repertório pedagógico docente. É necessário levar em consideração que novos materiais, ferramentas e metodologias de ensino não são um processo imediato, mas contínuo. Mas este tipo de atividade, tal como proposta pela oficina, possui a capacidade de empoderar o professor, uma vez que o transforma em um pesquisador e desenvolvedor de materiais didáticos e não um simples reproduzidor de livros didáticos e apostilas. As atividades gamificadas podem ainda partir da realidade dos estudantes, levando em consideração o nível das turmas, as fragilidades dos estudantes e até facilitarem a inclusão de temas regionais e locais no repertório a ser trabalhado.

Durante a realização da aula oficina, foi possível perceber o interesse pela atividade pela maioria dos alunos. Alguns estudantes relataram que se sentiram imersos no jogo e, por alguns momentos, esqueceram de estar em uma atividade escolar e também que, ao responder as perguntas, remeteram aquilo que foi debatido em sala, lembrando o que foi apresentado e discutido sobre o tema da aula.

Ao perguntarmos se esta metodologia já havia sido empregada por outros professores, os estudantes participantes responderam que dentro do contexto do ERE (ensino remoto emergencial) e agora, no retorno presencial, alguns professores estavam trabalhando com jogos digitais, mas não dentro do contexto da gamificação. O que os estudantes relataram ser de uso comum pelo corpo docente são jogos digitais direcionados com perguntas e respostas, não existindo uma dinâmica de interação entre os alunos, já que individualmente cada aluno responde ao jogo em seu celular.

Ao perguntarmos o que acharam desse formato e da dinâmica apresentada disseram que preferiam esse modelo de atividade, principalmente em dupla pois dá a sensação de se estar jogando com um adversário igual no jogo real, gera um sentimento de motivação e interação por querer “ganhar” a partida, o que incentiva a participação

Nota-se que as respostas dos participantes corresponderam com os objetivos propostos na atividade de gamificação na educação, principalmente por valorizar mais o processo do que o resultado. Por meio da atividade realizada, elementos característicos presentes no jogo proporcionaram de forma lúdica aos estudantes aprenderem e, com isso, se motiva intrinsecamente e se engajarem nas atividades escolares.

O que pudemos constatar na experiência de aplicação de atividades gamificadas para o ensino de História junto à educação básica é que a atividade gamificada bem aplicada proporciona um aumento na motivação, desempenho e engajamento nos alunos que através dos elementos e princípios do jogo, mostraram um maior comprometimento e interesse em aprender, quando se encontram nesse estado de fluxo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A gamificação mostrou ser uma grande aliada no aumento do engajamento e da motivação dos alunos do Colégio X, pois contribuíram para o comprometimento da classe, tornando mais prazerosas as atividades na disciplina de história.

Com a aplicação da atividade proposta pode-se observar que as novas potencialidades geradas contribuíram para despertar a atenção da turma tornando cada estudante agente de seu próprio saber, promovendo a aprendizagem.

Assim, tomando-se por base o caso apresentado, percebe-se que o ambiente de sala de aula tornou-se mais instigante e estratégico, voltado para a realidade de cada um dos envolvidos. Neste universo, a gamificação no ensino de história trouxe, além do engajamento, a participação e a motivação tão necessárias para a construção do conhecimento.

No entanto, é incontestável que o uso da gamificação na sala de aula, não é tarefa fácil e demanda esforços múltiplos, sabemos que resgatar o desejo de aprendizagem pela disciplina de História vai além dos elementos que compõem a gamificação, mas acredita-se que esse instrumento de ensino é instigante e possa contribuir para uma aprendizagem adequada e eficiente.

Portanto, não há dúvidas que a gamificação traga diversão para aprendizagem, mas a diversão não pode ser o fim. Ela é um meio precioso para auxiliar no processo, mas isso só vai acontecer se aquilo que está sendo aprendido tiver relevância para quem aprende.

