

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS
EDUCACIONAIS EM REDE – MESTRADO PROFISSIONAL**

**A APLICAÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS PARA O ENSINO DE
HISTÓRIA NO ENSINO MÉDIO**

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Marcelo Peixoto Marques

Santa Maria - RS

Abril/2016

A APLICAÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA NO ENSINO MÉDIO

Marcelo Peixoto Marques

Dissertação apresentada Programa de Pós-Graduação em
Tecnologias Educacionais em Rede – Universidade Federal de Santa Maria
(UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de
Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede.

Orientador: Prof. Dr. André Zanki Cordenonsi

Santa Maria, RS, Brasil

2016

Ficha catalográfica elaborada através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Central da UFSM, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Peixoto Marques, Marcelo
A APLICAÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS PARA O ENSINO DE
HISTÓRIA NO ENSINO MÉDIO / Marcelo Peixoto Marques.-2016.
84 p.; 30cm

Orientador: André Zanki Cordenonsi
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Maria, Centro de Educação, Programa de Pós-Graduação em
Tecnologias Educacionais em Rede, RS, 2016

1. Tecnologias 2. Ensino de História 3. Jogo I. Zanki
Cordenonsi, André II. Título.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS
EDUCACIONAIS EM REDE – MESTRADO PROFISSIONAL

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova a Dissertação de Mestrado

A APLICAÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS PARA O ENSINO DE
HISTÓRIA NO ENSINO MÉDIO

elaborada por

Marcelo Peixoto Marques

como requisito parcial para obtenção do título de
Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede

COMISSÃO EXAMINADORA:

André Zanki Cordenonsi, Dr. (UFSM)
(Presidente/Orientador)

Liziany Muller Medeiros, Dr^a. (UFSM)

Nikelen Acosta Witter, Dr^a. (UNIFRA)

Santa Maria, 11 de Abril de 2016.

Dedico esta Dissertação
*Aos meus queridos, **Natalina e Darlan.***

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter me dado força e foco para superar os obstáculos e chegar até esta etapa da minha vida.

A minha mãe, Natalina Peixoto Marques, pela vida e incentivo nos momentos de dificuldade.

Ao meu orientador, professor André Zanki Cordenonsi, pelas palavras de apoio e incentivo, pela liberdade de criação e sua compreensiva orientação, tornando possível a conclusão desta Dissertação.

A coordenação do Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede, pela compreensão e disponibilidade nos momentos de turbulência.

Aos meus alunos, protagonistas deste estudo, pela cooperação, curiosidade e ânimo.

Aos colegas de Mestrado, Ângela Picada, Vera Lúcia Kelling, Karina Freitas e Carlos da Silva que compartilharam comigo das alegrias e desafios que fizeram parte deste capítulo de minha vida.

Aos amados colegas da Escola Estadual de Ensino Médio Érico Veríssimo, Darlan Bittencourt e Juliana dos Santos, pelo carinho e confiança que sempre depositaram em mim.

Ao meu irmão Daniel Peixoto Marques, meu companheiro de superação em vários momentos de nossa história.

Muito Obrigado!

“As palavras só tem sentido se nos ajudam a ver o mundo melhor. Aprendemos palavras para melhorar os olhos.”

Rubem Alves

RESUMO

Dissertação de Mestrado
Programa de Pós- Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede
Universidade Federal de Santa Maria - UFSM

A APLICAÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA NO ENSINO MÉDIO

AUTOR: Marcelo Peixoto Marques
ORIENTADOR: Prof. Dr. André Zanki Cordenonsi
Santa Maria /RS, 18 de fevereiro de 2016.

A sociedade contemporânea é movida pelas tecnologias de informação e comunicação, e a escola de hoje deve acompanhar o processo de modernização que estamos construindo todos os dias. Temos várias manifestações culturais, surgindo, novas modas, novas maneiras, novas famílias, são múltiplas as novas faces da sociedade informatizada. O presente estudo apresenta uma proposta de utilização das novas tecnologias educacionais como alternativa capaz de contribuir positivamente no processo de ensino de História. Assim sendo, buscou-se analisar a produção de um jogo de histórias interativas por meio da utilização dos softwares *Twine* e *Storybird* em uma escola pública de ensino médio no município de Restinga Sêca. Este estudo teve caráter qualitativo, nesse sentido utilizou-se como metodologia o estudo de caso, visando analisar o comportamento de alunos e professores e o direcionamento do processo de ensino e aprendizagem mediado pelas tecnologias. Ficou evidenciado nessa pesquisa o fomento de novas possibilidades de interação no cenário educacional, por meio de uma abordagem capaz de aproximar os conteúdos programáticos da disciplina de História, com novas ferramentas tecnológicas capazes de resignificar a relação da disciplina com os alunos.

PALAVRAS CHAVE: Tecnologias, Ensino de História, Jogo.

ABSTRACT

Master's Dissertation
Programa de Pós Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede
Universidade Federal de Santa Maria - UFSM

THE GAMES APPLICATION FOR EDUCATIONAL HISTORY TEACHING IN SECONDARY EDUCATION

AUTHOR: MARCELO PEIXOTO MARQUES
ADVISER: Prof. Dr. André Zanki Cordenonsi
Santa Maria, 18 february 2016.

Contemporary society is driven by information and communication technologies, and the school today must accompany the modernization process we are building every day. We have several cultural events, emerging, new fashions, new ways, new families are many new faces in the computerized society. This study presents a proposal for the use of the new technologies as an alternative capable of contributing positively in history teaching process. Therefore, it sought to analyze the production of a set of interactive stories through the use of Twine and Storybird software in a high school public school in the city of Restinga Sêca. This study was qualitative, in that sense it was used as methodology the case study in order to analyze the behavior of students and teachers and the direction of the teaching and learning process mediated by technology. Evidenced in this research the development of new possibilities of interaction in the educational setting, through an approach to bring the syllabus of the discipline of history, with new technological tools able to reframe the relationship of the subject with students.

KEY - WORDS: Technologies, History Teaching, Game.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Menu do aplicativo <i>Twine</i>	34
Figura 2 – Modo de Edição do <i>Twine</i>	35
Figura 3 – Posição das passagens <i>Twine</i>	36
Figura 4 – Testando a História <i>Twine</i>	37
Figura 5 – Tela inicial do <i>Storybird</i>	38
Figura 6 – Tela modo de criação do <i>Storybird</i>	39
Figura 7 – Menu para inserção de imagens <i>Storybird</i>	40
Figura 8 – Tela inicial História: O Cangaço	51
Figura 9 – Tela História: O Cangaço – Link periódicos	52
Figura 10 – Tela História: O Cangaço – Debates e ideias.....	53
Figura 11 – Representação região de Canudos, Bahia, Brasil.....	55
Figura 12 – Representação líder Antônio Conselheiro	56
Figura 13 – Percepção sobre o uso do Labin na escola	58
Figura 14 – Apropriação das TICs pelos professores	59
Figura 15 – Recursos mais utilizados.....	60
Figura 16 – Situações de usos dos recursos	61
Figura 17 – Conhecimento das ferramentas <i>Twine</i> e <i>Storybird</i>	63
Figura 18 – Lógica de programação do <i>Twine</i> e <i>Storybird</i>	64
Figura 19 – Estímulo da fantasia e curiosidade.....	66
Figura 21 – Conclusão após utilização das ferramentas <i>Twine</i> e <i>Storybird</i>	68
Figura 21 – Grau de satisfação.....	70

LISTA DE APÊNDICES

- Apêndice A – Questionário utilização dos recursos das Tecnologias da Informação e da comunicação pelos alunos da turma 303 na Escola Estadual de Ensino Médio Érico Veríssimo de Restinga Sêca.....81
- Apêndice B – Questionário sobre a utilização da ferramenta Twine na produção da História interativa sobre a temática histórica “O Cangaço”.....83
- Apêndice C – Questionário sobre a utilização da ferramenta Stoybird na produção da História interativa sobre a temática histórica “Guerra de Canudos”.....84

ABREVIATURAS E SIGLAS

TICs	Tecnologias da Informação e da Comunicação
SEDUC	Secretaria de Educação
PP	Projeto Pedagógico
CSS	Cascading Style Sheets
HTML	HyperText Markup Language

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
1.1. Objetivos	15
1.2. Justificativa	15
1.3. Organização	17
2. EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS	18
2.1. Algumas considerações sobre os currículos escolares	20
2.2. Jogos e Educação	23
2.3. O uso de novas metodologias no ensino de História	25
2.4. Proposição dos movimentos históricos discutidos	29
3. UTILIZAÇÃO DOS SOFTWARES TWINE E STORYBIRD	32
3.1. O <i>Twine</i>	33
3.2. O <i>Storybird</i>	38
4. TRABALHOS CORRELATOS	42
5. METODOLOGIA E DESENVOLVIMENTO	45
6. A PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS INTERATIVAS	49
6.1. História interativa: O Cangaço	49
6.2. História interativa: Guerra de Canudos	53
6.3. Análise e discussão de resultados	56
7. CONCLUSÕES	72
REFERÊNCIAS	75
APÊNDICES	80

1. INTRODUÇÃO

A incorporação das TICs (Tecnologias da Informação e da Comunicação), no cenário educacional é assunto que ainda suscita múltiplos debates entre educadores, pensadores em educação e representantes das diversas esferas da gestão educacional.

É senso comum, entre os atores envolvidos, que o mundo contemporâneo está alicerçando vários aspectos da sociedade, por meio de uma realidade intimamente ligada às tecnologias e nas maneiras como a humanidade vem se relacionando com ela.

Ao analisar recortes históricos, entre os anos finais do século XIII, ligados até os tempos contemporâneos, é possível perceber que já na invenção das primeiras máquinas, que modificaram a sociedade, a relação entre essas e seus usuários resultaram em formas variadas de percepção e aceitação.

As tecnologias estão presentes em vários cenários. Vivemos o período conhecido como revolução digital, dominado por ferramentas que tornam a humanidade personagens de cenários configurados para a informação instantânea. O cruzamento das informações em nossa sociedade globalizada é rápido e a velocidade que atualiza as mesmas, agrega ao receptor a sensação de efemeridade.

Na contramão dessa perspectiva, constata-se que, no ensino básico - um dos primeiros espaços para a produção do conhecimento - práticas educativas sendo conduzidas ainda de maneira tradicional, por meio do uso de livros didáticos, quadro, giz, lápis, borrachas e cadernos.

Diante dessa, questão pode-se pensar que as TICs não alcançaram os estabelecimentos de ensino. Apesar dos dados do Núcleo de Tecnologia Educacional, da Secretaria de Educação do Estado do Rio Grande Do Sul – SEDUC comprovarem que a maioria das escolas que ofertam a educação básica no Estado do Rio Grande do Sul possui laboratórios de informática conectados a internet de banda larga.

No entanto, a capacitação dos professores para o uso adequado desses espaços é um problema que ainda precisa ser resolvido.

De acordo com Vieira (2004):

Para a implantação dos computadores nas escolas, ainda há um sério problema não equacionado, do ponto de vista metodológico: a capacitação dos professores. Talvez, falte a conscientização de que as TICs nada mais são que instrumentos auxiliares do processo de ensino-aprendizagem, ainda que poderosos. Por mais interessante ou atraente que seja para o aluno, não será o computador ou qualquer outro instrumento tecnológico que necessariamente garantirá a sua aprendizagem. Pois ela depende bem mais da adequada mediação que o professor faz entre seus alunos e os conhecimentos que ele julgue necessário abordar em aula (VIEIRA, 2004, p.22).

Dentro dessa ótica, as palavras de Almeida (2005) são esclarecedoras:

Inserir-se na sociedade da informação não quer dizer apenas ter acesso à tecnologia da informação e comunicação (TIC), mas principalmente saber utilizar essa tecnologia para a busca e a seleção de informações que permitam a cada pessoa resolver problemas do cotidiano, compreender o mundo e atuar na transformação de seu contexto (ALMEIDA, 2005, p.71).

No entendimento dessa necessidade de inserção da escola no contexto educacional, protagonismo dos educadores e alunos no uso das TICs, esse estudo buscou o fomento de novas possibilidades de interação e interatividade no cenário educacional, por meio de uma abordagem capaz de aproximar os conteúdos programáticos da disciplina de História com novas ferramentas tecnológicas capazes de resignificar a relação da disciplina com os alunos.

A prática do ensino de História remete os alunos, muitas vezes, a recuos imaginários remotos no tempo, ao passo que as tecnologias apresentam-lhes um presente contínuo. Portanto, repensar as aulas e as estratégias de ensino é uma tarefa urgente. Para França e Simon (2008), sobre as possibilidades de utilização das TICs no ensino de História, tem-se a seguinte posição: “em relação às dificuldades apresentadas às mudanças encontradas na sociedade e a manutenção da posição conservadora da escola em pleno século XXI, ainda tem-se a esperança da possibilidade de inovação na prática docente e o rompimento com a concepção tradicional de ensino”. Para as autoras, no caso específico da disciplina de História, o computador pode ser o ápice dessa inovação

Acredita-se que os recursos das tecnologias educacionais possam agregar ao ensino de História à produção de ferramentas motivadoras e decisivas na aprendizagem escolar, destacando a necessidade de uma modificação nos

currículos escolares, no que diz respeito à exploração das TICs como ferramentas pedagógica.

1.1. Objetivos

De maneira a contribuir com essa realidade, esse trabalho tem o objetivo geral de analisar a adoção de um jogo eletrônico para o ensino do componente de História em uma escola pública de ensino médio no município de Restinga Sêca-RS. Para tanto, destacam-se os seguintes objetivos específicos: fazer um diagnóstico das metodologias de ensino de história que abordem a tecnologia como ferramenta mediadora do processo de ensino e aprendizagem; e analisar, por meio dos *softwares Twine e Storybird*, o processo de ensino e aprendizagem de duas revoltas sociais ocorridas na Primeira República em uma escola pública de ensino médio em Restinga Sêca-RS.

Ressalta-se que os conteúdos históricos escolhidos fazem parte do programa do componente da disciplina de História no terceiro ano do ensino médio e, além disso, busca valorizar momentos decisivos da História do Brasil, fomentando a valorização de acontecimentos e personagens que apresentaram sua indignação e revolta frente ao poderio das elites locais.

1.2. Justificativa

Percebe-se na sociedade contemporânea que as tecnologias estão inseridas em vários setores da sociedade, nossos jovens dominam vários aspectos dessa revolução que os fascina e torna seu dia a dia cada vez mais ágil e dinâmico.

Alguns ambientes educacionais parecem andar na contramão da revolução tecnológica e necessitam urgentemente romper com a linearidade que configura os componentes curriculares. O volume progressivo de informações gerado pelas tecnologias tem a potencialidade de oportunizar aos educandos processos de construção de aprendizagens, capazes de resignificar e integrar a informática ao contexto educacional. Esses alunos estão literalmente a um “clique” de toda informação que necessitam. Nesse sentido, é proeminente que os educadores se integrem ao uso das TICs, direcionando sua prática para uma evolução capaz de impactar positivamente em nosso cenário educacional.

A internet, sem dúvida, é uma grande ferramenta, mas seu uso no ambiente escolar necessita permitir aos educandos incursões mais profundas.

A sociedade contemporânea é movida pelas tecnologias de informação e comunicação, e a escola de hoje deve acompanhar o processo de modernização que estamos construindo todos os dias. Temos várias manifestações culturais, surgindo, novas modas, novas maneiras, novas famílias, são múltiplas as novas faces da sociedade informatizada.

Com o intuito de acompanhar essas evoluções, a escola necessita estabelecer uma nova comunicação com sua clientela. Caso formos questionar quais os anseios de nossos alunos para a melhoria de sua educação as respostas seriam diversas, mas com certeza nos arriscamos a dizer que a necessidade de aulas mais prazerosas e atrativas, rompendo o positivismo e os antigos recursos como livro didático, quadro e giz estariam presentes.

Dentro dessa realidade, fica evidente que necessitamos nos comunicar melhor e para isso a informática proporcionou o avanço da comunicação e da informação e trouxe outras implicações culturais, dentre elas, a cultura dos *games* que tem presente a cultura da simulação. As mudanças têm sido tão rápidas e inquietantes que pais e professores, de uma forma geral, mantêm-se receosos, inseguros, preocupados e pouco à vontade com uma tecnologia pela qual os jovens se sentem atraídos. Para os jovens, não é uma tecnologia nova, mas algo que faz parte de sua vida, o que agrava o fosso entre as gerações. A geração digital lida com naturalidade com esses domínios que fazem parte duma nova cultura. (MOITA, 2007, p. 59)

Diante dessa visão, sobre o surgimento de uma nova cultura, os jogos eletrônicos não podem ser vistos apenas como instrumentos de lazer e diversão, Filomena Moita aponta para as possibilidades de atuação dos jogos na produção do conhecimento e no desenvolvimento de habilidades necessárias na sociedade atual.

O presente estudo se justifica pela necessidade de propor melhorias para o processo de ensino e aprendizagem da disciplina de História, incorporando a utilização das novas tecnologias educacionais na educação básica, buscando utilizar essas, através de metodologias que visem à formação de sujeitos capazes de interpretar de forma crítica, o papel que as novas tecnologias da informação e do

conhecimento têm desempenhado no processo de globalização e construção da história da humanidade.

Portanto, esperamos contribuir com a construção de práticas educativas e o fomento de uma cultura que leve ao entendimento de que o ensino de História não é limitado apenas a acontecimentos do passado, mas sim, de momentos importantes que tem significações vivas e influentes para o mundo contemporâneo.

1.3. Organização

Esta dissertação está organizada da seguinte forma: o segundo capítulo apresenta uma relação entre educação e tecnologias, abordando algumas considerações sobre os currículos escolares, isso inclui a necessidade de utilização de novas metodologias para o ensino de História, entre elas a adoção de jogos na educação. Neste mesmo capítulo, justifica-se a escolha das temáticas históricas de O Cangaço e Guerra de Canudos como enredo.

O capítulo três apresenta os softwares Twine e Storybird e descreve detalhadamente algumas características das ferramentas. No quarto capítulo são apresentados alguns trabalhos correlatos.

A explicação detalhada da metodologia utilizada nesse estudo está presente no capítulo cinco.

O capítulo seis descreve como ocorreu o processo de produção do jogo de histórias interativas, detalhando algumas evidências apresentadas no contexto da criação. Além disso, apresenta uma análise e discussão de resultados dos dados observados no desenvolvimento e término da pesquisa.

Finalmente, o capítulo sete encerra essa dissertação com a conclusão.

2. EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS

O cenário educacional contemporâneo é tema de muitos debates e estudos que almejam maior qualidade para as práticas formativas que sejam capazes de apresentar caminhos que legitimem uma relação harmoniosa entre os novos adventos tecnológicos e as ações da humanidade, em um cenário globalizado e estruturado em plurais e complexas redes de interação.

Dentro dessa perspectiva, é imperativo debater e fomentar ações que comprovem a eficiência e eficácia das novas ferramentas tecnológicas em vários contextos educacionais. São tantos adventos surgindo a cada dia, que não podemos nos distanciar do entendimento de que a funcionalidade dos mesmos de nada serve sem a técnica, capacidade criativa e expressiva da humanidade.

Dentro dessa ótica, a capacitação dos professores e alunos é fundamental para o êxito desse processo, como afirma Ana Cláudia Siluk (1999): “é imprescindível que o profissional docente esteja capacitado a conduzir-se na aldeia global, e para tal, deverá desenvolver uma prática pedagógica diferenciada, crítica, criativa e reflexiva”. Segundo a autora:

Para se trabalhar a internet na educação, professores e alunos, deverão estar preparados para tirar o melhor das informações nas consultas efetuadas, já que não é mais só o professor que tem o poder de escolha e o acesso à informação a ser trabalhada. Devido a isso e ao grande número de informações disponíveis na rede, é importante saber como articular essas novas informações para construir novos aprendizados (SILUK, 1999, p. 67).

