

Vedetas Além do Tempo: um jogo de tabuleiro para aprendizagem da independência do Brasil

Vedetas Beyond Time: a board game for learning about Brazil's independence

Sol de Maria César Ferreira¹; Filipe Santos Batista²; Lynn Rosalina Gama Alves³

Resumo. Buscando interagir com o processo de independência do Brasil na Bahia, buscou-se desenvolver um artefato didático que representa-se as características em torno do evento histórico da Batalha de Itaparica. Nesse sentido, este artigo objetivou apresentar as etapas de desenvolvimento do jogo analógico Vedetas além do Tempo, tendo como método um estudo qualitativo e descritivo tanto das etapas de elaboração do jogo como também das intervenções derivadas. Desta forma, além da finalização do jogo para uso pessoal e didático, conclui-se que as informações apresentadas nesta produção acadêmica situam o leitor para a importância das metodologias ativas no processo de ensino ao mobilizar diferentes habilidades e discussões de cunho histórico-cultural em diferentes espaços formativos.

Palavras-chave: Jogos Analógicos; Ensino-Aprendizagem; História; Metodologia Ativa.

Abstract. Seeking to engage with the process of Brazil's independence in Bahia, an educational artifact was developed to represent the characteristics surrounding the historical event of the Battle of Itaparica. In this sense, this article aimed to present the stages of development of the board game Vedetas Beyond Time, using a qualitative and descriptive study method for both the game development stages and the derived interventions. Thus, besides the finalization of the game for personal and educational use, it is concluded that the information presented in this academic production situates the reader regarding the importance of active methodologies in the teaching process by mobilizing different skills and historical-cultural discussions in various educational settings.

Keywords: Board Games; Teaching-Learning; History; Active Methodology.

Introdução

A história da educação vem demonstrando mudanças na forma como os estudantes aprendem ao longo dos anos, especialmente com o advento das tecnologias digitais, da

¹ Universidade Federal da Bahia. E-mail: fcmdsol@gmail.com

² Universidade Federal da Bahia. E-mail: sbatistafilipe@gmail.com

³ Universidade Federal da Bahia. E-mail: lynnalves@gmail.com

internet e da COVID-19 (Alves, 2021; Amorim e Costa, 2021; Schuch et al., 2021). O desenvolvimento de Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC) modificam as formas de se comunicar, aprender, ensinar e trabalhar (Mattar, 2021).

Cabe aos professores e a escola construir práticas pedagógicas que busquem estimular a participação e a autonomia do estudante, reavaliando e reestruturando as práticas que auxiliem na construção de sentidos mediadas pelas (TDIC) e atividades lúdicas no cotidiano escolar (Schuch et al., 2021).

A literatura vem discutindo o que mobiliza o estudante para interagir avidamente com os jogos de entretenimento, que segundo Costa (2009, p. 01), “os jogos com fins pedagógicos não são divertidos como os de entretenimento, e que – Ironicamente – estes, quando utilizados para fins pedagógicos, são mais efetivos do que aqueles”. Na perspectiva de Alves (2021, p. 09) referindo-se aos jogos com fins educacionais, “os estudantes têm razão ao resistir a interagir com esses artefatos, já que quem os desenvolve tem uma preocupação em valorizar os conteúdos pedagógicos em detrimento da interação, do lúdico e da diversão”.

Nesse sentido, alguns grupos de pesquisa vinculam às suas ações formativas a perspectiva de que os jogos podem mediar as práticas de ensino-aprendizagem nos espaços escolares. Dentre os diversos coletivos de pesquisadores, estão os grupos de pesquisa Comunidades Virtuais – CV (UFBA, UNEB, IFBaiano e UFAL), o Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Tecnologia Digital, Neurociência e Educação (Feevale) e o Grupo Edumidia (UFSC).

No caso do CV é possível destacar o jogo *Gamebook Guardiões da Floresta*. Nele são apresentados ambientes interativos e inovadores que apresentam os biomas Amazônicos como cenários as questões do desmatamento e o Folclore Brasileiro. Em seguida, o Grupo da Feevale, coordenado pela Prof.^a Débora Barbosa, possui o Apolo e Roseta um *exergame* para estimular as funções executivas de crianças. Por fim, o Grupo Edumidia coordenado pelas Profas. Dulce Cruz e Daniela Ramos identificam os jogos como mediadores na comunicação e práticas pedagógicas com ludicidade para educação e ensino, a exemplo do *Game Comenius*, da *Escola do Cérebro* e do *Sensidex*.

Para além do contexto acadêmico, a própria sociedade contemporânea vive imersa em narrativas multimidiáticas requerendo do estudante, e não só dele, uma competência diversa na leitura e na compreensão de diferentes linguagens (Ryan, 2013; Mittell, 2012). Contudo o que se tem visto, na maioria dos espaços escolares, é o uso da leitura e escrita como representações convencionais de narrativas nas atividades escolares (Alves e Bianchin, 2010). Neste contexto, os jogos se tornaram protagonistas dentre os artefatos baseados em narrativas transmidiáticas nesta sociedade pós-moderna (Petry, 2016). Contudo, os jogos sempre existiram, a exemplo do *Macala*, jogo de tabuleiro mais antigo é datado em cerca de 7.000 anos a.C no continente Africano.

