



# Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com  
27 a 29 de setembro de 2023



**Anais, Volume XVII, n. 15, set. 2023**  
ISSN: 1982-3657 | Prefixo DOI: 10.29380

## **Eixo 15**

# **Pesquisa e Transdisciplinaridade**

---

**PRODUÇÃO DE JOGOS DESTINADOS AO ENSINO DA CONTRA-  
ARGUMENTAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL**

PRODUCTION OF GAMES FOR THE TEACHING OF COUNTER-  
ARGUMENTATION IN ELEMENTARY SCHOOL

Iago Soares de Macedo, Isabel Cristina Michelan de Azevedo

DOI: <http://dx.doi.org/10.29380/2023.17.15.04>

Recebido em: 04/09/2023

Aprovado em: 18/09/2023

Editores responsáveis:

**Veleida Anahi Capua da Silva Charlot e Bernard Charlot**



# Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com  
27 a 29 de setembro de 2023



*PRODUÇÃO DE JOGOS DESTINADOS AO ENSINO DA CONTRA-ARGUMENTAÇÃO NO  
ENSINO FUNDAMENTAL*

*PRODUCTION OF GAMES FOR THE TEACHING OF COUNTER-ARGUMENTATION IN  
ELEMENTARY SCHOOL*

## RESUMO

Este trabalho descreve a produção de jogos interativos a fim de promover o aprimoramento da contra-argumentação. O projeto concretizou a produção de dois *serious games*, o que foi realizado em duas fases distintas: a criação de um jogo para dispositivos Android baseado no estilo "Dark Stories" e um jogo em RPG Maker com interações no ambiente doméstico e com os familiares. O primeiro jogo apresenta situações desafiadoras em que as crianças precisam argumentar entre si para encontrar a resposta correta; o segundo jogo permite que as crianças pratiquem a contra-argumentação por meio de múltiplas opções de diálogo. O *design* desse tipo de jogo é complexo, porque o seu processo de concepção deve considerar aspectos instrucionais, metodológicos e lúdicos, além da usabilidade. A criação desses jogos visou ao desenvolvimento das capacidades cognitivas e sociais de crianças e adolescentes. Para tanto, seis categorias orientaram a produção tecnológica: 1. mecânica de jogo; 2. progressão do jogo; 3. metodologia; 4. colaboração; 5. informação na tela; 6. holismo. Os resultados preliminares destacam a importância da promoção da contra-argumentação em jogos interativos, por ser uma das etapas em que os estudantes apresentam mais dificuldades, como uma ferramenta educacional eficaz para o aprimoramento da compreensão da argumentação.

Palavras-chave: Jogo Interativo. Contra-argumentação. Capacidades argumentativas.

## ABSTRACT



# Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com  
27 a 29 de setembro de 2023



This work describes the production of interactive games to promote the improvement of counter-argumentation. The project involved the production of two serious games, which was carried out in two distinct phases: the creation of a game for Android devices based on the "Dark Stories" style and a game in RPG Maker with interactions in the home environment and with family members. The first game presents challenging situations in which children must argue with each other to find the correct answer; the second game allows children to practice counter-argumentation through multiple dialog options. The design of this type of game is complex because its conception process must consider instructional, methodological, and playful aspects, as well as usability. The creation of these games aimed to develop the cognitive and social skills of children and adolescents. To this end, six categories guided the technological production: 1. game mechanics; 2. game progression; 3. methodology; 4. collaboration; 5. on-screen information; 6. holism. The preliminary results highlight the importance of promoting counter-argumentation in interactive games, as this is one of the stages in which students have the most difficulties, as an effective educational tool for improving their understanding of argumentation.

Keywords: Interactive game. Counter-argumentation. Argumentative capacities.

## INTRODUÇÃO

O avanço rápido da tecnologia e sua influência na sociedade têm impulsionado abordagens inovadoras na educação, como vem sendo discutido há algum tempo (Conte; Martini, 2015; Aureliano; Queiroz, 2023). Nesse contexto, jogos interativos emergem como ferramentas promissoras para engajar e enriquecer a aprendizagem, especialmente entre as crianças. A capacidade de argumentação desempenha um papel crucial no processo educacional, permitindo que os indivíduos expressem opiniões, justifiquem pontos de vista e cultivem uma postura crítica diante de diversas situações.

Em consonância com essas considerações, o presente trabalho foi construído com o objetivo de criar um ambiente educacional inovador. O foco central foi o desenvolvimento de um jogo interativo voltado para crianças, com uma abordagem singular direcionada à promoção da contra-argumentação. O propósito fundamental consistiu em desenvolver uma ferramenta lúdica que estimulasse o aprimoramento das capacidades argumentativas de maneira imersiva e atrativa.



# Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com  
27 a 29 de setembro de 2023



Essa iniciativa encontra sustentação em pesquisas recentes, por exemplo, o estudo "Counter-Arguing During Curriculum-Supported Peer Interaction Facilitates Middle-School Students' Science Content Knowledge" (Larrain *et al.*, 2019) destaca a importância de interações estimulantes no processo de aprendizado, enquanto "Coherence and Flexibility in Dialogue Games for Argumentation" (Prakken, 2005) explora como jogos de diálogo podem moldar habilidades argumentativas. Além disso, "Real-World Persuasion From Virtual-World Campaigns" (Burrows; Blanton, 2016) ressalta o potencial das experiências virtuais em influenciar comportamentos.

No centro desse projeto, desenvolveram-se duas fases. A primeira etapa contemplou a criação de um jogo para dispositivos Android, inspirado no formato do game "Dark Stories", entretanto, ao invés de abordar histórias de terror, o jogo foi adaptado para apresentar desafios nos quais as crianças precisavam articular argumentos para chegar a soluções, essa abordagem criou um ambiente propício à prática da contra argumentação, alinhando-se com os princípios discutidos nos artigos.

A segunda fase explorou outra plataforma de desenvolvimento, o RPG Maker, para criar um jogo que permitisse às crianças interagirem com um ambiente doméstico virtual e dialogar com personagens fictícios. As múltiplas opções de diálogo estimularam a exploração de abordagens diversas e o aprimoramento das habilidades argumentativas.

O ponto central desta iniciativa consiste em exercitar capacidades argumentativas de crianças e adolescentes ao proporcionar um ambiente de aprendizagem interativo e desafiador, de forma a aprimorar suas capacidades cognitivas e sociais, o que pode nutrir uma postura crítica apoiada no respeito à diversidade de pensamento e no fortalecimento de capacidades que podem embasar a defesa de opiniões.

Ao longo deste texto são detalhados os aspectos teóricos considerados durante o processo de desenvolvimento dos jogos, as metodologias empregadas por meio de *softwares* e interfaces voltadas à criação de ambientes virtuais, tais como o Android Studio e a ferramenta RPG Maker. Também são destacadas etapas percorridas durante a produção desses projetos. Nas partes seguintes, serão exploradas as implicações educacionais e o potencial impacto dessa abordagem na promoção da contra-argumentação em jogos interativos para crianças e adolescentes. Em vista disso, a relevância deste projeto em construção é sustentada pela escassez de abordagens educativas similares e pelo potencial oferecido às capacidades de argumentação.

Este texto está dividido em quatro partes: após a introdução, é apresentado o percurso teórico-metodológico, depois exemplares das etapas já desenvolvidas dos jogos destinados ao ensino da argumentação em perspectiva interacional e, por fim, as considerações finais, antes das referências.



# Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com  
27 a 29 de setembro de 2023



## PERCURSO TEÓRICO-METODOLÓGICO

O projeto visa ao desenvolvimento de jogos para crianças e adolescentes a fim de promover a contra-argumentação como uma capacidade fundamental na sociedade contemporânea, por isso deve ser ensinada, tal como é indicada na competência 7 da *Base Nacional Comum Curricular*. Desse modo, os produtos gerados neste projeto têm contribuição social e educacional.

Ao prospectar uma base teórica para fundamentar o entendimento da argumentação, decidiu-se pela perspectiva interacional, pois possibilitar estabelecer conexões entre características situacionais e outros referenciais acadêmicos. Entende-se, assim, que o ensino da argumentação pode levar os estudantes a chegarem a conclusões que não eliminam ou resolvem definitivamente aspectos problemáticos, mas motivam à ação de acordo com o resultado situacional relacionado às interações argumentativas que se desenvolvem.

A perspectiva interacional da argumentação chega à França por meio de Christian Plantin, que tem como base os estudos de Catherine Kerbrat-Orecchioni. Isso significa que Plantin, ao formular os princípios da argumentação na interação, recorre aos postulados da análise da conversação, por isso entende que todo discurso é uma construção organizada entre sujeitos que articulam suas ações. Assim, entende-se que, para que haja interação é preciso haver troca comunicativa os falantes estejam engajados em uma situação argumentativa, mesmo que seja da pessoa com ela mesma (deliberação íntima).

Vidon (2009, p. 137) explica que, conforme aponta Chaïm Perelman, “até mesmo no plano da deliberação íntima o indivíduo se divide em dois, podendo, assim, argumentar consigo mesmo”. Observa-se, assim, que a condição prévia para que a interação argumentativa aconteça é o estabelecimento de diálogos entre interlocutores ou de uma pessoa com ela mesma. O autor completa essa ideia, explicando que a deliberação íntima é considerada por muitos “como uma forma superior de pensamento, de raciocínio, pois pressupõe-se que, nela, o sujeito queira” se convencer de uma ideia, daí ser vista como um procedimento retórico (Vidon, 2009, p. 137).