O cenário descrito pela autora não difere em sua totalidade do contexto descrito por Vilém Flusser (1985, p.15), quando trata da ação da humanidade com os aparelhos. É importante destacar que mesmo tratando de uma temática diferenciada, (fotografia/imagem) as ideias do autor se aproximam com a necessidade apontada por Siluk (1999), quando o mesmo afirma que:

Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador: não mais homo faber, mas homo ludens. E tal homem não brinca com seu brinquedo, mas contra ele. Procura esgotar-lhe o programa. Por assim dizer: penetra o aparelho a fim de descobrir-lhe as manhas. De maneira que o “funcionário” não se encontra cercado de instrumentos (como o artesão pré-industrial), nem está submisso à máquina (como o proletário industrial), mas encontra-se no interior do aparelho. Trata-se de função nova, na qual o homem não é

constante nem variável, mas está indelevelmente amalgamado ao aparelho. Em toda função aparelhística, funcionário e aparelho se confundem. (FLUSSER, 1985, p. 15).

Moran (2007), a respeito da preparação dos professores para a utilização do computador e da internet, observa que: “o primeiro passo é procurar de todas as formas, tornar viável o acesso frequente e personalizado de professores e alunos as novas tecnologias, notadamente à Internet”. Feito isso, o autor apresenta e esclarece os passos seguintes:

O segundo passo é ajudar na familiarização com o computador, com seus aplicativos e com a internet. Aprender a utilizá-lo no nível básico como ferramenta. No nível mais avançado: dominar as ferramentas da WEB, do e-mail. Aprender a pesquisar nos search, a participar de listas de discussão, a construir páginas. O nível seguinte é auxiliar os professores na utilização pedagógica da internet e dos programas multimídia. Ensiná-los a fazer pesquisa. Começar pela pesquisa aberta, em que há liberdade de escolha do lugar (tema pesquisado livremente), e pesquisa dirigida, focada para um endereço específico ou um site determinado. Pesquisa nos sites de busca, nos bancos de dados, nas bibliotecas virtuais, nos centros de referência. Pesquisa dos temas gerais para os mais específicos, pesquisa grupal e pessoal (MORAN, 2007, p.51).

Contribuindo com esse debate, as ideias de Cordenonsi (2008) fornecem elementos que legitimam a importância que a informática representa para a busca de excelência e interatividade na educação.

A tecnologia mediática e a própria educação estão cada vez mais juntas neste processo, seja por trazer as novas possibilidades de exploração da informação para dentro da sala de aula, seja por que a própria ferramenta computacional se torna cada dia mais indispensável para a grande maioria das profissões. Neste contexto, a *Informática na Educação* tem representado uma revolução na educação tradicional, nas políticas de educação públicas e nos formatos e metodologias propostas para a interação educando – educador. A utilização de suportes telemáticos para as aulas presenciais, semipresenciais ou a distância é uma alternativa que se torna cada dia mais interessante, tanto em termos tecnológicos como no próprio processo de ensino-aprendizagem. (CORDENONSI, p.15, 2008)

As ideias dos autores evidenciam que é inquestionável a necessidade de legitimação de novas abordagens educacionais. Sabe-se que a escola há muito tempo conduz o processo de assimilação do conhecimento utilizando métodos que, frente ao que há de mais novo na contemporaneidade, se mostram arcaicos e sem muita atratividade.

Em relação a essa necessidade de mudança, Libâneo (2010, p. 40) nos fornece elementos que auxiliam no entendimento dessa questão ao abordar que:

A escola continuará durante muito tempo dependendo da sala de aula, do quadro-negro, dos cadernos. Mas as mudanças tecnológicas terão um impacto cada vez maior na educação escolar e na vida cotidiana. Os professores não podem mais ignorar a televisão, o vídeo, o cinema, o computador, o telefone, o fax, que são veículos de informação, de comunicação, de aprendizagem, de lazer, porque há tempos o professor e o livro didático deixaram de ser as únicas fontes de conhecimento. Ou seja, professores, alunos, pais, todos precisamos aprender a ler sons, imagens, movimentos e a lidar com eles.

Para Oliveira (1997), Tajra (2008), Cox (2008) e Libâneo (2010) é imprescindível a formação do professor, perante as novas tecnologias inseridas na educação. Reflete-se que ao passar do tempo a tecnologia está cada vez mais presente nas escolas e, conseqüentemente, exigindo cada vez mais um posicionamento do professor perante este fato.

2.1. Algumas considerações sobre os currículos escolares

Vive-se uma nova era, onde a tecnologia avança de maneira desenfreada, e hoje devemos nos adaptar a essa realidade circundante ou simplesmente ficamos a mercê de uma sociedade totalmente globalizada.

Assim como a sociedade evoluiu não se pode pensar a educação de forma diferenciada, afinal é necessário acompanhar todas as mudanças inerentes à sociedade atual e buscar alternativas de adaptação ao contexto escolar.

Mais do que nunca, se faz necessário repensar o currículo educacional e verificar quais as vertentes que podem ser tomadas para um ensino dinâmico, de qualidade e que cause contentamento em todos os protagonistas deste processo.

As novas diretrizes da Educação Básica apontam que os alunos devem estar inseridos na escola dos quatro aos dezessete anos de idade, mas ao se repensar o currículo é necessário repensar o ensino fundamental e médio como últimas etapas da formação básica, buscando metodologias capazes de trabalhar com os alunos nesse mundo globalizado e, principalmente, em um currículo que esteja norteado na preparação dos alunos para a vida, isto é, rompendo-se o paradigma de que o aluno está apenas concluindo a trajetória escolar. É importante que seja possível acreditar

que na condição de mediadores do conhecimento estamos buscando alternativas para que os alunos possam interagir de maneira significativa em sociedade.

A escola como órgão formador de conhecimento deve primar por um currículo que trabalhe as mudanças mundiais, que utilize as ferramentas tecnológicas na busca de novas possibilidades de assimilação de conhecimento e que entenda o ensino de História como uma ferramenta para a reflexão e conscientização que resulte em situações capazes de contribuir com a formação de cidadãos com amplas visões de mundo e de compromisso social.

A LDB 9394/96, assim os define em seu artigo 26:

[...] os currículos do ensino fundamental e médio devem ter uma base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e da clientela. § 1º Os currículos a que se refere o caput devem abranger, obrigatoriamente, o estudo da língua portuguesa e da matemática, o conhecimento do mundo físico e natural e da realidade social e política, especialmente do Brasil.

Muito se tem questionado entre professores e professoras, tanto da rede pública quanto privada e também por estudiosos em educação, a questão dos currículos escolares.

O que mais vem sendo discutido são as práticas e as melhores maneiras de ensinar e aprender, ou em outras palavras, quais as práticas educativas devem ser utilizadas a fim de melhorar o desempenho escolar.

Pode-se questionar de maneira bastante polêmica quais as práticas a serem adotadas para uma reorganização dos currículos escolares, levando em conta que metodologias, propostas e teorias necessitam ser elencadas.

Tendo como base o PP (Projeto Pedagógico) da escola, passa-se a versar sobre um conjunto de fatores determinantes na elaboração de um currículo eficiente e dinâmico, o qual seja norteado a partir dos seguintes eixos: tempo, espaço, avaliação, metodologias, conteúdos, gestão e supervisão escolar.

Estes segmentos devem estar interligados para repensar o currículo de uma instituição de ensino, com o propósito de analisar o que atribuir nos currículos e de

que maneira essas práticas serão produtivas em um currículo consistente e preparatório para a vida dos educandos.

Vale salientar que o Ensino Médio deve estar organizado com a finalidade de preparar os alunos para as situações-problemas que enfrentarão no seu cotidiano. Quantas vezes nos questionamos, principalmente quando somos alunos, por que a escola não ensina coisas que poderemos utilizar em nossas vidas?

É necessário lançar um novo olhar, tanto no processo de formação de professores, quanto uma conscientização aos profissionais da educação que primem por um currículo eficaz e dinâmico, que forme alunos críticos e conscientes capazes de interagir significativamente em sociedade.

Busca-se através da análise de uma nova atitude pedagógica, romper com algumas práticas que são tema de muitos debates no cenário educacional. Entre as várias problemáticas apontadas, algumas afirmações dizem que as disciplinas são direcionadas de forma fragmentada, com professores individualistas, não primando por uma educação integral, ou seja, os conteúdos são isolados, as disciplinas não se entrelaçam como forma de integração de conhecimentos.

Sacristan (2000, p. 108) define:

O currículo não é um conceito, mas uma construção cultural. Isto é, não se trata de um conceito abstrato que tenha algum tipo de existência fora e previamente à experiência humana. É, antes, um modo de organizar uma série de práticas educativas.

O currículo não pode ser visto apenas como um documento dentro de um estabelecimento de ensino, mas sim, deve ser visto como uma forma de interação social de toda uma comunidade escolar, baseada em questões que sejam relacionadas com a atividade humana. O currículo deve ser vislumbrado a partir de políticas curriculares.

Este é um aspecto específico da política educativa que estabelece a forma de selecionar, ordenar e mudar o currículo dentro do sistema educativo, tornado claro o poder e a autonomia que diferentes agentes têm sobre ele, intervindo, dessa forma, na distribuição do conhecimento dentro do sistema escolar e iniciando na prática educativa, enquanto apresenta o currículo seus consumidores, ordenam seus conteúdos e códigos de diferentes tipos. (SACRISTAN, 2000, p. 109)

Por fim, é necessário que se perceba os protagonistas da elaboração de um currículo focado em práticas dinamizadoras, que são: as políticas públicas, a sociedade, a família, os professores e os alunos, pois somente assim teremos uma educação humanizadora e cidadã.

2.2. Jogos e Educação

É de conhecimento de grande parte da sociedade brasileira que a configuração atual de muitas salas de aula, da educação básica, especificamente no ensino público, vem enfrentando dificuldades de toda ordem, sejam ligadas à baixa remuneração, falta de estrutura, currículos não atrativos e vários outros. Se somando a todas as necessidades apontadas, conclui-se que é emergente o fomento de práticas atrativas em sala de aula, práticas capazes de resignificar conteúdos e situações de aprendizagem.

Os jovens da contemporaneidade direcionam todas as suas atividades embasadas no roteiro de informações ágeis, rápidas, digitais e interativas e nossas salas de aula necessitam urgentemente se adequar aos novos recursos que fazem sucesso junto ao seu público alvo.

Como alternativa no enfrentamento dessa realidade, os jogos se apresentam como alternativa, com o potencial de suscitar questionamentos que agucem a curiosidade, fazendo com que o mesmo seja protagonista no processo de ensino e aprendizagem, ampliando seus conhecimentos e as relações que se estabelecem em sala de aula.

É interessante destacar que, mesmo o professor se apropriando dos recursos tecnológicos para melhor conduzir sua prática, nossos alunos são os nativos que podem nos auxiliar muito na construção e utilização desse recurso, uma vez que cresceram jogando *videogames* e os *games* fazem parte da sua realidade, muitos já estão naturalmente ambientados nesse cenário.

Nesse sentido, o professor deve se apropriar do papel de mediador do conhecimento; ele deve levar em conta, conforme Vigotski (2003, p.75), que a aprendizagem sofre influências de fatores biológicos e ambientais. Contudo, “na base do processo educativo deve estar a atividade pessoal do aluno, e toda a arte do educador deve se restringir a orientar e regular essa atividade.” Portanto,

aprender exige envolvimento e esforço pessoal do aprendiz e mobilizar esse interesse parece ser o desafio de todo educador, função que se torna mais complexa frente à crise de valores em que vivemos.

Com o objetivo de elucidarmos melhor essa questão, as ideias dos autores Tori (2010) e Mattar (2010) nos oferecem elementos que contribuem para a legitimidade da inserção das tecnologias, como o uso de games para causar impactos positivos na educação.

Para Tori (2010)

Nos dias atuais, o sonho de todo educador é ter de seus alunos, em aula, uma fração da atenção, motivação e produtividade que esses mesmos jovens apresentam quando engajados no ato de jogar seus games preferidos. Ainda que de difícil realização, esse sonho não é impossível. O bom educador sabe que para a ocorrência de uma comunicação eficaz e produtiva deve ser empregada a linguagem do interlocutor e respeitada a sua cultura. Linguagem e cultura da nova geração de aprendizes são muito diferentes daquelas nas quais se basearam os métodos e técnicas educacionais hoje empregados. O resultado da falta de uma boa comunicação em sala de aula são alunos indiferentes, desatentos e desmotivados. [TORI 2010, p. 185].

Mattar [2010] também segue a mesma linha de pensamento. Para ele, a educação está hoje rigorosamente segmentada, com um ensino descontextualizado, onde o aluno deve decorar o conteúdo de maneira passiva e individual. Os alunos sentem-se desmotivados, pois não veem sentido no que estão aprendendo. Não sabem onde e nem como aplicar o conhecimento adquirido.

As ideias sinalizam para a necessidade de atribuir aos currículos um significado para o aluno e essa significação também vai ao encontro dos princípios de gestão educacional, que balizam a necessidade dos conteúdos e metodologias para o ensino e aprendizagem contemplar a subjetividade dos educandos.

Nessa perspectiva, os *games* são apontados como uma saída com o potencial de minimizar o distanciamento entre o aluno, o professor e a escola. Um dos objetivos dos jogos educacionais é prover meios para produção e construção do conhecimento pelo aluno. Para conseguirmos entender melhor esse grande potencial dos *games* para as práticas educativas, é necessário nos apropriarmos do entendimento do lúdico como ferramenta capaz de despertar a criatividade, promover interação e aprendizagem.

Dentro desse viés a contribuição de Huizinga (1996) permite observar o significado do jogo além do entretenimento, mas como uma ferramenta de aprendizagem:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. (HUIZINGA 1996, p. 13).

É interessante destacar que embora não seja o objeto desse estudo, em muitos casos um entrave para o entendimento da relação/utilização entre jogos e educação pode esbarrar na falta de intimidade de alguns professores com as tecnologias, e até mesmo, a recusa para se apropriar dessas ferramentas.

Segundo Mattar (2010), para que a proposta dos *games* aplicados ao currículo escolar seja uma realidade, faz-se necessário a "realfabetização" do professor através de programas de formação pedagógica continuada, que leve o professor à fluência em tecnologia da informação. Dessa forma, o educador estará apto a entender as reais necessidades do nativo digital em sala de aula.

Para tanto, a realização desse trabalho pode também contribuir para uma transformação junto aos envolvidos em educação, fomentando a discussão da necessidade de uma nova mentalidade que valorize a busca de novas e significativas situações de interatividade, ensino e aprendizagem.

2.3. O uso de novas metodologias no ensino de história

A História pode ser considerada uma ciência que possibilita pensar, problematizar situações e refletir, e é um desafio que começa a se construir no ensino fundamental, a partir da quinta série/sexta ano. Diante do constante avanço de múltiplas tecnologias e mudanças na sociedade, abre-se espaço para a construção do conhecimento com novas ferramentas que, se usadas adequadamente, podem colaborar para o ensino de História e de outras disciplinas.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs:

As novas gerações de alunos habituaram-se à presença de novas tecnologias de comunicação, especialmente o rádio e a televisão, que se expandiam como importantes canais de informação e de formação cultural. Entrava pelas portas das escolas uma nova realidade que não poderia ser mais ignorada. O currículo real forçava mudanças no currículo formal (1998, p. 27).

É importante lembrar que prática do ensino de História, entre as suas principais proposições remete os alunos, muitas vezes, a recuos imaginários remotos no tempo, ao passo que as tecnologias apresentam-lhes um presente contínuo. Portanto, repensar as aulas e as estratégias de ensino é uma tarefa urgente. Para França e Simon (2008), sobre as possibilidades de utilização das tecnologias no ensino de História, tem-se a seguinte posição: “em relação às dificuldades apresentadas às mudanças encontradas na sociedade e a manutenção da posição conservadora da escola em pleno século XXI, ainda tem-se a esperança da possibilidade de inovação na prática docente e o rompimento com a concepção tradicional de ensino”. Para as autoras, no caso específico da disciplina de História, o computador pode ser o ápice dessa inovação:

Existem muitas possibilidades de integração e envolvimento com essa ferramenta, como acesso a uma riqueza de recursos que são os sons e imagens, possibilitando maiores explorações e integrações de idéias por parte dos alunos nas questões conceituais. E ainda mudança nos papéis dos professores e métodos de ensino, bem como a facilitação na busca de dados de natureza histórica, direcionando-se nas propostas da concepção da “História Nova”. Por isso, torna-se necessário pensar no ensino de história em integração com a tecnologia, sendo um dos caminhos possíveis para conciliar o desenvolvimento social, visando à formação histórica do aluno, pois essas máquinas não podem ser vistas na concepção tecnicista, onde se resume a técnica pela técnica (FRANÇA; SIMON, 2008).

Romper com abordagens factuais que privilegiam apenas o uso de textos, e questionários com perguntas e respostas, é um desafio a alguns professores de História. É preciso buscar ferramentas que minimizem a abordagem que limita a apenas a contar a História de grandes guerras, vencedores, datas e fatos importantes em organização cronológica, sem articulação com as histórias das pessoas, do bairro, da cidade, enfim, do mundo.

Dentro da ótica de MOURA (2009) o ensino de história ainda se encontra de maneira factual e a estrutura universitária precisa mudar gradativamente para que o ensino de história instigue alunos e professores a práticas de pesquisas que venham

a beneficiar o ensino fundamental e médio e, conseqüentemente direcionando novas formas metodológicas para o ensino de história. A produção universitária sobre o tema ainda é restrita se comparada à produção de outros temas ligados à história e/ou historiografia, refletindo em dificuldades para desenvolver estudos a respeito do assunto.

As novas ideias e o uso de recursos tecnológicos que fazem parte do cotidiano contemporâneo dos alunos são ingredientes que oportunizam abordagens interativas para o ensino de História, tornando a disciplina atrativa, criativa e empolgante. Dentro dessa perspectiva, as palavras de Moran (2004), no artigo eletrônico “Propostas de mudança nos cursos presenciais com a educação on-line”, são claras:

Uma das reclamações generalizadas de escolas e universidades é de que os alunos não aguentam mais nossa forma de dar aula. Os alunos reclamam do tédio e de ficar ouvindo um professor ficar falando na frente por horas, da rigidez dos horários, da distância entre os conteúdos das aulas e a vida (MORAN, 2004).

Além de estarem atentos às mudanças pelas quais passa a sociedade, os professores também necessitam ter mais oportunidades para conhecer e dominar o uso dos novos recursos tecnológicos, pois dessa forma terão mais facilidade para cumprir com o objetivo da disciplina, que é formar alunos conscientes, críticos e capazes de compreender o mundo e de se situarem dentro do mesmo em termos econômicos, culturais e sociais.

Pensar o ensino de História ou pensar historicamente, dentro de uma sociedade informatizada, não tem sido tarefa fácil, pelo contrário é muito complexa, mas extremamente necessária para a formação de jovens que possam direcionar ações criativas e reflexivas em nossa sociedade. Felizmente, as novas abordagens para o ensino da disciplina estão completamente abertas às novas possibilidades de ensino.

Nesse sentido, Huyssen discute sobre a emergência de uma cultura e de uma política de memória e sua expansão global, a partir das últimas décadas do século XX afirmando que “não podemos discutir memória pessoal, geracional ou pública sem considerar a enorme influência das novas tecnologias da mídia como veículos para todas as formas de memória” (2000, p. 20-21).

Essa perspectiva aponta para a necessidade emergente de repensar a atuação do professor de História, a fim de promover situações de construção de aprendizagens que capazes de colaborar com o desenvolvimento de cidadãos atentos as rápidas mudanças pelas quais passa a sociedade contemporânea.

A escola é um espaço de produção do conhecimento e as aulas de História devem ser configuradas como espaços de ação e debates sobre as atividades humanas no mundo globalizado.

