

PPGPP
30 ANOSJOINPP
20 ANOS

XI Jornada Internacional Políticas Públicas

19 a 22
SET/2023CIDADE UNIVERSITÁRIA
DOM DELGADO
SÃO LUÍS/MA - BRASILREIFICAÇÃO CAPITALISTA E EMANCIPAÇÃO
HUMANA COMO NECESSIDADE HISTÓRICAFormação da Consciência de
Classe na Luta de HegemoniasCEM ANOS DE HISTÓRIA E CONSCIÊNCIA
DE CLASSE DE LUKÁCS

NAS TRILHAS DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO: perspectivas de gamificação na aprendizagem colaborativa da geração screenager

Dayse Marinho Martins¹

RESUMO

Estudo sobre gamificação em educação patrimonial, objetivando-se fomentar a aprendizagem colaborativa sobre o patrimônio histórico local, a partir da elaboração de trilha virtual gamificada no Google Earth, de sítio histórico localizado em São Luís - MA. A pesquisa caracterizou-se como qualitativa fundada no método crítico dialético. Tomou-se como ponto de partida, pesquisa bibliográfica sobre o Sítio do Físico, objeto de conhecimento retratado na construção da trilha. Além disso, por meio de observação in loco, foram realizados registros fotográficos de espaços do referido sítio. No material elaborado, foram disponibilizadas fotos, vídeos, links, informações, identificação do sítio em mapa virtual, jogos e desafios que suscitem o fortalecimento de vínculos entre a população de São Luís e o Sítio do Físico. A gamificação na educação patrimonial evidenciou, portanto, prática pedagógica que possibilita a problematização de versões históricas sobre fatos, eventos e contextualiza aspectos identitários.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem. Gamificação. Educação Patrimonial

ABSTRACT

Study on gamification in heritage education, aiming to promote collaborative learning about local historical heritage, based on the creation of a gamified virtual trail on Google Earth, of a historic site located in São Luís - MA. The research was characterized as qualitative based on the dialectical critical method. It was taken as a starting point, bibliographical research on the Sítio do Físico, object of knowledge portrayed in the construction of the trail. In addition, through on-site observation, photographic records were made of spaces on the said site. In the prepared material, photos, videos, links, information, identification of the site on a virtual map, games and challenges that encourage the strengthening of ties between the population of São Luís and Sítio do Físico were made available. Gamification in heritage education, therefore, evidenced a pedagogical practice that enables the problematization of historical versions of facts, events and contextualizes identity aspects.

Keywords: Teaching-learning. Gamification. Heritage Education

¹ Dr^a em Políticas Públicas realizando Estágio Pós-doutoral em História PPGHIST UEMA; dayse.mm@ufma.br.

PROMOÇÃO



APOIO



1 INTRODUÇÃO

Os processos de elaboração do conhecimento apresentam a cada dia novos desafios para a educação requerendo metodologias facilitadoras do processo de ensino-aprendizagem, da chamada geração *screenager*. “nascidos a partir da década de 80 que interagem com controles remotos, *mouses*, *joysticks* e internet, pensam e aprendem de forma diferenciada” (ALVES, 2012, p. 167). Entre tais processos, destaca-se a gamificação, denominação derivada da expressão inglesa *gamification* referindo a um sistema híbrido entre educação e entretenimento por meio da dinâmica de jogos: “[...] uso de elementos dos games (como pontos, barra de progressão, níveis, troféus, fases, medalhas, quests, etc.) dentro de contextos que não são games” (MASTROCOLA, 2013, p. 26).

Kapp (2012) refere gamificação enquanto uso da estética e pensamento baseado em jogos para engajar pessoas, motivar ações, promover a aprendizagem e resolver problemas no fomento à melhoria de resultados educacionais. Piaget e Vygotsky atuaram como principais defensores do jogo no desenvolvimento e aprendizagem escolar (ZANOLLA, 2010). Ambos evidenciaram a ludicidade como manifestação social que vincula o brincar à aprendizagem, denotando que a eficiência do lúdico está presente em diferentes sociedades e períodos históricos sob diversas formas.

Huizinga (2005) refere que as atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, marcadas pelo jogo. Enquanto metodologia, o jogo contempla elementos do cotidiano suscitando o interesse do aprendiz, tonando-o ativo e colaborativo no processo de ensino-aprendizagem.