Como para Plantin (2008), as interações argumentativas se apoiam em um desacordo, para que a argumentação interacional aconteça, algumas condições precisam existir: 1. haver desacordo argumentativo, organizado a partir de um conflito de opinião; 2. haver interlocutores ou uma situação em que o sujeito esteja em diálogo com ele mesmo; 3. condições para que os sujeitos possam agir pela linguagem 4. uma situação argumentativa que gere diferentes atos de linguagem associados às posições assumidas, preferencialmente a partir de uma pergunta (propor, opor, duvidar); 5. apresentação de razões para se afirmar uma ideia ou para se opor a ela.



# Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com  
27 a 29 de setembro de 2023



Isso significa que é na dinâmica da discussão que os sujeitos podem assumir os papéis argumentativos, que nunca são estáticos, pois ao longo da argumentação, o sujeito pode rever e alterar sua posição. Nessa perspectiva, “a argumentação é uma atividade custosa tanto do ponto de vista cognitivo como do ponto de vista interpessoal”, pois é preciso pensar no que será dito ao outro ou a si próprio, uma vez que só nos engajamos na argumentação quando somos pressionados pela resistência à opinião que estamos expondo” (Plantin, 2008, p. 64).

Trata-se, então, de um processo comunicativo específico no qual um quer convencer o outro, por meio das justificativas apresentadas para apoiar as opiniões ou as proposições, ou seja, as ideias que estão sendo apresentadas. As justificativas podem variar bastante, conforme os propósitos argumentativos e as necessidades impostas por cada situação (Breton, 1999). Ou seja, ao participar de práticas de linguagem, os sujeitos mobilizam suas capacidades a fim de alcançar as finalidades que podem ter sido previamente definidas ou que vão sendo criadas ao longo da atividade discursiva (Piris, 2021).

Desse modo, observa-se que as práticas de linguagem permitem a articulação entre experiências e saberes dos estudantes e as alternativas textuais e discursivas que podem ser escolhidas por cada sujeito quando está inserido em uma situação argumentativa, por isso o ensino de língua portuguesa, voltado ao ensino da argumentação, transforma-se em uma atividade social, histórica e cultural que promove relações sociais entre os sujeitos em diálogo (Azevedo, 2021).

Com base nesses fundamentos, a iniciativa que se apresenta busca oferecer uma abordagem inovadora, visto que se utiliza de jogos interativos para ampliar a capacidades argumentativas de crianças e adolescentes. Os jogos resultantes de plano de trabalho seguido durante a iniciação tecnológica têm a originalidade de proporcionar um ambiente virtual desafiador, no qual os estudantes são incentivados a argumentar, contra-argumentar e fundamentar suas opiniões para chegar a um objetivo proposto. Espera-se que os jogos contribuam para o desenvolvimento da clareza, do discurso argumentado e da persuasão, condições essenciais em suas vidas pessoais e futuras carreiras. Além disso, o projeto possibilitou a análise de diferentes perspectivas e possibilidades para compreender a importância da argumentação internacional e ainda o desenvolvimento da empatia. Ao oferecer uma abordagem adaptada ao ambiente tecnológico em que as crianças e os adolescentes costumam vivenciar cotidianamente, espera-se que a proposta seja uma ferramenta atraente e eficaz para também desenvolver o pensamento crítico e a comunicação, tornando o processo de aprendizagem mais prazeroso e impactante.



# Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com  
27 a 29 de setembro de 2023



O objetivo central estabelecido foi identificar meios para promover a contra-argumentação entre estudantes por ser uma competência essencial para participar de relações sociais variadas. Diante disso, optou-se por criar um ambiente virtual envolvente e desafiador, no qual as crianças pudessem aprimorar suas capacidades argumentativas de forma lúdica e essencialmente prática por meio de um *serious game* (Azevedo, 2022).

Para alcançar esse objetivo, foram estabelecidas metas específicas que direcionam o trabalho:

- I. Desenvolver um jogo para dispositivos Android, inspirado no conceito do jogo "Dark Stories", porém com uma abordagem diferente. Em vez de histórias de terror, o jogo apresentará situações cotidianas que exigem que as crianças e os adolescentes argumentem entre si para chegarem às respostas corretas.
- II. Criar um ambiente virtual estimulante, a partir do qual as crianças possam praticar a contra-argumentação, justificando suas opiniões e pensamentos de forma coerente a fim de solucionar problemas de forma cooperativa.
- III. Utilizar o RPG Maker para criar um segundo projeto de jogo, no qual as crianças interajam com o ambiente doméstico e com seus familiares. Elas têm a oportunidade de escolher entre múltiplas opções de diálogo, explorando diferentes abordagens e desenvolvendo suas habilidades argumentativas.
- IV. Proporcionar desafios variados e adequados a diferentes faixas etárias, considerando as características cognitivas e emocionais específicas de cada grupo de crianças.
- V. Estimular o pensamento crítico, a resolução de problemas e a comunicação efetiva por meio das interações e escolhas feitas pelos participantes nos jogos desenvolvidos.

