

JOÃO CARLOS POLEZEL JUNIOR

**ENSINO DE HISTÓRIA E JOGOS ELETRÔNICOS: POTENCIALIDADES PARA O
ENSINO MÉDIO EM RIO BRILHANTE-MS**

JOÃO CARLOS POLEZEL JUNIOR

**ENSINO DE HISTÓRIA E JOGOS ELETRÔNICOS: POTENCIALIDADES PARA O
ENSINO MÉDIO EM RIO BRILHANTE-MS**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Ensino de História - PROFHISTÓRIA, da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária de Campo Grande, como requisito final para obtenção do título de Mestre em Ensino de História.

Área de concentração: Ensino de História
Orientador: Prof. Dr. Andrey Minin Martin

P822e Polezel Junior, João Carlos

Ensino de história e jogos eletrônicos : potencialidades para o ensino médio em Rio Brilhante-MS / João Carlos Polezel Junior. – Campo Grande, MS: UEMS, 2024.

104 f.

Dissertação (Mestrado Profissional) – Ensino de História – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, 2024.

Orientador: Prof. Dr. Andrey Minin Martin.

1. História - Estudo e ensino 2. Jogos eletrônicos 3. Cultura digital I. Martin, Andrey Minin II. Título

CDD 23. ed. - 372.89

**ENSINO DE HISTÓRIA E JOGOS ELETRÔNICOS: POTENCIALIDADES PARA O
ENSINO MÉDIO EM RIO BRILHANTE-MS**

JOÃO CARLOS POLEZEL JUNIOR

Área de Concentração: Ensino de História

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Andrey Minin Martin (Presidente)
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul/UFMS

Orientador

Prof. Dr. Leandro Hecko
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul/UFMS

Titular Interno

Prof. Dr. Tiago de Jesus Vieira
Universidade Estadual de Goiás

Titular Externo

Profa. Dra Marinete Aparecida Zacharias Rodrigues
IES: Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

Suplente Interno

Prof. Dr. Heraldo Márcio Galvão Júnior
IES: UNIFESSPA

Suplente Externo

Campo Grande, 14 de março de 2024.

POLEZEL JUNIOR, J. C.; POLEZEL, J. C. Ensino de História e os jogos eletrônicos: potencialidades para o Ensino Médio em Rio Brillhante-MS. Dissertação - (Mestrado Profissional em Ensino de História - PROFHISTÓRIA) - Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária de Campo Grande.

RESUMO

O processo de ensino aprendizagem na atualidade tem apresentado muitos desafios aos professores do Ensino Básico. É possível também perceber a dificuldade dos alunos em produzir conhecimento histórico, dentro de um contexto da cultura digital, em que as tecnologias modificaram a forma de se produzir conhecimento, de se relacionar como mundo e com os outros. Um dos maiores desafios que os professores da Educação Básica têm vivenciado em sua profissão de educador é perceber os impactos que isso causa no processo de ensino e aprendizagem. Diante disso é importante analisar, através da pesquisa como o professor pode utilizar os jogos eletrônicos e suas narrativas em benefício da aprendizagem, adequando às novas formas de produção do conhecimento e contribuindo para o ensino de História. O objetivo desta pesquisa é investigar como os jogos eletrônicos com temas históricos, que apresentam em suas temáticas o passado e suas narrativas, podem dialogar com a proposta curricular e desenvolver roteiros didáticos, articulando a cultura digital do entretenimento a produção de conhecimento histórico. A proposta da pesquisa é analisar através dos trabalhos e da literatura disponíveis sobre o assunto, que pesquisaram a relação dos indivíduos com os jogos ao longo do tempo, mas também analisar a abordagem do tema na base curricular proposta. Debater questões relevantes sobre o ensino de História na contemporaneidade e os jogos eletrônicos. A relação entre jogos eletrônicos e o ensino de História, a importância da narrativa nos jogos, a perspectiva dos professores sobre a utilização dos jogos eletrônicos no ensino de História. Por fim, a pesquisa tem a intenção de apresentar uma proposta de como utilizar a tecnologia na prática docente no sentido de direcionar o uso dos recursos tecnológicos na produção de conhecimento, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais efetivo e inserido na cultura digital, desenvolvendo novas metodologias onde o conteúdo teórico é apresentado de maneira mais habitual com o próprio cotidiano dos educandos.

Palavras-chave: Ensino de história; Jogos Eletrônicos; ProfHistória; Cultura digital.

ABSTRACT

The teaching-learning process in the present day has presented many challenges to Basic Education teachers. It is also possible to perceive the students' difficulty in producing historical knowledge within the context of digital culture, where technologies have modified the way knowledge is produced, how we relate to the world, and to others. One of the greatest challenges that Basic Education teachers have experienced in their profession as educators is understanding the impacts this causes on the teaching and learning process. Therefore, it is important to analyze, through research, how teachers can use electronic games and their narratives for the benefit of learning, adapting to new forms of knowledge production, and contributing to the teaching of History. The objective of this research is to investigate how electronic games with historical themes, which present past events and their narratives, can interact with the curriculum proposal and develop didactic scripts, articulating the digital entertainment culture with the production of historical knowledge. The research proposal is to analyze through available literature and studies on the subject, which have researched the relationship between individuals and games over time, but also to analyze the approach of the theme in the proposed curriculum. To debate relevant issues about History teaching in contemporary times and electronic games. The relationship between electronic games and the teaching of History, the importance of narrative in games, and teachers' perspective on the use of electronic games in History teaching. Finally, the research intends to present a proposal on how to use technology in teaching practice to direct the use of technological resources in knowledge production, making the teaching and learning process more effective and integrated into digital culture, developing new methodologies where theoretical content is presented in a more familiar way with the daily lives of students.

Keywords: History teaching; Electronic Games; ProfHistory; Digital culture.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de dedicar este momento para expressar meus sinceros agradecimentos a todas as pessoas que estiveram ao meu lado durante esta jornada de pesquisa e aprendizado. Em especial, quero dedicar palavras de gratidão à minha família, que sempre foi meu alicerce e fonte de apoio incondicional. Agradeço de todo coração à minha companheira de vida, que esteve ao meu lado em todos os momentos, compartilhando as alegrias e os desafios desta caminhada acadêmica. Ao meu filho, que foi minha inspiração diária e minha motivação para seguir em frente, mesmo nos momentos mais difíceis.

À minha mãe e à minha irmã, que sempre me encorajaram e me deram forças para superar os obstáculos, meu mais profundo agradecimento. Seu amor e apoios incondicionais foram fundamentais para que eu pudesse alcançar este objetivo e concluir esta dissertação com sucesso.

Quero expressar minha gratidão à Coordenadora do Programa ProfHistória da UEMS, por proporcionar um ambiente acadêmico estimulante e propício ao desenvolvimento da pesquisa. Agradeço também ao meu orientador, que com sua orientação sábia e apoio constante, guiou-me pelos caminhos da pesquisa, incentivando-me a explorar novas ideias e a aprimorar meu trabalho.

A todos os professores, colegas, amigos e demais pessoas que de alguma forma contribuíram para a realização deste trabalho, meu muito obrigado. Cada palavra de incentivo, cada gesto de apoio e cada momento de troca de conhecimento foram essenciais para o meu crescimento acadêmico e pessoal.

Por fim, sou grato a mim mesmo por não ter desistido, por persistir diante dos desafios e por ter acreditado no meu potencial. Esta conquista é fruto de dedicação, esforço e paixão pelo conhecimento. Que este trabalho possa contribuir de alguma forma para o avanço da Educação e para o bem-estar da sociedade.

A todos vocês, meu profundo e eterno agradecimento.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Mapa de Mato Grosso do Sul	51
Figura 2 - Mapa de Rio Brilhante – Bairros	52
Figura 3 - Mapa de localização das escolas de Ensino Médio de Rio Brilhante	55
Figura 4 - Questionário (Q1) enviado aos professores – coleta de dados.....	66
Figura 5 - Pergunta 01 do Questionário (Q1)	67
Figura 6 - Pergunta 01, variante “a” do questionário (Q1).....	69
Figura 7 - Pergunta 02 do Questionário (Q1)	70
Figura 8 - Pergunta 03 do Questionário (Q1)	71
Figura 9 - Pergunta 04 do Questionário (Q1)	73
Figura 10 - Pergunta 06 do Questionário (Q1)	76
Figura 11 - Cena do jogo <i>Call of Duty WW2</i>	78
Figura 12 - Jogo <i>Assassin's Creed Origins</i>	78
Figura 13 - Pergunta 10 do Questionário (Q1)	79
Figura 14 – Página inicial do site HEduca.....	85

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CD	<i>Compact Disc</i>
ENEM	Exame Nacional do Ensino Médio
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
INEP	Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais
LDB	Lei e Diretrizes e Bases da Educação
MP3	<i>MPEG Audio Layer-3</i>
QI	Questionário 1
QEDU	Qualidade da Educação
RPG	<i>Role-Playing Game</i>

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO I - ENSINO DE HISTÓRIA E JOGOS ELETRÔNICOS	16
1.1 Ensino de História e os jogos: uma relação antropológica.....	16
1.2 Jogos e Educação: A “cibercultura” e o “ciberespaço”	24
1.3 “Um objeto não mais recente”: o que a literatura nos diz	34
CAPÍTULO II - RIO BRILHANTE E O ENSINO DE HISTÓRIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA	50
2.1 Rio Brilhante e Educação Básica: perspectivas locais	51
2.2 Falam os professores: percepções sobre a utilização dos jogos Eletrônicos no ensino de História	61
CAPÍTULO III -HEduca: EDUCAÇÃO DIGITAL PARA O ENSINO DE HISTÓRIA	83
3.2 CONSIDERAÇÕES FINAIS	88
REFERÊNCIAS	92
ANEXOS	98

INTRODUÇÃO

Gostaria de introduzir este texto compartilhando uma experiência marcante que vivenciei como professor do ensino médio em uma escola da rede estadual de ensino de Mato Grosso do Sul, mais especificamente na cidade de Rio Brillhante. Foi essa experiência que me motivou a embarcar em uma jornada de pesquisa no programa de mestrado em Ensino de História, explorando a relação entre jogos eletrônicos com temáticas históricas e a produção do conhecimento histórico em sala de aula.