Martins (2014) considera a gamificação uma aprendizagem interativa baseada em desafios cognitivos, dotando de significado a prática pedagógica. No Brasil, enquanto metodologia pode potencializar o aprendizado de forma significativa, estimulando a permanência discente na educação formal. Segundo Martins; Bottentuit Junior (2016), a apropriação de elementos de jogos para o desenvolvimento de conteúdos educacionais é uma estratégia promissora que

PROMOÇÃO



APOIO

PPGPP
30 ANOSJOINPP
20 ANOS

XI Jornada Internacional Políticas Públicas

19 a 22
SET/2023CIDADE UNIVERSITÁRIA
DOM DELGADO
SÃO LUÍS/MA - BRASIL

REIFICAÇÃO CAPITALISTA E EMANCIPAÇÃO
HUMANA COMO NECESSIDADE HISTÓRICA
Formação da Consciência de
Classe na Luta de Hegemonias

CEM ANOS DE HISTÓRIA E CONSCIÊNCIA
DE CLASSE DE LUKÁCS

permite aos alunos, uma aprendizagem dinâmica, reformulando o ambiente acadêmico e ampliando as perspectivas de inclusão educacional.

Considerando-se que os conhecimentos aprendidos de forma significativa constituem formadores de ideias que se convertem no capital cultural do ser atrelado à memória, torna-se essencial utilizar a gamificação na abordagem de questões relacionadas à educação patrimonial. Por patrimônio compreende-se “o conjunto dos saberes, fazeres, expressões, práticas e seus produtos, que remetem à história, à memória e à identidade do povo”. (HORTA, et al, p. 10, 2011). Trata-se, portanto, do conjunto de valores e símbolos construídos coletivamente, a partir do qual se atribui reconhecimento e identidade a um coletivo social com base na memória e no senso de pertencimento.

A educação patrimonial permite evidenciar, portanto, o que a cultura de um determinado grupo aceita, reinventa e mantém na memória coletiva como algo que identifique os costumes, hábitos e origem deste povo, colaborando assim, para a promoção da identidade, tanto local (como esse povo se vê), quando global (como os outros os veem). A transposição didática, nesse sentido, articulada à gamificação considerando a mudança de comportamentos, além de motivar a aprendizagem, possibilita a problematização de versões históricas sobre fatos, eventos e contextualiza aspectos identitários.

Diante disso, é essencial se pensar sobre a gamificação na Educação Básica com estudantes de séries iniciais do Ensino Fundamental que representam a chamada “geração screenager”. Trata-se de fomentar a aprendizagem colaborativa, tornando os envolvidos, embaixadores digitais do patrimônio histórico local, e, portanto, multiplicadores de uma concepção que valoriza o patrimônio cultural local. Para tanto, considera-se a gamificação como eixo norteador das interações articuladas à abordagem do patrimônio histórico.

2 QUESTÕES PARA A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

Com base nessa perspectivca, destacam-se algumas questões concernentes a uma reflexão envolvendo o trabalho com gamificação e aprendizagem

PROMOÇÃO



APOIO



PPGPP
30 ANOS

JOINPP
20 ANOS

XI Jornada Internacional Políticas Públicas

19 a 22
SET/2023

CIDADE UNIVERSITÁRIA
DOM DELGADO
SÃO LUIS/MA - BRASIL

REIFICAÇÃO CAPITALISTA E EMANCIPAÇÃO
HUMANA COMO NECESSIDADE HISTÓRICA
Formação da Consciência de
Classe na Luta de Hegemonias

CEM ANOS DE HISTÓRIA E CONSCIÊNCIA
DE CLASSE DE LUKÁCS

colaborativa relacionada ao patrimônio histórico como objeto de conhecimento. Tais questões permitem fundamentar as nortear o eixo de investigação da sala de aula. Neste sentido, é importante problematizar:

Quais elementos do patrimônio histórico se vinculam à realidade dos estudantes?

Que concepções norteiam a compreensão de patrimônio histórico dos estudantes?

Há reconhecimento do valor cultural do patrimônio relacionado à constituição histórica do contexto dos estudantes?

Como se caracterizam os estudantes no âmbito da chamada geração screenager?

Como as mídias digitais e tecnologias educacionais auxiliam na compreensão da realidade desses estudantes?

