

PROJETO - HISTÓRIA EM JOGOS DIGITAIS: A CONQUISTA DO PARANHANA

Graduação: História
Área temática: Ciências Humanas
Resultados: Parcial
Forma de apresentação: Oral

Lidiane Lima Schoenardie¹ - Doris Rejane Fernandes²

RESUMO

A sociedade globalizada é fundamentalmente digital, estando a tecnologia incorporada em nossas vidas e nosso cotidiano, bem como na vivência infantil. Não podemos ignorar, portanto, o fato de que os jogos digitais, tanto de computadores quanto de consoles de vídeo-game fazem parte da rotina de nossas crianças. Com ciência desta realidade, buscou-se desenvolver um jogo que - salvo a função de divertimento - também tem por objetivo estimular o estudo da História local de uma forma lúdica, porém de maneira séria e efetiva. Ao utilizar-se do ambiente digital como recurso para a compreensão do passado, aproxima-se o conhecimento abstrato do concreto, facilitando o aprendizado. O presente texto tem por finalidade relatar as experiências vivenciadas por uma bolsista de História no Projeto - Jogo Digital “A Conquista do Paranhana”, que é desenvolvido em conjunto pelas graduações: Tecnologia em Jogos Digitais e História (Licenciatura) da FACCAT. O movimento inicial de interação entre os participantes das duas graduações mostrou-se um desafio interessante, uma vez que são dois grupos distintos, unidos por um propósito comum e com foco no sucesso do projeto interdisciplinar, contudo, são essas novas experiências que nos enriquecem, pois já disse Paulo Freire (2007, p.24) “Aprender precedeu ensinar ou, em outras palavras, ensinar se diluía na experiência realmente fundante de aprender”.

Palavras-chave: Interdisciplinaridade. História. Jogo Digital. Aprendizagem. Tecnologia.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 13 ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 36 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2007. (Coleção Leitura)

¹ Acadêmica das Faculdades Integradas de Taquara. lidianeschoenardie@sou.faccat.br

² Professora orientadora das Faculdades Integradas de Taquara. dorisfernandes@faccat.br

GUIMARÃES, Selva. Didática e prática de ensino de História: Experiências, reflexões e aprendizado. Campinas, SP: Papyrus, 2015. (Coleção Magistério: Formação e Trabalho Pedagógico).

HEIDRICH, Regina; ROTTA, Newra T. Brain-Computer Interface como auxílio na aprendizagem. In: ROTTA, Newra T.; BRIDI FILHO, César A.; BRIDI, Fabiane R. de S. (org.). Plasticidade Cerebral e Aprendizagem: abordagem multidisciplinar. Porto Alegre: Artmed, 2018.

ZABALA, Antoni. A Prática Educativa: como ensinar. Trad. Ernani da F. Rosa. Porto Alegre: Artmed, 1998.