Ao iniciar meu trabalho como professor de História estava ciente dos desafios de engajar os alunos e despertar o interesse deles em relação ao conteúdo. Percebi, no entanto, que vários alunos demonstravam um envolvimento especial quando o assunto era relacionado a jogos eletrônicos. Eles frequentemente faziam intervenções durante as aulas, compartilhando suas experiências e relacionando-as com os tópicos históricos em discussão.

Essas intervenções dos alunos me fizeram refletir sobre a importância de compreender e explorar a relação entre os jogos eletrônicos e a produção do conhecimento histórico. Percebi que essa conexão poderia ser uma experiência valiosa para construção de métodos pedagógicos que atraíssem a atenção dos estudantes, tornando o processo de aprendizagem mais significativo e motivador.

A partir dessa constatação, fui impulsionado a explorar mais a fundo essa relação entre jogos eletrônicos e o ensino de História. Percebi que poderia ser um campo promissor para aprimorar as estratégias de ensino, tornando-as mais atrativas e efetivas para os alunos. Essa comprovação foi o ponto de partida para minha jornada como pesquisador e motivou-me a escrever esta dissertação de mestrado.

O objetivo deste trabalho é analisar a utilização dos jogos eletrônicos com temáticas históricas como ferramentas pedagógicas, destacando a importância dessa abordagem para que outros professores observem com mais sensibilidade a relação dos jogos eletrônicos com a produção do conhecimento em sala de aula. Acredito que essa pesquisa poderá contribuir para uma reflexão mais aprofundada sobre como esses jogos podem ser utilizados como instrumentos motivadores, capazes de atrair a atenção dos estudantes e estimulá-los a se envolverem ativamente no processo de aprendizagem.

Além disso, pretendo explorar se essa abordagem pode, de fato, contribuir para a produção de conhecimento histórico. Afinal, a História é uma disciplina que muitas vezes é vista como distante e abstrata para os alunos, mas por meio dos jogos eletrônicos, torna-se

possível criar um ambiente imersivo, no qual eles podem experimentar e interagir com os eventos históricos, desenvolvendo habilidades de análise crítica, interpretação e construção de conhecimento.

No decorrer desta dissertação, pretendo apresentar evidências concretas e exemplos de como a utilização dos jogos eletrônicos pode enriquecer o processo de aprendizagem histórica. Estou convicto de que essa pesquisa poderá trazer benefícios, tanto para os educadores como para os estudantes, estimulando o interesse pela História e auxiliando na construção de um conhecimento sólido e significativo. Que esta dissertação contribua para ampliar a compreensão e o diálogo em torno da relação entre jogos eletrônicos e ensino de História, proporcionando um olhar renovado e enriquecedor sobre as possibilidades pedagógicas dessa abordagem.

Ao mergulhar na vasta bibliografia acadêmica sobre o tema dos jogos eletrônicos e o ensino de História, deparei-me com uma realidade desafiadora: embora os estudos acadêmicos oferecessem uma gama de teorias e discussões interessantes, a maioria dos professores de História do ensino básico não parecia estar motivada e aberta a discutir o assunto. Eles não encontravam uma orientação prática de como trabalhar os jogos eletrônicos na produção de conhecimento escolar.

Essa constatação despertou minha preocupação e me fez questionar a distância existente entre a academia e a prática docente. Enquanto os pesquisadores exploravam o potencial dos jogos eletrônicos como recursos pedagógicos, os professores no contexto real da sala de aula pareciam desamparados, sem um roteiro claro sobre como efetivamente incorporar essa abordagem em sua prática pedagógica.

Essa discrepância entre teoria e prática despertou minha curiosidade e preocupação. Durante minha formação acadêmica, no curso de licenciatura em História, o tema dos jogos eletrônicos como recursos educacionais nunca foi abordado de forma aprofundada. Houve algumas menções ocasionais em disciplinas teóricas, mas nunca foi explorado como uma ferramenta concreta para o ensino de História.

Essa lacuna na formação dos professores de História é preocupante, especialmente considerando o potencial que os jogos eletrônicos têm para aproximar os alunos do conteúdo histórico. Durante meu tempo como professor, pude observar a dificuldade que muitos estudantes enfrentavam para se conectar com os eventos e personagens do passado. A História era vista como algo distante, abstrato e desinteressante para eles.

No entanto, quando os jogos eletrônicos entraram em cena, era perceptível o despertar de um interesse pelo conteúdo de maneira significativa de boa parte dos alunos. Eles encontravam nesses jogos uma maneira de se envolverem ativamente com os temas históricos,

de experimentarem as emoções e os desafios dos contextos passados. Os jogos ofereciam uma imersão que, por vezes, as aulas tradicionais não conseguiam proporcionar.

Essa percepção despertou em mim o desejo de explorar mais profundamente essa relação entre jogos eletrônicos e ensino de História. Percebi que, além de ser uma forma de engajar os alunos, os jogos eletrônicos poderiam ser uma estratégia para o desenvolvimento de métodos para desenvolver habilidades de análise crítica, interpretação e construção de conhecimento histórico.

No entanto, ao conversar com meus colegas professores, percebi que muitos deles não compartilhavam do mesmo entusiasmo. Alguns demonstravam resistência, talvez por falta de conhecimento sobre o tema ou por receio de incorporar algo considerado "não convencional" em suas práticas pedagógicas. Outros simplesmente não tinham acesso a orientações práticas sobre como utilizar os jogos eletrônicos de maneira efetiva em sala de aula. Além disso, é necessário superar as barreiras institucionais e pedagógicas, que muitas vezes impedem a incorporação de práticas inovadoras no ensino. A falta de recursos tecnológicos adequados, a resistência à mudança e a falta de apoio administrativo são apenas alguns dos obstáculos que os professores podem enfrentar ao tentar introduzir os jogos eletrônicos em suas aulas.

Acredito que essa pesquisa pode contribuir para preencher essa lacuna existente no ensino de História, fornecendo orientações práticas e evidências concretas do potencial dos jogos eletrônicos como recursos educacionais. Pretendo oferecer aos professores um guia que os ajude a compreender como utilizar os jogos de forma adequada, alinhando-os com os objetivos curriculares e produzindo conhecimento histórico.

Com minha dissertação, espero despertar o interesse e a curiosidade dos professores de História para explorar novas abordagens pedagógicas, incentivando-os a observar com mais sensibilidade a relação dos jogos eletrônicos com a produção do conhecimento em sala de aula. Acredito que, ao adotar essa abordagem, pretendo não apenas atrair a atenção dos alunos, mas também fornecer-lhes oportunidades para se tornarem pensadores críticos e conscientes do papel da História em suas vidas.

É importante ressaltar que minha percepção pessoal como professor e minha experiência prática não são suficientes para afirmar e comprovar as afirmações feitas anteriormente. Reconheço a necessidade de um trabalho de pesquisa rigoroso e fundamentado para validar essas suposições. Nesse sentido, minha dissertação será embasada em um arcabouço teórico sólido, utilizando referências bibliográficas robustas, de autores renomados na área.

Nesta dissertação, buscarei reunir teoria, pesquisa e práticas pedagógicas, de modo a fornecer subsídios para que os professores possam adotar essa abordagem de forma segura e

eficaz. Acredito que, ao fazê-lo, estarei contribuindo para uma educação mais envolvente e significativa, por meio da qual os alunos se tornem protagonistas de sua própria aprendizagem e desenvolvam uma relação apaixonada com o estudo da História.

Este trabalho está estruturado em três partes principais. Na primeira, contextualizarei, com embasamento teórico a importância dos jogos de maneira geral e sua relação com o ensino de História e discutirei questões sobre a influência da tecnologia no cotidiano da sociedade moderna e no contexto educacional. Na segunda parte, abordarei as experiências práticas da relação entre jogos eletrônicos e a produção do conhecimento no contexto das escolas no município de Rio Brilhante - MS, explorando a relação, de professores e alunos no contexto escolar, existente sobre o tema. Por fim, na terceira, apresentarei uma proposta, por meio de um produto, para demonstrar como os jogos eletrônicos podem ser integrados ao currículo de História, ressaltando os benefícios e desafios dessa abordagem.

