

## INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA BASEADA EM PROCESSOS HISTÓRICOS ATRAVÉS DA METODOLOGIA ATIVA DA GAMIFICAÇÃO

VENTURA, M. G. B.<sup>1</sup>, PINHEIRO, L. I.<sup>2</sup>, GONÇALVES, E. J.<sup>3</sup>, RODRIGUES, M. R.<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> Centro Universitário da Região da Campanha (URCAMP) – Bagé – RS – Brasil –

[maurengb25@outlook.com](mailto:maurengb25@outlook.com)

<sup>2</sup> Centro Universitário da Região da Campanha (URCAMP) – Bagé – RS – Brasil –

[lilianeipinheiro@gmail.com](mailto:lilianeipinheiro@gmail.com)

<sup>3</sup> Centro Universitário da Região da Campanha (URCAMP) – Bagé – RS – Brasil –

[jorgeerica25@gmail.com](mailto:jorgeerica25@gmail.com)

<sup>4</sup> Centro Universitário da Região da Campanha (URCAMP) – Bagé – RS – Brasil –

[marilaine13@gmail.com](mailto:marilaine13@gmail.com)

### RESUMO

A cidadania corresponde ao conjunto de direitos e deveres dos indivíduos que estão inseridos em um determinado país. Desta forma, o presente trabalho buscou estimular o pensamento crítico e o exercício da cidadania através de práticas pedagógicas que culminaram em um jogo que foi aplicado junto às jovens residentes da Instituição Casa da Menina, unindo nesta atividade a teoria e a prática do conhecimento histórico. Durante a realização do jogo, foi possível notar uma fragilidade no conhecimento prévio das jovens sobre Cidadania, sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e sobre a Constituição Federal. Ao final da atividade, as meninas que já se encontram na fase da adolescência, entre 13 a 16 anos, puderam aprender de forma lúdica e divertida, diversas informações referentes à temática.

Palavras-chave: cidadania, atividade pedagógica, gamificação.

### 1 INTRODUÇÃO

Na atualidade, muito tem se discutido sobre “Cidadania”, seja nas instituições políticas, na opinião pública ou nas mídias de comunicação, mas, de forma concreta, o conceito de cidadania e a prática cidadã ainda está em construção no Brasil.

Se faz extremamente necessário que já na juventude possamos estar cientes de quais são os nossos direitos e deveres, assim como reconhecer a importância da nossa participação ativa na política e conseqüentemente das possibilidades de causar diversas transformações que poderão tornar o Brasil um país melhor.

Este trabalho tem como finalidade desenvolver atividades pedagógicas através da metodologia ativa da gamificação, que sejam capazes de estimular o pensamento crítico, elucidar os processos históricos que levaram à cidadania em sua forma atual, bem como explicar a relevância da participação política para o

exercício pleno da cidadania. A proposta foi realizar um jogo que contemplasse diversas questões relacionadas à temática, buscando atender as necessidades de uma parcela da sociedade assistida pela URCAMP - as jovens da Casa da Menina.

A Casa da Menina está sob responsabilidade da URCAMP desde 1997, quando em 19 de maio daquele ano foi inaugurada a Casa de Atenção a Menor e a Creche Lar da Criança Santa Rita<sup>1</sup>. Atualmente, a instituição conta apenas com o acolhimento a meninas de zero a dezoito anos em vulnerabilidade social, disponibilizando amplo espaço de convívio para as meninas, quartos, berçários, cozinha, refeitório e sala de artes e recreação. As mantidas ainda podem contar com o auxílio de uma equipe de 10 profissionais entre administradores, psicólogos, assistentes sociais e enfermeiros<sup>2</sup>.

## 2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

O trabalho foi desenvolvido em três etapas. Inicialmente foi exposta a fase teórica, para este fim, fez-se uso da pesquisa histórica como metodologia empregada. Com isso obtivemos informações fundamentais para contextualização e entendimento do assunto, de forma que os processos históricos e fatos do passado sejam relacionados com o presente. Sendo a corrente da História Cultural utilizada para contextualizar e relatar o tema que tem a cidadania como principal objeto de estudo.

O segundo momento foi alcançado por meio de diálogos, esclarecimentos e discussões trabalhadas em visitas junto à Instituição Casa da Menina. Neste momento, para auxiliar na compreensão e fixação do tema exposto também foi disponibilizado, em material impresso entregue às meninas, o conteúdo formulado como história em quadrinhos, pois acredita-se que é uma forma eficiente para comunicar e ensinar:

Os últimos anos têm pautado a presença das histórias em quadrinhos na escola, tanto como atividade de leitura quanto em práticas usadas em sala de aula. Dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) ao Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), houve uma gradativa inserção do tema na área educacional brasileira. Mais do que isso: quadrinhos se tornaram política educacional do país (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, n.p).

