

**LIGA DE ENSINO DO RIO GRANDE DO NORTE
FACULDADE NATALENSE PARA O DESENVOLVIMENTO DO RIO
GRANDE DO
NORTE
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO**

**JOGOS COMO FORMA DE APOIO PEDAGÓGICO: CONHECENDO O JOGO
AGE OF EMPIRES**

Ricely Jerônimo Albuquerque

NATAL/RN

RICELY JERÔNIMO ALBUQUERQUE

**JOGOS COMO FORMA DE APOIO PEDAGÓGICO: CONHECENDO O JOGO
AGE OF EMPIRES**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação Em Licenciatura da Computação da Faculdade Natalense para o Desenvolvimento do Rio Grande do Norte como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura Plena em Computação.

Orientadora:

Msc.Joseane Alves Pinheiro

**NATAL/RN
Novembro/2006**

BB-30.073

FARN
BIBLIOTECA

004.4:37

A313f

2006

Ex. 01

Nº Reg. MC00755

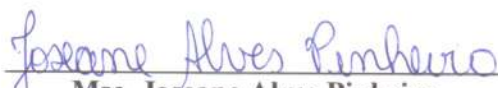
32,10,07

Novembro/2006
LIGA DE ENSINO DO RIO GRANDE DO NORTE
FACULDADE NATALENSE PARA O DESENVOLVIMENTO DO RIO
GRANDE DO
NORTE
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

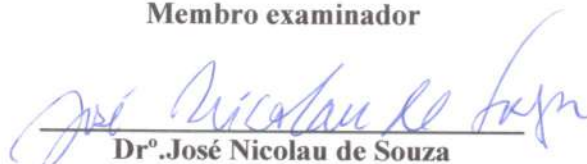
JOGOS COMO FORMA DE APOIO PEDAGÓGICO: CONHECENDO O JOGO
AGE OF EMPIRES

Ricely Jerônimo Albuquerque

Monografia apresentada em ____ de _____ de _____, pela banca
Examinadora composta pelos seguintes membros:


Msc. Joseane Alves Pinheiro
Orientadora


Msc. Liane Ferreira da Trindade
Membro examinador


Drº. José Nicolau de Souza
Membro examinador

Natal, ____ de _____ de _____

Agradecimentos

Agradeço a Deus pela harmoniosa vida que me foi concedida. Agradeço à Direção e a coordenação da FARN que sempre deram ouvidos às propostas dos discentes de Licenciatura em Computação. Agradeço também muito a todos os professores especialmente à minha Orientadora Joseane Alves Pinheiro que me mostrou que rumo tomar, e a grande professora Liane, Coordenadora de Estágio e professora do curso, que desempenhou o grande incentivo na área pedagógica.

Agradeço também aos meus amigos de sala pela convivência durante esses quatro anos.

Dedicatória

Agradeço aos meus pais Humberto e Ruth por todas as horas a me dedicadas.

As minhas irmãs, Helaine e Helane que me fizeram acreditar que a família é o berço de tudo, e que nela estão creditadas todas as nossas vitórias.

Aos meus Sobrinhos, Kayronne, Pedro Lucas, Kailanne e Clara por serem a semente que nos fazem felizes a cada segundo de nossas vidas.

A minha adorável Avó Antônia , que sempre ao meu lado esteve, me mostrando à força da determinação.

Aos tios, primos e amigos, pelo apoio e alegria e companheirismo.

Sumário

Resumo.....	3
Abstract.....	4
Lista de Figuras.....	5
1 Introdução.....	6
2 Justificativa.....	9
2.1 Situando o Problema.....	9
2.2 Delimitando do Objeto.....	9
3 Objetivos.....	11
3.1 Objetivos Gerais.....	11
3.2 Objetivos Específicos.....	11
4 Plano de Trabalho.....	12
4.1 Do Caminho Teórico-Metodológico.....	12
4.2 Procedimentos Técnicos.....	12
4.2.1 Jogos Educativos.....	13
4.2.2 Age Of Empires (Era dos Impérios).....	15
4.2.3 Pesquisa de Campo e Plano de Aula	24
4.3 Resultados.....	26
5 Desenvolvimento.....	31
6 Considerações Finais.....	33
Bibliografia.....	35
Anexo I (Pesquisa do Aluno)	36
Anexo II (Planejamento de Aula Proposto)	38

RESUMO

Esta monografia apresenta uma proposta de inserção de Jogos como Apoio Pedagógico com a utilização do jogo para computador Age of Empires destinado a disciplina de História para o Ensino Fundamental e Médio. O jogo em si propõe a complementação interativa do conhecimento para apoio do aprendizado. Combinando a utilização do jogo com a disciplina, a idéia é tentar resolver, e melhorar a qualidade das aulas de história com a utilização de animações multimídias, como mediadora do conhecimento. A idéia atribuída utiliza jogos de computadores lançados no mercado, como recurso a ser utilizado nas escolas, estimulando a tecnologia computacional. O jogo possibilita a interação do aluno e professor, no desenvolvimento e conhecimento dos acontecimentos que acercam a nossa História. Este trabalho tende potencializar o uso de novas tecnologias computacionais na nossa era digital na escola.

Palavras-Chave: Ensino, Disciplina de História, Jogos

ABSTRACT

This present monograph we show a proposal of insert of Games as Pedagogic Support, the computer's game used was a Age of Empires, who the objective is worked in History discipline for the fundamental and medium classes. The game in itself proposes the interactive complementation of the knowledge for support of the learning. Combining the use of the game with the discipline, the idea is to try to solve, and to improve the quality of the history classes with the use of animations multimedia, as mediator of the knowledge. The attributed idea uses games of computers thrown in the market, as resource to be used in the schools, stimulating the technology computational. The game take part in the student's interaction and teacher, in the development and knowledge of the events that about our history. This work is coming to show power of the use of new computational technologies in ours digital era the school.

Referencs-words: Teaching, Discipline of History, Games

Lista de Figuras

Figura	Página
Figura 1- Jogo Age of Empires – Tela Inicial	15 , 18
Figura 2- Homens Primitivos e Animais	16
Figura 3- Frutas Silvestres e Animais	16
Figura 4- Árvores e vegetação da Época	16
Figura 5- Minérios e Vegetação	16
Figura 6- Casas Feitas de Palha	17
Figura 7- Construções da era Pré-História	17
Figura 8- Evolução da Idade Pré-História até Idade Medieval	17
Figura 9- Tela da opção Único Jogador	18
Figura 10- Tela da opção Multiplayer	19
Figura 11- Tela da opção Help (Ajuda)	19
Figura 12- Gráfico resultado da questão 1	27
Figura 13- Gráfico resultado da questão 2	27
Figura 14- Gráfico resultado da questão 3	28
Figura 15- Gráfico resultado da questão 4	29
Figura 16- Gráfico resultado da questão 5	29
Figura 17- Gráfico resultado da questão 6	30

1. INTRODUÇÃO

Há uma cobrança da sociedade brasileira em geral para que se dê as crianças de nosso país boa educação, apesar de nem sempre existir mobilização para exigir das autoridades competentes que seja tomada uma providência efetiva para que isso ocorra.

Dados estatísticos, em pesquisa realizada pelo “IBOPE - Opinião (Ibope, 2006)”, revelam que a educação ainda não é prioridade para os brasileiros, e que nem mesmo sabendo que a educação é fator importante para qualquer crescimento, os dados revelam que em um total de 2 mil brasileiros pesquisados: 44% nunca quiseram saber como foi aplicada à verba da educação.

A rotina da escola não é acompanhada por 73% dos pais, e 29% dos alunos não conhecem os exames de avaliação da educação básica pública. Além dessas informações sobre prioridades, constam ainda dados relevantes sobre a Educação Básica no Brasil, mostrando ainda um desinteresse muito maior, os dados revelam que as pessoas entrevistadas não tinham nenhum conhecimento mínimos para opinar ou questionar a educação, já que: 28% acham o ensino básico ruim ou péssimo, 25% avaliam como ótimo e bom e a maioria consideram regular: 45%.