Ao cumprir essas metas, intentou-se possibilitar a prática das capacidades argumentativas fundamentais de forma divertida e educativa. Em vista disso, é esperado que esses jogos também contribuam para o aprimoramento de capacidades cognitivas, sociais e comunicativas dos estudantes.

A abordagem metodológica adotada se baseou na pesquisa aplicada ao *design* e desenvolvimento de jogos educacionais interativos. Este enquadramento permitiu a criação de uma estrutura sólida para a concepção dos jogos, voltada para a promoção da contra-argumentação em crianças e jovens, tal como tem sido realizado em outros estudos (Burrows; Blanton, 2016; Prakken, 2005).



# Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com  
27 a 29 de setembro de 2023



A seleção de crianças para a aplicação do jogo não foi realizada na fase inicial, uma vez que a produção de jogos interativos ainda está em etapa de desenvolvimento e aprimoramento dos jogos. A ausência de uma ampla presença de jogos educativos interativos no cenário nacional serviu como base para o desenvolvimento deste projeto. Ao trabalhar com a importância de capacidades argumentativas, a proposta busca não somente transmitir conteúdo, mas também aprimorar as capacidades cognitivas/argumentativas e a de resolver problemas.

O processo de desenvolvimento dos jogos seguiu as seguintes etapas:

- I. **Conceituação e Design:** Com base na revisão da literatura e na inspiração de jogos similares, foram definidos os conceitos gerais dos jogos, incluindo mecânicas de jogo, narrativa e desafios que promovem a contra argumentação.
- II. **Implementação:** Utilizando plataformas como Android Studio e RPG Maker, os jogos foram programados e construídos de acordo com os conceitos definidos. Foram incorporadas situações desafiadoras que requerem contra argumentação para resolução.
- III. **Testes Iterativos:** À medida que os jogos eram desenvolvidos, testes internos foram realizados para avaliar a jogabilidade, identificar bugs e aprimorar a experiência do usuário. Feedback interno foi coletado para direcionar ajustes e melhorias.

A primeira fase do projeto foi desenvolvida por meio da ferramenta Android Studio, um ambiente de desenvolvimento integrado que utiliza as linguagens Java e Kotlin para construir aplicativos para dispositivos móveis - como *smartphones* e *tablets*, e para aparelhos eletrodomésticos de última geração – como televisões e *echo dot*. A ideia inicial desse primeiro projeto foi adaptar o mesmo sistema interativo do aplicativo “Dark Stories”, um game para todas as idades onde você em conjunto com outros jogadores precisa debater para solucionar histórias de mistério e investigação, basicamente, a ideia era reformular a proposta para que crianças pudessem interagir entre si e chegar a um resultado final por meio da prática da contra argumentação, algumas telas a seguir podem melhor exemplificar a natureza narrativa e interativa do jogo Dark Stories:

Figura 1 – Tela Principal do App “Dark Stories”



# Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com  
27 a 29 de setembro de 2023



**Dark Stories**

#1  
15 stories

#2  
17 stories

**IDEAL FOR GROUPS**  
Have fun asking questions and guessing what  
has happened in each story

Fonte: Acervo da pesquisa.



# Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

[www.coloquioeducon.com](http://www.coloquioeducon.com)  
27 a 29 de setembro de 2023



De início, foram desenvolvidas duas seções com algumas histórias que promovem a argumentação por meio da linguagem Java e utilizam as ferramentas de *layout* e projeção do Android Studio, os resultados obtidos podem ser vistos a seguir.

Figura 2 – Layout Inicial do Projeto



# Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com  
27 a 29 de setembro de 2023



The screenshot displays the Android Studio interface. On the left, the XML code for the layout is visible, defining a `ConstraintLayout` with two `ImageButton` components. The first `ImageButton` has the ID `@+id/button_hist1` and the second has `@+id/button_hist`. The preview on the right shows a colorful UI with two sections: a purple section labeled '#1 4 HISTÓRIAS' and a yellow section labeled '#2 HISTÓRIAS'. The purple section contains icons of a white cat, a dog, and a cup of coffee. The yellow section contains icons of a laptop, a string of red lanterns, and a group of children.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>  
  
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res-auto"  
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"  
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="match_parent"  
    android:background="#212122"  
    tools:context=".MainActivity2">  
  
    <ImageButton  
        android:id="@+id/button_hist1"  
        android:layout_width="0dp"  
        android:layout_height="129dp"  
        android:padding="0dp"  
        android:paddingTop="0dp"  
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"  
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"  
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"  
        app:srcCompat="@drawable/icon_1" />  
  
    <ImageButton  
        android:id="@+id/button_hist"  
        android:layout_width="0dp"  
        android:layout_height="129dp"  
        android:padding="0dp"  
        android:paddingTop="0dp"  
        android:scaleType="center"  
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"  
        app:layout_constraintHorizontal_bias="0.0"  
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"  
        app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/button_hist1"  
        app:srcCompat="@drawable/icon_2" />  
  
</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```

Fonte: Acervo da pesquisa.



