

UNIVERSIDADE FEDERAL DOS VALES DO JEQUITINHONHA E MUCURI
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM EDUCAÇÃO EM
DIREITOS HUMANOS

Kattiely Melo de Lima

JOGO DIGITAL COMO METODOLOGIA ATIVA PARA O ENSINO DE DIREITOS
HUMANOS NAS ESCOLAS

Diamantina

2024

Kattiely Melo de Lima

**JOGO DIGITAL COMO METODOLOGIA ATIVA PARA O ENSINO DE DIREITOS
HUMANOS NAS ESCOLAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte dos requisitos exigidos para obtenção do título de Especialista em Educação em Direitos Humanos, na Universidade Federal dos Vales dos Jequitinhonha e Mucuri.

Orientador: Maria Amélia Vieira Toledo

Diamantina

2024

Kattiely Melo de Lima

**JOGO DIGITAL COMO METODOLOGIA ATIVA PARA O ENSINO DE
DIREITOS HUMANOS NAS ESCOLASTÍTULO DO TCC**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte dos requisitos exigidos para a obtenção título de Especialista em Educação em Direitos Humanos, na Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri.

Orientadora: Me^a. Maria Amélia Vieira Toledo

Data de aprovação 29/10/2024

Documento assinado digitalmente
 **MARIA AMELIA VIEIRA TOLEDO SAMPAIO**
Data: 04/11/2024 11:11:51-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. M^{re}. Maria Amélia Vieira Toledo
Programa de Pós Graduação em Saúde, Sociedade e Ambiente
PRPPG /UFVJM – Orientadora

Documento assinado digitalmente
 **LUCIMAR DANIEL SIMOES SALVADOR**
Data: 06/11/2024 18:43:17-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Me^a. Lucimar Daniel Simões Salvador
Pró-reitoria de Graduação – Prograd/UFVJM

Documento assinado digitalmente
 **ANGELICA PATARO REIS**
Data: 05/11/2024 12:59:42-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof^a. Dr^a. Angélica Pataro Reis
Departamento de Ciências Básicas - FCBS

**Diamantina
2024**

Catálogo na fonte - Sisbi/UFVJM

L732j Melo de Lima, Kattiely
2024 JOGO DIGITAL COMO METODOLOGIA ATIVA PARA O ENSINO DE
DIREITOS HUMANOS NAS ESCOLAS [manuscrito] / Kattiely Melo de
Lima. -- Diamantina, 2024.
37 p. : il.

Orientador: Prof. Maria Amélia Vieira Toledo.

Monografia (Especialização em Educação em Direitos
Humanos) -- Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e
Mucuri, Curso de Especialização em Educação em Direitos
Humanos, Diamantina, 2024.

1. Educação. 2. Tecnologia Educacional. 3. Direitos
Humanos nas Escolas. 4. Aprendizagem. I. Vieira Toledo, Maria
Amélia. II. Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e
Mucuri. III. Título.

Dedico aos meus pais Solange e Geraldo, que, apesar de todos os desafios enfrentados, me mostraram o que é ter coragem.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pelo dom da vida e da saúde. Aos meus amados pais, Solange e Geraldo, que sempre caminharam ao meu lado, segurando minhas mãos e me oferecendo amor incondicional. À minha querida irmã, Keslinda, pelo carinho. À minha orientadora, Maria Amélia Vieira Toledo, expresso meu respeito e admiração pela orientação, paciência e dedicação ao longo deste percurso. Agradeço, ainda, ao meu querido gato Barão pelo apoio emocional e aos familiares e amigos, que me apoiaram e incentivaram durante toda essa jornada.

“Ensinar é um exercício de imortalidade. De alguma forma continuamos a viver naqueles cujos olhos aprenderam a ver o mundo pela magia da nossa palavra. O professor, assim, não morre jamais...” (ALVES, 2012)

RESUMO

Este artigo tem como objetivo propor o desenvolvimento de um jogo digital como uma metodologia ativa para o ensino de direitos humanos na Educação Básica e no Ensino Técnico. O ensino de direitos humanos é essencial para a formação de cidadãos críticos e conscientes, e a busca por novas metodologias lúdicas se apresenta como uma estratégia eficaz para engajar os estudantes. O estudo se baseia na utilização de tecnologias digitais para criar um ambiente de aprendizagem interativo e envolvente. O jogo digital é apresentado como uma ferramenta pedagógica que promove o entendimento e a prática dos direitos humanos. A proposta inclui uma análise dos benefícios das metodologias ativas e do impacto do uso de jogos digitais na educação, bem como um esboço do design do jogo e o link para a plataforma onde está hospedado. A pesquisa destaca que o uso de metodologias lúdicas, como jogos digitais, facilita a aprendizagem de conteúdos complexos e torna o processo educativo mais atrativo. A interação promovida pelo jogo digital favorece o engajamento dos alunos, contribuindo para um melhor entendimento dos direitos fundamentais e sua aplicação no cotidiano. A introdução de jogos digitais no ensino de direitos humanos se mostrou uma abordagem eficaz para tornar o aprendizado mais dinâmico e significativo. A metodologia proposta amplia as possibilidades de ensino, promovendo a educação para a cidadania de maneira inovadora e interativa, o que pode resultar em um maior envolvimento dos estudantes e na consolidação dos princípios dos direitos humanos.

Palavras-chave: Educação; Tecnologia Educacional; Direitos Humanos nas Escolas; Aprendizagem.