É previsto na educação brasileira que a educação é um direito de todas as pessoas. “O artigo 13 do Pacto Internacional das Nações Unidas de 1966 reconhece não apenas o direito de todas as pessoas à educação, mas que esta deve visar o pleno desenvolvimento da personalidade humana, na sua dignidade; deve fortalecer o respeito pelos Direitos Humanos e as liberdades fundamentais; deve capacitar todas as pessoas a participar efetivamente de uma sociedade livre. Essa participação efetiva significa organização e participação pela base, rompendo-se a verticalidade absoluta dos poderes autoritários. Significa, também, o reconhecimento (e a constante reivindicação) de que os cidadãos ativos são mais do que titulares de direitos, são criadores de novos direitos e novos espaços para expressão de tais direitos”. (Benevides, 2006)

A educação deve ser muito mais do que formulação de informação ou qualificação profissional, tem o dever de transmitir a sabedoria gerada nos acúmulos de anos pela humanidade historicamente.

A educação hoje do Brasil, se renova a cada momento que os professores, pensadores e pesquisadores procuram inserir idéias mais inovadoras em termos de educação, cada professor procurando fazer de forma mais atraente a sua aula, e o aluno solicitando cada vez mais diferenças nas aulas habituais. Não basta apenas dar a ferramenta de leitura ao indivíduo, pregam os educadores: é necessário que ele a use de forma crítica e avaliativa.

Temos a consciência que o mundo está em constante mutação. O avanço assustador da tecnologia não vem sendo acompanhado pela maioria dos profissionais, sejam eles em nível operacional, técnico ou superior. Salientando que essas mudanças são constantes, e não é tarefa fácil acompanhar tanta informação exposta ao mesmo tempo.

Surgida inicialmente no período da II Segunda Guerra Mundial, para resolver problemas matemáticos de balística, a Informática transformou as idéias e os processos de produção de bens e serviços empresariais, a partir da metade dos anos 70 quando surgiram os microcomputadores, com um custo abaixo das expectativas e já incorporado para a produção social, produzidos já em grandes escalas, e disponibilizados para a sociedade não militar. Com a tendência dos dias atuais, é meramente impossível imaginar, um trabalhador bem qualificado que produza sem o apoio da Informática. Embora salientando, a história ainda precoce da informática (pouco mais de 50 anos), o uso da máquina (computador), especialmente nos últimos 20 anos, das redes de computador têm sido um impacto profundo na forma de produzir (e consumir) conhecimento. De acordo com Umberto Eco 1996.

"Freqüentemente eu penso que nossas sociedades estarão em pouco tempo (ou elas já estão divididas) em duas classes de cidadãos: aqueles que apenas assistem televisão, que receberão imagens pré-fabricadas e portanto definições do mundo também pré-fabricadas, sem nenhum poder para escolher criticamente o tipo de informação que eles recebem, e aqueles que conhecem como utilizar o computador, que estarão habilitados para selecionar e para elaborar informação".

Outra idéia a ser abordada e discutida, é a necessidade de se integrar conhecimentos vindos das duas ciências envolvidas (as exatas "computador" e as humanas "aluno x conteúdo"). Independentemente dos debates teóricos de idéias que se confrontam sobre o papel da Informática na Educação, há, em todo o mundo, uma atitude pedagógica e pragmática de incorporar diversas

tecnologias da Informática ao contexto educacional. A própria sociedade, ainda que leiga, exige que isto seja feito.

Deve-se aos estudiosos da educação e informática, formarem uma nova elaboração de contextos e estudos, para que a educação e a informática não trabalhem em meio de disputa, e sim de coletividade. Somente assim é possível avaliar, de maneira segura, os benefícios da Informática para o desempenho e atribuições educacionais.

No presente trabalho, tenta-se compreender os efeitos da "informatização na sala de aula" e que processos utilizados pela máquina possam auxiliar em uma aula mais agradável e promissora.

2. JUSTIFICATIVA

2.1. SITUANDO O PROBLEMA

A disciplina de História tem como fundamentos, rever acontecimentos passados e históricos da sociedade. Não é difícil encontrar alunos ou professores que reclamam dos métodos utilizados hoje na sala de aula. O problema que se coloca na frente do professor, seria talvez a mudança de sua metodologia, uma vez que os alunos procuram cada vez mais resposta no mundo externo (fora da sala de aula), deixando o professor atormentado de suas conclusões como educador.

Nidelcoff, 1996 em: "As Ciências Súcias na Escola, diz que: a formação é um aspecto importantíssimo do cidadão, o saber informar-se, o saber procurar a informação, saber compará-la, o compreender valor e a incidência das fontes de informação".

O grande trunfo do computador é pode ser aplicado nas mais diversas áreas, podendo ser aplicado como um meio de levar o conhecimento no âmbito educacional.

2.2. DELIMITAÇÃO DO OBJETO

Em contato com professores da Escola Estadual Tabelaio Julio Maria, situado no município de Touros-RN, pode-se verificar que a grande maioria dos alunos do Ensino Médio sentem dificuldades em entender os primórdios da história desde sua existência. E muitas vezes os alunos retratam a história de acordo como pensam (imaginam) , de acordo com o que vê em filmes, ou é estimulado a entender da forma mais conveniente. Além disso existem outras dificuldades mais frequentes que são; a falta de atenção, concentração, dificuldade de memorização, adaptação ao conteúdo e estímulo.

A aplicação de meios computacionais pode favorecer para que o aluno consiga retirar mais informação e conhecimentos na disciplina de História, utilizando jogos como ferramenta facilitadora.

A partir de 1989, ocorreu um maior avanço no campo da tecnologia, e essa passou a ocupar espaços cada vez maiores em nossa vida cotidiana, até que hoje é quase impossível conceber muitas de nossas rotinas e hábitos sem a tecnologia. Desse modo, não poderia a tecnologia passar despercebida por um setor bastante relevante da nossa realidade: a Educação. Principalmente, durante as décadas de 1970 e 1980, alguns pesquisadores, apresentaram-se extremamente otimistas quanto ao seu uso, atribuindo à tecnologia a possibilidade de solução dos problemas educacionais (Ribeiro & Greca, 2003).

Piaget já citava que: “A escola deve partir dos esquemas de assimilação da criança, propondo atividades desafiadoras que provoquem desequilíbrios e reequilibrações sucessivas, promovendo a descoberta e a construção do conhecimento” (Piaget, 2006).

As escolas atuais tendem a estabelecer um contato com tecnologia digital, mesmo que a resistência ou as tecnologias já existentes na sala de aula, porém, salientamos que, não será difícil que as escolas, entrem em contato com esse mundo tecnológico, já que a informação está inserida em quase todas as áreas.

A perspectiva de mudança será de muita relevância, já que as escolas deveram proporcionar um ambiente desafiador, em que todo processo educacional partirá da evolução continuada, já que a educação não para, e muito menos a informática.

A informática e a disciplina de História, devem estabelecer um referência para que não se fuja das metas para serem alcançadas, e essa conexão direta, cabe mais ao professor como mediador da informação do que o próprio aluno, já que o professor é quem estabelece o que deve ser seguido, bem como resultados a serem alcançados.

O desestímulo pelas aulas meramente narradas, na disciplina de História, nos traz o seguinte questionamento, será que o professor está deixando as aulas cansativas? Ou o método de ensino está ficando ultrapassado com essas novas tendências tecnológicas.

“Estamos vivendo um período revolucionário que vai além dos computadores e das inovações na área de telecomunicações. As mudanças estão ocorrendo nas áreas econômicas, sociais, culturais, políticas, religiosas, institucionais e até mesmo filosóficas. Uma nova civilização está nascendo, que envolve uma nova maneira de viver”. (Toffler, 1991).

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GERAL

Estabelecer na disciplina de história um contato direto com a informática, aplicando o Jogo “Age of Empires (Ano de Impérios)” na disciplina de História, visto que existe uma grande quantidade de alunos que possuem dificuldades na aprendizagem da disciplina. Fazer com que a história se torne mais adaptativo e instrutivo, formando uma comunicação entre aluno e professor, e entre os alunos uma forma mais rica de conhecimento em cima de: esclarecimento de dúvidas e complementação de saberes adquiridos, em sala de aula, fazendo assim a informática como facilitadora de saberes.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Propor o uso do jogo “Age of Empires (Ano de Impérios)” na aula de História;
- Demonstrar as facilidades de aprendizado conseguidas com o uso do jogo em sala de aula;
- Demonstrar uma forma simples de utilizar as salas de computadores ou laboratório de informática das escolas;
- Demonstrar a possibilidade de utilização do jogo “Age of Empires” ou outros, nas aulas de História;
- Contribuir com os professores de história, fazendo-os pensar nas possibilidades de uso dos jogos.
- Disponibilizando um banco de dados de aulas já ocorridas, caso o aluno deseje revisar.

