

## OS JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTAS PARA A APRENDIZAGEM EM DIREITOS HUMANOS

### DIGITAL GAMES AS TOOLS FOR LEARNING IN HUMAN RIGHTS

Jader Duarte Ferreira Soares<sup>1</sup>  
Rosinei Mendonça Dutra da Costa<sup>2</sup>

**RESUMO:** Educação em Direitos Humanos é uma temática essencial, principalmente, na atualidade, que deve fazer parte do currículo da educação brasileira de forma contínua. Neste sentido, o presente artigo apresenta como objetivo principal pensar possibilidades de utilização dos jogos digitais/gameificação como ferramenta na dinâmica do processo de ensino e aprendizagem em Direitos Humanos, direcionados a alunos, em especial, do ensino médio. Adotou como metodologia a pesquisa bibliográfica documental sobre jogos como ferramenta na discussão de temas relativos aos direitos humanos. Concluiu que embora haja poucos estudos sobre a temática, os games são apontados como ferramentas que despertam a curiosidade e melhoram a compreensão dos alunos sobre conteúdos de Direitos Humanos, portanto, facilitando o processo de ensino-aprendizagem, devido ao seu caráter lúdico, que promove a motivação e o engajamento do jogador (aluno) nas dinâmicas apresentadas pelo game. Neste sentido, dentre as principais temáticas em Direitos humanos, destaca-se a ética, o meio ambiente, o respeito à liberdade e a diversidade e outros.

467

**Palavras-chaves** Jogos. Digitais. Ferramentas. Aprendizagem. Direito. Humanos.

**ABSTRACT:** Education in Human Rights is an essential theme, especially nowadays, which should be part of the Brazilian education curriculum on an ongoing basis. In this sense, the main objective of this article is to think about possibilities for using digital games/gamification as a tool in the dynamics of the teaching and learning process in Human Rights, aimed at students, in particular, in high school. It adopted as a methodology the documentary bibliographical research on games as a tool in the discussion of themes related to human rights. It concluded that although there are few studies on the subject, games are identified as tools that arouse curiosity and improve students' understanding of Human Rights content, therefore, facilitating the teaching-learning process, due to its playful nature, which promotes the motivation and engagement of the player (student) in the dynamics presented by the game. In this sense, among the main themes in human rights, ethics, the environment, respect for freedom and diversity and others stand out.

**Keywords** Games. Digital. Tools. Learning. Right. Humans.

<sup>1</sup> Universidade da Amazônia – UNAMA.

<sup>2</sup>Universidade da Amazonia - UNAMA 2020.

## 1 INTRODUÇÃO

O uso de jogos no ensino-aprendizagem é uma das tendências educacionais que se evidenciaram no século XXI, gerando debates no meio acadêmico e entre os profissionais da educação. Neste contexto, a gamificação tem recebido destaque na educação, visto que os jogos são utilizados como elementos pedagógicos com determinados objetivos, que no geral visam à facilitação do processo de ensino-aprendizagem significativa. (BUSARELLO, 2016)

O uso de games nas práticas educacionais aparece como uma necessidade de alinhamento da educação às mudanças sociais e no desenvolvimento tecnológico. A escola na contemporaneidade está cada vez mais criando mecanismos para melhorar o processo de ensino aprendizagem, aproximar a escola da realidade dos alunos e criar experiências de ensino eficazes. (CORDOBA; SILVA; GOMES, 2020)

Trata-se de um fenômeno emergente que pode ser amplamente aplicado nos distintos campos, uma vez que a metodologia e a linguagem dos jogos são populares e eficazes, sobretudo na resolução de problemas e que fazem parte do cotidiano das crianças e adolescentes. (FERNANDES; RIBEIRO, 2018)

Os elementos centrais dos jogos como a presença de narrativa, personagens, objetivos, regras e a ludicidade, inerentes aos jogos são os que contribuem para motivar a aprendizagem e o engajamento dos alunos (GARCIA, 2015).

Na mesma perspectiva, Busarello (2016) afirma que a gamificação envolve o uso das táticas e estratégias sistemáticas dos games para a resolução de problemas, motivação e o engajamento das pessoas. Na concepção do autor ela possui a capacidade de melhorar a aprendizagem porque considera tanto as experiências dos indivíduos com jogos e quanto o potencial destes na mudança de comportamento das pessoas.

Assim, considerando que o uso das tecnologias e dos games na educação é preciso destacar a relevância do professor, o qual precisa conhecer e orientar seus alunos, estimulando-os individualmente e no trabalho coletivo para que os conhecimentos sejam significativos e motivadores.

Tais considerações são relevantes, na medida em que atualmente a educação é apontada pelos pesquisadores e pela sociedade como direito humano, visto que é por meio dela que o indivíduo aprende a conviver em sociedade, respeitando os valores, a ética, os

direitos, o meio ambiente e buscando criar mecanismos para o desenvolvimento sustentável. Ademais, é a educação que garante a transmissão da cultura humana ao longo das gerações, portanto, ela deve ser obrigatória, gratuita e universal (CANDAUI, 2012).

