



INSTITUTO FEDERAL
Paraná



Ministério da Educação

INSTITUTO FEDERAL DO PARANÁ – CAMPUS PINHAIS

Curso de Gestão da Tecnologia da Informação

Projeto Interdisciplinar I

AVA MOREIRA DE LIMA

JOÃO LUIZ VICENTE JUNIOR

ETNOS: Gamificando a diversidade

PINHAIS

2025

AVA MOREIRA DE LIMA
JOÃO LUIZ VICENTE JUNIOR

ETNOS: Gamificando a diversidade

Projeto apresentado à disciplina de Projeto Interdisciplinar I, do curso de Gestão da Tecnologia da Informação, do Instituto Federal do Paraná Campus Pinhais, desenvolvido sob a orientação das professoras Eliana Maria dos Santos e Lauriana Paludo.

PINHAIS
2025

SUMÁRIO

1. Introdução	6
2. Objetivos	7
2.1 Objetivo geral	7
2.2 Objetivos específicos	7
3. Justificativa	8
4. Trabalhos correlatos	9
4.1. Análise dos trabalhos correlatos encontrados	10
5. Materiais e métodos	11
5.1 Etapa de Inspiração	11
5.1.1 Público-Alvo	11
5.1.2 Alinhamento com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)	11
5.1.3 Personas	12
5.2 Etapa de Ideação	13
5.2.1 Storyboard	14
5.2.2 Prototipação	16
6. Cronograma	17
6.1 Configuração Inicial	17
6.2 Jogo da Memória	18
6.3 Jogo "Adivinhe o Nome"	18
6.4 Painel Administrativo	19
7. Resultados esperados	20
7.1 Diagrama de Contexto	20

RESUMO

O projeto “ETNOS: Gamificando a Diversidade” surge da necessidade de promover a igualdade e o respeito às relações étnico-raciais no ambiente escolar, um tema que muitas vezes abordado de forma superficial. Esta iniciativa concentra-se no desenvolvimento e na aplicação de um jogo digital educativo chamado Etnos, utilizando a metodologia Design Thinking como base pedagógica e tecnológica. O objetivo central é fomentar reflexões sobre identidade, respeito, convivência, empatia e justiça social entre estudantes do Ensino Fundamental (8 a 12 anos), através de uma experiência lúdica e interativa. O jogo busca destacar as contribuições de povos afro-brasileiros, indígenas e de outras etnias na construção da sociedade brasileira, com desafios como quizzes, jogos da memória e atividades de correspondência. A primeira entrega foca em um resultado de impacto social e pedagógico, combatendo preconceitos e fortalecendo a educação inclusiva de qualidade, alinhando-se aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 4 e 10.

Palavras-chave: Etnos; diversidade cultural; jogo digital educativo; direitos humanos; educação inclusiva.

1. Introdução

No Brasil existe uma grande diversidade cultural e étnico-racial, uma característica muito forte para a nossa cultura. Por essa razão, a Lei nº 11.645/08 estabeleceu a obrigatoriedade do ensino da História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena no currículo escolar, reconhecendo a importância do tema para a formação cidadã. Porém, a implementação desse conteúdo nas escolas públicas enfrenta um desafio significativo: a dificuldade ao acesso de ferramentas pedagógicas. Muitos educadores não têm materiais didáticos adequados para abordar a complexidade das relações étnico-raciais e o combate ao preconceito de forma lúdica e acessível para crianças.

Diante desta necessidade no processo de ensino-aprendizagem, o presente trabalho propõe o desenvolvimento de "**Etnos: Gamificando a Diversidade**", uma plataforma de jogos digitais educativos. Alinhada aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 4 e 10, a proposta busca complementar o ensino formal, utilizando a gamificação como estratégia para o desenvolvimento de empatia, consciência cultural e justiça social. O jogo Etnos envolverá estudantes em uma jornada interativa por diferentes culturas brasileiras, utilizando desafios como quizzes, jogos da memória e atividades de correspondência. A meta é oferecer uma solução tecnológica e pedagógica que combata ativamente os comportamentos preconceituosos, promovendo o conhecimento das contribuições dos diversos povos na construção da sociedade brasileira.

2. Objetivos

2.1 Objetivo geral

O objetivo geral do projeto é desenvolver uma plataforma de jogos digitais educativos, utilizando a gamificação como ferramenta tecnológica e pedagógica para o ensino da diversidade cultural e das relações étnico-raciais brasileiras no Ensino Fundamental.