A palavra “jogo” tem origem no vocábulo latino *ludus*, significando diversão e brincadeira ao possibilitar a aprendizagem de diferentes conteúdos, áreas e habilidades. A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais de toda criança e ligada diretamente ao desenvolvimento mental da infância (Piaget 1983; Vygotsky 1997; Alves e Bianchin, 2010). Para Huizinga (1971, p 6) “o jogo é, forçosamente, o reconhecer do espírito, (...) ele ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física”. Desta forma, compreende-se os jogos e a ludicidade como atividades intelectuais, ligadas ao desenvolvimento de um indivíduo (Alves e Coutinho, 2020).

Além disso, trabalhar com jogos potencializa o desenvolvimento de um ensino contextualizado, criativo, voltado tanto à cooperação como ao raciocínio lógico baseados no próprio senso crítico do educando. Desta maneira, considerando as reflexões apresentadas anteriormente, foi elaborado um protótipo de um jogo de tabuleiro capaz de mediar o processo de ensino ao contribuir para as etapas formativas que compõem a aprendizagem, neste caso no campo da história.

O jogo denominado *Vedetas além do Tempo*, teve como tema a Batalha de Itaparica, que ocorreu em janeiro de 1823 e se tornou um importante fato histórico para consolidar a Independência do Brasil na Bahia, destacando a comemoração dos 200 anos da Independência na Bahia (02 de Julho). Para tanto, a produção da narrativa, considerou a compreensão dos processos políticos, econômicos e sociais que ocorreram para que o Brasil deixasse de ser colônia portuguesa para se tornar um território livre, conteúdos estes abordados dentro do currículo de História.

Assim, o desenvolvimento deste jogo objetiva mediar um aprendizado mais fluido e dinâmico, na interação entre estudantes e professores tornando a aprendizagem participativa e Sociocrítica, para além dos conceitos teóricos ou somente historiográficos.

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil 2018) reconhece que a educação deve afirmar valores e estimular ações que contribuam para a transformação da sociedade, estando em conformidade com a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB (Brasil, 1996) que visam à promoção de ações capazes de assegurar a integração nas práticas pedagógicas e o desenvolvimento do país para a formação humana democrática e inclusiva (Brasil, 1996). Assim, os sistemas e redes de ensino vêm buscando alternativas curriculares e propostas pedagógicas que atendam a essas demandas.

Entretanto, estudos apontam as muitas dificuldades dos professores para agregar práticas pedagógicas diversificadas em suas salas de aula, não é só a falta de materiais lúdicos para as aulas, mas também a percepção de que hoje o trabalho do professor se caracteriza pela intensidade e complexidade das suas próprias atividades formativas. Carga horária excessiva, ações extraclasse a desempenhar, sobrecarga de trabalho e esgotamento físico e mental veem dificultando o acesso à formação continuada desses professores (Oliveira, 2022).

Com as mudanças na forma de compartilhar saberes, a comunidade escolar vem precisando acompanhar essa realidade. Hoje, os jogos fazem parte do universo estudantil e precisam assim fazer parte do processo educativo de maneira a contribuir para a formação de cidadãos responsáveis no âmbito social e ambiental, ao fornecer um ambiente amplo de aprendizagem (Nunes-Neto e Conrado, 2021; Cunha e Miletto, 2019). Finalizada esta introdução, a próxima seção apresentará o processo de pré-produção, produção e pós-produção do *Vedetas além do Tempo*.

Vedetas além do Tempo: aprendendo sobre a Batalha de Itaparica

O desenvolvimento de um jogo de tabuleiro apresenta vários desafios que requer planejamento estratégico, bem como, a originalidade e inovação. Um jogo com um conceito único pode captar a atenção dos jogadores e diferenciá-lo, aumentando assim as possibilidades de sucesso ao atrair novos jogadores. Portanto, para tentar alcançar este desafio o processo de desenvolvimento foi realizado em três etapas (Pré – Produção, Produção e Pós – Produção) descritas na Figura 1:

Figura 1. Desenvolvimento do jogo. Pré-Produção (a); Produção (b); Pós-Produção (c).



Fonte: Autores

A primeira etapa denominada **pré-produção**, iniciou com o processo de *brainstorm*, com o grupo de trabalho, composto por um graduando em Biologia e três estudantes do curso de pós-graduação stricto sensu da UFBA, na área de ensino. Assim, a partir da geração de ideias foi criado o conceito do jogo, voltado à elaboração de um construto pedagógico original. Uma das decisões tomadas nesta etapa de pré-produção foi a definição da temática orientadora para a elaboração do protótipo do jogo, neste caso, como já mencionado, a Batalha de Itaparica foi o tema escolhido.

Em seguida foi realizado o levantamento de informações sobre a referida temática do jogo para a construção do roteiro. Esse documento foi a base para a implementação das etapas subsequentes de construção do jogo. Após o levantamento foi construído o *Game Design Document* (GDD), documento que contém todas as informações relevantes do design do jogo, como enredo, interface, mecânicas e objetivos.

Figura 2. *Pré produção - Apresentação do projeto de criação do jogo a partir do GDD.*



Fonte: Autores.

Como mencionado, durante a pré-produção foi construído o conceito do jogo considerando o fato histórico a batalha de Itaparica, sendo inspiração para o nome do jogo, o filme "Estrelas Além do Tempo" que conta a história de mulheres afro-americanas que trabalharam na NASA durante a corrida espacial, enfrentando diversos preconceitos e obstáculos para alcançar posições importantes na instituição (Fig. 2).

