

INTRODUÇÃO

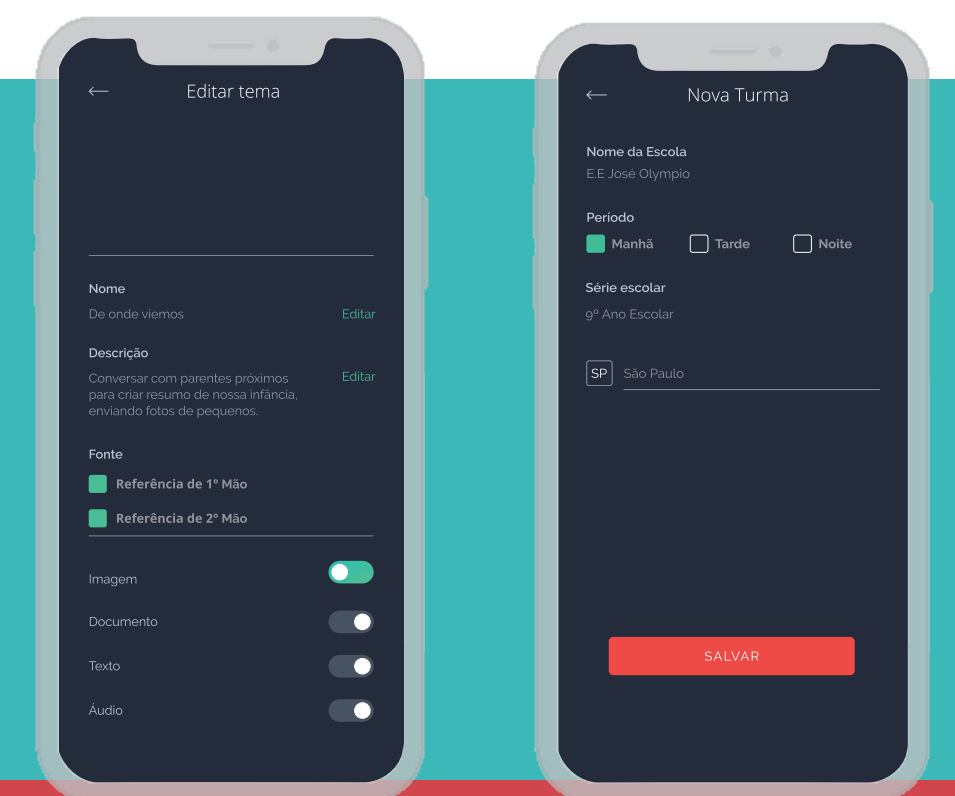
O projeto trata do desenvolvimento de um aplicativo móvel para auxiliar o professor de história em suas aulas, buscando facilitar a identificação dos alunos do ensino fundamental II com o conteúdo ensinado e o entendimento referente à importância da disciplina para sua vida cotidiana.

A ferramenta desenvolvida tem como proposta incentivar a consciência de sujeito histórico do aluno, fazendo-o perceber que também constrói história todos os dias, a qual será registrada pelo aluno com base nas tarefas propostas pelo professor.

Os alunos terão a possibilidade de registros através de diferentes tipos de fontes, como fotos, vídeos, áudios e textos, sejam elas de primeira ou segunda mão. A partir disso, os mesmos farão reflexões sobre os assuntos propostos, a fim de compreenderem a importância da história para suas vidas cotidianas.

JUSTIFICATIVA

O aplicativo foi desenvolvido com o intuito de trazer o contexto do mundo histórico para a realidade do aluno, de forma que esta aproximação aconteça por meio da utilização da tecnologia e do ambiente digital, pois estes estão presentes diariamente na vida dos jovens através do uso de dispositivo móveis. Além disso, a ferramenta digital facilita a atribuição das tarefas propostas pelo professor, bem como o acesso das mesmas e suas avaliações.



OBJETIVOS DO PROJETO

O projeto tem como objetivo auxiliar no ensino da disciplina história, trazendo praticidade ao professor através da tecnologia e interfaces digitais e formando a consciência do aluno de sujeito histórico, fazendo-o perceber que também constrói história.

