

## **Proposta de criação de um jogo sério no estilo tour virtual para ensinar alunos do Ensino Fundamental sobre a história de Santa Catarina**

Creation of a virtual tour-style game to teach elementary school students about the history of Santa Catarina

Luan Adrian da Silva  
Universidade do Planalto Catarinense  
luan\_adrian-silva@uniplaclages.edu.br

### **Resumo**

O texto tem como objetivo a apresentação de uma proposta conceitual para desenvolvimento de um jogo sério nos moldes de um tour virtual para ensinar estudantes do ensino fundamental a respeito dos costumes, acontecimentos, artefatos e locais históricos do estado de Santa Catarina.

Foram utilizados como base para o estudo artigos coletados do portal "Periódicos Capes", sendo dada preferência a fontes com conceito "Qualis A".

O tour virtual em questão é similar a um jogo de mundo semi aberto onde é possível explorar versões passadas de cidades como Lages, Florianópolis e São Joaquim através de um avatar predefinido que se assemelha a um cidadão Catarinense típico no período entre 1637 e 1890.

A ideia é aguçar a curiosidade dos alunos fazendo uso de uma tecnologia que crianças com idade entre 10 e 16 anos usem como entretenimento, algo faça parte do dia a dia.

**Palavras-chave:** ensino, história, gamificação, tour virtual, Gamificação na Educação, jogo sério.

## **Abstract**

The text aims to suggest the creation of a game along the lines of a virtual tour to teach elementary school students about customs, events, artifacts and historical sites in the state of Santa Catarina.

Articles collected from the "Periódicos Capes" portal were used as a basis for the study, with preference given to sources with a "Qualis A" concept.

The virtual tour in question is similar to a semi-open world game where it is possible to explore past versions of cities such as Lages, Florianópolis and São Joaquim through a predefined avatar that resembles a typical citizen of Santa Catarina in the period between 1672 and 1890.

The idea is to whet the students' curiosity by using a technology that children aged between 10 and 16 can use as entertainment, something that is part of their daily lives.

**Keywords:** teaching, history, gamification, discovery tour, Gamification in Education, serious game.

## **Importância do ensino de História**

Compreender o passado é valioso em vários aspectos como: entender o motivo de certas coisas serem do jeito que são, saber quais erros evitar, formular hipóteses de como melhorar uma situação preocupante tornar as atuais e futuras gerações mais conscientes e atentas com o mundo a seu redor, mais críticas e capazes de perceber quando é necessário tomar uma decisão que trará impacto, ou quando permanecer em silêncio, tudo isso através da análise de períodos históricos, figuras influentes, conflitos, ideologias, religião e cultura.

Citando Lee.P, (2011): "Não se escapa do passado. Ele é construído a partir de conceitos que nós empregamos para lidar com o dia a dia do mundo físico e social".

Conforme o mundo envelhece, percebe-se que coisas como duelos até a morte e guerras em nome da honra, deixam de ser nobres, uma vez que batalhas “um contra um” usando espadas e pedaços de madeira, são substituídas fuzis, automáticos, tanques e bombas capazes de exterminar vidas em questão de minutos.

Quando se fala em futuro, é praticamente impossível deixar de falar sobre o passado, afinal, é o estudo do mesmo que molda o que ainda está por vir, seja isso bom ou ruim.

Como dito por Lee: “o passado da concreticidade aos nossos conceitos. Em muitas áreas do conhecimento, o passado é a referência para o conhecimento de regras e para a capacidade de selecionar acontecimentos”. (Lee.P, out./dez.2011).

### **A importância de aprender sobre a história de Santa Catarina**

Aprender sobre o estado onde nasceu ajuda a conhecer a si mesmo, a dar valor à terra natal, saber que aspectos do passado continuam vivos até hoje e como influenciam a vida do catarinense atual.

“O estudo de sociedades de outros tempos e lugares pode possibilitar a constituição da própria identidade coletiva na qual o cidadão comum está inserido, à medida que introduz o conhecimento sobre a dimensão do ‘outro’, de uma ‘outra sociedade’, ‘outros valores e mitos’, de diferentes momentos históricos”. (Barros, entre 2010 e 2020).

### **Jogos sérios e sua importância**

Jogos eletrônicos proporcionam experiências únicas que muitas vezes não seria possível vivenciar no mundo real. Explorar um mundo inóspito como um mago andarilho, enfrentar deuses, tornar-se um piloto profissional em questão de horas ou um hacker habilidoso lutando em nome da justiça, são apenas alguns dos cenários possíveis de serem vividos nos games quando são usados como entretenimento, e apenas parte daquilo em que podem ser utilizados.

Um jogo sério é um jogo criado com o objetivo de ensinar e não entreter, mas sem deixar de lado a parte divertida da coisa.

Treinar funcionários, através de cenários virtuais criados para serem o mais próximo possível com o local de trabalho real, onde os alunos/jogadores aprendem a realizar suas funções sem ter medo do erro, ao mesmo tempo que recebem dicas,

recompensas ou punições com base no desempenho é o exemplo mais comum de jogo sério.

Para Barbat, Dutra, Adamatti, Werhli (2011) “a utilização de simuladores e jogos educacionais, torna-se mais intuitiva a transferência do conhecimento, pois, através ou em conjunto com o entretenimento, a aprendizagem tende a convergir de forma que o jogador/aluno aprenda o que foi passado de forma passiva e agradável”.

### **Por que gamificar o ensino de história**

Manter a atenção devida em tópicos importantes do ensino tem se tornado uma tarefa difícil levando em consideração a falta de interesse e motivação dos alunos com idade entre 10 a 16 anos.

