



## TECNOLOGIAS COM ÊNFASE NOS JOGOS VIRTUAIS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA<sup>1</sup>

JÚNIOR, Germano Pelentil Leite<sup>2</sup>

MACHADO, João Victor<sup>3</sup>

NEJA, Luiz Fernando<sup>4</sup>

LOURENSSI, Jeferson<sup>5</sup>

Data de protocolo: dd/mm/aaaa

Data de aprovação: dd/mm/aaaa(apenas versão final)

### RESUMO

O presente artigo refere-se ao Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em História da Faculdade de Ampère – FAMPER, tendo o intuito de apresentar o uso da tecnologia em sala de aula com ênfase nos jogos virtuais como forma de ensino e aprendizado. Num primeiro momento se demonstra a importância da inserção da tecnologia e dos jogos em sala de aula e necessidade da mediação do professor, bem como a necessidade da superação de paradigmas que tornam maçante o ensino de História. Posteriormente, se enaltece o uso dos jogos comerciais em sala de aula, as dificuldades financeiras encontradas ao longo do processo e, por fim, alternativas viáveis de jogos educativos que possam tornar satisfatório o ensino de História e que contribua com o processo de ensino e aprendizagem.

**Palavras chave:** História. Jogos. Tecnologia. Metodologia. Ensino.

### 1 INTRODUÇÃO

---

<sup>1</sup>Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em História, como requisito parcial para a obtenção do grau de licenciado em História, na Faculdade de Ampère – FAMPER.

<sup>2</sup>Acadêmico do curso de Licenciatura em História na Faculdade de Ampère – FAMPER. E-mail: gerjr@outlook.com

<sup>3</sup>Acadêmico do curso de Licenciatura em História na Faculdade de Ampère – FAMPER. E-mail: mjoaovictor3@gmail.com

<sup>4</sup>Acadêmico do curso de Licenciatura em História na Faculdade de Ampère – FAMPER. E-mail: luizfernandoneja@hotmail.com

<sup>5</sup>Esp. Jeferson do Nascimento Lourenssi, Formação em Pedagogia pela Universidade Castelo Branco, História pela UNIPAR - Universidade Paranaense, Especialização em Gestão Escolar e Educação Especial. E-mail: jefersonlourenssi@hotmail.com

Ao longo da história o homem criou e fomentou a prática de jogos, na forma de pequenos desafios com regras, seja com a finalidade de divertir ou de transmitir conhecimentos. Os jogos primitivos tinham, ainda, a função de ensinar elementos estruturais da sociedade da época, bem como instigar práticas que seriam de grande valia aos membros mais novos da tribo em atividades essenciais, além do divertimento.

Já na antiguidade greco-romana, o jogo era visto como atividade recreativa sendo considerado apenas como relaxamento necessário, uma pausa e descanso a atividades que exigem esforços físicos, intelectuais e escolares, ações que demandavam maior desgaste mental como encontramos relatado em escritos de Tomás de Aquino, Sócrates, entre outros pensadores e filósofos.

Os jogos como um todo foram por muito tempo vistos apenas como passa tempo ou recreação. No decorrer da Idade Média, o jogo passou a ser associado ao “azar” e considerado assim, como uma atividade “não séria”. Com a vinda do Renascimento, estes passaram a serem usados para divulgar os princípios de moral, ética e conteúdo de História, Geografia, entre outros.

Assim, denota-se a inegável contribuição dos jogos na formação da criança, tanto física quanto psicologicamente, sagrando os jogos educativos como uma ferramenta pertinente para uso pedagógico, uma vez que jogar e brincar são de suma importância para o pleno desenvolvimento da criança e do jovem.

Conforme o tempo progride e a tecnologia avança, os jogos evoluem, passando de tabuleiros, cartas, entre outros materiais físicos, para formas digitais e mais modernas, novas formas de se ensinar e aprender vão surgindo com eles, como é o caso do uso do videogame e da realidade virtual, bem como, o ensino de informática e o uso de novas tecnologias no âmbito educacional.

Dito isso, este trabalho dará ênfase nas já citadas novas tecnologias, com foco no ensino de História. Esta, por ser de difícil compreensão e de grande abstração por vezes é colocada como a menos preferida pelos estudantes, algo que a tecnologia e os jogos podem mudar, aumentando o interesse e o dinamismo desta disciplina.

## **2 DESENVOLVIMENTO**

Quando se trata do uso dos jogos e das tecnologias no ensino de História seja por meio de jogos comerciais, educativos, por filmes ou pesquisas originárias da

internet, é fundamental compreender como o uso desta metodologia se mostrará efetiva e uma forma que alcance os alunos presentes em sala de aula.

Outro ponto a ser debatido é a possibilidade de aplicação, pois, essa forma de ensino traz aos alunos um novo olhar perante as aulas de História que, por vezes, é criticada como uma aula repetitiva e cercada de atos rotineiros, como resumos do conteúdo, sendo interessante trabalhar com essa nova estratégia de ensino como afirma Cunha:

Unir ensino e pesquisa significa caminhar para que a educação seja integrada, envolvendo estudantes e professores numa criação do conhecimento comumente compartilhado. A pesquisa deve ser usada para colocar o sujeito dos fatos, para que a realidade seja apreendida e não somente reproduzida. (CUNHA, 1992, p32).

