

ATLETA OU HISTORIADOR?

Camila Caldas Galante; Emily Brito Alves da Silva.

E. E. Pereira Barreto – Rua Nossa Senhora da Lapa, 615. São Paulo.

INTRODUÇÃO

O jogo apresenta uma espécie de teste vocacional entre duas matéria (Educação Física e História). De uma forma simples e dinâmica, o jogador testará seu conhecimento nos citados assuntos.

OBJETIVOS

O projeto, além de elevar seu conhecimento sobre as áreas estudadas, tem a finalidade de mostrar ao jogador a matéria que o mesmo possui mais facilidade, auxiliando na escolha vocacional.

RESULTADOS

A partir dos resultados do formulário, foi decidido que os jogadores possuem mais dificuldade em Educação Física a História. Concluimos que, por Ed. Física ser uma matéria prática, os jovens acabam esquecendo da parte teórica.

REFERÊNCIA

Alcemir de Jesus Vieira y Francisco Alcicley Vasconcelos Andrade (2018): "Teste vocacional: construindo um caminho para o univeso acadêmico", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (junio 2018). En línea: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/06/caminho-univereso-academico.html> //hdl.handle.net/20.500.11763/atlante1806caminho-univereso-academico



METODOLOGIA E DESENVOLVIMENTO

O jogo foi programado pelo Scratch e durante o processo, foi feito uma pesquisa com pessoas de dentro e fora da escola, e ao fim da mesma, a maioria dos jogadores concluíram que o quiz clareou suas ideias, mostrando seu maior grau de conhecimento.

GRAU DE DIFICULDADE