4. PLANO DE TRABALHO

4.1. DO CAMINHO TEÓRICO-METODOLÓGICO

A elaboração do trabalho foi composta de cinco partes:

- Pesquisa com bibliográfica, estudos sobre o que é desejável em um jogo pedagógico.
- Pesquisa de campo, com os alunos da escola buscando coletar dados referentes a como é visto o uso da informática nas aulas e aquisição de métodos para a aplicação do jogo em aula.
- Escolha do jogo que possuísse características multimídia e pedagógicas, dando como exemplo o jogo “Age of Empires (Ano de Impérios)”.
- Elaboração do Plano de Aula; e
- Aplicação em sala de aula do jogo “Age of Empires (Ano de Impérios)” e obtenção dos resultados.

4.2. PROCEDIMENTOS TÉCNICOS

Com primeiro contato com os professores da Escola Estadual Tabelaão Júlio Maria, no Município de Touros – RN, foi notado a necessidade e dificuldade dos professores da disciplina de História, em procurar novos métodos de ensino, deixando de lado um pouco do método tradicional por algo mais inovador e motivador. Com esse contato, foi oferecida uma proposta de pesquisa, e retirado desses dados a idéia de implantação de um jogo de computador, que mais tarde seria escolhido o jogo “Age of Empires”.

Os dados retirados foram aproveitados para montar a estratégia, a ser utilizada para implantação do meio mais correto. Dado a pesquisa verificou-se que a totalização 148 alunos da pesquisa, preferiam a utilização da internet como proposta de ensino, porém, a escola em si, não possuía o acesso internet, deixando descartado essa hipótese, diante disso, foi proposto mais um meio, a utilização de softwares educacionais na disciplina de História, porém de novo, a idéia foi descartada, pelo motivo que os educadores contestaram a sua utilização, por entenderem que os softwares não trazia nenhum diferencial das aulas normais, e por último, foi sugerido a utilização de um Jogo de computador, que fugisse do roteiro cotidiano das aulas, em que pode-se ser visto o

conteúdo da disciplina História com aproximação da informática, dando idéia de cultura e lazer ao mesmo tempo.

Jogo de computador escolhido foi o “Age of Empires”, por tratar de um jogo elaborado com questões relacionadas ao surgimento do homem, até a sua evolução. Foi mostrado aos professores o jogo e a proposta de planejamento de aula (anexo 1), para que pudesse ser utilizado. Foi escolhido pelos professores, alunos das turmas da 8ª “A” do ensino Fundamental, 1º “E”, 2º “F” e 3º “C” do ensino Médio, totalizando 148 alunos. Utilizaram o laboratório de informática da escola, e da empresa de informática “ATECAM”, situado no município de Touros - RN, as turmas foram distribuídas por suas séries, e colocadas em duplas por máquina, com revezamento, em um tempo de 40 minutos, e com a utilização do material didático e o planejamento de aula preparado como pode ser visto no Anexo 2. O conteúdo da disciplina escolhido inicialmente foi a Pré-História, nas fase da Idade da Pedra até a evolução para a Idade do Metal. Foi notado algumas dificuldades a principio do contato com o computador, porém, após algum tempo de prática os alunos já utilizavam o jogo com facilidade e encantamento.

O comportamento da turma em si, era de muita empolgação, e terminado tempo ocorrido e com as tarefas terminadas, os professores debateram o que foi visto, e aplicou um questionário (Anexo I), informando por último que a utilização foi um sucesso.

4.2.1. JOGOS EDUCATIVOS

Os jogos educacionais, são elaborados, atualmente, utilizam princípios pedagógicos mais incorporados à instrução educacional, às vezes deixando de lado, os atrativos que mexem com as crianças e adolescentes, onde são mais ativos as questões de ação, realismo e tecnologia. É real que os jogos produzidos por grandes empresas, produzem com mais elaboração e realismo.

Os jogos educativos estimulam a necessidade de incorporar novos meios de comunicação tanto visual e áudio, possibilitando uma gama extensa de cores e sons, uma tendência a mais para atraia o público alvo (alunos e professores).

“De uma forma geral, os jogos fazem parte da nossa vida desde os tempos mais remotos, estando presentes não só na infância, mas como em outros momentos. Os jogos podem ser ferramentas instrucionais eficientes, pois eles divertem enquanto motivam, facilitam o aprendizado e aumentam a capacidade de retenção do que foi ensinado, exercitando as funções

mentais e intelectuais do jogador". (Liane Margarida Rockenbach Tarouco, Leticia Coelho Roland, Marie-Christine Julie Mascarenhas Fabre, Mary Lúcia Pedroso Konrath, Março de 2004.)

Existe hoje no mercado, uma infinidade de softwares educacionais, porém poucos conseguem atrair a sua incorporação no meio computacional, não se sabe quais razões levam esses produtos a ficarem amontoados e guardados sem nenhuma utilização, poderíamos conceituar varias razões: preço, falta de atrativos, marketing, porém, mais do que opiniões, salientamos que ainda não conseguem entrar no meio escola.

"Quando tivermos softwares educativos com as características de um jogo de videogame, teremos softwares mais inteligentes e com maior aceitação por parte dos alunos. Os jogos de videogame estimulam o raciocínio, o desafio de novas fases, são dinâmicos e quanto mais jogamos, mais animados ficamos". (TARJA, 2000).

Presumindo pela idéia Tarja, que com a utilização de softwares educacionais com características de videogame, consiga-se incorporar no meio educacional, visto que a necessidade de novas ferramentas educacionais, sempre são bem vindas quando trazem melhorias.

4.2.2. JOGO AGE OF EMPIRES

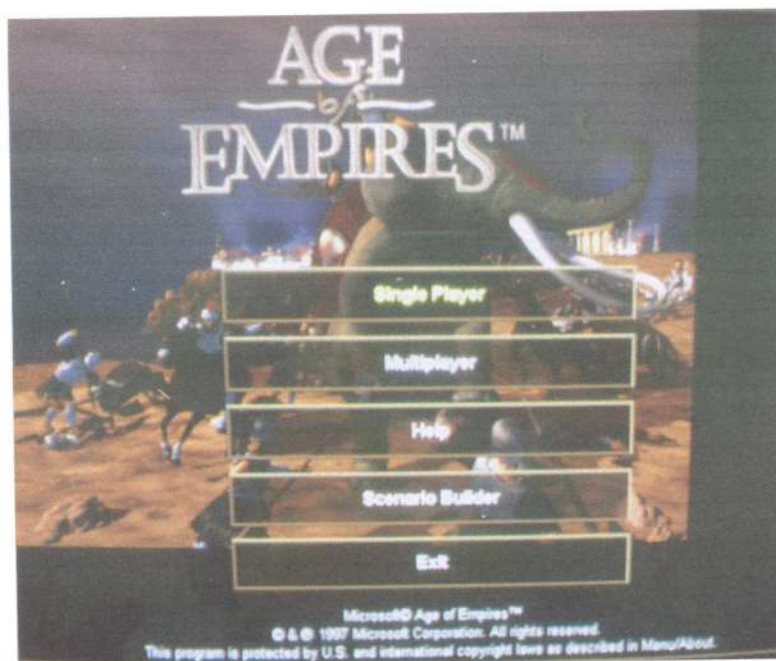


Figura 1: Jogo Age of Empires – Tela Inicial

O jogo Age of Empires, na sua primeira versão, além de uma característica bem semelhante aos conteúdos aplicados pelos professores atualmente, é de fácil acesso e jogabilidade, disponibilizado pela Empresa Americana Microsoft de Produtos de Informática, podendo ser feito o Download na página da empresa na internet (www.microsoft.com.br), ou em diversos sites colocados na internet sobre o jogo. O usuário além de receber informações educativas na disciplina de História, tem a sua disposição boas horas de diversão proporcionada em alguns minutos ou horas do jogo.

Na figura 1, podemos ver a tela inicial onde é estabelecido o primeiro contato com o jogo, nela é disponibilizado os modos: Single Player (Único Jogador) e o modo Multiplayer (Vários Jogadores – Jogos em Rede).

Age of Empires (comumente abreviado AoE) é um jogo para computador de estratégia em tempo real desenvolvido pela Ensemble Studios e lançado pela Microsoft Games em 1997, e elaborado em várias linguagens.

