

## **Ágora: aplicativo desenvolvido por estudantes da educação pública para auxiliar no desenvolvimento da competência de argumentar**

**Elmara Pereira de Souza<sup>1</sup>, Renata Gondim Valença<sup>2</sup>, Filipe de Jesus Souza<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Centro Juvenil de Ciência e Cultura de Vitória da Conquista

<sup>2</sup> Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia

elmarasouza@gmail.com, renatagondim02@gmail.com, filipe.souza1602@gmail.com

**Abstract.** *Agora is a group game for mobile devices in which players, called counselors, manage a city, making collective decisions in the face of various problem situations presented. The proposal is that basic education students, especially high school students, through concrete statements, exercise their arguments and are encouraged to expose, defend their points of view and make decisions collectively based on ethics and respect for others. Agora can contribute to the learning process of public high school students, in addition to bringing a fun resource to the classroom, a game that simulates managing a city and provides discussions and defenses of points of view on various current topics.*

**Keywords:** *Digital Game; Argumentation; Debate; BNCC*

**Resumo.** *Ágora é um jogo de grupo para dispositivos móveis em que os jogadores, chamados de conselheiros, gerenciam uma cidade, tomando decisões coletivas frente à diversas situações-problema apresentadas. A proposta é que os estudantes da educação básica, em especial, do ensino médio, através de enunciados concretos, exercitem a argumentação e sejam incentivados a expor, defender os seus pontos de vista e tomar decisões coletivamente com base na ética e no respeito ao outro. O Ágora pode contribuir no processo de aprendizagem de estudantes de escolas públicas de ensino médio, além de levar para a sala de aula um recurso divertido, um jogo que simula o gerenciamento de uma cidade e proporciona discussões e defesas de pontos de vista sobre diversos temas atuais.*

**Palavras-chave:** *Jogo Digital; Argumentação; Debate; BNCC*

*Trabalho apresentado no VIII Concurso Integrado de Desenvolvimento de Soluções de Tecnologia e Objetos de Aprendizagem para a Educação (Apps.Edu 2022).*



**Você gosta de debater  
e defender pontos de vista?**

Então, conheça o app desenvolvido por estudantes de escola pública para exercitar a argumentação.

**Autores: Elmara Pereira de Souza; Renata Gondim Valença; Filipe de Jesus Souza**

## Problema

A sociedade contemporânea tem exigido a formação de pessoas criativas, críticas, autônomas, autoras, que saibam conviver e trabalhar coletivamente, que consigam expor as suas ideias com ética e respeito ao outro. Neste sentido, a escola tem um grande desafio de formação dos jovens para além dos conteúdos curriculares, mas uma formação sistêmica, integral.

O **poder da argumentação** é uma das características importantes na atualidade. Historicamente, desde as civilizações antigas, a argumentação tem um papel fundamental nos discursos e na explanação sobre as ideias.

### A escola ensina a argumentar?



Segundo estudo feito pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras da USP (LEMES, 2013) as escolas não ensinam os alunos a argumentar.

### E os livros didáticos?



Os livros didáticos não trazem nenhuma referência a teoria sobre argumentação. Apenas apresentam textos jornalísticos como exemplos de textos argumentativos, incentivando a reprodução do que é trazido pela mídia.

Portanto, a escola não tem promovido a propagação dos discursos argumentativos e polêmicos e, nem mesmo vem cumprindo o seu papel de instaurar discussões sobre diversas temáticas.



**A argumentação é importante na formação para a cidadania. O **Ágora** foi criado para favorecer o desenvolvimento da habilidade de expor os pontos de vista e argumentar, conforme competência indicada na BNCC.**



**BNCC**  
Competência

**7**

"Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta"



## Público Alvo

**Estudantes do ensino médio.** Mas, também pode ser utilizado nos anos finais do ensino fundamental e com turmas de jovens e adultos.



## Áreas do conhecimento

Pode ser utilizado por professores de diversas áreas, em especial, de **português, história, geografia, filosofia e sociologia**



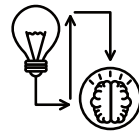
## Temas abordados

(1) Sustentabilidade/desmatamento; (2) Economia; (3) Trabalho infantil; (4) Infraestrutura da cidade (pavimentação das ruas, saneamento básico, transporte público, mobilidade urbana, educação, saúde); (5) vacinação; (6) agricultura/agrotóxico; (7) fake news; (8) maioria penal; (9) tecnologias na escola, (10) porte de armas; (11) crise migratória; (12) liberdade de expressão; (13) descriminalização do aborto.



## Tecnologia utilizada

**Unity**



## Onde foi desenvolvido

Incubadora de Projetos do Centro Juvenil de Ciência e Cultura de Vitória da Conquista - BA



## Abordagem

**Sociointeracionista**

**Valoriza o contexto histórico, social e cultural através de interação entre os jovens e análise de problemas reais e atuais.**

**O Ágora é um jogo colaborativo e valoriza as atividades em grupo, a linguagem e o relacionamento interpessoal.**

**O professor é um mediador ativo na utilização do Ágora em sala de aula.**



## O Ágora é Inovador

**... na medida em que propõe discussões contemporâneas em formato de **jogo** e incentiva o desenvolvimento da argumentação e tomada de decisão por jovens.**



## Pontos positivos

Os jogos agenciam o desejo dos adolescentes e podem auxiliar na aprendizagem.

Apresenta tutorial e guia para os professores. Professores podem sugerir novas situações-problema.

É aberto à colaboração dos professores.

