



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE BELAS ARTES
CURSO DE DESIGN**

JADE MIRANDA COSTA

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
JOGO PEDAGÓGICO
DESBRAVADORES: DESCOBRINDO A BAHIA**

Salvador

2016.2



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE BELAS ARTES
CURSO DE DESIGN**

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
JOGO PEDAGÓGICO
DESBRAVADORES: DESCOBRINDO A BAHIA**

Memorial Descritivo do Projeto Experimental de Design,
apresentado ao curso de Design de Belas Artes da UFBA,
por Jade Miranda Costa, como requisito parcial
da obtenção do título de Bacharel em Design.

Autor: Jade Miranda Costa
Orientador: Fabio Couto

Salvador

2016.2

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
JOGO PEDAGÓGICO
DESBRAVADORES: DESCOBRINDO A BAHIA

Jade Miranda Costa

RESUMO

A utilização de recursos lúdicos como ferramentas pedagógicas são fortes aliados dos professores na criação de aulas diferenciadas, motivando o estudante e despertando o interesse pelo conteúdo base. De forma experimental, o presente projeto utiliza o design para construção de um jogo pedagógico, para ser utilizado em sala de aula, que instigue o aprendiz, através de momentos de socialização e diversão, abordando conteúdos ligados à sua realidade, como a história do seu estado. Os jogos analógicos, como os de tabuleiro, além de criar momentos de interação entre os discentes, desenvolvem habilidades cognitivas e sociais, tornando-se um instrumento mais adequado para o desenvolvendo do projeto proposto. O resultado alcançado neste estudo, analisado em testes e verificações desenvolvidos ao longo do processo de construção, foi o aumento do interesse por parte dos educadores em utilizar novas ferramentas ampliando as possibilidades de recursos didáticos em sala de aula e a melhora na participação e concentração dos estudantes no aprendizado do conteúdo obrigatório.

Palavras-chave:

Design de jogos, jogo pedagógico, jogo de tabuleiro, recursos didáticos, história da Bahia.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	05
1.1 APRESENTAÇÃO DO PROJETO.....	05
1.2 JUSTIFICATIVA.....	06
1.3 OBJETIVOS.....	08
1.3.1 OBJETIVOS GERAIS.....	08
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	08
1.4 MÉTODOS.....	08
2. PROBLEMATIZAÇÃO.....	10
2.1 TENDÊNCIAS PEDAGÓGICAS.....	10
2.2 NOMENCLATURA DOS TIPOS DE JOGOS.....	13
2.3 JOGOS PEDAGÓGICOS COMO FERRAMENTA DE ENSINO.....	14
2.4 ENSINO DA HISTÓRIA REGIONAL.....	15
3. CONCEPÇÃO DO PROJETO.....	17
3.1 BRIEFING.....	17
3.2 COLETA DE DADOS E PESQUISA IMAGÉTICA.....	18
3.3 ANÁLISE DE SIMILARES.....	25
3.4 REQUISITOS E RESTRIÇÕES PROJETUAIS.....	29
3.5 MATERIAIS E PROCESSO GRÁFICO / PRODUTIVO.....	30
3.6 DESENVOLVIMENTO DE ALTERNATIVAS.....	32
3.7 IDENTIFICAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE PARTIDOS.....	34
3.7.1 CONTEÚDO DO JOGO.....	34
3.7.2 CARTAS DESAFIO.....	39
3.7.3 TABULEIRO.....	42
3.7.4 ROLETA.....	54
3.7.5 PERSONAGENS.....	56
3.7.6 CAIXA.....	62
3.8 MODELAGEM E CONFECÇÃO DE PROTÓTIPOS.....	65
3.9 TESTES DE ALTERNATIVAS.....	67
3.10 AVALIAÇÃO DO(S) PARTIDO(S) ADOTADO(S).....	72
3.11 DETALHAMENTO TÉCNICO DAS SOLUÇÕES PARA EFEITO DE PRODUÇÃO	73
3.12 ESPECIFICAÇÃO DOS PROCESSOS PRODUTIVOS.....	78
3.13 APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA.....	79
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	79
5. REFERÊNCIAS.....	82
6. APÊNDICES.....	84
7. ANEXOS.....	91

1 INTRODUÇÃO

1.1 APRESENTAÇÃO DO PROJETO

Atualmente, uma das maiores dificuldades que os educadores enfrentam é despertar o interesse e motivar seus educandos no aprendizado do conteúdo obrigatório em sala de aula. Criar ferramentas que aumentem a concentração e participação do aluno se tornou um desafio diário dos professores que se preocupam com a qualidade do ensino. O uso de jogos e brincadeiras tornando a aula mais lúdica e divertida é uma boa opção de motivação e aumento de interesse do público pretendido. Dessa forma, o projeto “Desbravadores: descobrindo a Bahia” se torna uma importante ferramenta na construção de alternativas mais eficazes de aprendizado.

Os jogos de tabuleiro sempre tiveram um papel importante na socialização e interação de grupos de crianças. Além disso, a interface analógica do jogo estimula a participação coletiva trazendo para a sala de aula uma vivência real e colaborativa. Pesquisas apontam que além de estimular o trabalho em grupo, o uso de tal recurso aumenta a capacidade cognitiva e o percentual de concentração dos jovens. Esses são requisitos fundamentais que para um bom aprendizado.

O projeto “Desbravadores: descobrindo a Bahia” é um jogo pedagógico de tabuleiro, com uma roleta, vinte e quatro cartas desafio e cinco peões. O tema é a História da Bahia e é destinado para o uso dos estudantes do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental I, com idades entre oito e onze anos, podendo ser adaptado de acordo com o método pedagógico de cada instituição ou professor e conforme o nível de conhecimento do estudante.

O objetivo é auxiliar o docente na criação de aulas mais interativas, divertidas e que despertem o interesse dos usuários sobre a história regional, potencializando o aprendizado. O processo de criação do game se deu através da pesquisa de similares, busca de referências estéticas e pedagógicas, leitura bibliografias, dissertações e artigos, sendo testado por alunos do Colégio São José (SSA-BA).

1.2 JUSTIFICATIVA

O sistema de ensino no Brasil, ainda muito ligado à tendência pedagógica tradicional, ainda não se adaptou totalmente às novas formas pelas quais as crianças adquirem conhecimentos. A geração atual ganhou mais autonomia e demonstra nitidamente quando algo não os interessa.

Os professores têm sido mais exigidos, pela postura dos estudantes em sala, a construir aulas mais atraente, prazerosas e dinâmicas que estimulem a curiosidade pelos conteúdos previstos no cronograma escolar. As ferramentas que podem auxiliar os docentes nas práticas pedagógicas são os recursos didáticos, seja um filme, uma maquete, um jogo, ou mesmo um livro. Quando um educador se apropria e adapta materiais interessantes ao tema abordado e ao contexto dos alunos, a aula é mais produtiva (SILVA, MENOTTI, GIORDANI, 2009).

Uma opção de recurso que pode ser utilizado em escolas públicas e privadas são os jogos de tabuleiro, que além de possuírem temáticas diversas, desenvolvem habilidades cognitivas, sociais e emotivas fundamentais para o desenvolvimento infantil. Para Santos (2011), o jogo é social quando estimula a interação dos participantes, incentivando-os a obedecer às regras e limites. É afetivo quando existe o respeito à vez do colega o desenvolvimento da resiliência, que é a capacidade de uma pessoa em lidar com seus próprios problemas, vencer obstáculos e não ceder à pressão. Os aspectos cognitivos estão ligados às competências acadêmicas desenvolvidas pelo estudante com as jogadas, o raciocínio, a estratégia, comunicação, administração e concentração, entre outros.

É perceptível que na geração contemporânea a tecnologia chama a atenção das crianças, então surge a questão do por que criar um jogo analógico, quando vivemos em mundo digital. A resposta está na própria pergunta: se possuímos aparelhos eletrônicos a nossa volta todo o tempo, as atividades que surpreendem e que reúnem as crianças, criando momentos divertidos entre os amigos fazendo com que eles socializem é o que torna o jogo de tabuleiro especial. A criação dos jogos em plataformas digitais não impede a utilização de títulos impressos. Em entrevista ao Jornal do Comércio (2016), o diretor-geral da Grow, Marcelo Rovai, relata que existem

públicos diferentes para jogos analógicos e digitais ou complementares que consomem ambos, cada uma a seu momento. Outro ponto importante, analisado em pesquisa aplicada a um grupo educares de Salvador, é que nem todas as escolas públicas possuem uma estrutura adequada para o uso de instrumentos de tecnologia digital. Redes de internet sem manutenção, capacidade limitada em pacote de dados, laboratórios de computação com equipamentos devassados etc. Uma triste realidade do ensino público no município, que torna o uso de plataformas analógicas mais viáveis e mais fáceis de aplicar e difundir.

Para que os estudantes se interessem por um material pedagógico, é necessário que a sua realidade seja levada em consideração e que o assunto crie uma relação com situações cotidianas, regionais, nacionais e mundiais, fazendo com que o aprendizado ser torne mais significativo. O tema História da Bahia foi adotado levando em consideração a relevância que o conhecimento da história regional tem sobre o resgate e a preservação de tradições e para a compreensão da própria identidade dos estudantes baianos.

Entender o mundo que o cerca, como foi formado, e a influência dos antepassados na construção do seu estado, cidade, comunidade e família ajudam na formação crítica e coloca o aprendiz na situação de ser atuante na história que está sendo escrita. Está em nossas mãos viver o momento presente conscientemente e construir o futuro que queremos. (DIEZ, 2001, p.7).

A atual necessidade de recursos pedagógicos para a dinamicidade das aulas e motivação do estudante, os benefícios que os jogos analógicos, como os de tabuleiro trazem para o público infantil e a importância de se conhecer a história regional são fatores que levaram a criação do jogo pedagógico “Desbravadores: descobrindo a Bahia”.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um jogo pedagógico que trate sobre a História da Bahia, aplicada aos estudantes do 4º e 5º ano do Ensino do Fundamental I.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Criar um recurso didático que possa ser utilizado em sala de aula.
- Desenvolver uma ferramenta pedagógica que auxilie os professores na criação de aulas diferenciadas.
- Tornar a aula de História da Bahia um momento de aprendizado divertido, interessante e instrutivo para os estudantes do 4º e 5º ano do Ensino fundamental I.
- Estimular os aspectos sociais, afetivos e cognitivos da criança através do jogo.

1.4 MÉTODOS

A leitura do artigo, Metodologia do Projeto de Design: uma ferramenta em constante mutação, da Mestra em Engenharia de Produção Simone Melo da Rosa, foi decisiva para a definição metodológica do seguinte projeto. A partir daí, foram utilizadas como base as metodologias como a de Gui Bonsiepe, Bruce Archer e Baxter. Naturalmente, houve uma adequação das metodologias ao objeto de estudo deste projeto. Cada uma delas possuem etapas singulares, mas apresentam fases que se assemelham, são elas:

- Identificação do problema
- Preocupação ambiental
- Definição do problema
- Projeto para verificação
- Planejamento da produção
- Projeto para a fabricação
- Projeto para proteção
- Projeto para a promoção

A partir destas fases, foram criadas etapas para a confecção deste trabalho. A primeira fase se resumiu a identificar os problemas que o projeto pudesse ajudar a resolver, criando alternativas. A necessidade encontrada foi a de falta de material lúdico e atrativo que recorresse sobre o tema História da Bahia e que pudesse ser utilizado como ferramenta pedagógica em sala de aula.

A viabilidade do projeto foi um fator muito importante para o desenvolvimento do objeto, para definir sua função, a finalidade e os objetivos gerais do projeto, além de estabelecer necessidades específicas dos produtos e seus subsistemas, formulando as variáveis controláveis e não controláveis e considerando as especificações e restrições.

As entregas do projeto de verificação foram divididas em subfases de desenvolvimentos, são elas:

- Pesquisa (coleta e análise de dados)
- Criação (produção de conteúdo e geração de alternativas)
- Verificação (teste das alternativas)
- Aperfeiçoamento (reformulações, correções e finalização)

De acordo com a figura 1 temos as entregas do Plano de Projeto adaptado pelo professor Doutor Alessandro Faria.

Figura 1 – Métodos – Plano de Projeto



Fonte: criação da autora.

Depois destas etapas, iniciou-se o planejamento da produção, considerando a preocupação com o processo de fabricação, tal como o tempo de execução, sobra de materiais e custos, entre outros. Foi realizada a especificação dos processos produtivos para a seguinte criação do protótipo final para apresentação do projeto,

havendo uma preocupação antes do seu consumo, desenvolvendo a embalagem visando a melhor forma de transportar e acondicionar.

A etapa de projeto para promoção será um dos desdobramentos a serem realizados após entrega do TCC, segundo Rosa (2009) esta é a fase final e está ligada a questões de qualificação, certificação, idealizando os projetos de divulgação para a venda.

2. PROBLEMATIZAÇÃO

2.1 TENDÊNCIAS PEDAGÓGICAS

As tendências pedagógicas são teorias que norteiam as práticas educacionais, como a organização do conteúdo das matérias, a técnica de ensino e até mesmo as atividades avaliativas. O conhecimento destas diretrizes pelos docentes é de extrema relevância, pois cria possibilidades de direcionamento do seu trabalho a partir da sua realidade pessoal, profissional, política e social. É importante ressaltar que o professor pode ter influência de várias teorias.

As diretrizes são divididas em pedagogia Liberal e Progressista. Nas tendências liberais, a escola tem por função preparar os indivíduos para desempenhar papéis sociais de acordo com aptidões individuais, se adaptando aos valores e normas da sociedade. Historicamente iniciada pela pedagogia tradicional, evoluindo para a renovada (também conhecida como Escola Nova) e a tecnicista.

As tendências progressistas dão ênfase a análise crítica das realidades sociais, deixando subentendido que as escolas têm influência sobre a formação sociopolítica dos estudantes, esta pedagogia é manifestada em três tendências, são elas: libertadora, mais conhecida como pedagogia de Paulo Freire, libertária e crítico-social dos conteúdos.

Nas tabelas 1 e 2 podemos compreender as variações de cada uma destas tendências nos fatores: papel da escola, conteúdos de ensino, métodos de ensino, relacionamento professor-aluno, pressupostos de aprendizagem e manifestações na prática escolar.

Tabela 1 – Problematização – Tendências Liberais

Tendência Liberal Tradicional	
Papel da escola	Preparação intelectual e moral dos alunos para assumir seu papel na sociedade.
Conteúdos de ensino	São conhecimentos e valores sociais acumulados através dos tempos e repassados aos alunos como verdades absolutas.
Método de ensino	Exposição e demonstração verbal da matéria e /ou por meio de modelos.
Relação professor-aluno	Autoridade do professor que exige atitude receptiva do aluno.
Pressupostos de aprendizagem	A aprendizagem é receptiva e mecânica, sem se considerar as características próprias de cada idade.
Manifestações na prática escolar	Nas escolas que adotam filosofias humanistas clássicas ou científicas.
Tendência Liberal Renovada progressivista	
Papel da escola	A escola deve adequar as necessidades individuais ao meio social.
Conteúdos de ensino	Os conteúdos são estabelecidos a partir das experiências vividas pelos alunos frente às situações problema.
Método de ensino	Por meio de experiências, pesquisas e método de solução de problemas.
Relação professor-aluno	O professor auxilia o desenvolvimento livre da criança.
Pressupostos de aprendizagem	Aprender se torna uma atividade de descoberta, é uma autoaprendizagem, sendo o ambiente apenas o meio estimulador.
Manifestações na prática escolar	Montessori, Decroly, Dewey, Piaget, Cousinet, Lauro de Oliveira Lima.
Tendência Liberal Renovada não-diretiva	
Papel da escola	Formação de atitudes, existe mais preocupação com problemas psicológicos do que com os pedagógicos ou sociais.
Conteúdos de ensino	Baseia-se na busca dos conhecimentos pelos próprios alunos.
Método de ensino	O professor deve desenvolver um estilo próprio para facilitar a aprendizagem dos alunos.
Relação professor-aluno	Educação centralizada no aluno; o professor deve garantir um clima de relacionamento pessoal e autêntico, baseado no respeito.
Pressupostos de aprendizagem	A aprendizagem se dá pela relevância do aprendido em relação ao "eu", ou seja, o que não está envolvido com o "eu" não é retido e nem transferido.
Manifestações na prática escolar	Carl Rogers, "Sumerhill", escola de A. Neill.
Tendência Liberal Tecnicista	
Papel da escola	A escola organiza o processo de aprendizado baseada em conhecimentos necessários para incluir o educando no sistema social global.
Conteúdos de ensino	São informações ordenadas numa sequência lógica e psicológica.
Método de	Procedimentos e técnicas para a transmissão e recepção de informações.

ensino	
Relação professor-aluno	Relação objetiva em que o professor transmite informações e o aluno deve fixá-las.
Pressupostos de aprendizagem	O aluno é condicionado a responder e a se comportar de acordo com o estímulo recebido.
Manifestações na prática escolar	Skinner, Gagné, Bloon, Mager. Leis 5.540/68 e 5.692/71.

Adaptado pela autora. Fonte: LIBÂNEO (2006).

Tabela 2 – Problematização – Tendências Progressistas.

Tendência Progressista Libertadora	
Papel da escola	Não atua em escolas, porém visa levar professores e alunos a atingir um nível de consciência da realidade em que vivem na busca da transformação social.
Conteúdos de ensino	Temas geradores retirados da problematização do cotidiano dos educandos.
Método de ensino	Grupos de discussão.
Relação professor-aluno	A relação é horizontal, educador e educando são sujeitos do ato de conhecimento.
Pressupostos de aprendizagem	O aprendizado só tem sentido quando resulta de uma aproximação crítica da realidade do educando.
Manifestações na prática escolar	Paulo Freire.
Tendência Progressista Libertária	
Papel da escola	Transformação da personalidade num sentido libertário e autogestionário.
Conteúdos de ensino	As matérias são colocadas, mas não exigidas.
Método de ensino	Vivência grupal na forma de autogestão.
Relação professor-aluno	É não diretiva, o professor não impões suas concepções e ideias, ele se mistura ao grupo para uma reflexão em comum.
Pressupostos de aprendizagem	Também prima pela valorização da vivência cotidiana. Aprendizagem informal via grupo.
Manifestações na prática escolar	Lobrot, C. Freinet, Miguel Gonzales, Vasquez, Oury, Maurício Tragtenberg, Ferrer y Guardia.
Tendência Progressista Crítico-social dos conteúdos	
Papel da escola	Difusão dos conteúdos.
Conteúdos de ensino	Conteúdos culturais universais, vivos, concretos e indissociáveis das realidades sociais.
Método de ensino	O método parte de uma relação direta da experiência do aluno confrontada com o saber sistematizado.
Relação professor-aluno	Papel do aluno como participante e do professor como mediador entre o saber e o aluno.
Pressupostos de aprendizagem	O aluno se reconhece nos conteúdos e modelos sociais apresentados pelo professor, assim, pode ampliar sua própria experiência.
Manifestações na prática escolar	Makarenko, B. Charlot, Suchodolski, Manacorda, G. Snyders Demerval Saviani.

Adaptado pela autora. Fonte: LIBÂNEO (2006).

Segundo Libâneo (2006) a educação brasileira, pelo menos nos últimos cinquenta anos, tem sido marcada pelas tendências liberais, nas suas formas ora conservadora, ora renovada. Como podemos ver no apêndice A, a utilização de materiais didáticos na tendência tradicional é limitada ou simplesmente não existe, não possui importância, o estudante apenas repete o conhecimento e não o reconstrói. O ensino não tem a pretensão de motivar o aluno.

A tendência Escola Nova ou Ativa inclui o lúdico no processo de aprendizagem como parte importante e motivadora para o estudante que aplica os conhecimentos e os relaciona com a realidade, o cotidiano e o conhecimento é absorvido de forma significativa e prazerosa.

Oferecer recursos pedagógicos que integrem conteúdos abordados em sala de aula e que socializem os estudantes criando uma ponte com a realidade deles gera um equilíbrio entre o desejo de se aproximar do cotidiano do aprendiz e transmitir o conteúdo obrigatório tradicional.

2.2 NOMENCLATURA DOS TIPOS DE JOGOS

Existem diversos tipos de jogos, alguns enfatizam o entretenimento, outros têm conteúdos pedagógicos e são utilizados em sala de aula e ainda há os que objetivam o desenvolvimento de aspectos psicomotores, uma diversidade de temas e propostas.

