

# Planejamento, Criação e Validação de Conteúdo para Jogos Sérios do Tipo Quiz

## 1. Autores

**Rháleff N. R. Oliveira** [Universidade Federal do ABC | [rhaleff.nascimento@ufabc.edu.br](mailto:rhaleff.nascimento@ufabc.edu.br)] Mestre em Ciência da Computação (2020) e doutorando em Ciência da Computação pela UFABC. Licenciado em Ciência da Computação (2017) pela UFPB. Atua como pesquisador no LIRTE/UFABC e membro do projeto Diversão Séria, onde participa do desenvolvimento de um jogo do tipo *quiz*. Criador do “Guerra em Alto Mar”, um jogo de tabuleiro com *quiz* personalizável para engajar e motivar estudantes. Lattes: [lattes.cnpq.br/4520881617316039](https://lattes.cnpq.br/4520881617316039)

**Juliana C. F. de Moraes** [Universidade Federal do ABC | [morais.juliana@ufabc.edu.br](mailto:morais.juliana@ufabc.edu.br)] Estudante de Graduação em Bacharelado em Ciência e Tecnologia pela UFABC. Atua como pesquisadora de iniciação científica na área de acessibilidade web no LIRTE/UFABC sendo membro do projeto de extensão Diversão Séria (UFABC). Participou do projeto de extensão Enfrente, na criação e avaliação de *quizzes* para conscientização sobre a pandemia pela Covid-19 (UFABC).

**Rafaela V. Rocha** [Universidade Federal do ABC | [rafaela.rocha@ufabc.edu.br](mailto:rafaela.rocha@ufabc.edu.br)] Pesquisadora Colaboradora na UFABC. Foi professora visitante na UFABC, e possui doutorado (UFSCar) e pós-doutorado em Ciência da Computação (ICMC/USP-UFAL e UFABC). Atua há 15 anos na pesquisa, produção e avaliação de jogos sérios, inclusive *quizzes* (com apoio CVE/CCD/SES, PMESP, Corpo de Bombeiros, CNPQ e CAPES). É vice-coordenadora do "*Diversão Séria*". Lattes: [lattes.cnpq.br/1845113331963646](https://lattes.cnpq.br/1845113331963646).

**André Brandão** [Universidade Federal do ABC | [andre.brandao@ufabc.edu.br](mailto:andre.brandao@ufabc.edu.br)] Professor da UFABC, colaborador do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação da mesma universidade e tem graduação (UFSM), mestrado (UFPR) e doutorado (UFF) em Ciência da Computação. É criador da iniciativa Jecripe, vencedor de prêmios por suas investigações com jogos e atuou em diferentes posições administrativas da UFABC. Lattes: [lattes.cnpq.br/5132988314756109](https://lattes.cnpq.br/5132988314756109)

**Carla Lopes Rodriguez** [Universidade Federal do ABC | [c.roriguez@ufabc.edu.br](mailto:c.roriguez@ufabc.edu.br)] Professora Adjunta na graduação e pós-graduação em Ciência da Computação da UFABC e vice-coordenadora da pós-graduação lato sensu Educação Especial e Inclusiva da UFABC. Possui mestrado e doutorado em Artes Visuais (UNICAMP). Atua em pesquisas na área de Interação Humano Computador, Informática na Educação, Gênero e Ciência & Tecnologia. Lattes: [lattes.cnpq.br/6993919715946523](https://lattes.cnpq.br/6993919715946523)

**Denise H. Goya** [Universidade Federal do ABC | [denise.goya@ufabc.edu.br](mailto:denise.goya@ufabc.edu.br)] Professora Adjunta na UFABC. Doutora docente da pós-graduação em Ciência da Computação da UFABC e da pós-graduação lato sensu Educação Especial e Inclusiva da UFABC. Tem atuação em Tecnologias educacionais e acessíveis, principalmente jogos sérios. Currículo Lattes: [lattes.cnpq.br/2957482489566391](https://lattes.cnpq.br/2957482489566391)

**2. Assunto do tutorial:** Arte e *Design*.

**3. Tópicos de interesse:** Desafios e benefícios da criação do conteúdo de *quizzes*; Processo de produção de *quizzes*; e Panorama das ferramentas de apoio à implementação e disponibilização de jogos do tipo *quiz*.

