

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

JOGOS DIGITAIS E HISTÓRIA: A CONSTRUÇÃO DE JOGOS DIGITAIS PARA PROMOVER A APRENDIZAGEM HISTÓRICA.

Autoria: Graça Viviane Pereira Santos Pereira.

Mestranda de Ensino de História, do ProfHistória/
Uneb. E-mail: gracavivianejones@yahoo.com.br

Resumo - Esta pesquisa em andamento destina-se a investigar as possibilidades da construção dos jogos digitais por estudantes da Educação Básica, terceiro ano do Ensino Médio, se configurar como um caminho a ser percorrido no auxílio a promoção a progressão do pensamento Histórico. Assim, está sendo realizada uma pesquisa qualitativa que tem o objetivo de contribuir com a literatura da academia, buscando-se teóricos que realizem pesquisas sobre os potenciais educacionais e de aprendizagem que os jogos podem despertar nos indivíduos e estudiosos da Educação Histórica, também fazem parte do seu referencial marcos teóricos sobre os estudos relacionados a jogos, a Didática da História e a Educação Histórica. Será utilizado como recurso metodológico a Aula oficina de Isabel Barca. O estudo se torna mais relevante com a pandemia de covid-19 e a suspensão das aulas presenciais e a busca de recursos digitais como estratégias para engajar os estudantes e estimulá-los a estudar e compreender os conceitos substantivos auxiliando-os a progredir o pensamento histórico para alcançarem os conceitos de segunda ordem.

Palavras-chave: jogos digitais, aprendizagem histórica, ensino de história.

Introdução

Esta pesquisa que está em andamento tem por objetivo investigar a possibilidade dos estudantes da Educação Básica aprenderem História ao manusearem diversas fontes ao construir de um jogo digital com temática histórica contribuindo para a progressão do seu pensamento, baseando-se nos referenciais do estudos das possibilidades da aprendizagem baseada em jogos digitais e da Educação Histórica.

Na Educação Básica é fácil perceber que aulas do tipo expositiva¹, durante todo o tempo é extremamente enfadonha para os estudantes, pois eles não se interessam com esse tipo de método e nem faz parte da sua realidade cotidiana.

Apesar das chamadas aulas tradicionais, onde metodologicamente se utiliza a palestra, a leitura e a escrita como principal recurso, também serem um aporte à aprendizagem para que os educandos possam adquirir diversas competências, principalmente relacionadas a compreensão de textos e ortografia em língua portuguesa.

¹ Segundo Barca (2012) a aula expositiva ou aula palestra é a aquela onde o conhecimento se centra no professor e seus materiais de apoio, sendo que cabe ao aluno o papel de mero receptor de informações.

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

O que também torna comum visualizar resmungos, bocejos e caras amarradas nos estudantes, com a expressão de questionar a necessidade de estar no colégio quando tem tantas coisas melhores ocorrendo fora dos muros da escola.

Como forma de mudar esse cenário tão desagradável para professores e estudantes, buscam-se estratégias e métodos que tornem as aulas muito mais agradáveis. Então, uma possibilidade é tentar alterar esse paradigma tornando-as um ambiente satisfatório e prazeroso a todos, fugindo de aulas tradicionais, nas quais os alunos são vistos como sujeitos passivos. Essa perspectiva se aproxima do que Freire (1997) chamou de “educação bancária”, na qual se deposita informações nas mentes dos estudantes.

O percurso até a temática de estudo sobre a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (ABJD) foi perpassada por um caminho que se inicia com a observação empírica de como os educandos reagem as aulas tradicionais e o entusiasmo de quando eram oportunizados a “aulas diferentes”, as denominadas “brincadeiras” pedagógicas.

Durante a suspensão das aulas em 2020, os professores tiveram que reaprender e readequar a sua *práxis* pedagógica e nesse processo foi oportunizado que os recursos tecnológicos estivessem disponibilizados mais facilmente do que em uma sala física. Nesse período, foram feitas diversas dinâmicas e utilizados os recursos tecnológicos para que houvesse maior adesão aos conteúdos apresentados e um dos recursos que logrou maior sucesso através da observação empírica foi a construção de jogos digitais pelos estudantes, demonstrando que essa é uma possibilidade de investigação acadêmica.

Considerando o contexto de ensino remoto emergencial, esta pesquisa buscará responder à seguinte questão: a construção de jogos digitais pelos estudantes do Ensino Médio poder se configurar como um aporte à progressão do pensamento histórico, favorecendo a aprendizagem e tornando as aulas da disciplina mais agradáveis?

Dessa forma, pretende compreender se a aprendizagem histórica baseada na construção de jogos digitais favorece a progressão do pensamento histórico de estudantes do terceiro ano do Ensino Médio, trazendo sentido à vida prática e tornando o processo de ensino-aprendizagem mais significativo. Para isso, é importante discutir a questão da aprendizagem histórica, a partir dos pressupostos da Educação Histórica, refletindo sobre como as potencialidades da construção de jogos digitais podem ser eficazes para promover a progressão do pensamento histórico, criar estratégias que possibilitem aos educandos aprenderem história através da criação de jogos digitais, promovendo, assim, a progressão do pensamento histórico, que envolve os conceitos metahistórico (também chamados de conceitos de segunda ordem), de modo que os estudantes sejam capazes de orientar-se em sua vida prática, além de mapear as discussões sobre a aprendizagem baseada em jogos digitais, a fim de entender como os jogos estão sendo utilizados no processo de ensino-aprendizagem em História.