Como a gamificação pode fomentar a aprendizagem colaborativa relacionada ao patrimônio histórico?

Diante da problematização de tais aspectos, é importante traçar estratégias pedagógicas que possibilitem fomentar por meio da aprendizagem colaborativa e da gamificação a partir da adoção do uso de tecnologias digitais no cotidiano escolar, a valorização do patrimônio histórico local pelos estudantes. Para tanto, cabe contextualizar aspectos da formação cultural e histórica brasileira e regional, ressignificando comportamentos e valorizando o patrimônio histórico local.

Além disso, é essencial reconhecer aspectos históricos do território onde está situada a instituição escolar. Tal postura permite exercitar o pensamento científico, crítico e criativo por meio de postura colaborativa, fazendo uso de recursos tecnológicos digitais para sensibilizar o patrimônio histórico.

3 BASES CURRICULARES PARA A ABORDAGEM

No Brasil, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) constitui o documento oficial normativo elaborado pelo Ministério da Educação sobre os aspectos que a Educação Básica nos seus níveis deve explorar de forma a nivelar as habilidades e

PROMOÇÃO



APOIO



PPGPP
30 ANOSJOINPP
20 ANOS

XI Jornada Internacional Políticas Públicas

19 a 22
SET/2023CIDADE UNIVERSITÁRIA
DOM DELGADO
SÃO LUÍS/MA - BRASIL

REIFICAÇÃO CAPITALISTA E EMANCIPAÇÃO
HUMANA COMO NECESSIDADE HISTÓRICA
Formação da Consciência de
Classe na Luta de Hegemonias

CEM ANOS DE HISTÓRIA E CONSCIÊNCIA
DE CLASSE DE LUKÁCS



competências esperadas dos estudantes. Segundo a BNCC, o enfoque das práticas pedagógicas deve situar-se no que o aluno “deve saber” e no que deve “saber fazer”, correlacionando teoria e prática na ação educativa. O currículo, portanto, deve ter o seu compromisso com a educação holística.

O texto da BNCC situa na Educação Básica o alinhamento com as questões relacionadas à formação integral do estudante, conduzindo-o pelo caminho do protagonismo no desenvolvimento da sua autonomia, visando o desenvolvimento de um jovem atuante e de senso crítico que leve para o campo de trabalho ou acadêmico um olhar investigativo, sensível às questões globais e de sua própria realidade. Uma educação comprometida com a formação integral do estudante é um desafio que implica na participação destes em redes, com vistas à pesquisa e aos contínuos ajustes curriculares na promoção de aprendizagens significativas.

Nesse sentido, a BNCC inclui em suas competências, a inserção participativa dos estudantes na sociedade contemporânea. No cerne da educação patrimonial, torna-se imprescindível analisar o papel das Ciências Humanas. Anteriormente, caracterizadas pela abordagem das línguas e culturas clássicas no âmbito de um currículo elitista, as humanidades no atual panorama do currículo nacional são apresentadas como mecanismos para a constituição de um ensino direcionado à cidadania, por meio do trabalho pedagógico articulado entre História, Geografia, Filosofia e Sociologia.

As Ciências Humanas objetivam, portanto, a compreensão dos sujeitos, o desvelamento das relações que se estabelecem entre os seres humanos e suas diversas sociabilidades. A retomada da educação humanista prevê uma organização escolar e curricular baseada em princípios estéticos, políticos e éticos, possibilitando a reflexão sobre a sociedade, suscitando o resgate de valores humanísticos integrativos, envolvendo questões como a ética, a cidadania e a educação. Na formação do estudante, isso propicia a diversidade de concepções, o recurso a problematização de aspectos da realidade promovendo uma aprendizagem significativa no cotidiano escolar, contribuindo para a formação de

PROMOÇÃO



APOIO



PPGPP
30 ANOS

JOINPP
20 ANOS

XI Jornada Internacional Políticas Públicas

19 a 22
SET/2023

CIDADE UNIVERSITÁRIA
DOM DELGADO
SÃO LUÍS/MA - BRASIL

REIFICAÇÃO CAPITALISTA E EMANCIPAÇÃO
HUMANA COMO NECESSIDADE HISTÓRICA
Formação da Consciência de
Classe na Luta de Hegemonias

CEM ANOS DE HISTÓRIA E CONSCIÊNCIA
DE CLASSE DE LUKÁCS

ideias, o chamado “saber pensar”, indispensável para a constituição da autonomia do educando frente ao contexto social.