Favorece o exercício da argumentação e defesa de pontos de vista relacionados a temas contemporâneos.

Tem filtros para daltônico e acessibilidade para pessoas de baixa visão.

É uma solução educacional criativa que pode ser utilizada facilmente em sala de aula presencial ou on line.

É um jogo colaborativo e incentiva o exercício da cidadania.

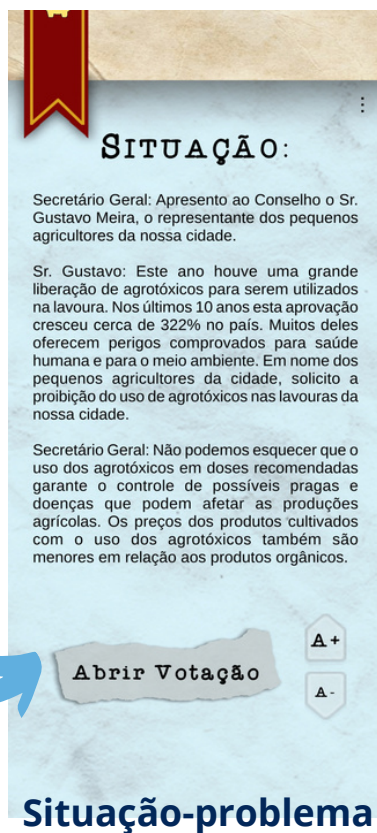
Articula-se com a BNCC e os ODS.

# Telas

Os jogadores,, chamados de conselheiros, devem administrar a cidade. O jogo funciona por rodadas. a cada rodada aparecerá uma situação-problema em que os jogadores divididos em grupos devem discutir, argumentar e decidir, por meio de votação, se aprovam ou rejeitam a proposta apresentada levando em consideração os seguintes indicadores: satisfação pública, infraestrutura, sustentabilidade e economia.



Tela inicial



Situação-problema

As situações-problema aparecem de forma randômica tendo o tamanho da cidade como parâmetro.



Votação

O conselho tem a função tanto de criar as leis quanto de executar medidas que melhorem a vida da população, decidindo qual a melhor maneira de utilizar os recursos públicos.



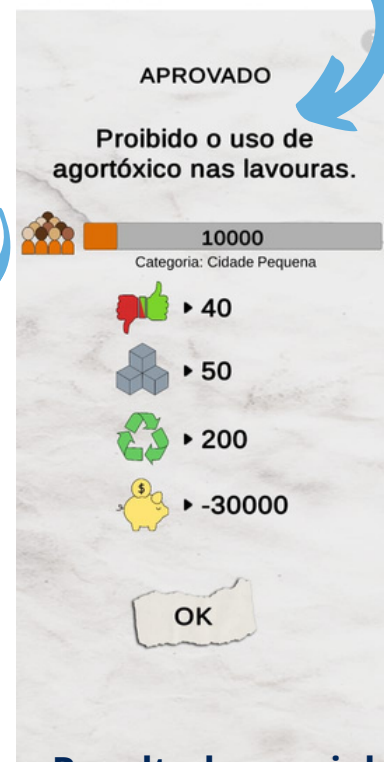
Eventos

Cada decisão afetará os atributos da cidade de maneira diferente e pode gerar eventos que são as consequências das decisões tomadas. Mais de um evento pode ser gerado a partir de uma decisão e eles podem afetar positivamente ou negativamente os atributos e o crescimento da cidade.



Status dos indicadores

Após cada rodada, é apresentado o balanço dos indicadores, mostrando como cada decisão afetou a população e a cidade. O tamanho da cidade não é um indicativo de qualidade, mas serve de base para trazer diferentes situações para os problemas apresentados.



Resultado parcial



# Características

Interface de fácil navegação e intuitiva.

Fácil aprendizado.

Capacidade de salvar e continuar o progresso.

Configurações de acessibilidade.

Leve e compatível com dispositivos antigos.

É necessário apenas um dispositivo para múltiplos jogadores.



Com a utilização do Ágora e indicações, pelo professor, de leituras que forneçam repertório para a construção de opiniões, os alunos poderão desenvolver argumentos, se afastando da dualidade certo ou errado, além de aprender a tomar decisões, discutir ideias e assumir consequências das suas decisões.

## Resultados dos testes



**40 estudantes**

escolas públicas e privadas

**73,1%**  
totalmente  
satisfeitos com o  
aplicativo.

**95,7%**  
recomendariam o  
aplicativo para os  
seus amigos.

**95,7%**  
consideraram que a apresentação  
dos conteúdos em formato de jogo  
despertou o interesse em continuar  
navegando no aplicativo.



**12 professores**

**100%**  
utilizariam em sala  
de aula

**100%**  
totalmente satisfeitos  
com o aplicativo

## Considerações

Considerando que é na escola que o jovem deve entrar em contato com o discurso polêmico e aprender a defender seus pontos de vista com a mediação do professor, a utilização do Ágora pode contribuir para que os estudantes desenvolvam, de forma lúdica, a competência de argumentar.

O Ágora pode contribuir no processo de aprendizagem de estudantes de escolas públicas de ensino médio, além de levar para a sala de aula um recurso divertido, um jogo que simula o gerenciamento de uma cidade e proporciona discussões e defesas de pontos de vista sobre diversos temas atuais.

## Próximos passos

Criar um banco de situações-problema.

Desenvolver versões em inglês e espanhol.

Implantar uma plataforma para que os professores possam criar coleções de situações-problema e inserí-las no app.



**Faça o download, jogue e desenvolva a habilidade de argumentar se divertindo!**