No primeiro capítulo da minha dissertação, pretendo estabelecer uma base teórica sólida, abordando o ensino de História em relação aos jogos eletrônicos. Para isso, explorarei a relação antropológica dos jogos, dialogando com autores renomados nesse campo. Johan Huizinga (2000), por exemplo, é uma referência inquestionável para compreendermos a importância dos jogos na vida humana. Huizinga argumenta que a prática de jogar é uma atividade fundamental, presente em todas as culturas, e desempenha um papel significativo no desenvolvimento cognitivo e social dos indivíduos.

Outro autor relevante é Roger Caillois (1990), que aborda os jogos como uma atividade que desempenha uma função social importante. Ele argumenta que os jogos permitem às pessoas se expressarem e se conectarem umas com as outras de maneira lúdica e criativa. Essa perspectiva é relevante para compreendermos como os jogos eletrônicos podem promover interações significativas no contexto educacional.

Além disso, abordarei a relação entre jogos e educação, dialogando com Pierre Lévy (1956), e seus conceitos de cibercultura e ciberespaço. Lévy oferece uma compreensão dos elementos e abordagens relacionados à educação no contexto atual, marcado pela presença das tecnologias digitais. Sua obra será fundamental para compreendermos como os jogos eletrônicos se inserem nessa nova configuração educacional e como podem contribuir para a produção do conhecimento.

No decorrer do capítulo, também explorarei a utilização dos jogos eletrônicos como objeto de estudo, destacando a relevância da literatura disponível sobre o tema e sua contribuição para minha pesquisa. Por meio da revisão bibliográfica, identificarei as principais

abordagens e perspectivas relacionadas aos jogos eletrônicos no ensino de História, bem como as lacunas e desafios a serem enfrentados.

Nesse sentido, autores como Keith Jenkins serão fundamentais para a problematização da produção do conhecimento histórico. Jenkins enfatiza que a História é uma coleção de interpretações que são influenciadas por conflitos de interesse entre diferentes grupos sociais. Sua perspectiva nos alerta para a complexidade da construção histórica e para a necessidade de refletir sobre as ferramentas metodológicas disponíveis para os historiadores, considerando que não há acesso direto ao passado.

Concluirei o primeiro capítulo fazendo alguns apontamentos sobre os jogos eletrônicos como ferramentas de produção de narrativas. Autores como James Paul Gee e Lynn Alves serão referenciados, pois eles exploram a capacidade dos jogos em envolver os jogadores em narrativas complexas, possibilitando a construção de conhecimento pela imersão e pela interação.

Ao final deste capítulo, espero ter estabelecido uma base teórica sólida que demonstre a importância dos jogos eletrônicos como recursos pedagógicos no ensino de História. Também pretendo destacar as lacunas existentes na literatura e identificar os principais desafios e questões que serão abordados nos capítulos subsequentes, a fim de contribuir para a produção de conhecimento nesta área e para o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais eficazes e motivadoras.

No segundo capítulo, será realizada uma pesquisa criteriosa no contexto escolar, fazendo um levantamento da quantidade de escolas e salas de aulas do terceiro ano do Ensino Médio. Será promovido um diálogo por meio da utilização de questionários, para com isso desenvolver uma percepção das relações práticas entre jogos eletrônicos e o ensino de História, envolvendo professores e alunos das escolas estaduais do município de Rio Brillante - MS, onde será desenvolvida a pesquisa.

Com base nessas abordagens, espero coletar informações relevantes e seguras para comprovar ou refutar as hipóteses levantadas. A utilização dos jogos eletrônicos nas aulas de História do ensino médio poderá ser avaliada sob diferentes perspectivas, como a motivação dos alunos, o engajamento com o conteúdo, o desenvolvimento de habilidades cognitivas e a produção de conhecimento histórico.

Na parte final do trabalho será desenvolvido um produto, que basicamente se constituirá em um ambiente virtual, que poderá ser acessado pelos professores e pelos alunos, no qual serão apresentados os principais jogos eletrônicos com temáticas históricas disponíveis no mercado atualmente. Os jogos serão relacionados com as habilidades e competências do currículo do

Mato Grosso do Sul e BNCC (Base Nacional Comum Curricular), orientando os professores no desenvolvimento de planos de aulas e estratégias de utilização dos jogos na produção de conhecimento. Demonstrando onde conteúdos específicos do currículo podem se relacionar com os jogos e o tema que será trabalhado, bem como informações sobre a produção dos jogos e suas narrativas.

Por fim, acredito que os resultados dessa pesquisa serão essenciais para fundamentar ou refutar as hipóteses levantadas anteriormente e que, ao obter informações concretas e embasadas teoricamente e na realidade escolar, a pesquisa contribuirá de maneira significativa para o campo do Ensino de História, fornecendo orientações práticas para os professores interessados em incorporar os jogos eletrônicos em suas aulas.

Portanto, é meu objetivo produzir informações relevantes e seguras por meio de uma pesquisa criteriosa e fundamentada. Com base nos resultados obtidos, será possível avaliar o impacto da utilização dos jogos eletrônicos no ensino de História e sua contribuição para a produção do conhecimento. Acredito que essa pesquisa será um passo importante para enriquecer o debate acadêmico e fornecer subsídios práticos para os professores interessados em explorar essa abordagem inovadora.

Com dedicação e comprometimento, estou determinado a conduzir essa pesquisa de forma ética e responsável, seguindo as melhores práticas acadêmicas. Espero que os resultados obtidos possam contribuir para uma compreensão mais aprofundada do potencial dos jogos eletrônicos no Ensino de História, incentivando a adoção de práticas pedagógicas mais dinâmicas, engajadoras e eficazes.

CAPÍTULO I

ENSINO DE HISTÓRIA E JOGOS ELETRÔNICOS

Neste capítulo será apresentada uma perspectiva da relação que envolve a formação cultural do indivíduo com os jogos e o ato de jogar propriamente. Também será abordado como a evolução desse processo chegou à contemporaneidade através do crescimento da tecnologia, estando presente em todas as áreas de produção do conhecimento. Chegaremos ao Ensino de História, em que será apresentado um debate teórico da relação dos jogos eletrônicos e a sua utilização na produção de conhecimento, à luz de conceitos relacionados ao ensino e também aos jogos eletrônicos. Posteriormente, serão apontadas algumas características específicas dos jogos digitais e as pesquisas sobre a utilização dos jogos eletrônicos no ensino e aprendizagem. Ao final será demonstrado um mapeamento do debate histórico e historiográfico sobre o uso dos jogos eletrônicos como objeto de estudo e fonte de pesquisa no estudo da História.

1.1 Ensino de História e os jogos: *uma relação antropológica*

O ato de “jogar”, seja no sentido de entretenimento ou mesmo componente da estrutura social, tem sido, uma parte importante da cultura humana desde os primórdios. Segundo Johan Huizinga (2000), a prática de jogar é uma atividade fundamental na vida humana e está presente em todas as culturas. Nesse sentido, este autor argumenta que a relação dos indivíduos com os jogos é anterior até mesmo ao próprio processo de formação cultural:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento (Huizinga, 2000, p.05).

O autor argumenta que o jogo é uma atividade que tem uma função social importante, pois permite que as pessoas se expressem e se conectem umas com as outras de maneira lúdica e criativa. Além disso, é uma atividade que transcende a realidade cotidiana e permite que as pessoas experimentem uma simulação de mundo imaginário e simbólico. Trata-se de uma

prática que tem regras próprias, na qual os jogadores concordam e as aceitam previamente, envolvendo tanto a mente como o corpo, trazendo um elemento de competição, despertando um interesse e a vontade de vencer desafios. Além disso, o jogo é uma atividade que pode ser realizada em diferentes contextos, incluindo esportes, jogos de tabuleiro, jogos de cartas, entre outros. Huizinga acrescenta que independente do campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea:

A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (Huizinga, 2000, p.11).

O autor acrescenta que o jogo reina dentro do seu próprio domínio em uma ordem específica e absoluta, onde qualquer desobediência ao que foi previamente combinado por meio das regras, pode pôr fim ao jogo, uma vez que “[...] regras são um fator muito importante para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que "vale" dentro do mundo temporário por ele circunscrito” (Huizinga, 2000, p.12).

Assim, para ele, o jogo é uma atividade que transcende a realidade cotidiana e permite que as pessoas experimentem um mundo imaginário e simbólico. Isso significa que os jogos têm um potencial importante como meio de comunicação e expressão cultural. Podem ser utilizados para transmitir ideias, valores e tradições culturais de uma determinada sociedade.

Segundo Roger Caillois (1990), o ato de jogar desempenha uma função social importante, pois permitem que as pessoas se expressem e se conectem umas com as outras de maneira lúdica e criativa. Além disso, os jogos têm uma dimensão simbólica importante, pois permitem que as pessoas criem representações de lugares e espaços imaginários (Caillois, 1990, p.38).