Então constitui-se interesse deste projeto de pesquisa estudar as potencialidades da construção dos jogos digitais pelos estudantes como forma de fomento à aprendizagem histórica e a progressão do pensamento histórico como um estímulo ao desenvolvimento

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

dos conceitos de segunda ordem. Também propõe-se nortear os professores da disciplina escolar, especialmente da rede pública, a mobilizar estratégias que possam estimular a utilização dos conteúdos históricos na construção de jogos digitais, configurando-se como um instrumento tecnológico que demonstra ser necessário como forma das aulas se tornarem mais atrativas.

Contextualizando da Pesquisa

Assim essa pesquisa realizar-se-á como uma dissertação do Mestrado Profissional do Ensino de História, o ProfHistória, cursado na Universidade Estadual da Bahia (UNEB), e se efetivará no âmbito do Colégio da Polícia Militar João Florêncio Gomes, que se localiza na cidade de Salvador, no bairro da Ribeira, na Península Itapagipana.

O Colégio da Polícia Militar pertence a rede pública estadual e atende aos estudantes do Ensino Fundamental II, a partir do 6º ano e do Ensino Médio, já estando alinhado ao novo ensino médio desde 2018.

Por isso, as turmas do Ensino Médio são divididas de acordo com as áreas de conhecimento e tem turmas exclusivas de Linguagens, Matemática, Humanas e Ciências Naturais, sendo que justamente a escolha da área de conhecimento delimita uma maior oferta das disciplinas dessa determinada área.

Os estudantes das turmas de Humanas têm uma carga horária maior das disciplinas dessa área de conhecimento, entre elas está a disciplina História Elementar que oferece uma possibilidade de aprimorar a progressão dos conhecimentos históricos de forma mais efetiva e trazendo sentido desses conhecimentos a vida prática dos estudantes.

Sendo essa a motivação da escolha dessa turma para a aplicação da aula a oficina e do estudo de caso.

Uma reflexão sobre a teoria.

Então pretende-se realizar um estudo sobre a possibilidade da criação de jogos digitais se configurarem em um estímulo ao estudo e aprendizagem histórica pelos estudantes. Dessa maneira, verificando a possibilidade da criação de jogos se caracterizar como um mediador de aprendizagem através da Aula Oficina, proposta por Barca² (2012), durante o ensino remoto emergencial, mas também no retorno das atividades presenciais,

² Segundo Barca (2012) “a ideia de aula oficina se baseia em pressupostos como conhecimentos tácitos dos alunos agrupadas em tautológicas, alternativas e históricas, desenvolvimento da competência da interpretação de diversas fontes, avaliação sistemática do desenvolvimento das ideias dos alunos sob critérios de redutores de certezas e de quantidade de informações, correto versus incorreto, considerando a aprendizagem com gradual e as vezes oscilantes.

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

fazendo uma interrelação com a cultura jovem, da qual os estudantes do Ensino Médio regular fazem parte.

Além disso, esse trabalho poderá servir como uma fonte direta voluntária, cultural e intencional, segundo a classificação de Arostegui (2006), para futuros estudos da academia sobre a temática, pois está sendo produzido durante o período pandêmico da Covid19 no ano de 2021 e são observadas diversas quebras de estigmas e paradigmas das formas de ensinar e aprender.

Pois, enquanto há uma grande renovação nos últimos anos no que se refere à incorporação de novos temas e abordagens no ensino de História, essa renovação ainda não encontrou grande correspondência nas formas de ensinar a disciplina (ALMEIDA; GRINBERG, 2009). É necessário, então, que haja mais investigações sobre novas possibilidades, principalmente as que estão sendo utilizadas de forma empíricas dentro dos muros escolares.

Desse modo, é possível buscar novas formas, maneiras e jeitos de tornar a aprendizagem instigante e prazerosa, fazendo o estudante se sentir motivado a aprender para tornar as aulas de História mais atrativas e coerentes com a época atual, retirando o espaço escolar do século XX para o século XXI.

Por isso, considera-se importante entender a possibilidade de a criação dos jogos digitais conseguir aprimorar a aprendizagem histórica, levando o jovem a constituir uma narrativa mais próxima da narrativa crítico genética que, segundo o teórico alemão Rösen (2006), seria o processo em que as competências históricas são obtidas de forma gradual, promovendo uma mudança na forma que o passado é visto.

Além disso, pretende-se contribuir com a literatura, principalmente, sobre novas formas de ensino e aprendizagem, mas também propiciando aulas mais agradáveis e assim facilitar desenvolvimento de competências socioeducacionais no âmbito da construção de jogos digitais pelos estudantes.

Então é necessário deixar claro que não é objetivo dessa pesquisa proclamar a criação de jogos digitais como a solução salvadora para a aprendizagem histórica, e nem a tornar a única possibilidade de as aulas da disciplina escolar serem vistas pelos estudantes como atrativas, mas mostrar que utilizar os jogos digitais nas aulas é uma possibilidade viável para que os estudantes passem a ver a disciplina escolar com um novo olhar e tenham prazer em aprender os fatos históricos.

É possível encontrar em Rösen (2019), um possível caminho que pode me levar a formular respostas para as questões que norteiam essa pesquisa, sobretudo, quando ele relaciona a História à vida prática, aproximando a Didática da História ao ensino e à aprendizagem da História, tendo em vista sua práxis pedagógica. Para Rösen (2006), as políticas educacionais e a falta de uma formação para o docente têm influência no que ele chama de didática da cópia e da narrativa histórica.