Para Clua e Bittencourt (2004), se o jogo possui o propósito de desenvolver um conteúdo para ser utilizado no âmbito escolar, então é denominado jogo didático; se não existem motivações pedagógicas, dando ênfase para o entretenimento, então este jogo é de entretenimento; porém, todos possuem alguma influência cognitiva ou motora que já o define como jogo educativo. Logo, de acordo com os seguintes autores, todo jogo é educativo, mas nem todos são didáticos ou de entretenimento.

Em artigo publicado em 2011, Santos utiliza o termo jogo pedagógico para nomear aqueles utilizados pelos professores no ensino-aprendizado. No site de uma das maiores empresas especializadas em jogos, a GROW, existe uma diferença de

nomenclatura, os jogos são divididos em educativos e de diversão. Não existe um consenso na utilização de um termo técnico para as finalidades dos jogos.

2.3 JOGOS PEDAGÓGICOS COMO FERRAMENTA DE ENSINO

O brincar e o estudar ainda ocupam momentos diferentes na vida do estudante, em grande parte das escolas no recreio se brinca e na sala de aula se estuda, mas é possível proporcionar aos aprendizes momentos de diversão, aprendizagem e convivência saudável.

Os games com objetivos pedagógicos criam situações diferenciadas de ensino, a construção do conhecimento ocorre dentro de um contexto lúdico e prazeroso motivando o estudante a continuar aprendendo. A competição faz parte dos jogos, mas deve ser lembrado pelo professor que esta situação se restringe apenas aquele momento, não tem um caráter pessoal e que algumas vezes se ganha e em outras se perde, não existe o melhor ou o pior.

A utilização deste tipo de material deve se adaptar a prática do orientador, à necessidade da turma e aos meios disponibilizados pela escola, pois estes recursos devem funcionar como uma extensão do que será ou já foi entendido em sala de aula, criando uma ligação com o ser criança, o qual possui formas diversas de assimilar informações.

Segundo Fialho (2008), o educador deve realizar alguns procedimentos ao levar um jogo para a sala de aula, são eles: a experimentação dos jogos, síntese rápida dos conteúdos mencionados em cada jogo, verificação das regras, proposta de atividades relacionadas aos conteúdos dos jogos e a pontuação nos jogos.

Testar o jogo é fundamental antes de levar aos alunos evitando surpresas indesejáveis durante a execução, observando se os jogos estão completos e definindo o número de grupos e o espaço necessário para seu uso. O docente deverá fazer um comentário breve dos conteúdos que estarão presentes no jogo e esclarecer as regras antes de começar a ação. É interessante que o docente prepare antecipadamente algumas atividades relacionadas aos conteúdos desenvolvidos no jogo, para que este tenha realmente um valor significativo enquanto objetivo educacional e pedagógico.

Durante as partidas é importante que o educador tome nota do desempenho dos alunos, avaliando-os tanto com relação ao aspecto cognitivo, quanto a sua postura em relação ao desenvolvimento da atividade.

Os jogos de tabuleiro são uma ferramenta a ser explorada para o aprimoramento de assuntos de forma leve e divertida, trazendo benefícios pedagógicos, cognitivos, sociais e emotivos, como foi citado anteriormente. Este tipo de artefato incentiva o desenvolvimento da concentração, em publicação da revista brasileira online, GreenMe.com.br, editada também na Itália, especializada em vida sustentável, o professor Giuseppe Alfredo Iannocari, presidente da Assomensana (Associação para o Desenvolvimento e Potencialidade das Habilidades Mentais, na sigla em italiano) afirmou que a concentração é fundamental para um bom funcionamento cognitivo, sendo que nós devemos ser capazes de manter o foco durante 50 minutos, com uma natural diminuição na concentração de cerca de 20-30 minutos.

Neste contexto, é notório que a utilização de recursos pedagógicos traz benefícios para a escola, que atualiza e se adapta aos novos métodos de ensino, para a professora que dispõe de materiais atrativos que desenvolvam conteúdos que devem ser abordados e para o estudante que aprende brincando.

2.4 ENSINO DA HISTÓRIA REGIONAL

A prática pedagógica do ensino de história deve criar uma ligação entre o passado e o presente do estudante, incentivando-o a perceber as influências dos antepassados e de acontecimentos determinantes no seu cotidiano. Quando existe a relação entre o discente e a história que pode ser vista na prática, nas ruas, praças e construções por onde ele passa o conhecimento ganha significado. O professor através dos conteúdos apresentados desvenda o passado e explica o presente fazendo com que o aprendiz perceba que suas atitudes terão impacto no futuro, incentivando o desenvolvimento da sua análise crítica.

No Brasil existe uma Base Nacional Comum Curricular (BNC) criada pelo Ministério da Educação (MEC) que define os conhecimentos essenciais aos quais todos os

estudantes têm direito de ter acesso e se apropriar durante sua trajetória na Educação Básica, ano a ano, desde o ingresso na Creche até o final do Ensino Médio. A Base ajuda a orientar a construção do currículo das escolas públicas e particulares. As escolas podem optar pelo melhor caminho de como ensinar e, também, quais outros elementos (a Parte Diversificada) precisam ser somados nesse processo de aprendizagem e desenvolvimento de seus alunos. Ou seja, existem conteúdos obrigatórios definidos pela Base, porém, na matriz curricular de cada escola podem ser adicionados outros elementos, como por exemplo, o ensino de Inglês na Educação Infantil, algumas instituições são adeptas e outras não.

A história da Bahia no Colégio São José (SSA-BA) é lecionada no 4º ano do Ensino Fundamental I, já os livros didáticos utilizados na criação do conteúdo teórico deste projeto são destinados ao 4º e 5º ano, foram constatados que não há uma definição geral, mas que o tema é trabalhado por alunos com a faixa etária entre 8 e 11 anos.

Nas escolas municipais de Salvador, a Secretaria Municipal de Educação e Cultura (SMEC) define os Marcos de Aprendizagem das disciplinas, que são os conteúdos a serem abordados e as habilidades a serem desenvolvidas nos alunos.

No anexo A temos as habilidades do 4º e 5º ano, as desenvolvidas no 4º ano têm o código iniciado pelo número 4, e as do 5º ano, pelo número 5. Analisando este conteúdo, percebe-se que existe a intenção de que o ensino da História tenha ligação com a realidade do aluno, como na habilidade 4H1, em que o estudante deve identificar a origem geográfica e cultural de seus familiares, ou na 5H3 em que o aluno deve identificar elementos da cultura do migrante nas regiões onde passa, dos elementos próprios da cultura local. O que também acontece nos Marcos de Aprendizagem, que determina que habilidades devem ser desenvolvidas de acordo com o conteúdo.

Deve-se enfatizar que já existe uma preocupação em inserir o aluno no contexto histórico, a Bahia foi palco de acontecimentos determinantes para a criação do Brasil e é fundamental que haja o interesse das escolas, principalmente baianas, em mostrar aos alunos a importância do seu estado e das pessoas que fizeram parte do seu desenvolvimento.

3. CONCEPÇÃO DO PROJETO

3.1 BRIEFING

Descrição do projeto: Jogo de tabuleiro sobre a história da Bahia, composto por uma roleta, 24 cartas, 5 personagens, 1 tabuleiro e 1 caixa.

Responsável: Jade Miranda Costa, sob orientação do professor Fabio Couto.

Data de início: 02/12/2016

Data de entrega: 07/04/2017

Público alvo:

- Consumidor: Escolas públicas e privadas do estado da Bahia.
- Usuário: Estudantes do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental I.

Frequência de uso/compra: A frequência de uso está baseada no método de ensino e o cronograma escolar de cada instituição, assim como na didática das professoras. A compra varia de acordo ao número de estudantes e salas de cada colégio.

Distribuição: A distribuição será feita, inicialmente, por representantes que farão a demonstração e seguinte venda do produto nas escolas.

Diferencial do produto: Jogo analógico que aborda um tema específico, a história da Bahia, podendo ser adaptado de acordo com a metodologia de ensino do professor.

Metas: Utilização do jogo em escolas públicas e privadas do estado da Bahia.

Produção: Desenvolvimento gráfico com a utilização dos softwares Adobe Illustrator e Adobe Photoshop. Impressão Offset, laminação fosca.

Benefícios: Utilização de uma ferramenta didática que crie a oportunidade dos professores elaborarem aulas divertidas, interativas e dinâmicas sobre a história da Bahia para alunos do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental I.

3.2 COLETA DE DADOS E PESQUISA IMAGÉTICA

A coleta de dados e pesquisa imagética foi iniciada com base na cartografia antiga que é a arte de traçar mapas geográficos e topográficos. Essa referência foi utilizada pelo projeto possuir um caráter histórico e de descoberta de uma nova terra, fazendo o estudante viajar por um território e os mapas simbolizam isso.

Figura 2 – Coleta de dados e pesquisa imagética – Figuras de mapas antigos.



Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Figura 3 – Coleta de dados e pesquisa imagética – Mapas antigos.



Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Como observamos nas figuras 2 e 3, os mapas antigos têm um aspecto monocromático, geralmente utilizam ilustrações de caravelas, da rosa dos ventos, dos pontos cardeais, animais marinhos, figuras mitológicas e a simulação da topografia e hidrografia. Esta estética associada à utilização de cores e de ilustrações direcionadas ao público infantil teria um apelo visual mais atraente aos usuários do jogo que são crianças entre 8 e 11 anos de idade.

Figura 4 – Coleta de dados e pesquisa imagética – Mapas da Bahia.

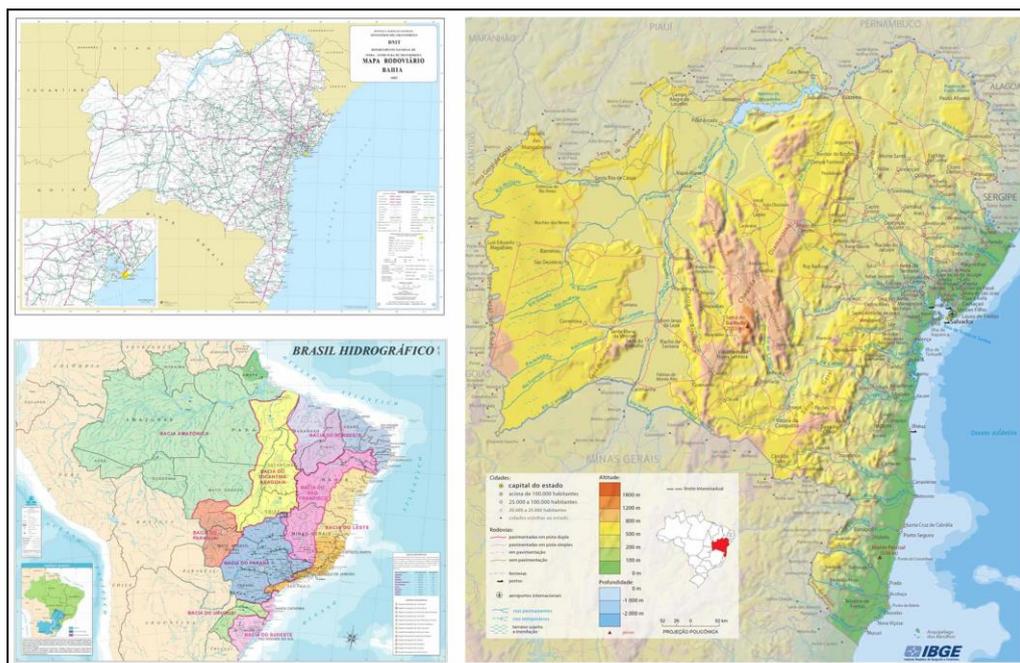


Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Outro objeto de pesquisa foram os mapas da Bahia, tanto físicos que representam a superfície física da terra, como as formas de relevo e a hidrografia, políticos com as divisas e fronteiras entre países e/ou entre unidades federativas, como também mapas históricos que são utilizados para representar algum acontecimento em um período histórico.

Através destas referências ficou claro que o tabuleiro seria um tipo mapa histórico que, através da ilustração pudesse representar, também, elementos da topografia. Foi constatado que o formato de triangulo invertido do estado limitaria a disposição do caminho por onde os peões avançam, já que não seria ideal utilizar o espaço além da fronteira da Bahia, e, como o objetivo é desenvolver a parte histórica e ordem cronológica um recorte do litoral, seria mais apropriado.

Figura 5 – Coleta de dados e pesquisa imagética – Mapas ilustrados.

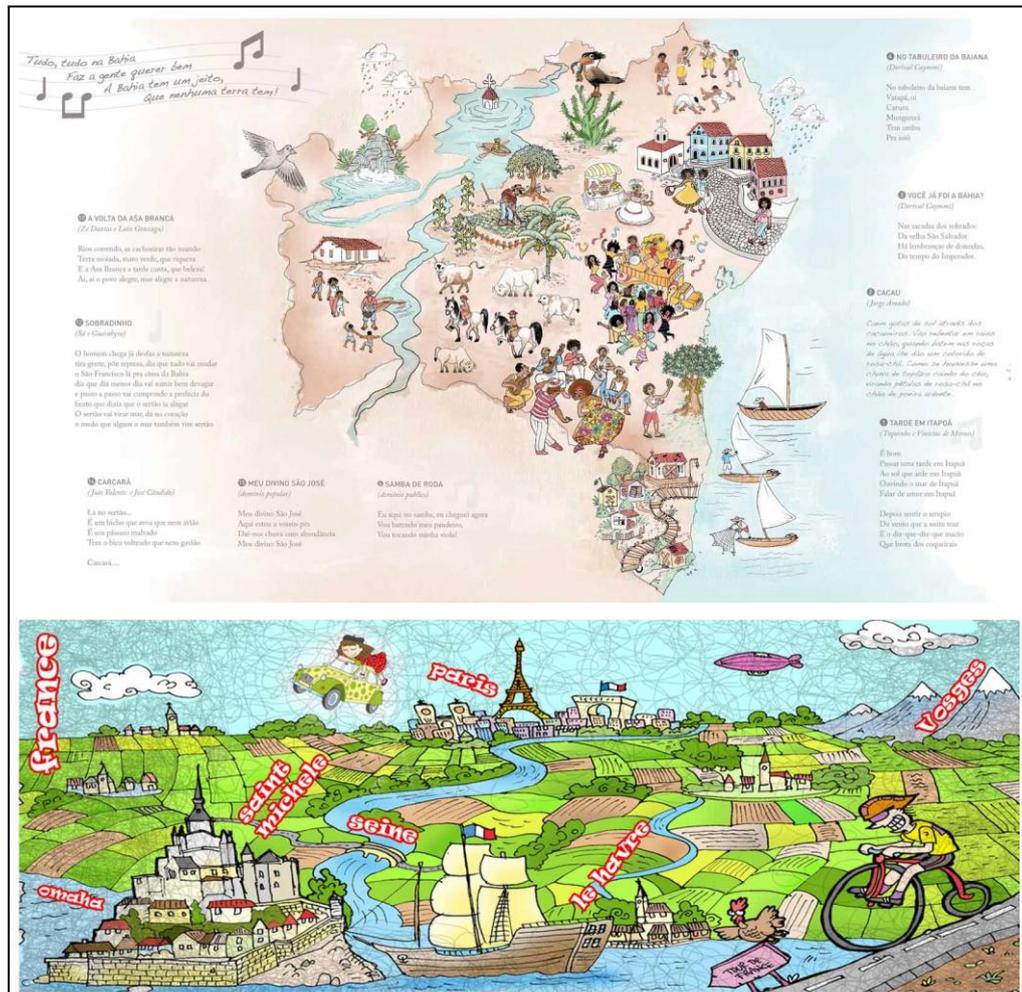


Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Com a definição de mapa histórico, o próximo passo foi a pesquisa de estéticas de ilustração como podemos ver na figura 5. Surgiu a necessidade de ter um ilustrador como parte integrante da equipe de produção das peças do jogo, e o profissional escolhido foi Abel Marcelino, graduando em Design na Universidade Federal da Bahia, pois seus trabalhos possuem características interessantes ao público-alvo em questão.

Figura 6 – Coleta de dados e pesquisa imagética – Mapas turísticos.

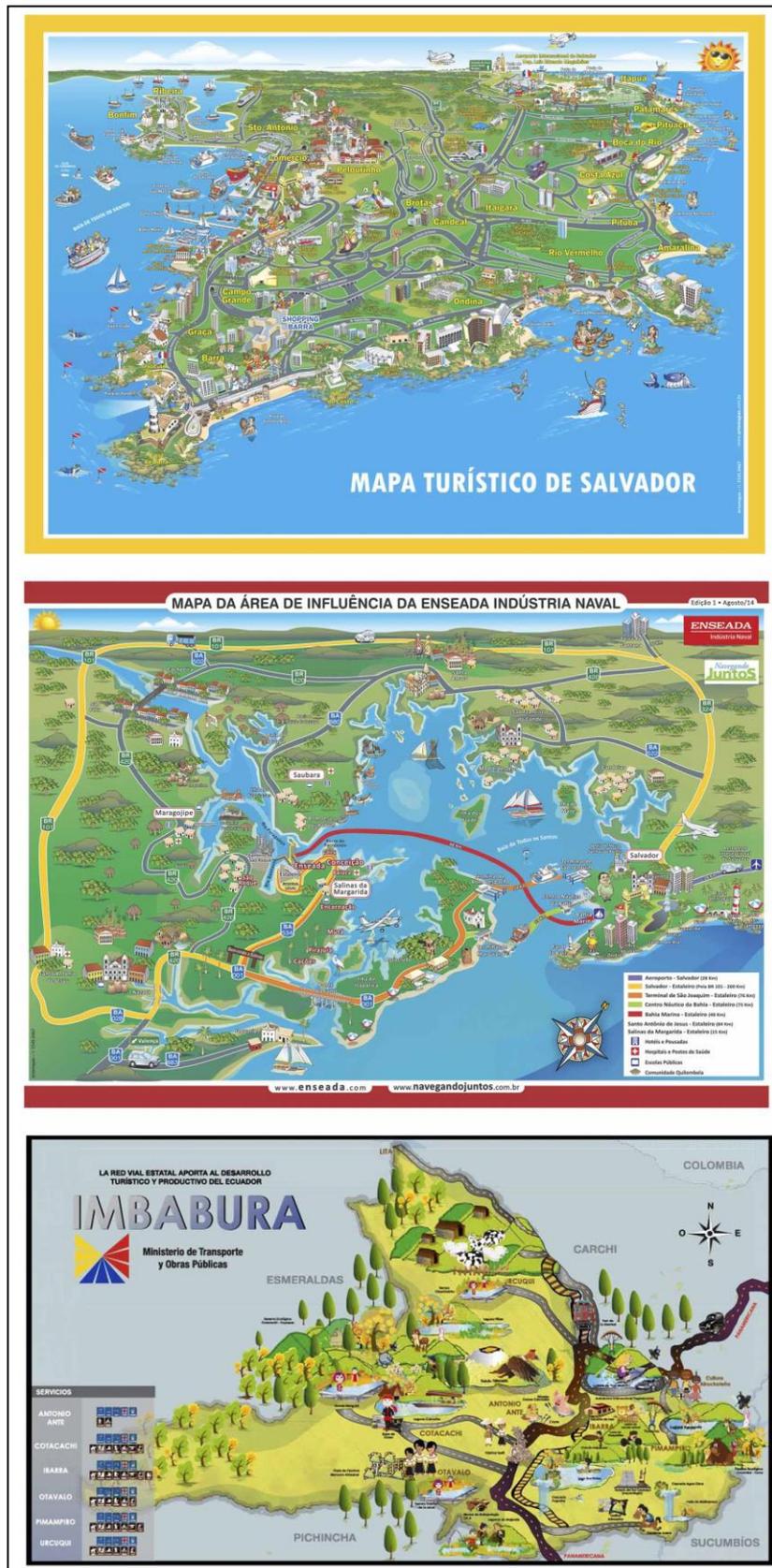


Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Os mapas turísticos foram importante fonte de referências para delimitar a proporção dos desenhos do tabuleiro. Como vemos na figura 6, o tamanho das ilustrações está ligado ao grau de importância de cada grupo de imagens. Existe o grupo dos personagens que têm destaque e possuem um tamanho maior e desproporcional em relação ao restante do mapa, os pontos turísticos que são menores que os personagens e o nível de detalhamento varia de acordo com a importância do local e o grupo formado por pequenas construções e a vegetação com sua escala ainda mais reduzida.

Figura 7 – Coleta de dados e pesquisa imagética – Jogos de tabuleiro.



Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Figura 8 – Coleta de dados e pesquisa imagética – Jogos pedagógicos.



Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Figura 9 – Coleta de dados e pesquisa imagética – Jogos pedagógicos.



Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Os jogos de entretenimento também foram usados como fonte de pesquisa para a escolha das cores, do nível de detalhamento e disposição das ilustrações, em como é feita a leitura dos textos do tabuleiro, a direção que o texto segue em relação a visão que o jogador terá, a forma do caminho, tamanho das casas que os peões percorrerão, formato e orientação do tabuleiro. Todas estas questões foram definidas e alteradas ao longo do desenvolvimento de alternativas, através dos testes, avaliações e correções.

3.3 ANÁLISE DE SIMILARES



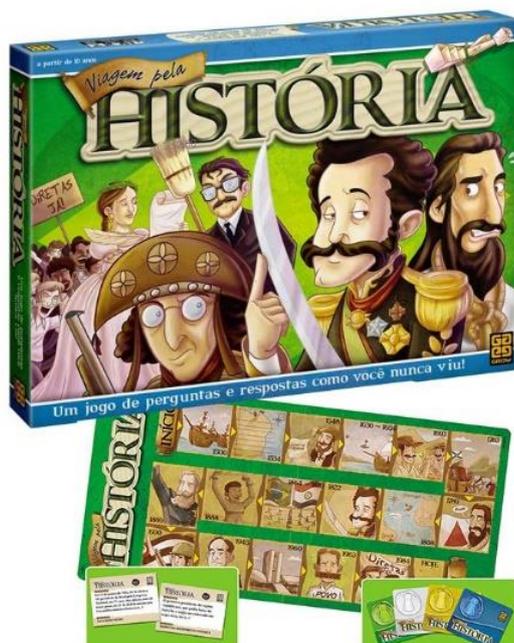
Nome	Que bicho é esse?
Descrição	Um jogo de perguntas e respostas cujo objetivo é encontrar os 125 animais que estão divididos em grupos mamíferos, aves, répteis, anfíbios, peixes e invertebrados. Enquanto percorre o tabuleiro a criança aprende sobre a diversidade da fauna brasileira. Vence quem chegar primeiro no final do tabuleiro.
Fabricante	Algazarra
Faixa etária	A partir dos 8 anos
Dimensões do produto com embalagem	40x29x7 cm
Peso aproximado	510g
Itens inclusos	125 cartas, 4 peões, 1 tabuleiro, 1 roleta dicas, 1 roleta dados, e manual.
Composição/material	Plástico, cartonado
Embalagem	Papelão



Nome	Jogo da mesada
Descrição	Neste divertido jogo, as crianças têm que aprender a lidar com seu dinheiro, combinando seus gastos e empréstimos com o recebimento da mesada. Vence quem chegar ao final do mês (tabuleiro) com mais dinheiro!
Fabricante	Estrela
Faixa etária	A partir dos 8 anos
Dimensões do produto com embalagem	39x29x7
Peso aproximado	550g
Itens inclusos	1 tabuleiro, 135 notas, 72 cartas, 6 peões coloridos, dado, bloco para registro de empréstimos, manual de instruções
Composição/material	Cartonado, plástico.
Embalagem	Papelão



Nome	Perfil 5
Descrição	<p>O clássico jogo das dicas, totalmente atualizado com novas cartas!</p> <p>A cada carta, você terá dicas sobre pessoas, anos, coisas ou lugares, para deduzir de quem é o PERFIL em questão.</p> <p>A cada rodada, uma carta com um perfil secreto é sorteada. Um a cada vez, os jogadores vão recebendo dicas sobre o perfil secreto em questão. Quanto menos dicas você utilizar para acertar, mais pontos irá ganhar.</p>
Fabricante	Grow
Faixa etária	A partir dos 12 anos
Dimensões do produto com embalagem	23x35,5x6,5
Peso aproximado	---
Itens inclusos	390 cartas, 1 tabuleiro, 6 peões, 20 fichas vermelhas, 1 ficha amarela, 5 fichas azuis e 1 manual de instruções
Composição/material	Cartonado, plástico.
Embalagem	Papelão

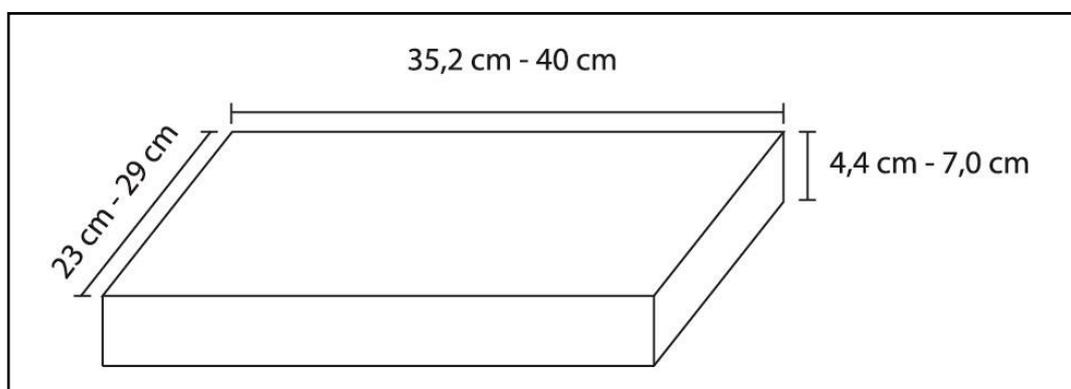


Nome	Viagem pela História
Descrição	Para vencer o Jogo Viagem pela História, além de responder corretamente as perguntas, você precisará ajudar os outros jogadores nas perguntas que fizer para eles. Passe dicas, desenhando ou fazendo mímica, e ganhe pontos se eles acertarem. Quem chegar mais longe na linha do tempo do tabuleiro será o vencedor. São 400 perguntas e respostas sobre a história do Brasil, da época do descobrimento até os dias de hoje.
Fabricante	Grow
Faixa etária	A partir dos 10 anos
Dimensões do produto com embalagem	25,6 x 35,2 x 4,4 cm
Peso aproximado	---
Itens inclusos	1 baralho, 1 tabuleiro, 1 dado com adesivo, 1 ampulheta, 4 peões, 4 conj. de fichas, 4 cartões, 1 regra
Composição/material	Cartonado, plástico.
Embalagem	Papelão

Observações: Todos os jogos similares têm caráter pedagógico e desenvolvem a interação do aluno com tabuleiro, fichas e/ou cartas, peões, dados ou roletas. Existe um ganhador em todos os jogos e o conhecimento sobre determinado assunto ajuda o jogador a se destacar. A faixa etária inicial varia entre 8 e 12 anos. O número máximo de jogadores é de 4 a 6. Material utilizado para a confecção dos tabuleiros é o cartonado, as peças como a roleta, os peões, fichas e setas da roleta são de plástico e as cartas são de papéis com diferentes gramaturas e a caixa é de papelão.

As dimensões das embalagens também variam como podemos ver na figura 10.

Figura 10 – Pesquisa de similares – Variação das dimensões das embalagens.



Fonte: Criação da autora.

3.4 REQUISITOS E RESTRIÇÕES PROJETAIS

Para a execução de qualquer projeto existem requisitos. Na criação do jogo de tabuleiro “Desbravadores: descobrindo a Bahia”, foram observados 6 fatores principais: resistência, segurança, praticidade, clareza, estética atrativa e “aprender sem perceber”.

Todos os materiais utilizados precisam ser resistentes e duráveis, primeiramente pelos usuários serem crianças, por se destinar à sala de aula e, no geral, ter apenas um professor neste ambiente, por ser usado ano após ano e, dependendo da escola em várias turmas e de acordo com o método abordado pelos professores, podem ser criadas dinâmicas em que o jogo possa ser levado para outros ambientes além da escola, como a casa dos próprios estudantes.

O artefato deve ser manipulado de forma totalmente segura pelos usuários, sem que haja a necessidade constante da observação de um adulto. Nenhum material utilizado deve apresentar risco algum para as crianças.

Todas as peças devem ser manipuladas de forma prática, sem que se gaste muito tempo montando e desmontando.

A linguagem utilizada, assim como as instruções devem ser claras e adequadas aos estudantes do 4° e 5° ano.

A estética de todas as peças deve ser atraente para os usuários, incentivando a utilização deste.

Os estudantes devem enxergar o jogo como um momento de diversão, o aprendizado é uma consequência e isso deve ser assegurado pelos educadores.

A maior restrição para este trabalho foi o tempo disponível para sua realização e a quantidade de feriados e recessos escolares. O custo da contratação de um ilustrador e da impressão e confecção das peças não chegou a ser uma restrição por que houve um planejamento antes do trabalho começar.

3.5 MATERIAIS E PROCESSO GRÁFICO / PRODUTIVO

Tabuleiro:

Quantidade: 1 unidade

Dimensões: 80 cm X 56,04 cm

Material: Papel adesivo, 120g, colado em papel Paraná.

Acabamento: Laminação fosca.

Impressão média/grande escala: Offset

Roleta:

Quantidade: 1 unidade

Dimensões: 17,8 cm X 17,8

Material: Papel adesivo, 120g, colado em papel Paraná.

Acabamento: Laminação fosca.

Impressão média/grande escala: Offset

Seta: Plástico

Peões/personagens:

Quantidade: 5 unidades

Dimensões: Variam de acordo com o personagem

Material: Papel cartão, 350g.

Acabamento: Laminação fosca.

Impressão média/grande escala: Offset

Cartas desafio:

Quantidade: 24 unidades

Dimensões: 5,5 cm X 8cm

Material: Papel supremo duplex, 280g.

Acabamento: Laminação fosca.

Impressão média/grande escala: Offset

Caixa:

Quantidade: 1 unidade

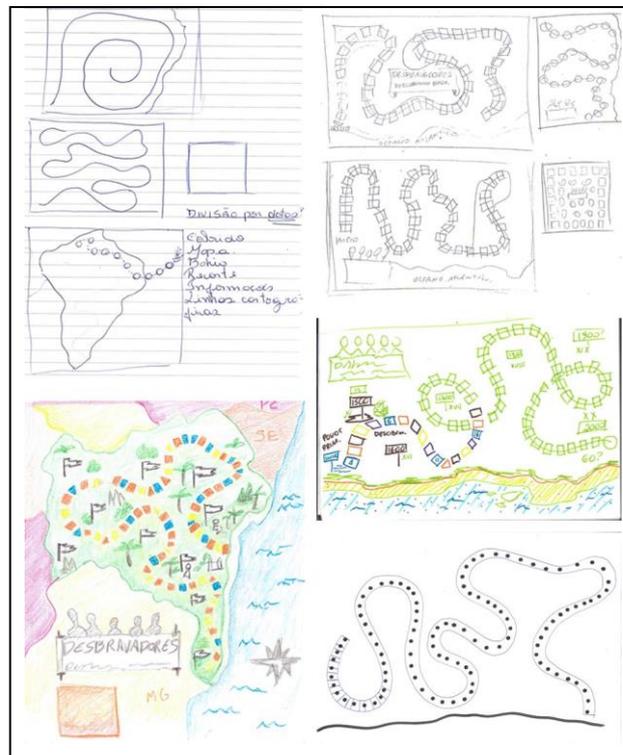
Dimensões: 5,5 cm X 8cm

Material: Papel adesivo, 120g, colado em papel cartonado 350g.

Acabamento: Laminação fosca.

3.6 DESENVOLVIMENTO DE ALTERNATIVAS

Figura 11 – Desenvolvimento de alternativas – Rascunhos do tabuleiro.



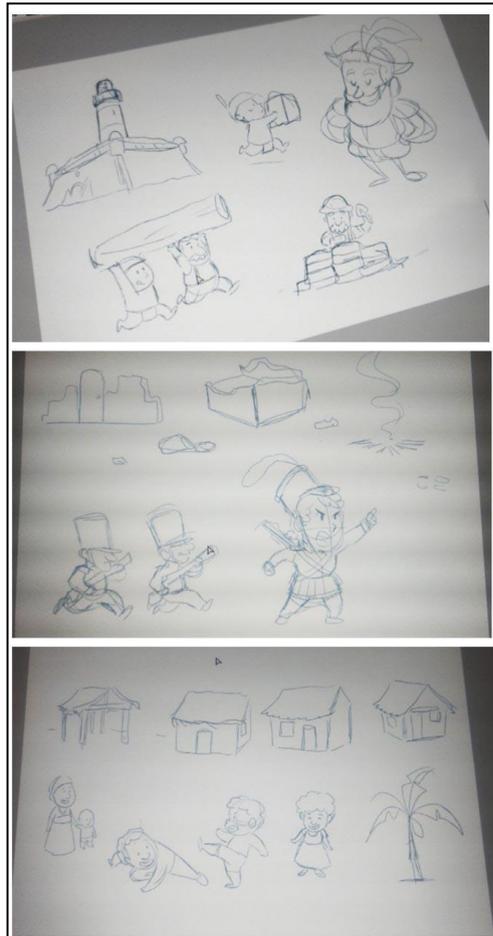
Fonte: criação da autora.

Figura 12 – Desenvolvimento de alternativas – Ilustrações do tabuleiro.



Fonte: criação do ilustrador, adaptado pela autora.

Figura 13 – Desenvolvimento de alternativas – Ilustrações do tabuleiro.



Fonte: Criação do ilustrador, adaptado pela autora.

Figura 14 – Desenvolvimento de alternativas – Desenvolvimento dos personagens.



Fonte: Criação do ilustrador, adaptado pela autora.

3.7 IDENTIFICAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE PARTIDOS

3.7.1 CONTEÚDO DO JOGO

A produção de conteúdo para o tabuleiro foi determinante para a definição final da mecânica do jogo. Foi preciso entender o que tinha ensinado para criar a melhor forma de transmitir esse conhecimento. A dimensão do tabuleiro, o formato e o tamanho do caminho e das casas por onde os personagens percorrem, a idealização e disposição das ilustrações, as perguntas das cartas desafio e até mesmo os comandos da roleta foram desenvolvidos acerca da história que o jogo conta.

O primeiro passo foi fazer a busca dos materiais didáticos sobre a história da Bahia para o 4º a 5º anos que estariam disponíveis. Os livros encontrados foram: Segredos da Bahia da autora Albani Galo Diez e A História da Bahia do autor Francisco Coelho Sampaio. Em seguida, foi feito o fichamento de ambos e a separação dos acontecimentos por data como pode ser visto na figura 16. Então, os temas a serem tratados no jogo foram delimitados e, a partir deles, as frases do tabuleiro (figura 17) e das cartas foram escritas. Os temas são:

- Chegada dos portugueses
- Habitantes na Bahia
- Modo de vida, etc.
- Exploração do Pau Brasil
- Nome Bahia
- Baía de Todos os Santos
- A chegada dos africanos
- Cultura africana
- Lavoura açucareira, o fumo e o algodão
- As capitânicas hereditárias
- Chegada de Tomé de Sousa
- Fundação de Salvador

- Igrejas, fortes e faróis.
- Conjuração Baiana
- Independência do Brasil na Bahia. (2 de julho)

Depois da validação, houve duas correções para a finalização do conteúdo do tabuleiro e das cartas pela professora de história Lúcia Maria Camargo Mota, que leciona no Colégio São José (SSA-BA) e, através dela tive, acesso ao livro História da Bahia do autor Francisco Henrique Dias Tavares.

Figura 15 – Identificação e desenvolvimento de partidos – Livros didáticos utilizados na produção do conteúdo do tabuleiro e das cartas desafio.



Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Figura 16 – Identificação e desenvolvimento de partidos – Desenvolvimento do conteúdo.

<p>— 1500 ^{XV}</p> <ul style="list-style-type: none"> - POVOS PRIMITIVOS - PINTURAS RUPESTRES BAHIA - POVOAMENTO DA AMÉRICA - PORT e ESP LÍDERES EM NAU GAFÃO - 1492 - COLOMBO CHEGA NA AMÉRICA - 1500 - EXPEDIÇÃO PEDRO A. CABRAL - ENCONTRO COM INDÍGENAS 	<p>1501-1600 ^{XVI}</p> <ul style="list-style-type: none"> - EXPEDIÇÕES ENCONTRAM PAU-BRASIL - CONTRABANDISTAS FRANCESES - 1530 - EXPEDIÇÃO COLOMIZADORA - DIOGO ÁLVARES/CARAMURU - 1534 - CAPITANIAS HEREDITÁRIAS - INDÍGENAS - 1534 POVOAMENTO - Rev. TUPINAMBÁ 1539 - 1542 - GOV. GERAIS PORTUGUESA? - NEGROS/ESCRavidÃO 1549 - MUDAS DE CANA 1530/1534 NA BAHIA - ALGODÃO/FUMO 1549 - 3º GADOS 	<p>1601-1700 ^{XVII}</p> <ul style="list-style-type: none"> - PROIBIÇÃO DAS FÁBRICAS - 1670 - DECLÍNIO DO AÇÚCAR - INÍCIO DA BUSCA POR OURO
<p>1701-1800 ^{XVIII}</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1746 - INTRODUÇÃO DO CACAU NA BA - 1750 - OURO EM SALOBINA - 1763 - SSA DEIXA DE SER CAPITAL 	<p>1801-1900 ^{XIX}</p> <ul style="list-style-type: none"> - LUTA PELO FIM DE ESCRavidÃO - LEI 1850, 1871, 1885 - LEI ÁUREA 1888 - 1835 - RIV DOS MALES - 1843 - 1844 DIAMANTES CHAPPA - 1853 - CHARUTOS - ATÉ 1850 - TRANSPORTE RUDIMENTAR - 1856 - ESTRADA DE FERRO - 1839 - CARRUAGENS PÚBLICAS - 1871 - BONDOS ANIMAIS 1899 ELÉTRICOS - 1842 - CORREIOS 1889 - TELEFONE 	<p>1901- ^{XX - XXI}</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1938 - 3º POÇO DE PETRÓLEO BA - 1950 - REFINARIA NACIONAL - IMPORTAÇÃO DE AUTOMÓVEIS - 1917 - 1º JARDIM BOQUIA SSA - FEIRA - 1915 - ESTRADA ILHÉUS - ITABUNA - 1970 - EXTRANHEIRO BOQUIAS BA - 1929 - PIMMÃO DUZU SSA - 1957 - PRODUÇÃO DE CARRO BRA - 1960 - TV NA BA - 1950 - CARNAVAL

Fonte: criação da autora.

Figura 17 – Identificação e desenvolvimento de partidos – Desenvolvimento do conteúdo.



Fonte: criação da autora.

Tabela 3 – Conteúdo do tabuleiro finalizado.

casas	1500
01	Você foi convocado pelo rei de Portugal para uma nova expedição, destino as Índias, sob o comando de Pedro Álvares Cabral. Avance duas casas.
02	
03	A expedição em que você está se desviou do caminho, mas avistaram um monte alto e arredondado, então denominado como Monte Pascoal.
04	
05	Os portugueses chegaram onde hoje é o sul da Bahia. Aguarde uma rodada e procure um lugar seguro para ancorar.
06	
07	As embarcações estão ancoradas, avance uma casa e conheça a nova terra.
08	A região é habitada! Que povo diferente?!!
09	
10	Os portugueses encontraram o Pau-Brasil, madeira vermelha usada para extrair tinta.
11	Os índios cortavam o Pau-Brasil em troca de objetos como espelhos, canivetes.
12	
13	Você se perdeu na nova terra, volte ao início para chegar até a praia.
14	
15	O nome baía de Todos os Santos foi dado pelo piloto Américo Vespucci.
16	A primeira missa celebrada no Brasil foi em Porto Seguro, no sul da Bahia.
17	
18	Na baía de Todos os Santos você conheceu um naufrago encontrado pelos índios. Seu nome é Diogo Alvares o “Caramuru”.
19	
20	Franceses estão invadindo o litoral para retirar Pau-Brasil. Avance 2 casas e avise ao rei o que está acontecendo.
21	

22	
23	Foi enviada uma expedição para dar início a colonização do Brasil, sob o comando de Martim Afonso de Sousa.
24	
25	As primeiras mudas de cana-de-açúcar chegaram a Bahia. Ajude a plantação, fique uma rodada sem jogar.
26	
27	
28	As terras da Bahia foram divididas em Capitanias Hereditárias.
29	
30	Os fortes e faróis foram construídos para proteger o território baiano de possíveis invasões. Ande duas casas e conheça o forte mais antigo do Brasil.
31	
32	O primeiro forte erguido no Brasil foi o de Santo Antônio da barra, conhecido hoje como Farol da Barra.
33	
34	O território da Bahia era habitado por várias nações indígenas, que foram expulsas de suas terras e escravizadas pelos portugueses.
35	
36	
37	As jangadas, canoas, redes, batata doce e o beiju são heranças indígenas.
38	
39	
40	Tomé de Sousa, 1º Governador Geral do Brasil, chegou na Baía de Todos os Santos em 29 de março de 1549. Avance para a casa 49.
41	
42	A cidade de Salvador foi fundada para ser a sede do Governo Geral.
43	
44	Os africanos estão sendo trazidos para Bahia e escravizados nos Engenhos de açúcar.
45	
46	Tomé de Sousa trouxe as primeiras cabeças de gado para a Bahia e foram usadas nos engenhos.
47	A criação de gado se estendeu para o interior da Bahia e se expandiu pelas margens do Rio São Francisco. Pegue uma embarcação e avance para a próxima casa.
	1600
48	
49	
50	O algodão e o fumo também foram cultivados na Bahia, mas não tinham o valor comercial do açúcar.
51	A baía de Todos os Santos foi a capitania que recebeu o maior número de africanos escravizados. Um grupo está fugindo, avance 3 casas e leve-os até o quilombo.
52	
53	O forte de Nossa Senhora do Mont Serrat foi cenário de lutas e resistências holandesas.
54	
55	A capoeira chega a Bahia com os africanos vindos de Angola sendo proibida e combatida violentamente no Brasil.