O Age of Empires é um jogo que tem como tema o nascimento das primeiras civilizações. Deste as primeiras tribos até os grandes impérios, passando por batalhas com conquistas que

acontecem durante os 12 mil anos que antecederam a passagem de Cristo. Você começa o jogo como chefe de uma pequena tribo de aldeões que antecede uma das grandes culturas da antiguidade. Seu principal objetivo é fazer uma pequena tribo, e evoluir até dominar o mundo antigo. No mapa, além de sua tribo podem existir (a sua escolha) de uma até sete outras tribos espalhadas. Você precisa coletar recursos para poder se expandir, tais como madeira (para a construção de estruturas básicas ou mais avançadas), comida (para aumentar sua população), ouro (para fazer exercito e pesquisas) e pedras (para construção de muros e torres de defesa).

Além de construir, você pode melhorar construções, pesquisar novas tecnologias e fazer novos exércitos. É visto a evolução do homem deste a Antiguidade. Você inicia na Idade da Pedra (Stone Age) e com o desenvolver do jogo, conforme a coleta de recursos, estender-se à Idade da Ferramenta (Tool Age), Idade do Bronze (Bronze Age) e Idade do Ferro (Iron Age). Conforme você vai evoluindo vão aparecendo mais unidades de batalha, mais melhoramentos, mais pesquisas, dentre vários itens. Você pode fazer deste um simples guerreiro com clava, passando por cavalos e bigas (carruagens) e chegar onde possa fazer poderosas construções, domesticações de animais.

As figuras abaixo ilustram o jogo:



Figura 2: Homens Primitivos e Animais.



Figura 3: Frutas Silvestres e Animais.



Figura 4: Árvores e vegetação da época



Figura 5: Minérios e Vegetação.



Figura 6: Casas Feitas de Palha



Figura 7: Construções da era Pré-História

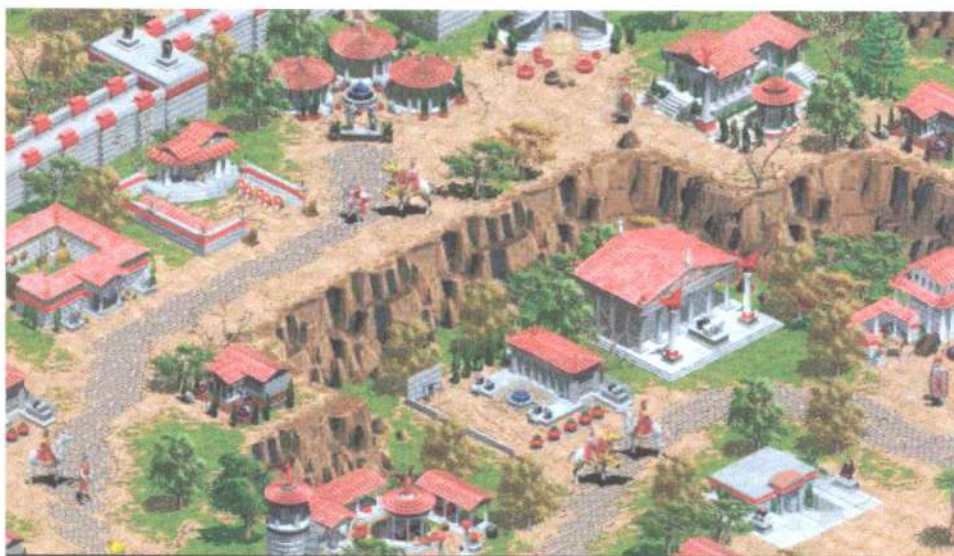


Figura 8: Evolução da Idade Pré-História até Idade Medieval

Na figura 8 vemos a evolução do homem Pré-Histórico, que conseguiu avançar no tempo, deste do período remoto da Idade da Pedra para a Idade Medieval.

Foi o jogo escolhido para dar mais apoio ao conteúdo programático do professor, sendo ele um facilitador para o aprendizado. O jogo em si estabelece uma ligação muito realista dos acontecimentos passados, facilitando uma compreensão mais concreta dos acontecimentos da História.

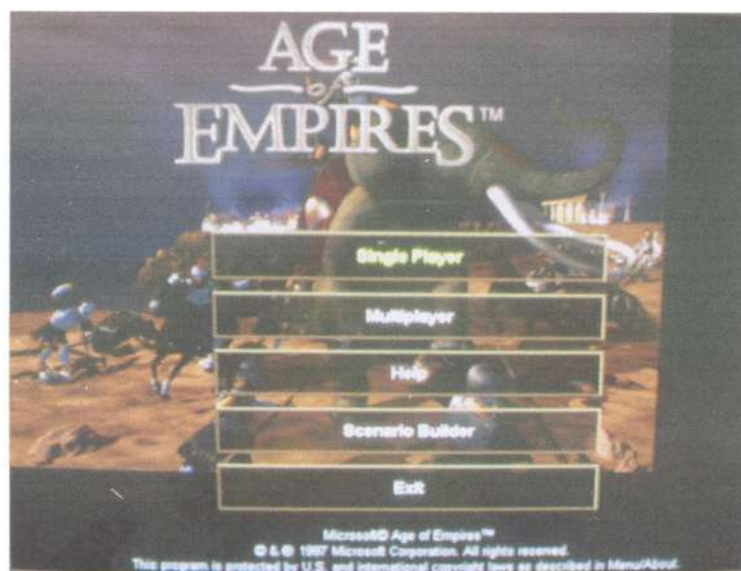


Figura 1: Jogo Age of Empires – Tela Inicial

Na tela Inicial, Figura 1, encontramos as opções em que o Jogo possibilita ao usuário, nela encontramos os modos:

Single Player: (Único Jogador) Modo em que o usuário jogar sozinho, em meios de batalhas contra o computador, com diversas formas, podendo jogar fases Aleatórias predefinidas, campanhas predefinidas.



Figura: 9 – Tela da opção Único Jogador

No modo Single Player , as fases são predefinidas pelo computador, podendo o jogador escolher as fases que quer iniciar primeiro.

Multiplayer: (Vários Jogadores) Modo em que possibilita vários usuários jogarem entre si, sendo via internet ou em rede.



Figura: 10 – Tela da opção Multiplayer

No modo Multiplayer, o professor ou os alunos definem a fase a ser jogada predefinida por ele, e o que define a vitória do jogo, existe a possibilidade de até 8 jogadores em uma única partida. É necessário nesse modo, a utilização dos computadores em rede ou conexão com a internet.

Help:(Ajuda) Modo de Ajuda, nele é encontrado todas as informações para iniciar a jogar ou tirar informações extras do jogo.

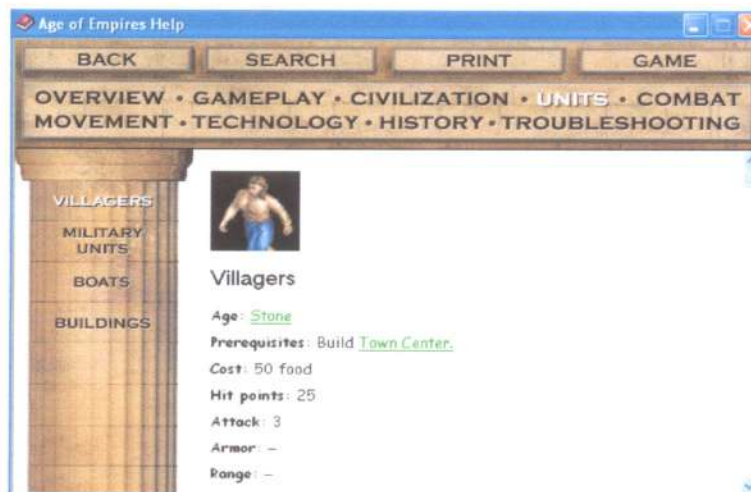


Figura: 11 – Tela da opção Help (Ajuda)

Na opção Help (Ajuda) da Figura 11, são encontradas todas as informações do jogo, e é nele que o professor pode aprofundar pesquisas, pois contém deste a história das civilizações encontradas, bem como todo tipo de informação referida ao jogo.

O jogo possui várias versões com linguagens diferentes, exemplo: Inglês, Alemã, Português, Espanhol, Japonês e entre outras.

Civilizações

- Assírios
- Babilônicos
- Choson
- Egípcios
- Gregos
- Hititas
- Minoanos
- Persas
- Fenícios
- Sumérios
- Yamato

Modos de Jogar

Campanha

Com o editor (Cenário Editor) que vem junto com o jogo, o jogador pode criar os próprios cenários e campanhas. Nele o jogador pode fazer as fases como quiser, e predefinir ao seu modo todo o jogo, bem como colocar ou retirar das fases: florestas, lagos, animais, pessoas, construções, instrumentos e diversas coisas disponibilizadas pelo jogo. As 4 civilizações que o jogo oferece para edições de cenário.