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

Dessa forma, esta pesquisa se subsidiará em pilares fundamentados na Didática da História e na Educação Histórica, uma vez que:

Por tudo isto, a área de investigação em Educação Histórica reivindica um estatuto científico específico, que tem como objeto principal as concepções dos vários tipos de sujeitos que desenvolvem o seu pensamento histórico a vários níveis (com destaque para as ideias de alunos e professores). É uma área que se constitui na confluência de vários saberes:

- Princípios educacionais transversais considerados mais adequados na formação para o mundo de hoje, com influência do construtivismo na vertente da aprendizagem situada (DONOVAN; BRANSFORD),
- Reflexão epistemológica atualizada sobre conceitos e metodologias fundamentais para a construção de um conhecimento histórico genuíno,
- Conhecimento histórico contextualizado, problematizado e aberto a múltiplas perspectivas,
- Metodologias de análise de dados de natureza qualitativa, intensiva e indutiva. (BARCA, 2012, p. 38-39)

Segundo Schmidt e Urban (2018) é importante entender e investigar como os conceitos e conteúdos históricos estão presentes na cultura escolar, seja através das ideias dos participantes dessa cultura ou dos diversos textos e manuais que são utilizados, o que contribuiria para aprimorar o entendimento sobre como se dá o ensino de História. Neste sentido, os autores afirmam que literacia histórica tem por objetivo popularizar os conteúdos, temas, métodos e procedimentos históricos e que esta seria a finalidade do ensino de História. Mas, ao mesmo tempo, ressaltam que não há o objetivo de transformar as pessoas em historiadores e sim de levá-las a pensar historicamente.

Nesse sentido, as autoras Schmidt e Urban (2018, p.32) explicam:

Uma consideração importante é o fato de que nunca se pode dissociar a aprendizagem histórica do sujeito que aprende, por exemplo o jovem e a cultura jovem e, portanto, a dinâmica da aprendizagem não se realiza quando a história é ensinada como algo dado e alheio ao sujeito que aprende”, por tanto associar a aprendizagem histórica a um método que esteja presente na vida do estudante fazendo que ele associe os conteúdos substantivos e metahistórico ao seu cotidiano facilita a aprendizagem histórica e a progressão do pensamento histórico dos educandos, pois o conhecimento está associado a sua realidade

Esse fato leva a reflexão de que os pressupostos utilizados na ciência histórica como base científica, incluindo o uso das fontes e métodos de investigação, podem ser adaptados para que as pessoas, em especial os estudantes, assessorados pelos professores, que são especialistas em História, a progredir o pensamento histórico alcançando os chamados conceitos metahistóricos ou de segunda ordem que na definição de Lee (2005, p.80), “[...] e tais como empatia, significância, orientação temporal, narrativa, intersubjetividade, interculturalidade, explicação histórica e evidência, como indicadores

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

dos processos ou estratégias que conformam o pensamento histórico ou consciência histórica.”

Uma forma de melhorar essa relação entre docentes e estudantes, é entendendo o que é e quais são os anseios da cultura juvenil. Nesse sentido, é importante investigar e compreender o que é a cultura jovem ou juvenil, pois, segundo Libâneo (2006, p.26), “os educadores – pais, professores, agentes sociais - não podem ignorar o surgimento de culturas juvenis diversificadas e a presença marcante das mídias na vida das crianças e dos jovens e, por consequência, nas salas de aula.” Por isso, é necessário que ao se pesquisar temáticas que envolvam os estudantes em idade regular do Ensino Médio verifique-se, também, o que fazem esses jovens e como aquilo que lhes interessam pode influenciar no aprendizado e nas aulas dos professores de História.

É essencial compreender como esses jovens aprendem o que gostam quando não estão no espaço escolar, quando precisam estudar e compreender algo fora da sala de aula, mapeando a quais meios eles recorrem.

Apesar do que afirma Guimarães (2012, p.146) de que não existe uma única cultura juvenil, mas diversas culturas juvenis, pois o mundo jovem não é uma reprodução do mundo adulto, existem pontos de intersecções dentro dessas culturas que afetam e reverberam nas aulas dos professores de História e, portanto, devem ser levados em conta na hora de pesquisar formas de melhorar o processo de ensino-aprendizagem que esteja consonante com que os educandos se identificam, como os jogos.

Entender a cultura jovem pode dar um direcionamento aos professores de História que tem a missão de ministrar conteúdos considerados irrelevantes para as famílias e os próprios alunos, pois a disciplina carrega o estigma de ser decoreba, na qual se lê e copia muito, além de ter conteúdos descartáveis e chatos.

Uma das alternativas para diminuir a distância entre a História escolar e os estudantes da Educação Básica é buscar novos meios que tornem as aulas mais agradáveis e que faça parte do universo destes jovens. Nesse sentido, entende-se que os jogos digitais, por serem amplamente utilizados pela cultura juvenil, são uma alternativa viável para a práxis pedagógica. No entanto, não pode ser o jogo pelo jogo, mas o jogar com intencionalidade didática e com a participação ativa dos educandos, fazendo com que eles sejam protagonistas do seu processo de aprendizagem.

O conceito de jogo começou a ser estudado e definido cientificamente por Huizinga (1938), em *Homos Ludens*, obra editada pela primeira vez em 1938. Huizinga entende o jogo como um fenômeno cultural que tem alguns marcadores de definição com ser uma atividade livre, com espaços e tempos definidos, que não gera lucro, exterior a vida habitual, e que agrega pessoas com interesses comuns, entre outros fatores.