---

<sup>1</sup> Fonte: Jornal Minuano de 17 de maio de 1997. Matéria de Mariângela Torrescasana e Rose Suleiman.

<sup>2</sup> Fonte: <https://urcamp.edu.br/acao-comunitaria/casa-da-menina>

Na posse da história em quadrinhos, como pode-se observar na Figura 1, as meninas puderam se preparar para a terceira etapa da atividade.



Figura 1. História em Quadrinhos (Autores, 2022)

Por fim, o terceiro e último momento culminou em um jogo (Figura 2), produzido pelo grupo que compõe este trabalho, tendo como objetivo trabalhar o tema cidadania de forma didática e criativa, na intenção de fixar teoria e prática em uma atividade singularizada. Para a construção desse desafio usamos a metodologia ativa da gamificação:

A gamificação com suas técnicas ludopedagógicas e interativas podem ativar o lado emocional e explorar aptidões que melhorem significativamente a aprendizagem. Incorporar jogos no processo educativo além de favorecer aspectos relacionados à sociabilidade em grupo, também se desenvolve outros fatores como inteligência, personalidade e sensibilidade, além do estímulo à motivação e à criatividade (MELO; SALVIANO, 2016 p. 45).



Figura 2. Jogo de Tabuleiro e realização da atividade (Autores, 2022)

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao trabalhar com as residentes da Casa da Menina buscamos abordar a importância da cidadania, dos direitos e dos deveres e da Constituição que nos sustenta. Sendo um tema amplo e por vezes complexo nos desafiamos a produzir um jogo que trouxe questionamentos, reflexões, colocando as jogadoras como agentes do conhecimento, utilizando-se do “ser cidadão” para solucionar os questionamentos e desafios a cada jogada, pois:

Um jogo, para ser útil no processo educacional, deve promover situações interessantes e desafiadoras para a resolução de problemas, permitindo aos aprendizes uma autoavaliação quanto aos seus desempenhos, além de fazer com que todos os jogadores participem ativamente de todas as etapas (MORATORI, 2003, p. 9).

Foi possível notar uma fragilidade no conhecimento prévio que elas obtinham sobre Cidadania, sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e sobre a Constituição Federal. Muitas informações foram conhecidas por elas pela primeira vez durante a intervenção pedagógica, onde elas tiveram a oportunidade de adquirir o conhecimento de forma mais lúdica e menos maçante, mesmo assim em alguns momentos, foi perceptível a falta de concentração e até mesmo de interesse das três meninas que participaram do jogo. Obviamente, levamos em consideração a vulnerabilidade na qual as residentes da instituição se encontram, em relação a questões afetivas que acabam por desestruturar a performance e evolução educacional. Porém, mesmo com a dificuldade que elas apresentaram em relação à leitura e concentração, foram muito participativas e carinhosas com o grupo que realizou o trabalho.

### 4 CONCLUSÃO

Através das pesquisas, análises e práticas obtivemos o sucesso esperado. Na elaboração do material de apoio entregue às meninas e também na confecção do jogo, fixamos ainda mais o tema central deste trabalho, a cidadania. Além disso, evidenciamos a importância da disciplina de História na formação do sujeito social e político.

De forma didática, o jogo de tabuleiro sobre cidadania trouxe para as residentes da Casa da Menina a possibilidade de novos conhecimentos, questionamentos e senso crítico onde reconheceram seu lugar no mundo e a

importância do respeito ao próximo, requisito fundamental para caracterizar um bom cidadão. A elaboração e posteriormente a aplicação dessa intervenção pedagógica que evidencia a influência da História na formação do cidadão, é apenas um pequeno passo, mas acreditamos que somente a educação e a conscientização, aplicados já nos primeiros anos escolares poderá ser o agente responsável por uma melhor convivência em sociedade em que o indivíduo lembre-se sempre que o seu direito termina onde o do outro começa.

## REFERÊNCIAS

- MELO, Anairtes Martins; SALVIANO, Fábria Azambuja Pereira. **Metodologia ativa no ensino superior de fisioterapia com um jogo educativo em modelo dominó**. Anais III CONEDU. Campina Grande: Realize Editora, 2016. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br>. Acesso em: 04 mai. 2022.
- MORATORI, Patrick. B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?**. Universidade Federal Do Rio De Janeiro Instituto De Matemática Núcleo De Computação Eletrônica Informática Na Educação. RIO DE JANEIRO, RJ –, 2003.
- VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (org). **Quadrinhos na Educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2009.