1. Egípcios;
2. Grécia;
3. Babilônia;
4. Yamato.

Cenário Aleatório

O jogador escolhe quantos "adversários" (alguns podem ser aliados), a Idade em que começa, o cenário (Deserto, Pântano, Arquipélago...) e a maneira de vencer (mais pontos ao final de certo período, Monumento, extermínio de todos os jogadores ou qualquer um).

Batalha Mortal

Só se vence por eliminação total de outros jogadores.

Recursos naturais

Os recursos de AoE são 4, sendo coletados pelo aldeão. Todos são usados para o desenvolvimento da tecnologia.

- **Comida**

Conseguida por meio da caça (cervos, crocodilos, leões e elefantes), pesca (tanto de salmão e atum, como de baleia), recoleção de arbustos frutíferos e construção de Fazendas. Usada para criar unidades e tecnologias.

- **Madeira**

Conseguida através da derrubada de árvores. Usada para construções, tecnologias e unidades mecânicas (catapultas) e arqueiros.

- **Ouro**

Conseguido através da mineração. Barcos de comércio trocam ouro por outros recursos. Além do Comércio, é também usado para a criação de unidades (idades do Bronze e Ferro principalmente) e tecnologias.

- **Pedra**

Conseguida através da mineração. Usada para construir muros e torres, além do Monumento.

Construções e Identificação

- **Academia** - Infantaria de elite: hoplita, falange e Centurião.
- **Armazém** - recebe comida de fazenda e arbustos e desenvolve tecnologia de torres e muros.
- **Campo de Arco e Flecha** - Arqueiros, tanto a pé como montados, em carruagem ou em elefante.

- **Casa** - aumenta a capacidade da civilização em 5.
- **Centro da Cidade** - recebe recursos, cria aldeões e avança para a próxima Idade.
- **Doca** - construção naval, tanto barcos de pesca como barcos comerciais e navios de guerra.
- **Estábulo** - criação de cavalaria (e Carruagens de guerra) e Elefante de Guerra.
- **Fazenda** - providencia alimento. Tem de ser reconstruída, cada vez que acaba o seu alimento.
- **Sede do Governo** - permite a construção de mais centros da cidade e tem tecnologia que ajuda os exércitos e as construções: Escrita, Arquitetura, Engenharia, Aristocracia, Balística, Nobreza e Alquimia.
- **Local de Armazenamento** - recebe alimento (caça e pesca), madeira, ouro e pedra. Desenvolve armaduras (em couro, escamas metálicas e aros de ferro, além de escudos de bronze e ferro) e armamentos (armas feitas com ferramentas e metalurgia).
- **Mercado** - permite a construção da Fazenda e tem tecnologia que melhora a coleta de madeira, ouro e pedra, o rendimento das fazendas, e a Roda, que acelera suas unidades.
- **Monumento** - uma construção majestosa, que garante a vitória ao resistir por 2000 anos (15 minutos). Para Egípcios e Assírios, é uma pirâmide. Para Gregos, Fenícios e Minoanos, é uma estátua de um soldado (inspirada no Colosso de Rodas); para Yamato, Choson e Shang, um templo estilo oriental; e para Babilônicos, Hititas, Persas e Sumérios, um Zigurate.
- **Muro** - pára inimigos (só arqueiros e armas de cerco podem atirar além dele). Há o Muro Pequeno, Médio e Fortificação.
- **Oficina de Catapultas** - além das próprias catapultas, há também a balista.
- **Quartéis Militares** - Infantaria básica, com soldados brandindo clava, machado, adaga e espada, além do legionário.
- **Templo** - cria o Sacerdote, unidade lenta porém muito útil por curar as unidades e converter unidades inimigas.
- **Torre** - atira flechas nos inimigos. Há Posto de Observação, Torre de Sentinela, Torre de Guarda e Torre de Balista

Requerimento do Sistema

- PC multimídia com processador Pentium 166 MHz ou superior
- Sistema operacional Microsoft Windows 95, Windows 98 ou Windows NT 4.0 com Service Pack 5
- 32 MB de memória RAM
- 200 MB de espaço livre no disco rígido
- Monitor Super VGA, com 256 cores e resolução de 800x600
- Drive de CD-ROM com velocidade quádrupla
- Microsoft Mouse ou dispositivo apontador compatível
- Modem de 28.8Kbps (modem mais rápido recomendado) para jogar via Internet
- Para jogar via Internet é necessário ter acesso à Internet
- Placa de som compatível com DirectSound™, com auto-falantes ou fones de ouvido (recomendado)

Antes de estabelecer a idéia e utilização do jogo, foi feita uma análise detalhada do jogo, para verificação de sua implantação. Não existe nenhuma citação concreta anterior sobre a utilização da idéia desse jogo como apoio pedagógico, e nem que resultados poderiam ser obtidos, porém, com a análise elaborada verificou-se que o jogo se encaixa no perfil da disciplina de História, especificando deste a Idade da Pedra ao período Medieval.

A necessidade constata de mudanças, em que o homem necessita para se adaptar é o mesmo preceito que pode ser utilizado para chegar às conclusões de alunos a procura de novas formas de aprender.

Ambiente do Jogo

O desafio do jogo Age of Empires é transformar uma entre 12 tribos em uma grande civilização. A ação se estende desde a idade da pedra até a Antigüidade, passando pela idade do ferro e do bronze. As estratégias são escolhidas pelos próprios jogadores, que precisam dominar o mundo conquistando, explorando e acumulando riquezas. Age Of Empires é um jogo impressionante de estratégia em tempo real. Este game é ambientado há 10 mil anos e convida o jogador a tornar-se uma guia espiritual de uma pequena tribo na idade da pedra e transforma-la em uma grande civilização.

Cenário Proposto

O cenário é o ambiente onde ocorre o processo de ensino/aprendizagem, é essencial a presença do professor, que é quem deve criar o ambiente a ser utilizado. Este estará encarregado de preparar e verificar todo o equipamento de informática como o conteúdo didático, usando critérios avaliativos de acordo com as metas almejadas durante a aula.

Partindo-se da cena inicial do jogo, onde o jogador (aluno) deve procurar alimento e levar para sua morada, formando um estoque favorável para evolução, depois de conseguir certa quantidade de alimentação, ele deve procurar outros tipos minerais que possam ajudar em sua evolução. A evolução várias vezes citadas é o meio onde as civilizações conseguem avançar no tempo e no jogo. O jogo possibilita várias civilizações, cada uma com sua característica, porém, podem seguir os mesmos procedimentos. Na disciplina de História, é comum os professores iniciarem o conteúdo da disciplina, começando sobre o surgimento do homem, indo de evolução da idade da pedra até a idade medieval, o que vai de acordo, com a idéia central do jogo.

4.2.3. PESQUISA DE CAMPO E PLANO DE AULA

Depois do estudo sobre uso de Jogos em Sala de Aula foi elaborado um questionário a ser respondido pelos alunos para traçar um perfil de como é utilizado esse recursos na escola e a abordagem a ser levada em sala de aula frente aos conhecimentos que os alunos têm do recurso. O questionário aplicado pode ser visto no (Anexo I).

O planejamento da aula busca demonstrar como utilizar os computadores e a sala de aula convencional, usando o Jogo Age of Empires. A seguir segue o Plano de Aula

A) Disciplina: História do Ensino Médio, com inserção do jogo Age of Empires.

B) Turma: 8ª “A” ensino Fundamental, 1º “E”, 2º “F” e 3º “C” série do ensino médio.

C) Introdução:

O uso da informática na educação trouxe consigo uma forma inovadora de repassar o conteúdo. O computador, em sala de aula, estimula a concentração e torna o aprendizado mais prazeroso. Entretanto, é importante que a escolha dos recursos a serem utilizados seja bastante criteriosa a serem atingidos bem definidos.

D) Objetivo:

Repassar informações as civilizações encontradas no período Pré-Histórico, verificando que armas usavam, roupas que usavam para se proteger, construções do período, alimentação, animais encontrados e estratégias usada na guerra.

E) Atividade:

Formar grupos que trabalharam juntos formando equipes (diferentes lados da guerra). Abrir um arquivo já criado com a civilização grega e criar uma situação para início da guerra.