Além da dimensão simbólica e as representações construídas citadas, Flanagan (2018) apresenta três razões pelas quais é importante estudar quais os valores e narrativas os jogos podem transmitir:

Primeiro, o estudo dos jogos enriquece nossa compreensão de como os padrões socioculturais profundamente arraigados são refletidos nas normas de participação, jogo e comunicação. Segundo, o crescimento dos meios digitais e a expansão do significado cultural dos jogos constituem ao mesmo tempo uma oportunidade e uma responsabilidade para a comunidade de design de refletir sobre os valores que são expressados nos jogos. Terceiro, os jogos têm surgido como o paradigma da mídia do século XXI, ultrapassando os filmes e a televisão em popularidade; eles têm o poder de moldar trabalho, aprendizado, cuidados com a saúde e muito mais (Flanagan, 2018, p.19).

Além dos valores, também têm um aspecto histórico de preservação da memória. Seu componente como um elemento de transmissão geracional, pode carregar práticas, saberes e

identidades, conjuntamente em narrar o histórico próprio de cada indivíduo e podem ser utilizados como uma ferramenta para preservar a memória coletiva e individual, bem como para incentivar a reflexão sobre questões culturais e sociais. Os fatos desta prática que pode ser entendida como um “artefato cultural”, são muitas vezes influenciados pelo contexto cultural em que são praticados e podem refletir as crenças, valores e costumes de uma determinada sociedade.

Como exemplo Flanagan desenvolveu uma experiência de jogo "The [Puzzle] Poetry Game"¹ em colaboração com o poeta John Cayley, como uma forma de explorar a poesia como meio de preservação da memória. O jogo é baseado em um processo de "reciclagem poética"², no qual os jogadores criam novos poemas a partir de fragmentos.

As características demonstradas acima podem ser percebidas quando nos perguntamos as motivações que levam as pessoas a buscarem algum tipo de jogo. Roger Caillois acrescenta que é indiscutível que o jogo deve ser uma atividade livre e voluntária, trazendo alegria e divertimento, ao contrário se tornaria uma obrigação que gostaríamos de nos libertar rapidamente. “Logo, obrigatório ou simplesmente recomendado, o jogo perderia uma das suas características fundamentais, o facto de o jogador a ele se entregar espontaneamente, de livre vontade e por exclusivo prazer” (Caillois, 1990, p.26).

Assim, para acrescentar a relação de um sentimento de liberdade que os jogos podem trazer aos participantes, e ao mesmo tempo de autonomia em ter a capacidade de escolher voluntariamente uma atividade, Huizinga tenta colocar algumas características aos jogos onde:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (Huizinga, 2000, p.13-14).

Imaginemos uma cena em sala de aula, com vários computadores, e a turma dividida em dois grandes grupos participando de um jogo eletrônico simulando uma batalha da Segunda Guerra Mundial. O jogo seria sobre uma disputa entre os Aliados, que historicamente venceram a batalha e um batalhão alemão. Supomos que, conforme se desenvolve a batalha, o grupo do

¹ "The [Puzzle] Poetry Game" é um jogo criado em 2004 pelos pesquisadores Mary Flanagan e John Cayley. O jogo é uma espécie de quebra-cabeça poético em que dois jogadores trabalham juntos para construir um poema a partir de fragmentos de outros poemas.

² A reciclagem poética é uma técnica de criação de poemas que consiste em usar trechos de poemas já existentes para criar um novo poema. Essa técnica pode envolver a seleção de fragmentos de poemas por meio de um processo aleatório.

lado alemão tenha um desempenho melhor e acabasse vencendo a batalha. Ficariam felizes com a vitória, mas de alguma forma, entenderiam que “mudaram” a história. Naquela realidade abstrata, espaço do imprevisível, dentro de uma simulação de acontecimento histórico real, eles próprios fariam história, e teriam consciência disso. Neste caso, teriam percorrido a dupla função do jogo, como enunciada por Huizinga:

A função do jogo (...) pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a ‘representar’ uma luta, ou se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa (Huizinga, 2000, p.14).

Nessa problematização exposta acima, Huizinga coloca que o ato de jogar pode representar uma luta em que se busque uma vitória, ou uma luta para representar alguma coisa que não esteja relacionada diretamente a vencer, apenas representar uma realidade paralela. Nesse deslocamento a um novo, mais que uma realidade falsa, a representação criada pelo jogo de uma vitória que não propriamente ocorreu: mas desenvolveu imaginação, no sentido original do termo. (Huizinga, 2000, p. 14). Essa noção de representação não deixa de remeter à dupla dimensão dessa noção abordada por Roger Chartier (2002), no sentido de que tal construção evoca uma ausência na presença. Os alunos sabem que eles não são soldados na Segunda Guerra, e uma presença na ausência ao se revestir de seriedade, que arrebatava os alunos a vivenciarem uma realidade outra, uma descontinuidade onde se torna possível o aprendizado.

“(...) o jogo autêntico e espontâneo pode ser profundamente sério. O jogador pode entregar-se de corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se ‘apenas’ de um jogo pode passar para segundo plano. A alegria que está indissolavelmente ligada ao jogo pode transformar-se, não só em tensão, mas também em arrebatamento. A frivolidade e o êxtase são dois pólos que limitam o âmbito do jogo” (Huizinga, 2000, p. 19).

No ato de jogar, os estudantes estão na origem dos conceitos, pois é ali, no momento do jogo, que conceitos históricos se apresentam e passam a dar forma à batalha, aos modos de vida dos soldados, aos antigos que ali estão presentes. Nesse espaço virtual, limitado e isolado no tempo, nas palavras de Huizinga (2000, p. 13), tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. Um espaço para o imprevisível. Mas um imprevisível que forma conceitos, forma uma capacidade de ler tanto realidades muitas vezes distantes no espaço e no tempo, como outras muito próximas da nossa.

Em resumo, a relação dos jogos como processo cultural é um tema importante na antropologia e na história das culturas humanas. Tanto Johan Huizinga como Roger Caillois, argumentam que o jogo é uma atividade fundamental na vida humana e está presente em todas as culturas. Os jogos desempenham uma função social importante, pois permitem que as expressões e a conexão das pessoas, por meio da criatividade e da ludicidade. Além da dimensão simbólica importante que os jogos apresentam, ao permitirem o acesso ou a atuação em um

mundo imaginado e permeado de simbolismos. Nesse sentido, os jogos podem ser utilizados como meio de comunicação e expressão cultural e podem ser utilizados para transmitir ideias, valores e tradições culturais.

É importante a análise e a compreensão do surgimento dos jogos na história da humanidade, utilizando as contribuições teóricas de Johan Huizinga e Roger Caillois, que evidenciam como o jogo é uma prática ancestral, presente em diferentes culturas e períodos históricos, desempenhando um papel fundamental na formação social, cultural e cognitiva dos indivíduos.

Johan Huizinga, enfatizou a dimensão cultural do jogo, destacando sua capacidade de criar e fortalecer laços sociais, expressar valores e normas, além de fomentar a criatividade e a imaginação. Segundo Huizinga (2000, p. 22), o jogo é uma atividade que transcende a mera diversão, tornando-se um fenômeno essencial para a compreensão da própria natureza humana.

Por sua vez, Roger Caillois (1990, p. 98), apresentou uma abordagem mais ampla dos jogos. Ele ressaltou como diferentes formas de jogos refletem a relação entre os seres humanos e a sociedade, além de evidenciar as manifestações de poder, competição, representação cultural e busca por experiências emocionais intensas.

No contexto do ensino de História, buscar compreender o surgimento e a evolução dos jogos ao longo da história se torna fundamental para explorar suas potencialidades educativas. Os alunos estão cada vez mais envolvidos com jogos eletrônicos em seu cotidiano, tornando-se uma parte integrante de sua cultura e identidade. Logo, estes elementos não estiveram, ou estão, exógenos a própria ideia de aprendizagem nas sociedades, da mesma forma que não devem ser pensadas como um hiato entre o momento de aprender e praticar, se assim for metodologicamente concebido. Entende-se, neste trabalho e análise, justamente que os jogos eletrônicos realmente oferecem uma forma interativa e imersiva de aprendizado, permitindo que os estudantes explorem contextos históricos, tomem decisões e vivenciem experiências virtuais que enriqueçam seu entendimento sobre diferentes períodos e eventos. Além disso, que os jogos proporcionam o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a capacidade de análise crítica, problematizando universos tecnológicos com conteúdo curricular exposto em sala de aula pelos professores.

No entanto, é importante ressaltar que a utilização dos jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica requer um planejamento cuidadoso e uma seleção criteriosa dos jogos a serem utilizados. É necessário considerar a adequação dos jogos aos objetivos de aprendizagem, a contextualização histórica e à promoção da reflexão crítica por parte dos alunos, como veremos no capítulo seguinte.

Com base nas afirmações dos autores citados até aqui, é possível sintetizar que os jogos são intrínsecos à natureza humana e desempenham um papel central na cultura, têm características próprias, como a presença de regras, a busca pelo desafio e a separação do mundo ordinário, fornecem um espaço simbólico onde os participantes podem explorar diferentes papéis, experimentar situações e desenvolver habilidades. Além disso, os jogos têm o poder de unir as pessoas, criando laços sociais e fortalecendo a coesão comunitária com base em suas características e propriedades. É possível distinguir jogos de competição, jogos de azar, jogos de simulação e jogos de vertigem, cada um com suas particularidades e funções sociais. Caillois (1990, p.57) apresenta uma classificação de jogos com base em quatro categorias principais: *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*:

Agon: refere-se a jogos de competição, nos quais os jogadores estão engajados em uma luta ou disputa. Exemplos incluem esportes, jogos de tabuleiro competitivos e videogames competitivos (1990, p.33).