**4. Nível do tutorial:** Básico. Não há pré-requisitos.

**5. Duração:** Duração estimada de 2h.

**6. Estrutura necessária:** O tutorial será presencial e precisa de apenas uma sala de aula com projetor. Necessita de inscrições por formulário.

**7. Resumo:** Jogos do tipo *quiz* são exemplos práticos de metodologias ativas, por possibilitar um *feedback* imediato na revisão e fixação de conceitos abordados em uma determinada área do conhecimento. Entretanto, há a necessidade de planejar e criar o conteúdo dos *quizzes* de maneira sistemática, visando garantir a eficácia dos resultados pedagógicos. Esse tutorial, voltado para professores, educadores, *game designers* e pesquisadores na área de jogos, tem como objetivo apresentar o planejamento, criação e validação de conteúdos para jogos sérios do tipo *quiz*. A metodologia usará uma técnica de ensino de exposição dialogada: parte-se dos desafios, oportunidades e benefícios da criação e uso do jogos, seguida da apresentação e exemplificação das etapas do processo de produção de *quizzes*, baseadas em Morais *et al.* (2021), e, por fim, mostra-se um panorama das principais ferramentas de apoio à implementação, integração dos conteúdos e disponibilização de jogos do tipo *quiz*. Espera-se que os participantes aprendam a planejar e construir seus *quizzes* na prática, a partir dos conceitos apresentados neste tutorial.

**8. Motivação:** Um jogo sério do tipo *quiz* é um recurso educacional de baixa complexidade que pode motivar e auxiliar estudantes e, por esse motivo, tem se tornado uma opção viável de aprendizagem e avaliação interativa e somativa (Petri *et al.*, 2016). O jogador, ao usar o *quiz*, pode ter sua aprendizagem aprofundada, revisada e validada por meio de questões práticas e teóricas sobre os conceitos e conteúdos estudados (Oliveira *et al.*, 2020). As vantagens de se utilizar jogos do tipo *quiz* são a existência de um objetivo a ser alcançado parcialmente ou integralmente pelo jogador, e um certo nível de desafio associado ao objetivo (Morais *et al.*, 2021). Além disso, devido às chamadas, *feedback* e elementos gráficos (imagens, diagramas, *gifs*) do *quiz* serem feitos de maneira atrativa e interativa, são uma forma de entretenimento e retenção da atenção dos jogadores, mesmo em assuntos que podem ser considerados desinteressantes. Diferentemente de uma prova convencional, um *quiz* é capaz de oferecer *feedback* constante e imediato, estimular a competição de maneira saudável e envolver os alunos de jeito único e lúdico. De modo geral, o tutorial destina-se aos interessados na pesquisa, *design*, criação e uso de *quizzes*. Como público-alvo, espera-se (1) professores da Educação Básica e Ensino Superior, de redes públicas e privadas, interessados em aprender a criar e usar *quizzes* em suas práticas pedagógicas; (2) educadores envolvidos em iniciativas de intervenção pelo poder público, que desejam promover a Educomunicação por meio de *quizzes*; (3) *game designers* que buscam compreender os elementos importantes na criação de jogos sérios do tipo *quiz*, principalmente relacionados ao conteúdo, e as oportunidades nessa área; e (4) pesquisadores interessados em jogos, das diversas áreas de conhecimento e grupos sociais, e que querem entender os desafios e lacunas de pesquisa.

## Referências

- Morais, J.C.F.; *et al.* (2021). Uso de Jogos Sérios de Conscientização como Estratégia de Enfrentamento da Pandemia pela Covid-19. In: *Conectadas Revista Interdisciplinar de Extensão e Cultura da Universidade Federal do ABC*, v. 3, p. 177-178.
- Oliveira, R.N.R.; *et al.* (2020). *Game Quiz: protótipo de uma plataforma para criação de jogos sérios do tipo quiz*. In: IV Workshop @NUVEM, p. 1-2.
- Petri, G.; *et al.* (2016). *Um Quiz Game para a Revisão de Conhecimentos em Gerenciamento de Projetos*. In: XXVII SBIE, p. 320-329.