Procurar e Arrecadar 2.000 em Madeira e Ouro para evoluir do período da Idade da Pedra para Idade do Bronze.

F) Material

Utilizando os recursos mais utilizados no mercado, exemplo:

- Computador com Windows XP (Microsoft) ou similar.
- Software do Jogo “Age of Empires” instalado no computador;
- Livro didático do aluno

F) Desenvolvimento

O professor informar o roteiro a ser seguido pelo jogo, podendo informar aos alunos que utilizem e procurem diversas estratégias para atingir as metas solicitadas.

G) Avaliação

É passado o questionário (Anexo 2) com perguntas para ser respondido em grupo.

Além do debate sobre a experiência, pedir para que os alunos façam uma redação de um relato da experiência em pouco mais de 20 linhas. Se não houver tempo em sala de aula, pedir para que eles façam em casa uma análise do jogo em casa.

Questionário:

- [1] Verificar que tipo vestimentas, alimentos, animais, tecnologias, armas, e se existia religião no período colonial?
- [2] Quais os meios que os homens da utilizavam para conseguir os meios de sobrevivência?
- [3] Quais os tipos de imagens encontrados no jogo tem a ver com o período “Pré-Histórico”.

4.3 RESULTADOS

A pesquisa de campo realizada na Escola Estadual Tabelaão Júlio Maria, no município de Touros – RN, nos turnos Matutino e Noturno no corrente ano de 2006, com 148 alunos de turmas diversas, destes 48 da 8º série do Ensino Fundamental, e 36 do 1º ano, 34 2º e 40 do 3º ano do ensino Médio, foi feito um comparativo entre os alunos na disciplina de História, estipulando conceitos tecnológicos.

O primeiro problema encontrado, foi a resistência dos professores com relação à incorporação de novas faces tecnológicas existentes, não que venham a temer uma troca drástica do ensino normal, mais sim, pela falta de instrução de como utilizar esses novos recursos, bem como lidar com as tendências mais atrativas que a máquina possa oferecer, deixando assim, ele como mero expectador de um fantástico mundo de cores e animações.

A escola possui Laboratório de informática, porém, de pouca utilização por partes dos alunos e professores.

Não foi difícil encontrar alunos na escola, que discursam sobre mau andamento das aulas, pregam que os métodos utilizados pelos professores, desestimulam o ensino, pois, não procuram desenvolverem aulas mais criativas e nem são estimulados a isso.

A direção da escola Tabelaão Julio Maria acha valido a inserção desses novos meios de ensino, porém, deixa claro que para ser inserido, é necessário que o professor seja a alavanca que impulse essas novas tendências, partindo dele a procura e inserção dessas novas formas de levar conhecimento, levando em consideração o perfil do aluno.

Quando mais especifico e detalhado for o trabalho em cima do público-alvo, mais fácil será a abordagem a serem aplicadas no projeto de sala de aula.

Portanto, o desafio é utilizar um jogo para que supra as deficiências citadas, estabelecendo um equilíbrio pedagógico e tecnológico.

Após a aplicação do questionário podemos avaliar os resultados que passamos a comentar a partir de agora, mostrando gráficos relacionados a cada pergunta.

Questão 1 - Aponte as principais dificuldades encontradas para o aprendizado da disciplina de História?

- a) Métodos dos Professores
- b) Aulas Cansativas

c) Falta de livros e outros materiais

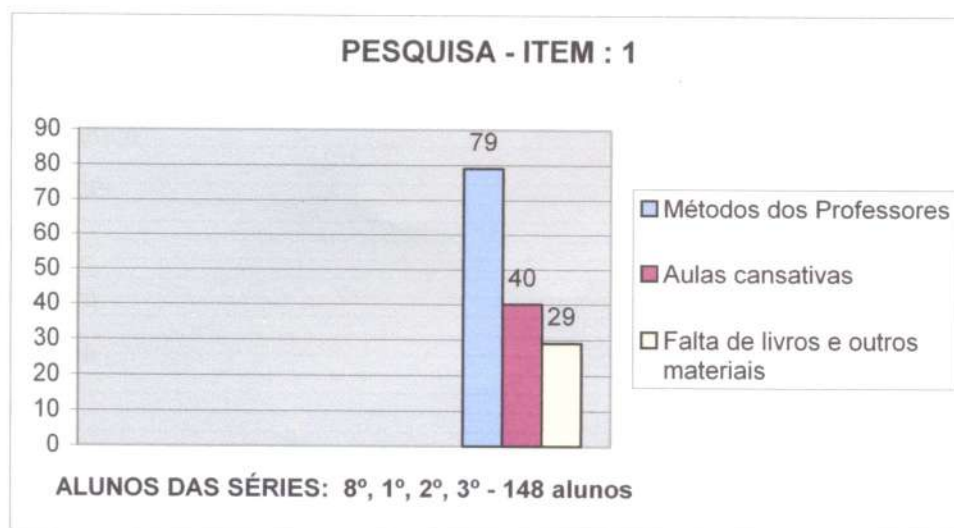


Figura 12: Gráfico resultado da questão 1.

Podemos verificar que os alunos apontam como uma das principais dificuldades para o aprendizado o método dos professores(**79 de 148**).

2. Com Relação à Disciplina de História o que você considera importante saber?

- a) Todos os Acontecimentos da História
- b) Somente História do Brasil
- c) Somente História da Europa

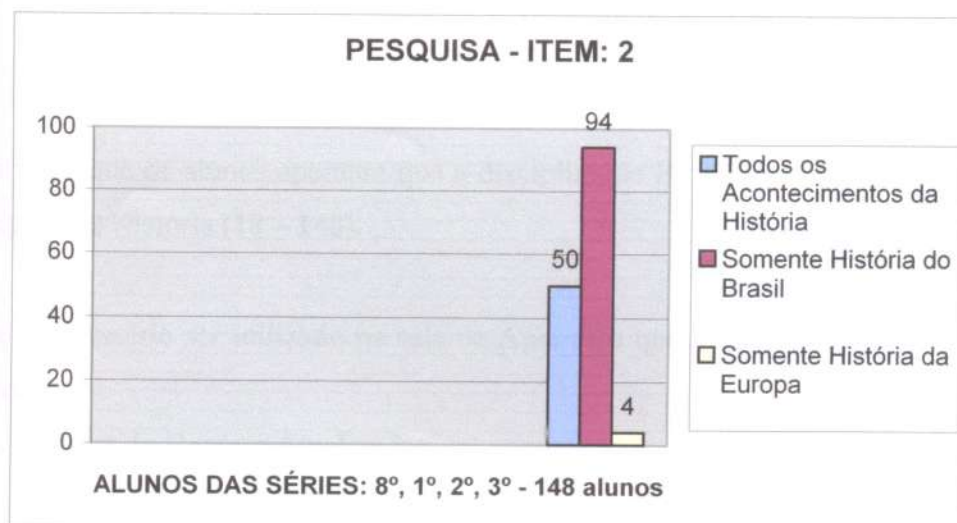


Figura 13: Gráfico resultado da questão 2

Podemos verificar que **94** dos alunos de **148**, consideram todos os acontecimentos da História como de prioridade fundamental.

3. Quais disciplinas vocês consideram com grau de dificuldade menor do que história?

- a) Matemática
- b) Português
- c) Física
- d) Química
- e) Biologia
- f) Outras

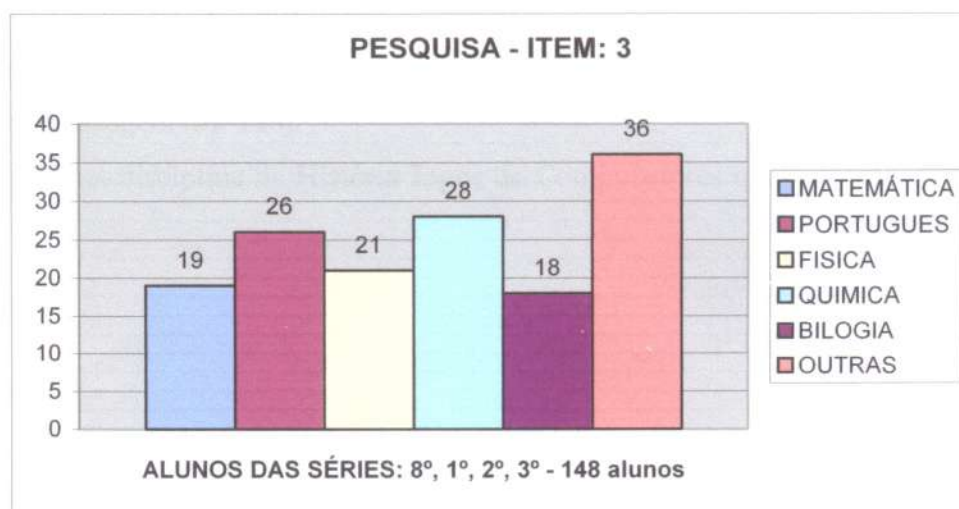


Figura 14: Gráfico resultado da questão 3.