Dadas às considerações iniciais, o objetivo deste trabalho é identificar possibilidades de utilização dos jogos digitais como ferramenta para o ensino-aprendizagem em Direitos Humanos. Visando alcançá-lo, foi realizado um estudo de revisão bibliográfica em pesquisas científicas que tratam de propostas de games desenvolvidas para o ensino de direitos humanos.

Fizeram parte deste estudo pesquisas científicas publicadas em língua portuguesa que apresentam propostas e possibilidades do uso de games para a Educação em Direitos Humanos. Utilizou-se também a pesquisa documental sobre legislação educacional que versa sobre o objeto investigado.

O estudo está organizado em três seções. A primeira apresenta a Educação em Direitos Humanos, apontando a importância da temática a nível nacional e internacional, bem como as legislações que versam sobre o tema. O segundo tópico trata da gamificação, ressalta seu conceito, características centrais e sua utilização como ferramenta educacional. Já o terceiro item apresenta propostas de jogos para o ensino em direitos humanos e suas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem.

469

## 2 A EDUCAÇÃO EM DIREITOS HUMANOS

A discussão sobre a temática Direitos Humanos a nível internacional foi iniciada após as atrocidades do holocausto provocado pelo regime nazista durante a Segunda Guerra, a qual corroborou para a Declaração Universal dos Direitos Humanos no ano de 1948, que foi ratificada no ano de 1993 na Declaração Universal de Direitos Humanos de Viena. Tais documentos apresentam a concepção de direitos humanos como universais e indivisíveis (FERNANDES; PALUDETO, 2010).

Ramos (2019) afirma que os Direitos Humanos se configuram em um conjunto de direitos essenciais e indispensáveis para a humanidade, sobretudo no que diz respeito à liberdade, à igualdade e à dignidade humana. A Educação em Direitos Humanos, por sua vez, é uma temática que surgiu no Brasil durante a ditadura militar (1964-1985), particularmente em decorrência das lutas e resistências contra o autoritarismo, contudo, somente em 2003 foi criado o Comitê Nacional de Educação em Direitos Humanos, com o

objetivo de elaborar o Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos (PNEDH), finalizado em 2006 (BRASIL, 2003).

O PNEDH é uma política pública que institui um projeto de sociedade fundamentado nos princípios democráticos, cidadania e justiça social e, busca construir uma cultura de direitos humanos voltada para a solidariedade e respeito às diversidades (BRASIL, 2006).

No PNEDH a educação é compreendida como um direito essencial e como mecanismo indispensável que possibilita o acesso aos demais direitos. Vale ressaltar que a educação como direito humano se configura como um direito social da segunda geração de direitos, elaborados a partir do século XIX. (CANDAU, 2012).

Nesta perspectiva, visa o pleno desenvolvimento das potencialidades humanas, sobretudo no que tange ao respeito pelos grupos socialmente excluídos. Tal concepção de educação visa desenvolver a cidadania plena necessária para a elaboração de conhecimentos, instituição de valores, atitudes e comportamentos, desenvolvimento sustentável, meio ambiente e a justiça social (FERNANDES; PALUDETO, 2010).

A referida legislação considera que a Educação em Direitos Humanos é um processo que articula as seguintes dimensões: i) instituir conhecimentos e habilidades para a compressão dos direitos humanos e dos mecanismos necessários para sua proteção; b) estabelecer valores, atitudes e comportamentos para fortalecer atitudes e comportamentos que valorizem e honrem os direitos humanos; c) desenvolver ações e atividades para promover, defender e reparar as violações aos direitos humanos e outros. (OLIVEIRA; SILVA, 2019)

Tais concepções foram incorporadas à legislação educacional brasileira em 1996 com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, a qual reconhece a importância dos valores na educação escolar e visa a formação para a cidadania. (BRASIL, 1996)

Em seu art. 2º afirma que, junto com a aquisição de conhecimentos, competência e habilidades, faz-se necessária a formação de valores básicos para a vida e para a convivência, pois esses valores compõem as bases para uma educação plena, que integra os cidadãos em uma sociedade plural e democrática. (BRASIL, 1996).

No ano de 2012 às Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos foram aprovadas, ratificando a importância do desenvolvimento de valores, atitudes e práticas sociais que compõem a cultura dos direitos humanos nas distintas esferas sociais e a busca

pela formação da consciência cidadã nos níveis político, social, cognitivo e cultural (BRASIL, 2012).

No ano de 2015, com a aprovação das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação Inicial e Continuada dos profissionais do Magistério da Educação Básica, a Educação em Direitos Humanos é apresentada como uma estratégia necessária para a formação dos profissionais do magistério (BRASIL, 2015).

Tais legislações são influenciadas por organismos como a Organização das Nações Unidas para a Educação (UNESCO), que propaga que a missão fundamental da educação é auxiliar o indivíduo a desenvolver todo o seu potencial e a tornar-se um ser humano completo. Afirma ainda que a aquisição de conhecimentos e competências deve ser acompanhada pela educação do caráter, a abertura cultural e o despertar da responsabilidade social. (CANDAUI, 2012).

