VIVENDO A HISTÓRIA NA SALA DE AULA: CONHECENDO O PASSADO ATRAVÉS DOS VÍDEO JOGOS

Paulo César Silva Barbosa
Prof. Dr. Cristiano Cezar Gomes da Silva

INTRODUÇÃO

A tecnologia vem tomando conta do mundo atual, principalmente entre os jovens por meio de jogos eletrônicos, a utilização dessa tecnologia em sala de aula permite o acesso ao conhecimento com a otimização do tempo, gerando maior interesse nos alunos. Este trabalho tem como objetivo geral pesquisar como os jogos eletrônicos emergem como fontes de conhecimento no ensino de História. A metodologia deste trabalho integrou pesquisa bibliográfica, análise de imagens, decupagem de cenas e observação em sala de aula, articulando teoria e prática por meio do uso de jogos eletrônicos no ensino de História.

MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia deste trabalho combinou pesquisa bibliográfica, análise de imagens, decupagem de cenas e observação ativa em sala de aula, integrando teoria e prática por meio do uso de jogos eletrônicos no ensino de História

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa se justificou pela necessidade de levar ao ensino de história uma forma de ensino do processo de aprendizado através de novas tecnologias. Após o término da pesquisa e com o objetivo alcançado, conclui-se que o ensino da história não se trata de um conceito abstrato, mas sim experienciado. A aula de história é como um espaço de conhecimento e simulação para a experimentação e inserção de outros tempos para que se tenha a História em si.

CONCLUSÃO

Os jogos eletrônicos emergem como fontes de conhecimento de história, desempenhando um papel significativo na educação, pois contam uma História em qualidade tão real, que o aluno sente fazer parte daquele tempo e fato. Logo, os jogos não aparecem nessa proposta como um mero instrumento de lazer, mas como uma fonte de conhecimento histórico.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus;
A minha família;
A Uneal e ao meu orientador Prof. Cristiano Cezar por todo apoio e paciência nessa orientação;
Ao colégio Êxito e a professora Nayara Reis que cedeu suas aulas, para execução da pesquisa.