2.2 Objetivos específicos

- Desenvolver uma plataforma de jogos digitais funcionais, com arquitetura escalável e modular, conforme o cronograma e as especificações técnicas definidas neste projeto;
- Implementar os jogos digitais junto aos estudantes do ensino fundamental, visando validar os objetivos e avaliar os impactos propostos;
- Criar e integrar um painel administrativo para o gerenciamento de usuários e do conteúdo dos jogos permitindo que os administradores da plataforma possam gerenciar os dados existentes na plataforma;
- Estruturar o conteúdo temático dos jogos para valorizar e difundir as tradições, histórias, símbolos e saberes das culturas afro-brasileira e indígena;
- Projetar a interface e a experiência do usuário dos jogos, aplicando a metodologia Design Thinking e utilizando protótipos de alta fidelidade no Figma, garantindo acessibilidade e adequação ao público-alvo;
- Realizar testes de usabilidade e funcionalidade na plataforma e no painel administrativo, a fim de aperfeiçoar o fluxo de navegação e assegurar uma experiência lúdica e pedagógica.

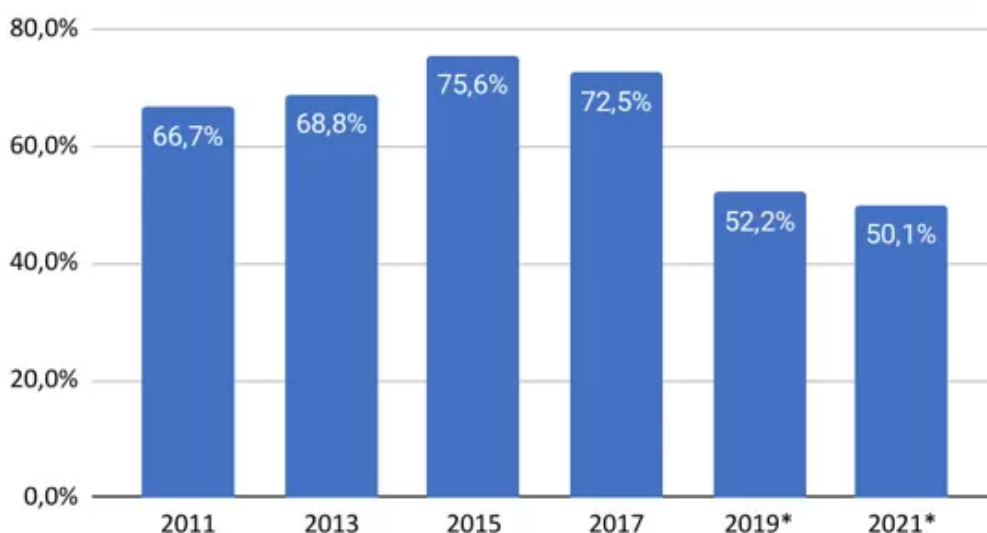
3. Justificativa

Conforme discutido por Silva, Almeida e Lima (2025), a diversidade étnico-racial desempenha um papel fundamental na formação social e cultural do Brasil, resultado da miscigenação entre povos indígenas, africanos e europeus. Reconhecer e valorizar essa pluralidade no contexto escolar é indispensável para promover a inclusão, combater discriminações e fortalecer a identidade e a autoestima de estudantes pertencentes a grupos historicamente marginalizados.

Nesse cenário, é essencial a implementação de práticas pedagógicas que incentivem o respeito e o reconhecimento da diversidade cultural brasileira. No entanto, dados do movimento Todos Pela Educação revelam um retrocesso preocupante:

O total de escolas públicas com projetos para combater racismo, machismo e homofobia caiu ao menor patamar em dez anos, segundo levantamento do Todos Pela Educação. Os dados utilizados foram extraídos dos questionários contextuais do Sistema Nacional de Avaliação Básica (Saeb) destinados a diretores e diretoras escolares, entre 2011 a 2021. Apenas metade das escolas (50,1%) tiveram ações contra o racismo em 2021 – quando foi feita a última pesquisa do Saeb. Em 2015, o índice havia chegado ao maior patamar no período: 75,6%. Desde então, os números despencaram de maneira contínua. Gráfico abaixo:

Escolas com projetos sobre relações étnico-raciais/racismo (Saeb):



Fonte: TODOS PELA EDUCAÇÃO. Apenas metade das escolas públicas têm projetos para combater o racismo no Brasil. 2022.