Neste sentido, pode-se compreender que a abordagem dos direitos humanos é extremamente relevante no desenvolvimento e transformação da realidade social, dos direitos e responsabilidade inerentes à vida pessoal e coletiva, além de incentivar a participação política. (SILVA; TAVARES, 2011).

Outro documento legal é a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que estabelece o conteúdo que deve ser ministrado aos estudantes desde o Ensino Fundamental até o Ensino Médio. Estabelece a inclusão de temas relacionados ao desenvolvimento de habilidades socioemocionais elencadas na área de ciências humanas e sociais aplicadas (BRASIL, 2018).

Estas legislações nacionais estão vinculadas ao Plano Mundial de Educação em Direitos Humanos (BRASIL, 2005, p. 25), no qual a educação possui as seguintes funções:

[...] a educação contribui também para: a) criar uma cultura universal dos direitos humanos; b) exercitar o respeito, a tolerância, a promoção e a valorização das diversidades (étnico-racial, religiosa, cultural, geracional, territorial, físico-individual, de gênero, de orientação sexual, de nacionalidade, de opção política, dentre outras) e a solidariedade entre povos e nações; c) assegurar a todas as pessoas o acesso à participação efetiva em uma sociedade livre.

Conforme Silva e Tavares (2013) os conteúdos e processos do documento trata dos tópicos necessários para atuação coordenada e sistemática em Educação em Direitos Humanos, especificando formas de trabalhar os conteúdos, a matriz curricular, os processos de formação, construção de materiais didáticos etc. A presença de tais elementos ratifica a

formação de sujeitos de direitos, favorece o empoderamento e as transformações necessárias para a construção de sociedades mais humanas e democráticas. (CANDAU, 2012).

Para Silva e Tavares (2013, p. 55) a Educação em Direitos Humanos possui as seguintes finalidades:

O que a EDH pretende é a constituição de uma cultura de respeito integral aos direitos humanos. Assim, sua finalidade é mudar condutas para criar práticas sociais, é formar o sujeito de direitos para atuar em consonância com uma cultura de respeito ao outro. Esse processo deve pautar-se em três esferas principais: a) *informação e conhecimento* sobre direitos humanos e democracia; b) *valores* que sustentam os princípios e a normativa dos direitos humanos e atitudes coerentes com eles; c) *capacidades* para pôr em prática com eficácia os princípios dos direitos humanos e da democracia na vida diária.

Em relação aos temas envolvendo os direitos humanos, estes aparecem nos Parâmetros Nacionais Curriculares -PCN (BRASIL, 1997) como temas transversais, os quais destacam a pertinência do trabalho com valores, por meio de uma reflexão ética, uma vez que envolvem posicionamentos e concepções de causas e efeitos, além da dimensão histórica e política.

A ética é um conteúdo fundamental no pensamento contemporâneo, no qual a liberdade de escolha aparece como elemento central. A ética questiona a legitimidade de práticas e valores tradicionais e inquestionáveis construídos historicamente, na medida em que estabelece críticas sobre as relações entre os grupos, dos grupos de indivíduos nas instituições, além das ações individuais. De modo geral, abrange o sentido ético que mantém a convivência humana harmônica nas distintas dimensões da vida social, dentre as quais se pode citar o meio ambiente, o trabalho, a cultura, o consumo, a saúde, a sexualidade dentre outros (FERNANDES; PALUDETO, 2010).

Neste contexto, pode-se afirmar que a escola deve exercer de modo integral o papel social através de novos mecanismos, trabalhando conteúdos, competências e habilidades com o objetivo de formar cidadãos, pautada da Educação em Direitos Humanos, visando o bem comum, o respeito às diferenças individuais, a preservação da natureza, a busca pelo desenvolvimento sustentável e outros.

### 3 GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

A gamificação é uma tendência que surgiu na área de marketing e comércio e que se tornou relevante no meio acadêmico e educacional no século XIX. De modo geral, a gamificação envolve a utilização de jogos em diversos contextos para que as tarefas

desenvolvidas sejam atrativas, pois prazer inerente aos jogos para distintas finalidades, além disso, esse processo incentiva a adoção de determinados comportamentos das pessoas, pois utiliza o sistema de recompensas, pontuação e níveis (MENEZES; BORTOLI, 2018).

Para Figueiredo, Paz e Junqueira (2015, p. 1156) “a gamificação refere-se ao uso de mecanismos e dinâmicas de jogos para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público em uma atividade ou tarefa”. Nesta perspectiva, a gamificação:

[...] deriva da palavra inglesa “gamification”, e tem como definição a utilização de elementos usados habitualmente para o desenvolvimento de videogames, como as mecânicas, as dinâmicas e a estética, com o intuito de usar estes elementos para envolver, motivar ações, fomentar a aprendizagem e resolver problemas em contextos que não estejam relacionados com jogos. (APARÍCIO, 2018, p. 53)

O interesse pela gamificação está aumentando nos últimos anos, especialmente pelas suas possibilidades de aplicação e implicações, e seu potencial uso no processo de ensino-aprendizagem. Tal crescimento está relacionado com o fato de que os aspectos motivacionais decorrentes das dinâmicas de jogo podem ser usados em diversas atividades (APARÍCIO, 2018).