Na vinculação do trabalho pedagógico com a abordagem do patrimônio cultural, pode-se destacar as seguintes competências elencadas pela BNCC:

Compreender a língua como fenômeno cultural, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo-a como meio de construção de identidades de seus usuários e da comunidade a que pertencem.

Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.

Estabelecer conexões entre diferentes temas do conhecimento geográfico, reconhecendo a importância dos objetos técnicos para a compreensão das formas como os seres humanos fazem uso dos recursos da natureza ao longo da história.

Compreender a historicidade no tempo e no espaço, relacionando acontecimentos e processos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais, bem como problematizar os significados das lógicas de organização cronológica (BRASIL, 2017).

Considerando-se a abordagem de objetos de conhecimento que englobem aspectos locais no currículo escolar, é fundamental toma-se por base a proposta de conteúdos e organização curricular prevista no Documento curricular do território maranhense. Trata-se de promover a contextualização do conhecimento na reelaboração do saber instituído.

Na área de Ciências Humanas, a Geografia contempla a unidade temática “O sujeito e seu lugar no mundo” incorporando o objeto do conhecimento referente ao modo de vida das crianças em diferentes lugares e regiões do Maranhão. Nesse sentido, pode-se abordar a habilidade de selecionar, em seus lugares de vivência e em suas histórias familiares e/ou da comunidade, elementos de distintas culturas (indígenas, afro-brasileiras, de outras regiões do país, latino-americanas, europeias, asiáticas etc.), valorizando o que é próprio em cada uma delas e sua contribuição para a formação da cultura local, regional e brasileira.

No componente curricular História, enfoca-se a unidade temática “Mundo pessoal: eu, meu grupo social e meu tempo” tratando-se do cotidiano das tradições maranhenses. Diante disso, entram em evidência, as habilidades de identificar os

PROMOÇÃO



APOIO

PPGPP
30 ANOSJOINPP
20 ANOS

XI Jornada Internacional Políticas Públicas

19 a 22
SET/2023CIDADE UNIVERSITÁRIA
DOM DELGADO
SÃO LUÍS/MA - BRASIL

REIFICAÇÃO CAPITALISTA E EMANCIPAÇÃO
HUMANA COMO NECESSIDADE HISTÓRICA
Formação da Consciência de
Classe na Luta de Hegemonias

CEM ANOS DE HISTÓRIA E CONSCIÊNCIA
DE CLASSE DE LUKÁCS



patrimônios históricos e culturais de sua cidade ou região, discutindo as razões culturais, sociais e políticas para que assim sejam considerados; e inventariar os patrimônios materiais e imateriais, analisando mudanças e permanências desses patrimônios ao longo do tempo, exercendo práticas respeitadas e valorativas.

No que tange à área de Linguagens, em Língua Portuguesa, o trabalho incorpora leitura e apreciação de portadores textuais, nas modalidades compartilhada e autônoma. Destaca-se o objeto de conhecimento “Campo da vida cotidiana”. Assim, podem ser desenvolvidas as habilidades de identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para quem foram produzidos, onde circulam quem os produziu e a quem se destinam. Além disso, no cerne das competências digitais, fomenta-se a utilização de softwares, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.

No saber artístico, em “Artes Visuais: Matrizes estéticas e culturais” entra em voga o objeto do conhecimento da produção artística visual presente nas manifestações culturais. Com isso, enfocam-se as habilidades de conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira; e ainda, experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade. Assim, o currículo se configura socialmente habilitando o sujeito para a percepção dos códigos das diferentes linguagens. Além disso, subsidia a interpretação da realidade por meio da valorização do patrimônio cultural.

4 SELECIONANDO A MODALIDADE ORGANIZATIVA

Para abordagem da gamificação em educação patrimonial na sala de aula é preciso ressignificar os conteúdos escolares no âmbito do processo de ensino-aprendizagem, no que concerne à sua forma de organização. Por isso, suscita-se a

PROMOÇÃO



APOIO



PPGPP
30 ANOSJOINPP
20 ANOS

XI Jornada Internacional Políticas Públicas

19 a 22
SET/2023CIDADE UNIVERSITÁRIA
DOM DELGADO
SÃO LUIS/MA - BRASIL

REIFICAÇÃO CAPITALISTA E EMANCIPAÇÃO
HUMANA COMO NECESSIDADE HISTÓRICA
Formação da Consciência de
Classe na Luta de Hegemonias

CEM ANOS DE HISTÓRIA E CONSCIÊNCIA
DE CLASSE DE LUKÁCS



caracterização do projeto de trabalho que segundo Zabala (2002, p.53) “permite aos alunos analisar os problemas, situações e acontecimentos dentro de um contexto em sua globalidade, utilizando para isso, os conhecimentos das disciplinas e sua experiência sociocultural”.

