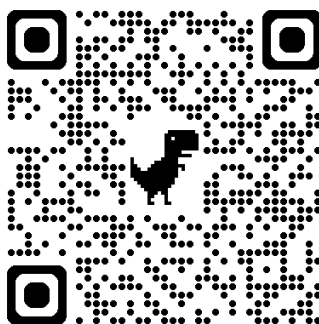




INSTITUTO FEDERAL DO SERTÃO PERNAMBUCANO CAMPUS SALGUEIRO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA

FABIANO GONÇALVES FERREIRA

TEMPONAUTA: GUARDIÕES DO TEMPO



Salgueiro – PE
2024



**INSTITUTO FEDERAL DO SERTÃO
PERNAMBUCANO**
Autarquia criada pela Lei nº 11.892 de 29 de Dezembro de 2008
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA**



FABIANO GONÇALVES FERREIRA

TEMPONAUTA: GUARDIÕES DO TEMPO

Produto apresentado ao Programa de Pós- Graduação em Educação Profissional e Tecnológica – ProfEPT, ofertado pelo *campus* Salgueiro do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Educação Profissional e Tecnológica.

Área de Concentração: Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica

Aprovado em 18 de Setembro de 2024.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. José Aldo Camurça de Araújo Neto
ProfEPT/IFSertãoPE
Presidente da Banca

Prof. Dr. Gabriel Kafure da Rocha
ProfEPT/IFSertãoPE
Membro Interno

Profª. Ma. Camila Coelho Silva
IFSertãoPE
Membro Externo

Salgueiro – PE
2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

F111 FERREIRA, FABIANO GONÇALVES.

Manual de Utilização do Produto Educacional TEMPONAUTA : GUARDIÕES DO TEMPO / FABIANO GONÇALVES FERREIRA. - Salgueiro, 2024.

11 f. : il.

Produto Educacional (ProfEPT - Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica) -Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, Campus Salgueiro, 2024.

Orientação: Prof. Dr. José Aldo Camurça de Araújo Neto.

1. Tecnologia educacional. 2. Produto Educacional. 3. Gamificação. 4. Jogos Educacionais. 5. Educação de Jovens e Adultos. I. Título.

CDD 371.334

Sumário

Apresentação	5
Produto	5
O Site Temponautas	5
Segunda aba: História.....	7
Terceira aba: Quiz & Escape Room.....	8
Na quarta aba: Tabuleiro	9
Quinta aba: Equipe	10
Sexta aba: Cotanto.....	11
Referências	12

Apresentação

Este site é o Produto Educacional (PE) é fruto de uma pesquisa desenvolvida no programa de Pós-Graduação em Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Instituto Federal do Sertão Pernambucano (IF Sertão), Campus Salgueiro – PE, e integra a Dissertação de Mestrado intitulada : Uma Proposta De Gamificação Aplicada ao Ensino de História no Proeja do IFPI (campus Picos).

O trabalho está inserido na linha de pesquisa: Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica (EPT) que abriga as propostas que tratam dos fundamentos das práticas educativas e do desenvolvimento curricular na EPT, com foco nas estratégias transversais e interdisciplinares que possibilitam a formação integral e significativa do estudante.

O site Temponautas tem como objetivo apoiar o processo de ensino e aprendizagem por meio da gamificação, uma metodologia ativa aplicada ao ensino de História. Funciona como um recurso didático-pedagógico de revisão e fixação de conteúdos, oferecendo suporte aos professores e contribuindo para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos, bem como para a melhoria da educação. Além disso, busca promover a autonomia, a emancipação e a transformação dos estudantes.

Produto

Para auxiliar no engajamento dos alunos e promoção da aprendizagem no ensino de História do Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos (PROEJA), optou -se pela criação de site contendo narrativas, *quizzes*, *escape room*, tabuleiro, acessíveis por computadores e celulares.

Para que o site se tornasse mais atrativo e diversificado, foram utilizadas as ferramentas lincadas na plataforma *Wix*, *Wordwall* e *Genially*, contendo diversos recursos como atividades jogos educativos online e para a impressão, possibilitar a interatividade, ludicidade, estimular a autoaprendizagem e a curiosidade aos utilizadores do website.

O Produto Educacional está hospedado em ambiente de ensino online através da plataforma possibilita a fácil edição do seu conteúdo para adaptá-lo às diferentes situações e contextos de ensino e aprendizagem.

