

Crônicas do Brasil: Uma abordagem para o ensino-aprendizagem de História do Brasil na Educação Básica



Marcos Gomes da Silva, Anthony Natan Santos Pereira,
Andréia dos Santos Sousa (Orientadora), Adelson Silva da Costa (Coorientador)
EE-Colegio da Polícia Militar- Dendezeiros, Salvador, BA, Brasil
Av. Dendezeiros do Bonfim, 86, Bomfim, Salvador-BA

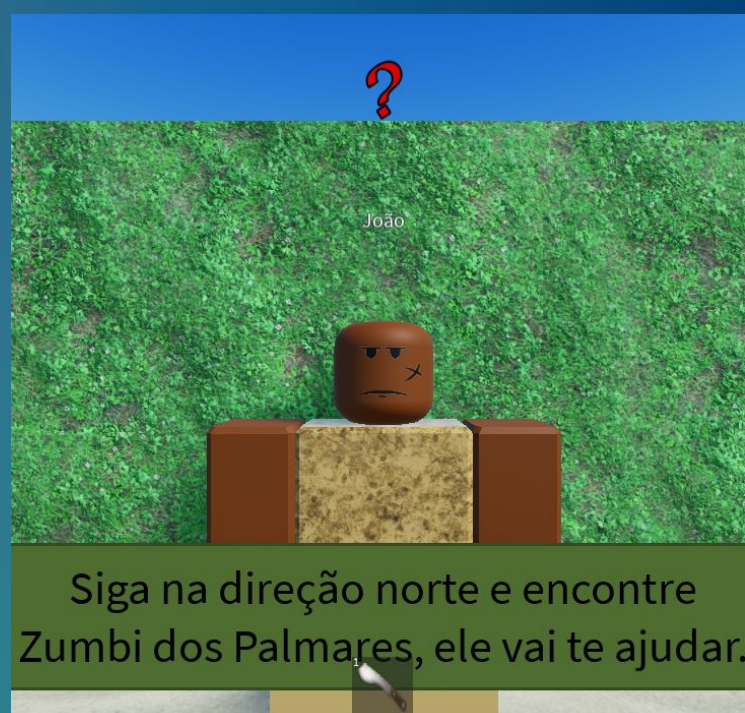
INTRODUÇÃO

O projeto tem como objetivo o desenvolvimento do jogo educacional 'Crônicas do Brasil' como uma ferramenta pedagógica para tornar o ensino da História do Brasil mais dinâmico. Visa proporcionar aos usuários uma experiência imersiva nos períodos históricos do país por meio do metaverso, unindo o passado à tecnologia para explorar os acontecimentos que moldaram nosso território e territorialidade. Conseqüentemente, busca contrastar com o método expositivo tradicional de ensino, que frequentemente resulta em dificuldades de aprendizado e abandono escolar, devido à falta de conexão com a realidade dos jovens, a maioria dos quais está imersa no ambiente virtual.

Figura 01 – Interface da missão da 1ª fase do jogo Crônicas do Brasil (autoria própria)



Figura 02 – Interface da missão da 2ª fase do jogo Crônicas do Brasil (autoria própria)



MATERIAIS E MÉTODOS

1. Inicialmente, foi realizado um estudo bibliográfico para compreender as dificuldades dos alunos na educação básica em permanecer na escola e valorizar os estudos, além de identificar as disciplinas mais afetadas por essas dificuldades.
2. Após a análise, constatou-se que o ensino da História do Brasil é uma das disciplinas mais prejudicadas pela abordagem pedagógica tradicional, levando à ideia de criar um jogo para tornar o ensino mais acessível e eficaz.
3. Na segunda etapa da pesquisa, começou-se a desenvolver o jogo "Crônicas do Brasil" na plataforma Roblox Studio. Utilizou-se as ferramentas disponíveis no software para criar o mapa e programou-se as missões usando a linguagem Lua.
4. Na terceira etapa do processo, conduziu-se um questionário (Google forms) de avaliação de jogabilidade no Colégio da Polícia Militar-Dendezeiros, com estudantes do Ensino Médio, para concluir uma pesquisa parcial sobre as duas fases do jogo.