Os projetos de trabalho vão gerar necessidades de aprendizagens. Com isso, os conteúdos deixam de ter um fim em si mesmo e passam a ser meios para ampliar a formação dos alunos e sua interação na realidade de forma crítica e dinâmica.

Ao se pensar na implantação de um projeto de trabalho, a primeira questão a ser colocada se refere ao estabelecimento da temática. Esta pode partir tanto do grupo de

alunos quanto do professor, contanto que envolva todo o grupo na construção do processo de ensino-aprendizagem. (HERNANDEZ, 1998).

No projeto de trabalho, três momentos devem ser configurados. Em primeiro lugar, é necessário ter um problema que pode ser sobre uma inquietação ou sobre uma posição a respeito do mundo. Esta etapa caracterizada como problematização é o ponto de partida e consiste no momento em que o professor apresenta aos alunos a proposta de realização do projeto. É também neste ponto que o docente tem a possibilidade de verificar os conhecimentos prévios do aluno sobre o tema destacado.

A partir daí, é importante trabalhar as diversas maneiras de olhar o mundo por meio de atividades de pesquisa e estudo que caracterizam a etapa de desenvolvimento do projeto. Nela, são construídas situações de aprendizagem em que os próprios estudantes começam a participar do processo de criação e busca de respostas às suas dúvidas, associando as novas informações aos conhecimentos prévios.

Por último, encontra-se a síntese, na qual as convicções iniciais vão sendo superadas e reconstruídas formando novos esquemas de conhecimento que vão servir de base para as futuras aprendizagens. O aluno poderá também estar de

PROMOÇÃO



APOIO



PPGPP
30 ANOSJOINPP
20 ANOS

XI Jornada Internacional Políticas Públicas

19 a 22
SET/2023CIDADE UNIVERSITÁRIA
DOM DELGADO
SÃO LUÍS/MA - BRASILREIFICAÇÃO CAPITALISTA E EMANCIPAÇÃO
HUMANA COMO NECESSIDADE HISTÓRICA
Formação da Consciência de
Classe na Luta de HegemoniasCEM ANOS DE HISTÓRIA E CONSCIÊNCIA
DE CLASSE DE LUKÁCS

posse de um produto dos trabalhos por ele construído no decorrer do processo. Por isso, a referida etapa pode receber a denominação de culminância, marcada ainda pela postura avaliativa de todo o processo. É importante frisar que apesar de estarem aqui detalhados isoladamente, os três pontos constituem momentos do desenvolvimento de um projeto e não etapas estanques.

Os projetos de trabalho não caracterizam apenas uma proposta de renovação de atividades, uma opção criativa, mas sim, uma mudança de postura que exige o repensar da prática pedagógica. Sob essa perspectiva, sua utilização contribui decisivamente para transformar o espaço escolar em um meio estruturante favorável à construção de aprendizagens significativas.

Assim, se adequam perfeitamente à abordagem da educação patrimonial na perspectiva colaborativa da gamificação: um processo complexo a ser relacionado com os conhecimentos prévios dos alunos em associação com os conteúdos socialmente relevantes, gerando aprendizagens significativas dotadas de sentido e possibilidades de utilização do conhecimento escolar, na realidade.

Os projetos de trabalho não caracterizam apenas uma proposta de renovação de atividades, uma opção criativa, mas sim, uma mudança de postura que exige o repensar da prática pedagógica. Sua utilização contribui decisivamente para transformar o espaço escolar em um meio favorável à construção de aprendizagens significativas.