Um fator importante na disciplina de História é possibilitar o estudante a provocar sua historicidade. Por isso a importância ao elaborar uma atividade gamificada e trazer narrativas que dialoguem com a realidade atual, buscando na História elementos para compreendê-los. Para ocorrer uma aprendizagem significativa na disciplina de História começa com indagações sobre o tempo presente, levantando questionamentos que fazem parte da realidade que o aluno está inserido. Pensando dessa maneira a disciplina de História não deve se prender ao ensino tradicional, mas buscar ferramentas que proporcionem uma reflexão histórica.

Devemos considerar que realizar uma atividade gamificada requer um maior engajamento do professor em questões de tempo e conhecimentos de conteúdos relacionados a gamificação, quanto das tecnologias aplicadas, o que nem sempre está disponível.

Reconhecemos que para a gamificação ocorrer outro aspecto deve ser considerado, na maioria das vezes os colégios não disponibilizam de suporte como computadores, *wifi*, internet para os estudantes. As escolas em geral proíbem o uso de smartphones por considerarem um fator de distração. Nesse caso, podemos perceber que a tecnologia e o uso do aparelho celular dos estudantes podem se tornar um aliado na educação. Essa atividade aplicada nesta presente pesquisa, apenas foi possível sua realização porque os estudantes

disponibilizaram o uso dos seus *smartphones* para a atividade gamificada. Nesse colégio, o uso do laboratório se tornaria inviável, pois ele é utilizado em tempo integral pelos alunos do ensino médio, que fazem uso da sala para as disciplinas técnicas.

Por fim, a gamificação como ferramenta pedagógica objetiva alcançar a aprendizagem significativa. Neste sentido, atividades gamificadas podem contribuir para motivar o aluno, permitindo o estudante desenvolver um papel mais ativo no processo de ensino e aprendizagem, facilitando a compreensão de conteúdos abordados no ensino de História, sobretudo os de difícil entendimento. Assim, é possível concluir que a gamificação aliada à aprendizagem baseada em jogos foi capaz de motivar os estudantes a engajarem-se em conteúdos de História complexos e distintos temporalmente, facilitando a conexão entre passado e presente.

REFERÊNCIAS

- ALENCAR, G.; BORGES, T. S. **Metodologias ativas na promoção da formação crítica do estudante**: o uso das metodologias ativas como recurso didático na formação crítica do estudante do ensino superior. **Cairu em Revista**, v. 3, n 4, p. 119-143, jul./ago. 2014.
- ALVES, F. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática**. São Paulo: DVS, 2015.
- ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V.C. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, p. 300, 2014.
- BARCA, Isabel. Aula Oficina: do Projeto à Avaliação. In. BARCA, Isabel [Org.] **Para uma educação de qualidade: Atas da Quarta Jornada de Educação Histórica**. Braga, Centro de Investigação em Educação [CIED]/ Instituto de Educação e Psicologia, Universidade do Minho, 2004, p. 131 – 144.
- BITTENCOURT, C. As tradições nacionais e o ritual das festas cívicas. In. PINSKY, J. (Org.). **O Ensino de História e a Criação do Fato**. São Paulo: Contexto, 2014.
- BONENFANT, M.; GENVO, S. Une approche située et critique du concept de gamification. *Sciences du jeu En ligne*, v. 2, out. 2014.
- CAMARGO, C. A. C.; CAMARGO, M. A. F.; SOUZA, V. O. A importância da motivação no processo ensino-aprendizagem. **Revista Thema**, v. 16, n. 3, p. 599-606, 2019.
- FRANÇA, K. M. A.; RIBEIRO, G. M. F. Jogo e linguagem. **Existência e Arte- Revista Eletrônica do Grupo PET - Ciências Humanas, Estética e Artes da Universidade Federal de São João Del-Rei**, v. 3, n. 3, p. 1- 9, jan./dez. 2007.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento cultural**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KAPP, K. M., *The Gamification of Learning and Instruction*. Alexandria: ASTD, 2012.
- KISHIMOTO, T. M. *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 1993.
- MARTINS, D. M.; BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; MARQUES, A. A. e al. Gamificação no ensino de história: o jogo “Legend of Zelda” na abordagem sobre Medievalismo Holos. **Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do RN**, v. 7, p. 299-321, 2016.
- MATTAR, J. **Metodologias ativas: para a educação presencial, blended e a distância**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

MORAN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. **Coleção Mídias Contemporâneas, Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**, v. 2, p. 15-33, 2015.