O uso adequado das inovações tecnológicas no ensino de História ainda apresenta-se como um desafio. Conforme estudo feito por Marques (2010), no município de Santa Maria – RS, a situação não é diferente da apontada em vários estudos que focam sua problemática para a busca adequada do uso das TICs na educação. Segundo o autor:

Em Santa Maria, percebeu-se uma realidade que não difere da apontada por vários pensadores da área educacional, quando discutem a utilização consciente das potencialidades das TICs. Durante esse estudo, verificou-se que um significativo número de professores de quinta série/sexto ano do Ensino Fundamental, em Santa Maria, não está conseguindo utilizar os recursos das TICs como ferramentas educacionais para proporcionar melhores situações de ensino/aprendizagem, pois não sabem ou não possuem domínio de todas as possibilidades de interação e interatividade que esses recursos podem agregar ao ensino de História. Evidenciou-se também que esses professores reconhecem a importância de tais instrumentos como ferramentas motivadoras e decisivas na aprendizagem escolar, destacando a necessidade de uma modificação nos programas dos cursos de licenciatura, no que diz respeito à exploração das TICs como ferramentas pedagógicas. O desejo de se integrarem ao uso das tecnologias da informação disponíveis aponta para uma evolução positiva no caminho para o uso mais acertado das mesmas no processo de aprendizagem. (Marques, 2010)

Corroborando com Marques, FERREIRA (1999), traz elementos que enriquecem esse debate ao destacar que:

Constitui-se hoje, para os educadores do ensino fundamental e médio, um desafio muito grande ensinar alunos que tem contato cada vez maior com os meios de comunicação e sofrem a influência da televisão, rádio, jornal, vídeo-games,(...) computadores, redes de informação e etc. Como produzir uma boa aula?(...) Como romper com as imposições de um ensino que parou no tempo? (FERREIRA, 1999)

Estando o professor capacitado para direcionar sua práxis aliada ao uso das tecnologias, esperam-se situações conduzidas com competência e habilidade. Nesse sentido, é proeminente destacar a importância do aluno nesse processo.

A contribuição metodológica das novas tecnologias se aproxima as necessidades do professor em atender o perfil de alunos que está presente nas salas de aula atualmente. São alunos que nasceram num mundo globalizado, onde tudo é instantâneo, digital e acontece numa dinâmica incrível, numa fração de segundos.

Sobre essa questão os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs, 2000), atentam para a necessidade de construção de situações que objetivem, dentre outras, a constituição de competências e habilidades que permitam ao educando:

- Traduzir os conhecimentos sobre a pessoa, a sociedade, a economia, as práticas sociais e culturais em condutas de indagação, análise, problematização e protagonismo diante de situações novas, problemas ou questões da vida pessoal, social, política, econômica e cultural;
- Entender os princípios das tecnologias associadas ao conhecimento do indivíduo, da sociedade e da cultura, entre as quais as de planejamento, organização, gestão, trabalho de equipe, e associá-las aos problemas que se propõem resolver;
- Entender o impacto das tecnologias associadas às Ciências Humanas sobre sua vida pessoal, os processos de produção, o desenvolvimento do conhecimento e a vida social;
- Entender a importância das tecnologias contemporâneas de comunicação e informação para planejamento, gestão, organização, fortalecimento do trabalho de equipe;
- Aplicar as tecnologias das Ciências Humanas e Sociais na escola, no trabalho e em outros contextos relevantes para sua vida.

As TICs trazem o mundo para o ambiente escolar, de forma interativa do qual facilite e enriqueça a veiculação e as informações transmitidas, gerando um estímulo ao aluno no processo ensino-aprendizagem. Assim, o ensino ativo permite que o aluno desenvolva a sua capacidade de ser crítico, de se expressar, de questionar, de criar e de ter uma autodisciplina nas tarefas escolares, contribuindo para que da atividade individual parta para a construção coletiva. (FERREIRA, 1998)

2.4. Proposição dos movimentos históricos discutidos

GOETHE (1991), no estudo História e Verdade afirma que em nossos dias, ninguém duvida de que a História do mundo deve ser reescrita de tempos em

tempos. Conforme o autor essa necessidade não decorre, contudo, da descoberta de numerosos fatos até então desconhecidos, mas do nascimento de opiniões novas, do fato de que o companheiro do tempo que corre para a foz chega a pontos de vista onde pode deitar um olhar novo sobre o passado.

Buscando suscitar o surgimento de novas opiniões e interpretações de períodos da História do Brasil, essa pesquisa aproximou o uso das TICs com o estudo de dois movimentos ocorridos no Brasil, durante o período histórico chamado de República Velha: Guerra de Canudos e O Cangaço. Esse período marca no país a promulgação da república, e a imersão de múltiplas revoltas que lutavam para a garantia de princípios básicos para a legitimação de uma vida justa, sem distinção entre o que no período era considerado o desenvolvido e o civilizado, a guerra entre a região litorânea brasileira e um interior considerado pobre e primitivo. É pertinente debater e esclarecer que a contemporaneidade marcada pela globalização, ainda hoje, no século XXI, se depara com situações muito semelhantes às ocorridas no início do século XX.

A necessidade de construção de um espaço social, o acesso a bens e serviços de qualidade ainda são anseios de muitos brasileiros que habitam as regiões que outrora serviram de cenário para a Guerra de Canudos e o Cangaço.

A escolha das temáticas históricas, além de buscar a valorização da História nacional, procura contribuir para uma discussão mediada por tecnologias capaz de resultar na compreensão de que os acontecimentos do passado envolvem todo o processo histórico de exclusão dos sertanejos, desde a sobrevivência no sertão com a seca até a guerra de Canudos, em busca de voz contra as ações do modelo autoritário do poder.

Atualmente, as TICs, permitem ampliar as discussões sobre as temáticas com a democratização de várias informações que em muitos casos, descortinam novas informações que os próprios professores não tiveram a oportunidade de discutir na formação acadêmica. Outro aspecto relevante mostra que temáticas como: Canudos e o Cangaço, ainda estão presentes na sociedade, travestidos na exclusão social, na miséria, fome e violência.

Transitar entre o presente e o passado, uma das preocupações de quem produz o conhecimento histórico, possibilita a construção de respostas para

questões e as inquietações colocadas pelos homens do presente, como bem observou o historiador Caio César Boschi:

É o presente que faz aflorar questões objetivas e concretas que nos desafiam –, com essas questões em mente, é que buscamos respostas no passado. A História serve para que o homem conheça a si mesmo – assim como suas afinidades e diferenças em relação aos outros. Saber quem somos permite definir para onde vamos. (BOSCHI, 2007.p.12)

Transpondo essa concepção para as temáticas escolhidas para nossa pesquisa, entende-se que a análise de importantes recortes temporais de nossa história como o Cangaço, ocorrido no mundo rural do nordeste brasileiro durante as primeiras décadas do século XX, foi um fenômeno social que, atualmente, alguns historiadores chamam ou convencionam a chamar de “banditismo social”. O Cangaço teve como principal figura Virgulino Ferreira da Silva, o Lampião. A segunda temática é o movimento da Guerra de Canudos, liderado por Antônio Conselheiro, que tem sido objeto de estudos mais amplos, ocupando mais espaços nos livros escolares, oferecendo elementos importantes para a construção de nossa identidade nacional, reforçando a constatação apontada por Boschi de entender quem somos e para onde vamos.

Com base nessa constatação a indagação “para onde vamos?” pode encontrar respostas nas criações dos alunos envolvidos na pesquisa, visto que, o resgate de temas como a tragédia de Canudos e o Cangaço, torna-se ainda mais importante, para que se perceba a permanência dos fatores que geraram e continuam gerando graves problemas sociais no Brasil.

3. A UTILIZAÇÃO DOS SOFTWARES *TWINE* E *STORYBIRD*

Na opinião de Paulo Freire, no livro *Pedagogia da Autonomia* (1996), ensinar não consiste puramente em transmitir conhecimentos. Ensinar é “estabelecer relações interativas”, como afirma Selva Guimarães Fonseca (2006, p.103), isto é, relação aluno – professor – conhecimento. Tal relação faz que os alunos possam e sejam capazes de elaborar representações sobre os conhecimentos mediados pelo professor.

Os softwares *Twine* e *Storybird* são apresentados neste capítulo, pois ambos permitem a construção de jogos em texto no formato *Text Adventures*. É interessante ressaltar que as características dos softwares apresentam programação com evolução de criação do nível básico ao avançado.

Sobre essa característica é pertinente destacar que ao se discutir tecnologias, não necessariamente se têm o domínio de todas as técnicas, portanto, buscou-se uma tecnologia sem grande complexidade, mas com grande potencial interativo, a fim de evitar percalços na execução da pesquisa. Sobre essa realidade LÉVY (1999) e SANTAELLA (2003) entendem que cada meio é único, quando considerado suas possibilidades e limites. O nosso reduzido conhecimento em torno das características e particularidades das diversas tecnologias é que nos fariam lidar com elas restritivamente.

Ainda nesse contexto é pertinente observar as ideias de EGENFELDT-NIELSEN (2010):

Segundo os autores, ainda que, nas últimas décadas, os debates e publicações sobre o assunto tenham se expandido, o uso da aprendizagem baseada em jogos eletrônicos na educação formal ainda é visto como algo de natureza difícil e exótica por muitos professores, seja pelos problemas envolvidos na observação dos resultados ou pela complexidade que envolve os processos de avaliação nessa área. Trata-se, portanto de um campo de inovação que ainda encontra pouco espaço de penetração nas escolas, contrastando com o seu crescimento nos debate acadêmicos. Egenfeldt-Nielsen [2010],

Na intenção de reunir mobilidade e interatividade ao programa curricular da disciplina de História no terceiro ano do ensino médio, por meio do uso das

ferramentas *Twine* e Storybird, os educandos e professor da disciplina são capazes de atuar na produção de jogos de histórias interativas, por meio de animações digitais.

3.1. O *Twine*

O *Twine* é antes de qualquer coisa um aplicativo para se contar histórias interativas. Não requer conhecimento muito aprofundado de técnicas interativas, física, modelagem, mas permite a produção de um jogo de histórias interativas num formato digital. A inspiração para o desenvolvimento desta ferramenta tem origem nos jogos de aventura por meio de textos.

Os jogos do gênero *Text Adventures* veiculam a história do jogo por meio da apresentação de textos revelados ao jogador, na medida em que ele vai manifestando suas decisões diante do ambiente e circunstâncias em que se encontra.

Durante a execução do jogo, o usuário participa, assumindo o papel de uma personagem, de uma história construída com base em suas decisões e na lógica predefinida pelo programa. (Oliveira, 2009).

Para tanto, é necessário refletir que a escolha do ambiente de programação deve ir ao encontro da realidade das configurações das máquinas disponíveis no laboratório de informática da escola.

Pensando essa necessidade, o *Twine* possui características que não se configuram como empecilho para a otimização das ações, já que tem código aberto, é gratuito, além de permitir uma fácil instalação.

Uma ferramenta como *Twine*¹ pode ser especialmente útil para apresentar escolhas que confrontam os indivíduos em circunstâncias difíceis, por exemplo, como criar um orçamento com recursos limitados ou fazer uma viagem perigosa em todos os continentes. Os leitores podem ganhar uma nova perspectiva em primeira mão a partir das matérias que leem.

É interessante destacar que a produção textual, assim como em todas as disciplinas, é parte integrante do processo do ensino de História. É por meio dela que algumas habilidades são evidenciadas, como a criatividade, reflexão, criação e interpretação de uma gama de fenômenos. Para fundamentarmos é necessário

continuamente propiciar em sala de aula, situações que permitam ao aluno o despertar de seu processo criativo.

A figura 1 mostra o menu inicial do *Twine* com as funcionalidades para criação de histórias interativas.

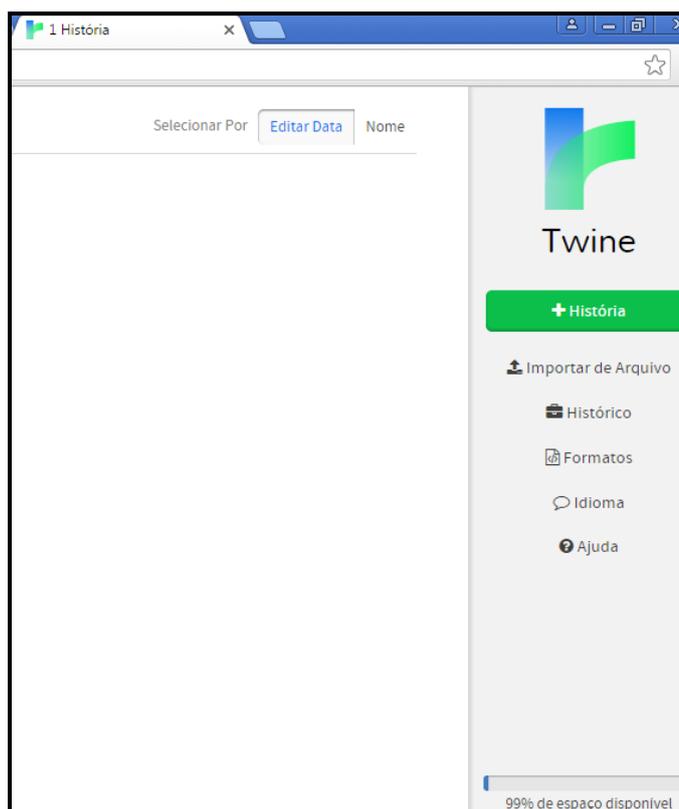


Figura 1 – Menu do aplicativo *Twine*

Fonte: <http://twinery.org/2/>

Para entendermos melhor as funcionalidades do *Twine*, faz-se necessário apresentar brevemente as informações contidas no tutorial da ferramenta:

- História: vai mostrar todas as histórias contidas na *Library* (sua biblioteca de histórias). Você rapidamente acessa a história que fez por ali;
- +História: para criar uma nova história. Você vai dar um nome para o arquivo, clica em +Add e entra no editor de histórias;

¹ <http://www.fabricajogos.net/posts/tutorial-desenvolvendo-historias-interativas-nao-lineares-com-o-twine-parte-1-o-basico-do-basico/>

Importar de Arquivo: caso você tenha um arquivo *Twine* (um HTML ele gera), você pode importar por aqui para jogar na ferramenta. Aí pode editar a vontade pelo *software*;

- Formatos: formatos de como será mostrado o *layout* da história. Tem alguns padrões (as duas primeiras abas), mas você pode baixar outros pela internet e incorporar ali (terceira aba);

- Idioma: mudar idioma da ferramenta. As opções são inglês, espanhol e português.

O principal material da ferramenta são palavras. É possível importar imagens e sons também, mas o cerne é o texto, ou seja, no *Twine* é possível criar principalmente jogos *text-adventure* (aventuras em texto). O *Twine* não requer programação para fazer o básico, mas, como sempre, conhecimentos de lógica de programação, CSS que é a abreviatura de *Cascading Style Sheets* (folha de estilos em cascata) e HTML que corresponde a sigla de *HyperText Markup Language* (Linguagem de Marcação de Hipertexto) auxiliam a deixar o jogo mais interativo quando o usuário estiver dominando a ferramenta um pouco mais. Cada passagem é entendida como uma fase.

A figura 2 demonstra que partindo de um duplo clique o aluno já está dentro do processo de criação.

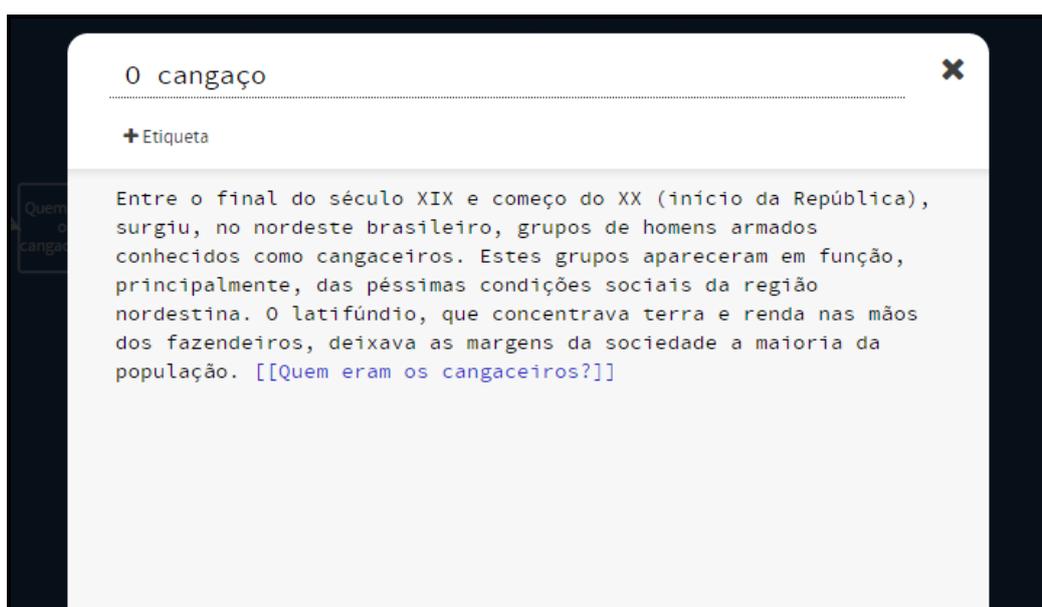


Figura 2 – Modo de Edição do *Twine*

Fonte: Arquivo pessoal, 2015.

A produção textual é a principal característica do *Twine*. O que há de inovador é a possibilidade do aluno se perceber como autor da História, e nela agregar informações atualizadas e novos entendimentos sobre o recorte histórico abordado.

A inserção de imagens e links para vídeos são elementos muito significativos para agregar situações de interação e interatividade entre os pesquisadores envolvidos e o produto final.

A figura 3 mostra que o modo de edição direciona para diversas passagens que são nomeadas de acordo com a criatividade dos alunos e os desafios que podem ser lançados nas mesmas. A posição das passagens e desafios resulta em múltiplos *designs* de acordo com o processo de criação do aluno

Dessa maneira, o diagrama em alguns momentos lembra um mapa conceitual, como evidencia a figura 3:

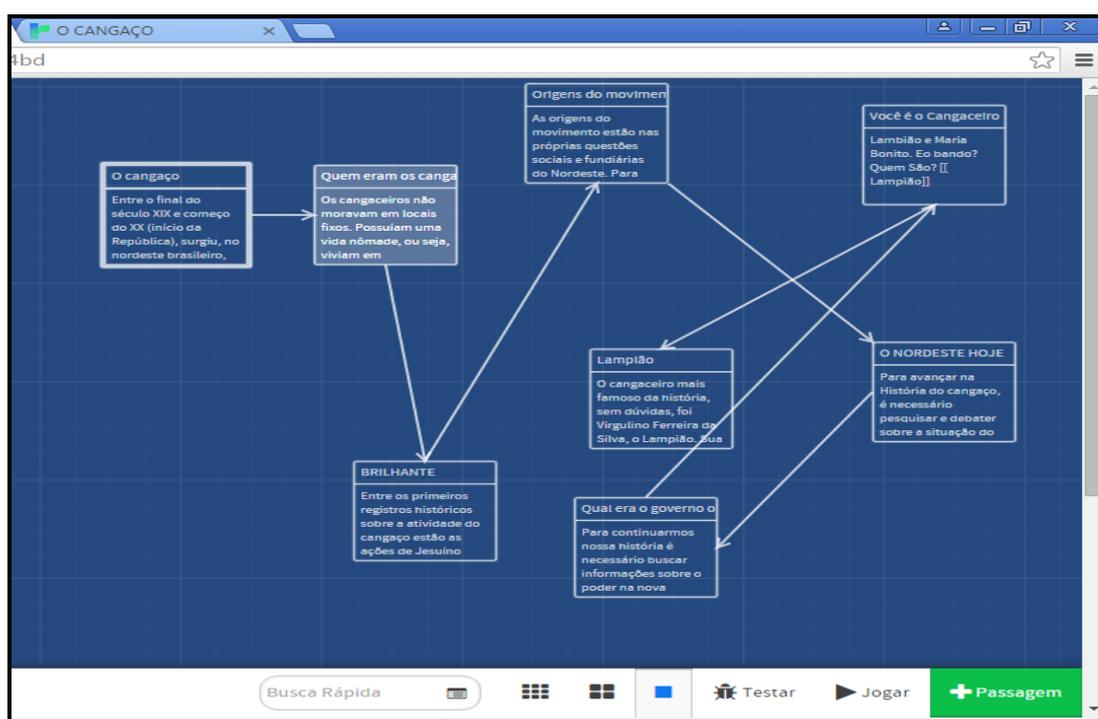


Figura 3 – Posição das passagens *Twine*

Fonte: Arquivo pessoal, 2015.

