

# **PaTRI: Uma Metodologia para Construção de Jogos Sérios para Educação Patrimonial**

Fabício Barros Gonçalves<sup>2</sup>; André Gomes Portes<sup>1</sup>, Carlos Armando Moreira de Marques<sup>1</sup>, Felipe Basílio Alves<sup>1</sup>, Kauã Pedroza Gonçalves<sup>1</sup>, Eduardo Moreira<sup>2</sup>, Ana Cecília Soja<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Estudante do Bacharelado em Engenharia de Computação do IFFluminense Campus Bom Jesus do Itabapoana; <sup>2</sup> Docente do Bacharelado em Engenharia de Computação IFFluminense Campus Bom Jesus do Itabapoana

fabricao.goncalves@iff.edu.br

**TIPO DE PROJETO: ( X ) PESQUISA ( ) EXTENSÃO**

## **Resumo**

O patrimônio cultural é de grande importância para a preservação da história e da identidade de uma comunidade, região ou país, oferecendo uma ligação real com o passado e, assim, ajudando as pessoas a entenderem e valorizarem suas raízes e tradições. Ele serve como ferramenta para a promoção da educação, fornecendo informações acerca da história, da arte, dos costumes e das práticas culturais. Além disso, permite viabilizar a diversidade cultural e o diálogo entre culturas, promovendo o entendimento e o respeito às diferenças. É importante para a expressão e a manutenção de tradições e práticas, especialmente para grupos minoritários e indígenas; em síntese, o patrimônio é uma fonte vital de identidade e resistência. Os jogos sérios podem ser grandes aliados para despertar o interesse e a motivação dos estudantes. Esses jogos têm como objetivo principal alcançar algum tipo de resultado de aprendizagem, enquanto o jogador está envolvido ou imerso em um processo de aprendizagem, desenvolvendo novas habilidades e novos conhecimentos, ou reforçando os já existentes. O problema de pesquisa deste trabalho é difícil, pois trata de equilibrar conteúdo de qualidade e diversão, ao mesmo tempo em que se propõe a avaliar o processo da aprendizagem dos jogadores em um jogo sério para educação patrimonial. Com base nisso, a hipótese deste trabalho parte da premissa de que é possível disponibilizar conteúdo de qualidade em equilíbrio com a diversão, por meio de uma mecânica de jogo exploratória baseada em um percurso etnográfico construído para o patrimônio



cultural. Por se tratar de algo planejado, o percurso etnográfico serve como fio condutor para o design da aprendizagem, aplicando Design Thinking. Por meio deste método, o design é centrado no ser humano, para quem se desenvolve uma solução de aprendizagem, e não somente nas tarefas que ele tem que executar. Dessa forma, a solução de aprendizagem é construída, a fim de diagnosticar a necessidade de aprendizagem, selecionar conteúdos e tarefas para a solução de aprendizagem, e modularização da aprendizagem. O resultado desse processo permite construir a matriz de referência para avaliação de larga escala. Essa matriz leva em consideração: as habilidades a serem desenvolvidas no jogador; os contextos de aplicação da habilidade desenvolvida; os objetos de conhecimento abordados; as operações cognitivas exigidas; e os domínios cognitivos segundo a taxonomia de Bloom. Neste trabalho, a avaliação se dá à medida que os desafios do jogo se apresentam para o jogador. Tais desafios incluem questionários, quebra-cabeças, enigmas, entre outros. Cada desafio está relacionado a uma habilidade da matriz de referência. Para avaliar o progresso da aprendizagem do jogador, este trabalho utiliza a Teoria de Resposta ao Item (TRI).

**Palavras-Chave:** Patrimônio Cultural; Educação Patrimonial; Jogos Sérios

**Instituição de fomento:** IFFluminense e FAPERJ