A partir disso, entendemos que o nome Vedetas além do Tempo, representaria bem o passado e presente da sociedade baiana, pois o Batalhão das Vedetas (Grupo organizado por Maria Felipa composto por Negros, Indígenas, Quilombolas e desertores do exército português), mesmo estando em uma posição armada inferior ao Exército Português não desistiu para proteger seu território. No passado, em 1822, foram as batalhas pela independência do domínio português e no presente, em 2023-24, são as lutas sociais diárias, no combate ao racismo e as diversas formas de preconceito, e intolerância religiosa, econômica ou de gênero.

A partir do GDD e inspirado na mecânica do jogo "Ludo", foi definida a interface de tabuleiro, pois contemplaria um maior número de participantes, além de conseguir abordar conteúdos específicos em uma sala de aula, como também poderia abarcar assuntos em diferentes áreas, exigindo dos jogadores uma maior atenção em suas memórias de trabalho - MT (Alves, 2021) e na dinâmica apresentada nos instrumentos do jogo. Nesse contexto, a construção das cartas, foi baseada em algumas habilidades sugeridas na BNCC (Brasil 2018, p 425-426) e adaptadas para o jogo:

- (EF08HI11) Identificar e explicar os protagonismos e a atuação de diferentes grupos sociais e étnicos na independência no Brasil;

- (EF08HI12) Caracterizar a organização sociopolítica no Brasil desde a chegada da Corte portuguesa (1808-1823) e seus desdobramentos para a história política brasileira;
- (EF08HI13) Analisar e comparar o processo de independência em diferentes países latino-americanos e de seus governos, no caso do jogo a Bahia, em particular Itaparica;
- (EF08HI14) Discutir a noção da tutela dos grupos indígenas e a participação dos negros na sociedade brasileira do final do período colonial, identificando permanências na forma de preconceitos, estereótipos e violências sobre as populações indígenas e negras no Brasil;
- (EF08HI16) Identificar, comparar e analisar a diversidade política, social e regional nas rebeliões e nos movimentos contestatórios ao poder centralizado.

Como visto anteriormente, este jogo se destina ao Ensino de História na Educação Básica no qual foram priorizados os seguintes aspectos conceituais e pedagógicos:

- Contexto Histórico: o jogo situa os jogadores em um cenário da Bahia de 1823, durante a luta pela independência, permitindo que eles aprendam sobre os eventos, personagens e desafios da época;
- Conhecimento Geográfico e Locais Históricos: os diferentes ambientes do jogo, como o Forte de São Lourenço e a Botica, oferecem a oportunidade de explorar e aprender sobre a Geografia e a Cultura da Bahia daquela época;
- Personagens Centrais para o Processo de Independência do Brasil: os personagens principais são diversificados, incluindo personagens negros e indígenas. O que reflete a realidade multicultural do Brasil e destaca a contribuição de diferentes grupos étnicos na história da independência no país a partir da promoção do respeito à diversidade e reconhecimento da contribuição desses grupos;
- Promoção da História de Maria Felipa e a Importância da Mulher na Independência: a inclusão de Maria Felipa e as Vedetas (mulheres Marisqueiras e Quituteiras) como personagem destaca a participação de mulheres na luta pela independência, promovendo a igualdade de gênero e reconhecendo a importância da mulher na história;
- Cultura e Religião: a inclusão da Igreja da Gameleira permite que os jogadores aprendam sobre a interseção entre a religião católica e os Cultos Afro-brasileiros e Indigenistas, enriquecendo seus saberes e sua compreensão cultural, buscando mitigar preconceitos de cunho religioso;
- Conhecimento Popular e Científico: o jogo envolve desafios e estratégias relacionadas à luta pela independência, o que pode estimular o pensamento crítico e estratégico dos jogadores;
- Possibilidade de Promover Empatia com os Participantes da História: através da identificação com os personagens, os jogadores podem desenvolver empatia e compreensão em relação aos desafios enfrentados por diferentes grupos étnicos e culturais na Bahia e no Brasil.

Embora inicialmente este jogo tenha sido idealizado para a disciplina de História foi percebido que ele poderia ir além, como por exemplo, em uma prática interdisciplinar entre História, Arte e Sociologia (Figura 3). Desta forma, o jogo iniciaria na disciplina de Artes com a construção do personagem (Avatar) por cada estudante, mediado pelo aporte teórico e prático do professor, com os conteúdos de História da Arte no século XIX e Introdução a Arte Digital. Em seguida o jogo poderia ser adotado na disciplina de História e, por fim, uma intervenção na disciplina de Sociologia, tratando da reflexão acerca das possíveis responsabilidades de cada jogador perante o racismo e as desigualdades presentes na sociedade no século XXI.

Figura 3. Apresentação da Arte e Interface do jogo de tabuleiro Vedetas além do Tempo



Fonte: Autores

Percurso Metodológico

Assim definido o *Highconcept*, Enredo, Gameplay, Personagens, Cenário e Ambientes, através do levantamento teórico e histórico sobre a temática escolhida, passa-se agora o foco tanto para o fluxo do jogo e para a elaboração de sua Interface, buscando definir os elementos que motivaram a discussões e reflexões sobre a temática escolhida. Buscamos, uma Interface simples e elementos de fácil entendimento para que os jogadores pudessem interagir facilmente com o tabuleiro através do mapa, das cartas, do dado e dos peões, descritos da seguinte forma:

- Balanceamento do Design do Jogo: alcançar um equilíbrio na mecânica do jogo, níveis de dificuldade e interatividade perante a interação com o público-alvo (ex.: estudantes do ensino básico);
- *Playtesting*: conduzir tais sessões foi um desafio ao reunir grupos de testadores, interpretar o feedback frente ao design do jogo, exigindo tempo e recurso;
- Design Artístico e Gráfico: criar os componentes do jogo visualmente atraente em um design atrativo foi um processo complexo na tentativa de materializar o tema pretendido;

- Clareza das Regras: elaborar regras claras e concisas foi essencial para a compreensão do jogador, garantido assim que elas fossem as mesmo tempo abrangentes e acessíveis aos jogadores;
- Produção e Custos: foram adotados materiais de baixo custo, inclusive recicláveis.