No decorrer do processo criativo é permitido ao autor realizar testes com o conteúdo das passagens que estão sendo criadas. Conforme as escolhas do jogador, o jogo carrega a passagem respectiva, ou seja, demonstrando que se trata de uma história interativa e não linear.

Mas, na verdade, o Twine estabelece apenas que *links* que levam à outras páginas. É interessante destacar que nessa fase de criação os alunos já estão se apropriando de noções básicas para a programação em HTML.

Um aspecto importante nesse processo de produção de um jogo de histórias interativas utilizando o *software Twine* reside na possibilidade de incorporar uma nova versão para a temática discutida. É claro que, nesse processo, e em se tratando do estudo de uma ciência humana, que nesse momento discute recortes importantes da História do Brasil, não há espaço para ficção, ou seja, as novas versões agregam ao contexto, novas informações e discussões. Entre essas discussões ressalta-se a de buscar informações atualizadas sobre os espaços sociais onde a temática ocorreu.

A figura 4 mostra a realização do teste de uma passagem.

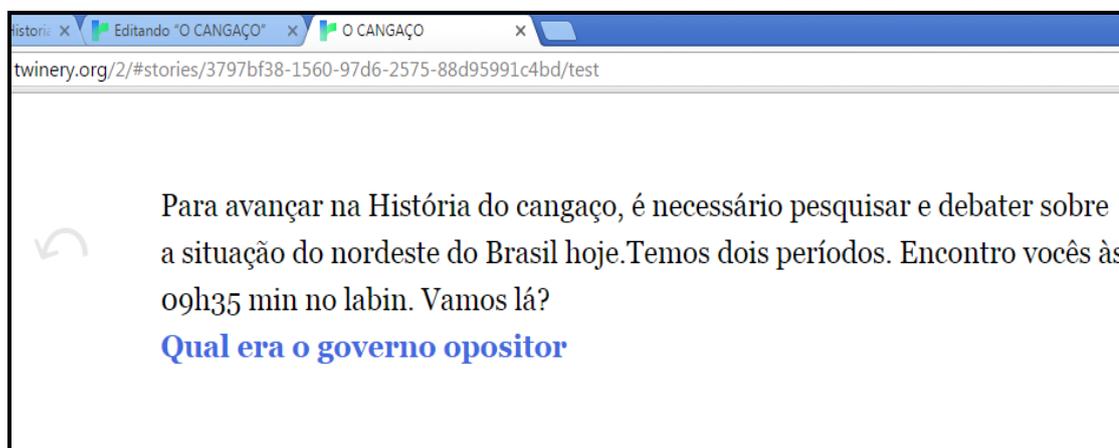


Figura 4 – Testando a História *Twine*

Fonte: Arquivo pessoal, 2015.

A passagem utilizada como exemplo na figura 4, mostra uma situação de interação que pode ser considerada simples, mas é uma nova forma de construção de conhecimento, na realidade educacional, no campo de atuação da pesquisa. Ela

permite, assim, que aluno possa ser desafiado a perceber mudanças e continuidades na avaliação da História e construir seu processo de autonomia e criticidade.

Nesse sentido, o desafio lançado, muito mais que uma busca por informações sobre o cenário de “O Cangaço”, almeja despertar no aluno a competência e habilidade para pesquisa, forma como as informações serão problematizadas no jogo e qual as ações que podem ser discutidas para a proposição de avanços.

3.2. O *Storybird*

A ferramenta *Storybird*² possibilita a construção de histórias interativas na forma de livro digital, com a possibilidade de criar histórias através da seleção de ilustrações de diversos artistas, associando-se a estas ilustrações aos conteúdos programáticos previamente elencados. As funcionalidades da ferramenta também possibilitam o compartilhamento das histórias, a consulta e troca de comentários sobre as mesmas. A figura 5 ilustra a tela inicial que direciona para o início do processo criativo.

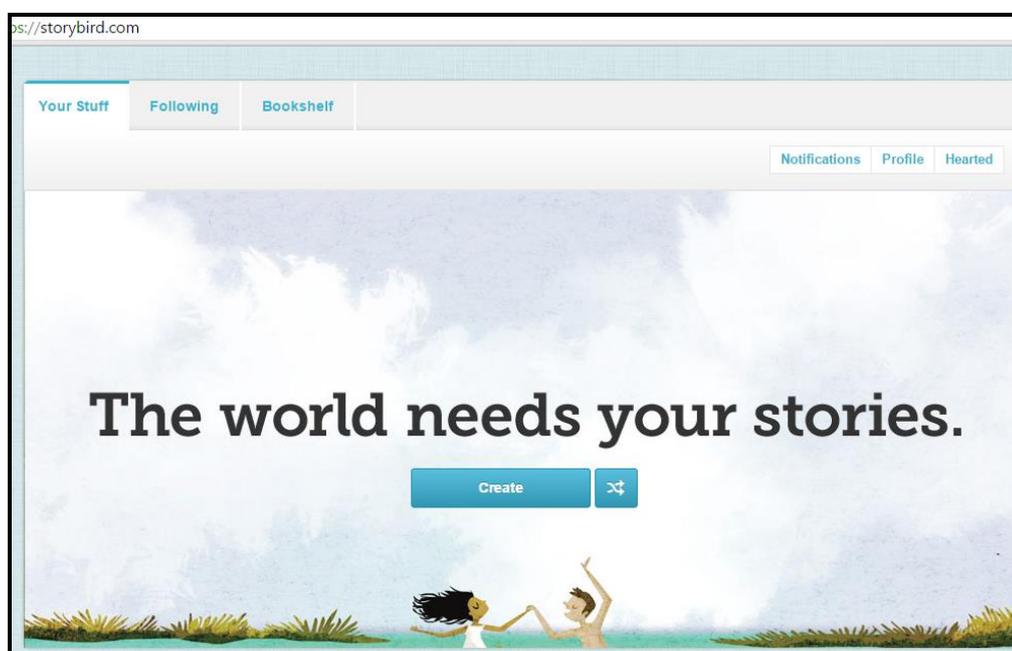


Figura 5 – Tela inicial do *Storybird*

Fonte: <https://storybird.com/>

² <https://storybird.com/>

O *software Storybird* permite ao aluno produzir textos integrando o conhecimento assimilado nas aulas. Além de possibilitar a ilustração e criação de novos cenários, ela estimula a criatividade e a imaginação, requisitos importantes no mundo atual. Os usuários podem escrever suas próprias histórias, ler as histórias dos outros autores, e seguir as publicações de outros autores.

Para criar um novo texto, o autor deve selecionar uma ilustração para cada página, a partir de uma galeria de ilustrações que é fornecida pelo site. Cada página pode conter uma legenda com a narrativa ou diálogos, da maneira que o autor desejar.

A comunidade destaca-se por sua interface amigável, facilidade de navegação e o diferencial ilustrativo.

Conforme afirma GIARDINO (2015), a plataforma também permite ao professor criar atividades para seus estudantes, assim como criar uma classe *online*, onde os alunos podem ler e comentar o trabalho um do outro, dentro de um ambiente privado e seguro. A figura 6 apresenta a tela no modo de criação do *Storybird*.



Figura 6 – Tela modo de criação do *Storybird*.

Fonte: Arquivo pessoal, 2015.

Para o professor fazer uma conta é muito simples: basta criar um usuário, preencher os campos de e-mail e senha. Após se identificar como professor é possível criar uma classe e adicionar ou convidar seus estudantes para fazer parte. A opção de adicionar os alunos consiste em acrescentar manualmente um nome de usuário e o primeiro e último nome de cada aluno. Já a de convidar os estudantes consiste em disponibilizar um código de acesso, para que eles se inscrevam na turma, depois de criarem a sua própria conta no ambiente.

A ferramenta é rica em diversas imagens e promove a escrita a partir delas. É possível escrever um livro com muitos capítulos, uma história simples ou ainda um poema, com uma única imagem.

Ainda, possibilita ao professor criar uma tarefa para os alunos cadastrados, que podem resolver individualmente ou de forma colaborativa. É importante salientar que, ao realizar o cadastro prévio dos alunos, o *software* permite sua utilização no formato de um ambiente virtual de ensino e aprendizagem com outras possibilidades de comunicação entre professor e alunos.

A figura 7 apresenta a variedade de imagens que podem ilustrar os enredos criados pelos alunos.

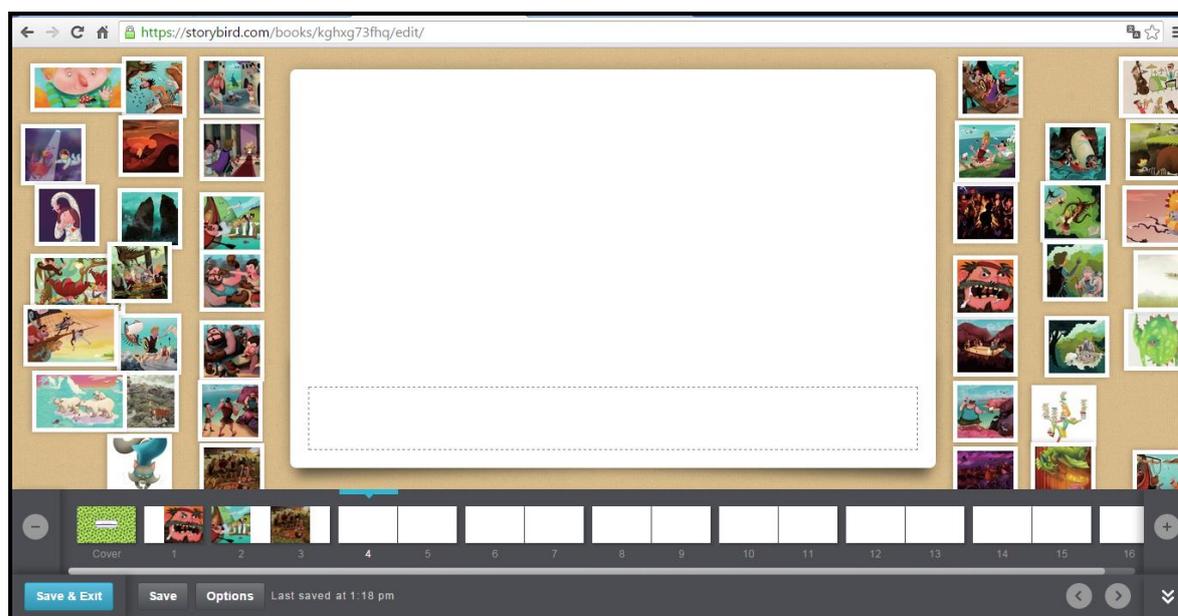


Figura 7 – Menu para inserção de imagens *Storybird*

Fonte: <https://storybird.com/>

Depois de terminada a história, compartilhá-la, no site também é uma opção, para que outras pessoas possam ler e comentar ou enviar o *link*, para os colegas, amigos e familiares.

4. TRABALHOS CORRELATOS

Sempre que debatemos uma nova abordagem ou uma possibilidade inovadora para o ensino de História é pertinente destacar-se algumas ideias que foram implementadas em busca de maior interação e interatividade entre o aluno e o conteúdo proposto. Dentro dessa perspectiva, Silva e Mafra (2008) no estudo “Os jogos para computador e o ensino de História” nos trazem alguns resultados parciais da pesquisa: “Saber histórico escolar e jogos eletrônicos: *Stronghold e Age of Empires II* como possibilidades didático-metodológicas no ensino de História”, desenvolvida no Departamento de História, Centro de Ciências Humanas e da Educação/UDESC (Edital PIC/2007). O objetivo dos autores foi investigar os jogos de computador que fazem uso de elementos relacionados à Idade Média explorando, assim, possibilidades de articulações com a construção do saber histórico-escolar.

Entre os resultados apontados pelos autores, os mais significativos para a legitimidade de nosso estudo comprovam que a utilização de jogos como linguagens mediadoras do ensino de História, mas principalmente, como produtos culturais que também produzem saberes sobre a História, no sentido em que fazem circular representações sobre períodos históricos, (História Medieval, neste caso) modos de vidas, relações, entre outros.

Segundo os mesmos:

Os jogos os quais nos referimos – especialmente o *Stronghold* - possibilitam uma projeção entre passado e presente através das ações efetuadas na partida e da percepção do/a estudante diante daquele momento histórico proporcionado pela fala do/a professor/a. O período denominado Idade Média, não obstante fazer parte do imaginário de crianças e adolescentes em função do grande apelo de imagens e representações presentes em livros, filmes, desenhos animados, jogos, dentre outros, impõe difíceis desafios ao ensino de História, sobretudo no ensino fundamental. Para alguns professores e alunos estes desafios, muitas vezes, convertem-se em obstáculos que restringem e limitam a construção de um entendimento menos factual ou reducionista da História e contribuem para a construção da idéia de um ensino de História marcado por datas, fatos etc. que atravessam e constituem o imaginário de crianças e adolescentes nas escolas. (SILVA; MAFRA, 2008).

Outro importante estudo que convalida nossa pesquisa é mais um exemplo de *game* aplicado à educação. Desenvolvido pelo Laboratório de Realidade Virtual

(LaRV), da faculdade de Engenharia de Computação, da Universidade Federal do Pará (UFPA), o jogo aborda o movimento popular ocorrido no Pará na década de 1830, chamado Revolta da Cabanagem.

Conforme Nogueira e Galdino no estudo “*Games como agentes motivadores na educação*”:

Trata-se de um excelente exemplo de utilização de games aplicados ao ensino de história. Através deste jogo, o aluno além de aprender de maneira prazerosa, também é capaz de interagir e vivenciar momentos importantes da história do Brasil, assim como conhecer os costumes e vestimentas da época. As possibilidades de aprendizagem através de um game como esse podem ser inúmeras. A cada missão, o professor deve promover debates e levar os alunos à pesquisa, buscando outros detalhes que possam ser acrescentados e discutidos. Uma excelente ferramenta de ensino-aprendizagem que tem a oferecer uma grande contribuição no ensino da disciplina de história. A pesquisa realizada através da internet pode sustentar o debate e fornecer ao aluno um conhecimento mais integralizado. (NOGUEIRA; GALDINO, s.p)

É pertinente destacar que os jogos atribuem ao aluno o papel de protagonismo no processo de ensino e aprendizagem. Ele não é apenas o personagem que recebe informações passivamente e que, na maioria dos casos, não percebe qualquer significado com sua história de vida. Outro fator que corrobora com a potencialidade da utilização dos jogos na educação, diz respeito à conclusão de que hoje é consensual a ideia de que, para se referir ao novo usuário dos meios de comunicação e informação, o termo interator parece ser mais adequado, já que apresenta a ideia de alguém que atua, que escolhe, que decide e desencadeia as ações.

De acordo com Machado (2007):

Em vez de ser um observador distanciado (...), esse novo sujeito é agora implicado no mundo virtual onde está imerso; sua presença ali é ativa, no sentido de desencadeadora de acontecimentos e no sentido também de estar submetida às forças que ali estão em operação (p. 229-230)

Estendendo a análise sobre as possibilidades interacionais que os jogos atribuem aos processos de ensino e aprendizagem, é pertinente discutirmos as associações entre o que é virtual e o que é real. Sobre essa questão Santaella (2004) argumenta que, com o avanço tecnológico dos jogos, a interação no cenário tridimensional hoje ocorre por intermédio de um avatar – personificação do sujeito

por meio de uma imagem criada ou personagem escolhido pelo jogador – e que irá representá-lo na trama do jogo, interferindo no conteúdo da história.

Um trabalho importante para essa discussão foi direcionado para o ensino fundamental buscando a Construção de Narrativas Digitais como Apoio ao Processo de Letramento utilizando a ferramenta *Storybird*, desenvolvido por Azeredo (2012), e traz como importante resultado a constatação de que a ferramenta elencada para a pesquisa, propiciou uma atividade que engajou os estudantes que participaram do estudo e demonstrou ser facilitadora dos processos de aprendizagem relacionados ao letramento.

O uso das tecnologias é importante na atualidade, influenciando e provocando transformações na sociedade como um todo. Procurou-se ressaltar a necessidade de lançar mão da tecnologia para demandas na área da educação, através do uso da informática aliada à construção de narrativas no meio digital para promoção do letramento

Entendemos que essa interferência tecnológica legitime a atratividade do processo educacional, seja na criação de uma história interativa, num jogo de perguntas e respostas ou nos jogos de aventura, visto que o aluno se configura como um agente vivo e influente na discussão do recorte histórico.

5. METODOLOGIA E DESENVOLVIMENTO

A ideia inicial dessa Dissertação de Mestrado versava sobre a criação de um *software* capaz de possibilitar aos alunos a produção de Histórias interativas por meio de animações digitais, tendo como ambiente dois movimentos sociais ocorridos na Primeira República Brasileira: Canudos e o Cangaço.

Foi necessário refletir sobre essa proposição, levando-se em conta que a escolha do ambiente de programação deve ir ao encontro da realidade das configurações das máquinas disponíveis no laboratório de informática da escola.

Para o desenvolvimento desse estudo optou-se por uma pesquisa de caráter qualitativo, por meio da estratégia de Estudo de Caso, acrescido de pesquisa bibliográfica a partir do levantamento de referenciais teóricos já analisados e publicados por meios escritos e eletrônicos, como livros e artigos científicos.

Segundo Zanelli (2002), o rigor na condução de estudos qualitativos é dado pela clareza e sequência lógica das decisões de coleta, pela utilização de métodos e fontes variadas e pelo registro cuidadoso do processo de coleta, organização e interpretação. Assim, pode-se dizer que uma pesquisa quali-quantitativa caracteriza-se pela sagacidade, nitidez e organização dos resultados coletados.

Dentro das possibilidades desse tipo de pesquisa encontra-se o Estudo de Caso. Segundo Chizzotti (1995, p.102), Estudo de Caso “é a pesquisa para coleta e registro de dados de um ou vários casos, para organizar um relatório ordenado e crítico ou avaliar analiticamente a experiência com o objetivo de tomar decisões ou propor ação transformadora”. Já Gil (1987.p.58) entende que “é o estudo profundo e exaustivo de um ou de poucos objetos para permitir um amplo e detalhado conhecimento.”.

Dentro dessa ótica, é importante evidenciar que qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (Fonseca, 2002, p. 32).

Na Educação, o estudo de caso aparece nas décadas 60 e 70 apenas como estudo descritivo de uma unidade: uma escola, um professor, uma sala de aula. O

marco principal deste tipo de pesquisa, na área educacional, foi a Conferência internacional realizada em Cambridge, Inglaterra, em 1972 (André, 2005).

Ao caracterizar a investigação como estudo de caso, é pertinente destacar também a definição de Yin (2010), que o considera uma forma de explicação de um fenômeno por meio de um conjunto presumido de elos causais sobre ele, ou como ou por que acontece. Yin (2010), ainda chama atenção que o estudo de caso é a estratégia preferida quando: a) colocam-se questões do tipo “como” e “por que”; b) o pesquisador tem pouco controle sobre os eventos; c) o foco se encontra em fenômenos contemporâneos inseridos em algum contexto da vida real.