Alea: engloba jogos de azar, em que o resultado é determinado por sorte ou acaso, e os jogadores têm pouco controle sobre o resultado. Exemplos incluem jogos de cartas, loterias e roleta (1990, p.36).

Mimicry: são jogos que envolvem a imitação ou representação de algo, como jogos de faz de conta, teatro improvisado ou jogos de RPG (*Role-Playing Games*, 1990, p.39).

Ilinx: refere-se a jogos que provocam uma sensação de vertigem, desorientação ou perda de controle. Exemplos incluem brinquedos que giram rapidamente, jogos de montanha-russa e outras experiências que envolvem o equilíbrio e a percepção do corpo no espaço (1990, p.43).

Essa classificação é uma das abordagens teóricas importantes no estudo dos jogos e tem sido amplamente discutida e utilizada por estudiosos de diversas áreas, como sociologia, psicologia, antropologia, game design e outras disciplinas relacionadas.

Quando aplicamos essas perspectivas ao ensino de História, reconhecemos o potencial dos jogos como recursos pedagógicos poderosos. E no caso do objeto e objetivos aqui em análise, os jogos eletrônicos, em particular, se apresentam como a atual materialização destas potencialidades, com seus claros riscos, mas que oferecem a oportunidade de explorar e vivenciar contextos históricos de forma imersiva e interativa. Eles podem transmitir ideias, valores e tradições culturais de uma determinada sociedade, permitindo que os alunos compreendam e se envolvam com o passado histórico de maneira mais significativa, até mais profundas do que ocorreram historicamente com a ideia de jogos no ensino.

Ao utilizar jogos eletrônicos no ensino de História, os estudantes podem experimentar diferentes papéis históricos, tomar decisões e enfrentar desafios semelhantes aos que as pessoas

enfrentaram no passado. Isso promove o desenvolvimento de habilidades de pensamento crítico, análise histórica e empatia, além de estimular o interesse e a curiosidade dos alunos pelo estudo da História.

No entanto, é importante reconhecer que a utilização de jogos eletrônicos como recurso pedagógico requer uma abordagem cuidadosa e reflexiva. Consequentemente, debates como esses estão ganhando cada vez mais reconhecimento e, em muitos casos, ocupando uma posição como conhecimento histórico validado, transcendendo limitações e críticas restritas. Nesse contexto, ao dialogar com Canclini e considerar as influências dos modernos aparatos tecnológicos, podemos refletir sobre o seguinte:

Esses novos recursos tecnológicos não são neutros, nem tampouco onipotentes. Sua simples inovação formal implica mudanças culturais, mas o significado final depende dos usos que lhes atribuem diversos agentes. [...] fendem as ordens que classificavam e distinguiam as tradições culturais, enfraquecem o sentido histórico e as concepções macroestruturais em benefício de relações intensas e esporádicas com objetos isolados, com seus signos e imagens (Canclini, 2001, p. 307).

Assim, a incorporação dos jogos eletrônicos nos debates sobre a construção de narrativas e linguagens históricas tem oferecido perspectivas significativas à discussão historiográfica do conhecimento do passado. Reforçando as considerações de Telles e Alves (2015), a publicação de obras ao exemplo de "Como se escreve a História" (2008), de Paul Veyne, "A escrita da História" (1982), de Michel de Certeau e "A Meta-História" (2008), de Hayden White tem ampliado, de formas distintas, as possibilidades de questionar o status científico do conhecimento histórico diante das narrativas prevalecentes sobre o passado no presente, em diferentes contextos da sociedade.

Esse debate nos leva a repensar os dispositivos não apenas como meros receptores de conteúdo, incluindo o conhecimento histórico, mas como recursos capazes de produzir ou recriar narrativas e conteúdos sobre o passado. Autores como Walter Benjamim (1994) também refletiram sobre as novas tecnologias do século XX e como elas influenciam o desenvolvimento cognitivo e a percepção das relações sociais, conectando o presente ao passado e impactando visões de mundo. Portanto, é essencial considerar esses dispositivos e jogos como agentes ativos na criação e ressignificação de conteúdos e narrativas históricas, bem como em sua influência na sociedade e na percepção de mundo.

Assim, os jogos com temáticas históricas vão além da simples construção analítica do passado; eles produzem e "(re)criam" acontecimentos e fatos históricos por meio de adaptações, montagens e generalizações de diferentes períodos e eventos do passado, abrangendo dimensões culturais, sociais, políticas e econômicas (Neves, 2011). Segundo Neves (2011, p. 70), esses jogos não apenas representam fatos e eventos históricos, assim como fazem os artistas

plásticos em suas telas, os dramaturgos em suas peças ou os cineastas em seus filmes, mas também proporcionam ao jogador a oportunidade de assumir o papel central nas decisões de um ambiente intencionalmente projetado com elementos históricos. O objetivo é recriar e fazer referência a um contexto histórico que não pode mais ser vivenciado, exceto por meio de simulação.

Dessa forma, a relevância da análise dos jogos eletrônicos como parte fundamental para compreender a sociedade em que estão inseridos tem ganhado cada vez mais destaque nos estudos acadêmicos, especialmente dentro de áreas como a História Cultural, entre outras. Por essa razão, o ambiente escolar está assumindo um papel importante ao incorporar os jogos eletrônicos como ferramentas em atividades interdisciplinares e na própria formação acadêmica, ao debater suas possibilidades e usos em diversas disciplinas.

Nesse contexto, várias pesquisas no campo da chamada “Educação Histórica”³ têm contribuído para deslocar o debate não apenas para questões prescritivas, ou seja, o que e como devemos repensar os conteúdos e o ensino da história nas escolas, mas também para o desenvolvimento do pensamento histórico e a formação de indivíduos em diferentes contextos e espaços plurais (Schmidt, 2006; Barca, 2008).

Em suma, a relação entre o ensino de História e os jogos é profunda e multifacetada. Ao compreender os jogos como expressões culturais e antropológicas, reconhecemos seu potencial como ferramentas educacionais valiosas. Os jogos eletrônicos podem desempenhar um papel significativo na produção de conhecimento histórico, proporcionando experiências de aprendizagem envolventes, estimulantes e contextualizadas.

1.2 Jogos e Educação: A “cibercultura” e o “ciberespaço”

O entendimento das possibilidades e potencialidades dos jogos eletrônicos junto ao ensino de história nos levam diretamente a necessidade de entendermos que sua existência e mesmo “imersão social”, dentro e fora dos espaços escolares, estão diretamente afinadas com outro aspecto de nossa atual sociedade: a relevância e influência do mundo virtual no cotidiano. E para esta análise tal fator não pode ser desconsiderado.

³ A Educação História é um campo tanto de investigação quanto metodológico que busca abordar diversos aspectos, incluindo os princípios e regras do processo de cognição do conhecimento histórico como uma questão essencial no processo de ensino-aprendizagem. Surgindo a partir de preocupações que remontam debates desde a década de 1970, encontrou em expoentes como Jörn Rüsen e sua concepção de "Consciência Histórica" novos caminhos para refletir sobre como e de que maneira ensinamos a história.

Na sociedade contemporânea, vivemos em um momento em que a virtualização se tornou uma característica marcante. As tecnologias digitais permeiam nossas vidas de maneira intensa, reconfigurando as formas de interação, comunicação e produção do conhecimento. Nesse contexto, esse trabalho pretende contribuir com as pesquisas na área do Ensino de História, buscando acompanhar as transformações sociais, considerando a importância de compreender o momento histórico da virtualização das sociedades.

No entanto, para compreender a utilização dos jogos eletrônicos na produção de conhecimento, relevante abordar e compreender a virtualização das sociedades, tomando como referência as contribuições do autor Pierre Lévy. Analisar como essa mudança afeta o comportamento dos alunos no cotidiano escolar, considerando o uso das tecnologias, e dentro desse universo, a utilização de jogos eletrônicos com temáticas relacionadas à História e sua influência na vida da sociedade moderna.

Pierre Lévy apresenta uma reflexão profunda sobre os impactos da virtualização na sociedade contemporânea. O autor destaca que as tecnologias digitais têm o poder de reconfigurar as relações sociais, a forma como produzimos e acessamos informações, além de influenciar nossos modos de pensar e agir, “nossos avatares semânticos querem nos dar a oportunidade de refletir sobre nossa experiência de vida, proteger nossa saúde, planejar melhor nossos empreendimentos cognitivos, gerenciar nossas relações sociais” (Lévy, 2016, p. 140).

No contexto educacional, é fundamental compreender como a virtualização das sociedades afeta o comportamento dos alunos e, conseqüentemente, o cotidiano escolar. As tecnologias estão cada vez mais presentes na vida dos estudantes, sendo utilizadas para diversos fins, como comunicação, entretenimento e acesso à informação. Essa realidade traz desafios e oportunidades para a pesquisa em Ensino de História e à própria prática pedagógica, no cotidiano escolar. Os alunos estão imersos em um ambiente permeado por mídias digitais, jogos eletrônicos, redes sociais e acesso constante à informação. Essa nova realidade exige uma abordagem pedagógica que considere as novas formas de produção e disseminação do conhecimento.

No entanto, é importante destacar que, apesar das potencialidades das tecnologias digitais, sua utilização no contexto escolar requer uma reflexão crítica e cuidadosa. É fundamental que os professores e pesquisadores produzam material que serão utilizados como mediadores e orientem os alunos a fazerem uma leitura crítica das informações encontradas na internet, bem como utilizarem as tecnologias de forma ética e responsável.

Dessa forma, compreender o momento histórico da virtualização das sociedades, à luz das contribuições de Pierre Lévy, torna-se essencial para a reflexão sobre o uso das tecnologias

no cotidiano escolar. A partir dessa compreensão, é possível repensar as práticas pedagógicas por meio da pesquisa, buscando integrar de forma significativa as tecnologias digitais, especificamente os jogos eletrônicos no ensino de História na etapa do ensino Médio, de modo a promover uma educação atualizada, crítica e alinhada às demandas da sociedade moderna.

É óbvio como as tecnologias digitais afetam nosso cotidiano, mesmo sem termos um conhecimento teórico do assunto. Situações em que interagimos com os resultados dessas tecnologias estão sempre presentes. Frequentemente, estamos, em nosso cotidiano, intimamente envolvidos nesse processo de virtualização, e muitas vezes não o percebemos. Temos visto a diminuição dos produtos ao longo do tempo, bem como a busca incessante pela portabilidade, o que obrigou a indústria a fornecer um número cada vez maior de recursos em locais pequenos e móveis. Por meio desse método, os computadores foram convertidos em microcomputadores, que deram origem aos *laptops*, *tablets* e *smartphones*.

Importante ressaltar que nas últimas décadas presenciamos algumas práticas cotidianas serem alteradas de maneira significativa e relativamente rápida. A título de exemplo do que pode acontecer com as práticas educacionais e a utilização de tecnologias mais avançadas no processo educacional, como os jogos eletrônicos, com a chamada virtualização, proposta por Pierre Lévy podemos citar os famosos discos de vinil, que durante muitos anos foram muito utilizados em lares de todo o mundo, vão sem dúvida ser lembrados por quem nasceu há cerca de trinta anos e tenta recordar as várias formas de ouvir um disco do seu músico preferido. Também é possível ver um declínio na popularidade desse formato de mídia, mas algumas pessoas ainda se dedicam a ele, seja por nostalgia, colecionismo ou debatendo sobre a beleza dos ruídos e uma melhor qualidade de áudio oferecida por esses recursos.

Mas os discos de vinil não são os únicos que sofrem este processo de deterioração. O padrão semelhante pode ser visto com os *Compact Disc* (CD), que foram substituídos pelas plataformas de músicas digitais, bem como as fitas cassete, que antes eram muito populares. Isso ocorre porque surgiram novas formas de mídia com os mesmos propósitos, como arquivos MP3 e aplicativos de música, que ganharam popularidade e podem ser acessados em vários dispositivos. Essas novas soluções também incluem recursos sofisticados, como sincronização de vários dispositivos com uma única conta de usuário.

Há casos em que essa mudança na representação da mídia encontra mais resistência. No entanto, nos últimos anos, outro exemplo de mudança de comportamento que leva a virtualização, é a própria escrita dessa dissertação, já que a maioria das referências foi adquirida de maneira digital. Uma das formas de mídia mais antigas e convencionais, os livros, sofreram relativamente poucas mudanças físicas ao longo dos anos em que foram criados e vendidos. A

aceitação não parecia ser um processo fácil quando as primeiras empresas começaram a disponibilizar este tipo de informação em formato digital, e não foi. Algumas das preocupações e críticas feitas na época em relação ao novo formato que surgia, incluíam questões como a experiência da leitura, a ausência do peso do livro nas mãos, a incerteza sobre como fazer as anotações necessárias e a falta do cheiro característico de um livro novo. No entanto, as empresas que têm apostado neste método de disponibilização de livros em formato digital, apresentam atualmente um sucesso significativo. Para atender às demandas de indivíduos que, na opinião dessas corporações, ainda não abraçaram totalmente essa mídia ou não tiveram a oportunidade de vivenciá-la, também surgiram dispositivos cada vez mais sofisticados.

Por outro lado, os defensores dos livros digitais identificam uma série de vantagens. Uma delas é a portabilidade, ou seja, a capacidade de carregar muitos livros em um único dispositivo com um peso muitas vezes menor que o de um único livro físico. Eles também gostam de ter acesso rápido a marcadores, interagir com outros leitores que leram o mesmo livro e outros recursos benéficos. Poderíamos mostrar várias opções se começássemos a dar exemplos desta técnica.

Em seu livro "O que é virtual?" Lévy aborda a virtualização da sociedade e afirma que ela é uma reação da sociedade às mudanças contínuas. Ao contrário da crença popular, a virtualização não está associada a falsidade ou ilusão, afirma. Não é necessariamente bom, nem prejudicial. Muitas pessoas acreditam que a ideia de "real" está intimamente ligada à presença física, enquanto o conceito de "virtual" está ligado à "ausência" dessa realidade. Como explica Pierre Levy:

Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização (Lévy, 1996, p.16).

Usando os exemplos mencionados, podemos ver por que os fãs de livros físicos acham estranho aceitar as forças e as tendências colocadas pelo autor. Além disso, vemos a atualização dos processos físicos para a existência de livros em formato digital. O virtual ganha, assim, a condição de algo que fornece as tensões para o processo criativo que envolve a atualização. Segundo Levy (1996, p.17), o virtual existe ao lado do real e não como um rival dele. O autor afirma que só existem duas formas diferentes de existir, a virtualidade e a atualidade. Em outras palavras, a ideia do virtual se opõe à ideia de atualidade e não ao que é ou não real. Aquilo que é virtual passa a obedecer a outras ordens de relação espaço-temporal.

Portanto, virtualizar qualquer coisa significa simplesmente modificar seu estado atual em vez de torná-lo virtual. Um exemplo é a virtualização dos jogos convencionais, muitos jogos

digitais integram as regras e os elementos de jogabilidade vistos nos jogos de tabuleiro tradicionais. Por exemplo, versões virtualizadas do clássico jogo de xadrez, podem ser acessadas por meio de uma variedade de sistemas disponíveis comercialmente. E conforme explicado por Lévy anteriormente, a relação espaço-tempo do jogo de xadrez pode ser atualizada, pode-se interagir com jogadores de outros continentes no mesmo espaço tempo.

Em relação às contribuições de Lévy para o estudo de como o real e o virtual interagem, podemos apontar traços adicionais que o processo de virtualização oferece: o surgimento de novas formas de existência, uma mudança na forma como vemos o espaço-tempo e a ideia de “não presença”⁴. Novas formas de as pessoas se comunicarem e se relacionarem surgiram com o avanço técnico e o crescimento da internet, baseadas em interesses comuns. Isso é visto nas grandes bases de usuários de sites de mídia social como *Facebook*, *Twitter* e *Instagram*⁵, entre outros. Na visão de Lévy, compreendemos que o desejo crescente de participar dessa integração oferecida por essas redes decorre da união de pessoas em torno de interesses comuns. Desta forma, surgem oportunidades de integração que não estão limitadas por fronteiras geográficas.

Pierre Lévy acredita poder explicar as transformações culturais resultantes dos processos de virtualização, os quais seriam tão antigos quanto a própria humanidade. Uma explicação mais antropológica do processo de virtualização, como na perspectiva de Huizinga (2000, p. 05) na qual aborda que o jogo veio antes da própria cultura.

Ao contrário de sua abordagem de 1996, a obra de Lévy de 1997, "Cibercultura", abre caminho para um exame mais aprofundado do virtual nos sentidos mencionados anteriormente. Ele afirma que o termo "virtual" tem pelo menos três significados. O primeiro dos quais é técnico e relacionado com a tecnologia da informação, o segundo é pragmático e o terceiro é filosófico. Será interessante ver como a interpretação intelectual do autor e o significado atual, que é o senso comum, serão paralelos. Lévy radicaliza a perspectiva de ver o virtual como um poder que se manifesta na atualização, mantendo sua postura filosófica em relação ao virtual que foi articulada pela primeira vez em seu livro de 1995:

Na acepção filosófica, é virtual aquilo que existe apenas em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização. [...] No sentido filosófico, o virtual é obviamente uma dimensão muito importante da realidade. Mas no uso corrente, a palavra virtual é muitas vezes empregada para

⁴ O conceito de "não presença" em Pierre Lévy refere-se à ideia de que as interações e relações estabelecidas no ambiente virtual não estão restritas à presença física ou à proximidade geográfica. Com a virtualização, novas formas de conexão e participação surgem, superando as limitações de tempo e espaço (Lévy, 2010, p. 49).

⁵ Segundo matéria da Revista Exame publicada em 19 de outubro de 2018, cerca de 62% da população brasileira está ativa nas redes sociais. Dentre essas, o *Youtube* tem a liderança com de acessos com 60% de usuários ativos, contra 59% do *Facebook*, 56% do *WhatsApp* e 40% dos usuários do *Instagram*. Ainda segundo a matéria, a maioria dos acessos a essas redes, cerca de 92% se dá através do aparelho celular ou algum dispositivo móvel. Disponível em <https://exame.abril.com.br/negocios/dino/62-da-populacao-brasileira-esta-ativa-nas-redes-sociais/>

significar a irrealidade enquanto a "realidade" pressupõe uma efetivação material, uma presença tangível (Lévy, 2010, p. 49).

Considerando o que o autor expressa, complementado pela citação, ele define o que é uma entidade virtual, afirmando que "é virtual toda entidade 'desterritorializada', capaz de gerar diversas manifestações concretas em momentos e locais distintos, sem estar vinculada a um lugar ou tempo específico". Ele usa palavras como exemplos de entidades virtuais que se atualizam em momentos e lugares diferentes. No entanto, a palavra em si, de acordo com Lévy, "não está em lugar algum e não está vinculada a nenhum momento específico (mesmo que não tenha existido desde sempre)" (Lévy, 2010, p. 50).

Podemos ver claramente que a definição do virtual em seu início era como algo em potencial. Em seguida, é descrito como algo que pode aparecer em muitos momentos e locais. Assim, o virtual é um poder no primeiro sentido, mas compartilha as mesmas características do conceito de informação.

A gama de conotações que Lévy atribuiu ao virtual, no texto de 1996, é que essa escala corre no sentido do mais forte ao mais fraco. O conceito de simulação e o controle que seu representante neste mundo virtual exerce são os pontos cruciais. Portanto, o grau de virtualidade aumenta com o grau de imersão e simulação do ambiente real. O primeiro nível e mais forte de virtualidade é o que se refere à Realidade Virtual, que "especifica um tipo particular de simulação interativa, na qual o explorador tem a sensação física de estar imerso na situação definida por um banco de dados" (Lévy, 2010, p. 73).

Com o uso de equipamentos como óculos, capacetes, luvas e outros acessórios que permitem ao usuário uma imersão total em um ambiente digital, pode-se entrar no mundo da realidade virtual. Em geral, a experiência de imitar a realidade aumenta à medida que mais sentidos são ativados. É fundamental ressaltar que o usuário tem consciência de que está submerso em um ambiente artificial. Para simular as atividades do mundo real, o computador, ou console de videogame deve oferecer *feedback*⁶ em tempo real das ações do usuário. Instâncias relevantes desse nível inicial de imersão incluem simulações de combate.

No segundo nível o virtual é apresentado como um mapa da realidade, sem precisar ser necessariamente tridimensional. "As duas características distintivas do mundo virtual, em sentido mais amplo, são a imersão e a navegação por proximidade" (Lévy, 2010, p.75). Os

⁶ O *feedback* é uma resposta dada a um indivíduo com a intenção de estimulá-lo. Pode ser positiva, construtiva ou negativa. É uma ferramenta eficiente para melhorar a comunicação no ambiente virtual. Disponível em: <https://metajunior.com.br/blog/2022/06/07/cultura-do-feedback-o-que-e-e-como-aplica-la-em-sua-empresa/>

integrantes do ambiente virtual são definidos através de um representante (avatar⁷) que exhibe a cada ato do usuário uma imagem do mundo virtual. O modo de interação é através da proximidade num espaço contínuo. "O explorador de um mundo virtual (não necessariamente "realista") deve poder controlar seu acesso a um imenso banco de dados de acordo com princípios e reflexos mentais análogos aos que o fazem controlar o acesso a seu ambiente físico imediato" (Lévy, 2010, p. 75). Os videogames são bons exemplos desse segundo nível de virtualidade.

O termo "virtual" é entendido como uma relação com a informática no terceiro nível. Nesse sentido, a virtualidade criada pela digitalização da informação é alcançada pela entrada de dados em um computador. "Diremos que uma imagem é virtual se sua origem for uma descrição digital em uma memória de computador" (Lévy, 2010, p. 75). Lévy chega a estabelecer um paralelo entre o seu entendimento filosófico de virtual e este terceiro modo de virtualidade para mostrar a diferença entre o potencial e o atual:

Se quiséssemos manter um paralelo com o sentido filosófico, diríamos que a imagem é virtual na memória do computador e atual na tela. A imagem é ainda mais virtual, por assim dizer, quando sua descrição digital não é um depósito estável na memória do computador, mas quando é calculada em tempo real por um programa a partir de um modelo e de um fluxo de dados de entrada (Lévy, 2010, p. 75-77).

Ao comparar isso com a percepção típica do virtual como algo falso e ilusório, podemos ver que a ideia filosófica de Lévy se coloca em uma posição relativamente baixa na escala da virtualidade. Tem um mínimo ou quase nenhum senso de imersão e interatividade, ganhando apenas para o sentido do senso comum que alega que o virtual é fictício.

Dentro desse universo virtual conceituado por Levy (2010, p. 49) onde, no sentido filosófico, o virtual é obviamente uma dimensão muito importante da realidade, constituindo um espaço virtual ou "ciberespaço", onde novos "mundos" ou "espaços" são conectados sem barreiras físicas e territoriais, podendo estabelecer uma conexão simultânea com o mundo. Isso é possível a partir do desenvolvimento de equipamentos tecnológicos, a princípio computadores, posteriormente com os *smartphones* e a evolução e a relativa democratização da internet, fez com que esse ciberespaço fosse ampliado e desenvolvido. De acordo com Lúcia Santaella conceituando o ciberespaço, afirma que:

Hoje, "ciberespaço" sedimentou-se como um nome genérico para se referir a um conjunto de tecnologias diferentes, algumas familiares, outras só recentemente disponíveis, algumas sendo desenvolvidas e outras ainda fictícias. Todas têm em

⁷ Experiências digitais imersivas, como games e mundos virtuais, tomam emprestado o termo 'Avatar' como a representação projetada do usuário dentro do ambiente imersivo. Neste contexto, o avatar pode tanto buscar a representação íntegra do usuário no ambiente virtual projetado ou extrapolá-la como personagens imaginários e/ou antropomórficos quando em ambientes imersivos mais lúdicos. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar>

comum a habilidade para simular ambientes dentro dos quais os humanos podem interagir (Santaella, 2003, p.99).

Esses ambientes simulados, desenvolvidos através de um conjunto de diferentes tecnologias, que na perspectiva de Levy (2010, p.19), o virtual se constitui uma dimensão intrínseca da realidade, comportamentos sociais foram se formando em processos de adaptações as novas tecnologias, onde segundo Santaella (2003, p.105) “a tecnologia está fazendo a mediação das nossas relações sociais, de nossa auto identidade e do sentido mais amplo da vida social.” Com isso, as mudanças estabelecidas na maneira de interagirmos com o mundo e com as pessoas, as novas tecnologias nos levaram para uma mudança gradual de comportamento dentro da chamada “cultura digital” ou “cibercultura”, explicitado por Santaella:

A natureza dessa cultura é essencialmente heterogênea. Usuários acessam o sistema de todas as partes do mundo, e, dentro dos limites da compatibilidade linguística, interagem com pessoas de culturas sobre as quais, para muitos, não haverá provavelmente um outro meio direto de conhecimento. Por isso mesmo, é também uma cultura descentralizada, reticulada, baseadas em módulos autônomos. Materializa-se em estruturas de informação que veiculam signos imateriais, mas recuperáveis a qualquer instante (Santaella, 2003, p.103-104).

Segundo Santaella (2003, p. 77), é incontestável que estamos testemunhando o surgimento de novas formações socioculturais, conhecidas tanto como cultura digital quanto “cibercultura”. Uma infinidade de livros e artigos têm surgido com o objetivo de analisar os traços e consequências dessa cultura. Alguns exploram suas diferenças em relação à cultura impressa, enquanto outros as comparam com a cultura de massa. Geoffrey Batchès chega a declarar “que o ciberespaço representa a possibilidade de um avanço distintivo e definitivo para além da era moderna e que, nele, o modernismo encontrou finalmente uma face que lhe é própria” (Batchès, 1998, p. 274).

Pierre Lévy nos conduz por uma jornada que explora a transformação da sociedade contemporânea através da virtualização. Ele nos apresenta conceitos fundamentais, como "cibercultura" e "ciberespaço", que nos ajudam a compreender as mudanças profundas que ocorreram na forma como nos comunicamos, produzimos conhecimento e interagimos socialmente. Por meio de uma análise histórica, Lévy nos mostra como ocorre a virtualização e sua evolução até a era digital. Ele argumenta que o ciberespaço é um novo território de ação humana, onde diferentes formas de expressão cultural, interação social e produção de conhecimento são possíveis. Ao considerarmos a aplicação desses conceitos na educação, percebemos que os jogos digitais ocupam um lugar relevante. Eles se tornam um meio de explorar e interagir com o ciberespaço, proporcionando aos alunos uma experiência imersiva e participativa.