O Site Temponautas

O Menu do temponautas (<https://www.temponauta.info/>), contém 4 Abas: Home, História, Quiz & Escape Room, Tabuleiro, Equipe e Cotanto.

Primeira Aba: Home

Na aba “*Home*” do site Temponauta, os usuários visualizam a imagem scooter Mirtes, sendo apresentado ao jogo educacional desenvolvido a partir de uma pesquisa de mestrado no IFSertãoPE. O objetivo do jogo é engajar alunos do PROEJA em atividades de ensino de História utilizando gamificação.

**Junto com o Professor Rodrigo Guinch e sua
Scooter Mirtes vamos viajar pelos acontecimentos
históricos da humanidade.**



O site Temponauta é um produto educacional desenvolvido a partir de uma pesquisa de mestrado realizada no ProEPT do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano (IFSertãoPE). A pesquisa avaliou a viabilidade de criar atividades de ensino de História para jovens e adultos do PROEJA, utilizando estratégias de gamificação.

O objetivo deste produto educacional é auxiliar os estudantes do PROEJA Ensino Médio dos IFs a se engajarem de maneira divertida e participativa. O jogo pode ser utilizado por educadores e profissionais envolvidos em atividades de apoio educacional, sendo adaptável para outras áreas de formação. Ele se fundamenta na imersão dos participantes em desafios que refletem a realidade histórica.

Trata-se de um jogo educacional destinado a aprimorar a prática docente e facilitar a aprendizagem dos alunos. Foi desenvolvido com elementos e dinâmicas de jogos que permitem aos alunos construir conhecimento ao criar estratégias para resolver problemas de forma leve, atrativa e divertida.

O jogo visa promover o aprendizado dos alunos em temas relacionados à Idade Moderna, como as grandes navegações, o absolutismo e o mercantilismo, auxiliando-os a desenvolver estratégias de resolução e a adquirir os conhecimentos históricos propostos.

Temponauta

© Todos os direitos reservados a Temponauta - 2024

Fonte: <https://www.temponauta.info/>

Segunda aba: História

Na segunda aba "História", a narrativa destaca Rodrigo Guinch como o herói e Victor Maquiavel Tempus como o vilão. Rodrigo, um professor de história, viajante do tempo do ano 5025, chega acidentalmente ao laboratório do IFPI e precisa da ajuda dos alunos para consertar seu dispositivo de viagem no tempo. Ele está em uma missão urgente para impedir Victor, que deseja alterar a linha do tempo e se tornar um ditador, manipulando eventos históricos para estabelecer um império.

A história traz elementos essenciais de gamificação, onde a narrativa é parte central, oferecendo um enredo imersivo no qual os jogadores participam ativamente da missão de salvar a história de uma catástrofe.



Ao recobrar a consciência, Rodrigo contou aos alunos que vinha do ano 5025 e estava em uma missão para deter um colega de trabalho, Victor Maquiavel. Victor, fascinado pelo poder de viajar no tempo, queria alterar a linha do tempo para se tornar o ditador de sua era. Seu objetivo era manipular revoluções e tomadas de poder ao longo da história, garantindo que sua família estabelecesse um grande império e eventualmente se tornasse "Dona do Mundo".



Sorte ou infortúnio?

Dois alunos do Instituto Federal, durante uma tarde de estudo no laboratório de eletrotécnica, tiveram uma surpresa ao encontrar um homem ferido e desmaiado em uma das salas. Este homem, nada mais nada menos que um viajante do tempo, era conhecido em seu período histórico como Rodrigo Guinch.

Rodrigo havia chegado ao laboratório por acidente devido a um mau funcionamento de seu dispositivo de viagem no tempo, que é regulado por cristais de quartzo. O dispositivo o levou até o laboratório em busca de uma fonte de quartzo para corrigir o defeito.



A família de Victor sempre teve boas relações com a burguesia e aspirava alcançar a mesma riqueza e poder de seus amigos ricos. Foram educados para bajular e satisfazer as vontades dos nobres, enquanto se dedicavam a se tornar grandes cientistas e figuras notáveis de sua época.

Agora, Rodrigo precisa da ajuda dos alunos do IFPI para consertar seu dispositivo de viagem no tempo e impedir que Victor altere a linha do tempo de maneira catastrófica. A missão é urgente, pois qualquer mudança na história pode ter consequências desastrosas para o presente e o futuro.

