

## **CRIAÇÃO DE UM VÍDEO EDUCATIVO E JOGO EM FORMATO QUIZ SOBRE A CORRIDA ESPACIAL.**

GONÇALVES, J. R. L.<sup>1</sup>, MANZKE, L. C. G.<sup>2</sup>, LIGUIÇAMO, R. C.<sup>3</sup>, PERES, J.V, S.<sup>4</sup>,  
RODRIGUES, N. C.<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil –  
jeangoncalves.bg015@academico.ifsul.edu.br

<sup>2</sup> Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil –  
leonardomanzke.bg021@academico.ifsul.edu.br

<sup>3</sup> Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil –  
rafaelliguicamo.bg024@academico.ifsul.edu.br

<sup>4</sup> Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil –  
joaoperes.bg020@academico.ifsul.edu.br

<sup>5</sup> Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil – nataliarodrigues@ifsul.edu.br

### **RESUMO**

O presente estuda aborda o ensino de história e o protagonismo estudantil na produção do conhecimento, focando na criação de um vídeo educativo e um quiz sobre a corrida espacial. Ambos os recursos didáticos foram desenvolvidos para demonstrar a compreensão dos estudantes sobre o tema. Inicialmente, conduzimos uma pesquisa bibliográfica sobre a corrida espacial, e em seguida, os estudantes começaram a elaborar o vídeo e o quiz, sendo esses os procedimentos metodológicos adotados. A construção desses recursos pedagógicos permitiu que os estudantes aprimorassem sua consciência histórica por meio da pesquisa e da elaboração dos jogos, proporcionando uma experiência significativa para eles.

Palavras-chave: Ensino de história, corrida espacial, recursos didáticos.

### **1 INTRODUÇÃO**

O presente trabalho surgiu dentro da disciplina de história no quinto semestre do Curso Técnico Integrado em Informática, e consistiu em uma das etapas de avaliação desta componente curricular. A docente propôs que os estudantes criassem um recurso didático sobre um tema da história contemporânea. O presente trabalho possuía como temática a guerra fria e foi escolhido pelos estudantes a temática da corrida espacial.

### **2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)**

O tema de pesquisa foi previamente elencado pela docente, orientadora da pesquisa. Após a escolha do tema, os estudantes trataram de pensar em um problema

de pesquisa. No caso do grupo, o problema consistiu em entender o que foi a corrida espacial e sua importância na história contemporânea. Após essas etapas iniciais, os estudantes começaram a buscar bibliografias e solicitaram auxílio para a docente que forneceu subsídios para a realização da pesquisa. Depois da leitura os estudantes começaram a pensar no recurso didático que criariam e optaram por um vídeo explicativo sobre o tema e um quiz para fixar os conteúdos apresentados no vídeo. Após foi necessário realizar a montagem do roteiro do vídeo e começar a organizar a narração dele, e passaram a pensar na criação do quiz, suas questões, a criação do seu personagem principal e da trilha sonora. Demonstrando que foram muitas etapas pensadas pelo grupo.

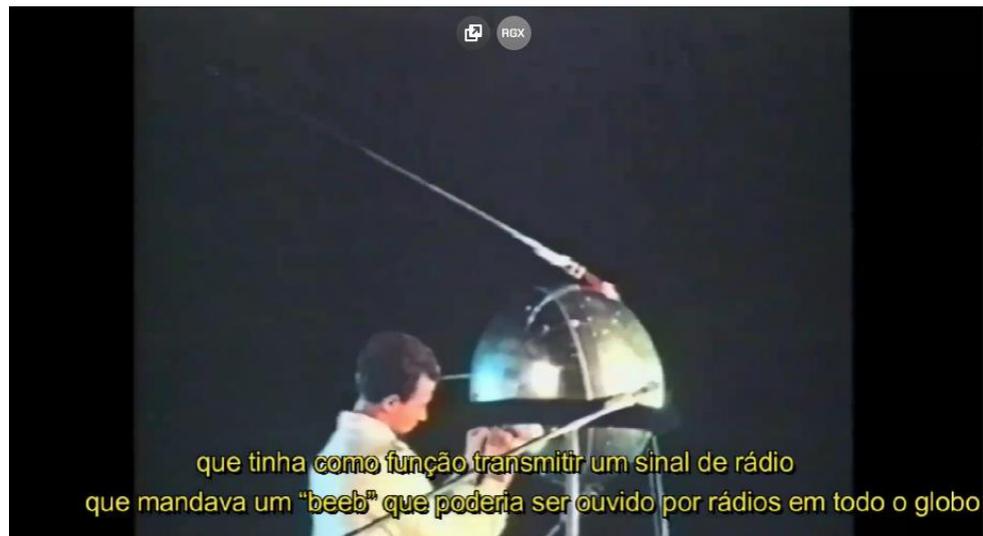
### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os estudantes tinham que criar um recurso didático, ou seja, produziram uma ferramenta que auxiliasse no processo de aprendizagem e colaborasse para a revisão do conteúdo histórico. Para isso, era fundamental a utilização da criatividade, somado a pesquisa. O processo de confecção de um recurso didático não é algo simples, demandou a gestão do tempo, habilidades específicas e a capacidade de refletir sobre o contexto histórico pesquisado e sobre ele problematizar, centrando o processo de aprendizagem nos estudantes.