Verificado que os alunos apontam que a disciplina de Biologia se torna mais fácil do que a disciplina de História (**18 – 148**).

4. O que é necessário ser utilizado na sala de Aula para que você possa compreender melhor a disciplina?

- 1. Livros de História Atualizados
- 2. Internet para Pesquisa
- 3. Jogos Educativos
- 4. Aulas Expositivas

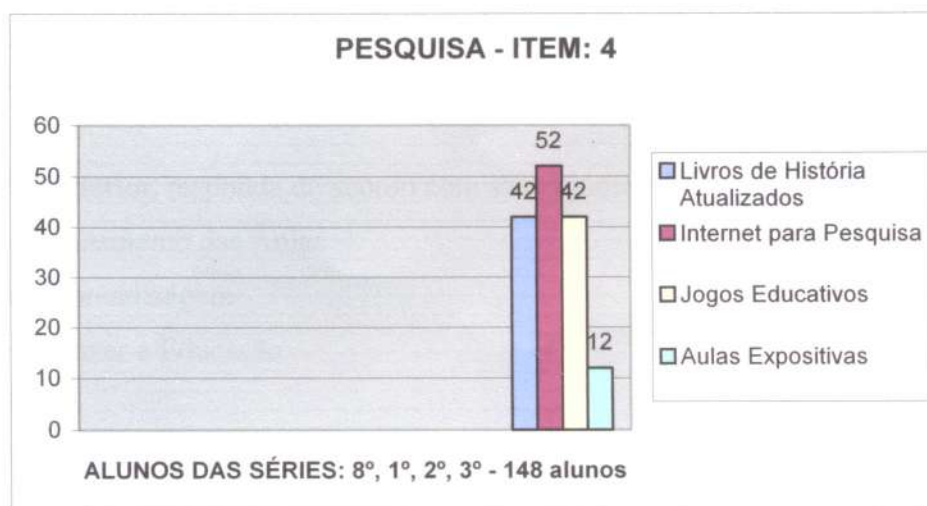


Figura 15: Gráfico resultado da questão 4.

Verificou-se que os alunos entendem que a utilização da internet para pesquisa resulta em melhorias para aprendizagem (52-148).

5. Se fosse inseridos na disciplina de História Jogos de Computadores que Educam, qual seria sua opinião:

- a) BOM
- b) ÓTIMO
- c) EXCELENTE
- d) RUIM
- e) NÃO OPINA

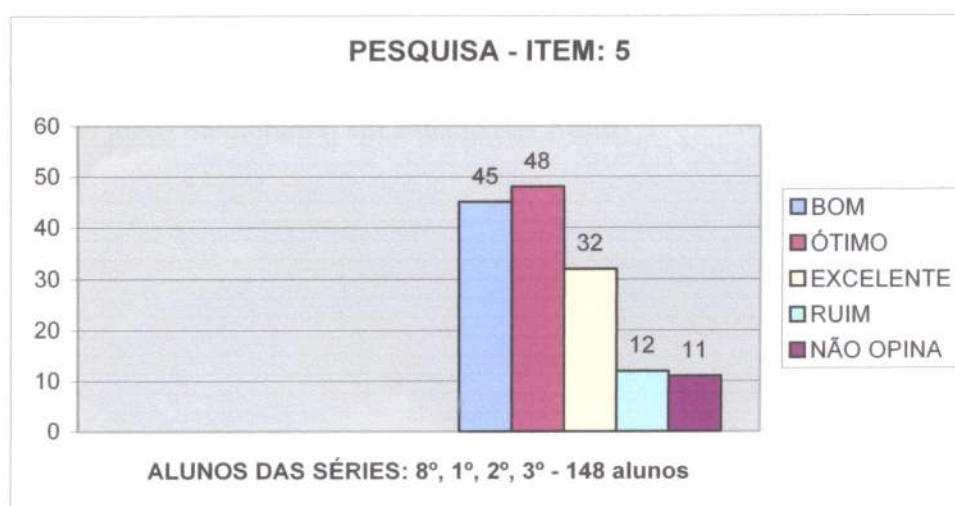


Figura 16: Gráfico resultado da questão 5

48 dos 148 alunos respondem como ótimo a idéia e utilização de Jogos de Computadores na Disciplina de História.

6. Dado à questão Anterior, responda de acordo com seu argumento:

- a) Melhora o Andamento das Aulas
- b) Dificulta a Aprendizagem
- c) Proporciona lazer e Educação
- d) NÃO OPINA

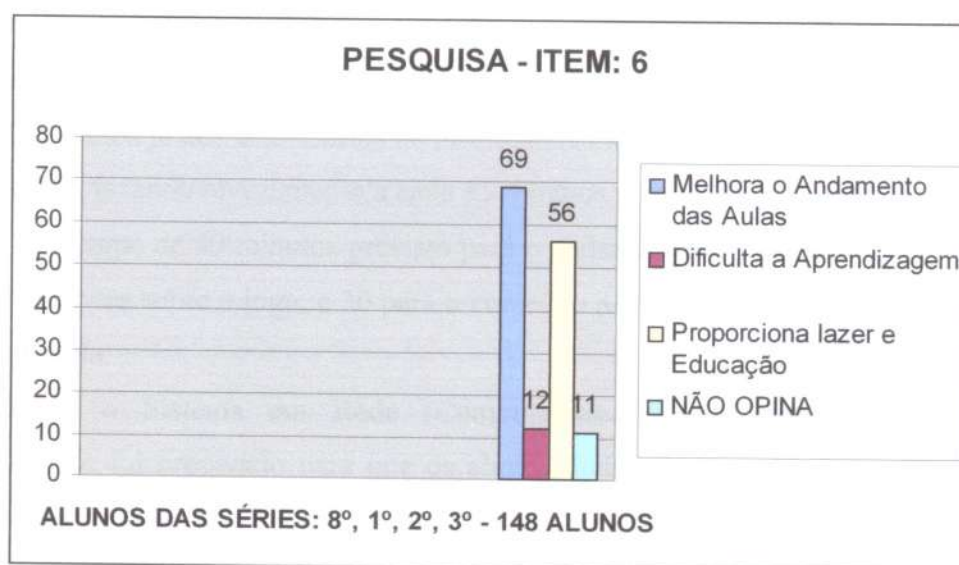


Figura 17: Gráfico resultado da questão 6

Com relação a inserção dos jogos de computadores na disciplina de História, **69** dos **148** alunos concordam que os jogos melhoram o andamento das Aulas.

5. DESENVOLVIMENTO

Após o primeiro contato com os professores, onde foi idealizado a idéia do jogo, ficou estabelecido como os professores, a utilização de questionário de perguntas (pesquisa) Anexo I, para verificação atual do comportamento e aceitação da proposta do Jogo Age Of Empires. Diante dos resultados obtidos, foi estabelecida a preparação do planejamento de aula a ser aplicada, e o conteúdo a ser utilizado.

Notou-se a princípio, um receio em alguns alunos por estarem utilizando um recurso pouco utilizado, e visto em suas aulas cotidianas. Os professores utilizaram as turmas que estavam com um bom percentual de presença, deixando a turma ansiosa e outras curiosas no andamento da idéia proposta. Com os alunos já nos laboratórios de informática citados anteriormente, ficou distribuído 2 alunos por máquina, fazendo revezamento a cada 15 minutos.

Com um tempo de 40 minutos previsto para o andamento de toda a aula, estabelecendo 10 minutos de informações sobre o jogo, e 30 para o conteúdo a ser aplicado, os alunos entraram fundo na idealização da aula.

Utilizando o Sistema em Rede (Computadores ligados entre si, com trocas de informações), o jogo foi preparado para que os alunos pudessem trocar informações, deixando o aluno encantado por essa opção do jogo. Com o conteúdo escolhido “Idade da Pedra – Pré-História”, os alunos teriam que retirar todas as informações solicitadas no planejamento (Anexo II), bem como executar os objetivos direcionados pelo jogo.

