

O USO DE APLICATIVOS PARA FINS EDUCATIVOS

Ana Priscila Florêncio Queiroz Aquino; Ana Kariny Feitosa de Carvalho; Vitória Jade Alves de Carvalho; Alan Klinger Sousa Alves

*Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, Campus Pau dos Ferros
comunicacao.pf@ifrn.edu.br*

RESUMO

Como alunos de ensino médio, percebemos que, muitas vezes, torna-se difícil aprender determinada matéria, principalmente aquelas teóricas, devido a metodologia utilizada pelo professor: aula expositiva sem nenhum diferencial. Por isso, tendo em mente que

estamos vivendo a era da tecnologia e todos os jovens estão conectados, desenvolvemos uma aplicação, em formato de jogo, que tem como objetivo ensinar a disciplina história de forma lúdica.

PALAVRAS-CHAVE: História, informática, aplicativo, ensino, aprendizagem.

ABSTRACT

As high school students, we realize that it is usually difficult to learn a particular subject, especially theoretical ones, due to the methodology used by the teacher: an expositive class with no differential. So

keeping in mind that we are living in the era of technology and all young people are connected, we have developed an application in game format, which aims to teach history in a playful manner discipline.

KEYWORDS: History, computing, app, teaching, learning.

1 INTRODUÇÃO

Por muitos anos, a escola impôs à educação uma relação de mão única: o professor lecionava e o discente aprendia. Essa técnica limita o aprendizado, pois só o professor tem voz e o aluno torna-se dependente dele. Porém, com a ascensão de tecnologias inovadoras, este modelo tradicional de ensino está decaindo. Atualmente, o mundo da educação está se tornando cada vez mais interessante e amplo, assim como o aprendizado, que pode ser obtido a qualquer hora e em qualquer lugar, não se limitando apenas às salas de aulas ou aos livros.

Utilizando-se dessas novas ferramentas, a presente pesquisa trata-se de um aplicativo que se encontra dentro da perspectiva da aprendizagem lúdica: um jogo chamado “Historiando”.

Sendo os jogos “ambientes atraentes e interativos que capturam a atenção do jogador ao oferecer desafios que exigem níveis crescentes de destreza e habilidades” (Balasubramanian; Wilson, 2006), construímos um ambiente em que o usuário se envolve no aprendizado de conceitos históricos, tendo como fontes textos não verbais (fotos, pinturas, charges e cartazes), estimulando, pois, a capacidade cognitiva de interpretação e atribuição de sentido às imagens.

Assim sendo, a plataforma em questão permite exercitar os conhecimentos históricos adquiridos e/ou introduzir novos, incentivando a curiosidade, a pesquisa, a leitura de imagens e o estudo de História. O jogador pode, através do aplicativo, aprender dez conceitos históricos, adicionar novos saberes sobre eles, ou fixá-los.

Para a concretização do projeto, foi realizado um levantamento de acontecimentos históricos – e o estudo destes –, e posteriormente realizado testes de aplicações em grupos. O intuito é oferecer uma ferramenta que propõe o ensino lúdico e incentive os alunos e o público em geral a descobrirem acontecimentos históricos e investigar-los.

2 METODOLOGIA

No que se refere ao conteúdo que será apresentado no aplicativo, foi realizado um levantamento sobre os principais conceitos históricos e selecionados aqueles que fariam parte do nível Fácil, Médio e Difícil. A partir daí cada conteúdo é estudado – por meio de artigos, vídeos e livros – e debatido com o orientador para a elaboração de um texto claro e explicativo. As imagens de cada conceito são escolhidas de acordo com o seu significado, ou seu grau de dificuldade – tornando-se mais difícil de interpretar e assimilar de acordo com o nível – e a sua data, pois é importante que a obra seja do período do acontecimento, evitando assim distorções de fatos.

A aplicação foi desenvolvida na linguagem de programação Java e a plataforma para o desenvolvimento foi o Android Studio. Fez-se necessário estudar propriedades da plataforma e como se dá a criação de projetos com a mesma. Após esse estudo foi criada uma aplicação sem a utilização de banco de dados, entretanto, mantendo algumas informações salvas nas propriedades da aplicação.