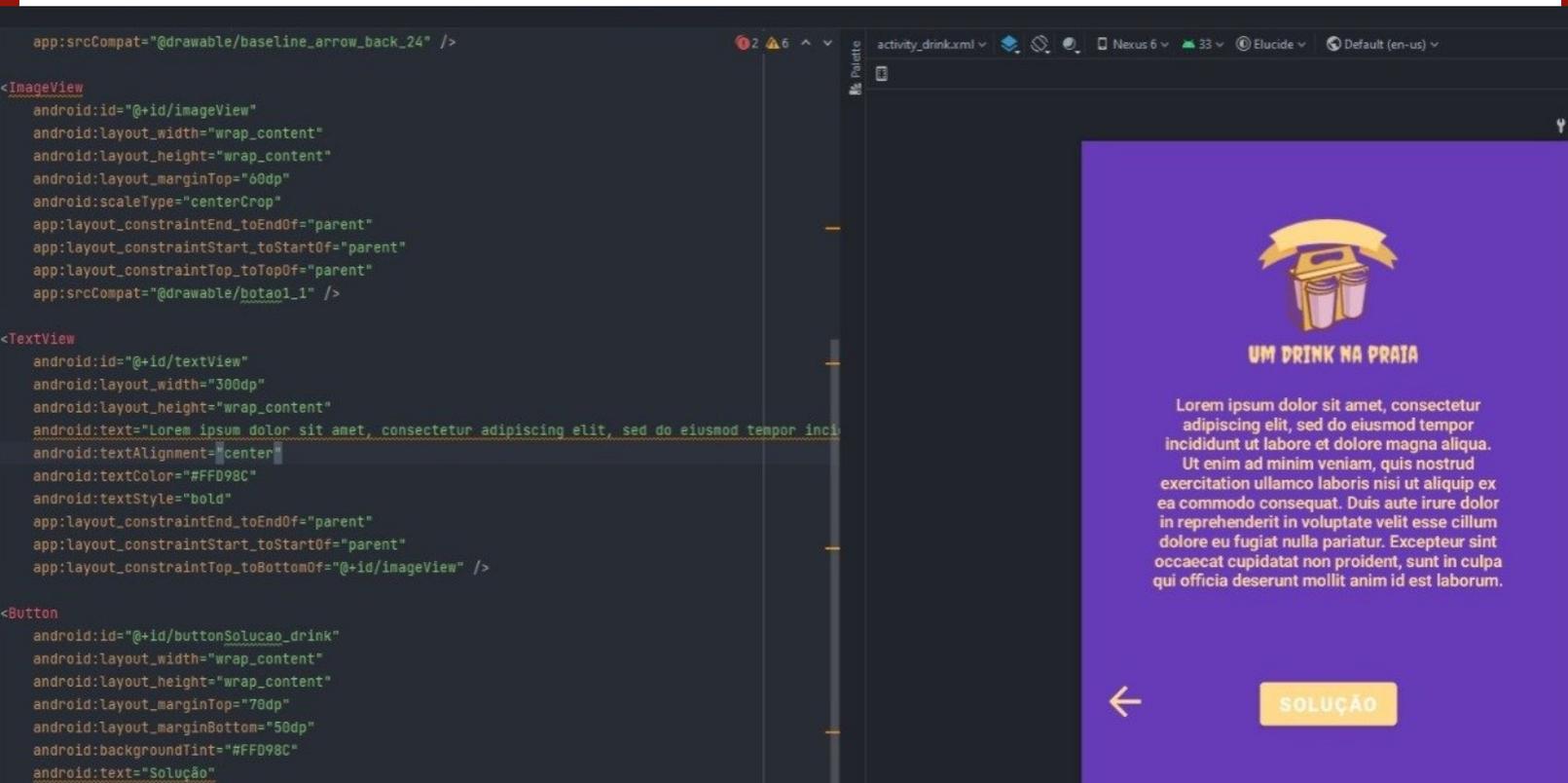
# Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com  
27 a 29 de setembro de 2023



Em cada sessão, diversas histórias podem ser encontradas e elas possuem um *layout* único, um parágrafo irá descrever e contextualizar a narrativa, oferecendo informações úteis para que as crianças possam discutir entre e si e chegar ao resultado da questão.

Figura 3 – Primeira Seção do App



Fonte: Acervo da pesquisa.