ABSTRACT

This article aims to propose the development of a digital game as an active methodology for teaching human rights in Basic Education and Technical Education. The teaching of human rights is essential for the formation of critical and conscious citizens, and the search for new playful methodologies presents itself as an effective strategy for engaging students. The study is based on the use of digital technologies to create an interactive and engaging learning environment. The digital game is presented as a pedagogical tool that promotes the understanding and practice of human rights. The proposal includes an analysis of the benefits of active methodologies and the impact of using digital games in education, as well as an outline of the game design and the link to the platform where it is hosted. The research highlights that the use of playful methodologies, such as digital games, facilitates the learning of complex content and makes the educational process more attractive. The interaction promoted by the digital game favors student engagement, contributing to a better understanding of fundamental rights and their application in everyday life. The introduction of digital games in teaching human rights has proven to be an effective approach to making learning more dynamic and meaningful. The proposed methodology expands teaching possibilities, promoting citizenship education in an innovative and interactive way, which can result in greater student involvement and the consolidation of human rights principles.

Keywords: Education; Educational Technology; Human Rights in Schools; Apprenticeship.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Layout da tela inicial do jogo desenvolvido para trabalhar a temática Direitos Humanos na educação básica. Diamantina, MG, 2024.	31
Figura 2 – Layout da tela inicial do jogo (Identificação do jogador desenvolvido para trabalhar a temática Direitos Humanos na educação básica. Diamantina, MG, 2024.	31
Figura 3 – Layout da tela de uma das perguntas do jogo desenvolvido para trabalhar a temática Direitos Humanos na educação básica. Diamantina, MG, 2024.	32
Figura 4 – Layout da tela do nível 2 (O labirinto) do jogo desenvolvido para trabalhar a temática Direitos Humanos na educação básica. Diamantina, MG, 2024.	33
Figura 5 – Layout da tela Final do Jogo desenvolvido para trabalhar a temática Direitos Humanos na educação básica. Diamantina, MG, 2024.	34

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

EDAH	Educação em Direitos Humanos
Sisbi	Sistema de bibliotecas
UFVJM	Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
DUDH	Declaração Universal dos Direitos Humanos

SUMÁRIO

1 – INTRODUÇÃO	23
2 - OBJETIVOS	26
Objetivos Específicos:	26
3 – METODOLOGIA	26
4 - ASPECTOS PEDAGÓGICOS	27
5 - SOBRE O JOGO	28
6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	34

1 – INTRODUÇÃO

Os direitos humanos são um conjunto de normas e princípios fundamentais que visam garantir a dignidade, a liberdade e a igualdade de todos os indivíduos, independentemente de suas condições pessoais ou sociais. Tais direitos, definidos pela universalidade e inalienabilidade, constituem a base ética e jurídica para a proteção contra abusos e discriminações. Este artigo concentra-se na análise de estratégias educacionais que promovam e consolidem os direitos humanos na formação cidadã, enfatizando sua importância no ambiente escolar. No entanto, abordar o tema dos direitos humanos na sociedade atual, especialmente entre o público jovem das escolas públicas brasileiras, tem se tornado um desafio crescente. Em (Bittencourt, 2023) ela diz que o mito de que os Direitos Humanos beneficiam pessoas de má índole ainda é muito forte entre a população brasileira. Isso pode ser facilmente identificado em entrevistas de telejornais, onde muitos demonstram desconhecimento sobre o que são os Direitos Humanos, para que servem e quais são seus próprios direitos garantidos pela Constituição Federal (1988).

De acordo com um levantamento de dados realizado pela Defensoria Pública do Estado do Ceará (2023), o Brasil registrou, no primeiro semestre de 2023, mais de 803 mil casos de violações de Direitos Humanos. Além disso, 61% da população brasileira sabe pouco ou nada sobre o que são os Direitos Humanos na sociedade (DPG/CE, 2023a).

Segundo a Pesquisa Nacional de Violência Contra a Mulher realizada pelo Senado Federal (2023), apenas duas a cada dez mulheres sabem o que é a Lei Maria da Penha e quais mecanismos utilizar para acioná-la. Esse baixo nível de acesso à informação sobre os Direitos Humanos, especialmente sobre os direitos das mulheres, é alarmante (de Souza Fideles, 2022). Investir em políticas públicas é crucial para a aplicação prática das leis sobre Direitos Humanos. Contudo, é fundamental que a população conheça seus direitos e saiba como usá-los quando necessário. O mito de que Direitos Humanos "são coisas de bandido" precisa ser quebrado e o acesso à informação e educação sobre esses direitos é essencial para que a população os reconheça e saiba como agir em caso de necessidade (Bittencourt, 2023).

A Declaração Universal dos Direitos Humanos (DUDH), criada em 1948 pelas Nações Unidas, marcou a história da humanidade ao estabelecer normas de proteção aos direitos da pessoa humana que devem ser seguidas por todas as nações. Traduzida em mais de 500 idiomas, a DUDH possui e desempenha um papel importante de inspiração para a constituição de estados democráticos, incluindo no Brasil (ONU, 1948).

A importância dos Direitos Humanos para a sociedade é indispensável, pois garantem a integridade e dignidade da pessoa humana, asseguram o equilíbrio entre direitos e deveres, e protegem as pessoas em relação ao Estado e sua estrutura de poder (Benevides, 2001).