56	
1700	
57	O cacau cultivado na Bahia trouxe muitas riquezas, mas exigiu a derrubada de muitas árvores.
58	A escravidão foi um grande desrespeito à vida e liberdade dos povos indígenas e africanos. Em protesto deixe de jogar a próxima rodada.
59	
60	A atual Basílica Santuário do Senhor Bom do Bonfim foi construída para abrigar a imagem do Senhor Bom Jesus do Bonfim, trazida de Lisboa em 1745.
61	
62	Foi encontrado ouro em Jacobina, interior da Bahia. Avance uma casa e tente achar ouro para comprar a liberdade de alguns escravos. Eles agradecerão.
63	
64	Em 1763 Salvador deixou de ser a capital do Brasil que passa a ser o Rio de Janeiro.
65	
66	A Conjuração Baiana foi um movimento a favor da independência do Brasil e da república como forma de governo.
1800	
67	
68	Na Bahia, a culinária, instrumentos musicais como o berimbau e o tambor, assim como o candomblé são heranças africanas.
69	
70	Na Bahia estão acontecendo muitas batalhas pela Independência do Brasil. Avance duas casas e se aliste no batalhão Voluntários do Príncipe.
71	
72	A Batalha de Pirajá foi a mais alta demonstração da resistência brasileira entre as batalhas pela independência.
73	
74	A maior heroína das lutas de independência do Brasil na Bahia, foi Maria Quitéria. Avance duas casas e descubra mais sobre ela.
75	
76	Maria Quitéria soube das notícias das lutas de independência e deixou a fazenda do pai, com roupas de homem, para se alistar no batalhão Voluntários do Príncipe.
77	
78	Os portugueses se renderam e, na madrugada do dia 2 de julho de 1823 embarcaram de volta a Portugal. Avance duas casas e avise para a população o acontecido.
79	
80	Com a vitória do Exército e da Marinha do Brasil na Bahia, a separação política do Brasil e Portugal estava feita! A Bahia está em festa!

Fonte: criação da autora.

3.7.2 CARTAS DESAFIO

Os temas das cartas desafio, assim como a criação das perguntas e respostas, foram realizadas simultaneamente ao conteúdo do tabuleiro, sendo corrigidos pela professora Lucia Maria Camargo Mota.

Tabela 4 - Perguntas e respostas das Cartas Desafio.

01	De qual país partiu a expedição de Cabral e onde desembarcou?
Resp.	A expedição partiu de Portugal e desembarcou no Brasil.
02	De que forma os índios baianos receberam a esquadra de Cabral?
Resp.	Os índios do litoral baiano receberam bem a esquadra de Cabral e até ajudaram os europeus a encontrar água e alimento.
03	Quem extraia as árvores de Pau-Brasil em troca de quinquilharias como.
Resp.	O indígena, ou índio.
04	Qual a utilidade do Pau-Brasil?
Resp.	Extração da tinta avermelhada, que era usada para tingir tecidos.
05	Quem deu o nome “baía de Todos os Santos” para as terras da atual Bahia?
Resp.	Américo Vespucci.
06	Cite o nome de uma das Capitânicas Hereditárias que ocupavam terras do atual estado da Bahia.
Resp.	Bahia de Todos os Santos, Ilhéus, Porto Seguro, Paraguaçu e Ilha de Itaparica.
07	Existiam mais índios antes do descobrimento do Brasil ou nos dias atuais?
Resp.	Antes do descobrimento.
08	Quem foi o primeiro Governador Geral do Brasil?
Resp.	Tomé de Sousa.
09	Qual foi a cidade fundada para sede do Governo Geral?
Resp.	Salvador.
10	As primeiras cabeças de gado chegaram na Bahia em 1549 trazidas por qual governador geral?
Resp.	Tomé de Sousa, o primeiro governador geral do Brasil.

11	Como eram chamados os navios que transportavam os africanos para o Brasil?
Resp.	Navios negreiros.
12	Quando os escravizados se rebelavam para onde eles geralmente fugiam?
Resp.	Os escravos que fugiam, geralmente, iam para os quilombos.
13	O que diferenciava os malês dos outros escravizados?
Resp.	Os malês sabiam ler em árabe e eram muçulmanos.
14	Em que dia é celebrada a Independência da Bahia?
Resp.	2 de julho.
15	O samba de roda e a capoeira são heranças de que povo?
Resp.	O samba de roda e a capoeira são herança do povo africano.
16	Que movimento, liderado por Francisco Sabino, tinha como objetivo formar uma república na Bahia até a maioria de Pedro de Alcântara?
Resp.	A Sabinada.
17	Qual era o objetivo da construção dos fortes da Bahia?
Resp.	Proteger o território baiano de possíveis invasões.
18	Qual o nome da maior heroína das lutas pela independência do Brasil na Bahia?
Resp.	Maria Quitéria.
19	Quem são os inventores do trio elétrico?
Resp.	Adolfo Antônio do Nascimento (Dodô) e Osmar Alvares Macedo (Osmar).
20	Que mercado de Salvador, localizado no Comércio é um dos pontos turísticos mais conhecidos da cidade?
Resp.	Mercado modelo.
21	Qual o nome do elevador que é um ponto turístico muito conhecido de Salvador?
Resp.	Elevador Lacerda.
22	Qual é o rio que corta a Bahia e tem o nome de um santo?
Resp.	Rio São Francisco.
23	Cante o refrão de uma música de algum artista baiano conhecido.
Resp.	Resposta pessoal.

24	Cite o nome de 3 artistas baianos.
Resp.	Resposta pessoal.

Fonte: criação da autora.

Cada uma das 24 cartas desafio é composta por uma pergunta, uma resposta e uma recompensa que varia de acordo com a complexidade da questão. A intenção deste baralho é despertar no aluno a curiosidade sobre os temas abordados. Os desafios funcionam da seguinte maneira: quando a pessoa que girou a roleta cai no comando desafio, esta deve escolher, antes da pergunta ser lida, quem irá respondê-la. Se a pessoa escolhida acertar a resposta, ganhará a recompensa descrita na carta, caso não acerte o jogador volta uma casa.

Acertar as respostas é uma grande vantagem, mas errar não é uma grande desvantagem. O fator sorte conta muito no jogo e é importante para não desestimular o estudante, pois saber o assunto não deve definir quem vence, afinal o objetivo do projeto é se divertir aprendendo.

A estética das cartas segue a linha da roleta e utiliza as mesmas cores e fonte. O tamanho das cartas é de 5,5cm x 8 cm.

Figura 18 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Cartas Desafio.



Fonte: criação da autora.

3.7.3 TABULEIRO

Definiu-se a quantidade de 80 casas que formam a passagem por onde os peões (personagens) avançam e através da pesquisa de similares e da pesquisa imagética a

melhor opção foi o caminho com curvas, pois além de poder criar espaços para as ilustrações ele pode abrigar uma grande quantidade de casas com tamanhos diferentes e o texto segue uma orientação confortável aos jogadores.

Figura 19 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Desenvolvimento do caminho.



Fonte: criação da autora.

O formato retangular do tabuleiro abriga perfeitamente todos os elementos que o compõe. Essa peça mede 80cm x 56,04cm, e através dos testes foi confirmado que este é um tamanho confortável ao uso dos jogadores.

A técnica utilizada para a criação das ilustrações do tabuleiro foi a pintura digital. Todas as ilustrações, tanto os personagens, como a vegetação e construções foram requisitados ao ilustrador através de reuniões e envio de referências imagéticas e textuais.

As figuras 20, 21, 22 e 23 foram referências que ajudaram na construção da estética do jogo, os elementos destacados foram base para as primeiras ilustrações que, inicialmente, não pertenciam aos momentos históricos como as árvores, animais marinhos, montanhas, caravelas e algumas construções.

Figura 20 – Identificação e desenvolvimento de partidos – Referência para tabuleiro.



Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Figura 21 – Identificação e desenvolvimento de partidos – Referência para tabuleiro.

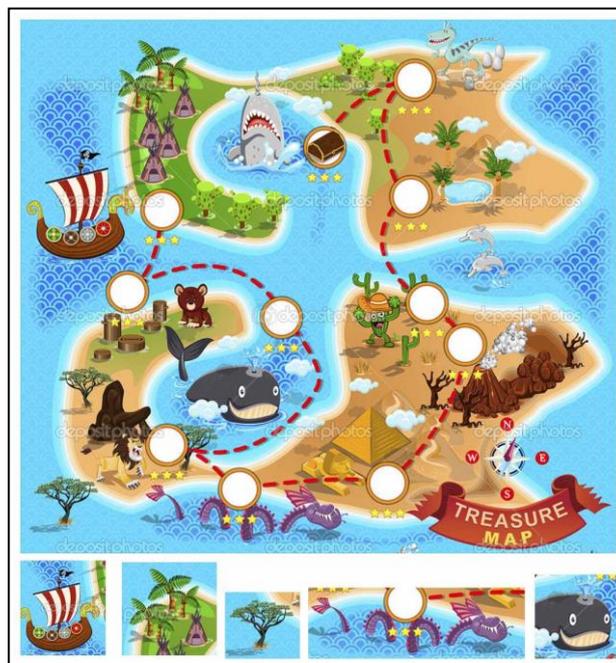


Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Figura 22 – Identificação e desenvolvimento de partidos – Referência para tabuleiro.

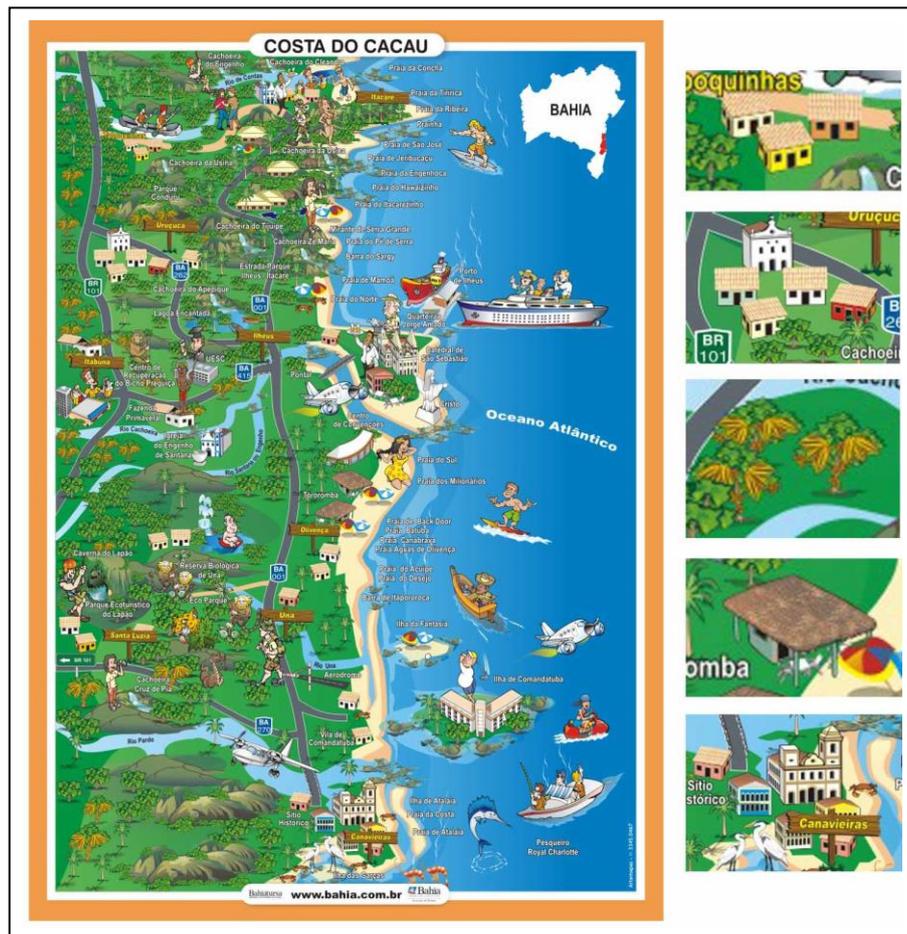


Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Figura 23 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Referências para ilustrações base.



Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Figura 24 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Ilustração base finalizadas.

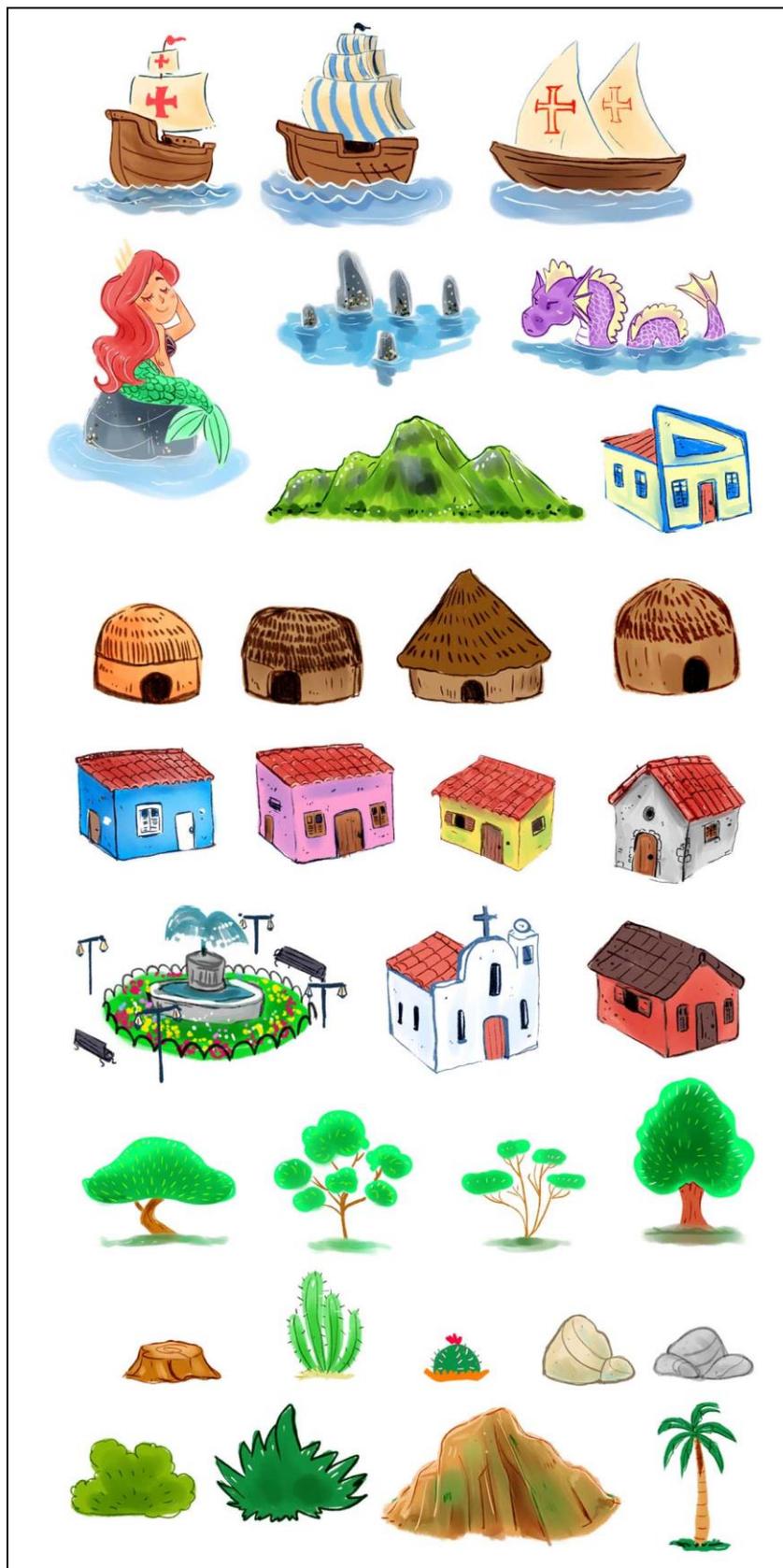


Imagem modificada pela autora. Fonte: Criação do ilustrador.

Na figura 24, estão as ilustrações base para o tabuleiro finalizadas, que ajudaram a definir o espaço que teríamos para a representação dos momentos históricos no tabuleiro. Os momentos históricos foram definidos a partir dos temas do tabuleiro já citados e começam com a chegada dos portugueses, extração do pau-brasil, a chegada de Tomé de Sousa, a construção de Salvador, o cultivo da cana com a criação de engenhos, a escravidão e a fuga para os quilombos, até as batalhas pela Independência do Brasil na Bahia e o 2 de julho.

Foram escolhidas as ilustrações que deveriam ser feitas para cada momento histórico e em sequência foi enviada uma lista com todos os elementos a serem executados pelo ilustrador junto as referências imagéticas que podem ser vistas nas figuras 25, 27, 28, 30, 32, 33 e 35.

Figura 25 - Identificação e desenvolvimento de partidos –Referências para ilustrações da chegada dos portugueses na Bahia.



Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Na figura 26, estão as imagens referentes à chegada dos portugueses, e foi definido que seriam feitos personagens que representassem o povo indígena antes da chegada dos lusitanos e que alguns deles já estariam avistando as caravelas.

Figura 26 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Ilustrações da chegada dos portugueses na Bahia.



Fonte: criação do ilustrador.

Figura 27 - Identificação e desenvolvimento de partidos –Referências para ilustrações históricas.



Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Figura 28 - Identificação e desenvolvimento do partido gráfico– Referências para ilustrações históricas.



Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

A chegada de Tomé de Sousa como primeiro Governador Geral teve como um dos objetivos a criação da sede do governo geral, que resultou na construção de Salvador, representada pelos elementos na figura 29.

Figura 29 - Identificação e desenvolvimento de partidos gráficos - Ilustrações da chegada de Tomé de Sousa e construção de Salvador.



Fonte: Criação do ilustrador

Figura 30 - Identificação e desenvolvimento de partidos gráficos– Referências para ilustrações históricas.