O uso da tecnologia para fins educacionais vai além da sala de aula, pois, cada vez mais os alunos utilizam a internet para buscar conteúdo e resolver questões que o professor elaborou dentro da sala de aula. *“A TIC Kids Online Brasil aponta que 89% da população de 9 a 17 anos é usuária de Internet no Brasil, o que equivale a 24,3 milhões de crianças e adolescentes conectados.”*<sup>6</sup>

**Tabela 1** – Crianças e adolescentes, por atividades realizadas na internet - Educação e busca de informações

---

Total de usuários de Internet de 9 a 17 anos					
Pesquisou na Internet para fazer trabalhos escolares					
		SIM	NÃO	NÃO SABE	NÃO RESPONDEU
TOTAL (%)		76	23	0	0
ÁREA	URBANA	77	23	0	0
	RURAL	76	24	0	0

---

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil - TIC Kids Online Brasil 2019.

Como se observou na (tabela 1), 76% das crianças e adolescentes entrevistados já usaram a internet para pesquisar e fazer trabalhos escolares, essa prática vem tornando-se cada vez comum. A necessidade de trazer normalidade para

---

<sup>6</sup> <https://cetic.br/pt/noticia/criancas-e-adolescentes-conectados-ajudam-os-pais-a-usar-a-internet-revela-tic-kids-online-brasil> acesso em: 16/11/2020

essa questão é fundamental uma vez que o aluno que utiliza como fonte jogos ou pesquisas originárias da internet, estão sujeitos a exporem informações mais recentes do que aquelas existentes no livro escolar ou apresentar dados incorretos ou de fontes não confiáveis, sendo imprescindível que atue o professor como um mediador para legitimar a validade dessa pesquisa e a quão verdadeiro é aquilo que o aluno está apresentando. Esse processo de aprendizagem e ensino através do uso da tecnologia envolvendo aluno e professor, mostra-se uma forma cooperativa, pois considera válido aquilo que o aprendiz tem a oferecer e ainda evidencia a importância do docente na construção do conhecimento como afirma:

Professores e alunos, reunidos em equipes ou comunidades de aprendizagem, partilhando informações e saberes, pesquisando e aprendendo juntos; dialogando com outras realidades, dentro e fora da escola, este é o novo modelo educacional possibilitado pelas tecnologias digitais. (KENSKI, 2000, apud KENSKI, 2006 p. 64).

Porém, muitas são as dificuldades nesse cenário de escola com portas abertas para a tecnologia, principalmente quando se fala deste método nas aulas de História, considerada por muitos uma disciplina que exige leituras extensas e compreensão dos fatos, que por vezes recebe o título de matéria desgastante para o aprendizado como nos afirma SCHMIDT:

A percepção do ensino de História como algo certo, “dado” tende a estagnar a dinâmica da subjetividade, pois o conhecimento histórico quando passa a ser aprendido apenas pela recepção evita a habilidade de dar sentido a História e de orientar de acordo com a experiência histórica (SCHMIDT, 2009).

Sendo assim, é essencial que o ensino de História seja dinâmico e, através do uso dos jogos, torne-se interessante e descontraído para que o professor conquiste sua turma. Para isso, segundo KENSKI toda a estrutura escolar deve estar preparada para conquistar o aluno, devendo também preparar ou abrir campo para que o professor tenha a possibilidade de aprofundar-se a aplicar a tecnologia dentro de sala de aula:

A utilização das novas tecnologias afeta todos os campos educacionais. Elas encaminham as instituições para a adoção de uma “cultura informática educacional” que exige uma reestruturação sensível não apenas das teorias educacionais, mas da própria percepção e ação educativa. O

desenvolvimento de uma cultura informática é essencial na reestruturação da gestão da educação, na reformulação dos programas pedagógicos, na flexibilização das estruturas de ensino, na interdisciplinaridade dos conteúdos, no relacionamento dessas instituições com outras esferas sociais e com a comunidade de forma geral. (KENSKI, 2006, p. 86).

Mediante esses aspectos é possível afirmar que a implantação desse método de ensino é eficaz, mas exige uma estruturação para sua efetividade. Se evidencia ainda, a facilidade que o professor terá para romper com os métodos tradicionais que já estão defasados e não são capazes de conquistar a atenção do aluno, fazendo com que este assimile e interaja durante o processo de ensino.

Os ambientes digitais oferecem novos espaços e tempos de interação com a informação e de comunicação entre os mestres e aprendizes. Ensino de qualidade possível de ser realizado em ambientes virtuais, onde se situam formas separadas da geometria aprisionada de tempo, espaço e relações hierarquizadas de saber existentes nas estruturas escolares tradicionais. (KENSKI, 2006, 127).

É através da interação social que acontece a construção do conhecimento, portanto, é vital que ocorra a colaboração dos alunos nas aulas de História para que o ambiente de aprendizagem seja um local com pluralidade de ideias onde o sujeito é capaz de absorver e compreender o conteúdo, de forma que seja possível ao professor avaliar e identificar, de forma amigável, que está ocorrendo, de fato, o processo de ensino e aprendizagem, como afirma o autor VIGOTSKI.

Primeiro no nível social, e, depois, no nível individual; primeiro entre pessoas (interpsicológica), e, depois, no interior da criança (intrapicológica). Isso se aplica igualmente para atenção voluntária, para a memória lógica e para a formação de conceitos. Todas as funções superiores originam-se das relações reais entre indivíduos humanos. (VIGOTSKI. 1998, p.75)

Por fim, pode-se afirmar, que o uso dos jogos e da tecnologia em sala de aula tornam-se ferramentas que contribuem para o aprendizado, revelando ser um método válido, mas que necessita da mediação do professor. Também é evidente que esta forma de ensino deve ser legitimada, aperfeiçoada e inserida nas aulas de História, a fim de que não se torne um fator maléfico, mas sim, um novo paradigma aplicável e que ultrapasse as antigas ideias de que esta fica restrita a apenas leituras e resumos, como nos afirma FERREIRA:

O aluno ainda pode desenvolver com o auxílio do computador pesquisas de textos e imagens em enciclopédias interativas e em programas educativos. Estas formas de pesquisa subsidiam a coleta de dados para a construção de temas históricos, funcionando como estimulador do processo de aprendizagem. (FERREIRA, 1999, p. 152).