Para alcançar os objetivos propostos no referido projeto de dissertação tornou-se indispensável o fomento de um diálogo interdisciplinar entre as áreas de Informática e História de modo a apoderar-se de habilidades que oportunizem o conhecimento das técnicas que possibilitarão a produção do objeto da pesquisa. (Yin, 2010).

Esse trabalho foi realizado na Escola Estadual de Ensino Médio Érico Veríssimo, de Restinga Sêca (RS, Brasil). A escola possui laboratório de informática com nove CPUS, que atendem dezoito computadores com internet de banda larga.

Após análise, foi escolhida a turma trezentos e três, do terceiro ano do ensino médio, composta por vinte e seis estudantes, quase que em sua totalidade formada por alunos oriundos de localidades rurais.

Ressalta-se que o perfil da turma agrega características subjetivas que resultam em alunos comprometidos, questionadores, afetuosos e participativos, possibilitando ao educador o direcionamento da proposta e atuação de forma a contribuir com a discussão de uma nova metodologia para o ensino de História.

As intervenções, realizadas em sala de aula, no espaço multimídia e no Laboratório de Informática – Labin, partiram primeiramente da apresentação e aceite da proposta pela Direção e Supervisão Pedagógica da Escola e também pelos alunos da turma. Dessa maneira, no primeiro dia de aula, após as férias de inverno, começaram as ações do estudo: “A aplicação de Jogos Educacionais para o ensino de História”.

Buscando aproximar o ensino de História com a necessidade de uso das TICs no cenário educacional, foi proposto a discussão de duas revoltas ocorridas na

primeira república, Canudos e Cangaço, por meio do uso das ferramentas *Twine* e *Storybird*.

Inicialmente os temas propostos foram apresentados em formato de textos, documentários, filmes e atividades de pesquisa no Labin da escola. De acordo com o cronograma de atividades, os debates e produção deveriam ser realizados semanalmente, no período de três meses (agosto, setembro, outubro), no turno da manhã nos períodos destinados as aulas de História que compreendem duas horas aula semanais.

Esse cronograma foi prejudicado já na segunda semana e necessitou ser alterado em função das paralisações e greves dos membros do magistério do Estado do Rio Grande do Sul. As atividades foram retomadas na última semana de setembro, passando a utilizar também as aulas do componente de Seminário Integrado, todas as sextas-feiras no período de setembro a dezembro, em turno inverso, no horário das 13h10min às 15h40min, na própria escola. Essa mudança fez-se necessária, visto que os alunos do terceiro ano do ensino médio, além da participação do projeto, necessitaram no turno de aula debater outros conteúdos programáticos previstos nos programas dos processos de ingresso no ensino superior.

Durante as atividades, o professor buscou e discutiu as temáticas históricas com os alunos, procurando, por meio de exposições dialogadas e leitura de imagens e vídeos, explicar melhor qual relação seria possível estabelecer para a produção do jogo com histórias interativas.

Percebe-se que a necessidade de fomentar novas metodologias para o ensino de História, vem sendo discutidas desde a publicação do Guia Metodológico para cadernos MEC – História, em 1971, que pretendiam incentivar novas práticas pedagógicas na escola, com o estabelecimento de dispositivos, os novos procedimentos de ensino para o professor e as atividades didáticas de aprendizagem para os alunos.

Os alunos trabalharam em grupos de quatro e cinco alunos, de modo a facilitar a orientação do professor e posterior socialização de resultados com toda turma. Os dados e intervenções relativas à pesquisa buscaram verificar de que maneira a aplicação de jogos educacionais pode tornar mais atrativo o ensino de História.

Ressalta-se que os alunos envolvidos, ao final do estudo, responderam um questionário apontando suas percepções sobre a participação nesse estudo e qual a realidade da escola com o uso das tecnologias antes de sua participação. O objetivo dessa ação, além de criar um diagnóstico concernente às relações estabelecidas com tecnologias educacionais na escola e verificar os impactos percebidos no decorrer desse estudo, tem possibilidades de se configurar como uma ferramenta norteadora para os futuros planejamentos de ações da Escola Estadual de Ensino Médio Érico Veríssimo.

É importante destacar que as orientações iniciais foram passadas pelo professor, buscando aproximar o ensino de História ao uso das tecnologias, sem interferência no processo criativo dos alunos, protagonistas dessa pesquisa, uma maior interferência nesse processo poderia acabar “eliminando o prazer, a alegria e a gratuidade, ingredientes indispensáveis à conduta lúdica” (KISHIMOTO, 1995, p.44).

Dentro dessa ótica, iniciou-se o processo de produção de um jogo de histórias interativas mediadas pela utilização das ferramentas *Twine* e *Storybird*, buscando situações de construção de aprendizagens capazes de criar oportunidades que legitimem uma aprendizagem interativa e significativa.

6. A PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS INTERATIVAS

A proposição de criação de jogos com histórias interativas, ligando fatos históricos à utilização de ferramentas tecnológicas, em acordo com SILVEIRA (2012), propicia uma nova abordagem sobre o ensino de História – desapegada da História tradicional que privilegia os grandes acontecimentos de personagens heróicos e datas marcantes. Esta abordagem revela que os conteúdos históricos alinhados com adventos da atualidade, podem facilitar a compreensão do aluno, possibilitando-o sentir-se como agente dessa História.

A nova tendência privilegia uma “História viva”, ou seja, uma História que desperte no aluno a curiosidade para conhecer a sua vida, a realidade que o rodeia, em nosso caso, especificamente, a realidade ligada à necessidade de incorporação das tecnologias no contexto dos estudos.

NEVES (1985) ressalta ainda, que esse novo direcionamento pedagógico, que agrega protagonismo aos alunos, colabora para romper com a periodização tradicional e, na seleção dos conteúdos, afastar-se de fatos consagrados pela erudição e, em contrapartida, enfatizar aspectos da vida humana tradicionalmente menos considerados.

No entendimento dessa perspectiva, o Labin da Escola Estadual de Ensino Médio Érico Veríssimo de Restinfa Sêca, se configurou como um espaço totalmente aberto à criação, resolução de dúvidas e constante troca de ideias.

Divididos em grupos e por temáticas históricas, os alunos produziram dois jogos, com histórias interativas contemplando situações de construção de aprendizagens dos períodos históricos de Cangaço (utilizando a ferramenta *Twine*), e Guerra de Canudos (utilizando a ferramenta *Storybird*).

A introdução textual de ambas partiu da afirmação “Os acontecimentos de Canudos e o Cangaço continuam a se repetir a cada instante na sociedade contemporânea...”. Partindo dessa premissa, os alunos criaram produções que instigavam os demais a conhecer o contexto histórico ocorrido no início do século XX, e perceber que no cenário atual, no campo e nas grandes cidades, pequenas elites econômicas e políticas colocam parte da sociedade brasileira em conflito.

6.1. História interativa O Cangaço

Partindo do fomento dessa percepção sobre a realidade contemporânea brasileira, a produção do jogo com histórias interativas confirmou o protagonismo dos alunos nas muitas situações, em que os mesmos foram provocados a propor soluções para a resolução das problemáticas contemporâneas.

Uma discussão importante para esse estudo diz respeito à ligação feita pelos alunos entre os cangaceiros e as milícias espalhadas por todo país. Nesse momento da produção, foi formado um debate caloroso sobre diversas problemáticas sociais que se evidenciam no país. Nesse sentido, é importante destacar que, em anos anteriores, quando essa mesma temática era debatida, a participação dos alunos não foi tão calorosa e a troca de ideias não atingia toda turma.

Nesse caso, evidenciou-se por meio da colaboração textual, mediada pela utilização da ferramenta *Twine*, a participação e argumentação efetiva e de qualidade de todos os alunos da turma. Essa evidência contribui para a confirmação das potencialidades do uso das TICs, para o direcionamento de uma prática pedagógica capaz atrativa para os alunos.

A estruturação do jogo como uma história interativa sobre o Cangaço contemplou, inicialmente, uma sucinta apresentação sobre o conteúdo, visto que o embasamento teórico mais aprofundado foi discutido anteriormente e se faz presente no livro didático da disciplina de História. Em seguida, foram escolhidos e apresentados os personagens. Sendo assim, as produções feitas pela turma trouxeram em seus enredos denúncias de profundas desigualdades socioeconômicas, geradas pela falta de oportunidades, pelo descaso do poder público e pelo preconceito.

Mesmo sendo um *software* de linguagens simples, inicialmente alguns alunos tiveram dificuldades para se apropriar dos conhecimentos básicos de programação do *Twine*, evidenciando que muitos recebem o título de multitarefa, mas efetivamente, em alguns casos poucos sabem utilizar as ferramentas tecnológicas além das redes sociais, uma vez que a escola ainda não consegue possibilitar o acesso e permanência, do uso das TICs na prática docente.

Essa constatação oferece argumentos para pensarmos que nem todo jovem da chamada geração “Z” está conseguindo acompanhar o avanço das novas tecnologias. É possível concluir que o fenômeno da globalização que torna a

circulação da informação de maneira instantânea, acontece de forma desigual em alguns pontos do planeta, e temos elementos para justificar essa questão e apontar resoluções.

A partir do engajamento dos alunos, a cada semana que se passava foi possível perceber o despertar de novas habilidades para o uso das tecnologias, pois os mesmos gradativamente foram se apropriando das lógicas de programação do *Twine* e, em muitos casos, solicitando desafios mais complexos.

Um desses desafios, diz respeito à inserção de *links*, que direcionam para as passagens sequenciais do jogo. Esse potencial do *software* agregou maior atratividade e interatividade à produção, também propiciou a habilidade para pesquisa e leitura de imagens.

A figura 8 apresenta a tela inicial da produção do jogo da história interativa: O Cangaço.



Figura 8 – Tela inicial História O Cangaço

Fonte: Arquivo pessoal, 2015.

Uma das características que torna a produção de histórias interativas não lineares no Twine está relacionada à inclusão de links relacionados a conteúdos *on line*. Nesse sentido, os alunos buscaram publicações e artigos que complementaram o embasamento teórico do livro didático, tendo como desafio de buscar outras fontes com informações atualizadas e possíveis curiosidades sobre o período histórico.

A apresentação da figura 9 mostra o resultado de uma dessas pesquisas, por meio da percepção de inserção de *link* direcionando a uma publicação que faz muito sucesso no universo de crianças e adolescentes.

O_Cangaço

Restart Bookmark

Para alguns especialistas, o cangaço teria nascido como uma forma de defesa dos sertanejos diante da ineficiência do governo em manter a ordem e aplicar a lei. Mas o fato é que os bandos de cangaceiros logo se transformaram em quadrilhas que aterrorizaram o sertão, pilhando, assassinando e estuprando. Para combatê-los, o governo reagia com as "volantes", grupos de policiais disfarçados de cangaceiros, que muitas vezes eram mais brutais que os próprios cangaceiros.

[Revista "Mundo Estranho" – O que foi o Cangaço? #Edição 63](#)

50:000\$000!!

O Governo do Estado da Bahia,
PREMIARÁ COM
50:000\$000
ao civil ou militar que capturar
ou entregar de qualquer modo
à Policia, o famigerado bandido
VIRGULINO FERREIRA, vulgo LAMPEÃO

This story was created with Twine and is powered by TiddlyWiki! The Responsive Story Format is by Emmanuel King Turner.

Figura 9 – Tela História O Cangaço - *Link* periódicos

Fonte: Arquivo pessoal, 2015.

Conhecer a realidade contemporânea do cenário, que foi palco da temática de O Cangaço, foi outro desafio proposto para os alunos participantes. Por meio de suas pesquisas foi possível perceber que ao utilizar a ferramenta, evidências que permitem a conclusão de que muitos períodos históricos parecem se repetir com outros atores e situações diferentes.

Nesse sentido, os alunos ampliaram as possibilidades da troca de ideias, ao agregar ao jogo passagens que permitiram formas de interação na escola e fora dela. Uma passagem que merece destaque foi chamada de “Cangaceiros da Érico”, que discutiu problemáticas da escola, apresentando sugestões para possíveis resoluções das mesmas.

A figura 10 proporciona a percepção das sugestões de passagens criadas pelos alunos, sugerindo possibilidades de locais de acesso ao *software* e sequência de *links* interativos.



Figura 10 – Tela História O Cangaço – Debate e ideias

Fonte: Arquivo pessoal, 2015.

6.2. História interativa: Guerra de Canudos

Os alunos que foram direcionados para a produção do jogo de histórias interativas mediadas pela ferramenta *Storybird* tiveram um desafio um pouco mais complexo, em virtude de que, ao contrário do aplicativo *Twine*, o *Storybird* não

permita a escolha das imagens ilustrativas para as criações. O software possui uma infinidade de imagens e a partir delas os enredos devem ser ilustrados.

No primeiro contato com o *Storybird*, os alunos apontaram dificuldades para aproximar o contexto da Guerra de Canudos com as primeiras impressões que tiveram das imagens disponíveis na ferramenta. Inicialmente se pensou na escolha de outro *software* para ser testado, mas uma aluna contribuiu com a resolução da problemática, ao sugerir o apoio da professora de Artes, para o entendimento e leitura de imagens que pudessem estabelecer uma comunicação, histórica e artística com o conteúdo analisado.

Nesse momento, fez-se necessário apresentar a proposta de estudo para a professora e, posteriormente, as funcionalidades e particularidades do *Storybird*. O convite da turma foi aceito de imediato e nossa pesquisa, junto à produção mediada pelo uso adequado das TICs, passou também a dispor da contribuição de um componente que aborda em seu programa metodologias e fundamentações para o desenvolvimento de processos artísticos e criativos, que contribuiriam para o andamento de nossas ações e avaliação posterior de resultados.

A professora de Artes participou de três encontros, e neles promoveu discussões que aguçaram a interpretação e leitura de imagens, partindo da percepção de elementos que remontam ao espaço geográfico, personagens e momentos importantes da Guerra de Canudos.

Ressalta-se, nesse momento da pesquisa, a importância da interdisciplinaridade para a efetivação de processos de ensino e aprendizagens integrados.

Nesse sentido é pertinente destacar que em acordo com Costa (2012):

O desenvolvimento de um projeto envolve diversas habilidades e competências que podem ser avaliadas, favorecendo a aprendizagem dos alunos, uma vez que é construído e desenvolvido por eles, que são os sujeitos desse processo de interação. Sabemos que a História e a Arte estão interligadas pela expressão do homem em seus registros pré-históricos. Por isso, podemos trabalhar a interdisciplinaridade dessas áreas do conhecimento através de projetos, com vistas à abordagem de conteúdos e contextualização destes. (COSTA, 2012, p.10)

Buscando melhor explicar essa questão, o ver e o visualizar permitem ao leitor o entendimento dessa complexidade e das subjetividades dos alunos na

escolha de algumas ilustrações presentes na história interativa, produzida com a ferramenta *Storybird*.

A figura 11 é um exemplo da criatividade e sensibilidade dos alunos na escolha das ilustrações de suas produções.

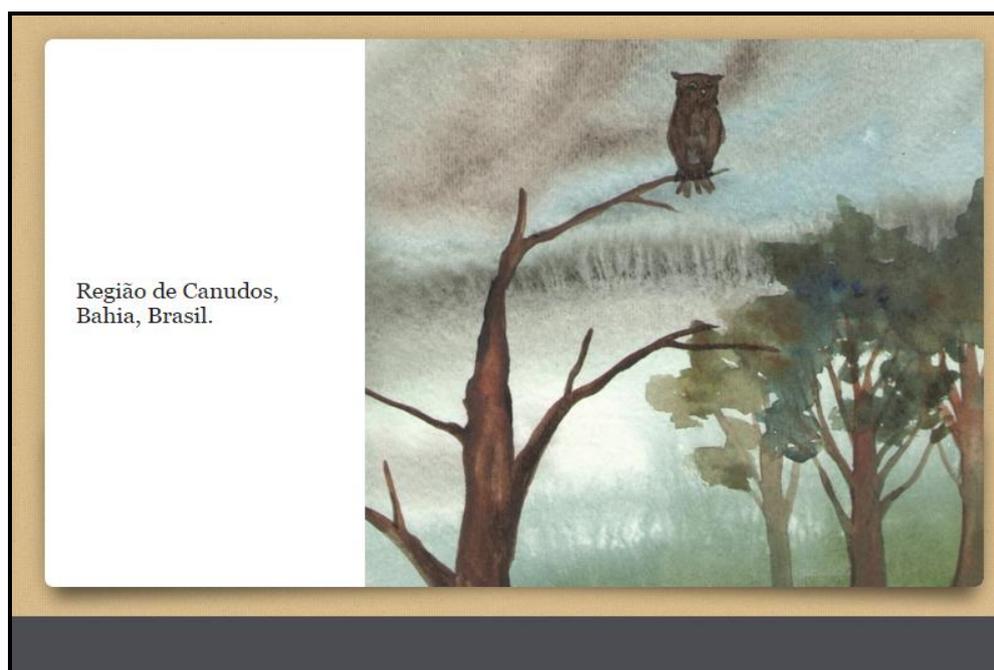


Figura 11 – Representação região de Canudos, Bahia, Brasil

Fonte: Arquivo pessoal, 2015.

Outro exemplo da criatividade dos alunos pode ser visualizada em uma das representações do líder do movimento de Canudos, Antônio Conselheiro, e a interpretação da situação de distância e abandono do nordeste brasileiro em relação às regiões litorâneas do país, como mostra a figura 12.

Percebe-se neste espaço da pesquisa que a utilização do *Storybird* o surgimento de situações que permitiram o desenvolvimento de habilidades indispensáveis para que o indivíduo possa ser “inserido na realidade, para compreendê-la e, também, para alterá-la, como ferramentas do entendimento” (SCHOLZE e RÖSING, 2007).

A análise da figura 12 fornece elementos para o entendimento dessa percepção:

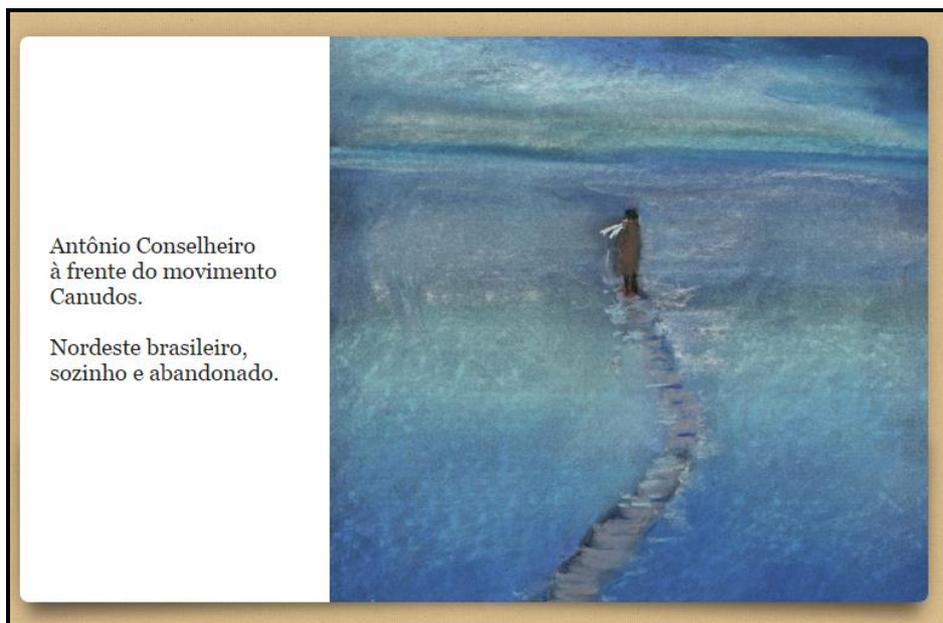


Figura 12 – Representação líder Antônio Conselheiro

Fonte: Arquivo pessoal, 2015.