O jogo também é objeto de estudo de Caillois (1951) que o define como motor primordial da civilização, acrescentando à definição de Huizinga os marcadores de ser uma atividade incerta, que tem regras e certa ordem, que é improdutiva e fictícia.

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

Dessa forma percebe-se que Caillois (2017) amplia a conceituação de Huizinga (2019) a respeito da temática, proporcionando uma visão mais aprofundada sobre a definição e sistematização das diversas relações que o jogador tem com o jogo, bem como sua interação com outros jogadores e com a sociedade. Ao mesmo tempo em que reconhece que a proposta de Huizinga (2019) não era um estudo sobre todas as perspectivas dos jogos, mas sob a ótica cultural.

Esses dois pesquisadores, nas décadas de 40 e 50 do século XX, realizaram estudos sobre os jogos modificando o panorama estabelecido na academia sobre essa temática e ampliando a perspectiva de estudo constituindo, assim, uma episteme.

As pesquisadoras Lima e Alves (2017), advertem que apesar das investigações sobre os jogos digitais como elementos culturais existirem em outros países desde a década de 50, no Brasil o primeiro console só chega na década de 80 com videogame Atari. Esse videogame representou uma revolução no que se conhecia como entretenimento no país, se tornando um verdadeiro objeto de desejo para as crianças e adolescentes da época e hoje se configura como um objeto de colecionador.

Ainda segundo Lima e Alves (2017), o reconhecimento dos jogos digitais como elementos culturais só foi possibilitado oficialmente no Brasil na gestão do ministro Gilberto Gil, em 2003, o que demonstra o hiato de mais de 30 anos entre a chegada do Atari ao país e o reconhecimento oficial do impacto cultural que ele trouxe.

Em Boller e Kapp (2018) realizaram um estudo sobre a viabilidade dos jogos digitais suscitar a aprendizagem, ao mesmo tempo que os autores elaboram um manual de construção de jogos de aprendizagem com a indicação de alguns critérios a serem considerados na análise dos jogos. Para Boller e Kapp (2018), os jogos possibilitam diversos tipos de aprendizagem e podem ser até mais eficazes do que as formas de aprendizagem tradicionais. Pois, como os jogos envolvem os indivíduos há a imersão e envolvimento nos conceitos que deve ser compreendido, tornando-se protagonista do seu próprio aprendizado de forma mais eficaz.

Ainda mais se nos atermos aos chamados jogos sérios ou jogos de aprendizagem que, segundo Boller e Kapp (2018), são jogos que desenvolvem novas habilidades e exploram determinados conceitos de forma lúdica, ou seja, são jogos que tem finalidade e intenção educacional, aprimorada enquanto se está jogando, promovendo o aprendizado de forma tangencial.

O aprendizado tangencial é abordado por Albuquerque (2018) que explica as formas que o jogador pode aprender através dos jogos, com outros jogadores, e a busca de novos conhecimentos pelo jogar, tendo em vista a curiosidade suscitada pelo jogo, bem como, esclarece que existem diversas outras possibilidades de obter o conhecimento tangencial através dos jogos.

Atualmente, os jogos têm despertado o interesse em diversos âmbitos científicos e gerado estudos sobre a temática. O jogo por estar presente em diversas áreas de estudo

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

epistêmicas se configura como uma área em zona de fronteira entre diversas ciências que interagem com os jogos e o utiliza para a sua própria episteme.

Dessa forma, utiliza-se Petry (2016) que afirma ser uma das maiores dificuldades de um estudo científico é a delimitação temática ou área epistêmica, sendo imprescindível essa delimitação, contudo a utilização de jogos em ambiente educacional se configura como uma fronteira epistêmica. De acordo, Petry (2016) existem alguns objetos que por terem a característica *sui generis* de pertencerem a mais de uma área epistemológica apresentam uma dificuldade maior nessa delimitação e entre esses objetos de difícil delimitação estão os jogos digitais, pois podem ser compreendidos como objeto cultural digital.

Petry (2016) continua denominando o jogo como objeto cultural digital da cultura pós-moderna, e termina sendo ressignificado pelo senso comum ganhando um domínio público, onde cada jogador constrói sua própria teoria a respeito dos jogos e suas utilidades.

Nesse cenário apresentado, buscam-se trabalhos sobre a viabilidade da construção de jogos digitais se configurarem um aporte à aprendizagem e nos autores Andrade e Alves (2015) é realizado um estudo sobre como a criatividade podem se configurar um aporte a aprendizagem e onde os autores a definem como:

“[...]uma faculdade ontologicamente inata ao ser humano, importante para a compreensão de si e do espaço à sua volta, e que se manifesta através da percepção e utilização dos saberes adquiridos, de forma consciente ou não, a fim de (re)significar a realidade em que vive, atendendo necessidades e fantasias objetivas e subjetivas potencial.” (Andrade e Alves. 2015, p. 245)

Ainda segundo Andrade e Alves (2015) os jogos eletrônicos são um potencial instrumento de inovação de forma semelhante ao início das produções cinematográficas no início do século XX e como tal suscita certa desconfiança sobre o seu potencial e o correlaciona, por suas características como uma obra audiovisual, assemelhando-o ao cinema.

Então, como uma obra audiovisual de potencial criativo, os jogos digitais necessitam de um roteiro construído a partir da interação de uma equipe multidisciplinar que trabalha criando uma realidade que pode se configurar em uma produção de conhecimento e, por conseguinte, de aprendizagem dos envolvidos, de acordo Andrade e Alves (2015).