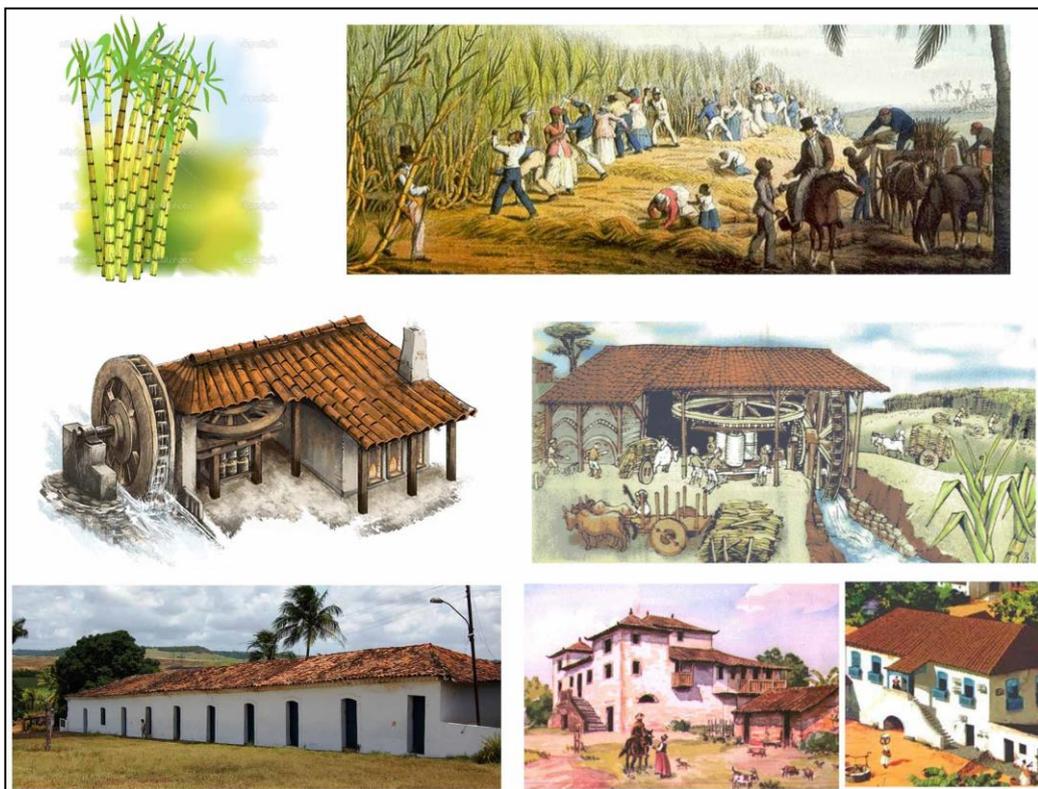


Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

A produção de açúcar foi uma importante atividade econômica do estado da Bahia e foi desenvolvida nos engenhos, que são representados no tabuleiro pelos elementos na figura 31.

Figura 31 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Ilustração do engenho de açúcar.



Fonte: criação do ilustrador.

Figura 32 - Identificação e desenvolvimento de partidos gráficos–Referências para ilustrações históricas.

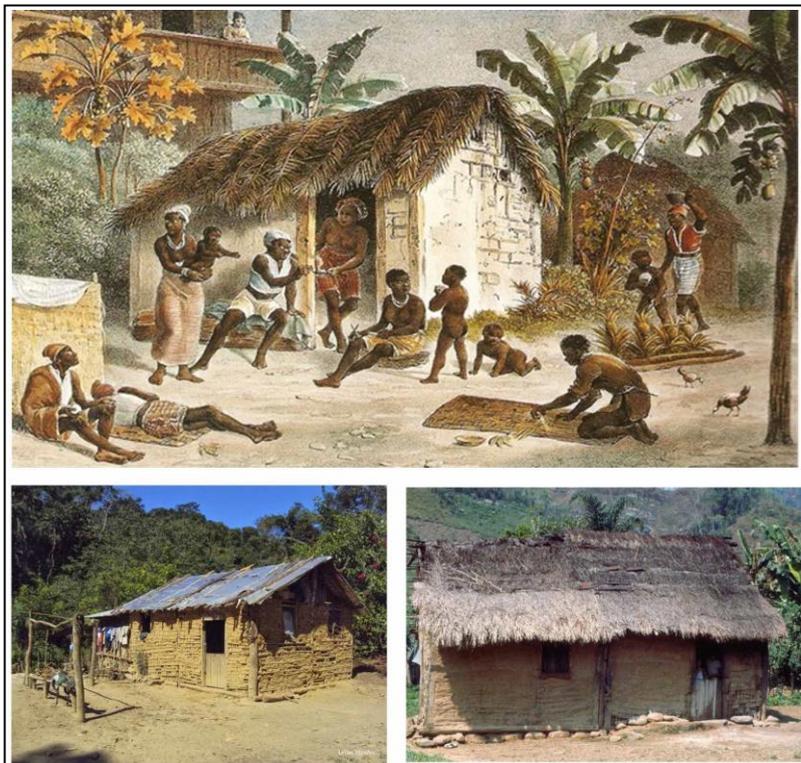


Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Os quilombos eram locais para onde os negros escravizados iam para fugir da escravidão e estão representados no tabuleiro pelas ilustrações da figura 34, assim como uma das diversas influências africanas, a capoeira também faz parte do conteúdo do jogo.

Figura 33 - Identificação e desenvolvimento de partidos gráficos – Referências para ilustrações históricas.



Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Figura 34 - Identificação e desenvolvimento de partidos gráficos – Ilustração dos quilombos.



Fonte: criação do ilustrador.

Figura 35 - Identificação e desenvolvimento de partidos gráficos–Referências para ilustrações históricas.



Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Outro fato histórico comemorado até hoje é a Independência do Brasil na Bahia, o 2 de julho, que é o último tema do tabuleiro. As lutas deste período são representadas pelos elementos da figura 36 entre elas está Maria Quitéria, que representa as muitas personalidades que fizeram deste momento histórico. Na figura 37 corresponde as comemorações do 2 de julho.

Figura 36 - Identificação e desenvolvimento de partidos gráficos– Ilustração das lutas da Independência.



Fonte: criação do ilustrador.

Figura 37 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Ilustração das comemorações do 2 de julho.



Fonte: criação do ilustrador.

Figura 38 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Tabuleiro final.



Fonte: criação da autora.

3.7.4 ROLETA

Como podemos ver na figura 39, muitos jogos destinados para crianças a partir dos 6 anos de idade utilizam roletas como uma de suas peças. Um destes jogos é o Pie Face, ganhador do Prêmio Toty¹ 2016 de melhor jogo do ano. Através da pesquisa imagética, coleta de dados e pesquisa de similares, a roleta foi a melhor opção para o objetivo do game. A peça é de fácil manuseio, o que também pode ser visto na utilização de dados ou cartas, mas também tem a possibilidade de haver mais de seis comandos e, como o jogo tem o intuito de ser utilizado em ambientes escolares, como a sala de aula, e geralmente existem muitas crianças circulando e a probabilidade de se perder uma peça, como o dado que é jogado sobre o tabuleiro, ou uma carta é maior que a de uma roleta.

Figura 39 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Referência para roleta.



Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Na figura 40, temos algumas imagens utilizadas na criação da estética da roleta, peça que determina para onde os jogadores devem percorrer, o que criou uma ligação com a ideia de utilizar a bússola e a rosa dos ventos como referência. Desde as primeiras

¹ O Prêmio TOTY, realizado nos EUA, escolhe os melhores brinquedos do ano, através da votação de consumidores, jornalistas, blogueiros, porta-vozes de mídia comercial, acadêmicos, inventores / designers e por membros da Associação da Indústria de Brinquedos. Esta premiação é popularmente conhecida como o “Oscar” da indústria de brinquedos, devido a sua relevância no mercado americano.

pesquisas sobre mapas antigos, ficou claro que estes elementos, assim como os mapas são, símbolos das navegações.

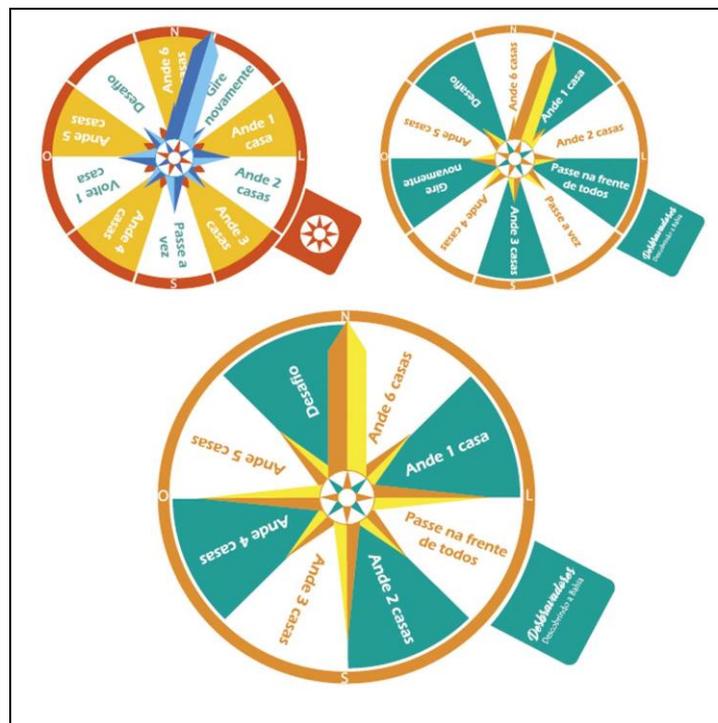
Figura 40 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Referência para roleta.



Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Existem oito comandos na roleta, são eles: Ande 1, 2, 3, 4, 5, 6 casas, desafio e passe na frente de todos. Nos testes não houve dificuldade dos alunos com o manuseio desta ferramenta.

Figura 41 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Desenvolvimento da roleta final.



Fonte: criação da autora.

3.7.5 PERSONAGENS

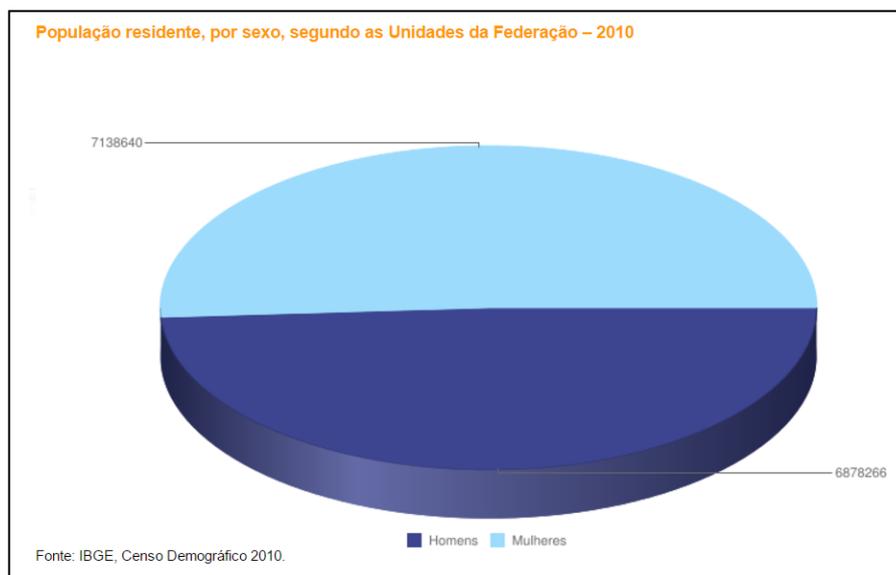
Os livros didáticos utilizados na criação de conteúdo, assim como os “Marcos de Aprendizagem” das escolas municipais de Salvador, deixam claro que nas séries a que se destina o seguinte projeto há um foco na formação do povo brasileiro e, conseqüentemente, no povo baiano que é resultado da miscigenação de três povos, inicialmente, que são os Indígenas, os lusitanos e africanos, no livro Segredos da Bahia um texto define bem este tema:

O Brasil é um país afro-luso-americano. Americano, evidentemente, por sua situação geográfica e sua população indígena; lusitano, por ter sido colonizado por portugueses; e africano, não só porque a nação brasileira foi formada pelo trabalho dos negros escravos como também porque eles constituíram historicamente o elemento da população mais denso nas grandes e pequenas cidades, nas plantações e nos setores de extração mineral, elemento-base a partir do qual se multiplicou a população no Brasil, profundamente marcada por seus costumes, sua religião e suas tradições.

(Juana Elbein dos SANTOS, Os Nãgô e a morte, p. 26.)

A partir destas informações, foram definidas características físicas dos personagens, que podem ser utilizados pelos próprios professores para falar sobre a miscigenação. Outro dado levado em consideração foi do IBGE 2010, comprovando que no estado da Bahia as pessoas do sexo feminino são maioria, por isso três personagens femininos e 2 masculinos.

Figura 42 - Identificação e desenvolvimento de partidos – IBGE 2010.



Fonte: Site IBGE

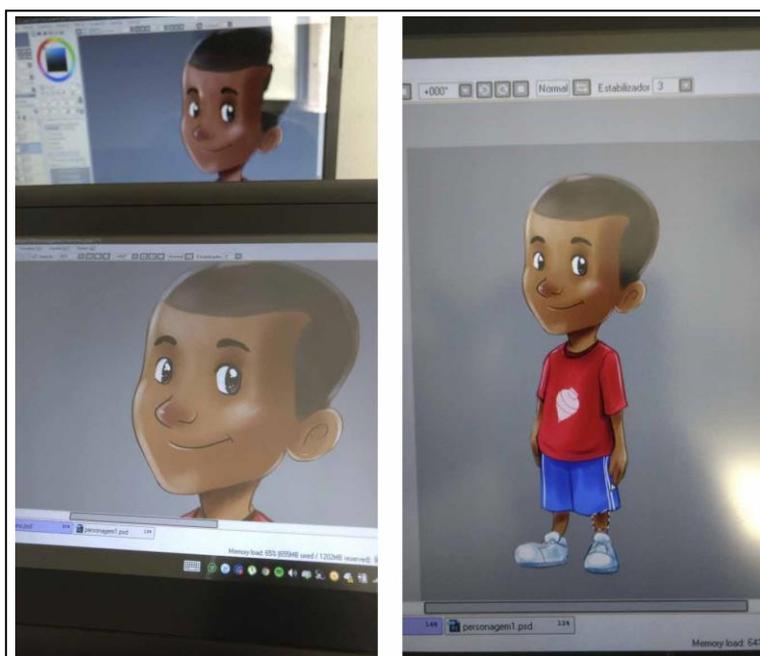
A personalidade foi definida através do contato diário com alunos do Colégio São José, o que também ajudou na construção das posturas, vestimentas, acessórios e expressões faciais.

Figura 43 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Referência para personagem Zaki.



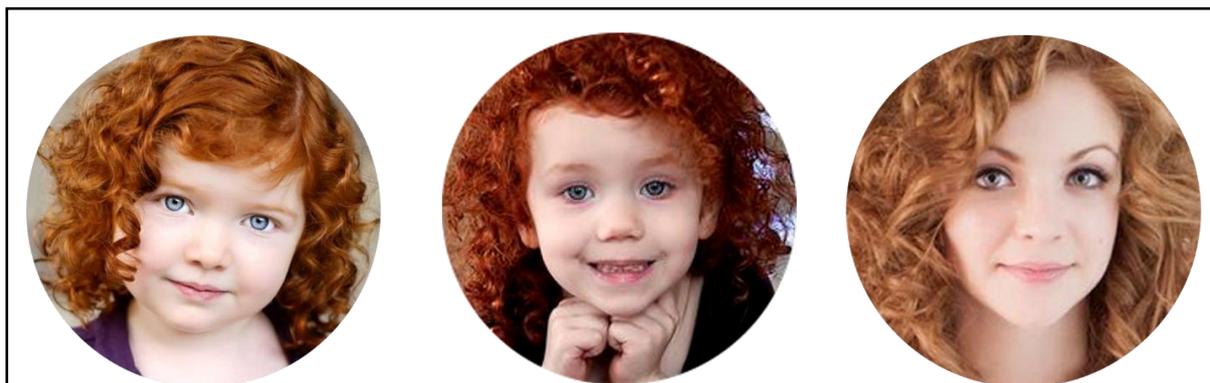
Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Figura 44 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Processo de criação – Zaki.



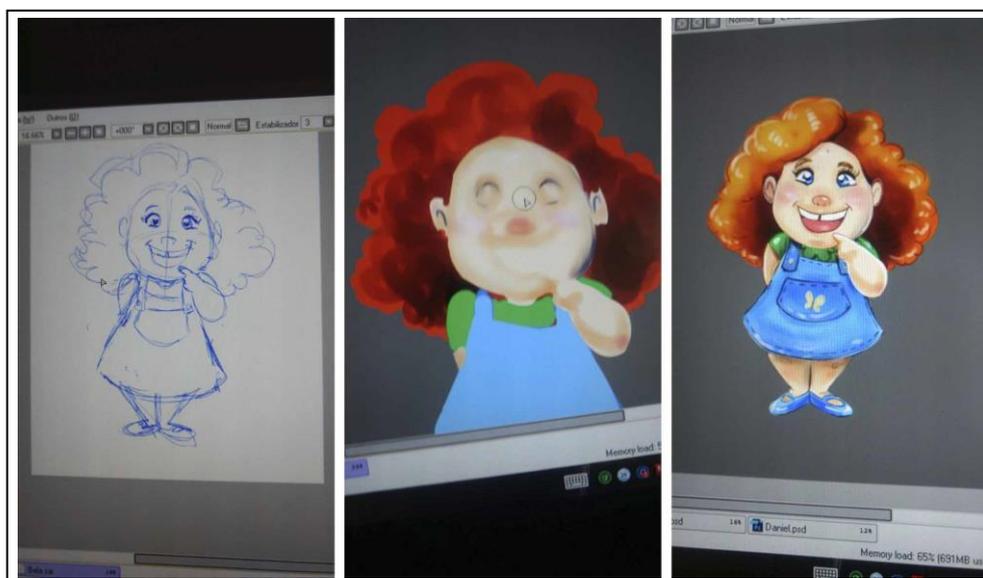
Adaptado pela autora Fonte: criação do ilustrador.

Figura 45 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Referência para personagem Bela.



Adaptado pela autora Fonte: criação do ilustrador.

Figura 46 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Processo de criação – Bela.



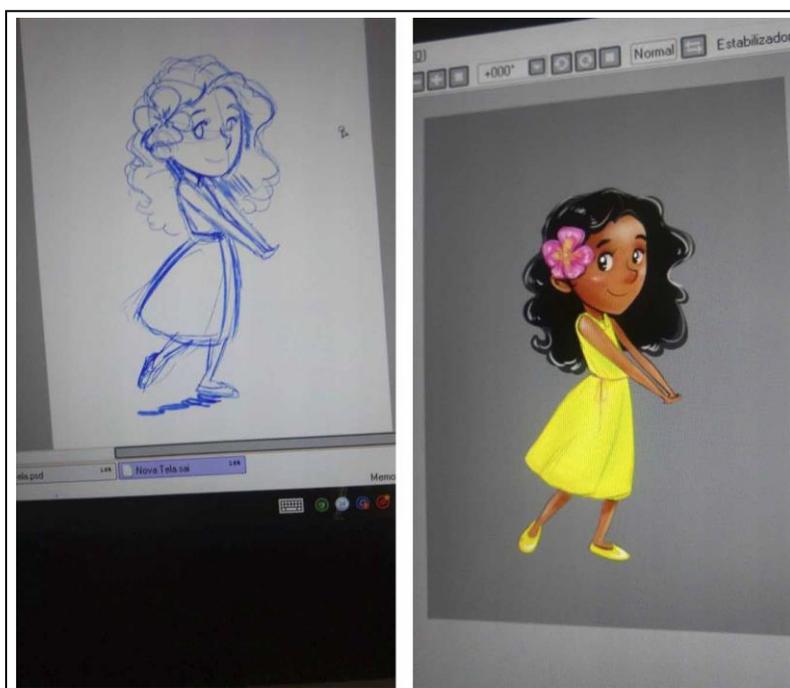
Adaptado pela autora Fonte: criação do ilustrador.

Figura 47 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Referência para personagem Lis.



Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Figura 48 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Processo de criação – Lis.



Adaptado pela autora Fonte: criação do ilustrador.

Figura 49 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Referência para personagem Daniel.

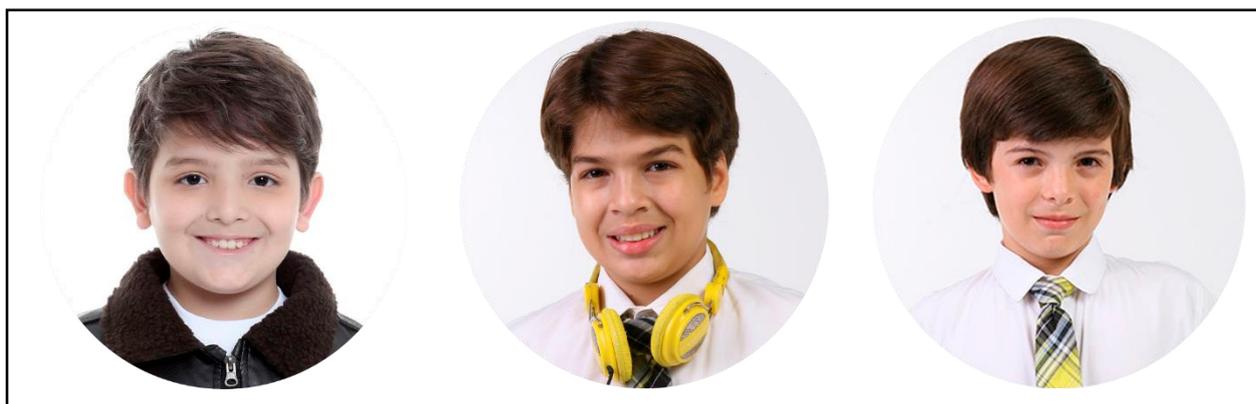


Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Figura 50 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Processo de criação – Daniel.