4. Trabalhos correlatos

Título do Projeto	Autor	Onde foi realizado	Descrição do projeto	Fonte de informação sobre o projeto
Projeto “Raízes do Brasil – Cartas da Resistência”	Professor Paulo Rosa (licenciado em Geografia)	Cassilândia - MS	O trabalho teve como objetivo principal destacar a contribuição de povos indígenas, africanos e afrodescendentes na formação do país através de um jogo intitulado como “Raízes do Brasil – Cartas da Resistência” no qual dois jogadores disputam partidas que envolvem alternar ataque e defesa, utilizando atributos históricos e culturais para vencer confrontos. O jogo permite exercitar o raciocínio lógico-matemático e, ao mesmo tempo, aprofundar conhecimentos histórico-geográficos.	https://www.sed.ms.gov.br/estudantes-de-cassilandia-criam-jogo-de-cartas-para-ensinar-historia-e-valorizar-diversidade-cultural/
Educação para a diversidade: Jogos lúdicos como ferramenta de aprendizagem	Izabela Cristine de Alcântara Sathler; Fernanda Cristina Pinheiro Chaves; Vanessa Carvalho Barbosa.	Minas Gerais (Por alunas do curso de Licenciatura em Ciências Sociais em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de MG)	O artigo descreve o desenvolvimento e a aplicação de um jogo lúdico chamado "Quiz da Diversidade", criado por estudantes de Licenciatura em Ciências Sociais com o objetivo de promover a reflexão e o conhecimento sobre a história de grupos minoritários de forma lúdica. O jogo envolve temas como diversidade étnico-racial, de gênero, orientação sexual e religiosa, utilizando perguntas de verdadeiro ou falso e de múltipla escolha. As equipes que acertam ganham palavras que, no final, formam a frase "O respeito a diversidade anula a violência", promovendo a reflexão e o conhecimento sobre a história de grupos minoritários de forma lúdica.	https://editorarealize.com.br/editora/anais/enalic/2018/443-54879-27112018-132417.pdf
A Gamificação de conteúdos escolares: uma experiência a partir da diversidade cultural brasileira	Tatiane M. de O. Martins; Jesse Nery Filho; Frank Vieira dos Santos; Ewertton Carneiro Pontes	Programas de Pós-Graduação do Rio de Janeiro e da Bahia.	O artigo argumenta a eficácia da gamificação para o engajamento e a abordagem transdisciplinar na cultura brasileira. Foi realizada uma atividade de implementação de um jogo, porém em uma turma de pós-graduação, um público <u>diferente</u> do público-alvo deste projeto.	https://www.researchgate.net/profile/Jesse-Nery-Filho/publication/330970535_A_Gamificacao_de_conteudos_escolares_uma_experiencia_a_partir_da_diversidade_cultural_brasileira/links/5c5dd34492851c48a9c2ea03/A-Gamificacao-de-conteudos-escolares-uma-experiencia-a-partir-da-diversidade-cultural-brasileira.pdf

4.1. Análise dos trabalhos correlatos encontrados

Os trabalhos correlatos demonstram a relevância da gamificação para abordar a diversidade, mas revelam lacunas que o Projeto “ETNOS: Gamificando a Diversidade” se propõe a minimizar, principalmente no que tange a natureza e o escopo da solução.

Os projetos "Raízes do Brasil" e o "Quiz da Diversidade" utilizam jogos físicos ou analógicos. Embora eficazes, estas soluções dependem da replicação manual, exigem material físico e limitam a coleta de dados e a escalabilidade. Em contrapartida, a plataforma Etnos prevê o desenvolvimento de jogos digitais acessíveis via web, garantindo maior alcance, acessibilidade e distribuição sem custos de material.

Por se tratar de uma ferramenta tecnológica, o projeto é focado na construção de uma solução robusta e gerenciável. Diferente das experiências análogas, o projeto inclui o desenvolvimento de um painel Administrativo para gestão de usuários, escolas e, futuramente, do conteúdo dos jogos, o que permite o monitoramento do desempenho dos alunos e a atualização contínua do material pedagógico, algo inviável em jogos físicos.