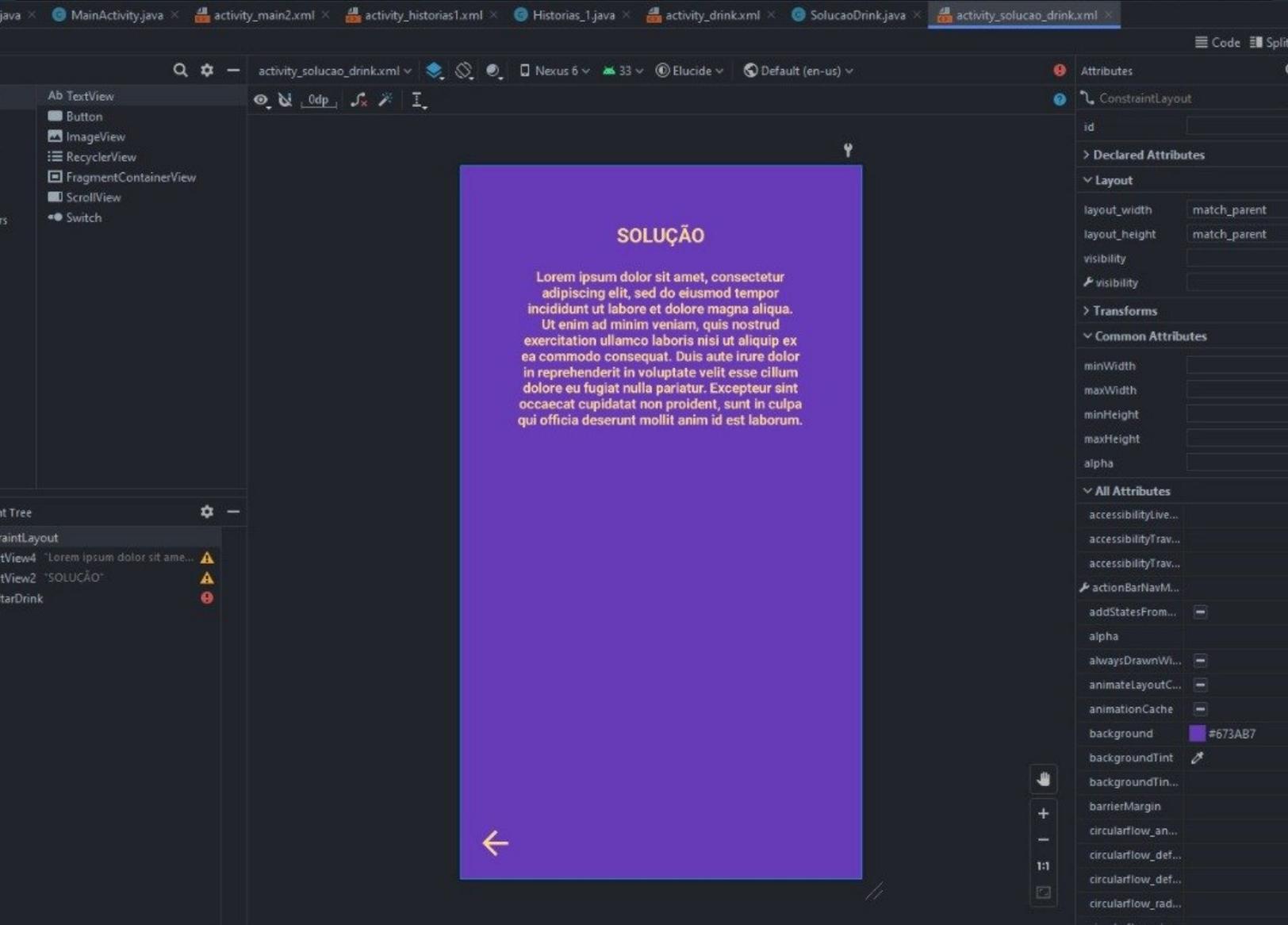
Na tela da solução, um texto curto é oferecido somente para que um dos jogadores, o narrador, possua uma informação privilegiada do caso e possa coordenar a discussão entre os participantes do jogo.

Figura 4 – Tela de Solução



# Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com  
27 a 29 de setembro de 2023



Fonte: Acervo da pesquisa.



# Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com  
27 a 29 de setembro de 2023



O segundo projeto, no entanto, consistiu em outra ferramenta visando à acessibilidade, uma vez que nem toda criança tenha em mãos um *smartphone* para utilizar durante as aulas, surgiu a ideia de desenvolver uma nova proposta que possa ser aplicada em laboratórios escolares por meio do uso de um computador e, para isso, foi utilizado o ambiente de desenvolvimento conhecido como RPG Maker, um *software* gratuito que torna possível criar uma narrativa muito mais interativa no formato de um “Role Playing Game”, um jogo no qual cada um assume um papel dentro de um universo pré-construído, mas amplamente explorável. A ideia era que a criança pudesse viver uma experiência narrativa dentro de um mundo que incentivasse a sua tomada de decisão por meio de diálogos complexos, em que as suas escolhas possuem uma parte fundamental no jogo, e a contra-argumentação se mostra essencial para a construção de um ambiente familiar saudável.