Portanto, perceberam-se na prática, por meio da utilização do *software Storybird* possibilidades de atuação de maneira interdisciplinar, pois sutilmente, sem planejamento prévio forem edificadas ações entre as disciplinas de História e Artes

Nessa perspectiva, Fazenda (2011) aponta que:

No projeto interdisciplinar não se ensina, nem se aprende: vive-se, exerce-se. A responsabilidade individual é a marca do projeto interdisciplinar, mas essa responsabilidade está imbuída do envolvimento – envolvimento esse que diz respeito ao projeto em si, às pessoas e às instituições a ele pertencentes. (FAZENDA, 2011, p. 17)

Perante isso, entende-se que, na utilização do *software Storybird*, o que primeiramente parecia ser uma limitação, ou resistência tornou-se uma oportunidade de melhor relacionar o conhecimento histórico com as tecnologias e artes.

6.3. Análise e discussão dos resultados

Com o propósito de verificar as percepções dos alunos durante a execução desse estudo e conhecer qual a sua relação com o uso das tecnologias na Escola Estadual de Ensino Médio Érico Veríssimo, fez-se necessário aplicar dois

questionários com os alunos, na intenção de mostrar um diagnóstico e discutir os impactos evidenciados durante o processo de ensino e aprendizagem mediado pelo uso TICs.

Para atingir esse propósito o primeiro questionário composto de quatro questões, indagou-se sobre a utilização dos recursos das Tecnologias da Informação e da comunicação pelos alunos da turma 303, na Escola Estadual de Ensino Médio Érico Veríssimo de Restinga Sêca. O outro questionário, composto de cinco questões, buscou evidências a cerca da utilização das ferramentas *Twine* e *Storybird* na produção de Histórias interativas sobre as temática históricas de O Cangaço e Guerra de Canudos.

É proeminente destacar que a entrevista é um meio de levar os participantes de uma pesquisa a dizer o que pensam, o que viveram ou vivem e o que observam ou testemunham. Este depoimento é colhido através de um questionário que fornece material para tratamento e análise dos dados e informações.

Sendo assim, antes de responder aos questionamentos, fora esclarecido aos alunos sobre a importância de sua participação na pesquisa, responsabilidade e retorno de informações fidedignas, uma vez que estão legitimados como indivíduos capazes de apresentar um diagnóstico com possibilidades de contribuir com as discussões concernetes a necessidade de mudanças nas práticas pedagógicas em vigência.

Dentro dessa discussão Marconi e Lakatos (1999, p. 100) destacam que junto com o questionário deve-se enviar uma nota ou carta explicando a natureza da pesquisa, sua importância e a necessidade de obter respostas, tentando despertar o interesse do receptor para que ele preencha e devolva o questionário dentro de um prazo razoável.

De acordo com Chaer, Diniz e Ribeiro (2011) outro aspecto a ser observado é a quantidade de questões. O pesquisador deverá formular questões em número suficiente para ter acesso às respostas para as perguntas formuladas, mas também em número que não seja grande a ponto de desestimular a participação do investigado.

Os dados apresentados a seguir são resultados dos questionários aplicados com os alunos da turma 303, os quais possibilitam a análise, contextualização e tabulação de dados que por ora são aferidos.

A figura 13, mostra que a partir dos dados evidenciados, dentre os vinte e seis alunos participantes na pesquisa, vinte acreditam que o uso do Labin, pode colaborar com os processos de construção da aprendizagem que são conduzidos na escola, quatro acreditam que em parte e dois alunos pensam que o uso desse ambiente não traz nenhum benefício.

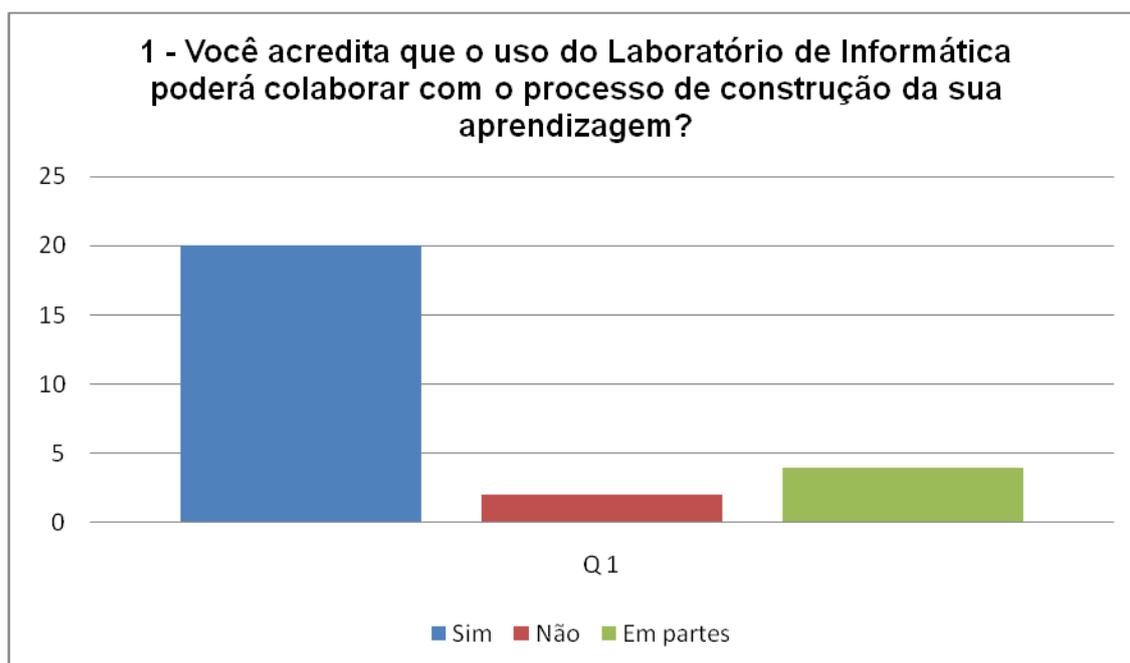


Figura 13 – Percepção sobre o uso do Labin na escola

Essa evidência comprova a necessidade de mudanças metodológicas no processo de condução do ensino e aprendizagem. A realidade apontada confirma que, no entendimento dos educandos, o computador como tecnologia educacional deve propiciar a interação do aluno com o conhecimento através da mediação do professor, este sendo fator determinante no processo de ensino-aprendizagem.

De forma geral, a resposta a esse questionamento, ainda requer bastante reflexão, uma vez que é uma resposta que denuncia que é proeminente que se pense e legitime a utilização desse espaço na prática pedagógica.

Sobre essa questão fica nítido que os alunos querem perceber mudanças no processo de ensino e aprendizagem, daí então a exigência dos mesmos por

técnicas inovadoras que tornem o ensino mais dinâmico e motivador (BERNARDI; CASSAL, 2002)

A figura 14 aponta um indício que pode ser observada como uma limitação para o êxito de situações de aprendizagens significativas para os alunos. Percebe-se que no universo dos vinte e seis alunos pesquisados, vinte e quatro acham que seus professores não estão conseguindo se apropriar do uso das tecnologias no seu fazer pedagógico.

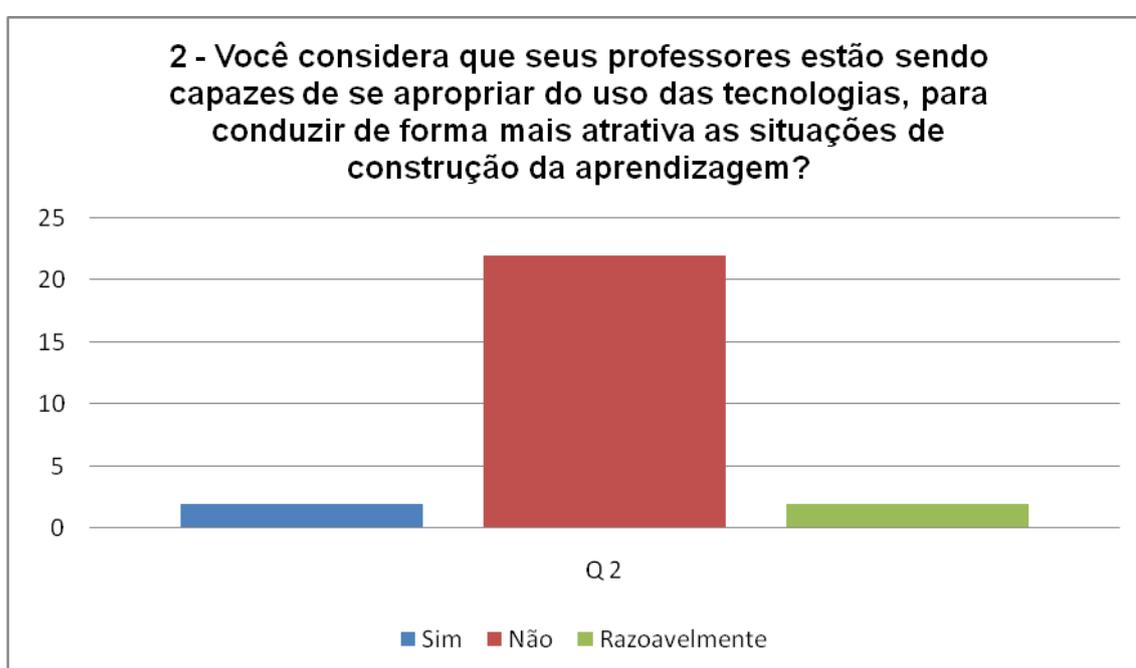


Figura 14 – Apropriação das TICs pelos professores

Diante desse cenário é fundamental pensar que, além do espaço disponível, outra questão que é de suma importância, diz respeito à qualificação dos educadores para melhor conduzir e nortear os processos pedagógicos norteados pelo uso de ferramentas tecnológicas. Nesse sentido, Takahashi (2000) discuti essa realidade quando diz que:

[...] Educar na sociedade da informação é mais que treinar pessoas para o uso das tecnologias de informação e comunicação trata-se de investir na criação de competências amplas que lhes permitam ter uma atuação efetiva na produção de bens e serviços, tomar decisões fundamentadas no conhecimento, operar com fluência os novos meios e ferramentas em seu

trabalho, aplicar criativamente as mídias, seja em usos simples e rotineiros, seja em aplicações mais sofisticadas. (TAKAHASHI, 2000, p. 45)

Em se tratando da qualificação dos professores para o uso das TICs, é importante ressaltar que informações obtidas na 24ª Coordenadoria Regional de Educação, situada no município de Cachoeira do Sul a SEDUC do Estado do Rio Grande do Sul, por meio de sua gestão de tecnologias e do espaço “EDUCOM TCHÊ”, que abre espaço para socialização de práticas pedagógicas, entre elas as tecnológicas, vem aumentando a oferta de cursos de qualificação para os educadores da rede estadual mas a adesão dos professores é lenta.

A figura 15 mostra que, mesmo equipada com um laboratório de informática com acesso à internet, o recurso mais utilizado pelos professores da Escola Estadual de Ensino Médio Érico Veríssimo é o dvd/vídeo. Percebe-se nitidamente que os outros recursos são utilizados de maneira insignificante.

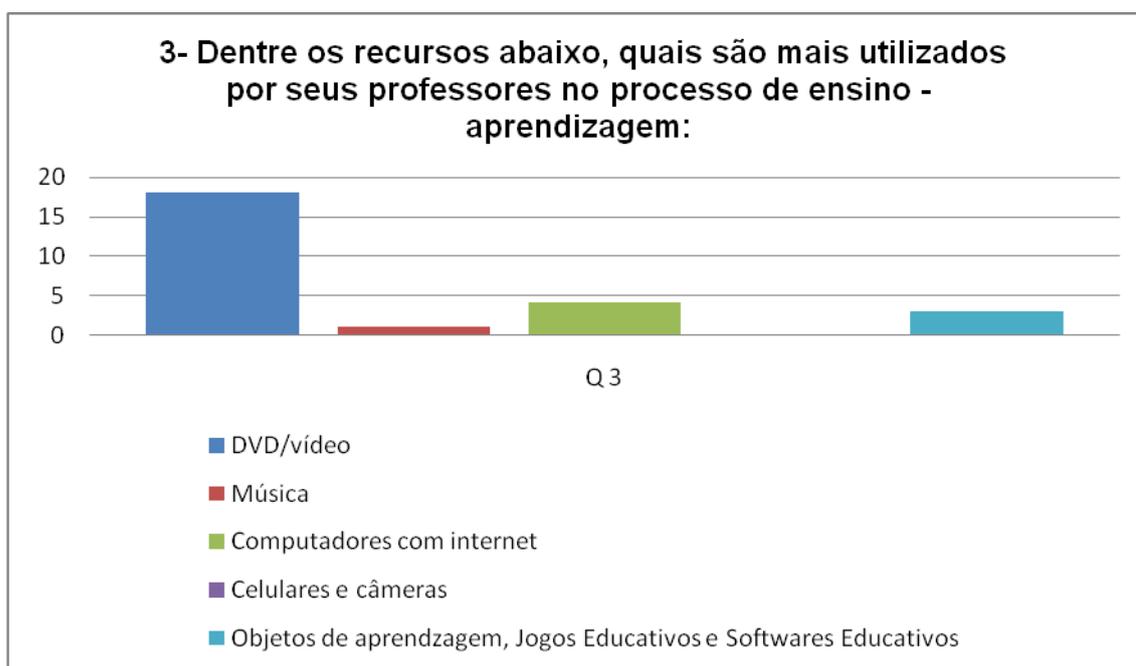


Figura 15 – Recursos mais utilizados

Um dado importante diz respeito a ausência de uso dos celulares e câmeras pelos professores. Curiosamente essa é a ferramenta que está nas mãos de grande parte de crianças e adolescentes e, hoje em dia, já faz parte de sua identidade.

Quando indagados sobre em quais situações os recursos eram utilizados, as metodologias consideradas tradicionais no ambiente de sala de aula foram as mais apontadas.

A figura 16 mostra que dentro da ótica dos alunos da turma 303, o uso do vídeo, na opinião de quatorze alunos, seguido de apresentações de trabalho da turma, resposta de oito alunos e apresentações de multimídia, segundo quatro entrevistados são as tecnologias mais presentes em seu cotidiano educacional.

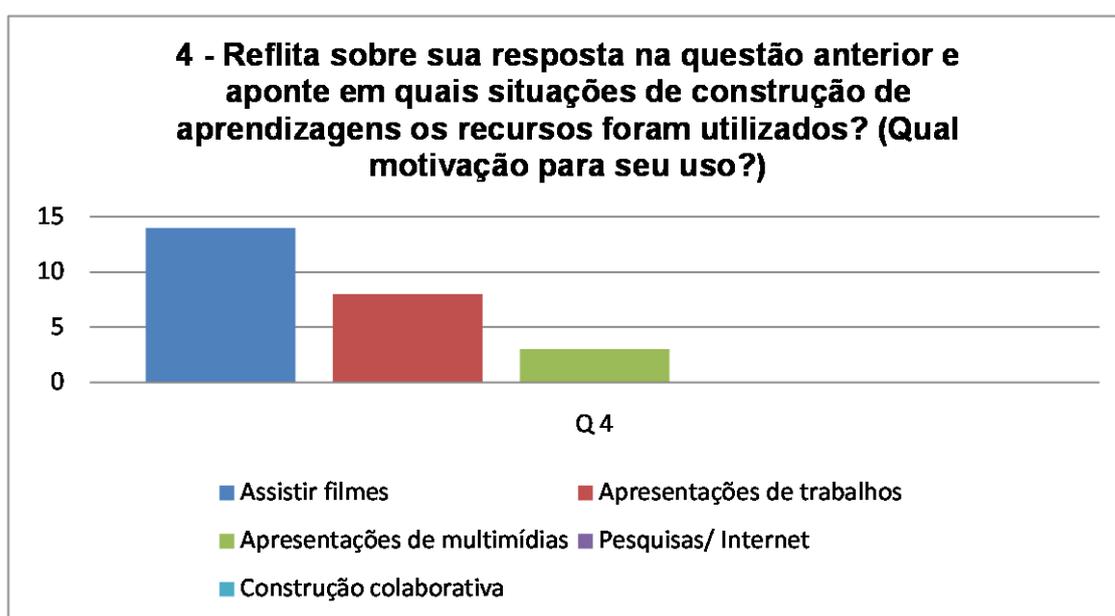


Figura 16 – Situações de usos dos recursos

Em relação a essa questão, é importante mencionar que o uso de filmes e documentários foram as primeiras tecnologias a adentrar o espaço educativo, Marques (2010) observa que no passado, as escolas foram timidamente invadidas pelas Tecnologias da Informação e da Comunicação – TICs, por meio de televisores e vídeos, recursos que nem sempre foram utilizados com objetivos educacionais bem definidos, mas que ainda podem ser muito explorados. Seguindo o pensamento de Moran (2005):

A televisão, o cinema e o vídeo – os meios de comunicação audiovisuais – desempenham, indiretamente, um papel educacional relevante. Passamos continuamente informações, interpretadas; mostram-nos modelos de

comportamento, ensinam-nos linguagens coloquiais e multimídia e privilegiam alguns valores em detrimento de outros (MORAN, 2005, p.97).

A partir desse resultado, percebe-se que a escola e seus professores não estão se apropriando de outras ferramentas tecnológicas. Esse estudo não almeja saber qual a tecnologia mais utilizada ou qual possui maior possibilidade de interação com o educando, mas ressaltar que existem diversas possibilidades e caminhos pedagógicos para nortear processos de ensino e aprendizagem, capazes de atribuir maior significância aos conteúdos abordados.

Buscando maior clareza no trato das informações advindas dos questionários aplicados com os alunos da turma 303 da Escola Estadual de Ensino Médio Érico Veríssimo, o segundo questionário buscou informações sobre a utilização das ferramentas *Twine* e *Storybird* na produção de jogos com histórias interativas sobre as temáticas históricas de O Cangaço e Guerra de Canudos. As figuras foram posicionadas de modo a permitir ao leitor a comparação feita após as testagens das duas ferramentas.

É importante destacar que a referida análise reflete a influência da utilização das ferramentas para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos na disciplina de História. Sobre essa realidade, Giraffa (2009) sugere que é necessário que a escolha de um *software* esteja de acordo com a proposta pedagógica adotada e não o contrário.

Nessa perspectiva, é importante a ideia de Carraher (1990) colaborar para o entendimento da necessidade de pensar que em primeiro lugar deve ser pensado o caminho pedagógico que se espera trilhar e, em seguida, a técnica para isso:

São dois basicamente os contextos nos quais podem ser inseridos os aspectos observáveis na qualificação de um software educacional: o educacional ou pedagógico e o técnico computacional. A avaliação técnica e computacional é importante, mas deve estar subordinada à educacional e pedagógica (CARRAHER, 1990, p. 33).

Nesse contexto, é proeminente salientar que as ferramentas *Twine* e *Storybird* foram escolhidas pensando em possibilidades de como ajudar o aluno a construir seu conhecimento e a aperfeiçoar sua compreensão de mundo.

Com a finalidade de avaliar as ferramentas fundamentamos nosso estudo na Técnica de Mucchielli que em acordo com Silva apud Andres (2004), consiste em avaliar o potencial global do *software* com o público para o qual ele foi desenvolvido. Para realizar a avaliação por meio desta técnica devem ser observadas as reações do usuário-alvo, avaliação das aquisições e impressões sobre a qualidade do software, elaborados questionários, entrevistas e ainda precisa ser ouvido um grupo de especialistas antes de fazer funcionar o *software*.

É importante esclarecer que a etapa referente à avaliação dos especialistas, não foi realizada em virtude do tempo e de que visualizar impactos em sala de aula era o objetivo principal da pesquisa

A figura 17 comprova que em sua totalidade, os vinte e seis alunos participantes da pesquisa, não conheciam as ferramentas *Twine* e *Storybird*.