## 2.1 O USO DOS JOGOS COMERCIAIS

Com a crescente da tecnologia e os avanços proporcionados pela evolução humana, chegou-se a um patamar nunca sonhado, ou esperado, nos mais diversos âmbitos, e em especial no da tecnologia. O que é possível realizar com o que se tem hoje é indubitavelmente mais amplo do que há algumas décadas atrás.

A transformação de jogos em jogos eletrônicos foi um processo lento e que exigiu muito estudo, prática e conhecimento, só sendo viável graças ao avanço da tecnologia e as tendências de mercado que as produtoras queriam emplacar na época. Este novo mercado surge nos anos 80, com o primeiro vídeo game da história, Pong desenvolvido pela Atari, que tinha os princípios de um jogo de ping pong. A aurora dos videogames tinha por objetivos os mesmos dos jogos antigos, ou seja, descontração e lazer. Somente em um futuro próximo, com jogos mais interativos e imersivos, de narrativa mais coesa e com temáticas históricas, é que estes vão atender ao papel da ludicidade e do ato de se ensinar algo ou se aprender algo através do videogame.

A automatização vai muito além da disponibilização de materiais didáticos ou conteúdo audiovisual de fácil acesso para os que desfrutem de internet, ela proporciona uma nova visão e possibilidades à educação, um novo terreno a se explorar através de EAD (Educação a Distância), aulas online consequentes da pandemia de COVID 19 do ano de 2020, bem como a junção de entretenimento com ludicidade proposta pelos videogames em sala de aula.

De acordo com Caldeira e Ferreira, 2016:

O uso do videogame como recurso didático poderá contribuir muito para a compreensão do conteúdo, tornando assim o aprendizado mais significativo, agregando novos saberes à prática educacional, proporcionando ao professor uma maior capacidade crítica de sua ação pedagógica e uma diversidade na busca pelo interesse dos alunos, permitindo uma maior interação do aluno com o objeto de conhecimento. Portanto, em sala de aula

o professor, poderá propor o uso de games eletrônicos para serem explorados de forma intencional, partindo de algo prazeroso para os alunos e ao mesmo tempo atingir seus objetivos. (CALDEIRA e FERREIRA, 2016, p. 4)

Entende-se que estes jogos, enquanto ferramenta de apoio, auxiliam no desenvolvimento de habilidades como: criatividade, coordenação motora, percepção visual e auditiva, pesquisa, pôr os alunos em contato com a realidade através do programa (software) escolhido, organizar as informações, classificar dados, traçar croquis, esboços e desenhos (fazer mapas, plantas da realidade estudada e outros), organizar a vida escolar, produzir trabalhos escolares; através de softwares de planilhas, banco de dados e processadores de texto elaborar gráficos estatísticos e fazer apresentações mais dinâmicas, ou seja, jogos e tecnologia chegam para acrescer as múltiplas inteligências.

Progressivamente a tecnologia ganha espaço no ambiente escolar como ferramenta didático-pedagógica. Dentro do cenário de mudanças que se apresenta é preciso inovar a cada dia, se reinventar para manter os alunos interessados e ativos, tendo em vista que há uma problemática séria quanto a real participação dos estudantes em sala.

São comuns alegações de que os videogames deixam os jovens violentos ou que prejudicam a vida escolar dos mesmos, bem como diversas outras duras críticas a esse meio, muitas das quais são completamente válidas, no entanto, podem e devem ser policiadas para serem corrigidas, como é o caso do maior envolvimento dos pais ou responsáveis na vida do jovem, a atenção a vida online deste e a classificação indicativa presente nos videogames.

É por essas e outras razões que os videogames são vistos com maus olhos por muitos ainda hoje, mas devemos considerar o fato de que, talvez sentindo-se ameaçados pela crescente da tecnologia e vendo que os métodos tradicionais já não surtem mais o mesmo efeito ou por conta da pouca exploração destes recursos, alguns profissionais, pais ou outros membros da comunidade escolar podem não estar vendo o panorama por completo. Absolutamente todos os elementos tem aspectos positivos e negativos, cabe ao profissional ou o indivíduo em si, filtrar e saber aproveitar o que este objeto tem a oferecer, mantendo o equilíbrio em suas escolhas e decisões e entre a ludicidade e o aprendizado.

Para Aarseth (2006,) os jogos eletrônicos são obras de artes, pois contêm conteúdo artístico não efêmero (arquivos de palavras, sons e imagens), que aproxima os jogos do objeto ideal das humanidades (...)” e também que possuem omni-potencial para a simulação, ou seja, são cabíveis de retratar quaisquer acontecimentos que aconteceu ou acontece com a humanidade, por isso dentro do jogo tudo é passível de análise.” (AARSETH, 2006, apud FARIA, 2016, p. 2).

Existem inúmeros tipos e estilos diferentes de videogames, simulação de direção, desarmamento de bombas, operação cirúrgica, exploração espacial, guerra, gerenciamento e estratégia, dentre tantos outros estilos e gêneros. Seja pelo puro entretenimento ou com raízes educativas, a grande realidade é que se o profissional se empenhar em transmitir sua mensagem fazendo uso desse recurso, ele se sagrará eficaz.