A seguir, encontram-se os cenários construídos para a segunda fase do projeto.

Figura 5 – RPG Maker, Cozinha.



# Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com  
27 a 29 de setembro de 2023



Fonte: Acervo da pesquisa.

Os elementos incluídos na cozinha visam a retomar a rotina comum na vida de uma criança e adolescente. Os itens podem ser explorados individualmente ou na interação com outras personagens que se encontram no jogo. Desse modo, o uso de ferramentas e as atividades propostas visam a motivar diferentes diálogos.



Figura 6 – RPG Maker, Quarto do Protagonista



Fonte: Acervo da pesquisa.

No quarto, o protagonista pode refletir isoladamente acerca de situações diárias (como no uso de videogames ou ao ouvir músicas), além de poder dialogar com colegas que sejam convidados para esse espaço. Assim, o jogo se torna um suporte para que alguns momentos da vida cotidiana possam se transformar em situações argumentativas.

Figura 7 – RPG Maker, Quarto dos Pais



# Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com  
27 a 29 de setembro de 2023



Fonte: Acervo da pesquisa.

No quarto dos pais, crianças e jovens discutem com os pais em torno de situações ou desejos que tenham a diferença de pontos de vista como elemento central. Ou seja, a contra-argumentação acontece com base em um conflito de visões de mundo ou de interesses pessoais.



Figura 8 – RPG Maker, Banheiro



Fonte: Acervo da pesquisa.

O banheiro é um espaço destinado apenas à deliberação íntima, isto é, às reflexões de cada jogador com ele mesmo. Nesse tipo de circunstância, como já foi explicado, são os valores sociais e as opiniões individuais que são colocados em contraste. Assim, os conflitos internos assumem o lugar central no desenvolvimento da argumentação.



# Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com  
27 a 29 de setembro de 2023



Também é importante salientar que em todas as etapas do desenvolvimento foram observadas considerações éticas, como a não utilização de elementos inadequados para a faixa etária das crianças e a proteção da privacidade dos usuários.

Como os jogos ainda se encontram em fase de aprimoramento e serão objeto de futura aplicação e avaliação, na atual etapa de desenvolvimento está sendo marcada a relação entre os fundamentos teórico-práticos e as alternativas para o desenvolvimento de jogos interativos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente, ao analisar a literatura disponível, percebeu-se uma notável escassez de abordagens nacionais que exploram o potencial dos jogos como ferramentas efetivas para o conteúdo educacional. Contudo, é fundamental destacar que algumas iniciativas já estão adotando o conceito de *serious games* como uma estratégia para adaptar a jogabilidade ao ambiente educacional. Os *serious games* representam uma categoria de tecnologia de videogame que se diferencia dos jogos tradicionais por direcionarem seu foco para além do entretenimento, concentrando-se na educação, como destacam Azevedo e Marengo (2022).

Nesse contexto, emerge a relevância da proposta apresentada neste projeto, que busca preencher essa lacuna, incorporando a abordagem dos *serious games* em um cenário de desenvolvimento interativo voltado para crianças e adolescentes por meio da criação de jogos que promovem a contra-argumentação entre os jogadores.

O projeto em desenvolvimento fundamenta-se em um caminho inovador no desenvolvimento de jogos educacionais com um enfoque especial na promoção de capacidades argumentativas. Como o objetivo principal deste projeto de iniciação tecnológica é estabelecer uma nova dinâmica em sala de aula, são utilizados ambientes virtuais como uma abordagem de ensino produtiva e como uma ferramenta educacional adequada aos interesses do público infanto-juvenil, por isso pode chamar mais a atenção deles.

A criação de dois protótipos – ou ambientes interativos, mesmo sem a fase de aplicação, demonstrou a viabilidade e o potencial dessa abordagem. A revisão da literatura reforçou a importância de desenvolver as capacidades argumentativas na educação a fim de que isso possa colaborar com o papel transformador que jogos interativos podem desempenhar no processo educativo e na participação em diferentes situações sociais.



# Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com  
27 a 29 de setembro de 2023



Por fim, entende-se que este projeto está alinhado a uma perspectiva nova para a criação de uma dinâmica de ensino diversificada para crianças e adolescentes, capitalizando o poder dos jogos interativos para aprimorar capacidades argumentativas. Embora a aplicação imediata permaneça em aguardo para as fases futuras do projeto, a sólida base teórica e a concretização dos protótipos sugerem um potencial promissor na área educacional.