Abordar o tema Direitos Humanos nas escolas é essencial para disseminar o acesso à informação. Ensinar os jovens e adultos sobre seus direitos básicos como pessoas humanas é imprescindível. A Educação em Direitos Humanos nas escolas possibilita a compreensão de direitos fundamentais desde a Revolução Francesa de 1789, como o direito ao credo, à liberdade de expressão e ao pensamento. O direito à dignidade humana, presente na DUDH desde 1948, inclui 30 artigos que estabelecem os direitos universais básicos da pessoa humana (Bobbio, 2004).

De acordo com Benevides (2001)

“Direitos humanos são aqueles considerados essenciais a todas as pessoas, sem quaisquer distinções de sexo, nacionalidade, etnia, cor da pele, faixa etária, meio socioeconômico, profissão, condição de saúde física e mental, opinião política, religião, nível de instrução e julgamento moral.” (Benevides, 2001)

Para Benevides (2005), dignidade é:

“Aquele valor – sem preço! – que está encarnado em todo o ser humano. Direito que lhe confere o direito ao respeito e à segurança – contra a opressão, o medo e a necessidade – com todas as exigências que, atual etapa da humanidade, são cruciais para sua constante humanização” (Benevides, 2005, p. 12)

As metodologias ativas são estratégias de ensino que incentivam os estudantes a aprenderem de forma autônoma e participativa, por meio de situações reais e problemas, realizando tarefas que os estimulam a pensar além, a terem iniciativa, a debaterem e a se tornarem responsáveis pela construção do conhecimento (Linhares, 2024). Nesse modelo de ensino, o professor assume um papel de coadjuvante nos processos de ensino e aprendizagem, permitindo que os estudantes sejam protagonistas do seu próprio aprendizado (Freire, 1996).

Essas metodologias visam colocar o estudante no centro do processo de construção do conhecimento, diferentemente do ensino tradicional, onde o professor é o principal transmissor de informações. Nas metodologias ativas, os estudantes são estimulados a resolver problemas, discutir ideias, colaborar com colegas e aplicar conceitos em situações reais. Dessa forma, os conhecimentos são transmitidos enquanto os estudantes desenvolvem habilidades sociais, engajamento e autonomia (Bacich; Tanzi Neto; Trevisani, 2015).

O professor atua como um facilitador, orientando e mediando as relações entre os estudantes e o conteúdo apresentado. Ele incentiva a participação dos estudantes, removendo-os da posição passiva e os colocando no papel central do processo educacional. Essa abordagem busca instigar, provocar e propiciar a construção, reflexão e transformação, respeitando a autonomia do aluno (Morán, 2018).

As metodologias ativas de aprendizagem são bastante utilizadas em diversos contextos educacionais e existem diferentes tipos, como a Aprendizagem Baseada em Problemas, a Sala de Aula Invertida, a Aprendizagem Cooperativa e a gamificação, dentre outras. Cada uma dessas abordagens tem suas características específicas, mas todas têm em comum o objetivo de promover a participação ativa dos estudantes na construção do conhecimento (Moran; Bacich; Santos, 2018).

Os jogos digitais oferecem um ambiente interativo que pode aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes. Eles permitem a simulação de situações reais, o que facilita a compreensão e a aplicação prática dos conceitos aprendidos (Gee, 2003). Além disso, os jogos promovem o desenvolvimento de habilidades como resolução de problemas, tomada de decisões e trabalho em equipe (Yamagute, 2021). A criação de um jogo sério (Chen, 2006) é caracterizada pelo uso de tecnologias interativas de entretenimento com o objetivo de ensinar. Esses jogos podem ser utilizados em metodologias de ensino presencial com o auxílio de equipamentos computacionais, como computadores, smartphones e tablets, ou em ambientes totalmente virtuais (Prensky, 2001).

De acordo com Marc Prensky (2001), os estudantes da nova era tecnológica absorvem e processam informações de maneiras muito diferentes das crianças das gerações anteriores. Ele denomina esses estudantes de Nativos Digitais e os docentes de Imigrantes Digitais. Esses termos refletem a necessidade de os educadores buscarem métodos para se incluírem no mundo digital e adaptarem suas aulas para novas formas de ensino, evitando apenas apresentar uma enciclopédia imensa para leitura, já que os estudantes de hoje estão acostumados a obter informações de forma fácil e instantânea com apenas um clique (Prensky, 2001).

Utilizar os jogos como metodologia de ensino para abordar o tema de Educação em Direitos Humanos é um componente crucial para a formação de uma sociedade justa e democrática (Fragelli, 2017). Na Educação Básica, o ensino desses direitos deve ser feito de maneira que desperte o interesse e o engajamento dos estudantes. As metodologias ativas, que colocam o aluno no centro do processo de aprendizagem e oferecem uma abordagem eficaz para atingir esse objetivo (Freire, 1996).

O avanço das tecnologias digitais abriu novas possibilidades para a educação, permitindo a criação de recursos inovadores e interativos. Neste contexto, os jogos digitais surgem como uma ferramenta promissora para o ensino de Direitos Humanos. Implementar o uso dos jogos digitais no cenário educacional tem potencial para contribuir para transformar a aprendizagem em uma experiência lúdica e significativa, promovendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais (Gee, 2003).

2 - OBJETIVOS

O objetivo geral deste trabalho consiste em elaborar uma ferramenta digital que contemple os conhecimentos sobre Educação em Direitos Humanos direcionada a estudantes da Educação Básica e do Ensino Técnico, além de promover uma compreensão abrangente e crítica sobre os direitos humanos, contribuindo para a formação de cidadãos conscientes e engajados.

