

**“QUEM SOU EU?” JOGO LÚDICO DESENVOLVIDO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA
COM UM MANUAL VIRTUAL INTERATIVO.**

CAROLINE DOMINGUES PORTO DO NASCIMENTO
BARBIERI¹,

DANIEL APARECIDO DE SOUZA²,

ISABELA FÁVARO DA SILVA³,

LÍVIA ESTÉFANI CARDOSO⁴

¹ Professora de Sistemas Operacionais no curso de Técnico em Informática do IFSP - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo Campus Capivari e coorientadora do projeto. caroline.barbieri@ifsp.edu.br

² Professor de História no curso de Técnico em Informática do IFSP - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo Campus Capivari e orientador do projeto. danieldesouza@ifsp.edu.br

³ Aluna do curso de Técnico em Informática do IFSP - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo Campus Capivari. isabelafavarosilva@gmail.com

⁴ Aluna do curso de Técnico em Informática do IFSP - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo Campus Capivari. liviaestefani@gmail.com

Apresentado no
10º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP
27 e 28 de novembro de 2019- Sorocaba-SP, Brasil

RESUMO: Este trabalho pretende relatar brevemente o projeto desenvolvido no presente ano corrente proposto na disciplina de História e Sistemas Operacionais, visando integrar conteúdos da área técnica de informática e aprofundar conhecimentos tornando a aprendizagem significativas pela implementação dos saberes. Assim sendo, sob a ótica discente, pretende-se apresentar as atividades desenvolvidas e, principalmente, detalhar os ganhos pedagógicos da prática.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino de História, Educação Tecnológica; Sistemas Operacionais; Educação Integrada.

**“WHO AM I?” PLAYFUL GAME DEVELOPED FOR TEACHING HISTORY WITH AN
INTERACTIVE VIRTUAL MANUAL.**

ABSTRACT: This paper intends to briefly report the project developed this year proposed in the discipline of History and Operating Systems, aiming to integrate contents of the technical area of computer science and deepen knowledge making meaningful learning through the implementation of knowledge. Thus, from the student's perspective, it is intended to present the activities developed and, mainly, to detail the pedagogical gains of the practice.

KEYWORDS: History Teaching, Technological Education; Operational systems; Integrated Education.

INTRODUÇÃO

Este trabalho emergiu de uma proposta de integração de conteúdos com vistas à implementação de saberes com intuito de tornar a aprendizagem significativa. Neste processo se optou pela produção de um quiz.

O termo inglês quiz foi aportuguesado e serve para denominar uma atividade lúdica de perguntas e respostas. Com o avanço tecnológico essa modalidade de jogo retomou força por meio de aplicativos para *smartphones*.

A elaboração da modelagem básica de um quiz físico e uso do programa Scratch (RESNICK, 2019) para fazer um manual de instruções virtual faz parte do conteúdo ministrado aos alunos do 1º ano do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do IFSP -Capivari na disciplina Sistemas Operacionais. Dessa forma, por meio de uma atividade interdisciplinar os discentes foram estimulados a desenvolverem jogos com o conteúdo verificado na disciplina de História.

Dessa forma, o trabalho aqui proposto tem o interesse em apresentar o olhar discente sobre questões ligadas ao processo de aprendizagem que circundou a execução, expectativas e comparações com experiências anteriores (por se tratar de alunos no primeiro ano na instituição), bem como dos ganhos pedagógicos no processo.

MATERIAL E MÉTODOS

Esta pesquisa não contou com fomento financeiro, nem sequer despendeu recursos financeiros externos. O tempo e recursos (energia elétrica, equipamentos etc) pertenciam ao IFSP -Capivari ou aos pesquisadores. Em seu desenvolvimento, além de livros didáticos e das anotações de aula, os discentes se valeram da rede digital de computadores (internet) e de computadores pessoais (que dispusessem do software Scratch), conjuntamente com a pesquisa bibliográfica acerca da temática.

Reconhecendo que a capacidade cognitiva humana se aprimora por meio das experiências e desafios apresentados, no qual associações, hipóteses e a articulação de habilidades são feitas (XIMENDES, 2010), este trabalho foi planejado com a finalidade de propor um desafio aos alunos interessados na articulação de saberes.

Para tanto, a metodologia da criação de games - que é pautada na ludicidade, no desafio e no fazer criativo – buscou trazer o elemento do brincar com a finalidade de proporcionar a integração de conteúdos e suas respectivas aplicações.

Nesse aspecto, brincar, se divertir ou espairecer se fazem possíveis na ludo pedagogia, que quando usada com fins de avaliação mostra resultados surpreendentes na disciplina de História, uma vez que ela permite discutir a História de maneira acessível aos estudantes, simplificando conceito e possibilitando a visualização da História ao nosso redor, compreendendo seus fatos passados, suas relações com o presente e possibilitando a aproximação acadêmica com o ensino básico no tangente aos seus conteúdos (SILVA; SOARES; SOUZA, 2013, p. 4).