Dessa forma, esperando compreender como o jogo, culturalmente falando, pode ser instrumentalizador de ensino e funcionar como fomentador da aprendizagem, é necessário pesquisar para compreender como o lúdico, a brincadeira, pode se configurar, em instrumento de aprendizagem e se o mesmo é eficaz sendo aplicado em situações educacionais, como no estudo da História como disciplina escolar e tem a capacidade de promover a progressão do pensamento histórico dos estudantes da Educação Básica, de

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

forma específica, no que trata esse estudo, dos estudantes do terceiro ano do Ensino Médio.

A autora Alves (2016) relata que há uma grande quantidade de pesquisadores, nacionais e estrangeiros, investigando as potencialidades dos jogos, tanto como mero divertimento, tanto quanto seu potencial educacional, identificando essas duas potencialidades na maior parte dos trabalhos. Segundo Alves (2016), o maior diferencial entre os pesquisadores nacionais e estrangeiros está relacionado ao método utilizado para entender o processo da aprendizagem através dos jogos digitais, pois os estrangeiros utilizam métodos quantitativos para auferir os resultados, por meio de metanálise e gráficos, enquanto os brasileiros realizam estudos qualitativos como estudos de caso, sendo principalmente utilizado o grupo focal e a análise do discurso.

Contudo, mesmo utilizando métodos diferentes, os estudos citados por Alves (2016) buscam identificar e, por conseguinte, confirmar a existência de evidências de aprendizagens através dos jogos digitais. Todavia, ainda não existe uma comprovação inquestionável sobre essa possibilidade, mas as evidências de que a ocorrência da aprendizagem é forte no sentido positivo da sua promoção.

A construção de jogos digitais para promover a aprendizagem histórica envolve diversas etapas. Dentre elas, a pesquisa em diferentes fontes, primárias e secundárias, a partir das quais os estudantes investigam o agir e as relações sociais que caracterizam o período e/ou processo histórico a ser retratado no jogo, construindo uma narrativa histórica. Dessa forma, roteirizar um jogo oportuniza a aprendizagem histórica, tanto pela interação, quanto pela circulação de conhecimentos que a própria atividade exige.

A aprendizagem baseada em jogos digitais é pesquisada cientificamente por diversas áreas do conhecimento e são observados estudos, em níveis e reconhecimentos diferenciados desde universidades, Educação Básica e até na Educação Infantil, demonstrando o interesse que a temática suscita nos cientistas de diversos campos e áreas da ciência.

Desse modo, é possível encontrar experiências de construção de jogos como fomento a aprendizagem em outras áreas do conhecimento, como no trabalho de Veloso et.al (2019) que faz da criação de jogos um recurso metodológico para a aprendizagem de Botânica, reconhecendo a validade dela entre os alunos da graduação. Veloso et.al (2019) afirmam que o uso de jogos leva o estudante a entender que não é somente o jogar, mas também a produção de um jogo pode induzir o aprendizado - tanto individual, quanto coletivo -, indicando que a experiência entre os graduandos de Botânica foi extremamente exitosa.

Em seus estudos sobre a temática Tarouco e Rockenbach (2005) fazem o relato de uma pesquisa em que um estudante de pedagogia foi co-construtor de um jogo, observando seu aprendizado nesse processo. Nesse estudo, as autoras relatam que as novas tecnologias fazem parte do cotidiano e que é necessário que ela esteja inserida no

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

ambiente educacional, pois facilitaria o aprendizado e a obtenção das competências necessárias a vida moderna.

Tendo em vista as discussões sobre a aprendizagem baseadas em jogos e as experiências de pesquisadores nesse campo, esta investigação pretende apresentar, como contribuição social, uma cartilha digital com um roteiro para que o professor oriente seus estudantes na construção de jogos digitais simples e de fácil utilização com os conteúdos de História. A ideia é disponibilizá-la por meio da plataforma *Wix*, que hospeda gratuitamente conteúdos de sites, que podem ser acessados através de aplicativos em dispositivos móveis e notifica aos interessados ao serem postados novos conteúdos.

O que já foi produzido pela academia sobre a temática

Ao pesquisar-se no portal Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), utilizando o descritor “jogos digitais” e “ensino de história”, retornou 7 (sete) resultados. Desses resultados quatro são dissertações e coincidem com os resultados encontrados no levantamento do ProfHistória, analisados logo abaixo, um não foi localizado no endereço que constava no banco de dados e os outros dois são os artigos: *Jogo digital e história local: uma experiência com o quiz cametaense de Dos Prazeres (2020)* e *A Gamificação No Ensino De História: O Jogo "Legend Of Zelda", Na Abordagem Sobre Medievalismo/The Gamification In History Teaching: The Game "Legend Of Zelda" de Martins et al (2016)* analisados logo a baixo.

Neste levantamento, utilizou-se os seguintes critérios de inclusão: pesquisas que tratem de jogos digitais, pesquisas que relacionem jogos digitais e Educação Histórica, pesquisas que tenham como sujeitos o Ensino Médio e o período de produção desses estudos, entre os anos de 2015 a 2020. Já como critério de exclusão, a pesquisa limitou as buscas com os descritores das produções que não estejam em português e das produções que tratem da Didática da História.

Realizando a análise do artigo de Dos Prazeres foi verificado que o autor tem uma preocupação da falta de aprendizado da História local pelos estudantes e se propõe a ajudá-los nesse percurso criando o jogo sobre a história da cidade de Cameté e seus principais pontos históricos. O jogo se torna o instrumento fundamental para a promoção desse aprendizado, mas de uma forma lúdica e prazerosa onde é utilizado o programa *Scratch* (versão 3.0), no formato de um Quiz, demonstrando a viabilidade do aprendizado de História através de jogos.

