



## Gamificando a Diversidade

Instituto Federal do Paraná (IFPR) - Campus Pinhais

Nome dos Alunos: Ava Moreira de Lima e João Luiz Vicente Junior

Orientadoras: Prof.<sup>a</sup> Eliana Maria dos Santos e Prof.<sup>a</sup> Lauriana Paludo

# Introdução

O Brasil possui uma vasta diversidade. A Lei nº 11.645/08 (ensino de Cultura Afro-Brasileira e Indígena) é obrigatória, mas a **implementação prática** nas escolas públicas carece de ferramentas pedagógicas lúdicas e adequadas.

Desenvolvimento da plataforma **ETNOS**, um conjunto de jogos digitais educativos para crianças de 10-12 anos.



**ODS 4: Educação de Qualidade**

Oferecer recurso acessível para educação inclusiva.



**ODS 10: Redução das Desigualdades**

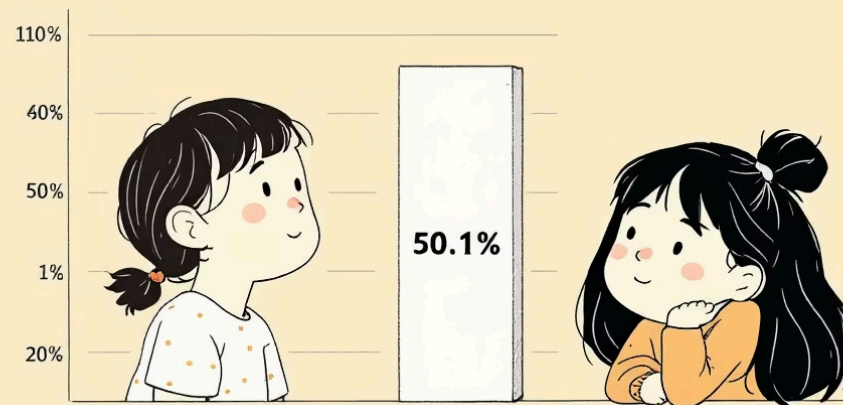
Combater o preconceito e valorizar culturas minorizadas.

# Problema Central

**A Demanda Pedagógica:** A dificuldade de educadores da rede pública em encontrar e aplicar materiais lúdicos e digitais para abordar a complexidade das relações étnico-raciais e combater o preconceito.

**Evidência (Dados):** O total de escolas públicas com projetos de combate a racismo, machismo e homofobia caiu para **50,1% em 2021** (o menor patamar em 10 anos), indicando uma lacuna educacional.

**Público-Alvo:** Crianças de 10-12 anos do Ensino Fundamental I (Baseado nas Personas Lara e Manuela).



# Trabalhos Correlatos e Diferencial

Estado da Arte: Análise de jogos como "Raízes do Brasil" e "Quiz da Diversidade" (soluções majoritariamente analógicas/físicas).

## Nossa solução é inovadora por ser:

- **Digital e Escalável**  
Plataforma web/Mobile construída em **React, Next.js e NodeJS**, garantindo acessibilidade em qualquer lugar.
- **Gerenciável**  
Possui um **Painel Administrativo** para gestão de usuários, escolas e monitoramento do progresso pedagógico.
- **Tecnologia e Pedagogia**  
Une uma arquitetura moderna a uma metodologia de ensino lúdica e focada na diversidade cultural brasileira.

# Objetivos do Projeto

Desenvolver e validar uma plataforma de jogos digitais educativos utilizando a gamificação para promover a **diversidade cultural** e as **relações étnico-raciais** no Ensino Fundamental.

## Objetivos Específicos:

---

### Empatia e Respeito

Fomentar compreensão e valorização da identidade brasileira

---

### Redução das Desigualdades

Alinhar ações ao ODS 10 para equidade social



---

### Ferramenta Tecnológica

Oferecer recurso moderno para educadores da rede pública

---

### Educação de Qualidade

Assegurar aprendizagem inclusiva conforme ODS 4

# Metodologia e Desenvolvimento

Metodologia: **Design Thinking** – Abordagem centrada no usuário (crianças e professores).

Etapas Práticas:

01

---

## Inspiração

Definição do Público-Alvo, Personas e Alinhamento com ODS.

02

---

## Ideação

Criação de **Storyboard** e Prototipação (Wireframes/Mockups) no **Figma**.

03

---

## Implementação (MVP)

Utilização de Next.js, React e Turborepo (monorepo) para garantir um desenvolvimento modular e escalável.



# Solução Proposta

Produto: Plataforma de Jogos Digitais ETNOS.

Principais Funcionalidades (MVP):



## Seleção de Personagem

Escolha entre 5 personagens representativos das regiões e etnias brasileiras.



## Jogo da Memória Cultural

Jogo com 12 cartas com elementos de diversas culturas do Brasil.



## Jogo "Adivinhe o Nome"

Jogo de perguntas e respostas sobre cultura e diversidade.



## Painel Administrativo

Gestão de usuários e conteúdo.





# Resultados Esperados

## Pedagógico

Aumento mensurável da consciência cultural e da empatia nos alunos (via instrumentos avaliativos).

## Social

Contribuir para a redução de desigualdades, usando a tecnologia para fomentar a justiça social.

## Tecnológico

Entrega de um MVP funcional e de alta performance, com código escalável e seguro.



# Estratégia

## Gamificação

Uso de pontuações, medalhas e progressão de nível para manter o aluno motivado.

## Validação

Testes de usabilidade e funcionalidade com o público-alvo real (alunos do 5º ano).

## Parcerias

Colaboração estratégica com escolas e secretarias de educação (Pinhais/PR) para implementação e validação.

# Desafios e Próximos Passos

## Desafios Encontrados:

- **Tecnologia:** Manter a consistência e a performance da arquitetura de monorepo (Turborepo) durante o desenvolvimento.
- **Social:** Garantir o engajamento e a participação da comunidade escolar (em Pinhais) para a coleta de dados e validação do produto.

## Próximos Passos (Plano de Desenvolvimento):

- **Conclusão do MVP:** Finalizar os dois primeiros jogos e o Painel Administrativo.
- **Expansão:** Adição de novos jogos e conteúdos de diversidade (a arquitetura monorepo facilita este crescimento).





Código do Projeto (GitHub)  
<https://github.com/joaojuniorbr/etnos>

Documentação Pedagógica  
<https://joaojuniorbr.github.io/etnos/>

Projeto  
<https://etnos.vercel.app/>



Ava Moreira



João Junior