Além disso, o artigo que apresenta uma experiência gamificada na pós-graduação reforça a eficácia da gamificação no processo de aprendizagem, porém trata-se de uma prática voltada a adultos. Já o projeto Etnos tem como foco crianças do ensino fundamental, sendo desenvolvido com tecnologias digitais que oferecem uma experiência de usuário (UI/UX) mais envolvente e alinhada às expectativas e ao cotidiano da geração atual.

5. Materiais e métodos

Para o desenvolvimento do projeto utilizamos uma metodologia conhecida como “design thinking” que coloca a experiência dos usuários no centro do processo. Essa metodologia foi usada para pensar e estruturar o desenvolvimento do recurso, garantindo que o resultado fosse relevante e atende os objetivos propostos no início do projeto.

5.1 Etapa de Inspiração

A fase de inspiração foi a base para a criação da plataforma. O objetivo foi entender o público-alvo e o contexto em que o projeto se insere, garantindo que os jogos fossem relevantes e com alto engajamento.

5.1.1 Público-Alvo

O público-alvo foi estrategicamente definido como estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental, na faixa etária de 8 a 12 anos. Essa seleção se justifica pela relevância do período de transição cognitiva e social em que as crianças se encontram. Nesta fase, os alunos estão em um estágio de desenvolvimento intelectual no qual começam a formar seu pensamento crítico e sua identidade social. É o momento ideal para a introdução de temas complexos como a diversidade cultural do Brasil.

Essa forma lúdica da plataforma "Etnos" foca em complementar a educação formal, que muitas vezes aborda esses temas de maneira superficial, oferecendo uma ferramenta interativa que estimula a curiosidade e o engajamento. A gamificação é empregada como um método para promover a empatia, o respeito e a valorização das múltiplas culturas, preparando os estudantes para se tornarem cidadãos mais conscientes e tolerantes em uma sociedade diversificada. A plataforma atende a uma demanda por recursos didáticos inovadores que fortaleçam o aprendizado e a conscientização sobre a importância do respeito às diferenças.

5.1.2 Alinhamento com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)

A ideia do projeto "Etnos" está conectada a dois dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030 da ONU, reforçando seu impacto social e educacional:

5.1.2.1 ODS 4 - Educação de Qualidade

O projeto contribui diretamente para a meta de "assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos". Ao disponibilizar um jogo educativo que aborda a diversidade cultural de forma acessível, oferecemos uma ferramenta de ensino complementar que pode ser utilizada em escolas públicas. Isso promove a equidade no acesso à informação sobre a riqueza cultural do Brasil, um tema frequentemente negligenciado.

5.1.2.2 ODS 10 - Redução de Desigualdades

Ao focar no combate ao preconceito e na valorização das culturas invisibilizadas, a ferramenta contribui para "reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles". O projeto busca explicitamente destacar as contribuições históricas e culturais dos povos diversos existentes na história brasileira, combatendo estereótipos e promovendo o reconhecimento mútuo. Ao fomentar o respeito e a empatia desde a infância, o "Etnos" atua na raiz do problema, construindo uma base para uma sociedade mais justa e inclusiva.

5.1.3 Personas

A partir de análises comportamentais do público-alvo, foram criadas duas personas que representam os perfis mais relevantes de usuários. Ambas são alunas do 5º ano do Ensino Fundamental I, com 10 a 11 anos, e frequentam a Escola Municipal João Leopoldo Jacomel, em Pinhais.

5.1.3.1 Ana Clara

A persona de Ana Clara representa a aluna engajada, curiosa e empática. Ela possui um interesse natural por aprender brincando e por explorar histórias e culturas diferentes. Sua motivação principal é entender e valorizar seus colegas e as diferenças entre eles. Ana Clara já presenciou situações de preconceito e, por isso, busca ativamente ferramentas que a ajudem a reagir de forma construtiva. Ela tem um estilo de aprendizagem visual e interativo, preferindo jogos e quizzes. O projeto "Etnos" a atrai por oferecer um ambiente seguro e divertido para expandir seu conhecimento cultural e fortalecer sua empatia.

