

Jogos interativos inovam no ensino-aprendizagem de História



Aliar o ensino de **História** às ferramentas que a **tecnologia** dispõe foi a ideia inovadora de um grupo de estudantes do ensino médio da Escola Fucapi. Eles desenvolveram uma pesquisa de iniciação científica e elaboraram uma **coleção de jogos** intitulada '**Vencendo Barreiras no Ensino de História**'.

O trabalho é desenvolvido com apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas (Fapeam) e Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) via Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica Júnior (Pibic Jr).

O projeto tem o objetivo de criar **atividades interativas** na disciplina de história fornecendo ferramentas necessárias para facilitar a aprendizagem dos alunos do ensino fundamental II.

"Muitos alunos não têm dificuldades só em Matemática e em Biologia, mas tem necessidade de aprender mais sobre datas e personagens históricos. Pensando nisso desenvolvemos um jogo utilizando tecnologias e com interação. O professor usa muito data show e então porque não fazer isso aplicado a um jogo interativo?", ponderou um dos pesquisadoresm Lucas de Souza, aluno do 1º ano do Ensino Médio da Escola Fucapi.

Para a elaboração dos DVDs dos jogos, divididos por assuntos de cada série do Ensino Fundamental II (5º ao 9º ano), a seleção do conteúdo foi feita a partir de uma pesquisa de campo no Centro Educacional Frances Burnett, na zona norte de Manaus, em que os alunos identificaram os principais conteúdos de história que tinham mais dificuldades enfrentam na aprendizagem de história. A coleção dos jogos foi doada para a escola.

Os jogos apresentam conteúdo de história que é ministrada durante um ano letivo e se configuram em uma maneira mais fácil e divertida para tratar os temas da disciplina.

Sob a orientação da professora da Escola Fucapi, Cícera Costa, o trabalho tem a proposta de contribuir com o ensino aprendizagem, ajudando os alunos a compreender e despertar um pouco mais de atenção na disciplina de História utilizando **estratégias, raciocínio e ao mesmo tempo diversão**.

Com os jogos, a ideia é favorecer o estudo da disciplina tanto para o professor quanto para o aluno, contribuindo com uma ação pedagógica de qualidade que desenvolva a concentração, o raciocínio lógico, a paciência e a disciplina do estudante. O trabalho foi desenvolvido pelos alunos e bolsistas da Fapeam: Isadora Zambon, Kazuhiko Shibuia, Lucas Franklin de Souza Coelho e Rodrigo Auzier Sobreira Campos.

PIBIC Jr

TECNOLOGIA

Postado em 27/11/2013

O Pibic Jr. é um programa, desenvolvido em parceria com o CNPq, que consiste em apoiar, a inserção de estudantes de ensino médio em projetos de pesquisa em instituições públicas e privadas do Estado do Amazonas, com recursos financeiros e bolsas.

Fonte: Portal Fucapi