A exemplo os jogos de guerra de uma forma genérica, à primeira vista, tido como extremamente violentos, e o são de fato, no entanto, nesta visão muito se perde em relação ao trabalho por trás do mesmo, que se bem-conceituado pode servir como uma experiência e ilustração da guerra retratado no jogo, para alunos mais maduros.

Além de fazer sentir-se um soldado em plena linha de frente em uma guerra, os jogos em primeira pessoa, estão cada vez mais fiéis aos períodos de suas representações, não é exagero dizer que muitos jogadores aprenderam um tanto de história com essas produções, as principais sendo Call of dutty World war 2 e Battlefield 1, em especial, que mostram de forma um tanto dramática e realista a Segunda e Primeira Guerra, respectivamente. Novamente faz-se necessário atentar a faixa etária e maturidade dos alunos aos quais esta forma de interação será proposta.

No contexto de se trabalhar efetivamente com o conteúdo de História em vídeo games, existe o exemplo mais famoso que é praticamente sinônimo de história quando se fala em jogos eletrônicos, a saga Assassin's Creed da desenvolvedora Ubisoft<sup>7</sup>, jogos que trazem um plano de fundo completamente fantasioso, mas que ambientam-se em cenários históricos reais e extremamente embasados e acurados historicamente, tanto que diversos historiadores e outros profissionais do ramo como arqueólogos participaram e participam do desenvolvimento dos mesmos. Vale ressaltar que também trabalham especialistas em cada área que cada título traz, por

---

<sup>7</sup> Ubisoft Entertainment AS - desenvolvedora e publicadora francesa de jogos eletrônicos sediada em Montreuil, Ilha de França.



exemplo, egiptólogos auxiliando no *Assasin's Creed Origins* cuja a temática é o Egito antigo no tempo de Cleópatra e Júlio Cesar.

O primeiro passo fundamental para compreender as representações históricas, seja nos videogames ou em qualquer outro produto cultural, é entendê-los em sua historicidade particular, isto é, entender como os autores, a partir de seu presente, de sua cultura específica, e de certos mecanismos formais, imaginaram que o passado era, ou como gostariam que fosse. Isso quer dizer que nenhuma representação histórica apresenta um espaço ou um tempo como ele “realmente foi”, mas é produto de recortes e escolhas, conscientes ou não, além da interpretação de uma memória histórica socialmente construída. Um filme como *Gladiador* ou um jogo da série *Caesar*, por exemplo, apresentam a Roma Antiga através daquilo que os seus autores consideram relevante representar como aspectos desse tempo histórico. Parte da Indústria Cultural, os jogos são fundamentais no entendimento da divulgação – e mesmo da hegemonização – de certos códigos culturais e imaginários sobre o passado. (BELLO, 2017)

Nesse âmbito, algo a se ressaltar é que visto ser de tamanha eficácia e fidelidade, o trabalho destes profissionais em suas representações artísticas, além do trabalho de historiadores e designers de games, contribui até mesmo para a realidade da sociedade, como o recente caso da catedral de Notre Damme na França, vitimada por um incêndio. Neste caso o jogo *Assasins creed Unity*, que se passa na Revolução Francesa, está contribuindo e auxiliando nas obras de reconstrução do monumento religioso, agraciando-a com a representação fiel da construção original.

É interessante colocar o investimento em práticas realmente educativas, por isso, a desenvolvedora Ubisoft, implementou seus jogos, em especial os dois últimos lançamentos, com um evento de realidade virtual em uma réplica de pirâmide para visitar o Egito Antigo no *Assasin's Creed Origins* e um novo modo de exploração e visitação para adquirir conhecimentos no volume mais recente *Assasin's Creed Odyssey*, o qual se ambienta na Grécia antiga em plena guerra do Peloponeso. No modo de jogo citado, o jogador explora a Grécia da época, em uma visita guiada e narrada, sem combates ou quaisquer outras interferências da narrativa do jogo, e conhece seus pontos históricos mais famosos, bem como tem acesso a curiosidades do cotidiano, religião, entre outros aspectos políticos e socioeconômicos da mesma, respondendo a um quiz ao final, este é o modo *Discovery*.

**Figura 1** – Menu *Assasin's Creed Origins*



Fonte: Assassin's Creed Origins, 2017.

A análise conduzida sobre o jogo Assassin's Creed Odyssey demonstra que sua simulação reconstrói inúmeros elementos da cultura material do ano de 431 a.C e coloca o jogador na história da Guerra do Peloponeso, que foi travada entre as cidades-estados da Grécia antiga.

**Figura 2** – Poster Assassin's Creed Odyssey



Fonte: Assassin's Creed Odyssey, 2018.

O jogador assume o papel de uma criança exilada (mercenário quando adulto) chamada Alexios ou Kassandra (dependendo do sexo escolhido para a experiência do jogo, no entanto, o personagem canônico é o que o jogador escolhe) que luta para defender as pessoas, e é um descendente do rei espartano Leônidas I; e capaz de lutar por Atenas e da Liga de Delos ou Liga do Peloponeso liderada por Esparta. No cenário das intrigas e dos conflitos políticos do período, além de disponibilizar um banco de dados com retratos, biografias e explicações sobre costumes e locais da Grécia da época e o já citado modo Discovery. A sua narrativa ficcional é contextualizada historicamente, misturando personagens fictícios com personagens históricos.

Trata-se efetivamente de um mundo que é aberto ao jogador, com toda uma Grécia clássica para se explorar, como de praxe para um jogo “sandbox” ou seja de mundo aberto, Odyssey conta com todo o mapa navegável, através do qual pode se encontrar as mais minuciosas localidades da Grécia antiga, que claramente é uma versão reduzida mas não menos precisa nesta jornada, além da possibilidade do encontro e diálogo com figuras históricas como Alcibíades, Cléon, Sócrates, Sófocles, Pausânias, Heródoto, Hipócrates, Brásidas, Péricles, Fídias e Aspásia, que só tem a agregar conhecimento com suas participações.

Nesta obra, o jogador ainda enfrenta monstros mitológicos que servem para referenciar e contar suas narrativas épicas de tempos atrás, que como todos os mitos, cativam corações e sonhos do homem e, no contexto apresentado, agregam não só a fração interativa e lúdica de se contar um mito ou aprender a mitologia para fins históricos, como despertar a curiosidade e a criatividade para a elaboração literal, como é em determinada missão na qual o protagonista deve reencenar em um teatro a batalha dos Trezentos de Esparta, que mais do que ensinar sobre o conflito, ilustra como eram as peças gregas no teatro antigo, estimula a engenhosidade do jogador que dita como a peça irá prosseguir, seja de forma cômica ou de forma trágica.

A partir do momento em que o jogo acima citado traz a possibilidade de que o jogador vivencie o cotidiano grego da época, explore sua geografia e se deleite com sua infraestrutura, lute em um conflito real, encontre seu próprio caminho, o mesmo estimula a imaginação e a busca por conhecimento, esta, sem dúvida, é uma odisséia que tem muito a ensinar.

No entanto, os jogos eletrônicos para fins comerciais, nos diz, Kusiak [2002], no livro “Data mining and decision making” são produzidos principalmente para atender às demandas de consumidores da indústria cultural que estão em busca de entretenimento. No campo da produção de softwares para o mercado de jogos eletrônicos, o dinamismo e a jogabilidade, a interatividade, o ato de “ter o controle nas mãos” são de maior interesse para a maioria dos consumidores do que a precisão e a objetividade histórica. Desse modo, os produtores orientam-se pela lógica de que a sua audiência espera ser entretida, ao invés de instruída.

De fato, as empresas se preocupam muito mais com seu foco comercial e de entretenimento, mas é inegável o trabalho de profissionais atuantes no ramo de história envolvidos neles e o que aqui se discute é que uma porcentagem da obra pode sim ser usada de modo didático, o que é mais um fato a se prestar atenção.

Pode ser interessante para o campo de pesquisa da avaliação de jogos eletrônicos, tomar como objeto de investigação o processo de construção de pautas avaliativas pelos diferentes campos sociais envolvidos na sua produção e recepção - designers, acadêmicos e agências de ensino, jogadores, etc. - de modo a apreender como a sua lógica cultural e matriz epistemológica influenciam e definem escalas, padrões princípios e modelos avaliativos. O esforço de exploração e análise dos jogos eletrônicos no ensino de História precisa levar em consideração questões epistemológicas específicas inerentes ao campo da Historiografia, assim como discussões relacionadas ao ensino e à didática da História. Um problema central para a relação entre a comunidade de historiadores e designers é a problematização do conceito de história subjacente a um jogo digital. Também consideramos importante indagar sobre como o imaginário, o fictício e o real se articulam no interior de um determinado jogo no sentido de oferecer uma forma específica de experiência com representações sobre o passado. (ALVES e TELLES, 2015, p. 180).

## 2.2 O FATOR FINANCEIRO

Um dos principais desafios para a implantação dos jogos como recurso metodológico é sem dúvida o fator econômico. Atualmente, os valores envolvidos no mercado de games se encontram muito distante das disponibilidades financeiras de muitas instituições. De fato, adquirir um console ou determinados títulos tem um impacto financeiro bastante elevado, além disso, a não consolidação deste método torna praticamente nulos os investimentos nessa área por parte dos governantes.

Essa dificuldade se apresenta como um dos principais empecilhos a implantação dos jogos eletrônicos em sala de aula, uma vez que se faz notável a defasagem dos equipamentos disponibilizados como aponta pesquisa “TIC EDUCAÇÃO 2019”, feita pelo Cetic.Br, onde se demonstra como principais barreiras ao uso da tecnologia em sala de aula o número insuficiente de equipamentos, a velocidade insuficiente da internet, computadores desatualizados ou com defeito e a falta de materiais digitais de ensino adequados.

Diante ao investimento em tecnologia para a educação, o Brasil investe em poucos projetos. Este investimento se concentra em materiais didáticos. Cerca de U\$ 54 milhões, são realizados por empresas privadas que desenvolvem materiais e fazem a distribuição. A aplicação na área de tecnologia da educação no Brasil, ainda se concentra em projetos pouco inovadores. Cerca de 95% do investimento feito no País está voltado para materiais didáticos, cursos online e para a educação superior. Mais de um terço do investimento (U\$ 54 milhões) feito no período, são de empresas que desenvolvem e distribuem material didático (TERRA, 2016).

Diante desse cenário, nota-se a dificuldade que se encontra ao tentar-se aderir a uma metodologia mais voltada para o uso da tecnologia, principalmente em se tratando de jogos eletrônicos. É preciso, no entanto, que haja por parte do educador a busca por alternativas que viabilizem esse uso e o tragam para a realidade do aluno.

### 2.3 ALTERNATIVAS VIÁVEIS.

Essa dificuldade, porém, pode ser amenizada através de alternativas como jogos gratuitos e desenvolvidos para plataformas mais acessíveis e individuais como os smartphones, ou disponibilizados através de recursos dos quais a escola já dispõe.

Um exemplo disso é o game *Sandiego Inc.* desenvolvido pela Think Tesla Studios, como um tributo ao jogo “Onde está Carmen Sandiego”. O jogo gira em torno da temática de roubos de artefatos históricos, dentro da qual o jogador é inserido como um investigador, que busca capturar um criminoso responsável pelo roubo dos objetos. Neste contexto, o indivíduo é levado através do mapa a diversos locais do Globo, onde deve interrogar testemunhas, traçar um perfil do criminoso e coletar pistas.

No decorrer do jogo, o personagem, ao visitar os locais, recebe diversas informações acerca da cultura, história e curiosidades de onde se encontra. O Jogo que serviu de inspiração ao “*Sandiego inc.*” está disponível de forma gratuita, o já citado “Onde está Carmen Sandiego”, um clássico dos anos 90 que recebeu uma repaginação sendo incorporado ao aplicativo de navegação Google Earth, onde funciona de forma semelhante e fornece aos jogadores uma visão mais ampla e uma exploração tridimensional dos locais visitados.

**Figura 3** - Jogo da personagem Carmen Sandiego chega ao Google Earth



Foto: Divulgação/Google,2020

**Figura 4** - jogo da personagem Carmen Sandiego chega ao Google Earth



Foto: Divulgação/Google,2020

Além deste, temos outros exemplos como o jogo de Perguntas de História do Mundo, desenvolvido pela empresa Quizzes by Peaksel, que se apresenta sob a forma de um quiz divertido e repleto de curiosidades sobre vários períodos históricos, ou ainda o Calendário Histórico, aplicativo assinado pela desenvolvedora Alexandru C. Ene, que além do quiz, possui a funcionalidade de trazer ao usuário informações sobre acontecimentos históricos do dia atual ou de uma data específica consultada, mostrando de forma lúdica como a História faz parte do dia a dia do aluno.

**Figura 5** - Quiz de história do mundo



Foto: Divulgação/Google,2020.

Outra opção gratuita em termos de atividade coletiva é o “Kahoot”, a ferramenta permite a criação de questionários, que podem ser respondidos em grupo e cujos resultados podem ser observados em tempo real pela turma, podendo ser totalmente personalizado em termos de conteúdo, se tornando uma alternativa para os trabalhos em grupo dentro da sala de aula.

Para fazer uso dessa ferramenta, é necessário apenas que professor e alunos criem um cadastro na plataforma, indicando em que categoria se encaixam (professor ou estudante), após isso, o aplicativo permite ao professor criar atividades de perguntas e respostas que são corrigidas - de acordo com as respostas estipuladas pelo professor - assim que respondidas pelos alunos, agilizando tarefas como a revisão de conteúdos, por exemplo.

**Figura 4** - Revisão de história pelo aplicativo Kahoot – Colégio Prudente de Moraes



Foto: Divulgação/Google,2020.

Ambos os aplicativos acima citados podem ser baixados de forma gratuita em smartphones, mesmo em modelos mais simples, facilitando o acesso, além do fato de que seu conteúdo pode ser compartilhado com a turma, não dependendo, portanto, da posse de um celular para cada aluno.

## 2.4 A METODOLOGIA NA PRÁTICA

Segundo Piaget (1967), o jogo além de auxiliar no conteúdo, desempenha papel importante na aquisição de diversas competências e habilidades. A importância do jogo aparece historicamente presente no desenvolvimento do ser humano. A partir do brincar nos primeiros anos de vida a criança começa a desenvolver habilidades cognitivas, visuais, auditivas, táteis e motoras.

É necessário, contudo, que se faça uma filtragem daquilo que é abordado por cada jogo e aplicativo antes de se trabalhá-los em sala de aula. Os exemplos acima citados tratam a história de forma abrangente e, portanto, não são indicados para uma abordagem de conteúdo mais específica, tendo em vista que seu desenvolvimento não aprofunda conhecimentos em cada área apresentada, eles servem principalmente ao intuito de despertar o interesse do jovem pela disciplina como um todo, além de trabalhar a postura e atitude do aluno tanto em sala de aula como fora dela.

Trabalhar com os jogos desperta no aluno mais do que apenas interesse, mas lhe possibilita ver na prática a aplicação de seus conhecimentos adquiridos tanto em sala de aula quanto fora dela, modificando a relação que estes têm com o conteúdo e com o hábito de estudar. Uma vez que este aluno vê seu esforço recompensado e principalmente reconhecido pelos demais, como ao vencer uma partida ou marcar uma alta pontuação por exemplo, isso o motiva a se dedicar ainda mais. Cabe, porém, ao professor mediar essa relação, uma vez que estimular a competitividade entre os alunos pode gerar conflitos e é extremamente importante que o educador tenha todo o cenário sob controle.

Os alunos gostam de desafios, ao passo que essa realidade faça parte do contexto escolar, de maneira esporádica, pode auxiliar a chamar sua atenção às aulas, motivando para um aprendizado mais interessante e que possa ser mais facilmente assimilado. (BRANCO, 2014, p.43)



A interação com os jogos auxilia inclusive na compreensão de conceitos por parte dos alunos, uma vez que o mesmo tem a possibilidade de simular os mecanismos envolvidos na construção do significado destes. Há em si uma significativa diferença entre se ler sobre o conceito de revolução e se experimentar a tensão de uma conspiração e o receio de uma descoberta. A vivência trazida pelo jogo ainda que de forma simulada torna o aprendizado mais vivido uma vez que a imersão se dá de forma mais profunda, afetando os sentidos do aluno e seu sentimento de participação.

O conhecimento histórico não se limita a apresentar o fato no tempo e no espaço acompanhado de uma série de documentos que comprovam sua existência. É preciso ligar o fato a temas e aos sujeitos que o produziram para buscar uma explicação. E para explicar e interpretar os fatos, é preciso uma análise, que deve obedecer a determinados princípios. Nesse procedimento, são utilizados conceitos e noções que organizam os fatos, tornando-os inteligíveis (BITTENCOURT, 2005, p.49).

Outro cuidado essencial a se tomar quando se trata de inserir uma ferramenta lúdica no ensino é manter claros e definidos os objetivos da atividade, visando manter a cientificidade do conteúdo. Também nesse aspecto, jogos com temáticas investigativas podem ser trabalhados como apoio para introduzir ao aluno o método científico envolvido na produção e aferição do conhecimento histórico.

Essa inserção dos jogos e aplicativos na prática docente vem ao encontro de uma contextualização do ensino, uma aproximação da vivência em sala de aula e a realidade extraclasse, onde o aluno se torna capaz de identificar as ferramentas de ensino no seu dia a dia, minimizando a dicotomia entre o que é estudo e o que é lazer, tornando o estudo divertido e facilitando a compreensão à medida que o aluno passa a se inserir no processo como participante ativo.

Jogar é uma atividade natural para o ser humano que desde os tempos primitivos usam as competições e desafios dos jogos como atividade lúdica. O jogo se constitui num elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Jogando a criança ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atividades e valores (SILVA, 2016, p.3-4).

Através do uso dos jogos o estudante, por meio da subjetividade proposta por este, se coloca como ator do evento, mesmo que de forma indireta e irreal, o que produz no mesmo a noção da interação dos indivíduos com os fatos históricos,

abstraindo para tomar percepção da realidade, como é abordado por Paulo Freire em sua obra conscientização:

Sem dúvida, quando os homens percebem a realidade como densa, impenetrável e envolvente, é indispensável proceder a esta procura por meio da abstração. Este método não implica que se deva reduzir o concreto ao abstrato (o que significaria que o método não é de tipo dialético), mas que se mantenham os dois elementos, como contrários, em inter-relação dialética no ato da reflexão. Encontra-se um excelente exemplo deste movimento de pensamento dialético na análise de uma situação concreta, existencial, "codificada". Sua "descodificação" exige que passe do abstrato ao concreto; ou melhor, da parte ao todo, para voltar depois às partes; isto implica que o sujeito se reconheça no objeto como uma situação na qual se encontra com outras pessoas. Se a decodificação for bem feita, este movimento de fluxo e refluxo, do abstrato ao concreto, que se produz na análise de uma situação codificada, conduz a substituir a abstração pela percepção crítica do concreto, que deixou já de ser uma realidade densa impenetrável (FREIRE, 1979, p.30-31).

É comum ao professor perceber nos alunos certo desinteresse pela História, justificado sob o pretexto de que "aquilo já passou", visualizando a disciplina como um aglomerado de fatos distantes. No entanto, a partir do momento em que o aluno entende o fato histórico como parte da própria realidade e não como algo longínquo e desconexo, a sua relação com o aprendizado se modifica consideravelmente.

O uso de tais tecnologias entre outras é previsto na Base Nacional Comum Curricular – BNCC, onde se propõe uma aplicação para além do despertar interesse ou servir como apoio em sala, mas efetivamente de forma a se trabalhar as competências e habilidades dos alunos no manejo de tais ferramentas uma vez que estas fazem parte do cotidiano destes.

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BNCC, 2018).

A tecnologia e os jogos fazem parte do mundo atual e moldam o contexto no qual nossos jovens estão inseridos, não se pode, portanto, esperar uma dissociação entre eles, o que se projeta é um uso cada vez mais intenso e a realidade educacional deve se adequar a este novo cenário, uma vez que a função da escola está em preparar o indivíduo para a vida em sociedade, sabendo adaptar-se as suas características.

Não pode existir uma teoria pedagógica, que implica em fins e meios da ação educativa, que esteja isenta de um conceito de homem e de mundo. Não há, nesse sentido, uma educação neutra. Se para uns, o homem é um ser da adaptação ao mundo (tomando-se o mundo não apenas em sentido natural, mas estrutural, histórico-cultural), sua ação educativa, seus métodos, seus objetivos, adequar-se-ão a essa concepção. Se, para outros, o homem é um ser de transformação do mundo, seu quefazer educativo segue um outro caminho. Se o encararmos como uma “coisa”, nossa ação educativa se processa em termos mecanicistas, do que resulta uma cada vez maior domesticação do homem. Se o encararmos como pessoa, nosso quefazer será cada vez mais libertador (FREIRE, 1967, p. 124).

### **3 CONCLUSÃO**

O presente trabalho teve por objeto demonstrar de forma clara e objetiva as possibilidades e benefícios que envolvem a aplicação dos jogos e aplicativos como ferramenta de ensino bem como, o amparo teórico metodológico para o uso da tecnologia em sala de aula, sobretudo na forma de jogos sob as mais diversas roupagens, voltada especificamente para o ensino de História nos diferentes níveis da educação.

Através do exposto foi possível considerar que o uso de jogos em suas muitas variações é aplicado desde tempos remotos, com finalidade educativa e o objetivo de unir conhecimento e diversão. Com o passar do tempo as formas de jogos foram mudando, até se transformarem em jogos eletrônicos. Estes contudo, tem sido encarados, por muitos, como adversários dos educadores, criando-se uma espécie de competição entre o professor e a tecnologia pela atenção do aluno.

O que se buscou demonstrar com este artigo é que esta competição pode ser substituída por uma cooperação, uma interação coordenada e mediada pelo professor, não visando afastar o aluno da tecnologia, mas nortear o seu uso, uma vez que esta faz parte de seu cotidiano e tende a se fazer cada vez mais presente.