Diante de tantos desafios, percebemos que um dos itens cruciais para realizar o projeto é uma escuta sensível e uma participação autorreflexiva e crítica, por parte dos membros da equipe, se constituindo uma condição *sine qua non* para que o protótipo do jogo fosse implementado. Para alguns autores a escuta sensível captura aquilo que não foi dito e ficou subentendido nos medos, na timidez ou no pouco conhecimento, gerando empatia, construção de saberes e transformação (Cancherini, 2010; Nunes-Neto e Conrado, 2021; Jiménez-Aleixandre e Puig, 2022). Desta forma, finalizada esta etapa, o protótipo físico do jogo *Vedetas além do Tempo* começou a ser desenvolvido e assim iniciando a segunda fase do projeto, a **produção**.

A interface e a estrutura do jogo foi modelada através de um tabuleiro em papelão tendo ao fundo o mapa da Ilha de Itaparica com uma trilha de rotas que se interligam, acompanhando quatro peões com o rosto dos personagens (Rosa, Ana Clara, Larissa e Rafael). Compõe ainda este jogo, 24 cartas divididas em quatro grupos com seis nas cores amarela, azul, vermelha e verde onde estão registrados os desafios e suas pontuações através de "Onderitas". Onderita ou Oderita é um tipo de Biotita (silicatos de cor esverdeada ou castanha) encontrado em Itaparica na época (Figura 4).

Figura 4: Produção – Desenvolvimento do protótipo físico. Interface do jogo: (a) antes e (b) depois



Fonte: Autores

No que tange a arte, conceito e referências, o jogo foi elaborado a partir de imagens obtidas pelo *Google Earth*, onde foi construído o mapa e foi utilizado o Canva e a Inteligência Artificial Generativa (IAG) do Bing para a confecção das cartas, dos personagens, da logomarca e caixa do jogo. Ademais, para a construção do protótipo

foi utilizado materiais simples como gesso, tinta PVA, copo de acrílico, palito de pirulito e papelão.

Figura 5. Confeção dos peões a partir de materiais simples como gesso, copo de acrílico (0,5 ml) e palito de pirulitos

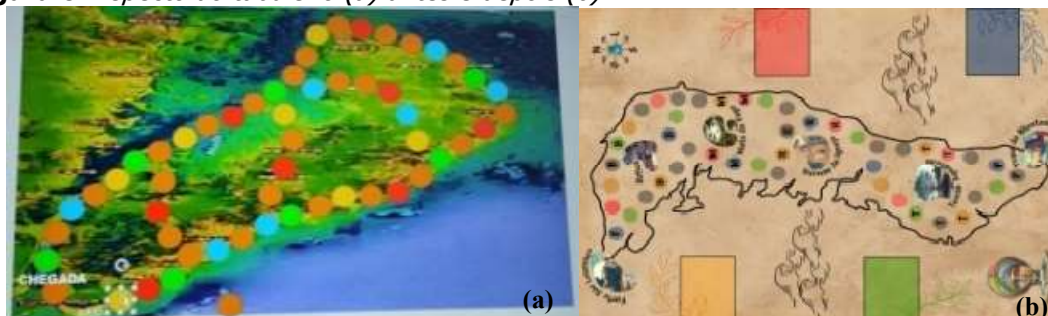


Fonte: Autores

Inicialmente, foi impresso o mapa da Ilha de Itaparica gerado pelo *Google Earth* em folha A3, como esboço para o tabuleiro, apenas para visualização inicial e como área para orientar e demarcar as trilhas e as peças do jogo (peões feitos de pirulito e copinho de acrílico com gesso branco) (Figura 5).

De posse dessas informações é que o tabuleiro foi confeccionado com as dimensões de 420x594 mm equivalente ao tamanho A2, onde o mapa foi impresso em papel couchê adesivo 170 gr que foi colado em uma superfície de papel Paraná de 100x80cm, 390gr e 0,60mm (Figura 6).

Figura 6. Aspecto do tabuleiro (a) antes e depois (b).



Fonte: Autores

Os peões foram confeccionados com os rostos dos personagens criados em IAG e impressos também em papel couchê adesivo 170gr que foi colado em palitos de pirulitos

e fixados em copinhos de acrílicos com gesso semilíquido colorido nas cores amarela, azul, verde e vermelha (Figura 7).

