

A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA: DESENVOLVENDO UM JOGO SOBRE A BATALHA DO IRANI

André Murilo Martins

Henrique Greca

Jéssica dos Santos Pereira

Lucas Apolloni Santana

Orientadora: Profa. Dra. Adriane Piovezan

Resumo:

A tecnologia está presente em nosso cotidiano. Inserir metodologias que contemplem esse universo no ensino é um desafio a todo profissional da educação. Na disciplina da História os recursos tecnológicos configuram-se em estratégias de aprendizagem que contribuem no dinamismo didático e estimulam o fazer historiográfico por parte do aluno. A presente proposta pretende desenvolver uma alternativa para uma maior interação e interesse dos estudantes com um jogo digital. O tema selecionado é um episódio do Contestado, conflito armado envolvendo os estados do Paraná e de Santa Catarina entre 1912 e 1916. Dentro dessa disputa um episódio significativo é o tema do jogo, a Batalha do Irani. No dia 22 de outubro de 1912 inicia a luta armada com esse evento em que as duas maiores lideranças, do lado dos sertanejos, o Monge José Maria e representando o Estado, pela Polícia Militar do Paraná, o coronel João Gualberto são mortos. O processo da aprendizagem pode ser potencializado com essa ferramenta. Elementos como cooperação e desafio aliados ao entretenimento, contribuem para a construção do conhecimento histórico.

Palavras-chave: Jogos, Contestado, Ensino de História, Batalha do Irani, Recursos Didáticos.