3 DISCUSSÃO

O projeto foi desenvolvido na IDE Android Studio, utilizando a linguagem Java e XML. A aplicação consiste em uma espécie de jogo, contendo dez fases que se dividem entre os três níveis já estabelecidos: as quatro fases iniciais pertencem ao nível fácil, as quatro seguintes ao nível médio e as duas últimas ao nível difícil. As fases estão dispostas da seguinte forma:

- Fase 1 – Nazismo;
- Fase 2 – Ditadura no Brasil;
- Fase 3 – Revolução francesa;
- Fase 4 – Semana de 22;
- Fase 5 – Guerra do Paraguai;
- Fase 6 – Redemocratização;
- Fase 7 – Independência do Brasil;
- Fase 8 – Primeira Guerra Mundial;

- Fase 9 – Revolução Russa;
- Fase 10 – Descobrimto do Brasil.

4 RESULTADOS

No final do desenvolvimento da nossa aplicação, ela ficou estruturada da seguinte forma:

3.1. Tela inicial

A tela principal consiste em um conjunto de dois botões e uma imagem. O botão “Jogar” levará o usuário para a primeira fase do jogo, e o botão “Instruções”, ao clicado, apresentará um pequeno texto explicativo acerca do aplicativo. Esse texto é exibido através de uma caixa de diálogo simples, que contém um título, um pequeno texto e um botão.

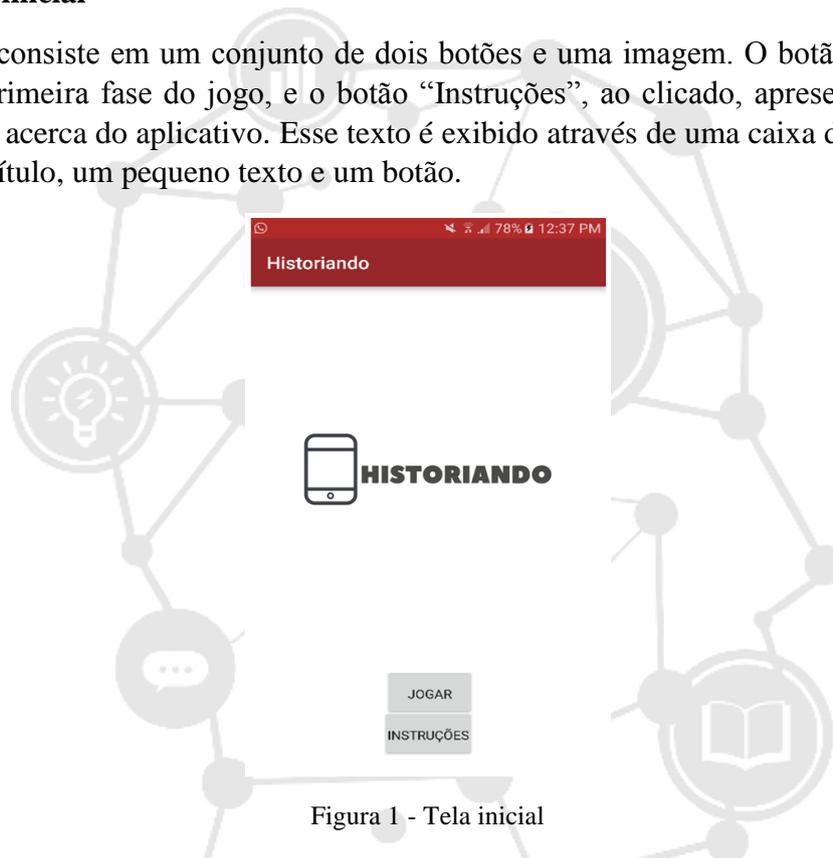


Figura 1 - Tela inicial

3.2. Tela das fases

A tela das fases é constituída por três imagens acerca do conteúdo abordado, um campo de texto para que o usuário digite a resposta, um botão “Responder” que a envia, um botão “Ajuda” - que quando clicado exibe uma dica-, e uma pontuação.

O sistema de pontos é ideal para incentivar a pesquisa. Funciona da seguinte forma: sempre que o botão “Ajuda” for clicado, perde-se 1 ponto, e todas as vezes que uma fase é concluída, ganha-se 10. Os pontos são somados e guardados, não reiniciando mesmo que o jogador saia ou feche o aplicativo.