5 POR UMA EDUCAÇÃO PATRIMONIAL COLABORATIVA

Segundo Lima, (2007), a maioria dos bairros da cidade de São Luís surgiu a partir da necessidade em instalar e garantir moradia aos trabalhadores das várias empresas que vieram para o Maranhão nas últimas décadas do século XX. Grandes exemplos são os bairros do Itaqui, Sá Viana e Vila Embratel, que receberam famílias de funcionários da CVRD (Companhia Vale do Rio Doce, hoje VALE) e da ALUMAR (Alumínio do Maranhão S.A).

PROMOÇÃO



APOIO



PPGPP
30 ANOSJOINPP
20 ANOS

XI Jornada Internacional Políticas Públicas

19 a 22
SET/2023CIDADE UNIVERSITÁRIA
DOM DELGADO
SÃO LUÍS/MA - BRASIL

REIFICAÇÃO CAPITALISTA E EMANCIPAÇÃO
HUMANA COMO NECESSIDADE HISTÓRICA
Formação da Consciência de
Classe na Luta de Hegemonias

CEM ANOS DE HISTÓRIA E CONSCIÊNCIA
DE CLASSE DE LUKÁCS

O “fascínio urbano” gerado por estes empreendimentos trouxe como consequências o inchaço populacional, o surgimento das ocupações desordenadas com impactos ambientais. Conforme afirmam Burnett e Venâncio (2008), o processo de (des) ordenamento do espaço urbano, conformando espaços diferenciados aos mais abastados e aos pobres, é uma marca histórica da cidade de São Luís. A partir do projeto modernizador instaurado entre as décadas de 1960 e 1980, o processo de segregação do espaço urbano, pretendido pelos “donos do poder” desde tempos coloniais, é colocado em prática, logrando a criação de espaços sociais distintos para as camadas pobres e para a classe média alta. Concretiza-se o que podemos denominar de “política segregacionista sócio espacial”. A região do Itaqui-Bacanga seria um desses espaços “destinados” a comportar os grupos menos abastados, afastando das regiões nobres a população pobre, marcada pelo estigma da criminalidade e da pobreza que conduzem a uma desqualificação social.

Nesse contexto, as percepções sobre o patrimônio histórico local também se vinculam a esse olhar dualista. Famosa pelo título de patrimônio histórico pela UNESCO, São Luís é assim reconhecida pelo seu conjunto arquitetônico do chamado centro histórico no bairro da Praia Grande. Porém, no eixo Itaqui-Bacanga, encontra-se o Sítio do Físico, uma espécie de eco museu que congrega bens naturais, arqueológicos e históricos, vinculados à história local, mas ainda assim, não tem seu reconhecimento valorizado como patrimônio, sendo pouco difundido inclusive nos bairros que constituem a área.

O Sítio do Físico encontra-se inserido no Parque Estadual do Bacanga. A vinda da família real portuguesa para o Brasil em 1808, fez com que fossem criadas e implantadas indústrias no território nacional, tendo o Físico-Mor, Antonio José da Silva Pereira recebido por alvará o Sítio Santo Antonio das Alegrias, hoje Sítio do Físico, onde instalou um complexo industrial, dedicado à manufatura de couros às margens do rio Bacanga. Os historiadores apontam o Sítio do Físico como o vetor de uma série de relações econômicas e sociais, tendo um papel de destaque e por que não dizer revolucionário. O Físico-mor teria relações colaboracionistas com

PROMOÇÃO



APOIO



generais de Napoleão Bonaparte, bem como tendo sido médico particular da rainha de Portugal Maria I (MENDES, 2003).

Atualmente, o Sítio do Físico se resume à visita de pesquisadores, fazendo com que o desconhecimento da importância das ruínas sofresse um longo período de degradação e abandono. Devido às condições sociais da população marginalizada das invasões, as mesmas se utilizam o aspecto do Sítio, destruindo-o através de construções de caieiras para a produção de carvão vegetal. Assim, tomando como objeto de conhecimento, o sítio do físico enquanto patrimônio histórico local é possível traçar um roteiro metodológico que articule gamificação e aprendizagem colaborativa à educação patrimonial.

A sequência didática pode ser composta por atividades de pesquisa, leitura sobre o tema, roda de conversa, exibição de vídeos, articuladas a e-atividades com uso de aplicativos, mediadas por gamificação. Para tanto, consideraram-se enquanto dinâmicas de sala de aula, a Técnica Puzzle de Aronson, o Modelo de Rotação por Estações, práticas de gamificação, além de Escape Room Educativo.