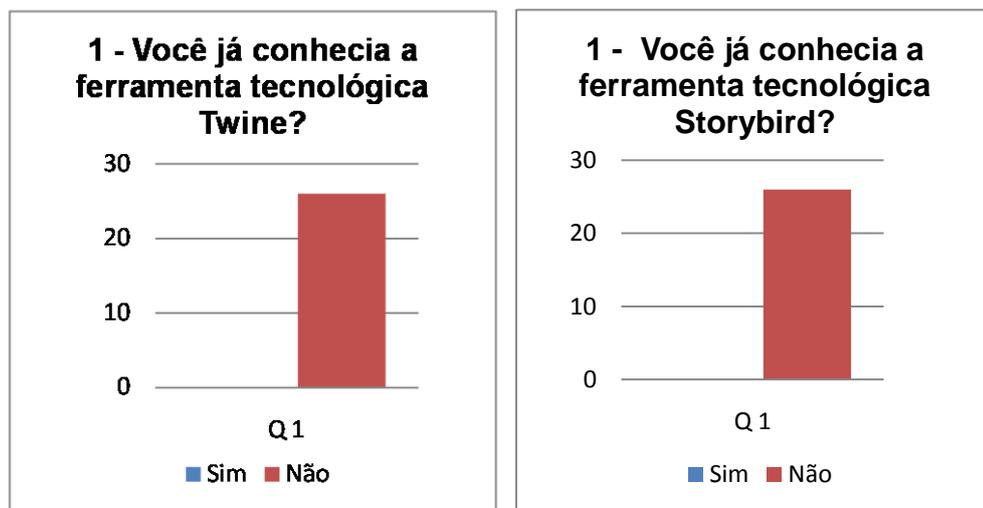


Figura 17 – Conhecimento das ferramentas *Twine* e *Storybird*

O resultado evidenciado vai ao encontro do estudo “Juventude Conectada”, realizada em 2014, pela Fundação Telefônica Promenino que entrevistou 1.440 jovens de 16 a 24 anos, de todas as regiões do Brasil, e buscou entender o comportamento da juventude na era digital. Segundo os resultados da pesquisa, os jovens estão conectados a todo o momento, mas produzem pouco conteúdo.

Como já explicado no roteiro metodológico desse estudo, optou-se pela escolha de dois *softwares* de programação.

A figura 18 mostra as considerações dos alunos após utilização da ferramenta *Twine* e *Storybird*.

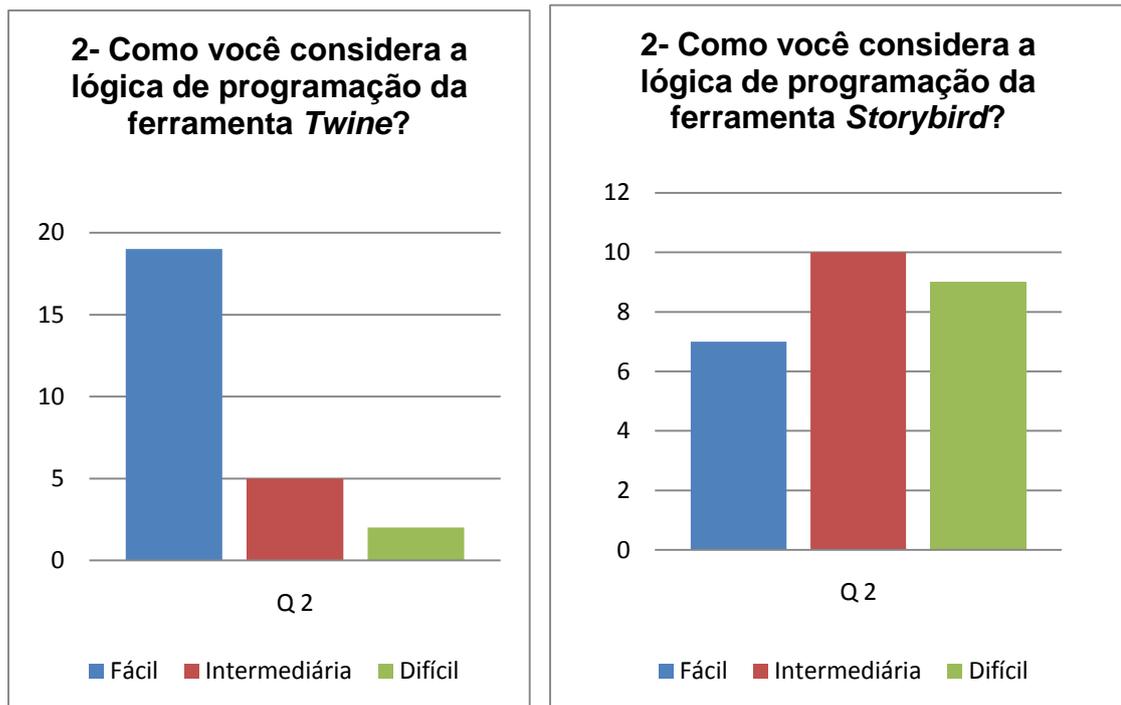


Figura 18 – Lógica de programação do *Twine* e *Storybird*

Ao compararmos as duas ferramentas, verificou-se que a ferramenta *Twine* foi considerada de fácil programação por dezenove participantes, cinco consideram a programação fácil e dois consideram a programação difícil. Já a programação da ferramenta *Storybird* foi considerada difícil por nove participantes, dez acharam intermediária e sete apontaram a lógica de programação como fácil.

Justificamos essa percepção dos alunos em função de que o *Storybird* possibilita a ilustração e criação de jogos com cenários que estimulam a criatividade e a imaginação, por meio de imagens já estabelecidas, não permitindo o envio de imagens escolhidas pelos autores. Nessa perspectiva, inicialmente os alunos tiveram certa dificuldade em escolher as ilustrações para a criação do jogo de histórias interativas. Sobre o período da “Guerra de Canudos”, essa adversidade foi

contornada em partes como já explicada nesse estudo e o resultado é de grande relevância para a verificação de impactos obtidos após a pesquisa, visto que o estímulo a criatividade e as percepções artísticas se descortinaram quando essa dificuldade fora superada, por meio de uma abordagem interdisciplinar que aconteceu naturalmente. Mesmo assim, os dados finais mostram que a maioria dos participantes não considerou a programação simples, pensa-se que em virtude das dificuldades iniciais.

Existem certas questões que sempre estão presentes nas discussões que tratam sobre as metodologias para o ensino de História: “Por que ensinar História?” e “Como ensinar História?”, em muitos momentos, esbarra em respostas que consideram essencial a utilização de técnicas que sejam capazes de estimular grandes recuos nos tempos e nada melhor do que a utilização das TICs para o êxito nessa questão.

A produção de um jogo de histórias interativas apresentou aspectos que tornaram as temáticas vivas e proporcionaram situações de reflexões sobre tempo e a relatividade cultural das periodizações.

O cerne principal das criações fez uso de uma das principais ferramentas da História, o texto, as palavras e as ideias. Nesse sentido, um grande desafio foi fazer florescer a interatividade, ou seja, o contexto histórico dos períodos de “O Cangaço” e “Guerra de Canudos” precisou ficar vivo e ganhar movimento, por meio da relação dos alunos com as ferramentas utilizadas.

Diante disso, percebeu-se nos questionamentos e indagações dos alunos o surgimento do “espírito investigativo” e a curiosidade sobre sua própria realidade. Outra atuação de fundamental importância para esse resultado diz respeito à postura do professor deve fomentar o diálogo constante, a fim de contribuir com o processo de assimilação do conhecimento e uso de novas metodologias.

Em relação a esse assunto, Garrido (2002) oferece elementos que auxiliam no entendimento dessa realidade:

No diálogo, as idéias vão tomando corpo, tornando-se mais precisas. O conflito de pontos de vista aguça o espírito crítico, estimula a revisão das opiniões, contribui para relativizar posições [...]. É neste momento do diálogo e da reflexão que os alunos tomam consciência de sua atividade cognitiva, dos procedimentos de investigação que utilizaram aprendendo a geri-los e aperfeiçoá-lo. (GARRIDO, 2002, p.45),

A configuração do professor como mediador do processo de ensino e aprendizagem é outro papel que os educadores precisam estar dispostos a incorporar na sua prática pedagógica. Nesse sentido, Garrido (2002) observa que:

O papel mediador do professor ainda: [...] aproxima, cria pontes, coloca andaimes, estabelece analogias, semelhanças ou diferenças entre cultura “espontânea e informal do aluno”, de um lado, e as teorias e as linguagens formalizadas da cultura elaborada, de outro favorecendo o processo interior de ressignificação e retificação conceitual. (GARRIDO, 2002, p.46),

Dentro dessa perspectiva, a figura 19 apresenta um aspecto positivo ao final da pesquisa, visto que os alunos participantes, quase que em sua totalidade, afirmaram que a produção de um jogo de histórias interativas estimulou o desenvolvimento da fantasia e curiosidade dos alunos, subjetividades essenciais para o entendimento da História já acontecida e dos reflexos dessa na sociedade contemporânea.

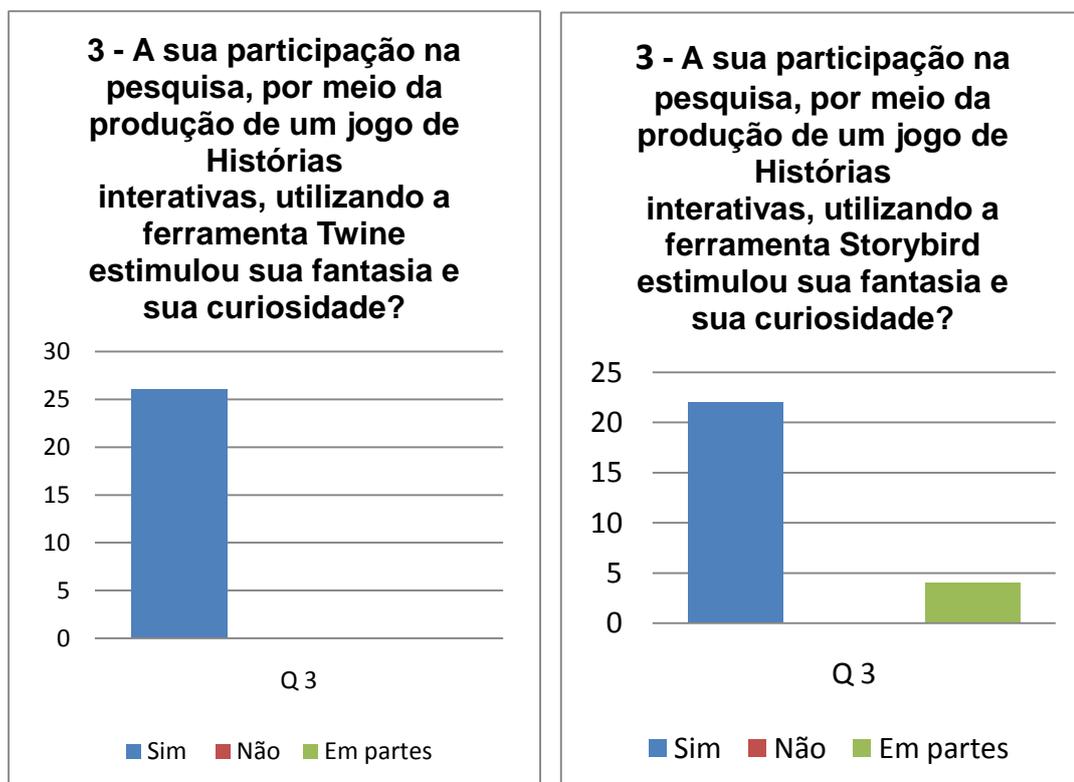


Figura 19 – Estímulo da fantasia e curiosidade

O resultado apresentado legitima o fomento de um processo educativo que valoriza uma postura ativa e plural, na qual os estudantes agiram como os protagonistas do entendimento dos recortes históricos numa abordagem mais profunda, abandonando o caráter enciclopédico que configura algumas situações no processo de ensino e aprendizagem.

Outro resultado relevante da proposta de pesquisa, diz respeito à ludicidade que se fez presente no decorrer de execução da proposta, especificamente no momento em se discute o estímulo da fantasia e curiosidade como subjetividades para a melhor compreensão da História.

Nesse sentido, Almeida (1988) corrobora com os resultados obtidos no presente trabalho ao socializar a ideia que diz que o despertar da ludicidade é fruto de um projeto que necessita ser bem pensado e estruturado. Sobre essa necessidade o autor defende a premissa de que:

[...] A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo. (ALMEIDA, 1998, p.13).

A figura 20 expõe uma conclusão proeminente para os debates que buscam o fomento de novas abordagens para o ensino de História.

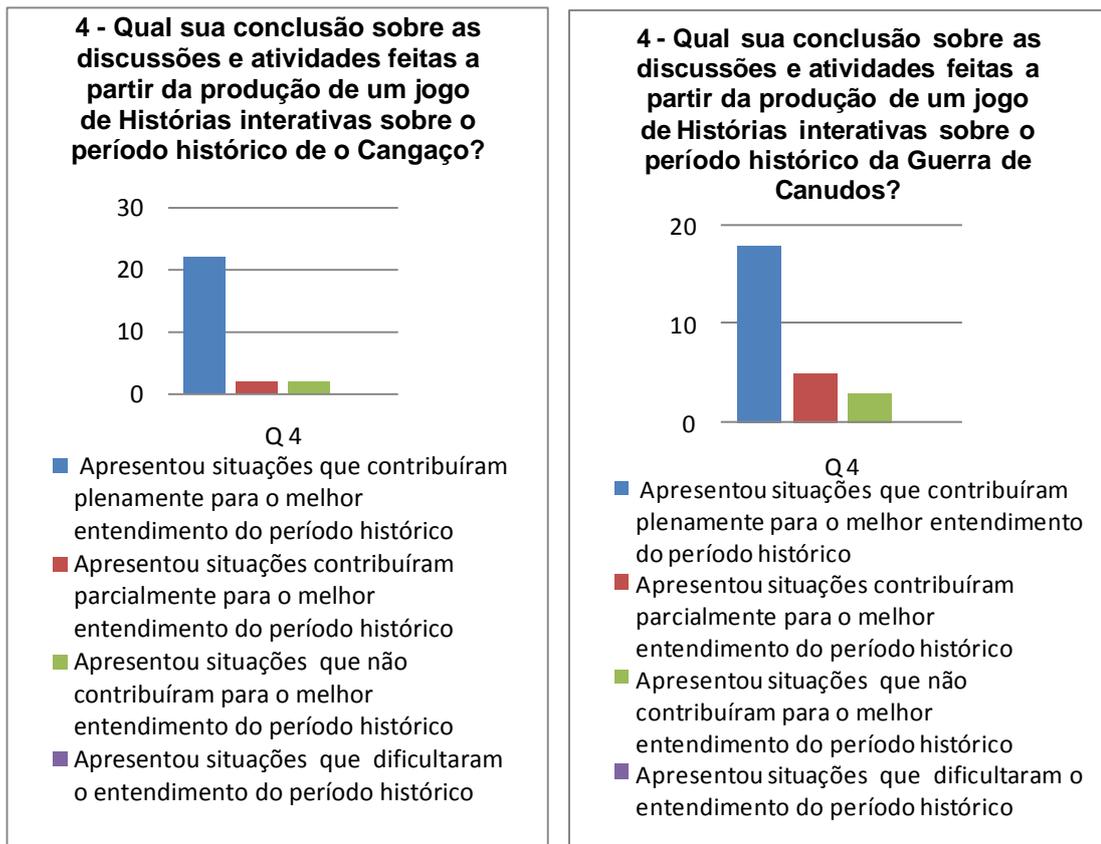


Figura 20 – Conclusão após utilização das ferramentas *Twine* e *Storybird*

Em acordo com dados obtidos, um número significativo dos participantes, vinte e dois (avaliação do *Twine*) e dezoito (avaliação do *Storybird*) considerou que as discussões e atividades feitas a partir da produção de um jogo de Histórias interativas sobre os períodos históricos de “O Cangaço” e “Guerra de Canudos” apresentou situações que contribuíram plenamente para o melhor entendimento dos períodos históricos referidos.

Essas respostas permitem ao pesquisador afirmar que a participação dos alunos e suas produções resultaram em situações de entretenimento e crescimento pedagógico, já que ficou evidenciada a satisfação dos alunos na participação da pesquisa. Diante disso, Ferrarezi, citado por Strapason (2011, p. 16), confirma nossa percepção:

As divergências em torno do jogo educativo estão relacionadas à presença concomitante de duas funções: Função Lúdica onde o jogo propicia diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido involuntariamente e Função Educativa onde o jogo ensina qualquer coisa que complete o

indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. O equilíbrio entre as duas funções é o objetivo do jogo educativo e o desequilíbrio torna-o apenas jogo, não há ensino. Qualquer jogo empregado pela escola pode ter caráter educativo se permitir livre exploração em aulas com a participação do professor ou a aplicação em atividades orientadas para conteúdos específicos (FERRAREZI apud STRAPASON, 2011, p. 16).

Por fim, de maneira a legitimar a execução desse estudo, foi solicitado aos participantes que externassem o seu grau de satisfação, após a participação na pesquisa que analisou a possibilidade de criação de um jogo com histórias interativas utilizando os *softwares Twine e Storybird*.

O resultado evidenciado na figura 21, última questão dos questionários, mostrou que, entre os vinte e seis alunos participantes da pesquisa, vinte e seis (avaliação *Twine*) e vinte e dois (avaliação *Storybird*) ficaram muito satisfeitos em participar da pesquisa: “A aplicação de jogos educacionais para o ensino de história no ensino médio”.

A resposta a essa questão, permite pensar na relevância da pesquisa realizada, no impacto que causou no processo de ensino e aprendizagem e quais mudanças e adequações são necessárias para futuramente executar outros projetos na esfera educacional.

A análise da figura 21, permite observar que apenas dois alunos participantes da pesquisa não ficaram satisfeitos com sua participação neste estudo. Pode-se pensar que o número é pouco, em relação à totalidade de participantes, mas essa insatisfação foi discutida com os alunos, a fim de elencar em quais pontos o processo não foi totalmente eficaz.

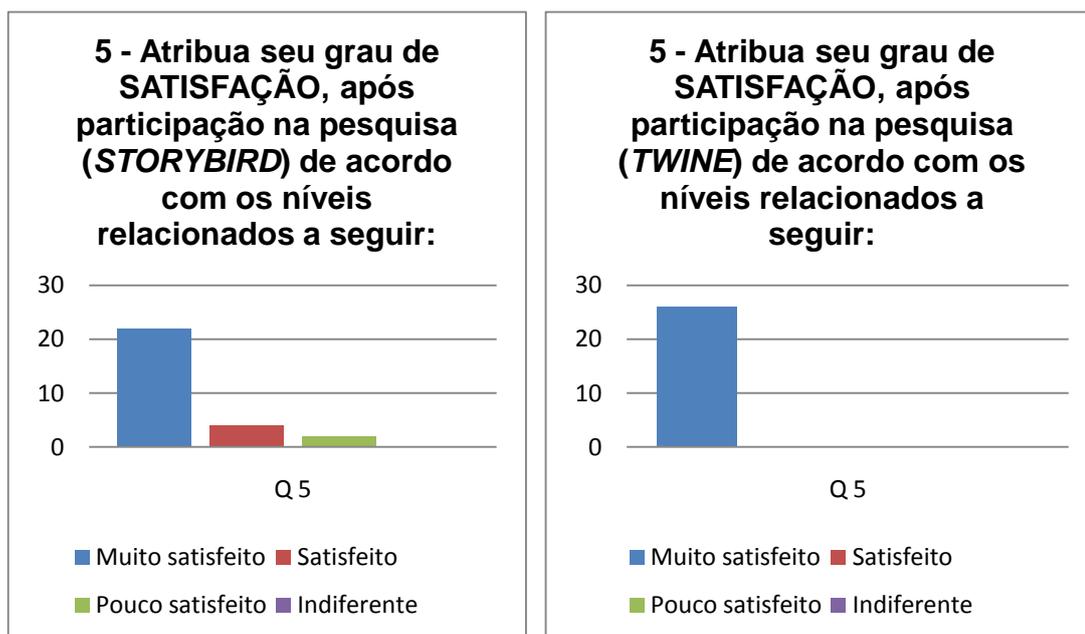


Figura 21 – Grau de satisfação

O trabalho exposto defendeu a premissa de uma atividade sem grandes percalços para sua efetividade, uma vez que, possibilitou a reflexão sobre a necessidade de inovação didática, recorrendo a uma visão e a uma metodologia fundamentada no uso das tecnologias educacionais como ferramentas que promovam as interconexões e complementaridades entre as várias formas de ver, interpretar e agir no mundo.