Figura 3 - Tela da fase “Ditadura Militar”

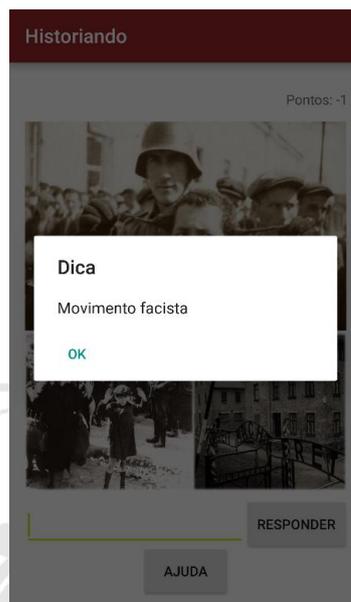


Figura 4 – Dica da fase “Nazismo”

3.3. Tela de explicação

Esta tela apresenta apenas um título, um texto sobre o conteúdo e um botão “OK” que irá direcionar o jogador para a próxima fase.



Figura 5 – Tela de explicação da fase “Ditadura Militar”

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o término do desenvolvimento do aplicativo, chegamos à realização da nossa ideia inicial – mesmo que com algumas mudanças.

Considerando ser o nosso objetivo fornecer, por meio de um aplicativo, uma maneira mais lúdica de aprender história, esse foi cumprido. Existiram, no entanto, alguns obstáculos que nos fizeram rever algumas ideias.

Em relação ao conteúdo histórico, era difícil encontrar fontes confiáveis, forçando-nos a investir em livros e artigos mais complexos – como também a dificuldade em redigir um texto curto e claro, de fácil compreensão, sobre assuntos geralmente muito amplos.

Durante a apresentação a algumas pessoas, surgiram opções de melhorias, sendo algumas delas: abrir espaço para que professores pudessem cadastrar suas próprias fases e a aceitação de mais de uma resposta como correta.

Apesar de serem necessárias novas funções, a aplicação, no geral, teve uma boa aceitação, sendo considerada interessante pelo público, que afirma que utilizaria o aplicativo.

REFERÊNCIAS

ROBSBAWM, Eric. Era dos extremos: O breve século: 1914-1991. 2 ed. [S.L.]: Companhia das letras, 1997.

VANDERLEI, Kalina; HENRIQUE, Maciel. Dicionário de conceitos históricos. 2 ed. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

DIAS, J. C. et al. Comissão nacional da verdade, p.86-110, jan. 2014. Disponível em: <http://www.cnv.gov.br/images/pdf/relatorio/volume_1_digital.pdf>. Acesso em: 06 Mar. 2017.

UNIVESP TV. Independência, partes 1 a 4. Disponível em: <<https://www.youtube.com/playlist?list=pl3c52e810925ffd2b>>. Acesso em: 06 mar. 2017.

COLÉGIO MARISTA. A semana de arte moderna (1922). Disponível em: <[http://colegiomarista.org.br/rosario/arq/arquivo/3a%20semana%20de%20arte%20moderna%20\(1922\).pdf](http://colegiomarista.org.br/rosario/arq/arquivo/3a%20semana%20de%20arte%20moderna%20(1922).pdf)>. Acesso em: 06 mar. 2017.

SUA PESQUISA. Semana de arte moderna de 1922. Disponível em: <<http://www.suapesquisa.com/artesliteratura/semana22/>>. Acesso em: 06 mar. 2017.

INFOESCOLA. Revolução francesa. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/historia/revolucao-francesa/>>. Acesso em: 06 mar. 2017.

SUA PESQUISA. Independência do brasil. Disponível em: <<http://www.suapesquisa.com/independencia/>>. Acesso em: 06 mar. 2017.

BRASIL ESCOLA. Independência do brasil. Disponível em: <<http://brasilecola.uol.com.br/historiab/independencia-brasil.htm>>. Acesso em: 06 mar. 2017.

INFOESCOLA. Primeira guerra mundial. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/historia/primeira-guerra-mundial/>>. Acesso em: 06 mar. 2017.

BRASIL ESCOLA. Primeira guerra mundial. Disponível em: <<http://brasilecola.uol.com.br/historiag/primeira-guerra.htm>>. Acesso em: 06 mar. 2017.

HISTORIA DO MUNDO. Primeira guerra mundial. Disponível em: <<http://historiadomundo.uol.com.br/idade-contemporanea/primeira-guerra-mundial.htm>>. Acesso em: 06 mar. 2017.

INFOESCOLA. Revolução russa. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/historia/revolucao-russa/>>. Acesso em: 06 mar. 2017.

BRASIL ESCOLA . Revolução russa. Disponível em: <<http://brasilecola.uol.com.br/historiag/revolucao-russa.htm>>. Acesso em: 06 mar. 2017.