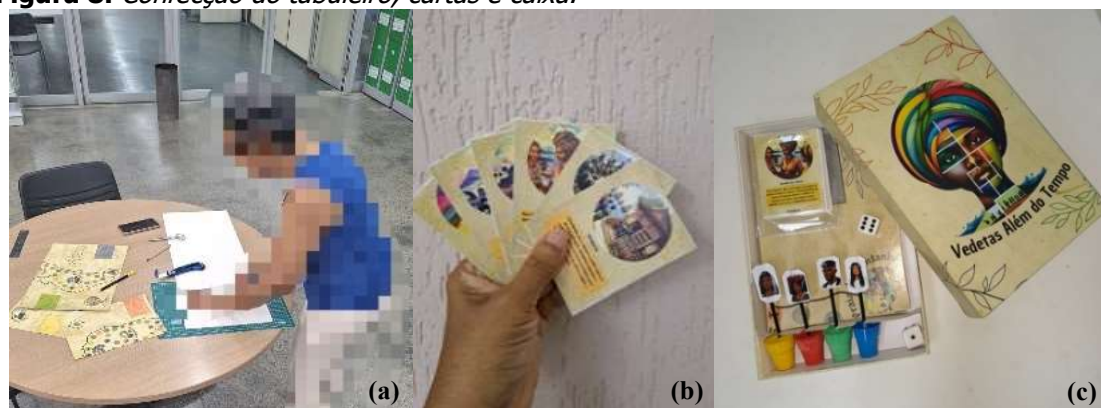
Figura 7: *Aspecto dos peões (a) antes e depois (b).*



Fonte: Autores

Em seguida, foi criada a ilustração das cartas e da caixa, que foi digitalizada, editada no programa Photoshop e impressas em papel couchê. As cartas foram impressas em couchê com 170 de gramatura (Figura 8a e 8b). Já a ilustração da caixa, foi impressa em couchê adesivo e aplicada em uma caixa de papelão 25x17x4cm reutilizada, onde foram depositados o tabuleiro, os peões, as cartas e o dado (Figura 8c).

Figura 8. *Confecção do tabuleiro, cartas e caixa.*



Fonte: Autores

Com o protótipo pronto, iniciou-se a etapa de interação direta com o protótipo. Neste momento foi percebida a necessidade de balancear as regras que haviam sido estabelecidas (Figura 9).

Figura 9. Ajuste nas regras e fluxo do jogo.



Fonte: Autores

Após a reavaliação, ficaram estabelecidas as seguintes regras para o andamento do jogo:

- Para se iniciar a partida, cada jogador deve escolher um personagem entre os quatro disponíveis, em seguida todos os jogadores lançam o dado e o participante que obter o maior número de pontos começa seguindo no sentido horário;
- Para iniciar a andar, o primeiro jogador lança o dado e escolhe sua rota e anda por ela a quantidade de número indicada pelo dado que lançou;
- Se seu peão parou em uma casa colorida ele pega uma carta correspondente à cor da casa, caso a casa que caiu não tenha cor passa a vez;
- O sentido para percorrer o tabuleiro é decidido pelo próprio jogador e pode ser alterado por ele nas suas jogadas, podendo ir para frente ou para trás em sua rota, contudo ao definir um sentido ele deve segui-lo conforme suas metas e missões;
- Ao pegar a carta o jogador deve lê-la em voz alta e fazer o que está determinado nela. Se o jogador cumprir seu objetivo ele garante a pontuação (Onderitas) daquela carta; caso não, ele não pontua;
- Para ganhar o jogo, é preciso percorrer sua rota e ir acertando os desafios determinados nas cartas, aumentando sua pontuação;
- O jogo termina quando acabam as cartas e vence o jogador com maior pontuação (Onderitas).

O jogo é uma aposta de corrida, conhecimento e registro de informação, memória de trabalho, vendo aquela que melhor usar estratégias, a MT e, em parte, a sorte nos dados. As cartas, elas estão agrupadas em quatro grupos de seis, totalizando 24 (Figura 10).

Figura 10. Apresentação das cartas do jogo



Fonte: Autores

- As cartas Sussurros (Amarelas) trazem informações e garante ao jogador 10 Onderitas;
- As cartas Mistério (Vermelhas) possuem perguntas que precisam ser respondidas imediatamente para garantir ao jogador 50 Onderitas, caso o jogador não saiba a resposta, este passa a vez. Caso o próximo jogador saiba a resposta à carta é roubada garantindo assim estes pontos, caso contrário, passa a vez ao próximo e assim sucessivamente. Se nenhum jogador tiver respondido esta carta volta para o lote das cartas Sussurros. Vale ressaltar que as respostas estão presentes em qualquer uma das cartas e cabe ao jogador ficar atento a leitura delas durante o jogo;
- As cartas Oscilantes (Azuis) trazem comandos (efeito especial) que pode premiar o jogador a andar 5 casas por exemplo ou deixá-lo uma rodada sem jogar, por exemplo, e não vale ponto;
- E por fim as cartas Missão (Verdes) trazem um local que o jogador deve ir. Cabe ao jogador as tomadas de decisões acertadas para escolher a melhor rota a tomar para chegar mais rápido ao local. Para ter sucesso ele também vai precisar de um pouco de sorte, pois ele deve parar em uma das casas que esteja marcada com as iniciais (letra) da localização. O cumprimento da missão garante ao jogador o valor das Onderitas, podendo ser 10 ou 35 pontos, cabendo ao jogador refletir se cumprir a missão vale a pena.

Análise e Discussão

Com as regras, o fluxo e as diferentes peças do jogo elaboradas e ajustadas de acordo com as especificidades do tema em questão, o desenvolvimento do jogo alcançou a sua terceira etapa: a **Pós-produção** (Figura 11).

Figura 11. Pós-produção - Interação estudantil com o jogo.