Para Pezzini, Szymanski (2017) “Dentre todas as dificuldades pelas quais passa a educação no Brasil, destaca-se, atualmente, um grande desinteresse por parte de muitos alunos, por qualquer atividade escolar”.

Levando em consideração o que foi mencionado anteriormente, a gamificação seria uma forma de tornar o ensino mais “divertido”, ao dar aos alunos a oportunidade de vivenciar períodos passados através de reconstruções virtuais mais fidedignas possível ao que um dia existiu.

Na visão de Bondioli e Lima (Jul.2019): “Cada vez mais o uso de jogos vem contribuindo para a difusão do conhecimento científico. Por meio de uma linguagem mais acessível, o saber científico é realçado de modo a se tornar claro e dinâmico durante o processo de aprendizagem”.

### **O tour virtual e ensino de história**

Em 2018, a Ubisoft montreal introduziu no recém lançado Assassin’s Creed Origins o modo discovery tour, que permitia aos jogadores deixar de lado as batalhas e as missões da campanha, lhes dando a oportunidade de explorar o Egito antigo, aprender a respeito do cotidiano dos cidadãos, sobre o governo e a história por trás das construções do Egito no período entre 49-44 A.E.C (Antes da Era Comum e Era Comum).

A solução proposta no artigo é semelhante ao produto da Ubisoft, criar um mundo virtual semi-aberto que reproduz a região Santa Catarina a partir de 1637(chegada dos bandeirantes e tomada da futura Florianópolis), proporcionando uma experiência imersiva na perspectiva de terceira pessoa utilizando um avatar

semelhante a um catarinense da época. para explorar as localidades e adquirir novos conhecimentos, é basicamente um museu sem as limitações de um prédio físico e mais dinâmico.

“Fazendo uso da realidade virtual é possível fazer simulações e interações com obras, visitas por galerias, entre outras atividades, que de outra forma seriam inacessíveis”.(Cardozo, Amaral, 2011).

Os conteúdos abordados serão sobre os conflitos que ocorreram no estado, história das construções, profissões da época, sistema de justiça, cotidiano do povo comum, agricultura, culinária e costumes.

O jogo seria criado utilizando a ferramenta gratuita Unreal Engine 4, conhecida por ter sido usada no desenvolvimento de jogos como Mass Effect 3, Batman Arkham City e Bioshock Infinite.

A escolha de criar um jogo de mundo semi-aberto com exploração em visão 3º pessoa se deve ao fato de esse ser o formato mais comum usado em jogos de lazer e com isso espera-se que haja mais aceitação por parte dos alunos.

### **Conclusão**

O entretenimento é apenas uma parte superficial da aplicação da tecnologia dos Games, com ela também é possível atualizar processos ineficientes do mundo real e encontrar formas de tornar o aprendizado mais divertido e engajador.

Caso seja desenvolvido da forma correta, o tour virtual de Santa Catarina tem grandes chances de instigar a curiosidade e a sede de aprendizado dos jovens, uma vez que torna os assuntos considerados chatos em uma aventura onde se explora o passado.

### **Referências**

Barbat, M.M; Dutra, N.C; Adamatti, D.F; Werhli, A.V. Desenvolvimento de um jogo sério para ensino sobre a elaboração, operação e manutenção de plantas industriais. DOI: <https://www.scienciaplena.org.br/sp/article/view/081322>

Bondioli, Nelson de Paiva; Lima, Rodrigo Araújo de. Descobrimo e recobrimo o passado nas salas de aula com Assassin's creed origins discovery tour. DOI:<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rap/article/view/8654795>

Costa, Alex Silva. A Importância do Ensino de História nas Escolas e suas Implicações na Vida Social.

DOI:<https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/35602>

Tsutsumi, Myenne Mieko Ayres; Goulart, Paulo Roney Kilpp; Júnior, Mauro Dias Silva; Haydu, Verônica Bender; Jimenez, Érika Larissa de Oliveira. Avaliação de jogos educativos no ensino de conteúdos acadêmicos: Uma revisão sistemática da literatura. DOI:<https://doi.org/10.21814/rpe.19130>

Antunes, Jeferson; Rodrigues, Eduardo Santos Junqueira.

Análise do desenvolvimento temático dos estudos sobre games na educação.

DOI:<https://www.scielo.br/j/ep/a/yNF75cDVNZzbYnQTHstZtG/>

Vieira, Alexandre de Souza; Saibert, Alexandre Peixoto; Neto, Manoel Joaquim Ramos; Costa, Thailson Mota da; Paiva, Nataliana de Souza. O estado da arte das práticas de gamificação no processo de ensino e aprendizagem no Ensino Superior.

DOI: <https://seer.atitus.edu.br/index.php/REBES/article/view/2185/2047>

Cruz, Sayonara Ribeiro Marcelino; Martins, Ronei Ximenes. Reflexões acerca da integração de tecnologias digitais na prática pedagógica de professores de história do ensino fundamental.

DOI:<https://vortex.unespar.edu.br/index.php/revistaeducplings/article/view/6428>

Lee, P. Por que aprender História?/Why Learn History?.

DOI:<https://www.scielo.br/j/er/a/jDwjZDTnYqqBVWjRPcGmbTF/?lang=pt>

Cardozo, Olga C. Silva, Amaral, Érico Hoff do. A utilização do museu virtual no ensino da disciplina de história.

DOI:[https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1387/Cardozo\\_Olga\\_Cristiane\\_Silva.pdf?sequence=1](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1387/Cardozo_Olga_Cristiane_Silva.pdf?sequence=1)