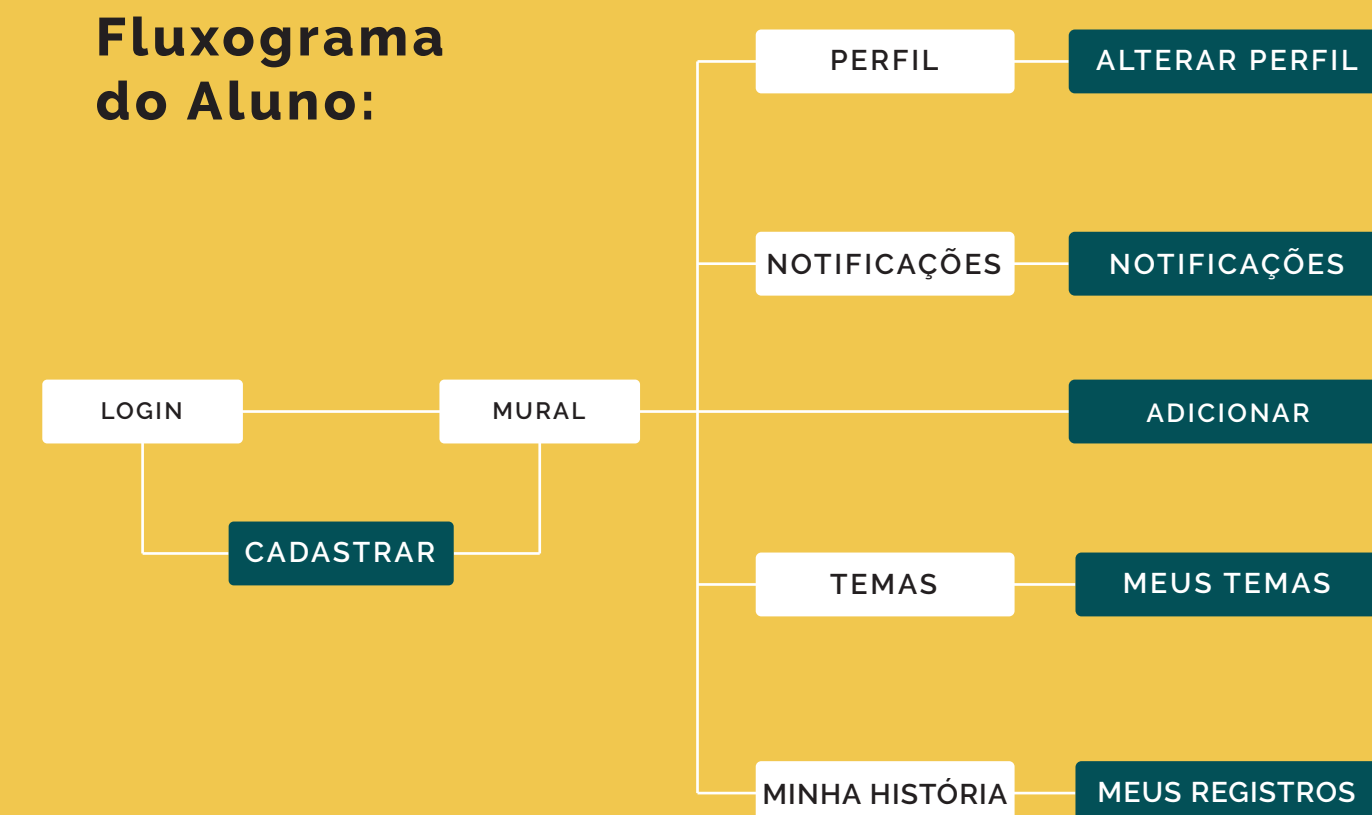
METODOLOGIA

A pesquisa teve início com o levantamento bibliográfico referente à educação brasileira no século XXI, tendo como foco a etapa da educação básica. Então, foi realizada uma pesquisa exploratória sobre a historiografia e seus métodos, como positivismo, materialismo histórico, Escola dos Annales e Nova História.

Após estabelecer uma relação entre as narrativas históricas e o design digital, foi realizada uma pesquisa descritiva com professores de história para verificar a etapa da educação básica que demonstra maiores dificuldades com o entendimento da disciplina e a maior dificuldade enfrentada pelos mesmos.

Dessa forma, o projeto direcionou-se para os professores do ensino fundamental II, tendo em vista que a maior dificuldade dos alunos é a falta de identificação com a disciplina, bem como a relação com seu cotidiano. Assim, foi elaborada uma possível resolução do problema a partir de conversas com os professores entrevistados.

Fluxograma do Aluno:



RESULTADOS E IMPACTOS ESPERADOS

Com a implementação do projeto, espera-se um aumento do rendimento escolar dos alunos na disciplina história, a conscientização dos jovens sobre a importância do conteúdo histórico, maior interação entre os alunos da turma e maior produtividade do professor em suas aulas de conteúdos teóricos.

REFERÊNCIAS

O conteúdo teórico do projeto foi baseado nas obras de autores como Auguste Comte, Marx, Engels, Lucien Febvre, Marc Bloch e Peter Burke.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do projeto atingiu os objetivos propostos inicialmente: a contextualização do aluno como sujeito histórico, a aplicação do ensino de história de maneira inovadora através o uso da tecnologia e a aplicação do design digital e conhecimentos relacionados para a realização do projeto. As implementações para a expansão do projeto posteriormente envolvem a reordenação dos dados do aplicativo, a integração mais fiel às escolas e a interação entre turmas.

Curso: Design Digital

Turma: DEDIMOMo8

Ano: 2019/2



**Universidade
Anhembi Morumbi**
LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES



Título:

**O Design Digital e o
Ensino de História**

Autores:

Abner Emanuel, André David,
Bruna Suemi, Carlos Felipe,
Gabriel Henrique.

Orientadores:

Rui Sérgio, Carlos Alberto e Claudiney.