Fonte: Autores

Com o objetivo de avaliar o protótipo foi realizado um evento no pavilhão térreo do Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos (IHAC/UFBA) onde as pessoas poderiam interagir livremente com o jogo. A equipe de desenvolvimento pode observar e registrar os aspectos que poderiam ser melhorados, considerando também os feedbacks do grupo que estava atuando como *Betatester* (Figura 12).

Figura 12. Interação dos estudantes do IHAC com o jogo



Fonte: Autores

Nesta interação foi realizada a experiência com dezessete discentes que registraram sua satisfação com o jogo em um formulário digital no formato de Escala de Likert (*Google Forms*).

Os questionamentos apresentados aos interatores podem ser listados da seguinte forma:

- (P1) O protótipo apresentado possibilitou ter uma ideia clara da dinâmica do jogo, seus objetivos, regras, narrativas, recompensas e feedback para o jogador?

- (P2) Considerei a proposta da arte (personagens, mapas, cenários, objetos etc.) do jogo bem definida, representativa ao tema e esteticamente bonita?
- (P3) A interface do jogo (tabuleiro, cartas, dados, mapas etc.) possibilitou uma navegação e interação positiva para concretizar as ações propostas no jogo?
- (P4) Considerei o jogo divertido e com o grau de dificuldade equilibrado?
- (P5) O jogo despertou meu interesse em saber mais sobre a Batalha de Itaparica?
- (P6) O material que acompanha o protótipo são apresentados com informações clara, com qualidade e esteticamente bonitos?

Os resultados dos dados quanto a satisfação dos estudantes pode ser visualizado na Tabela 1. É importante frisar que todos os participantes assinaram o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE).

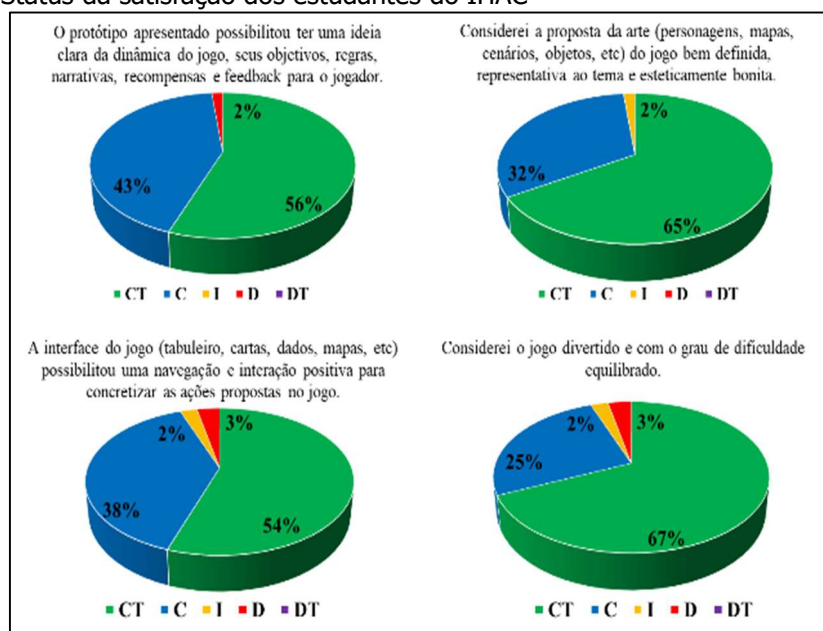
Tabela 1. Nível de satisfação quanto à interação dos estudantes do IHAC com o jogo

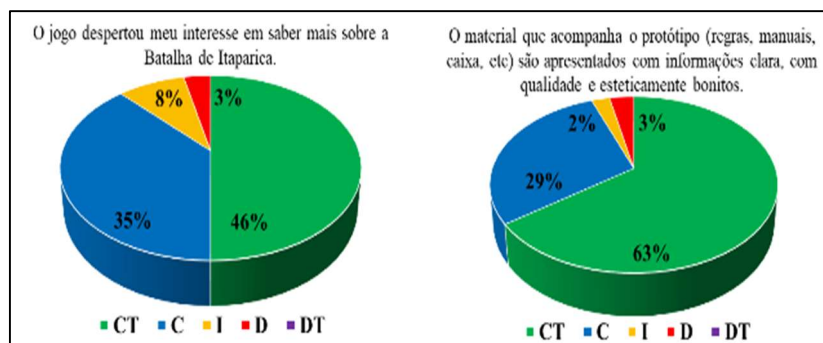
Satisfação	CT	C	I	D	DT	Participantes
P1	58,8%	41,2%	0,0%	0,0%	0,0%	17
P2	70,6%	23,5%	2,9%	0,0%	0,0%	17
P3	64,7%	35,3%	0,0%	0,0%	0,0%	17
P4	52,9%	41,2%	2,9%	0,0%	0,0%	17
P5	64,7%	29,4%	2,9%	0,0%	0,0%	17
P6	64,7%	35,3%	0,0%	0,0%	0,0%	17

Fonte: Autores

Os jogadores registraram no questionário (*Google Forms*) se concordava totalmente (CT), concordava (C), era indiferente (I), discordava (D) ou discordava totalmente (DT) com o que estava sendo perguntado. O resultado nos revela que no geral o grau de satisfação dos estudantes do IHAC com o protótipo foi positivo (Figura 13).