A gamificação cria espaços de aprendizagem nos quais o desafio, o prazer e o entretenimento aparecem como pontos centrais, que podem ser utilizados em distintos espaços de aprendizagem formais e não formais, visando potencializar as habilidades cognitivas (GARCIA, 2015).

473

No âmbito educacional, Aparício (2018, p. 56-57) afirma que:

A utilização da gamificação como instrumento de ensino permite experienciar regras, emoções e papéis sociais, ou seja, esta apresenta regras, como demonstra também atingir os níveis emocionais dos alunos e o posicionamento de si mesmos e dos projetos de que são autores a nível social.

Para este autor, os jogos proporcionam emoções positivas como otimismo e orgulho e negativas, como a frustração nos alunos. O pesquisador ressalta a possibilidade de transformar as emoções negativas em positivas, uma vez que os games proporcionam a experimentação e as falhas constantes, fator que oferece ao jogador a capacidade de ultrapassar os obstáculos, proporcionando assim, a realização e a superação de seus próprios limites.

Na escola é preciso desenvolver estratégias específicas de gamificação que considerem a realidade escolar e seja capaz de influenciar positivamente a aprendizagem dos alunos, segundo parâmetros, como a motivação, apontada como essencial, pois os alunos

atuam na seleção de objetivos e às estratégias necessárias alcançá-las (NASCIMENTO, 2021).

A relação entre gamificação e educação, na concepção de Figueiredo, Paz e Junqueira (2015) é necessária, visto que os conhecimentos do professor tradicionalmente colocam o aluno somente como um receptor de informações e conteúdos didáticos, desconsiderando suas experiências prévias com os conteúdos e as informações do cotidiano.

Na concepção de Alves (2015, p. 21) o uso de brincadeiras, filmes ou jogos em uma sala de aula não se configura em gamificação, pois se trata de um “conjunto de técnicas e jogos, não necessariamente eletrônicos, que busca envolver o jogador no processo de aprendizagem, através de um ambiente lúdico, desafiador e com bonificações”.

Para Cordoba, Silva e Gomes (2020) a gamificação na educação exige, dentre outras coisas que: i) os jogos utilizados estejam vinculados aos objetivos de aprendizagem; ii) a participação do aluno (jogador) seja espontânea, motivada pelo professor no processo de ensino-aprendizagem.

Alves (2015) identifica três características principais da gamificação escolar que são a dinâmica, a mecânica e os componentes. A dinâmica está diretamente relacionada com as emoções (euforia, superação, ansiedade, frustração) geradas no jogador (discente) e o relacionamento entre os participantes, que podem facilitar com o processo de ensino aprendizagem. A mecânica, por sua vez, refere-se aos desafios, apresentados como objetivos do jogo e a competição e cooperação entre os jogadores, os quais contribuem para a participação e engajamento dos indivíduos na atividade. Por fim, a autora assinala que os componentes correspondem a parte estética e gráfica do jogo, as características da disputa, a presença de avatares (personagens, funções ou papel no jogo).

É importante destacar que na *gamificação* o principal elemento é a transposição de uma realidade, para um ambiente lúdico (sem compromisso com realidade), mas que acima de tudo tenha uma correlação com o objetivo de aprendizagem que é estabelecido pelo professor (CORDOBA; SILVA; GOMES, 2020). Neste caso, trata-se de uma ferramenta útil para os professores, pois lhes permite desenvolver novas abordagens didáticas para o ensino dos conteúdos, possibilita que os docentes adaptem as estratégias de ensino conforme as necessidades dos alunos, avalie seu progresso e crie um ambiente mais motivador e agradável, facilitando assim, o processo de ensino-aprendizagem (APARÍCIO, 2018).

Segundo a pesquisa de Aparício (2018, p. 58) a gamificação na educação é capaz de promover o desenvolvimento da metacognição e a autoaprendizagem, neste caso, defende a necessidade de:

[...] estimular o engajamento do utilizador, referem também que na aprendizagem a gamificação beneficia tanto a motivação como o desenvolvimento cognitivo dos alunos. A aplicação desta no ensino inova por ter o poder de prender a atenção dos alunos e como consequência observa-se uma maior absorção de conteúdo.

Um dos fatores que pode contribuir para desenvolver a motivação dos alunos é a competição, pois ela contribui para que os alunos se sintam estimulados a alcançar melhores notas, especialmente devido à presença da diversão e ludicidade durante as atividades escolares. Porém, um dos pontos que devem ser analisados com cautela é a tendência à ênfase na vitória, e não no processo de aprendizagem, por este motivo, a competição deve ser aplicada para proporcionar aprendizagem efetiva de forma lúdica e interessante. (GARCIA, 2015)

Autores como Alves (2015, p. 2), associam os jogos com a motivação e engajamento no ato de aprender, auxiliam os alunos avançarem nas modalidades e etapas educacionais, para este pesquisador:

A aprendizagem e a tecnologia têm muita coisa em comum, afinal, ambas buscam simplificar o complexo. A grande diferença entre esses dois campos está na velocidade. Enquanto a tecnologia evolui muito rapidamente, parecemos insistir na utilização de apresentações de *PowerPoint* intermináveis que só dificultam o aprendizado, dispersando a atenção de nossos aprendizes que encontram um universo bem mais interessante em seus *smartphones*.