Objetivos Específicos:

- Desenvolver um protótipo de jogo digital educativo que aborda situações práticas e problemáticas relacionadas aos direitos humanos.
- Estruturar uma metodologia atrativa e facilitadora para compreensão dos alunos sobre conceitos e práticas ligados aos direitos fundamentais.
- Utilizar o jogo como metodologia ativa no processo de ensino, permitindo que os docentes abordem temas essenciais sobre direitos humanos de maneira interativa e dinâmica.
- Engajar os estudantes, proporcionando um ambiente de aprendizagem que estimule a reflexão e a discussão sobre os desafios enfrentados na promoção e proteção dos direitos humanos.

3 – METODOLOGIA

Para a elaboração do instrumento de coleta de dados, realizou-se uma revisão sistemática da literatura científica. A pesquisa bibliográfica foi conduzida nas bases de dados Google Scholar e SciELO, utilizando-se os descritores 'Direitos Humanos', 'metodologias educacionais', 'tecnologias educacionais' e 'gamificação', 'violência contra a mulher', e suas respectivas traduções para o inglês, combinados pelo operador booleano AND. A seleção dos artigos científicos levou em consideração a pertinência e a atualidade das publicações em relação ao tema da pesquisa. Além da revisão bibliográfica, o conhecimento e a experiência

profissional da autora, que atua na área de desenvolvimento de metodologias ativas para o ensino de Direitos Humanos, foram fundamentais para a construção do instrumento.

O jogo de computador voltado para o objetivo de ensinar Direitos Humanos nas escolas do ensino médio foi criado na linguagem de programação em blocos de Scratch (Scratch, 2021), tal metodologia foi desenvolvida pelo grupo Lifelong Kindergarten no Media Lab do MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts). O produto é disponibilizado em código livre por meio da licença GPLv2 que permite um rápido desenvolvimento de protótipo para estudo de caso. A ferramenta foi desenvolvida com uma estrutura de programação simples e bem fácil de ser alterada quando o seu desenvolvedor obtiver conhecimento prévio de programação. O mesmo pode ter seu código modificado, porém não poderá ser comercializado pois é feito em software livre.

A ferramenta Scratch foi desenvolvida especialmente para crianças com idade entre 8 e 16 anos, entretanto é usada por pessoas de todas as faixas etárias. O *software* é utilizado em mais de 150 países e encontra-se disponível em mais de 40 idiomas, podendo ser utilizado de forma gratuita nos sistemas operacionais mais conhecidos como o Windows, Linux e Mac facilitando a instalação ou implementação na infraestrutura da escola.

4 - ASPECTOS PEDAGÓGICOS

É importante destacar que, ao criar novos softwares, é necessário considerar, além da tecnologia, a evolução da sociedade, que está cada vez mais imersa no mundo da gamificação. Nesse contexto, a tecnologia ou metodologia criada deve ser capaz de atender às estruturas de recompensa, feedbacks, e outros aspectos. A interface e as regras do jogo devem contribuir para o desenvolvimento do aluno, uma vez que jogar, além de ser prazeroso, é uma ferramenta capaz de desenvolver habilidades cognitivas, melhorar a memória e a atenção dos discentes (Santos; Freitas, 2017).

Freire aponta que se render à tecnologia não é algo ruim, pois, mesmo quando o maquinário visa à reprodução e repetição, a tecnologia pode auxiliar na aprendizagem de determinados assuntos quando utilizada para os objetivos a que foi criada. Ele vê o uso das tecnologias na educação como uma forma de desenvolvimento humano. A tecnologia é justificável quando ela “na criatividade estimula a reflexão e a ação verdadeira dos homens sobre a realidade, responde à sua vocação, como seres que não podem autenticar-se fora da busca e da transformação criadora” (Freire, 1993, p. 72).

A educação não se reduz à técnica, mas não se faz educação sem ela. Utilizar computadores na educação, longe de reduzir, pode expandir a capacidade crítica e criativa de nossos jovens. Isso depende de quem a utiliza, em favor de quem e para quê. O ser humano deve se instrumentalizar com os recursos da ciência e da tecnologia para melhor lutar pela causa de sua humanização e libertação (Freire, 2001, p. 98).

Os jogos educacionais podem ser criados utilizando diversas tecnologias, como HTML com JavaScript, Adobe Flash, Game Maker, ou programas corporativos como o Unity. Essas tecnologias tornam-se mais complexas quando se decide incluir discentes e docentes no processo de desenvolvimento do jogo. Além disso, algumas ferramentas são feitas em *software* proprietário ou possuem uma curva de aprendizado longa, o que pode dificultar a implementação em um curto período de tempo.

Dessa forma, a utilização de jogos na educação tem ganhado cada vez mais destaque e adeptos. Quando os jogos são utilizados com objetivos específicos, é possível alcançar os resultados esperados e aperfeiçoá-los no contexto educacional como uma forma de ensinar os jovens de maneira lúdica e criativa (Busarello, 2016).

Quando o jogo possui elementos que capturam a atenção dos estudantes, como narrativas e personagens familiares ou que os façam lembrar de personagens de seu interesse, ele se torna mais divertido. A atenção do aluno fica mais concentrada em obter sucesso no jogo, o que auxilia na motivação e engajamento na atividade (Garcia, 2015).