Já o artigo de Martins et al (2016) é realizada a análise e possibilidades que os jogos se configuram como aporte pedagógico tecnológico de ensino de História e o realizam utilizando o jogo “*The Legend of Zelda: Ocarina of the time*”, com o objetivo de imergir o estudante na época medieval e estimulando a reflexão sobre os fatos históricos e a vida medieva, os autores utilizam de forma equivocada do termo “gamificação” como qualquer utilização de jogo com fins pedagógico que não se refira a construção de jogos. Os autores veem a utilização de jogos no ensino de História como

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

uma proposta metodológica e um aporte a aprendizagem da disciplina, pois ao aplicar o jogo “*The Legend of Zelda: Ocarina of the time*” o jogo se tornaria um instrumento de aprendizagem se configurando um método e não uma simples estratégia para o ensino.

Em uma busca no banco de dissertações do ProfHistória, Programa de Mestrado Profissional em Ensino de História, localizado no portal da Universidade Federal do Rio de Janeiro, aplicando o mesmo período e critérios de inclusão e exclusão, houve o retorno de quatro resultados. Ao acrescentar o descritor “construção de jogos digitais” não houve nenhum retorno, o que demonstraria a necessidade de um estudo sobre o tema no âmbito do PROFHIS.

Por pertencerem ao mesmo programa que esse trabalho, optou-se pela análise das dissertações que pertencem aos anais do ProfHistória e se encontram no repositório da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Desse modo, foram analisadas as dissertações de Lopes (2016), Telles (2018), Ramalho (2019) e Cecatto (2019).

Em sua dissertação, Lopes (2016) propõe um jogo digital criado pelo próprio autor, denominado “Os Revoltosos”, baseado na Revolta da Chibata em que os estudantes dos anos finais do Fundamental II e do Ensino Médio tenham a possibilidade de entrar em contato com as fontes históricas e perceberem a realidade do período e adquirir uma criticidade da História. O autor relata não ter realizado entrevistas com os estudantes para confirmar se realmente houve um comportamento crítico em relação as fontes e a História.

A dissertação de Telles (2018) realiza um estudo sobre a empatia histórica e os jogos digitais, propondo a possibilidade de os estudantes desenvolverem a empatia histórica através de jogos digitais com a utilização de um avatar. A empatia histórica, um conceito de segunda ordem (ou metahistórico), é um pressuposto da literacia histórica e está entre os conceitos desenvolvidos e estudados por Peter Lee, pesquisador inglês que coordenou o Projeto *Chata Project Chata*, (*Concepts of History and Teaching Approaches*), durante a década de 1990. Em sua pesquisa Telles realiza um amplo estudo sobre como os jogos digitais podem contribuir com a aprendizagem de História e nesse sentido mobiliza diversos autores.

Ramalho (2019) propõe um estudo sobre a viabilidade dos jogos digitais como material didático do ensino de História. Nesse sentido, é realizada a análise das possibilidades de utilização de diversos jogos digitais como material didático em conjunto com o estudo das produções de outros pesquisadores de grande reconhecimento sobre o domínio da temática dos jogos digitais.

A pesquisa de Cecatto (2019) versa sobre a utilização de jogos digitais para o ensino de História e a instigante proposta de um *webcurrículo*, onde a utilização do digital seria institucionalizada na educação. Cecatto propõe o jogo como um potente instrumento de aprendizagem tangencial, apesar de não utilizar o termo, exemplificando com diversas utilizações possíveis do jogo na vida moderna. Ela utiliza como exemplo uma experiência vivenciada em suas aulas, na qual um estudante demonstrou conhecer um fato histórico,

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

a partir do conhecimento adquirido através de um jogo sobre mitologia grega. A autora, propõe um site de curadoria de jogos voltado para professores que, ao ser visitado em março de 2021, continua ativo e sendo alimentado com novas informações, o que torna necessária a divulgação do portal para que a proposta seja realmente efetivada através da utilização dos docentes.

Diante da pesquisa realizada nos portais acadêmicos e a falta de retorno para os descritores construção de jogos digitais e aprendizagem de História, esse estudo, produzido como uma dissertação, tem a possibilidade de ser viável, buscando preencher uma lacuna científica a ser investigada. Para que seja efetivado irá utilizar dos próprios meios tecnológicos com a finalidade de realizar pesquisas online com os educandos e verificar se as aulas baseadas na construção de jogos digitais estão surtindo os efeitos propostos para a aprendizagem da disciplina.

Percurso Metodológico

Inicialmente, se fará um levantamento bibliográfico da literatura nacional e internacional sobre o processo de aprendizagem baseada em jogos digitais para potencializar a aprendizagem. Este procedimento deverá permitir a construção do referencial teórico para discutir a aprendizagem histórica e a identificação de estudos acerca da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem. Este levantamento será feito em bases que reúnem livros e artigos científicos, tais como: Scielo, Periódicos Capes e Scholar Google.

A proposta central deste projeto é realizar uma pesquisa-ação com os educandos do terceiro ano do Ensino Médio, do Colégio da Polícia Militar João Florêncio Gomes, no itinerário formativo Pesquisa Aplicada em Ciências Humanas. A pesquisa será realizada durante o período letivo de 2021. A pesquisa-ação, no entender de Thiollent (1985 apud GIL, 2002), é uma pesquisa empírica em que se resulta em uma ação em si, após a identificação de um problema, em que o pesquisador e os participantes estão envolvidos.