Além disso, os jogos possuem potencial de motivar e envolver os praticantes mantendo-os realizando por horas uma mesma tarefa visando alcançar objetivo, neste sentido, os games podem melhorar o processo de ensino aprendizagem de modo contextualizado, envolvendo os jogadores na atividade. (GEE, 2009).

Fernandes e Ribeiro (2018) assinalam que as atividades gamificadas favorecem o engajamento dos discentes na realização de tarefas escolares, até mesmo as exaustivas e enfadonhas. A justificativa para isto na concepção desses autores é de que a utilização de games aproxima a realidade do estudante ao processo de aprendizagem, pois estimula a execução de tarefas visando alcançar recompensas, ademais são de fácil acessibilidade por meio de celulares, tablets e computadores.

A gamificação de modo geral pode contribuir com a melhoria do processo de ensino-aprendizagem, uma vez que se trata de um método de ensino avançado, para além dos

métodos tradicionais, com aulas expositivas e enfadonhas, deste modo, uma das preocupações atuais da educação é com a busca pela eficácia, conforme Cordoba, Silva e Gomes (2020, p. 113):

A busca na maior eficácia do processo ensino-aprendizagem é uma constante por parte dos educadores. Quer seja pela (não) evolução dos métodos de ensino, pela linguagem (inadequada) utilizada entre professor e aluno, pelas intermináveis (e enfadonhas) aulas expositivas, ou mesmo pela crescente facilidade de acesso dos alunos às informações (nem sempre qualificadas) que retiram o foco e comprometem o engajamento do aprendiz. Fato é que sob todas as formas e estratégias adotadas há –e sempre haverá –o elemento da linguagem na comunicação entre os entes envolvidos no processo ensino-aprendizagem (aqui descritos como professor-aluno).

Dadas estas considerações, verifica-se a relevância de se analisar as abordagens e possibilidades do uso da gamificação nas ações pedagógicas, como é o caso dos jogos digitais para a aprendizagem em Direitos Humanos na educação básica, especialmente devido à introdução das novas tecnologias, visando os aspectos motivacionais e comportamentais do indivíduo.

### 3 PROPOSTAS DE JOGOS PARA O ENSINO DOS DIREITOS HUMANOS

A gamificação no âmbito educacional é um fator que colabora para que as experiências educacionais sejam uma experiência muito mais profunda e engajadora, cujo principal objetivo é ensinar e solucionar problemas. Neste contexto, os jogos são praticados visando à diversão, tornando as atividades mais divertidas e envolventes para os jogadores. (ALVES, 2019)

476

Os jogos digitais estão cada vez mais sendo utilizados em propostas pedagógicas no âmbito educacional, conforme mostrou a pesquisa de Almeida *et al.* (2016). A pesquisa dos autores mostrou um exemplo do “Diário de Amanhã”, desenvolvido pelo Senac São Paulo e Palas Athena, com selo da UNESCO, cujo objetivo é tratar dos princípios da Declaração Universal dos Direitos Humanos, junto aos alunos da educação superior.

A referida pesquisa analisou junto aos jogadores os seguintes critérios: i) no que se refere à motivação para a prática do jogo, o design atraente (67,92%), útil o conteúdo apresentado (35,85%), sensação de bem-estar, realização (37,74%) ao término do jogo, foram respectivamente os principais fatores apontados; ii) no item experiência do usuário, o jogo foi considerado importante no processo de aprendizagem por 50,94% dos participantes e 81,03% jogaria novamente; iii) no item conhecimento 4, o jogo contribuiu para que 64,15%

compreendessem melhor os temas apresentados e cerca de que 92,45% afirmaram que o jogo proporcionou ampliação sobre seus conhecimentos sobre “Direitos Humanos”.

Na mesma perspectiva, o estudo de Alves *et al.* (2019) buscou analisar o interesse dos alunos do ensino médio técnico no desafio gamificado envolvendo o tema direitos humanos, buscando identificar situações antes e depois das fases, a compreensão da atividade, o grau de dificuldade/facilidade das fases, como o resultado final foi percebido e outros aspectos.

O resultado da pesquisa mostrou que 39% dos alunos entrevistados relataram se divertir muito com a atividade, 38% compreendeu a atividade nos primeiros dez minutos de realização, 38% considerou que passar pelas fases do jogo foi relativamente fácil e 100% se sentiu bem após receber o resultado final da disputa. Sobre o conteúdo apresentado, os resultados foram pouco conclusivos, o estudo afirma que os alunos apresentaram determinado nível de conscientização e se sentiram motivados para estudar questões referentes ao Estado Democrático de Direito, os Direitos Fundamentais e Sociais, além disso:

[...] também se verificou o autovalor ao receberem a premiação e certificação que os impulsionaram à realização da atividade, aos acertos e à prática do conteúdo proposto e vivenciado em sala de aula. A proposta foi realmente engajadora, despertando a arte de se trabalhar em equipe, formando times, batendo metas, trabalhando dentro de prazos, se auto conscientizando. Os resultados indicam que houve estímulos muito positivos, mostrados através dos resultados que existe uma mudança positiva no comportamento dos estudantes promovida pela gamificação trabalhada, levando-os à motivação, despertando o interesse para a autoavaliação e a aprendizagem dos conteúdos e, sobretudo entenderem seus direitos e deveres, lutando por eles e dando a devida importância de forma individual e coletiva. Cada etapa do desafio mostrou engajamento e dedicação de maneira crescente, onde os estudantes evoluíram em cada fase e melhoraram seu empenho em outras atividades não gamificadas (ALVES *et al.*, 2019, p. 13-14).