Adaptado pela autora Fonte: criação do ilustrador.

Figura 51 -Identificação e desenvolvimento de partidos – Referência para personagem Moema.

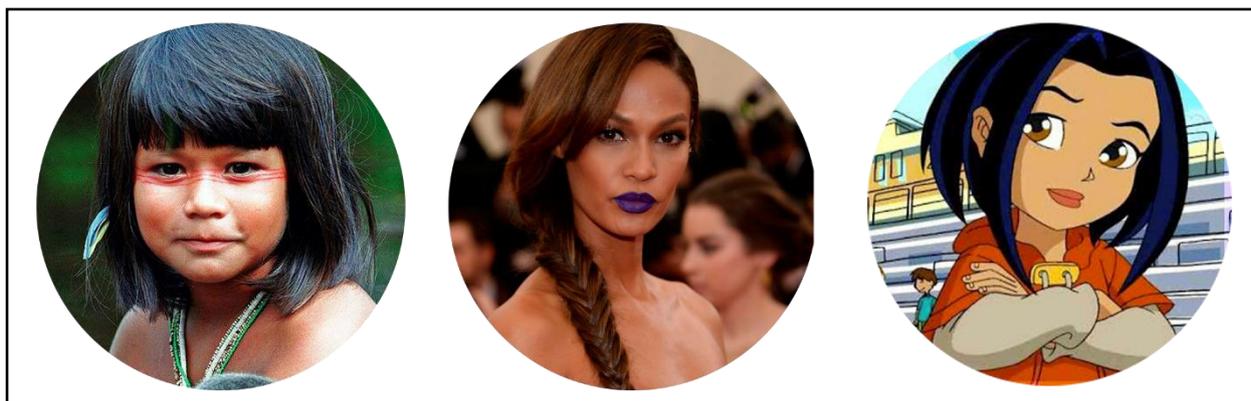
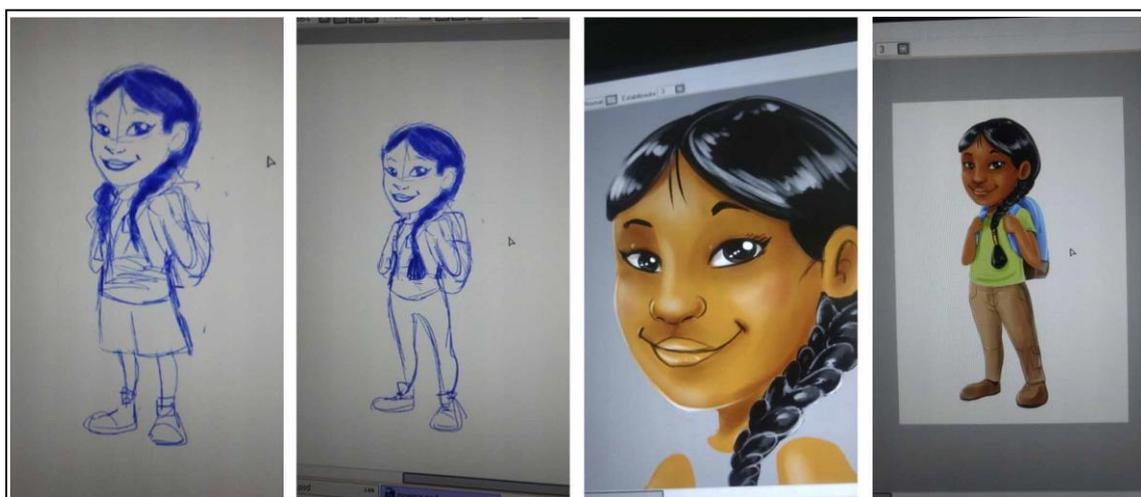


Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Figura 52 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Processo de criação – Moema.



Adaptado pela autora Fonte: criação do ilustrador.

Figura 53 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Personagens finalizados.



Adaptado pela autora Fonte: criação do ilustrador.

3.7.6 CAIXA

A caixa do jogo foi desenvolvida através da pesquisa de similares.

Figura 54 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Referências de caixas.



Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Figura 55 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Referências de caixas.



Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Figura 56 - Identificação e desenvolvimento de partidos - Referência para corte e dobra.



Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

A caixa do jogo Imagem e Ação Júnior foi referência técnica para a definição das dobras e corte da caixa do jogo “Desbravadores: descobrindo a Bahia”.

Figura 57 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Planificação da caixa.



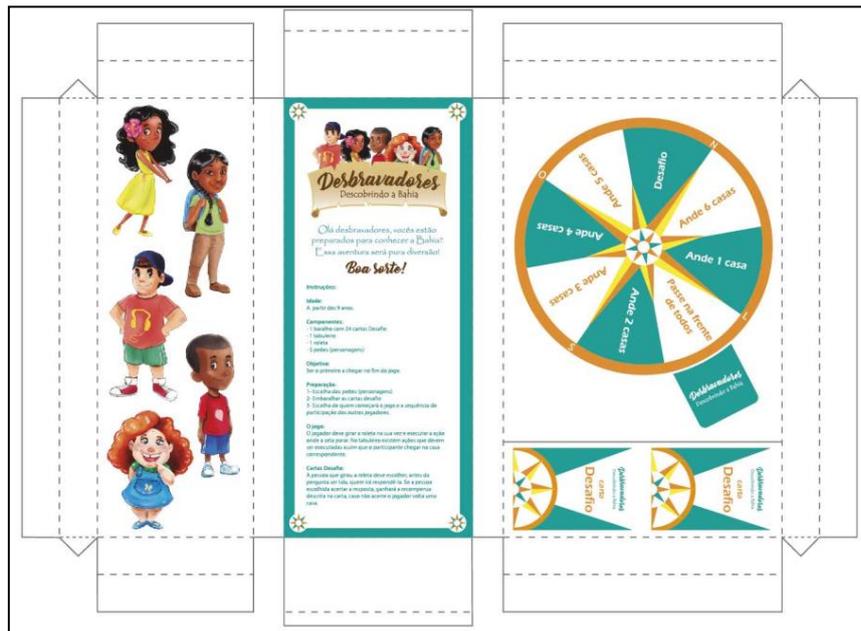
Fonte: criação da autora.

Figura 58 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Referências de berço para a caixa.



Imagem modificada pela autora. Fonte: Internet.

Figura 59 - Identificação e desenvolvimento de partidos – Planificação do berço da caixa.



Fonte: criação da autora.

3.8 MODELAGEM E CONFECÇÃO DE PROTÓTIPOS

Protótipo 1

O primeiro protótipo foi utilizado no teste inicial:

Tabuleiro: Papel sulfite 90g, impressão jato de tinta.

Personagens: Papel vergê 180g, impressão jato de tinta.

Cartas desafio e ficha de respostas: Papel vergê 180, impressão jato de tinta.

Roleta: Papel sulfite 90g, adesivado a recorte de papelão, laminação com brilho.

Figura 60 – Modelagem e confecção de protótipos – Protótipo 1.



Fonte: criação da autora.

Protótipo 2

Protótipo utilizado no segundo teste:

Tabuleiro: Papel sulfite 90g, impressão laser, colado em papel Paraná 0,2cm.

Personagens: Papel vergê 180g, impressão laser, laminação com brilho.

Roleta: Papel sulfite 90g, adesivado a recorte de papelão, laminação com brilho.

Figura 61 – Modelagem e confecção de protótipos – Protótipo 2.



Fonte: criação da autora.

Protótipo 3

Protótipo criado para definir dobras e cortes do tabuleiro.

Dimensões: 29,7 cm X 21 cm

Material: Papel sulfite 90g, impressão laser, colado sobre papel Paraná 0,2cm, laminação com brilho.

Figura 62 - Modelagem e confecção de protótipos – Protótipo de dobra e corte do tabuleiro.



Fonte: criação da autora.

3.9 TESTES E ALTERNATIVAS

Teste 1

O teste 1 foi realizado com um protótipo de baixa complexidade, apenas com ilustrações de referência, com o conteúdo antes da primeira correção, contendo 104 casas. O objetivo é testar a mecânica, a quantidade de casas e o comportamento dos alunos em relação ao jogo, além da interação com as peças reconhecendo as modificações a serem feitas.

Procedimentos:

- Foram convidados cinco alunos do 5º ano, escolhidos pelas professoras.
- O teste foi realizado no horário de aula.

- O local escolhido para a realização foi o laboratório de informática do colégio São José, por ser um local silencioso e espaçoso.
- Foi explicado aos estudantes do que se tratava o jogo, deixando claro que eles poderiam fazer sugestões.
- As instruções foram explicadas.
- Início do jogo

Os alunos escolheram entre si quem começaria e, pela sequência em que estavam sentados, definiram a ordem das jogadas. Escolheram seus personagens e os posicionaram no início do jogo. Eles utilizaram a roleta e as cartas desafio e a duração total do jogo foi 40min. É importante ressaltar que os estudantes tiveram o acompanhamento de adultos, mas que não houve interferência no andamento do jogo.

Figura 63 – Testes de alternativas – Teste 1



Fonte: material da autora.

Observações:

- Foi realizada a explicação da temática o jogo e informado que não seria necessário saber o conteúdo para utilizá-lo, o intuito é que fosse divertido. A

postura do educador e como este apresenta o material incentivam o estudante a participar da atividade.

- Os alunos criaram regras próprias para o melhor andamento do jogo. Escolheram quem começaria levando em consideração a sequência em que estavam sentados ao redor do tabuleiro, definiram que a pessoa girasse a roleta teria que mostrar para outro participante onde a seta parou e que não poderiam dar toques leves na roleta.
- Os peões deste protótipo ficaram muito leves e caíram bastante.
- O caminho por onde os personagens avançavam estava muito longo e algumas casas muito pequenas para que dois peões ficassem juntos.
- Os comandos da roleta como “Volte 1 casa” deixam o jogo mais lento.
- Nesse teste as regras das cartas desafio foram: quem girasse a roleta e caísse no comando desafio deveria desafiar outro jogador a responder também, os dois respondiam e quem acertasse andava duas casas. A recompensa foi muito pouca e seria mais interessante ao jogador se, como “prêmio” por ter acertado, andassem muitas casas. Outra questão é que eles se interessavam mais em escolher quem desafiariam do que em responder.
- Mesmo tendo uma duração de 40 min, os estudantes se mantiveram interessados no jogo e, em nenhum momento, deram a entender que prefeririam estar nos computadores.
- As observações que foram feitas são: algumas casas devem fazer o jogador voltar ao início e, na roleta, seria interessante que tivesse o comando “passe na frente de todos”.
- Ao final do jogo, foi esclarecido que aquele material era um protótipo e que o jogo passaria por atualizações. Os estudantes demonstraram muito interesse em brincar com o jogo final, inclusive perguntando sobre que alterações seriam feitas.

Alterações

- Os personagens que são os peões do jogo devem ser construídos com um material que possibilite maior estabilidade.
- Após a 1ª correção feita pela professora de história Lucia Camargo, foram retiradas 24 casas.
- Foi construído outro caminho com casas maiores e com tamanhos mais semelhantes.
- A roleta ganhou comandos “Passe na frente de todos”. O comando volte 1 casa foi retirado.
- As cartas desafio possuem novas regras, são elas: a pessoa que girou a roleta deve escolher, antes da pergunta ser lida, quem irá respondê-la. Se a pessoa escolhida acertar a resposta, ganhará a recompensa descrita na carta, caso não acerte o jogador volta uma casa. As recompensas vão de 5 a 10 casas, variando de acordo com a complexidade da pergunta.
- As observações dos estudantes foram aplicadas.

Teste 2

O teste 2 foi realizado com um protótipo de média complexidade, usando as ilustrações básicas no tabuleiro, com o conteúdo finalizado, contendo 80 casas, com o objetivo de testar as mudanças realizadas a partir do primeiro teste e o comportamento dos alunos com idade menor, reconhecendo as modificações a serem feitas.

Procedimentos:

- Foram convidados cinco alunos do 4º ano, escolhidos pelas professoras.
- O teste foi realizado no horário de aula.
- O local escolhido para a realização foi o laboratório de informática do colégio São José, por ser um local silencioso e espaçoso.
- Foi explicado aos estudantes do que se tratava o jogo, deixando claro que eles poderiam fazer sugestões.

- As instruções foram explicadas.
- Início do jogo

Os alunos escolheram entre si ordem das jogadas, mas inicialmente não seguiram a sequência em que estavam sentados. Ao perceber que houve certa confusão no andamento do jogo, os estudantes decidiram se reorganizar de acordo com a ordem. Escolheram seus personagens e os posicionaram no início do jogo. Não foram usadas as cartas desafio para observar a utilização do jogo por alunos que não tinham muito conhecimento do assunto abordado. A duração do jogo foi de 25min. É importante ressaltar que os estudantes tiveram o acompanhamento de adultos, mas que não houve interferência no andamento do jogo.

Figura 64 – Testes de alternativas – Teste 2



Fonte: material da autora.

Observações

- O comportamento dos alunos do 5º e 4º ano não teve uma grande diferença. A única observação é que o grupo do 4º ano se manteve mais atento ao jogo por ter uma duração menor.

- Não houve dificuldade no uso da roleta, mas foi observado que os comandos “passe a vez” e “gire novamente” atrasam o andamento do jogo.
- Os peões ficaram estáveis.
- O comando “passe na frente de todos” dinamiza a partida fazendo com que o jogador não perca o estímulo de vencer.
- Os alunos não tiveram dificuldade em jogar mesmo sem conhecer todo o conteúdo do jogo, reconhecendo no tabuleiro o que a professora já havia ensinado.
- Os estudantes demonstraram interesse no jogo final.

Alterações

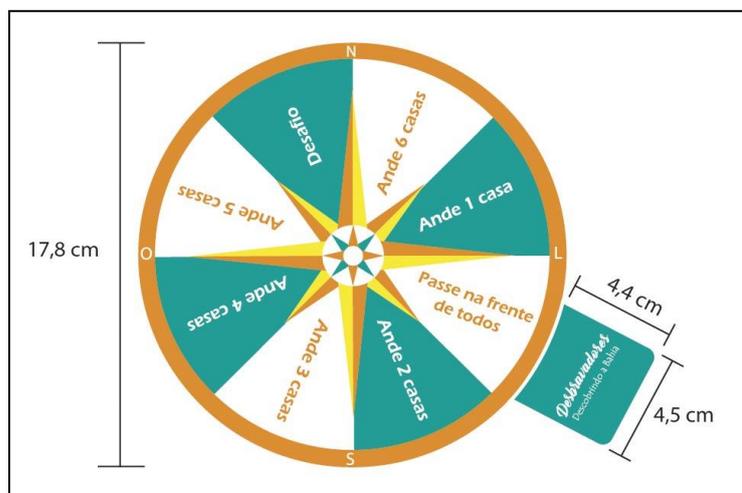
- Acrescentar as ilustrações históricas fará com que os estudantes entendam melhor a linha cronológica de acontecimentos.
- Tirar os comandos passe a vez e gire novamente

3.10 AVALIAÇÃO DO PARTIDO GRÁFICO

O conteúdo passou por duas correções pela professora de história do Colégio São José Lúcia Maria Camargo Mota. Inicialmente, os temas representados no tabuleiro começavam na pré-história indo até 1950 com a criação do trio elétrico. Na primeira correção, foi definido que começaria em 1500 e finalizaria em 2 de julho. O jogo diminuiu para 80 casas. Na segunda correção, só uma pergunta desafio foi retirada e foram feitas apenas pequenas modificações nos textos do tabuleiro. Através da avaliação dos testes, foram feitas alterações citadas anteriormente.

Com as modificações todas as peças cumprem as funções determinadas, o tempo total de jogo ficou entre 25 e 30 minutos, os estudantes interagem de forma positiva, atingindo o objetivo de criar um momento de aprendizado leve e divertido.

Figura 67 - Detalhamento técnico das soluções para efeito de produção – Medidas da roleta.



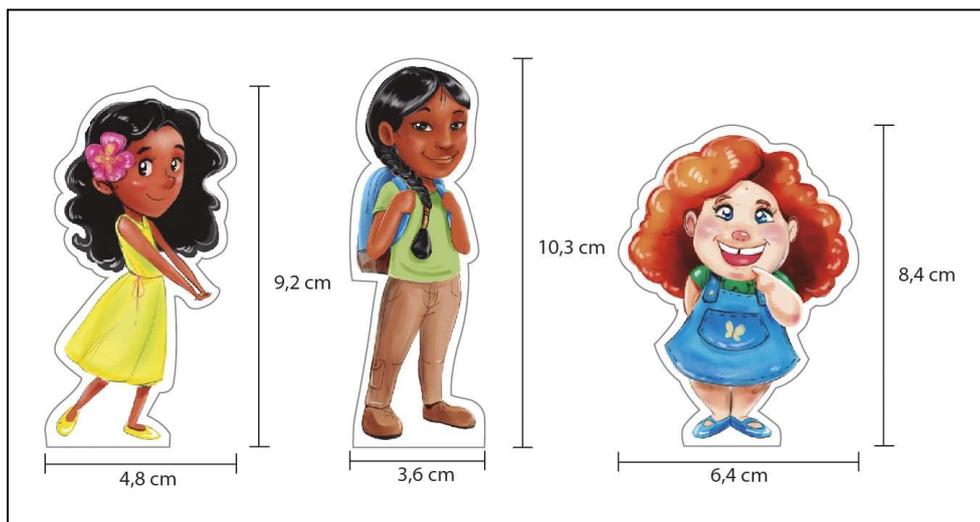
Fonte: criação da autora.

Figura 68 - Detalhamento técnico das soluções para efeito de produção – Medidas das cartas Desafio.



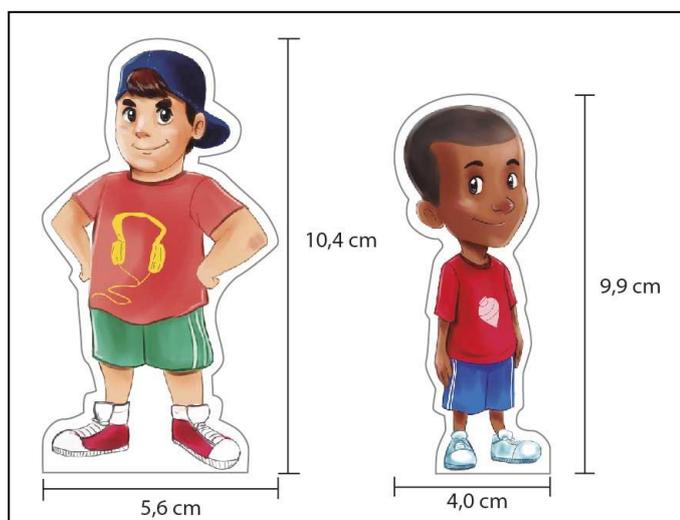
Fonte: criação da autora.

Figura 69 - Detalhamento técnico das soluções para efeito de produção – Medidas dos peões/personagens.



Fonte: criação da autora.

Figura 70 - Detalhamento técnico das soluções para efeito de produção – Medidas dos peões/personagens.



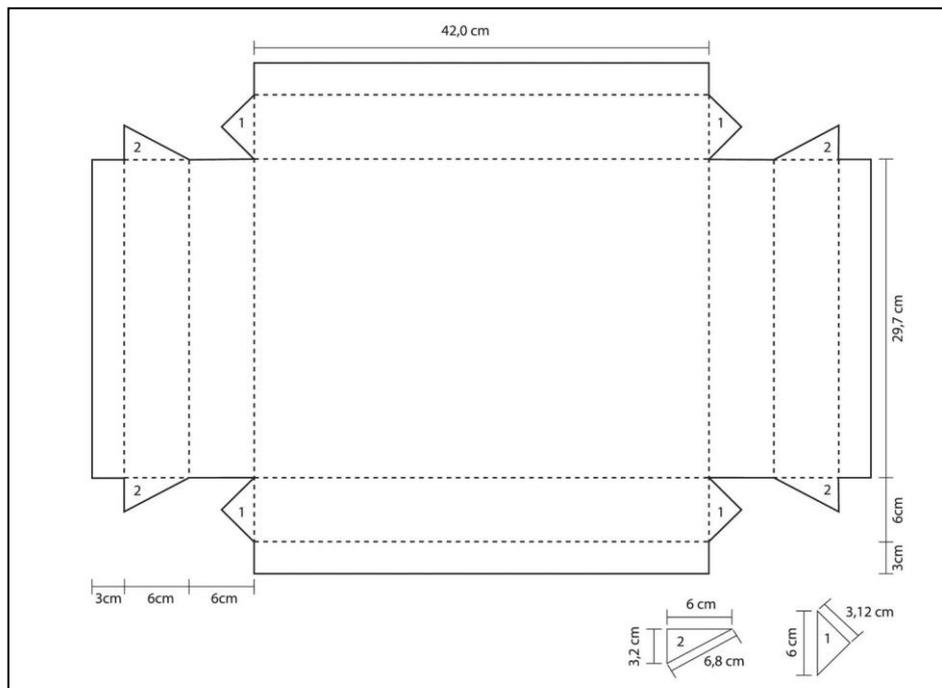
Fonte: criação da autora.