Nesse intento, a metodologia projetual alicerçada por Bruno Munari foi o percurso para execução do projeto. Assim era necessário por parte discente o planejamento e depois a execução, pois “projectar é fácil quando se sabe o que fazer” (MUNARI, 1981, p. 12).

Depois de rascunhado a forma e o produto foram necessários pensar as regras, forma de jogar e funcionalidades gerais do jogo físico.

Assim, prosseguiu-se para o escalonamento de níveis de questão, que além da experiência subjetivas dos criadores e do método lógico dedutivo, trabalhou-se numa tríade pedagógica que possibilitasse ao jogador verificar a diferenciação entre seus conhecimentos prévios, conhecimentos adquiridos nas aulas e pesquisas futuras sobre o conteúdo de História. Essa proposta – como demonstrado por Zanoni (2016) – é alicerçada no questionamento no que se sabe, no que foi aprendido (num curso ou aula) e no que se descobre pesquisando possibilita que o jogador perceba o processo de aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como esperado, os partícipes da atividade desenvolveram jogos com conteúdo históricos usando programa Scratch para a criação de um manual de instruções virtual que acompanha o jogo físico. Essa prática pedagógica além de trabalhar questões inerentes à ludicidade, percepção, criatividade e desenvolvimento de soluções (bem como um produto) se mostrou como uma forma de proporcionar aprendizagem significativa no curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio.

CONCLUSÕES

O projeto em questão se pautou nos objetivos abaixo elencados.

Geral:

- Apresentar as atividades desenvolvidas na criação de quiz histórico, destacando as aprendizagens deste processo.

Específicos:

- Tornar mais lúdico e aprofundar os conteúdos de História.
- Desenvolver um quiz físico e utilizar o programa Scratch para fazer um manual de instruções virtual.
- Trabalhar em equipe (duplas) com vistas à entrega de um produto.
- Trabalhar com cenários hipotéticos com a finalidade de escalonar níveis de questões.
- Efetivar uma proposta integrada de aprendizagem no curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio.
- Resolver problemas com objetivo de concretizar produto.

Com esse projeto concluímos que a melhor maneira do aprendizado não cair no esquecimento, é de maneira lúdica.

O jogo ensina, instiga e prende a atenção dos jogadores, fazendo com que queiram acertar a resposta e consequentemente, aprender com ela.

REFERÊNCIAS

ALVES, Alexandre; OLIVEIRA, Letícia Fagundes de. **Conexões com a História – das origens do homem à conquista do Novo Mundo**, Vol. 1. São Paulo: moderna, 2010.

BRANDÃO, C. R. **O que é a educação**. Coleção primeiros passos, 20. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DANTAS, Denise; CAMPOS, Ana Paula de. Autonomia projetual: um novo olhar sobre as estratégias de ensino de metodologia de projetos em design. In: **Revista Design em Foco**. Edição Jul-Dez de 2006, pp. 129-141. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=66111515010>. Acesso em 24 de jun. 2019.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999. MORIN,

Edgar. **O método III. O conhecimento do conhecimento**. Tradução de Maria

Gabriela de Bragança. Portugal: Europa-América, 1986.

MOTA, Myriam Becho; BRAICK, Patrícia Ramos. **História das cavernas ao Terceiro Milênio**. São Paulo: Moderna, 2005.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**. Lisboa, Edições 70, 1968.

MUNIARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Lisboa, Edições 70, 1981.

NOVAK, Jeannie. **Game Development Essentials**. USA: Delmar Cengage Learning, 2012.

PANIZZA, Janaina Fuentes. **Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual**. Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004. [Ad privatum]

PINSKY, Carla Bassanezi (Org.) . **Fontes Históricas**. São Paulo: Editora Contexto, 2006.

PINSKY, Carla Bassanezi (Org.) ; LUCA, Tania Regina de (Org.) . **O Historiador e Suas Fontes**. São Paulo:

Editora Contexto,
2009

RESNICK, Mitchel. **Scratch**. Disponível em: <https://scratch.mit.edu/starter-projects>. Acesso em: 22 jun de 2019.

SILVA, Marcelo Márcio da; SOARES, Lúgia Mariane Costa; SOUZA, Lucélia da Silva. **O Lúdico no ensino de História: a utilização de jogos didáticos no ensino médio**. 2013. Disponível em: http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1371767866_ARQUIVO. Acesso em 11 fev de 2019.

XIMENDES, Ellen. **As Bases Neurocientíficas da Criatividade: O contributo da neurociência no estudo do comportamento criativo**. 2010. (Dissertação de Mestrado).

Faculdade de belas – artes da Universidade de Lisboa, Lisboa, 2010. Disponível em: http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/7285/2/ULFBA_tes%20373.pdf. Acesso em 05 mar de 2019.

ZANONI, Elton Frias. **Gamificação, aprendizagem e ensino de História: construção de estratégias didáticas com ferramentas online**. 2016. 151 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Programa de Pós-Graduação em História, Florianópolis, 2016.