477

Nascimento (2021), por sua vez, desenvolveu um jogo para os alunos do ensino médio para a disciplina Sociologia, cujos principais conteúdos trabalhados foram: a) historicidade (memória e temporalidade); b) o sujeito, sua autonomia e moral; c) a universalidade e particularidade; d) democracia e justiça social, com o objetivo principal de introduzir e socializar os valores e os princípios da Educação em Direitos Humanos. Contudo, embora não tenha havido testagem nem apresentação dos resultados, o pesquisador concluiu que:

[...] a Sociologia pode se apresentar como estratégia crítica e criativa no desenvolvimento das temáticas sociológicas relacionando-as diretamente com os fundamentos da Educação em Direitos Humanos (EDH) e integrando outras disciplinas e áreas do conhecimento para promover e ampliar a cidadania ativa e real, ou seja, a prática da cultura dos direitos humanos (NASCIMENTO, 2021, p. 85).

É importante destacar que para desenvolver novos produtos e sistemas é preciso considerar, além da tecnologia, a tendência contemporânea da sociedade, que se tornou mais interessada por games. Neste contexto, é preciso que o público seja fundamentado no reforço, estruturas de recompensa, e *feedbacks*, ademais, seus gráficos e tarefas devem contribuir para o envolvimento do indivíduo, uma vez que jogar, além de ser prazeroso é uma ferramenta capaz de desenvolver habilidades cognitivas, melhorar a memória e atenção (SANTOS; FREITAS, 2017).

Outro aspecto relevante é que os games possuem a capacidade de criar contextos lúdicos e ficcionais a partir de histórias, figuras e sons, contribuindo para que a relação com o conhecimento apareça de modo contextualizado e efetivo. No que tange as narrativas os jogos proporcionam que o aluno vivencie experiências em um contexto controlado e fictício, com regras e objetivos definidos, que norteiam as ações dos jogadores (FERNANDES; RIBEIRO, 2018).

Em relação às narrativas, Busarello (2016) afirma que:

Em um contexto de aprendizagem é possível utilizar a gamification de várias formas, uma delas é incluindo o uso de narrativas para alterar o contexto de uma atividade rotineira e, com isso, incentivar o comportamento dos sujeitos. Isso favorece que indivíduos possam apreender e realizar tarefas, antes tediosas, de uma forma nova e motivadora. O uso de estratégias de gamification, por exemplo, tem um grande potencial em processos educacionais onde encontram-se, com frequência, alunos desmotivados nas atividades de aprendizagem.

478

A pesquisa de Oliveira e Silva (2019) realizou um estudo de revisão bibliográfica sobre os games que tratam sobre direitos humanos. O primeiro jogo identificado pelos autores foi o *Valiant Hearts – the great war*, lançado em 2014 pela Ubisoft Montpellier em 2014. Constataram que o jogo apresenta relação entre Educação em Ciências e Direitos Humanos pelo fato de apresentar situações problema que podem ser utilizados na sala de aula, devido à reação entre história e criação de armas e defensivos químicos, além das reações químicas as quais podem ser preponderantes para a discussão sobre ética e sobre as mazelas da humanidade.

Os autores mostram que a narrativa do jogo é marcada pela resolução dos diversos quebra-cabeças e, na medida em que são resolvidos, ele disponibiliza informações históricas por meio de fichas que podem ser acessadas pelos jogadores, conforme indica a figura 1- esquerda. Ademais, o game possui um sistema de itens colecionáveis com informações extras sobre os artefatos encontrados e seu contexto histórico, conforme mostra a figura 1- direita.



**Figura 1: Fichas com fatos históricos/ itens colecionáveis (imagens extraídas do jogo Valiant Hearts).**

Fonte: Oliveira e Silva (2019)

O segundo game encontrado na pesquisa dos autores é o Final Fantasy VII desenvolvido pela empresa SquareSoft, lançado para o console no ano de 1997. A narrativa do jogo acontece em um planeta, denominado “o Planeta”, o qual possui uma energia vital (lifestream) e é um ser vivo (figura 2).