Figura 71 - Detalhamento técnico das soluções para efeito de produção – Planificação da caixa.



Fonte: criação da autora.

Figura 72 - Detalhamento técnico das soluções para efeito de produção – Dobra e corte e medidas da caixa.



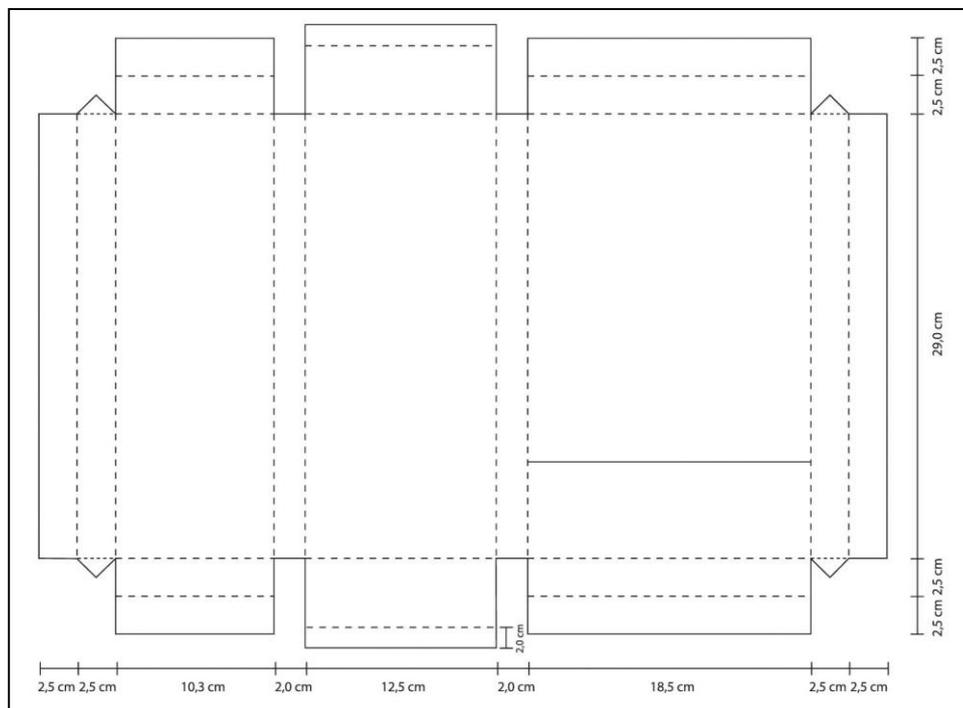
Fonte: criação da autora.

Figura 73 - Detalhamento técnico das soluções para efeito de produção – planificação do berço da caixa.



Fonte: criação da autora.

Figura 74 – Detalhamento técnico das soluções para efeito de produção – Dobra e corte do berço.



Fonte: criação da autora.

3.12 ESPECIFICAÇÃO DOS PROCESSOS PRODUTIVOS

1. Envio dos arquivos para impressão.
2. Impressão offset.
3. Plotagem do tabuleiro em papel couché 120g.
4. Laminação fosca da plotagem do tabuleiro.
5. Corte do papel paraná.
6. Colagem do tabuleiro em papel paraná.
7. Colagem do adesivo impresso da tampa e fundo da caixa em papel.
8. Plotagem do berço em papel couché 120g.
9. Recortes e dobras dos materiais da caixa.
10. Colagem do berço na parte interna da caixa.
11. Criação das divisórias do berço da caixa.
12. Impressão da roleta em papel couché 120g.
13. Recorte da impressão da roleta e do papel paraná.
14. Colagem da roleta em papel paraná.
15. Encaixe do pino da roleta.
16. Impressão em papel supremo duplex 280g e recorte das cartas desafio.
17. Impressão dos personagens em papel cartão, 350g
18. Recorte e colagem da impressão dos personagens.
19. Encaixe do suporte dos personagens.

3.13 APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA

Figura 75 – Apresentação da proposta – Protótipo final.



Fonte: criação da autora.

4.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a realização das etapas de pesquisa, criação, verificação e aperfeiçoamento, o Trabalho de Conclusão de Curso “Desbravadores: descobrindo a Bahia” atinge seu propósito de material complementar para o auxílio de professores na criação de aulas diferenciadas, sobre a História da Bahia, para estudantes do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental I.

Ficou claro ao longo da construção do projeto que recursos pedagógicos criam momentos de aprendizagem agradáveis aos aprendizes e que os materiais analógicos são meios democráticos potenciais para a criação deste tipo de material. A importância de abordar temas que envolvam os alunos e tenham associação com sua realidade faz com que o estudante se interesse ainda mais este tipo de recurso.

O projeto não se encerra aqui. Etapas como a avaliação de custos e possíveis adaptações para a confecção em média/grande escala serão realizadas após o término

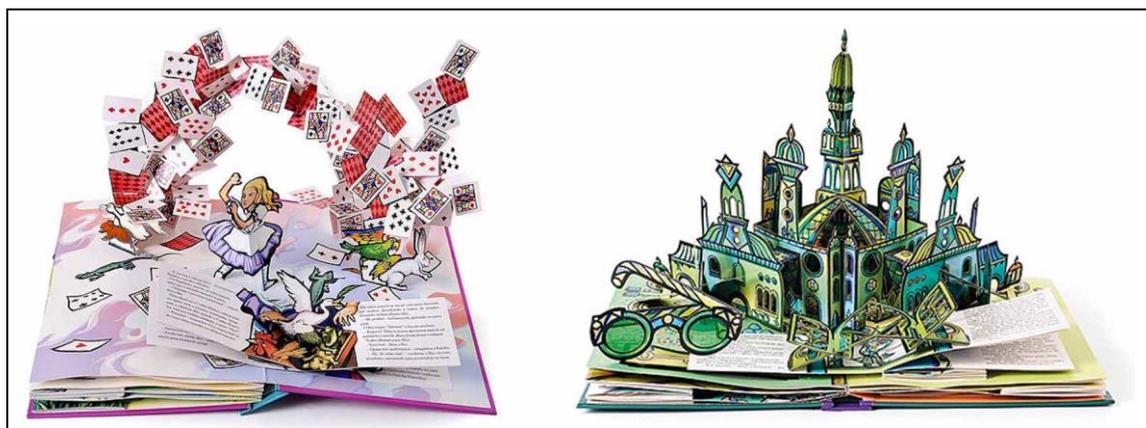
deste trabalho. Outro desdobramento interessante é a possível utilização da realidade aumentada, que é a inserção de objetos virtuais no ambiente físico, mostrada ao usuário em tempo real com o apoio de algum dispositivo tecnológico, usando a interface do ambiente real, adaptada para visualizar e manipular os objetos reais e virtuais. O game poderá ser visto em 3D, a ideia é de que seja semelhante aos livros pop up, caracterizados por suas dobraduras que montam personagens e cenários ao leitor virar as páginas, como na figura 76.

Figura 75 – Considerações finais – Realidade aumentada.



Adaptado pela autora. Fonte: internet.

Figura 76 – Considerações finais – Livros pop up.



Adaptado pela autora. Fonte: internet.

O objetivo destes desdobramentos não é que os meios digitais interfiram na mecânica do jogo, mas incentivar a utilização deste em escolas com apelo tecnológico.

Com a realização deste projeto, foi possível entender a complexidade do desenvolvimento de games. Existe muita pesquisa e a criação de uma boa equipe de produção ajuda muito no planejamento e execução deste tipo de recurso.

As próximas etapas envolvem a definição mais precisa dos requisitos de produção para média e larga escala e a busca de editais públicos que patrocinem e confecção deste projeto.

Ao fim do processo, conclui-se que o jogo “Desbravadores: descobrindo a Bahia” pode se tornar uma ferramenta fundamental e eficaz no aprendizado da História da Bahia para o público pretendido. Além disso, a pesquisa serve de base para a construção de outros jogos que utilizem outros conteúdos obrigatórios em outras áreas de ensino. Este, sem dúvida, será um legado para o ensino e desenvolvimento de recursos didáticos em sala de aula.

5.0 REFERÊNCIAS:

ALEM, Nathália Helena. **As Diretrizes Curriculares do Ensino Fundamental para o ensino de história da rede estadual da Bahia (1995)**. Salvador, 2012.

AMBRÓSIO, Juliane Menin, SCHOEFFEL. **Jogo de tabuleiro para apoio ao ensino de gerenciamento de projetos baseado no guia PMBOK**. Santa Catarina, 2014.

CLUA, Esteban Walter Gonzalez, BITTENCOURT, João Ricardo. **Uma Nova Concepção para a Criação de Jogos Educativos**. Rio de Janeiro, 2004.

DIEZ, Albani Galo. **Segredos da Bahia**. Salvador, 2001, pg. 7.

FREITAS, Itamar. **História regional para a escolarização básica no Brasil**. São Cristóvão, 2009.

FIALHO, Neusa Nogueira. **Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino**. 2008.

GRENME. **Os jogos de tabuleiro são bons para o cérebro**. 2016. Disponível em: <<https://www.greenme.com.br/viver/esporte-e-tempo-livre/1226-os-jogos-de-tabuleiro-sao-bons-para-o-cerebro> > Acesso em: 28 jan. 2017.

GROW. Website institucional. Disponível em: < <http://www.lojagrow.com.br/>>. Acesso em: 18 mar. 2017

IBGE. **População residente por sexo segundo as Unidades da Federação**. 2010. Disponível em: <<http://www.censo2010.ibge.gov.br/sinopse/index.php?dados=27&uf=29> > Acesso em: 20 mar. 2017

JORNAL DO COMÉRCIO. **Jogos de tabuleiro renascem e ganham adeptos**. 2016. Disponível em: < http://jcrs.uol.com.br/_conteudo/2016/01/economia/475240-mercado-de-jogos-de-tabuleiro-renasce-e-ganha-espaco.html > Acesso em: 15 mar. 2017

LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da Escola Pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos**. 21ª ed. São Paulo: Loyola, 2006.

MORAES, Airton. **Conhecimento Histórico: a relação entre as abordagens presentes nas salas de aula do ensino regular e as discussões historiográficas**. Londrina, 2007.

ROSA, Simone Melo da. **Metodologia Projetual: uma ferramenta em constante mutação**. Rio Grande do Sul, 2009.

SANTOS, Daniela Silva dos. **O papel dos jogos de tabuleiro na aprendizagem**. Disponível em: <<http://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/o-papel-dos-jogos-tabuleiro-na-aprendizagem.htm>> Acesso em: 28 jan. 2017

SANTOS, Valquíria Gonçalves dos. **A importância dos jogos pedagógicos na escola**. 2011. Disponível em: < <http://www.webartigos.com/artigos/a-importancia-dos-jogos-pedagogicos-na-escola/80312/>> Acesso em: 17 fev. 2017.

SILVA, Evellyn Ledur, GIORDANI, Estela Maris, MENOTTI, Camila Ribeiro. **As tendências pedagógicas e a utilização dos Materiais didáticos no processo de ensino e Aprendizagem**. Santa Maria, 2009.

SILVA, Luis Carlos Borges. **A importância do estudo da história regional e local no Ensino Fundamental I**. Cruz das Almas, 2006.

6.0 APÊNDICES

APÊNDICE A – Tendência Pedagógica liberal tradicional

Tendência liberal tradicional	
Papel da escola	A atuação da escola consiste na preparação intelectual e moral dos alunos para assumir sua posição na sociedade. O compromisso da escola é com a cultura, os problemas sociais pertencem à sociedade. Os estudantes menos capazes devem se esforçar para se igualar aos mais capazes.
Conteúdos de ensino	OS conteúdos são divididos em matérias determinadas pela sociedade e ordenadas na legislação.
Métodos de ensino	Baseiam-se na exposição verbal da matéria e/ou demonstração enfatizando a repetição de conceitos ou fórmulas e a memorização visando disciplinar a mente e formar hábitos.
Relacionamento professor-aluno	O professor é a autoridade que transmite o conteúdo na forma de verdade a ser absorvida pelos estudantes que devem manter a atenção e o silêncio.
Pressupostos de aprendizagem	Acredita-se que o processo de aprendizagem do aluno é semelhante ao adulto, apenas menos desenvolvida, sendo receptiva e mecânica. Ocorre frequentemente o uso da coação. A avaliação se dá por verificações de curto prazo (interrogatórios, orais, exercícios de casa) e de prazo mais longo (provas escritas, trabalhos de casa).
Manifestações da prática escolar	A pedagogia liberal tradicional é viva e atuante, se aproximando mais do modelo de escola predominante em nossa história educacional.

Adaptado pela autora. Fonte: (LIBÂNEO, 2006.).

APÊNDICE B – Tendência Pedagógica liberal renovada progressivista.

Tendência liberal renovada progressivista	
Papel da escola	A finalidade da escola é adequar as necessidades individuais ao meio social, através de experiências que devem satisfazer os interesses do aluno e as exigências sociais permitindo ao estudante educar-se, levando em consideração os aspectos cognitivos e sociais.
Conteúdos de ensino	Os processos mentais e habilidades cognitivas são mais importantes do que os conteúdos organizados racionalmente. O processo de aquisição do saber tem mais valor do que o saber propriamente dito.
Métodos de ensino	Os métodos variam de acordo com as escolas ativas ou novas (Dewey, Montessori, De-croly, Cousinet e outros), mas partes de atividades adequadas à natureza do aluno e às etapas do seu desenvolvimento. A maioria delas acentua a importância do trabalho em grupo como condição básica do desenvolvimento mental. A ideia de “aprender fazendo” está sempre presente.
Relacionamento professor-aluno	O professor deve auxiliar o desenvolvimento livre e espontâneo da criança, intervindo somente para dar forma ao raciocínio dela. A disciplina é baseada na convivência grupal instaurando uma “vivência democrática” que, desperte no estudante conceitos como a solidariedade, participação e respeito as regras do grupo, fatores importantes para a vida em sociedade.
Pressupostos de aprendizagem	A motivação depende da força de estimulação do problema e das disposições internas e interesses do aluno. Assim, aprender se torna uma atividade de descoberta, é uma autoaprendizagem, sendo o ambiente apenas o meio estimulador. A avaliação é fluida e tenta ser eficaz à medida que os esforços e os êxitos são pronta e explicitamente reconhecidos pelo professor.
Manifestações da prática escolar	Os princípios desta pedagogia são difundidos nos cursos de licenciatura e muitos professores sofrem sua influência, mas sua aplicação é reduzida não somente por faltar de condições objetivas como também porque se choca com uma prática pedagógica basicamente tradicional. Alguns métodos, como o Montessori, de Decroly e Dewey são adotados em escolas particulares. Outras denominadas “experimentais”, as “escolas comunitárias” e mais remotamente (década de 60) a "escola secundária moderna", na versão difundida por Lauro de Oliveira Lima utilizam esta tendência. O ensino baseado na psicologia genética de Piaget tem larga aceitação na educação pré-escolar.

Adaptado pela autora. Fonte: (LIBÂNEO, 2006.).

APÊNDICE C – Tendência Pedagógica liberal renovada não-diretiva

Tendência liberal renovada não-diretiva	
Papel da escola	Acentua-se nesta tendência o papel da escola na formação de atitudes, razão pela qual deve estar mais preocupada com problemas psicológicos do que com os pedagógicos ou sociais. O resultado de uma boa educação é muito semelhante ao de uma boa terapia.
Conteúdos de ensino	A ênfase que esta tendência põe nos processos de desenvolvimento das relações e da comunicação torna secundária a transmissão de conteúdo. Os processos de ensino visam mais facilitar aos estudantes os meios para buscarem por si mesmos os conhecimentos que, no entanto, são dispensáveis.
Métodos de ensino	Os métodos usuais são dispensados, prevalecendo quase que exclusivamente o esforço do professor em desenvolver um estilo próprio para facilitar a aprendizagem dos alunos. Assim, o objetivo do trabalho escolar se esgota nos processos de melhor relacionamento interpessoal, como condição para o crescimento pessoal.
Relacionamento professor-aluno	A pedagogia não-diretiva propõe uma educação centrada no aluno, visando formar sua personalidade através da vivência de experiências significativas que lhe permitam desenvolver características inerentes a sua natureza. "Ausentar-se" é a melhor forma de respeito e aceitação plena do aluno. Toda intervenção é ameaçadora e inibidora da aprendizagem.
Pressupostos de aprendizagem	A motivação aumenta, quando o sujeito desenvolve o sentimento de que é capaz de agir em termos de atingir suas metas pessoais, isto é, desenvolve a valorização do "eu". O aprendizado se dá pela relevância do aprendido em relação ao "eu", ou seja, o que não está envolvido com o "eu" não é retido e nem transferido.
Manifestações da prática escolar	Entre nós, o inspirador da pedagogia não-diretiva é C. Rogers, na verdade mais um psicólogo clínico que um educador. Suas ideias influenciam um número expressivo de educadores e professores, principalmente orientadores educacionais e psicólogos escolares que se dedicam ao aconselhamento. Mais recentemente, podem-se citar também tendências inspiradas na escola de Summerhill do educador inglês A. Neill.

Adaptado pela autora. Fonte: (LIBÂNEO, 2006.).

APÊNDICE D – Tendência Pedagógica liberal tecnicista

Tendência liberal tecnicista	
Papel da escola	O interesse imediato da escola é o de produzir indivíduos "competentes" para o mercado de trabalho, transmitindo, eficientemente, informações precisas, objetivas e rápidas. A pesquisa científica, a tecnologia educacional, a análise experimental do comportamento garante a objetividade da prática escolar, uma vez que os objetivos instrucionais (conteúdos) resultam da aplicação de leis naturais que independem dos que a conhecem ou executam.
Conteúdos de ensino	São as informações, princípios científicos, leis etc., estabelecidos e ordenados numa sequência lógica e psicológica por especialistas. O material instrucional encontra-se sistematizado nos manuais, nos livros didáticos, nos módulos de ensino, nos dispositivos audiovisuais etc.
Métodos de ensino	Consistem nos procedimentos e técnicas necessárias ao arranjo e controle das condições ambientais que assegurem a transmissão/recepção de informações. Se a primeira tarefa do professor é modelar respostas apropriadas aos objetivos instrucionais, a principal é conseguir o comportamento adequado pelo controle do ensino; daí a importância da tecnologia educacional. O essencial da tecnologia educacional é a programação por passos sequenciais empregada na instrução programada, nas técnicas de microensino, multimeios, módulos etc.
Relacionamento professor-aluno	O professor é apenas um elo de ligação entre a verdade científica e o aluno, cabendo-lhe empregar o sistema instrucional previsto. O aluno é um indivíduo responsivo, não participa da elaboração do programa educacional. Ambos são espectadores frente à verdade objetiva. A comunicação professor-aluno tem um sentido exclusivamente técnico, que garantir a eficácia da transmissão do conhecimento.
Pressupostos de aprendizagem	As teorias de aprendizagem que fundamentam a pedagogia tecnicista dizem que aprender é uma questão de modificação do desempenho: o bom ensino depende de organizar eficientemente as condições estimuladoras, de modo a que o aluno saia da situação de aprendizagem diferente de como entrou. Ou seja, o ensino é um processo de condicionamento através do uso de reforçamento das respostas que se quer obter. Entre os autores que contribuem para os estudos de aprendizagem destacam-se: Skinner, Gagné, Bloom e Mager.
Manifestações da prática escolar	A influência da pedagogia tecnicista remonta à 2ª metade dos anos 50 Aplicada mais efetivamente no final dos anos 60 com o objetivo de adequar o tema educacional à orientação político econômica do regime militar: inserir a escola nos modelos de racionalização do sistema de produção capitalista. Entretanto, não há indícios seguros de que o professor da escola pública tenha assimilado a pedagogia tecnicista.