GALLO, S. NESTERIUK. **Jogo como elementoda cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar**. 2007. 200 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007

GIACOMONI, M. P.; PEREIRA, N. M. Flertando com o Caos: os jogos no Ensino de História. In. PEREIRA, N. M e GIACOMONI, M. P. (Org.). **Jogos e Ensino de História**. Porto Alegre: Evangraf, 2018.

RODRIGUES, F. C.; ATHIE, G. R.; CUNHA, I. R. et al. Perspectivas sobre protocolos de biossegurança para a realização de aulas práticas em laboratórios. *Itinerarius Reflectionis*, v. 17, n. 3, p. 51-59, 2021.

SIGNORI, G.; GUIMARÃES, J. C. F. Gamificação como Método de Ensino Inovador. *International Journal on Active Learning*, v. 1, n. 1, p. 66-77, 2016.

SILVA, C. F. S.; BIAZON, L. S.; MARTINS, M. F. et al. Uso de jogos para o aprendizado da língua inglesa. **10ª Jorn Cient Tecn Fatc Botucatu**, São Paulo, nov. 2021.

SOARES, R. C. P. Gamificação em sala. **Jogar com Educação: jogos on line**, p. 1-72, 2017.

_____. **Jogar para motivar e viver a história: sequência didática baseada em jogos e gamificação**. 113 f. Dissertação (Mestrado em Práticas de Educação Básica) – Colégio Pedro II, Rio de Janeiro, 2019.

PUJOL, Vitor Rodrigues et al. **O jogo nas obras Homo ludens e os Jogos e os homens**. 2019.

VOLPATO, G. **Jogo, Brincadeira e Brinquedo**. Santa Catarina: Editora Unesc, 2017.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. *Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps*. **Sebastopol: O'Reilly Media**, 2011.

ANEXO A

DATA DA APLICACAO	29/06/2022
COLÉGIO	X
PROFESSOR	
CONHECIMENTO	Temática indígena
SÉRIE	9 ANO
DURAÇÃO	2 aulas de 50 minutos cada
CONTEÚDOS	Povos Indígenas no Brasil
HABILIDADES BNCC	(EF09HI36) Identificar e discutir as diversidades identitárias e seus significados históricos no início do século XXI combatendo qualquer forma de preconceito e violência.
OBJETIVOS	<p>OBJETIVO GERAL: Identificar as diferentes interpretações sobre os povos indígenas e suas reflexões no Brasil contemporâneo.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Identificar os estereótipos criados em relação aos indígenas desde o período colonial; Reconhecer a importância da história contada pelo próprio Indígena; Compreender como os ameríndios fazem uso da tecnologia na atualidade sem deixar de ser indígena; Apresentar material e recursos digitais produzidos pelos indígenas para contar sua própria história.</p>
METODOLOGIAS	<p>Sensibilização: Começar a aula provocando a reflexão com 03 perguntas para ouvir dos estudantes o que sabem. Quem são os povos indígenas no Brasil? Os povos indígenas sofrem preconceito? Os povos indígenas são todos iguais? Porque? Após ouvir suas respostas colocar o vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=uuzTSTmIaUc (duração de 1h31 min); fazer uma contextualização e trazer para o debate o que foi falado pelos alunos e o que foi visto no vídeo.</p> <p>Após projetar nos slides uma atividade em formato de gamificação dividindo a sala em dois grupos para poder fazer uma dinâmica a fim de perceber o que os alunos sabem sobre a cultura indígena e coisas que aderimos na nossa cultura que tem origem na sociedade Indígena (remédios, frutos, comidas, hábitos) através de nomes e imagens a atividade será realizada com o professor coordenando cada etapa.</p> <p>O material em formato de jogo de cartas será exibido nos slides onde os grupos após escolher uma carta terá uma pergunta e deveram abaixo escolher uma carta ao escolher a carta será aberta pelo professor e o grupo, em conjunto a sala decidirá se a resposta correspondente à pergunta, não sendo, passa a vez para outro grupo. Assim gerando pontuação entre as 2 equipes que a sala foi dividida. Caso a carta não virada não for a resposta certa, será fechada novamente. Seguindo assim sucessivamente até abrir todo o tabuleiro.</p> <p>Desenvolvimento (duração: 40 min) Após essa dinâmica, será exposto um vídeo e aberto para o debate: https://www.youtube.com/watch?v=jiRnINWvKgM (duração 2h15 min).</p> <p>Desenvolvimento da aula: Após as reflexões e debate apresentar nos slides dados sobre os indígenas registrado pelo censo como volume populacional, mapas do território brasileiro demarcando a localização e as diferentes etnias e troncos linguísticos existente no Brasil, mostrando também as diversidades, crenças e costumes entre a populações Indígenas. Distribuir para os alunos folhas impressas com resumo dos pontos importantes</p>