A problematização sobre o tema pode ser realizada por meio da técnica do *Puzzle* de Aronson que segundo Moura; Santos (2022) é uma técnica de aprendizagem cooperativa. Assim como um puzzle, cada estudante representa uma peça na elaboração compreensão do produto final (ARONSON, 2007).

A etapa de pesquisa e estudo pode tomar por base Moura; Santos (2022) no que tange ao Modelo de Rotação por Estações, conforme a partir do qual organiza-se a sala de aula em diferentes espaços, formando estações com tarefas distintas. Nessa perspectiva, pelo menos uma das ações é *online* e por meio dos recursos disponibilizados, os estudantes aprendem de forma colaborativa e/ou individual.

O aprofundamento da temática permite englobar práticas de gamificação com a perspectiva de mudar comportamentos, promover o desenvolvimento de competências e motivar a aprendizagem (ARAÚJO, 2022). Assim, é possível considerar o Modelo *Octalysis* segundo Chou, (2015), fomentando componentes motivacionais no desenvolvimento das aprendizagens articuladas a ferramentas

PPGPP
30 ANOSJOINPP
20 ANOS

XI Jornada Internacional Políticas Públicas

19 a 22
SET/2023CIDADE UNIVERSITÁRIA
DOM DELGADO
SÃO LUÍS/MA - BRASIL

REIFICAÇÃO CAPITALISTA E EMANCIPAÇÃO
HUMANA COMO NECESSIDADE HISTÓRICA
Formação da Consciência de
Classe na Luta de Hegemonias

CEM ANOS DE HISTÓRIA E CONSCIÊNCIA
DE CLASSE DE LUKÁCS

digitais. Para tanto, cabe considerar as seguintes fases:

O Encantamento, fase relacionada ao CD - Significado Épico por meio do qual, com uso da narrativa e elitismo, ocorre o estímulo à auto percepção do estudante enquanto sujeito histórico vinculado a um conjunto de tradições por meio do reconhecimento de aspectos da cultura e da identidade regional em material audiovisual. Integração ou Treino vinculada ao CD - Imprevisibilidade e Curiosidade com fomento ao anseio de reconhecer os aspectos constituintes da cultura e história local por meio da realização de *miniquests* por meio de apresentação de vídeos e questões em fichas de trabalho interativas. Progressão, ligada ao CD - Desenvolvimento e Realização, com uso de missões e recompensas nas quais será fomentada a percepção do progresso realizado no reconhecimento de aspectos culturais e históricos locais. Jogo Final que por fim, reporta ao CD – Empoderamento no qual utilizando testes, feedback, socialização e dese

envolvimento de material com escrita colaborativa sobre a temática, as equipes construirão subsídios para o catálogo no formato e-book.

O processo de gamificação envolve além de desafios com aplicativos, Escape Room Educativo incentivando o trabalho em equipe, as competências colaborativas e comunicativas (MOURA; SANTOS, 2022). Enquanto produtos e objetos para avaliação devem ser analisados registros em diário de bordo virtual e produção de um catálogo no formato *e-book*.

A avaliação processual e formativa com observação do desempenho dos alunos e a análise das produções permite o desenvolvimento de novas atividades que procurassem atingir as dificuldades surgidas durante as produções dos trabalhos. Para tanto, a avaliação requer que se considere: observação da participação ativa dos alunos no desenvolvimento das atividades, análise de relatórios de desempenho de apps como Educaplay, Mentimeter, Plickers, Quizizz, Google Forms, Google Earth, Flippity, acompanhamento e análise das atividades em sala de aula.

PROMOÇÃO



APOIO





6 CONCLUSÃO

A proposta de sequência didática possibilita contato com aspectos históricos de São Luís, mas, sem focar em práticas memorísticas, permeando-as de significado e para tanto, a gamificação é fundamental. Os conteúdos conceituais são articulados a procedimentos de pesquisa e questões atitudinais de apreciação do patrimônio histórico e cultural. Diante disso, há a ampliação do olhar sobre o patrimônio para além da versão canônica do centro histórico, evidenciando que o território é marcado pela diversidade, cabendo um olhar atento sobre os silenciamentos impostos socialmente às áreas periféricas do município.