Adaptado pela autora. Fonte: (LIBÂNEO, 2006.).

APÊNDICE E – Tendência Pedagógica progressista libertadora

Tendência progressista libertadora	
Papel da escola	Não é próprio da pedagogia libertadora falar em ensino escolar, já que sua marca é a atuação "não-formal". Entretanto, professores e educadores engajados no ensino escolar vêm adotando pressupostos dessa pedagogia. Assim, quando se fala na educação em geral, diz-se que ela é uma atividade onde professores e alunos, mediatizados pela realidade que apreendem e da qual extraem o conteúdo de aprendizagem, atingem um nível de consciência dessa mesma realidade, a fim de nela atuarem, num sentido de transformação social.
Conteúdos de ensino	Denominados "temas geradores", são extraídos da problematização da prática de vida dos educandos. Os conteúdos tradicionais são recusados porque cada pessoa, cada grupo envolvido na ação pedagógica dispõe em si próprios, ainda que de forma rudimentar, dos conteúdos necessários dos quais se parte. Em nenhum momento o inspirador e mentor da pedagogia libertadora, Paulo Freire, deixa de mencionar o caráter essencialmente político de sua pedagogia, o que, segundo suas próprias palavras, impede que ela seja posta em prática, em termos sistemáticos, nas instituições oficiais, antes da transformação da sociedade. Daí porque sua atuação se dê mais a nível da educação extraescolar. O que não tem impedido, por outro lado, que seus pressupostos sejam adotados e aplicados por numerosos professores.
Métodos de ensino	Assim sendo, a forma de trabalho educativo é o "grupo de discussão", a quem cabe autogerir a aprendizagem, definindo o conteúdo e a dinâmica das atividades. O professor é um animador que, por princípio, deve "descer" ao nível dos alunos, adaptando-se às suas características e ao desenvolvimento próprio de cada grupo.
Relacionamento professor-aluno	No diálogo, como método básico, a relação é horizontal; onde educador e educandos se posicionam como sujeitos do ato de conhecimento. O critério de bom relacionamento é a total identificação com o povo, sem o que a relação pedagógica perde consistência.
Pressupostos de aprendizagem	Aprende é um ato de conhecimento da realidade concreta, isto é, da situação real vivida pelo educando, e só tem sentido se resulta de uma aproximação crítica dessa realidade. O que é aprendido não decorre de uma imposição ou memorização, mas do nível crítico de conhecimento, ao qual se chega pelo processo de compreensão, reflexão e crítica
Manifestações da prática escolar	A pedagogia libertadora tem como inspirador e divulgador Paulo Freire, que tem aplicado suas ideias pessoalmente em diversos países, primeiro no Chile, depois na África. Entre nós, tem exercido uma influência expressiva nos movimentos populares e sindicatos e, praticamente, se confunde com a maior parte das experiências do que se denomina "educação popular". Embora as formulações teóricas de Paulo Freire se restrinjam à educação de adultos ou à educação popular, em geral, muitos professores vêm tentando colocá-las em prática em todos os graus de ensino formal.

Adaptado pela autora. Fonte: (LIBÂNEO, 2006.).

APÊNDICE F – Tendência Pedagógica progressista libertária

Tendência progressista libertária	
Papel da escola	A pedagogia libertária, na sua modalidade mais conhecida entre nós, a "pedagogia institucional", pretende ser uma forma de resistência contra a burocracia como instrumento da ação; dominadora do Estado, que tudo controla. A ideia básica é introduzir modificações institucionais, a partir dos níveis subalternos que, em seguida vão "contaminando" todo sistema. A escola instituirá, com base na participação grupal, mecanismos institucionais de mudança (assembleias, conselhos, eleições, reuniões, associações etc.), de tal forma que o aluno, uma vez atuando nas instituições "externas", leve para lá tudo o que aprendeu.
Conteúdos de ensino	As matérias são colocadas à disposição do aluno, mas não são exigidas. São um instrumento a mais, porque importante é o conhecimento que resulta das experiências vividas pelo grupo, especialmente a vivência de mecanismos de participação crítica. "Conhecimento" aqui não é a investigação cognitiva do real, para extrair dele um sistema de representações mentais, mas a descoberta de respostas às necessidades e às exigências da vida social. Assim, os conteúdos propriamente ditos são os que resultam de necessidades e interesses manifestos pelo grupo e que não são, necessária nem indispensavelmente, as matérias de estudo.
Métodos de ensino	É na vivência grupal, na forma de autogestão, que os alunos buscarão encontrar as bases mais satisfatórias de sua própria "instituição", graças à sua própria iniciativa e sem qualquer forma de poder.
Relacionamento professor-aluno	Embora professor e aluno sejam desiguais e diferentes, nada impede que o professor se ponha a serviço do aluno, sem impor suas concepções e ideias, sem transformar o aluno em "objeto". O professor é um orientador e um catalisador, ele se mistura ao grupo para uma reflexão em comum. Ao professor cabe a função de "conselheiro" e outras vezes, de instrutor-monitor à disposição do grupo. Em nenhum momento esses papéis do professor se confundem com o de "modelo", pois a pedagogia libertária recusa qualquer forma de poder ou autoridade.
Pressupostos de aprendizagem	A ênfase na aprendizagem informal, via grupo, e a negação de toda forma de repressão visam favorecer o desenvolvimento de pessoas mais livres. A motivação está, portanto, no interesse em crescer dentro da vivência grupal, pois supõe-se que o grupo devolva a cada um de seus membros a satisfação de suas aspirações e necessidades. O critério de relevância do saber sistematizado é seu possível uso prático. Por isso mesmo, não faz sentido qualquer tentativa de avaliação da aprendizagem, ao menos em termos de conteúdo.
Outras tendências pedagógicas correlatas	A pedagogia libertária abrange quase todas as tendências antiautoritárias em educação, entre elas, a anarquista, a psicanalista, a dos sociólogos, e também a dos professores progressistas. Particularmente significativo é o trabalho de C. Freinet, que tem sido muito estudado entre nós, existindo inclusive algumas escolas aplicando seu método.

Adaptado pela autora. Fonte: (LIBÂNEO, 2006.).

APÊNDICE G – Tendência Pedagógica progressista “crítico-social dos conteúdos”

Tendência progressista "crítico-social dos conteúdos"	
Papel da escola	Em síntese, a atuação da escola consiste na preparação do aluno para o mundo adulto e suas contradições, fornecendo-lhe um instrumental, por meio da aquisição de conteúdos e da socialização, para uma participação organizada e ativa na democratização da sociedade. A difusão de conteúdos é a tarefa primordial. Não conteúdos abstratos, mas vivos, concretos e, portanto, indissociáveis das realidades sociais.
Conteúdos de ensino	Não basta que os conteúdos sejam apenas ensinados, ainda que bem ensinados; é preciso que se liguem, de forma indissociável, à sua significação humana e social. Essa maneira de conceber os conteúdos do saber não estabelece oposição entre cultura erudita e cultura popular, ou espontânea, mas uma relação de continuidade em que, progressivamente, se passa da experiência imediata e desorganizada ao conhecimento sistematizado.
Métodos de ensino	A questão dos métodos se subordina à dos conteúdos: se o objetivo é privilegiar a aquisição do saber, e de um saber vinculado às realidades sociais, é preciso que os métodos favoreçam a correspondência dos conteúdos com os interesses dos alunos, e que estes possam reconhecer nos conteúdos o auxílio ao seu esforço de compreensão da realidade (prática social).
Relacionamento professor-aluno	O conhecimento resulta de trocas que se estabelecem na interação entre o meio (natural, social, cultural) e o sujeito, sendo o professor o mediador. O papel de mediação exercido em torno da análise dos conteúdos exclui a não-diretividade como forma de orientação do trabalho escolar, porque o diálogo adulto-aluno é desigual.
Pressupostos de aprendizagem	Por um esforço próprio, o aluno; se reconhece nos conteúdos e modelos sociais apresentados pelo professor; assim, pode ampliar sua própria experiência. O conhecimento novo se apoia numa estrutura cognitiva já existente, ou o professor provê a estrutura de que o aluno ainda não dispõe. O trabalho escolar precisa ser avaliado, não como julgamento definitivo e dogmático do professor, mas como uma comprovação para o aluno do seu progresso em direção a noções mais sistematizadas.
Manifestações na prática escolar	Entre os autores atuais citamos B. Charlot, Suchodolski, Manacorda e, de maneira especial, G. Skyders, além dos autores brasileiros que vêm desenvolvendo investigações relevantes, destacando-se Dermeval Saviani. Representam também as propostas apresentadas os inúmeros professores da rede escolar pública que se ocupam, competentemente, de uma pedagogia de conteúdos articulada com a adoção de métodos que garantam a participação do aluno que, muitas vezes sem saber, avançam na democratização efetiva do ensino para as camadas populares.

Adaptado pela autora. Fonte: (LIBÂNEO, 2006.).

7.0 ANEXOS

ANEXO A – Habilidades da disciplina de história, 4º e 5º ano do Ensino Fundamental. SMEC.

	HABILIDADES	Diag.	1º Sem.	2º Sem.
4 H 1	DESLOCAMENTO POPULACIONAL Identifica a origem geográfica e cultural de seus familiares.			
4 H 2	Compara a história da sua comunidade, relacionando as razões e trajetórias do deslocamento e fixação.			
4 H 3	Constrói trajetórias dos deslocamentos de sua família e de outras famílias de sua comunidade, representando-as na linha do tempo.			
4 H 4	Identifica as diferenças entre os grupos étnicos de sua comunidade, para o desenvolvimento cultural, econômico e social.			
4 H 5	Diferencia as culturas imigrantes presentes na comunidade, identificando os grupos étnicos.			
5 H 1	Localiza em mapas as áreas onde há maior incidência do processo migratório.			
5 H 2	Reconhece o contexto histórico das migrações passageiras.			
5 H 3	Diferencia elementos da cultura do migrante nas regiões por onde passa, dos elementos próprios da cultura local.			
5 H 4	Descreve e representa através de desenho o trajeto de alguns povos migrantes.			
5 H 5	Localiza em mapas o continente africano.			
5 H 6	Identifica a formação e os costumes do povo africano.			
5 H 7	Analisa a forma como os africanos se organizavam para produzir, festejar, celebrar, comer, morrer, remetendo-se às ancestralidades.			
5 H 8	Analisa os fatores que ocasionaram o deslocamento da população africana para o território brasileiro.			
5 H 9	Relaciona a história da cultura africana com a formação do povo brasileiro (aspectos étnicos, sociais, culturais e econômicos).			
5 H 10	Identifica a origem da população que compõe a população local, enfatizando o contexto histórico de fixação no local e suas motivações.			
5 H 11	Contextualiza o processo de deslocamento dos grupos de imigrantes (europeus e asiáticos nos séculos XIX e XX), seu modo de vida, motivo do deslocamento e inserção nas atividades econômicas nacionais.			
4 H 1	ORGANIZAÇÕES E LUTAS DE GRUPOS SOCIAIS E ÉTNICOS Analisa a ocorrência de movimentos sociais em sua comunidade: trajetória, lutas, conquistas, perdas, relações com outros grupos, meios de divulgação das idéias, pessoas envolvidas.			
4 H 2	Compara as lutas e reivindicações dos movimentos ocorridos em sua comunidade com as lutas e reivindicações dos movimentos atuais.			
4 H 3	Relaciona a questão de posse da terra hoje, com o processo histórico de conquista do território brasileiro.			
4 H 4	Reconhece as formas de organização social dos povos indígenas.			
4 H 5	Estabelece comparação entre a organização social do meio em que vive e as comunidades indígenas.			
5 H 1	Demonstra senso crítico através de questionamentos sobre as identidades: racial, de gênero, cultural, política, de classe e de regionalidade.			
5 H 2	Identifica os grupos que ficaram à margem do discurso histórico: negros, índios, mulheres, idosos, etc.			
5 H 3	Constrói linha de tempo, situando a presença desses grupos étnicos e sociais ao longo da história.			
5 H 4	Identifica os movimentos de resistência dos negros (colônia e império).			
5 H 5	Identifica as localidades remanescentes de quilombos na cidade de Salvador e no Estado da Bahia.			
5 H 6	Compara as lutas quilombolas, dos índios e dos sem terra, e outros movimentos sociais da atualidade, identificando pontos divergentes e comuns.			
5 H 7	Expressa opinião sobre o Movimento dos Sem Terra e da política agrária, citando pontos de confronto entre eles.			
5 H 8	Identifica algumas das reivindicações mais importantes dos quilombolas, dos índios e dos sem terra.			
4 H 1	ORGANIZAÇÕES POLÍTICAS E ADMINISTRAÇÕES URBANAS Identifica os motivos que ocasionaram a formação do seu bairro e de outros bairros de Salvador.			
4 H 2	Analisa os tipos de organizações urbanas de outras cidades, comparando com a organização do seu e dos demais bairros de Salvador.			
4 H 3	Diferencia o processo de organização urbana do rural.			
4 H 4	Analisa as razões que ocasionaram a fundação da cidade de Salvador.			
5 H 1	Percebe as transformações (econômicas, políticas e sociais) ocorridas nas cidades enquanto sede do governo, ressaltando causas e conseqüências.			
5 H 2	Destaca o papel do poder público local na organização e administração das cidades, nos diferentes tempos históricos.			
5 H 3	Interpreta gráficos que representam a densidade populacional local em diferentes épocas.			
5 H 4	Percebe o crescimento ou estagnação de sua localidade, comparando com os índices de desenvolvimento atual.			
5 H 5	Valoriza o patrimônio histórico da sua localidade, reconhecendo a importância de sua preservação.			

Fonte: documento fornecido pela professora Maristela Fernandes.

ANEXO B – Marcos de Aprendizagem da disciplina de História do 5º ano do Ensino Fundamental I –
Escolas municipais de Salvador - SMEC.



PREFEITURA MUNICIPAL DE SALVADOR
Secretaria Municipal da Educação e Cultura – SMEC
Coordenadoria de Ensino e Apoio Pedagógico – CENAP
MARCOS DE APRENDIZAGEM- HISTÓRIA - Ciclo de Aprendizagem II / 5º Ano de Escolarização

Competências	Conteúdos	Habilidades	Eixo Deslocamento Populacional
<ul style="list-style-type: none"> Estabelecimento das diferenças e semelhanças das ascendências entre indivíduos que pertencem à mesma localidade quanto a: nacionalidade, etnia, religião e costumes. 	<ul style="list-style-type: none"> História da África: <ol style="list-style-type: none"> Os reinos africanos; Diversidade cultural do continente africano; Riquezas e recursos naturais; Agricultura entre os povos africanos; Civilização egípcia: artes, religiosidade, medicina, política (faraós), contagem do tempo (calendário); Consolidação do domínio europeu na África; O tráfico no Atlântico Negro; Imigração nos séculos XIX e XX: motivos do deslocamento, origem dos imigrantes, modo de vida, inserção nas atividades trabalhistas e econômicas nacionais. <ol style="list-style-type: none"> Costumes (imigrantes); Descendências da população nacional; Locais de origem da família, membros da comunidade escolar, vizinhos, 	<ul style="list-style-type: none"> Localiza em mapas o continente africano; Identifica a formação e os costumes do povo africano; Analisa a forma como os africanos se organizavam para produzir, festejar, celebrar, comer, morrer, remetendo-se às ancestralidades; Analisa os fatores que ocasionaram o deslocamento da população africana para o território brasileiro; Relaciona a história e a cultura africana com a formação do povo brasileiro (aspectos étnicos, sociais, culturais e econômicos); Identifica a origem da população que compõe a população local, enfatizando o contexto histórico de fixação no local e suas motivações. Contextualiza o processo de deslocamento de populações europeias e asiáticas para o território nacional; Estabelece comparação entre a organização social do meio em que vive e as comunidades indígenas; Identifica grupos de imigrantes (europeus e asiáticos nos séculos XIX e XX), seu modo de vida, motivo do deslocamento e inserção nas atividades econômicas nacionais; 	

Fonte: documento cedido pela professora Maristela Fernandes.

<ul style="list-style-type: none"> • Identificação de grupos étnicos sociais, suas lutas no passado e no presente, destacando as causas e estabelecendo diferenças e semelhanças. 	<p>amigos.</p> <p>d) Características étnicas dos grupos humanos presentes na comunidade.</p> <p>e) Choques e contribuições culturais;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Característica da comunidade local e dos povos indígenas (costumes, lendas, tradições, crenças e relações com a natureza, organização, ocupação do espaço, relações de poder); <ul style="list-style-type: none"> • Grupos étnicos sociais (luta ao longo do tempo por causas políticas, sociais, culturais e econômicas); • Movimentos Sociais na contemporaneidade (Movimento Negro, Movimento das Mulheres, Sem Terra, Ecologistas, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhece as formas de organização social dos povos indígenas; 	
		<ul style="list-style-type: none"> • Demonstra senso crítico através de questionamentos sobre as identidades: racial, de gênero, cultural, política, de classe e de regionalidade; • Identifica os grupos que ficaram à margem do discurso histórico: negros, índios, mulheres, idosos, etc.; • Constrói uma linha de tempo, situando a presença desses grupos étnicos e sociais ao longo da história. • Identifica os movimentos de resistência dos negros (colônia e império); • Identifica as localidades remanescentes de quilombos na cidade de Salvador e no estado da Bahia; • Compara as lutas dos quilombolas, dos índios e dos Sem Terra, e outros movimentos sociais da atualidade, identificando pontos divergentes e comuns; • Expressa opinião sobre o movimento dos Sem Terra e da política de Reforma Agrária, citando pontos de confronto entre eles; • Reconhece as formas de organização social dos povos indígenas; • Identifica algumas das reivindicações mais importantes dos quilombolas dos índios e dos sem terra. 	<p>Organizações e lutas de grupos sociais e Étnicos</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecimento das áreas de migração passageiras, seu contexto histórico e costumes específicos que permanecem ou se transformam nos deslocamentos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Deslocamentos populacionais (migrações regionais e nacionais). 	<ul style="list-style-type: none"> • Localiza em mapas as áreas onde há maior incidência do processo migratório. • Reconhece o contexto histórico das migrações passageiras. • Diferencia elementos da cultura do migrante nas regiões por onde passam dos elementos próprios da cultura local. • Constrói gráficos representativos dessa mobilidade. • Descreve e representa através do desenho o trajeto de alguns povos migrantes. 	Deslocamento Populacional
<ul style="list-style-type: none"> • Identificação das transformações e permanências ocorridas nas capitais (sedes do governo brasileiro), semelhanças e diferenças, crescimento ou estagnação, o contexto histórico de suas origens. 	<ul style="list-style-type: none"> • Transformações e permanências (Salvador, Rio de Janeiro e Brasília): a) Origem das cidades; b) Organizações e crescimento urbanístico; c) Papel administrativo; d) Questões políticas nacionais; e) Populações em diferentes épocas; f) Relações com outras localidades nacionais e internacionais; g) Crescimento ou estagnação / comparação com os dias atuais; h) Preservação do patrimônio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Percebe as transformações (econômicas, políticas e sociais) ocorridas nas cidades enquanto sede do governo, ressaltando causas e conseqüências. • Destaca o papel do poder público local na organização e administração das cidades nos diferentes tempos históricos. • Reconhece as relações políticas e econômicas entre Lisboa e Salvador / Lisboa e Rio de Janeiro, existentes no passado e na atualidade. • Interpreta gráficos que representam a densidade populacional local em diferentes épocas; • Percebe o crescimento ou estagnação de sua localidade, comparando com os índices de desenvolvimento atual. • Valoriza o patrimônio histórico de sua localidade, reconhecendo a importância de sua preservação. 	Organizações Políticas e Administrativas Urbanas
<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecimento dos elementos de permanência e mudança nas relações de trabalho na nossa sociedade. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ O TRABALHO NO ESPAÇO E NO TEMPO • A relação do índio com o trabalho X natureza; • A relação dominação / extermínio; • A sociedade açucareira no primeiro século da colonização; 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhece que o trabalho gera riqueza para o país, mas quando má distribuída gera fome e pobreza; • Relaciona semelhanças e diferenças entre a pecuária dos tempos da colonização e atualmente. 	Organização Histórica e Temporal

	<ul style="list-style-type: none">• Relação senhores / escravos;• A sociedade do café;• A proibição da escravidão;• Comparação trabalho escravo / trabalho assalariado.	
--	--	--

Fonte: documento fornecido pela professora Maristela Fernandes.