

UTILIZAÇÃO DO JOGO PARA PC “AGE OF EMPIRES” COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NAS AULAS DE HISTÓRIA ANTIGA

Jean Lúcio Santos Evangelista¹, Willams Silva Andrade², Ricardo Barbosa Bitencourt³, Edivânia Granja da Silva Oliveira⁴

¹ Técnico-Administrativo da Reitoria e aluno do Curso Superior de Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano – IF SERTÃO PE, Campus Petrolina, Rodovia BR 407, km 08, s/n, Bairro Jardim São Paulo, CEP: 56.300-000, E-mail: jean.lucio@ifsertao-pe.edu.br;

² Aluno do Curso Superior de Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano – IF SERTÃO PE, Campus Petrolina, Rodovia BR 407, km 08, s/n, Bairro Jardim São Paulo, CEP: 56.300-000, E-mail: wsa.juazeiro@gmail.com;

³ Professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano – IF SERTÃO PE, Campus Petrolina, Rodovia BR 407, km 08, s/n, Bairro Jardim São Paulo, CEP: 56.300-000, E-mail: ricardo.bitencourt@ifsertao-pe.edu.br;

⁴ Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano – IF SERTÃO PE, Campus Petrolina, Rodovia BR 407, km 08, s/n, Bairro Jardim São Paulo, CEP: 56.300-000, E-mail: edivania.granja@ifsertao-pe.edu.br.

RESUMO

Este artigo teve como escopo realizar uma pesquisa-ação com a implantação do jogo para PC “Age of Empires”, como ferramenta didática em aulas de História Antiga. O Age of Empires é um jogo de estratégia em tempo real, ambientado no cenário da História Antiga e lançado para computador em 1997, ele permite que o gamer controle uma determinada civilização disponível e avance com ela através das Idades da História Antiga, com o objetivo de conquistar outras civilizações ou simplesmente evoluir sua civilização ao grau mais avançado da Era Antiga. Assim este artigo pretende demonstrar o resultado da pesquisa realizada com a implantação deste jogo feita com uma turma de alunos de ensino médio que estudaram História Antiga. Após a aplicação do jogo com os alunos foi observado que boa parte deles (66,66%) conseguiu estabelecer uma relação da disciplina História com o jogo assim pode-se concluir que o jogo pode trazer inúmeras contribuições para o processo de ensino-aprendizagem do aluno e certamente se aplicado de maneira adequada se tornará uma ferramenta eficaz de aprendizagem da disciplina de História Antiga.

Palavras-chave: educação, novas tecnologias, games, ensino-aprendizagem.