Os jogos digitais estão cada vez mais presentes no mundo atual e são utilizados no âmbito educacional com propostas pedagógicas. De acordo com uma pesquisa de Almeida *et al.* (2016), um exemplo disso é o “Diário de Amanhã”, criado pelo Senac São Paulo e Palas Athena, com o selo da UNESCO, cujo objetivo é abordar os princípios da Declaração Universal dos Direitos Humanos em parceria com estudantes do ensino superior, onde foi possível avaliar seus progressos de entendimento.

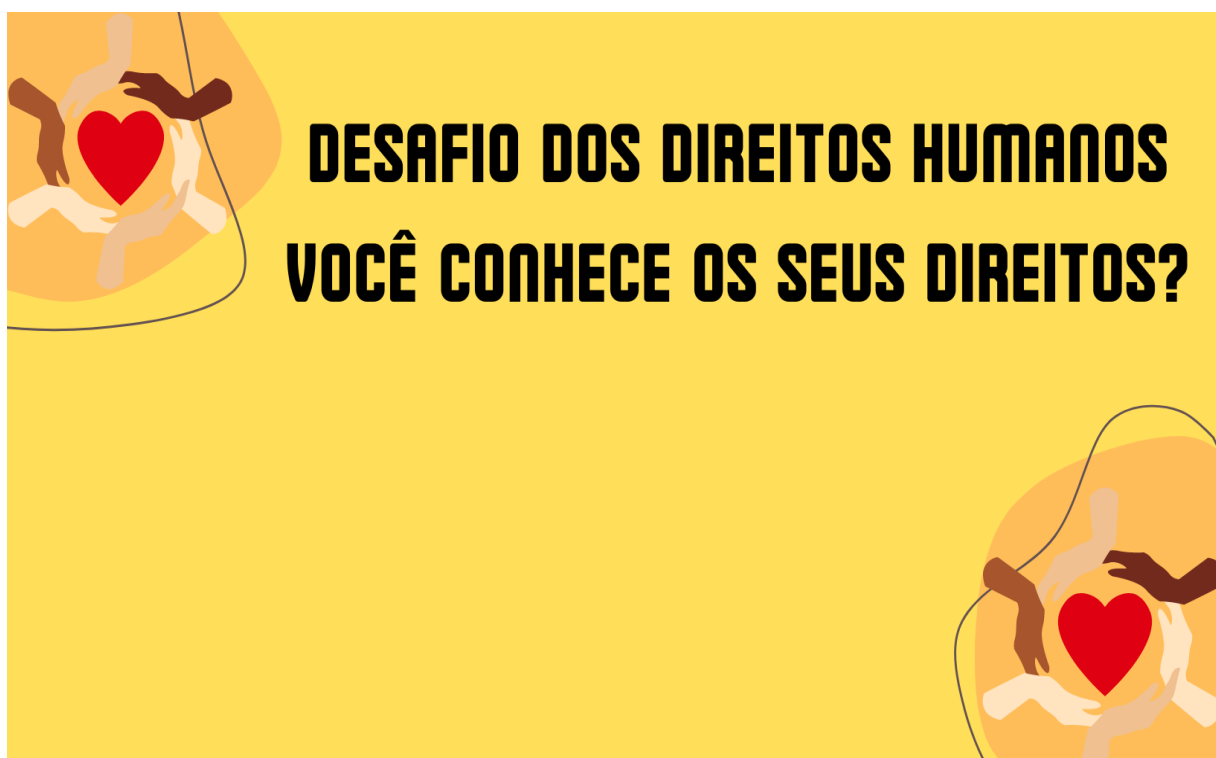
5 - SOBRE O JOGO

O jogo e sua narrativa foram criados com o objetivo de desenvolver no aluno o senso crítico, incentivando-o a entender que, como ser humano, ele possui direitos assegurados por lei. No entanto, a maioria dos estudantes não conhece esses direitos e, muitas vezes, não entende o que são Direitos Humanos ou para que servem. A ferramenta proposta visa auxiliar no ensino dos Direitos Humanos de forma leve, lúdica e criativa. Segundo Hopf:

“A atividade de jogar é uma alternativa de realização pessoal que possibilita a expressão de sentimentos, de emoção e propicia a aprendizagem de comportamentos adequados e adaptativos. A motivação do aprendiz acontece como consequência da abordagem pedagógica adotada que utiliza a exploração livre e o lúdico. Os jogos educacionais digitais aumentam a possibilidade de aprendizagem além de auxiliar na construção da autoconfiança e incrementar a motivação no contexto da aprendizagem.” (Hopf *et al.*, 2005).

O jogo “Desafio dos Direitos Humanos” possui dois níveis:

Figura 1 – *Layout* da tela inicial do jogo desenvolvido para trabalhar a temática Direitos Humanos na educação básica. Diamantina, MG, 2024

