



Construção do Gamebook: Recontextualizar as Ciências e a Contação de Histórias

Rafael Henrique Oliveira de Carvalho
Universidade La Salle

Luciana Backes (Orientadora)

Eduardo Lorini Carneiro (Coorientador)

Tipo do trabalho

Comunicação oral e Pôster

Tema

Ciências Humanas

Palavras-chave

Hibridismo tecnológico, gamebook, processo de aprendizagem.

OBJETIVO

Ao longo da nossa história o processo de aprendizagem era desenvolvido por meio de artefatos análogos, com raro uso de tecnologias digitais. Os artefatos eram utilizados para a melhor transmissão e a repetição dos conhecimentos, com o intuito de memorizar. Atualmente, devido ao acelerado desenvolvimento tecnológico, o processo de aprendizagem sofre interferências desencadeando mudanças e ao mesmo tempo transformações nas tecnologias. Assim, a humanidade tensiona a condição repetitiva para uma construtiva. Estas tecnologias, sejam elas analógicas ou digitais, em meio a todo este desenvolvimento, sempre coexistiram no cotidiano das pessoas emergindo o hibridismo tecnológico, presente também na área da educação. Novos modelos pedagógicos são propostos, onde os alunos são problematizados para construir conhecimentos. Em face a esse cenário, surge um novo modo de leitura interativa: o Gamebook, uma mídia híbrida, com elemento de games e de appbook (livro com narrativa interativa). Nesse contexto, o objetivo desse trabalho é construir um Gamebook em congruência com o processo de aprendizagem e o conhecimento científico explorado por alunos do Ensino Fundamental.

MATERIAL

A criação do Gamebook é inspirada no livro "Mil e Uma Histórias de Manuela", de Marcelo Maluf. A Manuela é o personagem principal, que passeia pelas diferentes páginas de um Atlas Geográfico, em diversas cidades entre Brasil e a França até encontrar o caminho de volta para casa. Para a construção dele foram organizados 3 grupos: roteiro - construção da narrativa; design - composição visual; programação - construção análoga-digital.

METODOLOGIA

Este é um estudo de caso analítico que pretende construir ou desenvolver novas teorias que serão confrontadas com as existentes, proporcionando avanços do conhecimento. Os participantes da pesquisa são estudantes do Colégio Agrícola Estadual Daniel de Oliveira Paiva (Cachoeirinha, RS), o professor de Geografia, bolsistas de Iniciação Científica, pesquisadores e professores da educação básica Brasil e França, a partir do projeto de pesquisa "Recontextualizar" em cooperação com a Université Claude Bernard Lyon 1.



RESULTADOS

Acredita-se que a utilização do Gamebook pode desenvolver as estruturas cognitivas e as funções executivas, como memória de trabalho, planejamento, flexibilidade cognitiva, atenção seletiva, monitoramento e controle inibitório, (Alves, 2015).

CONCLUSÃO

Evidenciamos, também, a importância da articulação entre artefatos análogos e digitais para dinamizar o processo de aprendizagem, contextualizando-o com o cotidiano, assim como outras formas de representar o conhecimento e a exploração dessas formas no contexto educacional. Neste processo, os estudantes atribuem significado ao conhecimento na medida em que criam as suas representações.