Pode ser visto, que os alunos aceitaram bem a utilização do Jogo Age Of Empires, e que muitos deles, ainda não entendiam como um jogo de computador poderia ter tanta riqueza de detalhes, detalhes esses vistos no jogo em: pessoas da Idade Pré-Histórica, animais, vegetação, construções e o surgimento de novas tecnologias.. Os alunos conseguiram responder com facilidade todas as questões do planejamento de aula, deixando como positivo o aproveitamento da aula. Os professores conseguiram no período de tempo estabelecido, retirar subsídios avaliativos dos alunos, enxergando o desenvolvimento individual e o de grupo, frisando como positivo também todo o andamento da aula.

Todos os objetivos foram alcançados, deste o momento de sua inserção até o momento de sua execução, mostrando que sua utilização foi proveitosa e satisfatória como ferramenta de apoio Educacional.

Alguns filmes de ficção científica como (A ilha; 2005, I.A- Inteligência Artificial; 2002, Exterminador do Futuro; 2003), veiculam uma visão do mundo de amanhã, onde as pessoas irão ser substituída por máquinas, e ao mesmo tempo em que as pessoas deixariam suas vidas pacatas, por um ambiente tecnológico influente, onde todos estariam ligados a informação mesmo que os cidadãos nega-se essa evolução.

Mais do que uma necessidade do mundo moderno, a tecnologia consegue levar suas características na vida cotidiana das pessoas, que já não se vê sem um celular, sem um computador novo e possante, até mesmo nas facilidades que ele expõe nas pessoas que procuram comprar pela internet, nos saques dos caixas eletrônicos ou mesmo nos mecanismos que favorecem rapidez.

Se a educação utilizada hoje já abre as portas para as tendências tecnológicas existentes, imaginem o que há de vir daqui a alguns anos de evolução.

A história mediada pela utilização do Jogo “Age of Empires”, e um novo recurso a ser utilizado na sala de aula. A tendência é ver melhorias no Ensino de História com a utilização de jogo de computador que abordem questões pouco exploradas no cotidiano normal das aulas, bem como: Imagens de pessoas de certo período, roupas da época, instrumentos utilizados em certos períodos de tempo, assim como tipos de alimentos, construções da época, Reinados, animais e diversas coisas poucos inseridos e ditos em sala de aula.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na fundamentação deste trabalho foi comprovado que, apesar da proposta de inserção do Jogo Age of Empires na disciplina de História, ainda ser uma idéia a nova, os resultados obtidos deixam uma expectativa grande em sua incorporação.

Outro fator a ser observado, é do perfil que o professor deve possuir para se tornar o agente educativo que irá receber, planejar e executar as aulas, devendo ele capacita-se cada vez mais, para tirar os melhores proveitos dos resultados. Esse perfil contempla na base de sua formação como educador e integrador, dinamizador e propagador das tecnologias de comunicação e informação a favor do processo ensino-aprendizagem.

Os jogos são vistos por muitos pais como algo terrível e que não contribui em nada para a educação dos seus filhos. Porém o uso de um jogo que não foi criado com o intuito pedagógico de forma pedagógica é possível.

Observamos em nosso trabalho, que os alunos se interessam por jogos, mas que se ele for usado em uma aula, esses não vão perder o interesse pelo jogo, mas aumentara seu interesse pela aula.

Se utilizarem alguns exemplos de critérios demonstrados a seguir, não seria difícil a sua aplicação como meio facilitador.

- Propor o uso de um jogo na aula de História;
- Demonstrar as facilidades de aprendizado conseguidas com o uso de um jogo em sala de aula;
- Demonstrar uma forma simples de utilizar as salas de computadores ou laboratório de informática das escolas;
- Demonstrar a possibilidade de utilização do jogo “Age of Empires”, nas aulas de história;
- Contribuir com os professores de História, fazendo-os pensar nas possibilidades de uso dos jogos.
- Disponibilizando um banco de dados de aulas já ocorridas, caso o aluno deseje revisar.

Visto os estudantes que utilizam os recursos multimídias como jogos parecem ser mais qualificados e expressivos do que os alunos de sala de aula que não possuem ou não utilizam o

computador freqüentemente. A penetração da informática na escola pode facilitar no processo de construção do conhecimento. As gamas de possibilidades dos métodos de ajuda são grandes e favoráveis. O desenvolvimento do Raciocínio Lógico, flexibilidade do pensamento, possibilidades de lidar com situações complexas, organização na realização de tarefas, lida com os próprios erros de forma produtiva, estímulo a curiosidade, autonomia de tomadas decisões, desenvolvimento da imaginação, noções de percepção e aplicações de respostas rápidas, estímulo a leitura informativa, desenvolvimento na leitura e respostas, enriquecimento educacional.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENEVIDES, Maria Victoria. **Educação, Democracia e Direitos Humanos**: Artigo, disponível no site: <http://www.dhnet.org.br/educar/redeedh/bib/benevid.htm>, acesso 6 novembro de 2006

ECO, Umberto; **From Internet to Gutemberg**. Artigo, 1996. Disponível em: <http://www.italynet.com/columbia/internet.html> . Acesso em 3 Outubro 2006.

IBOPE. Ibope Opinião - **Educação não é Prioridade** endereço eletrônico. www.ibopeopinião.com.br no dia 25 Outubro de 2006, e apresentado no Jornal Nacional da emissora da Rede Globo no dia 16 de novembro de 2006 as 20:00 h endereço eletrônico: <http://jornalnacional.globo.com/Jornalismo/JN/0,AA1353156-3586-582809,00.html>.

Nidelfoff, Maria Teresa, **As Ciências Súcias na Escola**. 4ª ed. São Paulo, Editora Brasiliense, 1994.

PIAGET, Vera Lúcia Camara F. Zacharias, **PIAGET**. Artigo, disponível no site: <http://www.centrorefeducacional.com.br/piaget.html>, acessado em novembro de 2006.

RIBEIRO, Ângela A; GRECA, Ileana M.. **Simulações computacionais e ferramentas de modelização em educação química: uma revisão de literatura publicada**. Química. Nova v.26 n.4 São Paulo jul./ago. 2003

TARJA, Sanmya Feitosa. **Informática na educação; novas ferramentas pedagógicas para o professor**. São Paulo, Editora Érika, 2000.

TAROUÇO, Liane M. Rockenbach, ROLAND, Leticia C., FABRE, Marie C. J. M., KONRATH, Mary L. P., **Jogos Educacionais**. Artigo. CINTED-UFRGS , Março de 2004)

Toffler, A, **Os novos poderes: Livros do Brasil**. Lisboa, 1991.

ANEXO I

QUESTIONARIO DA PESQUISA DE CAMPO

- 1) Aponte as principais dificuldades encontradas para o aprendizado da disciplina de História?
 - c) Métodos dos Professores
 - d) Aulas Cansativas
 - c) Falta de livros e outros materiais
- 2) Com Relação à Disciplina de História o que você considera importante saber?
 - d) Todos os Acontecimentos da História
 - e) Somente História do Brasil
 - f) Somente História da Europa
- 3) Quais disciplinas vocês consideram com grau de dificuldade menor do que história?
 - g) Matemática
 - h) Português
 - i) Física
 - j) Química
 - k) Biologia
 - l) Outras
- 4) O que é necessário ser utilizado na sala de Aula para que você possa compreender melhor a disciplina?
5. Livros de História Atualizados
6. Internet para Pesquisa
7. Jogos Educativos
8. Aulas Expositivas
5. Se fosse inseridos na disciplina de História Jogos de Computadores que Educam, qual seria sua opinião:
 - a) BOM
 - b) ÓTIMO

- c) EXCELENTE
- d) RUIM
- e) NÃO OPINA

6. Dado à questão Anterior, responda de acordo com seu argumento:

- a) Melhora o Andamento das Aulas
- b) Dificulta a Aprendizagem
- c) Proporciona lazer e Educação
- d) NÃO OPINA

Dados do Pesquisado

Turma : Série:

Nome:

Data:

ANEXO II
QUESTIONÁRIO DO PLANEJAMENTO DE AULA

- [4] Verificar que tipo vestimentas, alimentos, animais, tecnologias, armas, e se existia religião no período colonial?
- [5] Quais os meios que os homens da utilizavam para conseguir os meios de sobrevivência?
- [6] Quais os tipos de imagens encontrados no jogo tem a ver com o período “Pré-Histórico”.

Alunos:

Série:

Turma: