

## CAMINHO PARA O DUAT - O DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO ON-LINE PARA O ENSINO DA HISTÓRIA DO ANTIGO EGITO

Congresso Internacional Online de História, 1ª edição, de 28/06/2021 a 30/06/2021  
ISBN dos Anais: 978-65-89908-48-7

**CORPAS; Flavia Lima <sup>1</sup>, BENATI; Cristina Benati <sup>2</sup>**

### RESUMO

Durante a pandemia, uma alternativa ao ensino presencial fez-se necessária. As aulas on-line tornaram-se forte aliadas da educação em todos os níveis e alunos desde a pré-escola até o pós-doutorado, viram-se inseridos no ambiente virtual de aprendizagem. Graças ao estímulo gerado pela necessidade de criar uma ferramenta de ensino a distância que fosse ao mesmo tempo eficiente e interessante para crianças matriculadas no sexto ano do ensino fundamental, foi desenvolvido o jogo *Caminho para o Duat*. O projeto em questão, trata-se de um jogo on-line que pode ser executado no navegador de qualquer notebook ou desktop, sem necessidade de instalação (apenas com o uso da internet), que tem como intuito transportar o jogador para uma viagem rumo ao Egito Antigo. No jogo, o usuário conhece Amunet, uma simpática menina egípcia que precisará de ajuda para atravessar diversos obstáculos até chegar em segurança, ao Duat, o mundo dos mortos dos egípcios antigos. Desenvolvido por duas amantes da cultura egípcia, o jogo conta com valiosas informações a respeito daquela sociedade, utilizando-se de simbolismos, itens e sons que deixarão mais rica a experiência do usuário. Após a finalização do game, que conta com três fases, o aluno terá aprendido sobre o processo de "viagem" de um falecido até o além, conforme a crença egípcia e desta forma, o tabu muitas vezes atrelado ao conceito de morte, poderá ser dissolvido e visto sob uma nova ótica. O Caminho para o Duat mostra-se uma excelente ferramenta para auxiliar o professor no ensino da História da civilização egípcia, e além disso foi desenvolvido em uma plataforma que permite atualizações, que poderão atender as demandas de futuros usuários, como por exemplo a inserção de novas fases e conteúdos.

**PALAVRAS-CHAVE:** história antiga, egito antigo, ead, gamificação, ensino

<sup>1</sup> Analista de Sistemas, Pós graduanda em história antiga e medieval pelo ITECNE, flavia.corpas@gmail.com

<sup>2</sup> Professora do ensino fundamental com 35 anos de experiência, Pós graduanda em história antiga e medieval pelo ITECNE, cris55scully@gmail.com