Adotar um enfoque tecnológico permite conceber a aprendizagem como um processo de indagação, no qual se relacionam diferentes campos de conhecimentos e de saberes.

Gadotti (1992, p. 21) reflete,

A escola que se insere nessa perspectiva procura abrir os horizontes de seus alunos para a compreensão de outras culturas, de outras linguagens e modos de pensar, num mundo cada vez mais próximo, procurando construir uma sociedade pluralista.

A interdisciplinaridade caracteriza-se por uma metodologia comum que transcende as disciplinas. Portanto, o momento atual é uma oportunidade para abrir novas fronteiras, que representem um passo em direção à evolução consciente da humanidade.

Os resultados apresentados nesse estudo podem servir de exemplo para a efetivação de outras proposições que possam legitimar a busca por um currículo mais flexível e menos fragmentado, para melhorar o desempenho nas mais diversas áreas do conhecimento.

7. CONCLUSÕES

A realização dessa proposta de estudo legitima os pressupostos defendidos quando se pensa em abordagens de temas de maneira interdisciplinar.

Nesse sentido, os dados resultantes nesse estudo, pautados na participação dos alunos, empolgação e protagonismo, propuseram discussões de ações para a inovação de atividades que permitam concluir que os currículos tradicionais que, de fato, são muito fragmentados devem urgentemente passar a incorporar novos métodos.

Essa necessidade proeminente de mudança que em muitos casos parece ser complexa, não requer muitas providências o que necessitamos urgentemente é o fomento das discussões relacionadas aos avanços tecnológicos ligados aos programas de diferentes disciplinas.

Sabe-se que ainda existem algumas dificuldades para a efetivação do uso das tecnologias nos currículos, uma delas diz respeito é que alguns professores foram formados em licenciaturas específicas, como Física ou Matemática. Trabalhar de maneira interdisciplinar e tecnológica, exige que o docente saiba mais de uma área ou tenha uma integração forte com os professores das demais disciplinas. As pesquisas realizadas para a fundamentação teórica desse estudo revelam indícios de que a busca dessa integração em muitos casos não é desejo desses próprios professores.

Nesse sentido, a necessidade de reformulação do currículo é essencial para se aprimorar o desempenho dos alunos, cujo avanço é um desafio para o Brasil e para diversos países, pois a organização curricular vigente em anos não apresenta qualidade, ou seja, na verdade, o aluno saía sabendo nada de tudo.

A proposição para o trabalho de maneira interdisciplinar e, enfocando temas transversais como tecnologia, história e artes, exige que o professor agregue a seu perfil características diferentes daquelas que eram exigidas na formação de professores de licenciaturas específicas, sem comunicação com as demais.

O estudo “A aplicação de jogos educacionais para o ensino de história no ensino médio” possibilitou a reflexão de que o currículo interdisciplinar destina-se a promover uma forma mais completa de pensar, aprender e utilizar o conhecimento. É preciso ver além das barreiras mentais criadas pelas disciplinas; obriga-nos a

enxergar os efeitos colaterais que raramente prestamos atenção, já que as disciplinas nos levam a olhares seletivos e parciais.

Portanto, é necessário buscar uma melhor compreensão da realidade, desse mundo integrado e interdependente, apostando em uma maior socialização das novas gerações, como cidadãos que precisam ser conscientes e a aprender a se mover nestes espaços "inter". Talvez o acoplamento interdisciplinar seja necessário, mas não seja a única medida que deva ser tomada. A grande dificuldade é, sob ponto de vista pedagógico, manejar tantos professores no currículo atual.

Outro entrave são nossos medos e a falta de confiança em nós mesmos. Temos medo de nos equivocarmos ou de que os outros descubram lacunas nos saberes. Fomos ensinados que erros, dúvidas e falhas, medos e dificuldades são algo que merece punição e castigo. Somos extremamente inseguros. Quando se é educado disciplinarmente, fica mais difícil atrever-se a uma inovação como é o caso de um currículo novo: um currículo integrado.

A implantação de novos currículos, trabalhando com temas transversais, tais como tecnologia e história, salientando problemáticas que nossos alunos enfrentarão na vida, não é utopia, é uma meta sempre aperfeiçoável a se alcançar. No entanto, é preciso se estar consciente dos obstáculos. É preciso aprender a elaborar currículos mais equilibrados, nos quais as disciplinas não sejam esquecidas, mas sim coordenadas com propostas mais integradoras e dinâmicas.

Como afirma Mantoan (2008):

O essencial, na nossa opinião, é que todos os investimentos atuais e futuros da educação brasileira não repitam o passado e reconheçam e valorizem as diferenças na escola. Temos de ter sempre presente que o nosso problema se concentra em tudo o que torna nossas escolas injustas, discriminadoras e excludentes, e que, sem solucioná-lo, não conseguiremos o nível de qualidade de ensino escolar, que é exigido para se ter uma escola mais que especial, onde os alunos tenham o direito de ser (alunos), sendo diferentes. MANTOAN (2008, p. 20)

A Escola deve garantir o acesso ao conhecimento, mas a um conhecimento que comporte níveis de aprofundamento. Ou seja, não podemos negar aos alunos as chaves que permitem ter acesso a esse conhecimento organizado de maneira disciplinar e às novas disciplinas que emergem da interdisciplinaridade. A utilização das ferramentas *Twine* e *Storybird*, são evidências de que é possível aprofundar-se em conhecimentos até então não dominados.

Precisamos romper paradigmas, ser otimistas e transformar nossa realidade em uma educação para todos, tendo em mente sempre as potencialidades e capacidades do ser humano. Os desafios são muitos, as propostas muitas vezes desordenadas, mas a preocupação de construir uma sociedade mais justa, fraterna e igualitária é dever dos professores, gestores educacionais e suas respectivas comunidades escolares.

REFERÊNCIAS

ANDRÉ, M. E. D. A. **Estudo de Caso em Pesquisa e avaliação educacional**. Brasília: Liber Livro Editora, 2005.

ANDRES, D.P. **Avaliação de Usabilidade nos Softwares Educacionais**. In: Práxis – revista eletrônica. Vol.1 n. 1. Guaíba: ULBRA, jan/jun 2004. Disponível em Acesso em: 17 nov. 2015

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1998.

ALMEIDA, M. E. B. de. **Integração das tecnologias: salto para o futuro**. In: MORAN, J. M. (Org.) **Tecnologias na escola: criação de redes de conhecimento**. Brasília: Ministério da Educação, 2005.

AZEREDO, D. C. **A construção de narrativas como apoio ao processo de letramento de alunos de segundo ano do ensino fundamental**. Disponível em: < <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/95953> >. Acesso em 20 de Dez. 2015.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). Secretaria de Educação Básica. **Parâmetros Curriculares Nacionais: ensino médio**. Disponível em <http://www.portal.mec.gov.br>, acesso em 20 Set. 2015.

_____. **Lei 9394**, de 20 de Dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm - Acesso em nov.2015.

BERNARDI, Giliane; CASSAL, Marcos. L. **Proposta de um Ambiente de Ensino Aprendizagem utilizando Jogos e Realidade Virtual**. In: XIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. São Leopoldo, 2002.

BOSCHI, Caio César. **Por que estudar História?**. São Paulo: Ática, 2007.

CARRAHER, D. W. **O que esperamos do software educacional**. Revista de Educação e Informática, 2(3): 32-36, jan/jun 1990.

CHAER, G. DINIZ, R.R.P.RIBEIRO,E. A. **A técnica do questionário na pesquisa educacional**. Evidência, Araxá, v. 7, n. 7, p. 251-266, 2011

CHIZZOTTI, Antônio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. 2. Ed.. São Paulo: Cortez. 1995.

CORDENONSI, Andre Zanki. **Ambientes, objetos e dialogicidade: uma estratégia de ensino superior em heurísticas e metaheurísticas [manuscrito]** / Andre Zanki Cordenonsi; orientador: Felipe Martins Müller; Co-Orientadora: Léa da Cruz Fagundes. – Porto Alegre, 2008.

COSTA, Ercilândia Dias da. **Projeto educativo em artes visuais: arte e história uma proposta interdisciplinar**. – Brasília, 2012.

COX, K K. **Informática na Educação Escolar: polêmicas do nosso tempo.** Campinas SP: autores associados, 2 ed, 2008.

EGENFELDT-NIELSEN, S.,2010. **The challenges to Diffusion of Educational Computer Games.** IT-University of Copenhagen, Denmark. Disponível em . Acesso 02 Set. 2015.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. **Práticas interdisciplinares na escola: Interdisciplinaridade: definição, projeto, pesquisa.** Ivani Catarina Arantes Fazenda (coord.) 12. Ed: São Paulo: Cortez, 2011.

FERREIRA, Carlos Augusto Lima. **Ensino de História e a Incorporação das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação: uma reflexão.** Revista da História Regional. v.4, n.2 1999. Disponível em: <http://www.uepg.br/rhr/v4n2/carlos.htm>. Acesso em: 15 de outubro, 2015.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta.** São Paulo: Hucitec, 1985.

FONSECA, J. B. da; GASMAN, L. **Cadernos MEC História Geral 1, FENAME, 1971**
_____. **Cadernos MEC História Geral 2, FENAME, 1971**

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC, 2002.

FONSECA, Selva Guimarães. **Didática e prática de ensino de história: Experiências, reflexões e aprendizados.** 5 ed. Campinas, SP: Papirus, 2006 (Coleção Magistério: Formação do Trabalho Pedagógico).

FRANÇA, C. S.; SIMON, C. B. **Como conciliar estudo de história e novas tecnologias?**, 2008. Disponível em www.uel.br/eventos/sepech/arqtxt/resumos-anais/CyntiaSFranca.pdf. Acesso em 07/09/2015.

FERREIRA, Carlos Augusto Lima. **A importância das novas tecnologias no ensino de História.** In *Universa*, Brasília, nº 1, p. 125-137,1999.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** 32. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

_____. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa.** 37 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GADOTTI, Moacir. **Diversidade Cultural e Educação para Todos.** Juiz de Fora: Graal.1992.

GARRIDO, Elsa. Sala de aula: Espaço de construção do conhecimento para o aluno e de pesquisa e desenvolvimento profissional para o professor. In: CASTRO, Amélia Domingues de; CARVALHO, Anna Maria Pessoa de .(org.). **Ensinar a ensinar: Didática para a escola fundamental e médio.** São Paulo: Pioneira, Thomson Learning , 2002.

GIARDINO, Solange. **Selecione as imagens e... Escreva um livro**. Disponível em <<http://neteducacao.com.br/noticias/home/selecione-as-imagens-e-escreva-umlivro>>. Acesso em 17 de set. 2015.

GIL, Antônio. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1987.

GIRAFFA, Lúcia M.M., **Uma odisséia no ciberespaço: O software educacional dos tutoriais aos mundos virtuais**. Revista Brasileira de Informática na Educação, vol. 17, núm. 1, 2009.

GOETHE. Geschichte der Faberniehere. In. SCHAF, Adam. **História e verdade**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. João Paulo Monteiro. 4. Ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia**. 2. ed. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Brinquedo na Educação: Considerações históricas**. Série Ideias, v.7, p. 39 – 45,1995.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIBÂNEO. José Carlos. **Adeus professor, adeus professora?: novas exigências educacionais e profissão docente**. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MANTOAN, M.T.E. (2001). **Caminhos pedagógicos da inclusão**. São Paulo: Memnon – edições científicas.

MARCONI, Maria de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa**. 3. Ed. São Paulo: Atlas, 1999.

MARQUES, Marcelo Peixoto. **TICs e sala de aula: uma investigação sobre o uso das tecnologias no ensino de História no contexto da quinta série/ sexto ano do Ensino Fundamental em Santa Maria** / Marcelo Peixoto Marques; orientador: Volnei Matté. – Santa Maria, 2010.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MOITA, Filomena. **Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @**. Campinas: Editora Alínea, 2007.

MOURA, Mary Jones Ferreira de. O Ensino de História e as Novas Tecnologias: da reflexão à ação pedagógica. In: Simpósio Nacional de História, 25, 2009, Fortaleza -

CE. **Anais do XXV Simpósio Nacional de História - História e Ética**. Fortaleza: Editora da UFC, 2009.

MORAN, José Manuel. “Ensino e aprendizagem inovadora com tecnologias audiovisuais e telemáticas”. In: Moran, José Manuel, MASETTO, Marcos Tarciso, BEHRENS, Marilda A. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 13. ed. Campinas: Papirus, 2007.

_____. **Integração das tecnologias: salto para o futuro**. In: ALMEIDA. M. E. B. de (Org.) **Desafios da televisão e do vídeo à escola**. Brasília: Ministério da Educação, 2005.

_____. **Propostas de mudança nos cursos presenciais com a educação on-line**. 11o Congresso Internacional de Educação a Distância, 2004. Disponível em <http://www.eca.usp.br/prof/moran/propostas.htm>, acesso em 29/08/2015.

NEVES, M. A. M. **Ensinando e aprendendo História**. São Paulo: EPU, 1985.

NOGUEIRA, A.S; GALDINO A. L. **Games como agentes motivadores na educação**. Disponível em: http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/mod_seminary_submission/trabalho_12/trabalho.pdf. Acesso em 15 Out. 2014.

OLIVEIRA, Ramon de. **Informática Educativa**. 15. Ed. Campinas, SP: Papirus, 1997.

OLIVEIRA, O. L. Criando e Recriando Histórias. SBIE 2009, v.13, p. 231-230. **Anais do XX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**. Campo Limpo Paulista, 2009

SACRISTAN, J. Gimeno. **O Currículo, uma reflexão sobre a prática**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2000.

SANTAELLA, Lúcia. **Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visibilidade**. São Paulo:Cortez, 2005.

SILUK, A. C. P. **Tecnologias educacionais: internet, desafiando a prática docente**. 1999. 102 f. Dissertação (Mestrado em Educação)-Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 1999.

SILVA, C. S.; MAFRA, A. C. Os jogos para computador e o ensino de História, **Em Tempo de Histórias** - Publicação do Programa de Pós-Graduação em História PPG-HIS/UnB, n.12, Brasília, 2008.

SILVEIRA, J. A. **Ensino de história: na busca de novas atuações, abordagens e perspectivas**. História & Ensino, Londrina, v. 18, n. 2, p. 203-232, jul./dez. 2012

SCHOLZE, Lia; RÖSING, Tânia M. K. A escrita e a leitura: fulgurações que iluminam. In: (Orgs.). **Teorias e práticas de letramento**. Brasília, DF: INEP/UPF, 2007.

STRAPASON, Lísie Pippi Reis. **O uso de jogos como estratégia de ensino e aprendizagem da matemática no 1º ano do Ensino Médio**. Santa Maria, 2011. 194 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física e de Matemática) – Área de Ciências Tecnológicas, Centro Universitário Franciscano de Santa Maria.

TAKAHASHI, T. (org.). **Livro verde da Sociedade da Informação no Brasil**. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.

TORI, Romero. **Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na educação**. Editora Érica. São Paulo. 2000 SANTOS.

VIEIRA, S. L. **Estudos em educação e tecnologias da informação e da comunicação** (TICs). EDUC@ção, v. 1, n. 2, p. 21-23, jan./dez. 2004.

VIGOTSKI, Liev Semionovich. **Psicologia Pedagógica** – Edição Comentada. Porto Alegre: Artmed, 2003.

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 4. Ed. Porto Alegre: Bookmen, 2010. 284 p.

ZANELLI, João. C. **O psicólogo nas organizações de trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

APÊNDICES

Apêndice A – Questionário utilização dos recursos das Tecnologias da Informação e da comunicação pelos alunos da turma 303 na Escola Estadual de Ensino Médio Érico Veríssimo de Restinga Sêca

1 - No decorrer de seus três anos de formação no ensino médio com que frequência você foi convidado por seus professores para utilização do Laboratório de Informática?

- () nenhum momento;
- () um momento;
- () dois momentos;
- () três momentos;
- () vários momentos.

2 - Você considera que seus professores estão sendo capazes de se apropriar do uso das tecnologias, para conduzir de forma mais atrativas as situações de construção da aprendizagem

- () sim;
- () não;
- () razoavelmente

3 - Dentre os recursos abaixo, quais são mais utilizados por seus professores no processo de ensino - aprendizagem:

- () DVD;
- () Música;
- () Computadores com internet;
- () celulares e câmeras;
- () Objetos de Aprendizagem, Jogos Educativos e Softwares Educativos.

4 - Reflita sobre sua resposta na questão anterior e aponte em quais situações de construção de aprendizagens os recursos foram utilizados? (Qual motivação para seu uso?)

- () Assistir filmes;
- () Apresentações de trabalhos;

() Apresentações multimídia;

() Pesquisas / internet;

() Construção colaborativa;

() Outras. Quais? _____

Apêndice B – Questionário sobre a utilização da ferramenta Twine na produção da História interativa sobre a temática histórica “O Cangaço”

1 - Você já conhecia as ferramentas tecnológicas Twine?

- () sim;
- () não.

2- Como você considera a lógica de programação da ferramenta?

- () fácil;
- () Intermediária
- () difícil;

3 - A sua participação na pesquisa por meio da produção de um jogo de Histórias interativas estimulou sua fantasia e sua curiosidade?

- () sim;
- () não.
- () Em partes.

4 - Qual sua conclusão sobre as discussões e atividades feitas a partir da produção de um jogo de Histórias interativas sobre o período histórico de o Cangaço?

- () Apresentou situações que contribuíram plenamente para o melhor entendimento do período histórico;
- () Apresentou situações que contribuíram parcialmente para o melhor entendimento do período histórico;
- () Apresentou situações que não contribuíram para o melhor entendimento do período histórico;
- () Apresentou situações que dificultaram o entendimento do período histórico.

5 - Atribua seu grau de SATISFAÇÃO, após participação na pesquisa de acordo com os níveis relacionados a seguir:

- () Muito satisfeito;
- () Satisfeito;
- () Pouco Satisfeito;
- () Indiferente.

Apêndice C – Questionário sobre a utilização da ferramenta Storybird na produção da História interativa com a temática histórica “Guerra de Canudos”

1 - Você já conhecia as ferramentas tecnológicas Storybird?

- () sim;
- () não.

2- Como você considera a lógica de programação da ferramenta?

- () fácil;
- () Intermediária
- () difícil;

3 - A sua participação na pesquisa por meio da produção de um jogo de Histórias interativas estimulou sua fantasia e sua curiosidade.

- () sim;
- () não.
- () Em partes.

4 - Qual sua conclusão sobre as discussões e atividades feitas a partir da produção de um jogo de Histórias interativas sobre o período histórico de o Cangaço.

- () Apresentou situações que contribuíram plenamente para o melhor entendimento do período histórico;
- () Apresentou situações contribuíram parcialmente para o melhor entendimento do período histórico;
- () Apresentou situações que não contribuíram para o melhor entendimento do período histórico;
- () Apresentou situações que dificultaram o entendimento do período histórico.

5 - Atribua seu grau de SATISFAÇÃO, após participação na pesquisa de acordo com os níveis relacionados a seguir:

- () Muito satisfeito;
- () Satisfeito;
- () Pouco Satisfeito;
- () Indiferente.