Figura 13: Status da satisfação dos estudantes do IHAC





Fonte: Autores

Um representativo de 71% dos participantes consideraram a proposta da arte do jogo bem definida, representativa ao tema e esteticamente bonita. No que se refere a interface, 65% das pessoas concordaram que o jogo possibilitou uma navegação e interação positiva para concretizar as ações propostas, apresentando informações claras, com qualidade e esteticamente bonitos (Tabela 1). O que gerou menor satisfação entre os estudantes foi o grau de divertimento e de dificuldade equilibrado (P4).

Isso comunga com Alves (2021) que falam da dificuldade de mesclar entretenimento e jogos pedagógicos. Outra avaliação deste instrumento foi realizada em quatro escolas públicas de Salvador na Bahia, com estudantes da faixa etária a qual o jogo foi predeterminado, isto é, de 12 a 16 anos da educação básica e com professores de História (Figuras 14).

Figura 14. *Estudantes da Educação Básica jogando Vedetas.*



Fonte: Autores

Nesta experiência foi realizada uma interação com sessenta e oito pessoas: (66) estudantes e (02) professores de História da Educação Básica, que registraram sua satisfação com o jogo em um questionário de papel (Figura 15), já que a escola não tinha infraestrutura tecnológica para realizar em tempo real a tarefa de responder o formulário (Tabela 2).

Figura 15. Grau de satisfação dos estudantes ao Jogo Vedetas além do Tempo.



Fonte: Autores

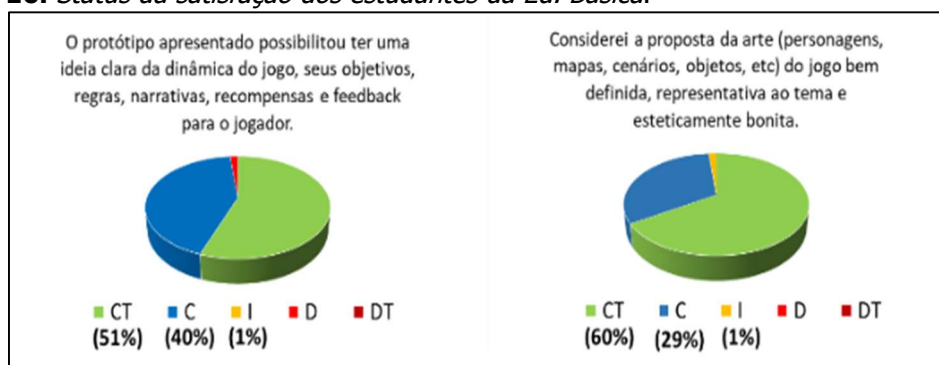
Tabela 2. Nível de satisfação quanto à interação de estudantes e professores da Educação Básica com o jogo

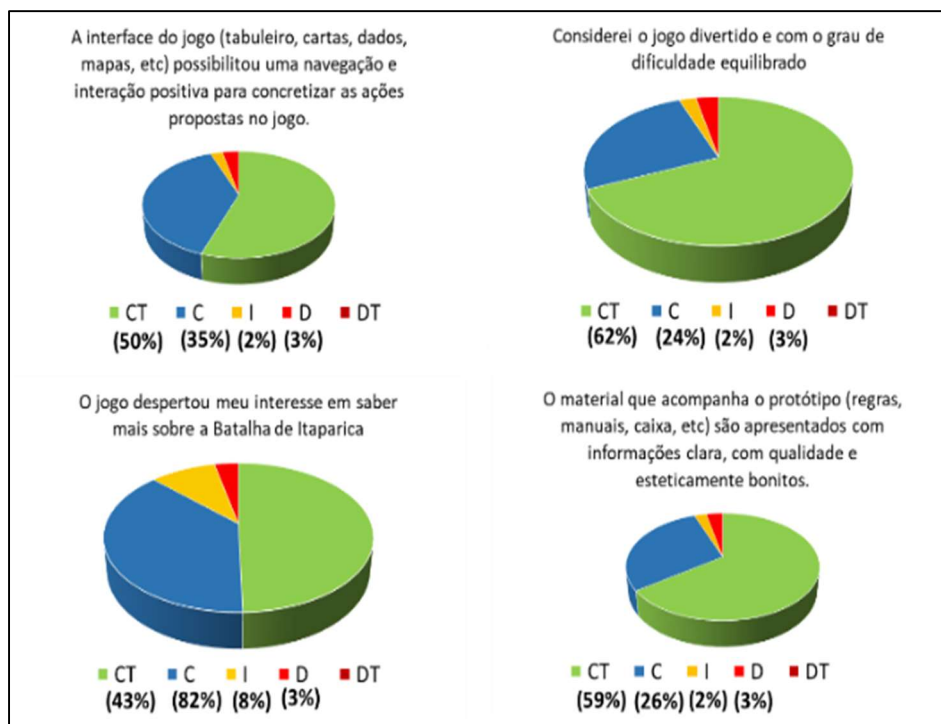
Satisfação		CT	C	I	D	DT
PERGUNTAS	P1	56%	43%	0%	2%	0%
	P2	65%	32%	2%	0%	0%
	P3	54%	38%	2%	3%	0%
	P4	67%	25%	2%	3%	0%
	P5	46%	35%	8%	3%	0%
	P6	63%	29%	2%	3%	0%

Fonte: Autores

A análise das respostas obtidas nos 68 questionários possibilitou identificar que 67% dos estudantes concordaram totalmente que o jogo é divertido e com grau de dificuldade equilibrado, sendo 65% participantes que consideraram a arte do jogo bem definida, representativa e esteticamente bonita (Fig. 16). Apenas 46% deles concordam totalmente que o jogo despertou seu interesse acerca da Batalha de Itaparica.