Terceira aba: Quiz & Escape Room

Na terceira aba "Quiz & Escape Room", o usuário é convidado a embarcar em uma jornada interativa por meio de um jogo online de perguntas e respostas. A aba apresenta duas fases principais: o *Escape Room* no *Genially* (<https://view.genially.com/665b7a6128ac2b0014049c53/interactive-content-temponauta-escape-room>), onde os jogadores exploram períodos históricos e enfrentam desafios, e o **Quiz Show** no *Wordwall* (<https://wordwall.net/play/74173/445/351>), onde o desempenho dos participantes é avaliado por meio de um quiz final. Cada resposta correta contribui para o ranking, promovendo uma competição saudável e reforçando o aprendizado de maneira divertida e envolvente. A aba destaca a combinação de aprendizado histórico com gamificação, incentivando a participação ativa.



Home História Quiz & Escape Room Tabuleiro Equipe Contato



Vem com a gente nessa jornada!

JOGAR

Escape Room

Bem-vindo ao Temponauta, um emocionante jogo de perguntas e respostas online que leva você a uma jornada épica através do tempo! Prepare-se para explorar diferentes períodos históricos, desvendar mistérios e enfrentar um vilão que ameaça destruir o próprio fluxo do tempo. Reúna seus amigos, entre no jogo e embarque em uma aventura repleta de desafios e descobertas!

Quiz Show

Após o Escape Room no Genially, os jogadores realizarão um quiz final no Wordwall, onde cada resposta correta contribui para o ranking final. O desempenho no quiz determinará a classificação dos jogadores, promovendo uma competição saudável. A combinação das plataformas Genially e Wordwall garante que Temponautas seja uma experiência educativa e divertida, unindo a revisão de conteúdo com elementos de jogo e competição.

Destaques:

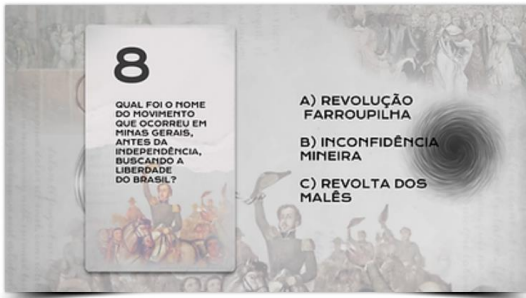
- Quiz interativo no Wordwall, com perguntas objetivas e resposta única correta.
- Ranking final baseado no desempenho dos participantes, incentivando uma competição saudável.
- Experiência que combina aprendizado histórico com jogos e competição, consolidando o conhecimento de forma lúdica e envolvente.



Vem com a gente nessa jornada!

Clique agora em JOGAR para descobrir.

JOGAR



Vem com a gente nessa jornada!
Clique agora em JOGAR para descobrir.

JOGAR

Fonte: <https://www.temponauta.info/quiz-card-game>

Na quarta aba: Tabuleiro

Na quarta aba "Tabuleiro", o jogo de tabuleiro é apresentado. Nele, os jogadores assumem o papel de heróis que precisam impedir um vilão de alterar eventos históricos cruciais, preservando a linha do tempo. O tabuleiro contém casas informativas, de desafios e prêmios, onde os participantes enfrentam enigmas históricos e avançam ou regredem conforme o desempenho. A dinâmica do jogo exige trabalho em equipe, promovendo pensamento crítico e colaborativo em uma jornada através da história. Link para Download do Tabuleiro (https://www.temponauta.info/files/ugd/396275_f4acd4bba121b4a5790693d963f08530b.pdf).



Vem com a gente nessa jornada!
Clique agora em JOGAR para descobrir.

BAIXAR

Dinâmica do Jogo

Os jogadores avançam pelo tabuleiro conforme lançam os dados, caindo em casas que podem ser informativas, de desafios ou de prêmios. As casas informativas fornecem conhecimento crucial sobre eventos históricos e estratégias. As casas de desafio oferecem a chance de avançar ou regredir conforme o desempenho dos jogadores.

Ao longo do jogo, os jogadores devem trabalhar em equipe para superar desafios e garantir que o vilão não altere o curso da história.

Em "Temponauta", a combinação de desafios e informações cria uma experiência envolvente que estimula o pensamento crítico e o trabalho individual ou em equipes, enquanto mergulha os jogadores em uma fascinante viagem através da história. Prepare-se para salvar o tempo e garantir que a história continue a seguir seu curso correto!