5.1.3.2 Manuela

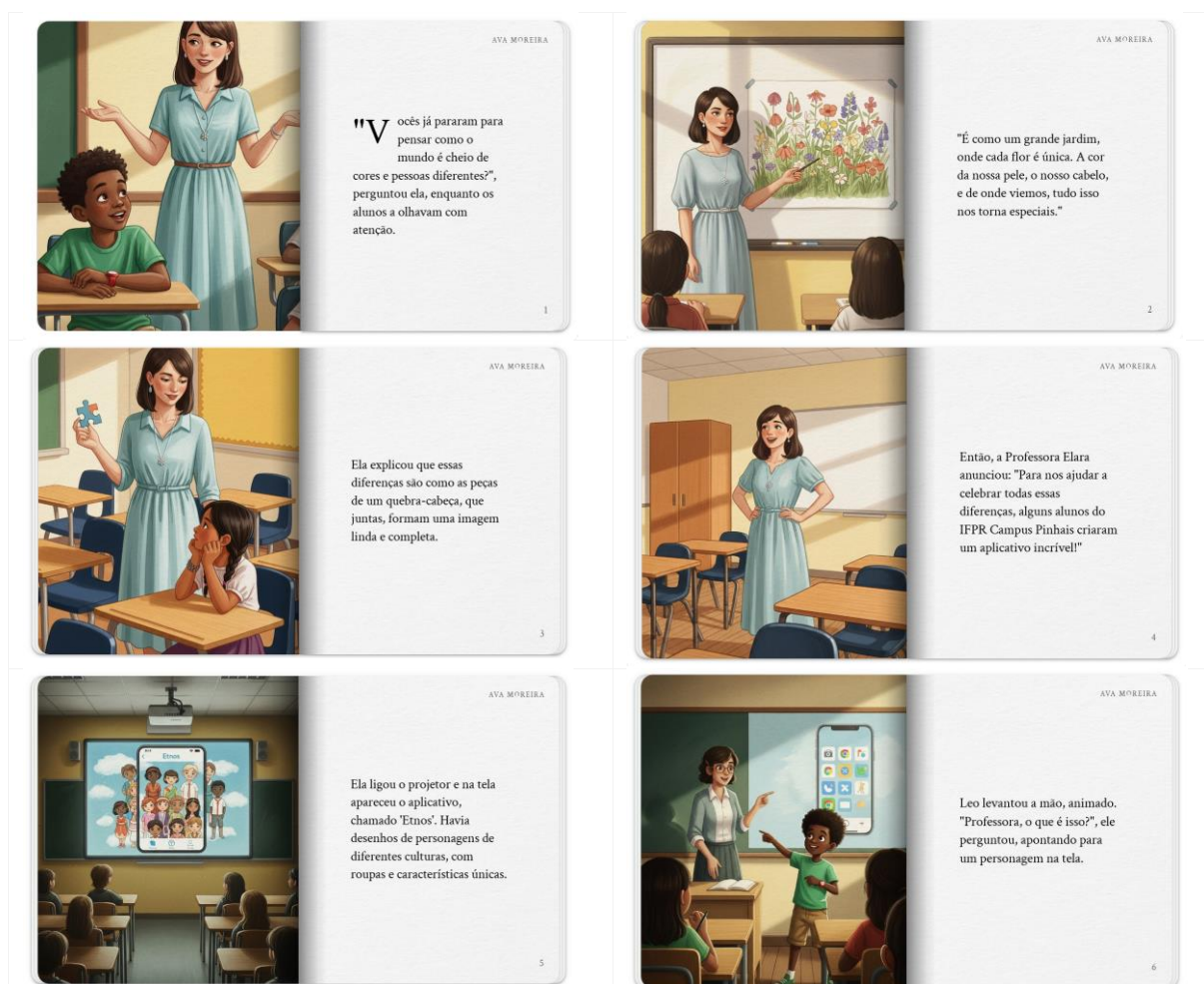
A persona de Manuela simboliza a aluna com pouca consciência social sobre diversidade. Vinda de um ambiente familiar onde o tema não é frequentemente discutido, ela pode, inadvertidamente, reproduzir discursos ou comportamentos preconceituosos por falta de compreensão. O principal desafio de Manuela é desenvolver um senso crítico e reconhecer a importância das culturas que compõem a sociedade brasileira. Apesar disso, ela é curiosa e tem vontade de aprender, especialmente após discussões em sala de aula sobre respeito às diferenças. Para ela, o jogo "Etnos" é uma ferramenta fundamental que oferece uma introdução lúdica e acessível a temas complexos, auxiliando-a no combate ao preconceito e no desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

5.2 Etapa de Ideação

A Etapa de Ideação foi dedicada à geração e ao desenvolvimento de soluções que atendessem aos requisitos e objetivos do projeto. Utilizando as ideias reunidas na fase de inspiração, o foco foi transformar a necessidade de promover a diversidade cultural em um produto digital funcional. As atividades centrais desta fase incluíram a criação do storyboard e a prototipação de mockups de alta fidelidade.