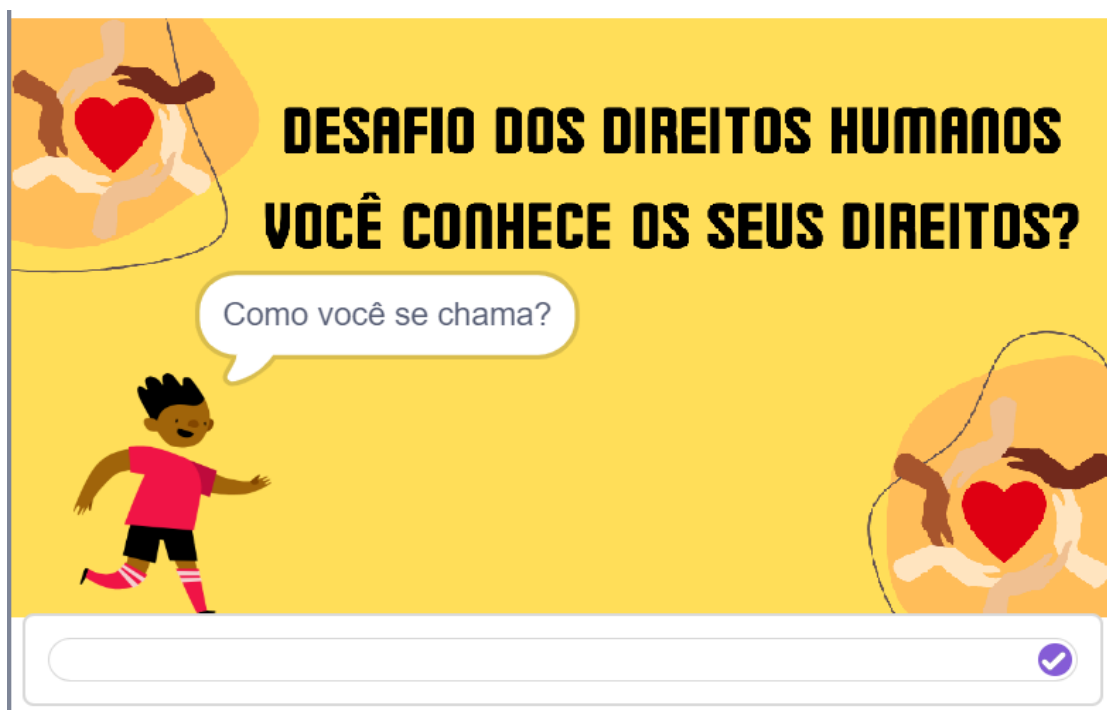


Fonte: O Próprio autor

A fase 1, há na interface um personagem que será responsável por recepcionar e realizar a identificação do jogador.

Figura 2 – *Layout* da tela inicial do jogo (Identificação do jogador) desenvolvido para trabalhar a temática Direitos Humanos na educação básica. Diamantina, MG, 2024.

Identificação do jogador



Fonte: O próprio autor.

Nas telas seguintes da interface do jogo são apresentadas nove perguntas divididas em três níveis de dificuldade. As quatro primeiras perguntas são classificadas como fáceis, são elas:

- 1 – Qual data é celebrado o dia dos direitos humanos?
- 2 – A declaração universal dos direitos humanos, foi criada em qual ano?
- 3 – As leis e direitos de um país é regido por um documento chamado?
- 4 – À quem é direcionado os direitos humanos?

As três perguntas seguintes têm nível médio de dificuldade e são elas

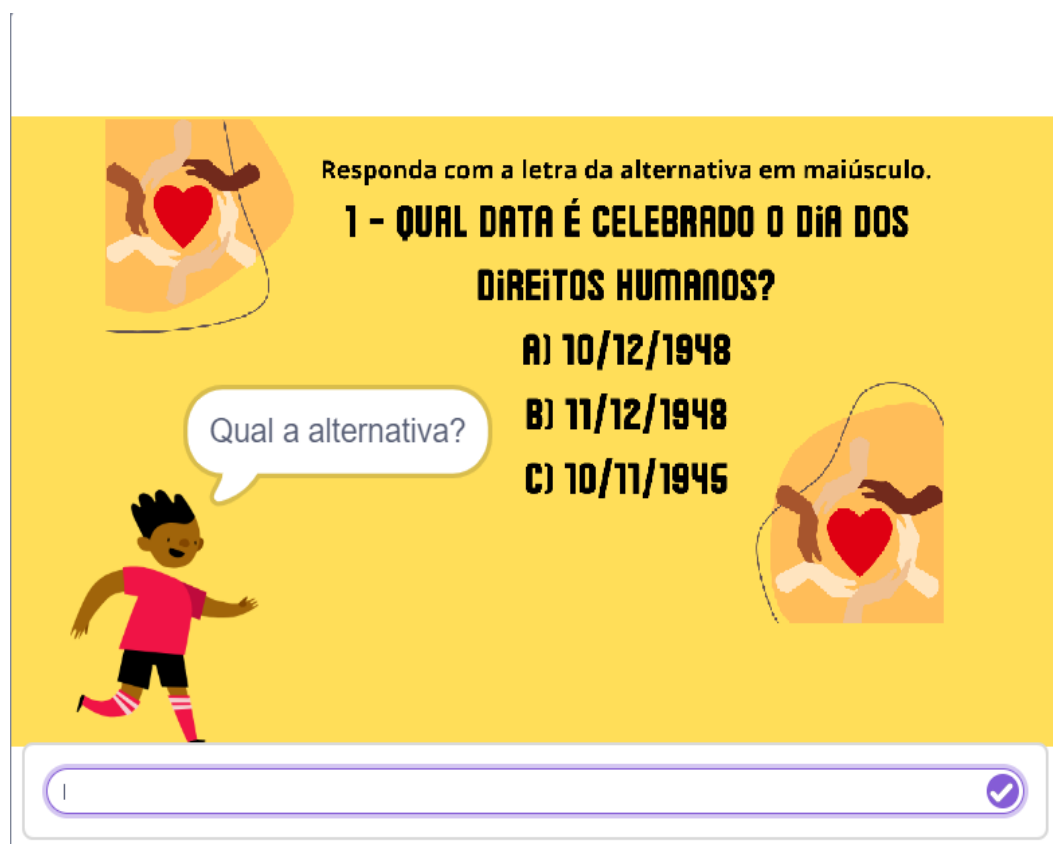
- 1 – Quantos artigos tem a declaração universal dos direitos humanos?
- 2 – Existe um documento responsável por tornar internacional os direitos humanos, que documento é esse?