REFERÊNCIAS BÁSICAS

- ALVES, L. R.G. **Games: desenvolvimento e pesquisa no Brasil**. In: NASCIMENTO, AD., and HETKOWSKI, TM., orgs. Educação e contemporaneidade: pesquisas científicas e tecnológicas. Salvador: EDUFBA, 2009, pp. 376-394.
- PEREIRA, N. M; GIACOMONI, M. P. **Flertando com o Caos: os jogos no Ensino de História**. In: __. Jogos e ensino de história. 1. ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. v. 1, p. 9-18.
- PEREIRA, Soraya Rachel. **Metaverso na educação: currículo, desafios e possibilidades**. Painel Metaverso, v. 1, n. 1, 2022.



PROBLEMA DE PESQUISA

Como o "Crônicas do Brasil", pode contribuir para superar os desafios do ensino de história no Brasil, na educação básica, causados pela pedagogia tradicional expositiva?

RESULTADOS E DISCUSSÃO

83,3% dos entrevistados concordam plenamente, e 16,7% concordam parcialmente, que a interface do jogo é conveniente, confiável e usável de maneira que o jogador possa se concentrar em jogar e se divertir ao invés de se aborrecer com a interface. 100% dos entrevistados afirmaram que o jogo além de proporcionar diversão, o jogo também permite que os jogadores aprendam sobre a História do Brasil.

Figura 03- Gráfico elaborados no Google forms (autoria própria)

A interface do jogo é conveniente, confiável e usável de maneira que o jogador possa se concentrar em jogar e se divertir ao invés de se aborrecer com a interface.

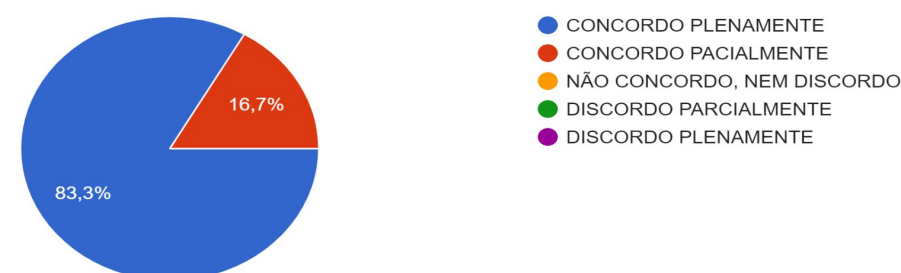
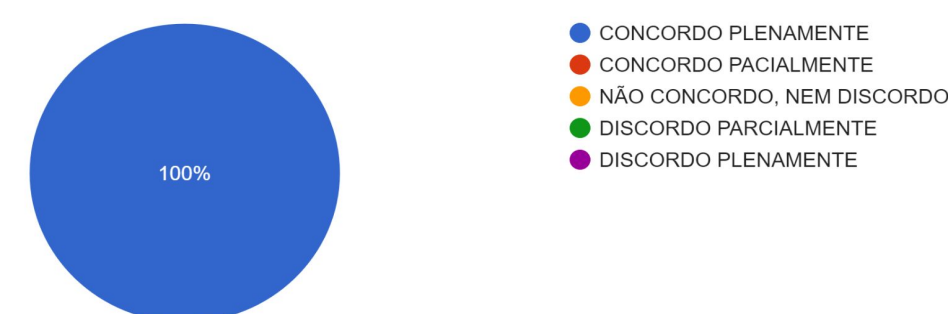


Figura 04- Gráfico elaborados no Google forms (autoria própria)

Além de proporcionar diversão, o jogo também permite que os jogadores aprendam sobre a História do Brasil.



CONSIDERAÇÕES

"Crônicas do Brasil" é um jogo em desenvolvimento no metaverso do Roblox, com o objetivo de contribuir para a aprendizagem. Após suas duas fases, uma pesquisa parcial foi realizada, revelando o potencial do jogo como recurso pedagógico. 50% dos entrevistados concordou totalmente, e 41,75% concordou parcialmente que o jogo forneceu um conhecimento novo. O jogo visa auxiliar, tanto no momento fora quanto dentro da sala de aula, alunos e professores no ensino de história, uma disciplina fundamental para a formação do cidadão brasileiro.

