

GET (GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO PARA O TRÂNSITO) SLOW AND GO:

CONSTRUÇÃO DE JOGOS DIGITAIS PARA ABORDAR A SEGURANÇA E LEIS DE TRÂNSITO NAS ESCOLAS

Guilherme Aquino dos Santos Borges

Guilherme Silva da Costa

Maicon Souza dos Santos

George Kummel Soares Figueredo de Castro Silva (Orientador)

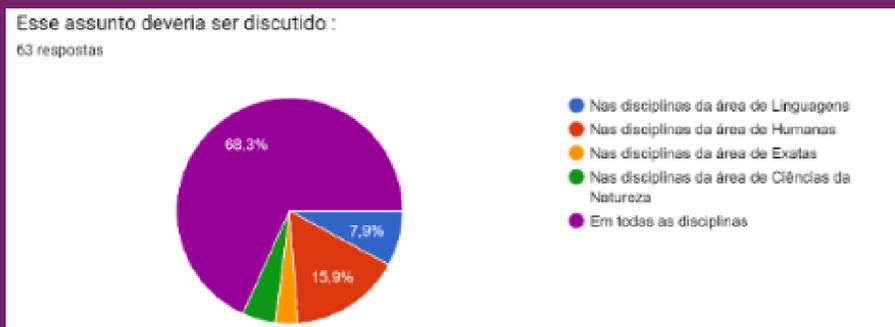
Lucivânia Pereira dos Santos (Coorientadora)



Introdução & objetivos

De acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS), o trânsito brasileiro é o quarto mais violento do continente americano. Em nossa cidade natal, Barreiras, no extremo Oeste da Bahia, a realidade não é diferente, quase todas as semanas é registrado pelo menos um acidente nos portais de notícias locais da região. Por esse motivo tivemos a ideia de desenvolver o GET (GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO PARA O TRÂNSITO) SLOW AND GO, o app desenvolvido em AppInventor, dando continuidade ao projeto PARE.

Figura 1 - Gráfico referente a pesquisa anterior



Fonte: Arquivo Pessoal (2023)

Após analisar que a educação para o trânsito pode ser trabalhada de diversas formas interdisciplinares decidimos criar jogos digitais e físicos para facilitar a reflexão desse tema nas escolas públicas



Fotos: Arquivo pessoal

Até o momento, possuímos o protótipo que se apresenta em fase inicial e que já mostrou ser eficiente no ensino de educação no trânsito. A versão em site foi apresentada em uma escola municipal de ensino fundamental II e em dois colégios de ensino médio da rede estadual

Resultados

Com a finalização dos protótipos virtuais e seus testes feitos com estudantes de diferentes escolas foi comprovado que a gamificação realmente pode ser uma ferramenta útil na aprendizagem em sala de aula, e que nesse caso se demonstrou eficiente para despertar a curiosidade e o interesse nas leis de trânsito para que assim esses jovens também possam promover a segurança.

Para além dos jogos virtuais estamos trabalhando também em jogos de tabuleiro para explorar a gamificação de forma "despulgada" assim também afastando os estudantes do uso exagerado de aparelhos eletrônicos.



Metodologia

A pesquisa foi pensada e colocada na prática nas dependências do Centro Juvenil de Ciência e Cultura Barreiras por meio da incubadora de projetos da Oficina de Artes. Primeiramente, como um levantamento bibliográfico a respeito do tema: "Educação trânsito" assim também com o tema: "Aprendizagem Criativa no App Inventor" associando ambos, para que um seja o problema delimitado e o outro uma possível solução. A abordagem dessa pesquisa se destaca tanto em partes qualitativas como também em partes quantitativas se tornando uma pesquisa quali-quantitativa.

```

91
165 tbutton = document.getElementById("next");
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188

```



Para criação do aplicativo foi utilizado o App Inventor e para a versão do quiz em site foi usado ferramentas como o HTML, CSS e JAVASCRIPT

Conclusão

O tema tratado e apresentado nas escolas, trouxe um clima mais confortável a ser trabalhado em sala de aula, deixando de ser um ambiente hostil para se tornar um espaço de diversão e entretenimento, principalmente em relação a temática de nossa pesquisa anterior, possibilitando uma maior interação dos estudantes, enquanto futuros cidadãos, para que assim eles se comprometam a tornar o trânsito mais seguro e em conformidade com 5 dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agendar 2030



Referências

BRASIL. Lei 9.503, de 23 de setembro de 1997. Código de Trânsito Brasileiro. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9503.htm. Acesso em: 26 jun. 2024.

OLIVEIRA, João Lucas Campos de; MAGALHÃES, Ana Maria Müller de; MISUEMATSUDA, Laura. Métodos mistos na pesquisa em enfermagem: possibilidades de aplicação à luz de Creswell. Texto & Contexto-Enfermagem, v. 27, p. e0560017, 2018.

CHAGAS, Denise Martins, Estudo sobre fatores contribuintes de acidentes no trânsito urbano."2011