Tabuleiro

Temponauta é um empolgante jogo de tabuleiro que leva os jogadores a uma aventura épica através da linha do tempo. No coração do jogo, dois heróis enfrentam um vilão astuto que busca destruir a linha do tempo ao alterar eventos históricos cruciais. A missão dos jogadores é evitar que o vilão altere o curso da história e, assim, preservar o fluxo contínuo do tempo.

O objetivo principal de Temponauta é impedir que o vilão cause mudanças irreversíveis na linha do tempo. Os jogadores, na pele dos heróis, devem enfrentar desafios e resolver enigmas históricos enquanto viajam através de diferentes períodos da história. Cada etapa do jogo é marcada por diferentes casas que representam momentos críticos em uma narrativa de três atos.



Fonte: <https://www.temponauta.info/tabuleiro>

Quinta aba: Equipe

Na quinta aba Equipe, são apresentadas as formações acadêmicas do orientando e do orientador responsáveis pelo desenvolvimento do produto educacional "Temponauta".

Equipe



**Fabiano Gonçalves
Ferreira**

Possui graduação em Administração Pública pela Universidade Federal do Piauí(2014), graduação em Geografia pela Universidade Federal do Piauí(2019), graduação em Pedagogia pela Universidade Federal do Piauí(2009), especialização em ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO INFANTIL: INFÂNCIA E INSTITUIÇÃO ESCOLAR pela Universidade Estadual do Piauí(2018), especialização em ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO EDUCACIONAL EM REDE pela Universidade Federal do Piauí(2018) e especialização em ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO PÚBLICA pela Universidade Estadual do Piauí(2015). Atualmente é Professor da Prefeitura Municipal de Picos e Professor geografia da Prefeitura Municipal de Itainópolis. Tem experiência na área de Geografia, com ênfase em Geografia Humana.



**José Aldo Camurça
de Araújo Neto**

Possui graduação em Filosofia - Licenciatura (2007) e Bacharelado (2008) - pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Mestre (2011) e Doutor (2017) pelo programa de Pós-Graduação em Filosofia, área de concentração: ética e filosofia política, da Universidade Federal do Ceará. Professor do ensino básico, técnico e tecnológico do Instituto Federal do Sertão Pernambucano (IFSertãoPE), campus Serra Talhada. Docente Permanente em dois programas de Pós-graduação: 1) Mestrado Profissional em Filosofia (PROF-FILO), campus Petrolina zona rural e 2) Programa de Pós-Graduação em Filosofia, PPGFIL, da UECE (Universidade Estadual do Ceará). Professor colaborador do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (PROF-EPT), campus Salgueiro, Tem experiência nas áreas de Ética, Filosofia do Direito, Filosofia Política e História da Filosofia, atuando principalmente nos seguintes temas: Ensino de Filosofia, Idealismo Alemão, Filosofia Contemporânea, Filosofia Política, Filosofia Moderna e Teoria do Conhecimento

Instituição



Sexta aba: Contato

Nessa aba é apresentada a seção “Contato”, Na quinta aba, Entre em Contato, o usuário encontra um formulário com campos para preencher Nome, Sobrenome, Email, Telefone e um espaço para enviar mensagens. Esse espaço é dedicado a dúvidas, sugestões de melhorias para o produto educacional, e opiniões sobre a qualidade do jogo. A aba visa também estabelecer um canal de comunicação entre a pesquisadora, professores e alunos, com o objetivo de coletar sugestões para novas atividades e, futuramente, criar novas abas conforme as demandas de uso do site.

Entre em Contato

Nome	Sobrenome
Email	Telefone
Envie sua mensagem!	
Enviar	

Fonte: <https://www.temponauta.info/contato>

Referências

CAMPOS, Flávio; CLARO, Regina. **A Escrita da História**. 2ª. Ed. São Paulo: Escala Educacional, 2009.

Genially, a ferramenta para criar conteúdos interativos. Disponível em: < <https://genially.com/pt-br/> >. Acesso em: 01 set. 2024.

VICENTINO, Cláudio; DORIGO, Gianpaolo. **História Geral do Brasil. Vol. 1**. São Paulo: Scipione, 2010.

WORDWALL. Criador de atividades educacionais interativas. *Wordwall*. Disponível em: <https://wordwall.net/pt>. Acesso em: 10 set. 2024.