

"THE GLORY": JOGO VIRTUAL COMO OBJETO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

Marcell Guilherme - marcell-mz@hotmail.com
Edmilson M. Soares - edmilson.filho18@gmail.com
Sérgio Trindade (Orientador) - slbtrindade@yahoo.com.br

Área: Tecnologia da Informação

RESUMO

Diante dos avanços tecnológicos vertiginosos e o crescente número de informações diárias a qual os usuários dessas tecnologias estão expostos, foi realizada a análise de um problema cada vez recorrente: os alunos estão diferentes do século passado, mas o modelo de ensino não. Por conta disso, os discentes, em sua grande maioria, enxergam períodos como o Ensino Médio da forma mais enfadonha possível, distante da realidade, algo que deve ser passado por obrigação e esquecido logo depois por ser inútil à vida real. Os estudantes veem o Ensino Médio como pequenas letrinhas num livro a ser decorado do início ao fim. Como solução tecnológica a esta situação, o jogo The Glory foi desenvolvido para que a parte mais enfadonha do estudo da História seja diluída num contexto que os alunos estão mais próximos: o de entretenimento. O jogo trata sobre a Grécia Antiga e seu surgimento, períodos de ascensão e declínio. Alguns conceitos históricos e políticos, como aristocracia, democracia, polis, cidades-estados e povo heleno são abordados também. Elementos geográficos da Grécia Antiga são igualmente tratados. Um foco especial vai para uma das polis mais famosas, a Esparta, no momento em que ocorre a Segunda Guerra Médica, especificamente na Batalha das Termópilas, já reproduzida em vários filmes e quadrinhos, mas de maneira muito poética e romântica. O The Glory tenta trazer a Segunda Guerra Médica da forma mais fiel possível, trazendo informações do máximo de disciplinas possível, para que o objetivo de ser um jogo didático seja realizado com êxito. Desta integração entre disciplinas, nasce um objeto de estudo lúdico muito eficiente.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologia; Ensino; História; Didática.

LOCAL: Rio Grande do Norte.