<p>Atividade de Fixação Duração: (10 min)</p>	<p>apresentando nos slides.</p> <p>Após trazendo para reflexão trechos dos artigos: ENSINAR E APRENDER SOBRE A HISTÓRIA INDÍGENA que apesar de sermos todos Índios alguns não são. Trazendo as 03 categorias descritas pelo autor onde descreve o antropólogo Viveiro de castro como: Índio, indígenas, cidadão. Entraremos no conceito de miscegenação e enriquecimento presente no artigo. Faremos nesse momento uma breve contextualização histórica para os estudantes compreender o processo da criação de estereótipos presentes no início da invasão até a modernidade.</p> <p>Após essa reflexão com os estudantes, caminharemos para a finalização da aula. Dando sequência aos <i>slides</i> voltaremos com o tema debatido no início da aula e retratado no vídeo. O uso da tecnologia pelos povos indígenas, mas agora será apresentado como os ameríndios fazem uso dessa tecnologia na atualidade para dar voz e contar sua história, através de site, aplicativos, games, livros, rádio, material produzido pelos próprios indígenas, não apenas para contar sua história, mas para proteger e registrar sua história para a geração futura, comunicação entre as populações indígenas e até mesmo como meio de denunciar invasões em território demarcado, destacando a importância da produção desse material para os povos originários no Brasil contemporâneo.</p> <p>Após, será realizado uma atividade em formato de game construído pelo método gamificado onde o aluno fixa o conteúdo brincando e de uma forma descontraída reflete e aprende o conteúdo trabalhado em aula. O game depende da utilização do computador ou smartphones, em dupla os alunos vão decidir quem começa jogando, o jogo e todo interativo baseado seu <i>layout</i> no game original: <i>Among' us</i> onde o boneco se avança pelo tabuleiro a cada resposta correta. Cada pergunta contém de 03 a 04 opções de resposta sendo apenas uma correta. As perguntas elaboradas no jogo consistem sobre o tema trabalhado na aula. Por ser um jogo gamificado, não um jogo digital, o estudante precisa não apenas saber as respostas, mas, também, ter sorte, podendo ao avançar no labirinto com o boneco cair em uma casa com opções como: avance uma casa, avance duas casas ou passe a vez. O intuito dessa atividade gamificada é o aluno sentir engajado e motivado, através do game o estudante sinte-se desafiado a responder as perguntas conforme avança no game. Conseqüentemente o aluno fixa e aprende o conteúdo trabalhado sem perceber que está aprendendo. O que se busca alcançar com a gamificação é a motivação intrínseca qual elementos presentes no game associados com uma dinâmica de divertimento, desencadeie a motivação intrínseca provocando engajamento nos estudos resultando na aprendizagem.</p>
<p>CRONOGRAMA</p>	<p>Sensibilização: 30 minutos Desenvolvimento: 40 minutos Atividade de fixação: 20 minutos</p>

AVALIAÇÃO	Serão considerados todos os momentos da aula (sensibilização, desenvolvimento e atividade de fixação). Ao término, as aulas serão registradas e transformadas em relatório.
RECURSOS	O uso do projetor, <i>slides</i> , jogos gamificados entre eles: jogo da memória digital, jogo de tabuleiro digital em formato de labirinto com perguntas e resposta, folha impressa com conteúdo em formato folder.