O uso destas metodologias, visa demonstrar ao aluno a amplitude das possibilidades que a tecnologia oferece, para muito além das pesquisas em sites de busca, uma vez que ao mesmo tempo em que o aluno possui uma infinidade de informações ao alcance de seus dedos, apenas uma pequena parte disto se transforma em conhecimento efetivamente, algo que pode ser transformado com o uso consciente e direcionado dessas ferramentas.

Embora já sejam utilizados por alguns profissionais, o uso dos jogos eletrônicos ainda não é uma realidade na maior parte do sistema de ensino, por inúmeros fatores, é por este e outros motivos que este trabalho vem a apresentar alternativas para ampliar esse uso e consolidá-lo como metodologia efetiva.

Por fim, se pode concluir que esses recursos tornam o aprendizado mais prazeroso e elevam a experiência e o nível de percepção dos fatos históricos a um patamar nunca antes sonhado. A noção de que a História se faz presente no dia a dia pode ser ampliada, possibilitando ao aluno uma melhor compreensão sobre o uso das tecnologias que o cercam, adequando o ensino da disciplina a uma nova realidade.

#### 4 REFERÊNCIAS

ALVES, L.; TELLES, H. V. (2015). Ensino de História e Videogame: Problematizando a Avaliação de Jogos Baseados em Representações do Passado. In: XI Seminário SJECC: **Jogos eletrônicos Educação-Comunicação.**, Salvador. Disponível em <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/R26SJECC2015.pdf> Acesso em 02 nov. 2020.

ALVES, P. **Onde está Carmen Sandiego:** jogo clássico ganha versão no Google Earth. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/03/onde-esta-carmen-sandiego-jogo-classico-ganha-versao-no-google-earth.ghtml>. Acesso em 20 nov. 2020.

BELLO, R. S. História e Videogames: como os jogos eletrônicos podem ser pensados por historiadores (Artigo). In: **Café História – história feita com cliques.** Disponível em: <https://www.cafehistoria.com.br/historia-e-videogames>. Publicado em: 13 nov. 2017. Acesso: 01 nov. 2020.

BITTENCOURT; C. M. **Ensino de História: Fundamentos e Métodos** São Paulo. Ed Cortez, 2005.

BRANCO, J. P. **Jogos digitais no ensino de História:** estratégias para a aprendizagem no Ensino Fundamental. 2014. 48 p. Monografia de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014. Disponível em [http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/5414/1/MD\\_EDUMTE\\_VII\\_2014\\_62.pdf](http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/5414/1/MD_EDUMTE_VII_2014_62.pdf). Acesso em 14 out. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.

CALDEIRA, M.; FERREIRA, A. O. O uso do videogame como ferramenta de aprendizagem no ensino da Educação Física. **Os desafios da escola pública Paranaense na perspectiva do professor PDE, Artigos,** Paraná, Volume I, 2016. Disponível em: [http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2016/2016\\_artigo\\_edfis\\_uenp\\_martacaldeira.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_edfis_uenp_martacaldeira.pdf). Acesso em: 21 out. 2020.

CUNHA, M. I. **O Bom Professor e Sua Prática**. 2 ed. Campinas, SP, Papyrus Editora, 1992.

DINO. Segundo BCG, Brasil recebeu R\$ 74 mi de investimento em tecnologia da educação. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/noticias/dino/segundo-bcg-brasil-recebeu-r-74-mi-de-investimento-em-tecnologia-da-educacao,e148992>>. Acesso em 28 nov. 2020

FARIA, C. A. T. SOUZA, Wendhel Almeida. **O uso dos jogos eletrônicos no ensino de História e do Medieval**. XIII Encontro Regional de História. História e democracia: possibilidades do saber histórico. ANPUH. MS: Coxim, nov. 2016. Disponível em: [http://www.encontro2016.ms.anpuh.org/resources/anais/47/1478288164\\_ARQUIVO\\_OusodosjogoseletronicosnoensinodeHistoriaedoMedieval.pdf](http://www.encontro2016.ms.anpuh.org/resources/anais/47/1478288164_ARQUIVO_OusodosjogoseletronicosnoensinodeHistoriaedoMedieval.pdf). Acesso em: 07 out. 2020.

FERREIRA, C. A. L. “**Ensino de História e a incorporação das novas tecnologias da informação e comunicação: Uma reflexão**” In Revista de História Regional, p. 139-157, 1999, p.152.

FREIRE, P. **Conscientização: teoria e prática da libertação**: uma introdução ao pensamento de Paulo Freire. Trad. de Kátia de Mello e Silva. São Paulo: Cortez & Moraes, 1979.

FREIRE, P. **Papel da Educação na Humanização**. Revista Paz e Terra, São Paulo, n. 9, p. 123-132, out. 1969.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 4. ed. São Paulo: Papyrus. 2006.

KUSIAK, A., **Data Mining And Decision Making**, B.V. Dasarathy (Ed.), Proc. Of the SPIE Conf. on Data Mining and Knowledge Discovery: Theory, Tools, and Technology IV, Vol. 4730, SPIE, p.155-165, 2002.

O que pensam os professores brasileiros sobre a tecnologia em sala de aula. Disponível em: <https://www.todospelaeducacao.org.br/tecnologia/assets/downloads/apresentacao.pdf?1509395615363881000>. Acesso em: 25 nov. 2020.

PIAGET, J. **O Raciocínio na Criança**. Trad. Valerie Rumjanek Chaves. Rio de Janeiro: Record, 1967.

SCHMIDT, M. A. **A formação do professor de história e o cotidiano da sala de aula**. In: BITTENCOURT, Circe. O saber histórico na sala de aula. 9. ed. São Paulo: Contexto, 2004.

VIGOTSKY, L. S.; COLE, M. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.