Para Dick (2003), a pesquisa-ação tem a intenção de produzir mudanças em uma comunidade, organização ou programa. Desse modo, a pesquisa poderá contribuir para “aumentar o entendimento por parte do pesquisador ou do cliente, ou ambos (e comumente uma comunidade mais abrangente)”, Dick (2003, p. 10). Nessa perspectiva, uma proposta do mestrado profissional em ensino de História, em que será produzida uma solução mediadora de aprendizagem (SMA), a pesquisa-ação tem um papel relevante, no qual o pesquisador permite que seu objeto de estudo interaja e participe da elaboração e reelaboração do que será entregue como um produto.

Esta pesquisa-ação vai pautar a ação didática na proposta de Aula-Oficina da professora Barca (2004), pois ela defende que toda intervenção didática deve partir da investigação dos conhecimentos tácitos dos estudantes, de modo que, inicialmente, por meio de questionários específicos, será identificado como está e se há alguma narrativa

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

histórica anterior a utilização da metodologia, e ao final do processo, os estudantes irão refazer o questionário inicial. Dessa forma, pretende-se comprovar ou não a hipótese de que há desenvolvimento da progressão do pensamento histórico através dos jogos digitais.

Em consonância com a Educação histórica serão utilizadas fontes, como jornais antigos digitalizados, imagens antigas de domínio público, reportagens, vídeos que retratem o cotidiano da época a ser estudada. Isto porque, busca-se proporcionar ao estudante uma imersão no ambiente histórico, possibilitando assim que a construção de jogos pelos educandos seja coerente com a aprendizagem histórica e para que eles possam ter a noção das diversas linguagens que o pensamento histórico pode se configurar, estimulando a interpretação das evidências e a constituição da narrativa histórica.

A coleta de dados será feita ao longo da pesquisa, por meio de entrevistas semiestruturadas, depoimentos, documentos, registros diversos, atividades desenvolvidas com e pelos educandos, além de registros obtidos através da observação das discussões nas reuniões e do andamento das atividades. Eventualmente, a fim de mapear e analisar outras experiências didáticas de jogos digitais, pode-se utilizar o estudo de caso em meios digitais. sendo feita a análise de conteúdo das entrevistas e produção dos estudantes durante elaboração da construção de jogos digitais proposto como forma de promoção da aprendizagem.

Nesse processo de construção do estudo, será escrito um diário de bordo, que comporá um portfólio que reunirá todos os diários de bordo, onde serão relatados e analisados os fatos ocorridos durante o percurso da pesquisa e as observações das atividades da aula-oficina, além pesquisas dos estudantes e da construção dos jogos, aplicações e resultados obtidos. Os dados coletados serão analisados qualitativamente através da metodologia de análise de conteúdo de Laurence Bardin (2016).

Considerações sobre a Pesquisa

No decorrer do ano de 2020, durante o ensino remoto emergencial, foi realizada no Colégio da Polícia Militar João Florêncio Gomes diversas atividades *on-line*, entre essas houve uma atividade interdisciplinar da área de Humanas onde os estudantes do Ensino Médio criaram jogos digitais em que os conteúdos de Filosofia, Geografia, História e Sociologia deveriam estar contemplados e foi uma surpresa positiva o engajamento observado durante o processo de construção e na socialização do mesmo.

Essa atividade experimental e empírica desenvolvida demonstrou as possibilidades que a construção de jogos poderia se configurar para que, já como um estudo científico, pudesse ser reformulado de acordo com as bases teóricas um objeto de estudo que possa colaborar com o ensino e aprendizagem da História.

É importante salientar que com a pesquisa não se pretende que os discentes se tornem historiadores no tratamento com as fontes ou que sejam designers de jogos digitais seguindo os protocolos que ambos as funções requerem, mas que no momento de

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

finalização sejam verificadas as possibilidades da construção de jogos digitais serem um estímulo ao estudo da disciplina escolar e auxilie para que venha a ocorrer a apropriação dos conceitos substantivos e a progressão do pensamento históricos para os conceitos de segunda ordem de forma que a História traga sentido à vida prática dos estudantes.

Referências

ALBUQUERQUE, Rafael Marques. Como a Curiosidade pode Enriquecer o Jogar? *in* RAMOS, Daniela Karine. CRUZ, Dulce Márcia. (orgs) Jogos Digitais em Contextos Educacionais. Curitiba. CRV. 2018.

ALMEIDA, Anita Correia e Grinberg, Keila. WebQuests e o Ensino de História em Escrita da História Escolar, Memória e Historiografia. Organização Rocha, Helenice, Magalhães, Marcelo e Gontijo, Rebeca. Rio de Janeiro. FVG Editora, 2009, p.201.

ALVES, Lynn; COUTINHO Isa. Os Desafios e Possibilidades de uma Prática Baseada em Evidências com Jogos Digitais nos Cenários Educativos. *in* ALVES, Lynn; COUTINHO Isa. (orgs.). Jogos Digitais e Aprendizagem: Fundamentos para uma Prática Baseada em Evidências. Campinas, São Paulo. Papyrus, 2016.

DE ANDRADE, Gustavo Erick; ALVES, Lynn Rosalina Gama. Processos De Desenvolvimento De Roteiros Para Jogos Digitais Com Fins Educativos: Caminhos Possíveis Entre Dinâmicas Criativas Singulares. *In* Alves, Lynn; Ney, Jesse (orgs.). Jogos Eletrônicos Mobilidades e Educações: Trilhas em Construção. Salvador/Ba. Edufba, 2015.