ANEXO B

» Povos indígenas:



>01< Estima-se que, na época da chegada dos europeus, fossem mais de 1.000 povos, somando entre 2 e 4 milhões de pessoas..

>02< De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE (censo 2012) a população indígena é estimada em 896.900 mil indivíduos, de 305 etnias indígenas, falantes de 274 línguas indígenas.

>03< A maior parte dessa população distribui-se por milhares de aldeias, situadas no interior de 726 Terras Indígenas, de norte a sul do território nacional.

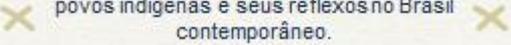
>04< "FUNAI (Fundação Nacional do Índio), considera como índios somente as pessoas que habitam as reservas indígenas, o número do IBGE reduziria para 358 mil indígenas



Povos Indígenas NO BRASIL




Identificar as diferentes interpretações sobre os povos indígenas e seus reflexos no Brasil contemporâneo.



« Povos indígenas:

01

Estima-se que, na época da chegada dos europeus, fossem mais de 1.000 povos, somando entre 2 e 4 milhões de pessoas..

02

De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE (censo 2012) a população indígena é estimada em 896.900 mil indivíduos, de 305 etnias indígenas, falantes de 274 línguas indígenas.

03

A maior parte dessa população distribui-se por milhares de aldeias, situadas no interior de 726 Terras Indígenas, de norte a sul do território nacional.

04

"FUNAI (Fundação Nacional do Índio), considera como índios somente as pessoas que habitam as reservas indígenas, o número do IBGE reduziria para 358 mil indígenas

« Línguas indígenas



Jê e tupi

guarany

Paraná, Santa Catarina, Rio grande do sul

mawe

Amazonas

Mura

Amazonas

Yanomami

Roraima, Venezuela



Perseguição indígena:

"Durante o contexto histórico brasileiro (desde 1500 até a atualidade), os povos indígenas sofreram um processo de conquista, dizimação física (genocídio) e violência cultural (etnocídio) iniciado pelos portugueses e perpetuado, posteriormente, pela população brasileira."

Processos históricos:

- período colonial: considerados inferiores (escravidão, miscigenação)
- pós-colonial: Os indígenas ocupavam terras que interessavam à oligarquia agrária brasileira.
- Século XX: O Estado controla e determina o destino desses povos.



Indígenas contam sua própria história

Denunciar crimes ambientais, preservar e divulgar sua cultura, defender seus direitos, mostrar suas condições de vida. Lutas diárias de diversas comunidades indígenas que, agora, ganharam uma aliada poderosa: a internet.



Jovens Kaingang no projeto Web Indígena: preservação da língua

Plataformas de informações:

Índio Educa

A Organização Thydewá resolveu criar uma plataforma online onde os índios podem desenvolver materiais didáticos que contem sua história e atualidade. No site [Índio Educa](#), é possível encontrar artigos a respeito de diferentes etnias e tribos brasileiras, todas escritas por indígenas. Os assuntos são diversos, e vão de aspectos históricos ao cotidiano.

Rádio Yandê



Amazônia Resiste

Agência pública de jornalismo investigativo onde os protagonistas são os indígenas que através de vídeos e fotos retratam a resistência indígena na floresta Amazônica.

Videogame Huni Kuin



Uma tribo no Acre resolveu ir além: a proposta construída junto com programadores, antropólogos e artistas cria um jogo que conta o modo de vida, cultura e espiritualidade do lugar. A obra se chama **Huni Kuin: os caminhos da jiboia** e trata-se de um jogo de plataforma de 5 fases, onde cada fase conta uma antiga história da tribo.



Escritor indígena

Olívio Jekope, que veio de uma aldeia Guarani, é escritor e tem 15 livros publicados.

"As nossas crianças vão precisar ler também. Então que leiam os livros dos autores indígenas, pois não adianta a gente ir buscar na cidade os livros dos não índios, porque a nossa criança vai ler uma história que não tem nada a ver com a gente.

Então é importante o índio escritor escrever a sua própria história", afirmou Jekope.



Atividade



Atividade para ser realizada em dupla.

Fazer uso de seus smartphones.