5.2.1 Storyboard

O storyboard foi a primeira ferramenta utilizada para mapear e visualizar a jornada do usuário na aplicação. Nele, a professora introduz de forma breve o tema da diversidade étnico-racial e apresenta o recurso de maneira resumida despertando o interesse dos alunos. Em seguida, eles observam as telas gerais do aplicativo, onde aparecem personagens de diferentes culturas, e uma das alunas expressa o desejo de jogar com um personagem do seu próprio estado. Esse roteiro visual permitiu estruturar o fluxo narrativo principal — uma jornada por diferentes regiões e culturas do Brasil — e assegurou que a experiência fosse lógica, interativa e pedagógica. Além disso, contribuiu para validar a proposta, a progressão das fases e a integração das mecânicas, garantindo que o personagem principal interagisse com figuras representativas de cada etnia e região, evidenciando a coesão entre o conteúdo cultural e a dimensão lúdica da experiência.





5.2.2 Prototipação

A ferramenta Figma foi utilizada para a criação dos protótipos de interface e experiência do usuário (UI/UX). Esta escolha se justifica pela sua natureza colaborativa e pela capacidade de criar protótipos interativos de alta fidelidade, simulando a experiência final do jogo antes da fase de desenvolvimento.

Os protótipos detalharam a aparência visual da plataforma (paleta de cores, tipografia e estilo de arte). Foi dada atenção especial à acessibilidade visual para o público infantil (8-12 anos), com elementos e contrastes adequados para um design intuitivo. A prototipação no Figma incluiu a criação de telas essenciais: a tela de login, o mapa interativo da jornada e as telas de como será o desafio. A simulação interativa foi contribuiu nos testes iniciais de usabilidade e refinar o fluxo de navegação.

Para navegar no protótipo, clique aqui: [\[Figma\]](#)

6. Cronograma

O planejamento da execução técnica do projeto é detalhado no cronograma a seguir, que organiza as atividades em quatro macro etapas principais: Configuração Inicial, Desenvolvimento dos Jogos (Jogo da Memória e "Adivinhe o Nome") e Implementação do Painel Administrativo.

O prazo total simulado para o desenvolvimento do Produto Mínimo Viável (MVP) é de aproximadamente 24 (vinte e quatro) semanas. Este período compreende todas as atividades, desde a preparação do ambiente de desenvolvimento até a homologação final dos componentes e features principais.

A metodologia de desenvolvimento adotada prioriza a criação de uma arquitetura robusta e escalável. O projeto será desenvolvido em um ambiente monorepo, com uma biblioteca de componentes de interface de usuário e os jogos encapsulados em módulos separados, conforme detalhado na Tabela 6.1. Esta arquitetura modular facilita o reuso de código, a manutenção e garante uma base tecnológica suporte a inclusão de futuros jogos e funcionalidades.

A Tabela 6.1 discrimina as tarefas por tipo de sprint (DevOps, Frontend, Backend, Testes) e apresenta a previsão de tempo (por semana) para cada atividade.

6.1 Configuração Inicial

Tipo	Tarefa	Semana
DevOps	Configuração inicial do monorepo e ambiente produtivo (Firebase e Vercel)	1
Frontend	Camada de autenticação e cadastro de usuários	2
Frontend	Setup inicial para interface com Tailwind	1
Frontend	Desenvolvimento da biblioteca de UI (@etnos/ui) com componentes básicos	2

6.2 Jogo da Memória

Tipo	Tarefa	Semana
Pré-Análise	Análise da lógica e regra de negócio do jogo	1
FrontEnd	Desenvolvimento do jogo dentro da arquitetura de jogos (@etnos/games)	2
Testes e Homologação	Realização de testes de usabilidade e funcionalidade do jogo	1