3 – A declaração universal foi assinada depois de um grande acontecimento, qual foi ele?)

As últimas perguntas são classificadas como de maior nível de dificuldade, são elas:

- 1 – Qual artigo da constituição diz que: Toda a pessoa tem direito a educação?
- 2 – Qual artigo da constituição diz que: Todos os seres humanos nascem livres e iguais em dignidade e em direitos?

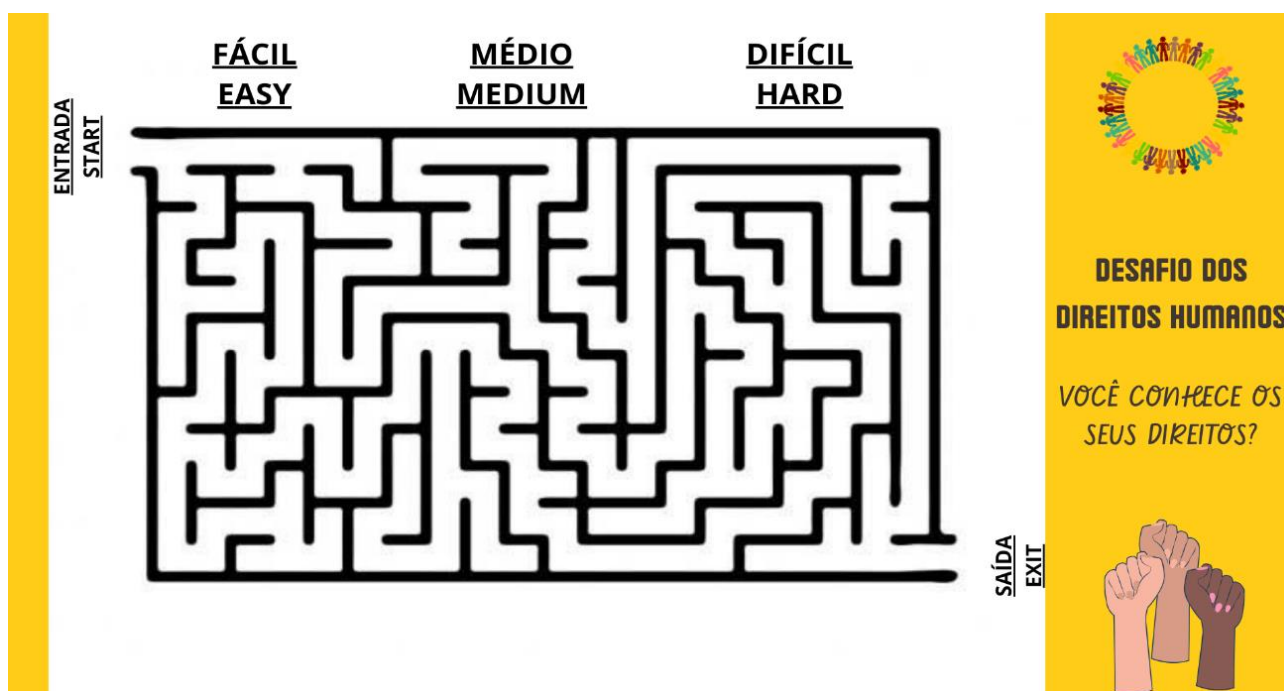
Figura 3 – Layout da tela de uma das perguntas do jogo desenvolvido para trabalhar a temática Direitos Humanos na educação básica. Diamantina, MG, 2024.



Fonte: O Próprio autor

As perguntas são compostas por três alternativas (A,B e C) e o jogador precisa digitar a letra correspondente à alternativa correta. Acertando todas as perguntas do primeiro nível, o jogador passa imediatamente para a segunda fase do jogo. O acesso as próximas fases do jogo serão concedido ao jogador após finalizar corretamente as questões da fase em que se encontra e assim, consecutivamente, ele vai progredindo até o final do jogo. Quando houver erro na escolha da alternativa, o jogo volta para a mesma pergunta até que o jogador acerte todas as alternativas.

Figura 4 – *Layout* da tela da fase 2 (O labirinto) do jogo desenvolvido para trabalhar a temática Direitos Humanos na educação básica. Diamantina, MG, 2024.



Fonte: O Próprio autor

A fase dois, será realizado utilizando as teclas de setas do computador: acima, abaixo, esquerda e direita. O labirinto é composto por um desafio de concentração em que o jogador precisa passar por todo trajeto sem tocar nas linhas pretas do labirinto, sendo permitido passar com a bolinha apenas pelo meio.

Figura 5 – *Layout* da tela Final do Jogo desenvolvido para trabalhar a temática Direitos Humanos na educação básica. Diamantina, MG, 2024.



Fonte: O Próprio autor

O jogador precisa capturar uma determinada chave, abrir a porta, em seguida aparece a tela final do jogo.

O jogo está disponível na plataforma Scratch:
<https://scratch.mit.edu/projects/1018268906/>

6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou demonstrar a relevância e a eficácia do uso de jogos digitais como metodologia ativa no ensino de Direitos Humanos para estudantes da Educação Básica e do Ensino Técnico. Por meio do desenvolvimento e apresentação do protótipo de um jogo educativo, foi possível ilustrar como a tecnologia pode ser integrada ao processo de aprendizagem, promovendo uma educação mais engajadora e participativa.

O jogo digital desenvolvido tem como objetivo central despertar o senso crítico dos alunos em relação aos seus direitos e deveres, estimulando a reflexão sobre temas fundamentais

como a dignidade humana, a igualdade e a liberdade. Ao utilizar uma abordagem lúdica e interativa, o jogo se configura como uma ferramenta pedagógica potente para superar as barreiras tradicionais do ensino de Direitos Humanos, que muitas vezes é visto como um conteúdo denso e distante da realidade dos estudantes.

O desenvolvimento do projeto de um jogo digital como metodologia ativa para o ensino de Direitos Humanos pode ser promissor, visando transformar a aprendizagem em uma experiência significativa e relevante. No entanto, para validar a eficácia dessa ferramenta, será necessário realizar testes práticos com os alunos e professores, o que fica aqui proposto como uma possibilidade em trabalhos futuros. A aplicação prática do jogo permitirá avaliar seu impacto real na compreensão e na internalização dos conceitos de Direitos Humanos pelos estudantes.

Além disso, é importante destacar que o uso de metodologias ativas, como os jogos digitais, não apenas facilita a construção de conhecimento, mas também contribui para o desenvolvimento de competências essenciais no século XXI, como a resolução de problemas, o pensamento crítico e a capacidade de trabalho em equipe.

Por fim, espera-se que este trabalho contribua para a disseminação de práticas pedagógicas inovadoras no ensino de Direitos Humanos, incentivando outros educadores a explorar novas possibilidades educacionais e a integrar a tecnologia de forma criativa e eficaz em suas práticas de ensino.

REFERÊNCIAS

AGENCIA BRASIL. Somente 20% das mulheres brasileiras conhecem bem a Lei Maria da Penha 2024a. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/direitos-humanos/noticia/2024-02/somente-20-das-mulheres-brasileiras-conhecem-bem-lei-maria-da-penha>. Acesso em: 30 Ago 2024.

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.

BACICH, Lilian; NETO, Adolfo Tanzi; DE MELLO TREVISANI, Fernando. Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação. Penso editora, 2015.

BACICH, L.; MORAN, J. (Org.) Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7722229/mod_resource/content/1/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf. Acesso em: 13 ago. 2024.

BENEVIDES, M. V.M. Prefácio. In: SCHILLING, Flávia (org.). Direitos Humanos e Educação: outras palavras, outras práticas. São Paulo: FEUSP, Editora Cortez, 2005

BENEVIDES, M. V. M. A educação em direitos humanos: de que se trata? *Convenit Selecta*, v. 6, n. ene. /ju 2001, p. 43-50, 2001.

BOBBIO, N. A Era dos Direitos. Rio de Janeiro: Campus, 2004. Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/297730/mod_resource/content/0/norberto-bobbio-a-era-dos-direitos.pdf Acesso em 07 ago. 2024.

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

CONSTITUIÇÃO. https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. 1988. Acesso em 19 de agosto de 2024.

CHEN, S. *et al.* Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform. Boston: Thomson Course Technology, 2006.

DE SOUZA FIDELES, Érika Rejane Rodrigues; DE ALMEIDA, Luciane Pinho. MULHERES E A VIOLAÇÃO DE DIREITOS HUMANOS E SOCIAIS. *Revista Latino-Americana de Estudos Científicos*, p. e37616-e37616, 2022.

DPG/CE/Defensoria Pública Geral do Ceará. Notícias: Baixo conhecimento da população sobre direitos humanos reforça como atuação da Defensoria é essencial 2023a. Disponível em: <https://www.defensoria.ce.def.br/noticia/baixo-conhecimento-da-populacao-sobre-direitos-humanos-reforca-como-atuacao-da-defensoria-e-essencial/>. Acesso em 30 ago. 2024.

FRAGELLI, T. A utilização de jogos digitais na Educação Básica. Brasília: Editora Plano, 2017.

FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. Disponível em: <https://nepegeo.paginas.ufsc.br/files/2018/11/Pedagogia-da-Autonomia-Paulo-Freire.pdf> Acesso em: 13 ago, 2024.

FREIRE, Paulo. A Educação na Cidade. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra: 1993.

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, J. P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

LINHARES, P. M. Metodologias Ativas no Ensino de Direitos Humanos. Porto Alegre: Editora Rio Grande, 2024.

MORAN, J. Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica. Campinas: Papirus, 2018.

MORAN, J.; BACICH, L.; SANTOS, M. Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora. Porto Alegre: Penso, 2018.

ONU - Organização das Nações Unidas. Declaração Universal dos Direitos Humanos da ONU. Disponível em: <<http://www.onu-brasil.org.br/documentos/direitos-humanos>, 1948.

SENADO FEDERAL. Pesquisa Nacional de Violência Contra a Mulher. Brasília: Senado Federal, 2023.

PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants. University Press, Vol. 9 No. 5. 2001.

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, Aínda Maria Monteiro;

SCRATCH, Página do MIT, 2021, Disponível em <https://scratch.mit.edu>. Acesso em: 30 Ago 2024.

YAMAGUTE, R. *Jogos Digitais e Aprendizagem*. Curitiba: Editora Positivo, 2021.