479



**Figura 2: O Planeta (metáfora para Gaia) em FFVII e seu lifestream.**

Fonte: Oliveira e Silva (2019)

Os autores concluíram que o jogo contribui para desenvolver um olhar mais humanizado sobre o planeta Terra e seus recursos naturais, a manutenção da vida no Planeta e outros pontos apresentados no conflito entre os ativistas, defensores da natureza e a empresa *Shinra Electric Power Company*, que causa a degradação do meio ambiente por meio

da extração de lifestream. Nesta perspectiva, o jogo proporciona que o jogador reflita sobre alternativas sustentáveis para o uso de recursos e energia, que é o ponto central debatido pelo grupo de ativistas do AVALANCHE em FFVII, que buscam desenvolver ações e projetos visando a preservação ambiental, concluem ainda que:

[...] em sala de aula, o jogo FFVII pode fomentar esse tipo de discussão, ao levar os alunos a pensarem sobre alternativas no mundo real para minimizar os problemas ambientais, sobretudo aqueles com impactos diretos na sociedade, como por exemplo os recentes crimes ambientais cometidos por mineradoras no estado de Minas Gerais, sendo o mais recente na cidade de Brumadinho. Aspectos da biologia (como a teoria de Gaia) e da química (como o conceito de energia e energia renovável), por exemplo, podem dialogar em torno do enredo de FVII levando os alunos a refletirem sobre problemas reais na humanidade. (OLIVEIRA; SILVA, 2019, p. 29)

Ressalta-se que a Educação Ambiental e direitos humanos são temas que podem ser articulados por meio da “elucidação de conflitos ambientais [...] consiste numa estratégia potente para [...] fomentar uma cultura de justiça, ética e sustentabilidade que legitime pautas de grupos sociais e outros projetos de desenvolvimento” (RAMIARINA, 2019, p. 165).

O terceiro e último jogo investigado por Oliveira e Silva (2019) é o Braid, um jogo independente desenvolvido por Jonathan Blow. Sua narrativa inicial discorre sobre a história de Tim, que possui o objetivo de salvar uma princesa que foi raptada por um

480



**Figura 3: Braid.** Fonte: Oliveira e Silva (2019)

Segundo os autores, a narrativa do game é permeada por metáforas que refletem sobre a condição do ser humano, discorre sobre sentimentos e ações (perdão e arrependimento) humanas. O jogo trata de temas como o machismo e bomba atômica, além de questões envolvendo a ética e ciência, especificamente devido à referência à Experiência Trinity, que foi o primeiro teste nuclear realizado na história, reporta experiências com seres

humanos e outras questões que na concepção dos autores são pontos que podem ser discutidos na esfera dos direitos humanos.

## CONCLUSÃO

As mudanças na sociedade e no conhecimento se tornaram fundamentais na atualidade. Neste contexto, a função da escola e da educação é alterada e estimulada pelas novas tecnologias, pois as práticas pedagógicas voltadas para o processo de ensino-aprendizagem estão constantemente sendo ajustadas à realidade dos alunos e às transformações tecnológicas.

Na contemporaneidade busca-se estimular a aprendizagem visando aumentar a motivação e o engajamento dos indivíduos para que a aprendizagem se torne mais efetiva e relevante para o aluno. Diante deste cenário, os jogos digitais ganham destaque na medida em que estimulam a motivação e experiência dos sujeitos devido sua capacidade de motivar os indivíduos, tornando-se assim, um modo particularmente relevante no processo de ensino-aprendizagem.

Deste modo, a tecnologia aplicada à educação é um instrumento que facilita o processo de ensino-aprendizagem, pois o torna mais dinâmico e lúdico, e também proporciona impactos positivos no trabalho desenvolvido pelos docentes. Contudo, atualmente a aprendizagem por meio de jogos digitais ou gamificação se configura, ainda, em um grande desafio para a escola, especialmente porque sua utilização depende de tecnologias e de equipamentos, os quais muitas vezes não são acessíveis a todos os alunos.

Apesar destas dificuldades, por meio deste estudo tornou-se possível identificar que os jogos contribuem positivamente para melhorar a compreensão dos alunos sobre o tema direitos humanos, influenciando positivamente o processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

Conclui-se que os games são ferramentas que quando utilizadas para tratar do tema Direitos Humanos podem proporcionar ao jogador (aluno) experiências que lhes despertam sentidos e emoções, desenvolvendo senso crítico e reflexão sobre questões envolvendo os Direitos Humanos. Constatou-se também, que as narrativas, personagens, gráficos, a estética do jogo são fatores que motivam o engajamento do jogador.

Além disso, o estudo identificou que os games que trazem diversas temáticas envolvendo Direitos Humanos podem ser explorados no processo de ensino-aprendizagem,

que estão relacionados diretamente com as seguintes temáticas: ética, história, educação ambiental e degradação no planeta, experiência com seres humanos e temáticas gerais que revelem as mazelas sociais criadas pelo homem, bem como o respeito à liberdade e a diversidade e outros. Assim, a contribuição desta pesquisa está na apresentação de possibilidades de inserção da gamificação no processo de ensino-aprendizagem em Direitos Humanos.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Cíntia *et al.* (2016). Avaliação do processo de Gamificação acerca do tema Direitos Humanos. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**, p. 379-386, 2016.