## REFERÊNCIAS

- ATAIDE, Guilherme Matos; COSTA, Nagilla Camilla; FURQUIM SOUSA, Maria Gláucia Dourado; GOMES GRANDE, Eliana Tiba; OLIVEIRA, Daniela Cabral de; OLIVEIRA, Dionatan Pontes de; RIBEIRO, Brian Matheus Rodrigues; SOUSA JÚNIOR, José Carlos de. **O mundo da sustentabilidade - Game infantil educativo sobre práticas sustentáveis**. Depositante: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano; BR 51 2021 002524 5. Depósito: 27/10/2021, Concessão: 03/11/2021. Disponível em:  
<https://busca.inpi.gov.br/pePI/servlet/ProgramaServletController?Action=detail&CodPedido=33597&SearchParam>
- AZEVEDO, Isabel Cristina Michelin. **Como desenvolver capacidades argumentativas**: Guia teórico-prático para professores de educação básica. 2022. Disponível em:  
<https://www.researchgate.net/publication/359113167>. Acesso em: 10 jun. 2022.
- AURELIANO, Francisca Edilma Braga Soares; QUEIROZ, Damiana Eulinia de. As tecnologias digitais como recursos pedagógicos no ensino remoto: implicações na formação continuada e nas práticas docentes. **EDUR – Educação em Revista**, preprint 2023.
- AZEVEDO, Isabel Cristina Michelin. Práticas pedagógicas e ensino de argumentação em aulas de língua portuguesa. *In*: GONÇALVES SEGUNDO, Paulo Roberto; PIRIS, Eduardo Lopes. **Estudos de Linguagem, Argumentação e Discurso**. Campinas: Pontes Editores, 2021. p. 155-188.
- AZEVEDO, Isabel Cristina Michelin; MARENCO, Sandro Marcio Drumond Alves. A compreensão dos jogos educativos de propostas de gamificação na educação básica. *In*: AZEVEDO, I. C. M. *et al.* **Gamificação e jogos nas práticas de leitura e análise linguística**. São Paulo: Pá de Parábola, 2022. p. 11-28.
- BRETON, Philippe. **A argumentação na comunicação**. Tradução: Viviane Ribeiro. Bauru: EDUSC, 1999.



# Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com  
27 a 29 de setembro de 2023



BURROWS, Christopher N.; BLANTON, Hart. Real-world persuasion from virtual-world campaigns: How transportation into virtual worlds moderates in-game influence. **Communication Research**, v. 43, n. 4, p. 542-570, 2016.

CARVALHO, Sergio Teixeira de; MOREIRA, Hyago Henrique de Lima; MENDONÇA, Thais Silva; SUCASAS DA COSTA, Luciane Ribeiro de Rezende. **SERIOUS GAME DE EDUCAÇÃO EM SAÚDE BUCAL DE CRIANÇAS**

. Depositante: THE BORROW FOUNDATION / THE UNIVERSITY OF JORDAN /

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS; BR 51 2023 000903 2. Depósito: 31/03/2023, Concessão: 31/03/2023. Disponível em:

<https://busca.inpi.gov.br/pePI/servlet/ProgramaServletController?Action=detail&CodPedido=38865&SearchParam>

CONTE, Elaine; MARTINI, Rosa Maria Filippozzi. As tecnologias na Educação: uma questão somente técnica? **Educação & Sociedade**, Porto Alegre, v. 40, n. 4, p. 1191-1207, out./dez. 2015.

IZO, Flavio; SPOLADORE, Yuri Ervati. **Serious game como ferramenta de estímulo cognitivo**

. Depositante: Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Espírito Santo; BR 51 2019 002856 2. Depósito: 12/12/2019, Concessão: 17/12/2019. Disponível em:

<https://busca.inpi.gov.br/pePI/servlet/ProgramaServletController?Action=detail&CodPedido=27886&SearchParam>

LARRAIN, Antonia; FREIRE, Paulina; LÓPEZ, Patrícia; GRAU, Valeska. Counter-arguing during curriculum-supported peer interaction facilitates middle-school students' science content knowledge. **Cognition and Instruction**, v. 37, n. 4, p. 453-482, 2019.

PIRIS, Eduardo Lopes. O ensino de argumentação como prática social de linguagem. *In*

: GONÇALVES-SEGUNDO, P. R. et al. (org.). **Estudos de linguagem, argumentação e discurso**. Campinas, SP: Pontes Editores, 2021. p. 135-153.

PLANTIN, Christian. **A argumentação**: história, teorias, perspectivas. Trad. Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

PRAKKEN, Henry. Coherence and flexibility in dialogue games for argumentation. **Journal of logic and computation**, v. 15, n. 6, p. 1009-1040, 2005.

VIDON, Luciano Novaes. O pecado da retórica. **Revista CON(TEXTOS) Linguísticos**, Vitória, n. 3, p. 135-142, 2009.