

Gamificação de personalidades e ideias filosóficas da Grécia Antiga

Marcos Alexandre Milezarek¹, Eduardo Henrik Cervieri¹, Elias de Siqueira¹, Priscila Montepó Bampi¹, Vandresa Carla Tamagno¹, Miguelângelo Cortez^{1*}
Orientador*

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) –
Campus Erechim. Erechim, RS

O componente curricular de Projeto Integrador proporcionou o desenvolvimento de um trabalho que visa a criação de um jogo online sobre as ideias filosóficas dos filósofos clássicos: Sócrates, Platão e Aristóteles, sendo deles, respectivamente, as ideias/métodos selecionadas(os): Maiêutica, Mundo das Ideias e Mundo Sensível. Analisando a recente reforma do denominado Novo Ensino Médio, percebe-se o histórico descaso brasileiro para com as ciências humanas, especialmente a Filosofia. Considerando essa e outras questões acerca da dispensação dessa ciência da grade curricular, surge a necessidade de propagar, reforçar e incentivar a inclusão dos estudantes na área. Assim, o jogo servirá como instrumento de apoio aos docentes e discentes para que o ensino e aprendizado das teorias e conceitos filosóficos sejam melhor difundidos entre os estudantes. Julga-se fundamental, junto aos docentes do projeto e ao orientador, a formação de senso crítico, de uma introdução ao mundo acadêmico, a pesquisa científica, a evolução dos métodos de ensino, uma aproximação do aprendizado à realidade dos estudantes, e a utilização de meios digitais para que esses pontos sejam, dentro do possível, alcançáveis. Para a elaboração do projeto, foram pesquisados: os conceitos que abrangem a filosofia clássica, os métodos de ensino que promovem a incorporação das tecnologias digitais, os benefícios da gamificação e a gestão de projetos de software. Tendo esse referencial como base, inicia-se o processo de modelagem orientada a objetos, os objetivos do jogo e o levantamento de requisitos, tais processos evidenciam a integração do projeto entre o curso técnico em informática e os demais componentes curriculares do ensino médio.

Palavras-chave: filosofia; jogo; ensino; gamificação.

Modalidade: Ensino