ALVES, Ana Elisabeth de Brito *et al.* “**DESAFIO GAMIFICADO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM E O TEMA: DIREITOS SOCIAIS E PRINCÍPIOS FUNDAMENTAIS DO DIREITO**” 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.31692/2358-9728.VICOINTERPDVG.2019.0012>. Acesso em 20/07/2021.

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. São Paulo: DVS Editora, 2015, p. 189.

APARÍCIO, André Filipe Cardoso. **Gamificação e a Utilização do Videojogo na Educação**, 2018, p.233. Dissertação de mestrado (Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais). Universidade da Beira Interior, Departamento de Comunicação e Artes, Covilhã, 2018.

482

BRASIL, Ministério da Educação, **Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental**. Brasília, MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação**. Brasília: Diário Oficial da União: 23 dez. 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. **Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos**. Brasília: Diário Oficial da União: 30 de maio de 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Resolução nº 2, Define as **Diretrizes Curriculares Nacionais para a formação inicial em nível superior (cursos de licenciatura, cursos de formação pedagógica para graduados e cursos de segunda licenciatura) e para a formação continuada**. 1 de julho de 2015.

BRASIL. **Plano Mundial de Educação para Todos**. Brasília, DF: Secretaria de Direitos Humanos, 2005.

BRASIL. Secretaria Especial dos Direitos Humanos. Comitê Nacional de Educação em Direitos Humanos. **Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos**. Brasília: 2003.

BRASIL. Secretaria Especial dos Direitos Humanos. **Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos**. Brasília: 2006.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016, p. 128.

CANDAU, Vera Maria Ferrão. Direito à educação, diversidade e educação em direitos humanos. *Educação & Sociedade*, Campinas, v. 33, n. 120, p. 715-26, jul./set. 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/so101-73302012000300004>. Acesso em: 25 de out. de 2020.

CORDOBA, Luiz Cesar; SILVA, Joaquim Alberto Andrade; GOMES, Marcelo Carboni. Gamification na Educação. O lúdico como instrumento de engajamento no processo de ensino-aprendizagem. **Educação, Cultura e Comunicação**, v. 11, n. 22, 2020.

FERNANDES, Angela Viana Machado; PALUDETO, Melina Casari. Educação e direitos humanos: desafios para a escola contemporânea. **Cadernos CEDES** [online]. v. 30, n. 81, p. 233-249, 2010. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0101-32622010000200008>>. Acessado em 31 de julho de 2021.

FERNANDES, Carlos Wilson Ribeiro; RIBEIRO, Erick Luiz Pereira. Games, gamificação e o cenário educacional brasileiro. **CIET: EnPED**, 2018.

FIGUEIREDO, Mercia; PAZ, Tatiana; JUNQUEIRA, Eduardo. Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil. In: **Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação**, 2015, p. 1154-1162.

483

GARCIA, Adriana. **Gamificação como prática pedagógica docente no processo ensino e aprendizagem na temática da inclusão social**, 2015, p. 90. Dissertação (Mestrado em Ensino, Ciências e Novas Tecnologias) - Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Londrina, 2015.

GEE, James Paul. Bons vídeo games e boa aprendizagem. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 167-178. 2009.

MENEZES, Cláudia Cardinale Nunes; BORTOLI, Robélius. Gamificação: surgimento e consolidação. **Comunicação & Sociedade**, v. 40, n. 1, 2018, p. 267-297.

NASCIMENTO, Claudio Roberto Felix do. **A Sociologia no ensino médio em consonância à Educação em Direitos Humanos: um artesanato intelectual para aulas e projetos críticos-reflexivos**, 2021. Mestrado - Programa de Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional, Fundação Joaquim Nabuco, Recife, 2021.

OLIVEIRA, Roberto Dalmo Varallo Lima.; SILVA, João Roberto Ratis Tenório. Jogos digitais como arte na interface entre educação científica e educação em direitos humanos: reflexões e possibilidades. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, Foz do Iguaçu, v. 03, n. 02, 2019, p. 12-34.

RAMIARINA, Natalia Tavares Rio. Conteúdos cordiais no currículo de ciências e biologia: possibilidades na educação ambiental e direitos humanos. In: TEIXEIRA, Pedro. Pinheiro; OLIVEIRA, Roberto Dalmo; QUEIROZ, Gloria Regina Pessoa. **Conteúdos cordiais: biologia humanizada para uma escola sem mordanças**. São Paulo, Editora Livraria da Física, 2019, p. 163-178.

RAMOS, André de Carvalho. **Curso de Direitos Humanos**. 6 ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2019.

SANTOS, Júlia de Avila; FREITAS, André Luis Castro. Gamificação aplicada a educação: um mapeamento sistemático da literatura. **RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 15, n. 1, 2017.

SILVA, Aida Maria Monteiro; TAVARES, Celma. Educação em direitos humanos no Brasil: contexto, processo de desenvolvimento, conquistas e limites. **Educação**, v. 36, n. 1, 2013, p. 50-58.

SILVA, Aida Maria Monteiro; TAVARES, Celma. A cidadania ativa e sua relação com a educação em direitos humanos. **Revista Brasileira de Política e Administração da Educação- Periódico científico editado pela ANPAE**, v. 27, n. 1, 2011.