



O FOGO DE PROMETEU

DESIGN DO JOGO	
MODALIDADE	Videojogo no <i>Scratch</i>
TÍTULO DO PROJETO	<i>Quantos pixéis cabem num mito?</i> (Mythology Invaders)
TEMA	Mitologia e deuses clássicos
OBJETIVO DO JOGO	Responder acertadamente a questões relacionados com a mitologia grega.
EXTENSÃO	Níveis do jogo: X Personagens: 1
GUIÃO DESCRITIVO	Um gladiador está numa arena e tenta acertar na nuvem que contem a resposta certa às perguntas de mitologia que vão sendo colocadas. O gladiador tem uma seta para acertar nas nuvens com as respostas certas, ao mesmo tempo tem de evitar os obstáculos enviados pelos deuses (raios). O gladiador é penalizado pelas respostas erradas e valorizado pelas respostas certas. O objetivo é atingir o máximo de pontos possível.
<p>Contextualização: O jogo pretende motivar as crianças e adolescentes para conhecimento genérico da mitologia grega. Pretende-se que o jogo seja realizado após leitura dos livros sobre mitologia que existem na Biblioteca, funcionando assim como uma espécie de revisão de conhecimentos sob a forma de gamificação.</p> <p>Ambiente: Um ambiente que remete para a Antiguidade clássica: um gladiador numa arena, que evita os ataques dos deuses que caem do céu.</p> <p>Personagens: Um gladiador.</p> <p>Missão: Acertar no máximo de respostas certas.</p> <p>Mito e relação com o jogo: Este jogo não se baseia apenas num mito, mas num conhecimento generalizado da mitologia clássica. Estes conhecimentos são importantes para se perceberem muitos textos de leitura obrigatória nas aulas (<i>Ulisses, Lusíadas...</i>) e este jogo pode servir como motivação para um conhecimento dos mitos e das personagens que lhes dão vida.</p>	