6.3 Jogo "Adivinhe o Nome"

Tipo	Tarefa	Semana
Pré-Análise	Análise da lógica e regra de negócio do jogo	1
FrontEnd	Desenvolvimento do jogo dentro da arquitetura de jogos (@etnos/games)	2
Testes e Homologação	Realização de testes de usabilidade e funcionalidade do jogo	1

6.4 Painele Administrativo

Tipo	Tarefa	Semana
Pré-Análise	Definição de requisitos do de usuário do admin app	0.5
Backend	Configuração e integração com Firebase Authentication	1
	Implementação da lógica de autenticação no admin app	1
	Criação das APIs para gerenciar usuários e conteúdo do jogo	4
Frontend	Desenvolvimento da interface e navegação do admin app	2
	Implementação das telas de gerenciamento de usuários e escolas	1
DevOps	Configuração do deploy de um ambiente de produção	1
Testes	Testes de funcionalidade das features do admin	1

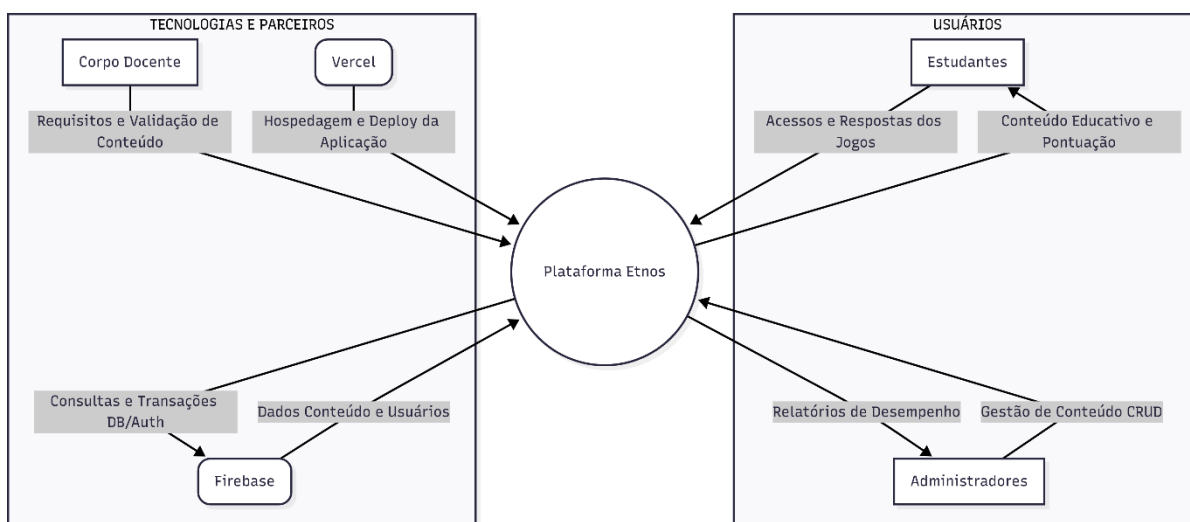
7. Resultados esperados

Nosso desafio é alcançar resultados significativos em três dimensões principais: tecnológica, pedagógica e social. A entrega do Produto Mínimo Viável (MVP) será o início para a validação desses resultados.

O resultado tecnológico primário do projeto é a entrega de uma plataforma de jogos digitais funcionais, desenvolvida com uma arquitetura escalável.

Na esfera do impacto social e pedagógico, espera-se que a aplicação da plataforma gere os resultados no público-alvo: Aumento da Consciência Cultural, Desenvolvimento da Empatia e Respeito e Combate a Comportamentos Preconceituosos.

7.1 Diagrama de Contexto



REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. **Diário Oficial da União: seção 1**, Brasília, DF, 11 mar. 2008.

MARTINS, T. M. de O. et al. A Gamificação de conteúdos escolares: uma experiência a partir da diversidade cultural brasileira. **ResearchGate**, 2014. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Jesse-Nery-Filho/publication/330970535_A_Gamificacao_de_conteudos_escolares_uma_experiencia_a_partir_da_diversidade_cultural_brasileira/links/5c5dd34492851c48a9c2ea03/A-Gamificacao-de-conteudos-escolares-uma-experiencia-a-partir-da-diversidade-cultural-brasileira.pdf. Acesso em: 25 set. 2025.