Figura 16. Status da satisfação dos estudantes da Ed. Básica.





Fonte: Autores

Comparando estudantes do Ensino Superior e da Educação Básica, podemos perceber que a medida em ficam adultos o critério divertimento e dificuldade são mais difíceis de satisfazer. O que nos remete a pensar que para os desenvolvedores esses critérios ainda são desafios no que tange elementos na elaboração de jogos educacionais, exigindo deles um maior processo criativo, colaborativo e reflexivo.

Conclusão

A construção desse jogo de tabuleiro levou os autores a aprendizados que vão além da episteme, proporcionando uma combinação de motivações educacionais, pessoais e profissionais, culminando:

- Expressão Criativa: o desenvolvimento do jogo forneceu um espaço para criatividade. Mesmo aqueles que não eram jogadores, designers, artistas e escritores encontraram satisfação em materializar às suas ideias imaginativas através desse projeto;
- Desejo de Inovação e Empreendedorismo: o tema proposto levou a equipe a introduzir mecânicas e abordagens inovadoras que proporcionaram ultrapassar o foi desenhado inicialmente, ampliando a discussão para além da disciplina de História;
- Desafio de Resolução de Problemas: o processo levou à resolução de problemas em um pensamento estratégico a partir da superação de desafios, desde construção do enredo, da mecânica equilibrada até exercitar a escuta sensível, diante das diferenças.

Por fim é possível afirmar que as contribuições apresentadas neste artigo situam o leitor para a importância das metodologias ativas no ensino superior e na educação básica que

têm como objetivo mobilizar os estudantes para a experiência prática que nos conduziu através dos percursos pedagógicos e investigativos, mobilizando diferentes habilidades.

Agradecimentos

Os autores gostariam de agradecer aos professores e as instituições escolares nos quais estão vinculados por suas participações nas intervenções *Beta Tests*, às licenciandas da UFBA, Eliana Brandão e Elisângela Santos e aos colegas da disciplina *PPGEFHC259 HACA47*. Agradecemos também aos momentos de interação com os estudantes do IHAC e da Educação Básica pelas contribuições significativas para retroalimentar o projeto.

Referências

- Alves, L. & Coutinho, I. (2020). *Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências*. Campinas: Papyrus Editora.
- Alves, L. (2021). *Jogos digitais e funções executivas: desenvolvimento, pesquisas e aprendizagens mediadas pelo gamebook Guardiões da Floresta*. Salvador: EDUFBA.
- Alves, L. & Bianchin, M. (2010). O jogo como recurso de aprendizagem. *Revista Psicopedagogia*, 27 (83), 282-287.
- Amorim, D. & Costa, C. (2021). *Percepções de professores e estudantes sobre jogos digitais para a aprendizagem de Biologia no contexto de pandemia Covid-19*. Manhumirim: BG Business Graphics Editora.
- Brasil, S. (2018). Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: Diário Oficial da União.
- Cancherini, A. (2010). A escuta sensível como possibilidade metodológica. *In: IV Seminário Internacional de Pesquisa e Estudos Qualitativos*, 9-11 de Outubro, São Paulo: UNESP Rio Claro, 49-56.
- Costa, L. (2009). O que os jogos de entretenimento têm que os jogos educativos não têm. *In: VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment*, October 8-10, Rio de Janeiro: Computer Society, 1-20.
- Cunha, M. & Miletto, E. (2019). Mundo da Metodologia: fundamentos da metodologia da pesquisa através da DGBL. *Informática na educação: teoria & prática*, 22 (1), 23-45.
- Huizinga, J. (1971). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Jiménez-Alexandre, M. & Puig, B. (2022). Educar cidadãos críticos para enfrentar a pós-verdade: a hora é agora. *In: Pensamento Crítico em Biologia e Educação Ambiental: Enfrentando Desafios em um Mundo Pós-Verdade*. Londres: Springer Publishing, 3-19.

- Mittell, J. (2012). Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. *Matrizes*, 5 (2), 29-52.
- Mattar, J. (2021). *Relatos de pesquisas em aprendizagem baseada em games*. São Paulo: Artesanato Educacional.
- Nunes-Neto, N. & Conrado, D. (2021). Ensinando ética. *Educação em revista*, 37 (1), 1-28.
- Oliveira, N. (2022). *Jogos Didáticos no Ensino de Botânica: Enraizando e Batalha Algal*. Hoehnea, 49 (1), 1-11.
- Petry, L. (2016). *Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências*. Campinas: Papyrus.
- Piaget, J. (1983). *Psicología y pedagogía*. Madrid: Sarpe.
- Ryan, M. (2013). Narrativa transmídia e transficcionalidade. *Celeuma*, 2 (3), 96-128.
- Schuch, C., Ferreira, A., Silva, C., Mezalira, S., Treis, V. & Robaina, J. (2021). Jogos digitais/analógico, atividades lúdicas & aprendizagem significativa. In: *XIII Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências*, 27-01 Outubro, Campina Grande: Realize Editora., 1-8.
- Vygotsky, L. (1997). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet psychology*, 5 (3), 6-18.

Recebido 11/07/2024
Aceite 26/07/2024
Publicado 9/08/2024

Este artigo está disponível segundo uma licença [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)