A abordagem demonstra ainda, a importância da metodologia de projetos a partir do incentivo à pesquisa, no resgate de elementos da memória maranhense, no estímulo à criatividade e a imaginação bem como na integração entre pais, comunidade e escola. Além disso, fomenta a interdisciplinaridade de modo a garantir a participação do aluno de forma ativa no processo de construção do conhecimento. Trabalhar com ações pedagógicas dessa natureza permite tirar da rotina professores e alunos, contribuindo para a educação do senso histórico na apreciação do patrimônio cultural e suscitando aprendizagens colaborativas.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. Jogos eletrônicos e ensino on-line: aprendizagem mediada por novas narrativas. In: BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. & COUTINHO, Clara. P. (orgs.). **Educação On-line: conceitos, metodologias, ferramentas e aplicações**. Curitiba, PR: CRV, 2012.

ARAÚJO, Inês. **Gamificação**. In: CARVALHO, Ana Amélia A. (org.). **Metodologias Ativas e Tecnologias Educacionais Digitais**. Módulo 2. Coimbra: MATED, 2022.

ARONSON, E.. **The Social Animal**. New York: Worth Publishers, 2007.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF, 2017.

BURNETT, Frederico L.; VENANCIO, Marluce W. C. “Breve Perfil Histórico da Habitação Popular em São Luís”. In: **São Luís, Ilha do Maranhão e Alcântara. Guia de Arquitetura e Paisagem**. Sevilha: Consejería de Obras Públicas y Transportes, Dirección General de Arquitectura y Vivienda, 2008, 15p.

CHOU, Y. **Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards**. Octalysis Media, 2015.

HERNÁNDEZ, Fernando et al. **A Organização do currículo por projetos de trabalho**. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 1998.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras. **Educação patrimonial**. In: BARRETO, Euder Arrais et al. (org.). Patrimônio cultural e educação: artigos e resultados. Goiânia: UFG, 2008. p. 15-21.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LIMA, Carlos de. **Caminhos de São Luís (ruas, logradouros e prédios históricos)**. São Luís: Livraria Vozes, 2007. 245 p.

MARANHÃO. **Documento curricular do território maranhense para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental (BNCC)**. São Luís: SEEDUC, 2019.

MARTINS, Dayse M. et al. The Legend of Zelda: Jogos Eletrônicos e Intervenções Pedagógicas na Abordagem sobre Medievalismo. **Revista Hipertexto**, v. 4, p. 21-52, 2014.

MARTINS, Dayse M; BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. A Gamificação No Ensino De História: O Jogo ‘Legend Of Zelda’ Na Abordagem Sobre Medievalismo. **Holos** (Natal. Online), v. 7, p. 299-321, 2016.

MASTROCOLA, Vicente Martin, **Doses Lúdicas: breves textos sobre o universo dos jogos e entretenimento**. Edição do autor: São Paulo, 2013.

MENDES, Reginaldo Teixeira. **Sítio do Físico: uma história de pedras**. São Luís: ed. Gráfica Pinheiro, 2003.

MOURA, Adelina. **Metodologias ativas: o escape room como recurso educativo**. In:

PPGPP
30 ANOS

JOINPP
20 ANOS

XI Jornada Internacional Políticas Públicas

19 a 22
SET/2023

CIDADE UNIVERSITÁRIA
DOM DELGADO
SÃO LUÍS/MA - BRASIL

REIFICAÇÃO CAPITALISTA E EMANCIPAÇÃO
HUMANA COMO NECESSIDADE HISTÓRICA
Formação da Consciência de
Classe na Luta de Hegemonias

CEM ANOS DE HISTÓRIA E CONSCIÊNCIA
DE CLASSE DE LUKÁCS



CARVALHO, Ana Amélia A. (org.). Metodologias Ativas e Tecnologias Educacionais Digitais. Módulo 2. Coimbra: MATED, 2022.

MOURA, Adelina; SANTOS, Idalina Lourido. **Dinâmicas de sala de aula:** modelo de rotação por estações. In: CARVALHO, Ana Amélia A. (org.). Metodologias Ativas e Tecnologias Educacionais Digitais. Módulo 2. Coimbra: MATED, 2022.

ZABALA, Antoni. **Enfoque globalizador e pensamento complexo.** Porto Alegre: Artmed, 2002.

ZANOLLA, Silvia Rosa Silva. **Videogame, educação e cultura:** pesquisas e análise crítica. Campinas, SP: Editora Alínea, 2010.

PROMOÇÃO



APOIO