OLIVEIRA, Jackeline. Estudantes de Cassilândia criam jogo de cartas para ensinar história e valorizar diversidade cultural. **SED**, [s. l.], 13 ago. 2025. Disponível em: <https://www.sed.ms.gov.br/estudantes-de-cassilandia-criam-jogo-de-cartas-para-ensinar-historia-e-valorizar-diversidade-cultural/>. Acesso em: 24 set. 2025.

ONU. **Sobre o nosso trabalho para alcançar os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável no Brasil**. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em: 20 ago. 2025.

SATHLER, Izabela Cristine de Alcântara; CHAVES, Fernanda Cristina Pinheiro; BARBOSA, Vanessa Carvalho. Educação para a diversidade: jogos lúdicos como ferramenta pedagógica. ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS, 7., 2018, Fortaleza. **Anais do VII Encontro Nacional das Licenciaturas: Educação e resistência: a formação de professores em tempos de crise**. Fortaleza: Editora Realize, 2018. p. 443-455. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/editora/anais/enalic/2018/443-54879-27112018-132417.pdf>. Acesso em: 24 set. 2025.

SILVA, Ana Tereza Reis da; ALMEIDA, Bárbara Ribeiro Dourado Pias de; LIMA, Lurian José Reis da Silva. **AVANÇOS E DESAFIOS NA IMPLEMENTAÇÃO DA EDUCAÇÃO ANTIRRACISTA NO BRASIL**. Educação em Revista, v. 41, p. e48326, 28 fev. 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0102-469848326>. Acesso em: 25 ago. 2025.

SOUZA, D. B. N. (2017). **UTILIZAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM**. Universidade Federal da Paraíba. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/15753>

TODOS PELA EDUCAÇÃO. Apenas metade das escolas públicas têm projetos para combater o racismo no Brasil. **Todos Pela Educação**, p. 1, 2023. Disponível em: <https://todospelaeducacao.org.br/noticias/apenas-metade-das-escolas-publicas-tem-projetos-paracombater-racismo-no-brasil/>. Acesso em: 20 jun. 2025.

APÊNDICE A – Termo de Aceite de Participação na Pesquisa
Pesquisa: GAMIFICANDO A DIVERSIDADE: UM INSTRUMENTO DE
PROMOÇÃO DOS DIREITOS HUMANOS

Termo de Aceite de Participação na Pesquisa

Prezada Direção da **Escola Municipal João Leopoldo Jacomel** (pode ser outra)!

Estamos realizando uma pesquisa na área de Direitos Humanos e Tecnologia com nosso trabalho intitulado como: “**ETNOS: Gamificando a diversidade**” e gostaríamos de contar com a sua participação.

Esta pesquisa tem finalidade acadêmica/científica e faz parte do Projeto Interdisciplinar do Curso de Gestão da Tecnologia da Informação do Instituto Federal do Paraná - campus Pinhais. O objetivo é investigar a utilização e aceitação de ferramentas tecnológicas através do Projeto **ETNOS: Gamificando a diversidade** e também identificar oportunidades de melhorias e requisitos para futuras versões do trabalho proposto.

A participação da instituição neste projeto é voluntária e essencial para o desenvolvimento das atividades propostas. A ação consiste na aplicação de um jogo digital educativo com estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental I, acompanhado de momentos de observação e aplicação de instrumentos avaliativos como questionários e registros pedagógicos. Reforçamos que todas as informações coletadas serão utilizadas exclusivamente para fins acadêmicos e extensionistas, com garantia de confidencialidade e anonimato dos participantes. A colaboração da escola é fundamental para que possamos promover, de forma conjunta, uma educação mais inclusiva e respeitosa à diversidade étnico-racial.

Qualquer dúvida em relação a este estudo, favor entrar em contato com os pesquisadores responsáveis, através dos e-mails: avamoreira3@gmail.com e/ou 20242pin10030001@estudantes.ifpr.edu.br.

O prazo da pesquisa é até 31/12/2026.

Desde já agradecemos sua colaboração.

Abaixo, disponibilizamos o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, com sua declaração que entendeu os objetivos, riscos e benefícios de sua participação na pesquisa e concordância em participar.

() Sim

() Não

Atenciosamente:

Alunos: Ava Moreira de Lima e João Luiz Vicente Junior

Orientadoras: Prof.^a Lauriana Paludo e Prof.^a Eliana Maria dos Santos