ARÓSTEGUI, Júlio. A pesquisa histórica - Teoria e Método. Edusc, Bauru, SP, 2006.

BARCA, Isabel. Aula Oficina: do Projeto à Avaliação. *in* Para uma educação de qualidade: Atas da Quarta Jornada de Educação Histórica. Braga, Centro de Investigação em Educação (CIED)/ Instituto de Educação e Psicologia, Universidade do Minho, 2004, p. 131 – 144.

BARCA, Isabel. Ideias chave para a educação histórica: uma busca de (inter) identidades. História Revista, v. 17, n. 1, 2012.

BOLER, Sharon. KAPP, Karl. Jogar para Aprender Saber sobre o Design de Jogos e Aprendizagem Eficazes. São Paulo. DVS Editora. 2018, p. 39-52.

CAILLOIS, Roger. O Jogos e os Homens, a máscara e a vertigem. Petrópolis. Editora Vozes.2017. p.32-43.

CECATTO, Daiana A. Fontana. Site de Curadoria em Jogos Digitais para o Ensino de História. Universidade do Estado de Santa Catarina. Florianópolis. 2019. Dissertação.

DICK, B. (2003). Como conduzir e relatar a pesquisa-ação. In: Richardson, R. J. Pesquisa-ação Princípios e Métodos, João Pessoa: Editora Universitária/UFPB

FREIRE, Paulo. “Educação ‘Bancária’ e Educação Libertadora” *in* Patto, Maria Helena. Org. “Introdução à Psicologia Escolar”. São Paulo: T. A. Queiroz, 1997.

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

- GIL, Antônio Carlos. Como Elaborar Projetos de Pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GUIMARÃES, Maria Tereza Canezin; DUARTE, Aldimar Jacinto. Juventude e Educação: Novos Processos de Socialização. Retratos da Escola, v. 5, n. 8, p. 143-155, 2012.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Editora Perspectiva SA, São Paulo, SP. 9ª edição. 2020.
- LEE, Peter. Putting principles into practice: understanding history. In: BRANSFORD, J.D.; DONOVAN, M. S. (Eds.). How students learn: history, math and science in the classroom. Washington, DC: National Academy Press, 2005.
- LEE, Peter. Em Direção a um Conceito de Literacia Histórica. Educar em Revista, v. 22, p. 131-150, 2006.
- LIBÂNEO, José Carlos. Cultura, Jovem, Mídias e Escola: o Que Muda no Trabalho nos Professores? In Revista Educativa-Revista de Educação, v. 9, n. 1, p. 25-45, 2006.
- LIMA, Carmen Lucia Castro; ALVES, Lynn Rosalina Gama. Jogos digitais: um breve panorama deste segmento na Bahia e possibilidades de políticas. Políticas Culturais em Revista, v. 10, n. 2, p. 269-295, 2017.
- LOPES, Lucas Roberto Soares. Jogando com a crítica histórica: as novas tecnologias e o desenvolvimento de Os Revoltosos. Universidade do Estado de Santa Catarina. Florianópolis. 2016. Dissertação.
- MARTINS, D; BOTTENTUIT, J; MARQUES, A; SILVA. A Gamificação No Ensino De História: O Jogo "Legend Of Zelda" Na Abordagem Sobre Medievalismo/The Gamification In History Teaching: The Game "Legend Of Zelda" In Addressing Medievalism de N HOLOS, 2016, Vol.32(7), pp.299-321.
- PETRY, Luís Carlos. O Conceito Ontológico do Jogo. in ALVES, Lynn; COUTINHO Isa. (orgs.). Jogos Digitais e Aprendizagem: Fundamentos para uma Prática Baseada em Evidências. Campinas, São Paulo. Papyrus, 2016.
- RAMALHO, Lucas Borges. Jogos Digitais como Material Didático no Ensino de História: Análise da Produção Acadêmica. Universidade Federal de São Paulo. Guarulhos. 2019. Dissertação.
- RÜSEN, Jörn. Didática da História: Passado, Presente e Perspectivas a partir do Caso Alemão. Práxis Educativa, Ponta Grossa, v.1, n.2, p.07 – 16, jul. – dez 2006.
- RÜSEN, Jörn. Jörn Rüsen e o Ensino de História. Editora UFPR, Curitiba, PR, 2019.
- SCHMIDT, Maria Auxiliadora e Urban, Ana Cláudia. Afinal, o que é Educação Histórica? In revista Ibero-Americana de Educação Histórica, vol. 1 nº 1, jul./dez. 2018, p.18.
- TAROUCO, Liane Margarida. Rockenbach; Anita Raquel. O aluno como co-construtor e desenvolvedor de jogos educacionais. RNOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 3, n. 2, 2005.
- TELES, Helyom Viana. Empatia Histórica e Jogos Digitais: uma proposta para o ensino de História. Dissertação. Salvador. 2018. ProfHistória/ Universidade do Estado da Bahia.

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

VELOSO, Pedro Henrique Fonseca. CORRÊA, Maria Cecília Silva. SANTANA, Júlia Maria Viana e MENDES, Martha Grasielle Alves. Uso de Jogos como Metodologia Ativa no Ensino Superior: Uma Visão Didática sobre os Vegetais e uma Ferramenta no Ensino da Botânica. 2019, acesso em 16 de dezembro de 2020.