O vídeo educativo tem como finalidade ser um complemento, um resumo dos principais acontecimentos para melhor fixação e entendimento do conteúdo, não visamos fazer um vídeo que contenha todo o amplo da corrida espacial, apenas o fundamental. O quiz é apenas uma atividade didática e divertida que se soma aos ensinamentos do vídeo.

Foi utilizado o site oficial da NASA para ter acesso a fotos, textos e gravações oficiais da corrida espacial, fazendo uso de um recurso de pesquisa histórica presente no próprio site. Serviu também como fundamentação teórica a dissertação de pós-graduação de Tiago Santos Paisana intitulada “A Corrida E O Programa Espacial Soviético Por Meio Do Office Of National Estimates”, para conseguir informações concretas e em português sobre o programa espacial soviético, utilizando as informações contidas na dissertação, para colher informações sobre acontecimentos e datas.

**Figura 1.** Trecho do vídeo que aborda o primeiro satélite lançado, o Sputnik 1.



Fonte: próprio autor.

O jogo foi criado usando a engine RenPy, a qual facilitou o processo de criação e a qual usa a linguagem de programação Python, essa engine é comumente usada para criar visual novels, sendo a mais famosa o jogo Doki Doki Literature Club, um jogo de terror psicológico que ficou bastante popular na época e que serviu de inspiração na escolha da engine RenPy.

O primeiro passo na criação do jogo foi assistir o vídeo e, a partir dele, criar as perguntas do quiz, o segundo passo foi criar o personagem para o quiz, que é o diferencial, já que ele faz as perguntas e interage com o jogador, tendo uma dinâmica de perguntas e conversas com o ele. O personagem foi criado em inspiração a Yuri Gagarin, que foi o primeiro homem a ir ao espaço, tendo o personagem o mesmo nome.

**Figura 2.** Trecho do jogo demonstrando uma das perguntas.



Fonte: próprio autor.

O sistema de pontuação do quiz é bem simples, uma variável chamada "points" foi criada e a cada pergunta que o jogador acertar é somado +1 nessa variável e caso o jogador não acertar não é somado.

**Figura 3.** Parte do código sobre o sistema de pontuação.

```
label p2:
  y "No início do vídeo documentario é mencionado o 'pai da astronomia observacional', se lembra quem foi?"
menu:
  "Pedro Álvares Cabral":
    $p2 = False
  "Galileu Galilei":
    $p2 = True
    $points += 1
  "Valentina Tereshkova":
    $p2 = False
  "Gregory Olsen":
    $p2 = False
jump p3
```

**Fonte:** próprio autor.

No final do jogo sua pontuação será lida, e dependendo de quantas perguntas acertar, o personagem irá dizer a sua pontuação e ainda irá fazer um comentário sobre sua pontuação, sendo esse comentário um elogio ou uma frase fazendo uma brincadeira com o jogador.

**Figura 4.** Trecho de uma das falas do personagem em relação a pontuação do jogador.



**Fonte:** próprio autor.

## 4 CONCLUSÃO

A partir da criação do vídeo e do quiz conseguimos adquirir bastante conhecimento sobre a corrida espacial, tanto na pesquisa sobre conteúdo para criar o vídeo, como também para a criação do quiz, já que cada pergunta feita tem relação

com o vídeo, exceto por uma, e de tanto editar a mesma pergunta acaba que a resposta nunca sai da mente. Além, é claro, de melhorar habilidades envolvendo pesquisa, programação, edição de vídeo e ilustração.

Após a apresentação do recurso, os colegas de sala de aula demonstraram que é viável alcançar resultados positivos por meio da utilização dos recursos elaborados. Em conclusão, a proposta como ferramenta avaliativa destacou a possibilidade de formar uma consciência histórica através da pesquisa, criatividade e criticidade dos alunos, centralizando o protagonismo neles, responsáveis pela formulação dos recursos didáticos.

## REFERÊNCIAS

LIA, Cristine Fortes; COSTA, Jéssica Pereira da; MONTEIRO, Katani Maria Nascimento. A produção de material didático para o ensino de história. Revista Latino Americana de História. Vol. 2, no. 6, Edição Especial, Agosto de 2013. Disponível em <https://revistas.unisinos.br/rla/index.php/rla/article/view/175/133>. Acessado em 20 de março de 2023.

Link para assistir o vídeo produzido para o trabalho:  
<https://www.youtube.com/watch?v=j30zszxP2Vg>