Com isso, é fundamental explorar a relação entre jogos eletrônicos, cultura digital, ciberespaço e sua utilização como ferramenta auxiliar na produção de conhecimento no Ensino de História. Pelas contribuições teóricas de Lévy, a intenção é analisar como a cibercultura e o ciberespaço influenciam a prática pedagógica, especialmente no contexto do Ensino Médio.

Ainda em relação a cibercultura Pierre Lévy (1997), destaca a importância da cultura digital como um fenômeno que permeia nossa sociedade contemporânea. Ele ressalta que o ciberespaço, um espaço virtual composto por redes de comunicação, reconfigura as formas de interação, produção e compartilhamento de conhecimento. Nesse contexto, os jogos eletrônicos surgem como elementos centrais, refletindo a cultura digital e proporcionando experiências imersivas e participativas.

No Ensino Médio, a utilização dos jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica pode ser uma estratégia enriquecedora para a produção de conhecimento histórico. Os alunos, imersos na cultura digital, estão familiarizados com o ambiente virtual e têm grande afinidade com os jogos eletrônicos. Dessa forma, os jogos podem ser utilizados como recursos educacionais que engajam e motivam os estudantes, estimulando o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como a resolução de problemas, o pensamento crítico e a colaboração.

Além disso, os jogos eletrônicos proporcionam uma vivência interativa e contextualizada, permitindo que os alunos experimentem diferentes períodos históricos, assumam papéis e tomem decisões que impactem o desenrolar da narrativa. Isso pode promover uma aprendizagem ativa e significativa, na qual os estudantes constroem seu próprio conhecimento histórico de forma mais envolvente e autônoma.

Em suma, compreender a relação entre cultura digital, ciberespaço e jogos eletrônicos oferece uma potencialidade para pesquisa relacionada ao ensino de História no Ensino Médio. O aprofundamento da possibilidade em utilizar os jogos eletrônicos na produção de conhecimento pode despertar o interesse dos alunos, ampliar suas vivências históricas e favorecer a construção do conhecimento de forma participativa e engajada. Nesse sentido, a integração dos jogos eletrônicos no currículo escolar, devidamente fundamentada nas teorias de Pierre Lévy e na compreensão da cultura digital, pode contribuir significativamente para a formação dos estudantes e sua relação com o conhecimento histórico.

De acordo com Silva (2010) nas últimas décadas do século XX e no início do século XXI, houve um crescente avanço na inserção das tecnologias da informação e comunicação na vida das pessoas. A internet desempenhou um papel fundamental nesse processo, não apenas como um marco dessa inserção, mas também por ter gerado impactos significativos, como a transformação na relação com o tempo. O presente, mediado por tecnologias, ritmos e produtos

culturais diversos, resultou em mudanças perceptíveis na temporalidade percebida pelos indivíduos. No contexto do ensino de História, essas mudanças têm se refletido em significativas alterações nas representações temporais. No entanto, é notável que o ensino de História nas escolas não tem acompanhado plenamente essa transformação de modo significativo (Bereta, 2010, p. 934).

As tecnologias da informação e comunicação, incluindo a internet, têm impactado profundamente a maneira como as pessoas interagem com o tempo no seu dia a dia. O acesso instantâneo à informação e a rápida disseminação de notícias alteraram a percepção de tempo presente, tornando-o mais acelerado e dinâmico. Além disso, a proliferação de dispositivos eletrônicos, como smartphones e redes sociais, também tem influenciado o ritmo e a natureza das interações sociais, afetando a forma como os indivíduos experimentam e compreendem o tempo em suas vidas cotidianas.

Essas transformações, na percepção da temporalidade afetam diretamente o ensino de História. O contexto histórico retratado em sala de aula muitas vezes não reflete adequadamente essa nova dinâmica temporal, o que pode levar os estudantes a se desconectar do conteúdo ou a não perceber sua relevância no contexto atual. O desafio para os educadores é encontrar maneiras de abordar a história de forma atraente e significativa para os alunos, considerando as mudanças culturais e tecnológicas que moldam a percepção do tempo.

Segundo os autores Pagès e Fernández (2009, p. 197) sobre os desafios colocados ao ensino de História, no presente, apontam na mesma direção:

Os jovens quando terminam a escolaridade obrigatória, acumulam uma grande quantidade de informações na forma de datas, personagens e instituições, isolados, desarticulados e organizados em um tempo descontínuo. Uma história que, em demasiadas ocasiões, não serve para interpretar o presente ou pensar em alternativas a realidade atual (Pagès e Fernández, 2009, p. 197).

De acordo com os autores mencionados, as representações sociais sobre a ideia de mudança e continuidade passaram por modificações nos últimos anos. Esse deslocamento na temporalidade histórica, com o triunfo de um tempo múltiplo e relativo sobre um tempo linear, gerou incertezas em relação ao futuro e resultou na construção da noção de que "vivemos instalados em uma mudança contínua e que, como consequência, não há permanência nos aspectos importantes da vida ou da organização social" (Pagès e Fernández, 2009, p. 199).

A representação do tempo como ficção torna-se especialmente relevante na análise da elaboração do conhecimento histórico por adolescentes, foco desta pesquisa. Esses jovens cresceram em um mundo influenciado por outros fluxos temporais e espaços apresentados pelas tecnologias digitais. O historiador Eucídio Pimenta Arruda, que tem estudado a relação entre jogos digitais e o conhecimento histórico, destaca que a atual configuração tecnológica cria

situações de aprendizagem muito mais complexas, pois altera a relação entre tempo e espaço, narrativa, imaginação e outros elementos essenciais na construção do pensamento histórico. Arruda argumenta que a conexão entre a cultura dos jogos eletrônicos e a cultura tecnológica contemporânea tem potencial para gerar mudanças conceituais tanto na aprendizagem quanto na produção de conhecimento. Isso inevitavelmente levanta questões sobre o papel dos jogos na construção do conhecimento das novas gerações (Arruda; Siman, 2009a; 2009b). A pesquisa realizada sobre a elaboração do conhecimento histórico por adolescentes considera, portanto, a influência dessa representação de tempo como ficção, proporcionada pelas tecnologias digitais, na forma como esses jovens compreendem e interagem com a História.

Assim, os jogos eletrônicos representam novas abordagens para a aprendizagem e compreensão da História, o que acarreta mudanças significativas nas formas de disseminação, assimilação e construção do conhecimento histórico. Essas novas dimensões de aprendizado e raciocínio introduzidas pelos jogos trazem consigo transformações radicais na forma como as pessoas interagem com a História e assimilam informações históricas.

Logo entendemos que os jogos digitais, quando incorporados adequadamente no contexto educacional, oferecem uma variedade de benefícios. Eles promovem a motivação e o engajamento dos alunos, incentivando o pensamento crítico, a resolução de problemas, a colaboração e a criatividade. Além disso, os jogos digitais podem fornecer um ambiente seguro para os alunos explorarem diferentes épocas históricas, vivenciarem papéis históricos e analisarem eventos passados sob perspectivas diversas.

No entanto, é importante destacar que a utilização dos jogos digitais na educação requer uma abordagem crítica e reflexiva, e uma seleção cautelosa. Os jogos selecionados devem ser cuidadosamente avaliados quanto à sua precisão histórica, representatividade cultural e potencial pedagógico. Além disso, é fundamental integrar os jogos no currículo de História, estabelecendo conexões com os objetivos de aprendizagem e promovendo uma reflexão crítica sobre as representações históricas apresentadas nos jogos.

Em conclusão, a cibercultura e o ciberespaço trouxeram mudanças significativas para a sociedade contemporânea, e os jogos digitais se tornaram um importante recurso no campo da educação. Ao compreendermos e explorarmos essas novas formas de interação e produção de conhecimento, abrimos caminhos para uma educação mais dinâmica, engajadora e relevante para os alunos.

1.3 “Um objeto não mais recente”: o que a literatura nos diz...

O uso de jogos eletrônicos como ferramentas pedagógicas e objeto de estudo da História tem sido motivo de debate e reflexão por parte de pesquisadores e estudiosos da área. O campo de estudo que investiga a relação entre jogos eletrônicos dentro do universo do ensino de História tem crescido significativamente, levando a uma ampla gama de abordagens e perspectivas.

Como assevera Martin e Carvalho (2022), longe de esgotar ou definir todos os caminhos possíveis deste mapeamento, pode-se afirmar a constituição de um campo de pesquisas consolidado no ensino de história. Como elucidado por importantes referências neste debate (Huizinga, 2000; Kusiak, 2002; Mendes 2006; Jenkins, 2008) “o desenvolvimento e acesso cotidiano cada vez maior a plataformas de jogos digitais tem tido destaque não somente como um dos principais produtos da indústria do entretenimento, mas também pela sua imersão em conteúdos e acontecimentos históricos como pano de fundo” (Martin, 2022, p.191). Os autores enfatizam que as pesquisas relacionadas aos jogos eletrônicos não são uma novidade no campo das pesquisas da História:

A historiografia especializada sobre a temática de jogos eletrônicos, sejam elas tecidas na renovação da disciplina de História ou mesmo em outras áreas, iniciaram timidamente ainda na década de 1980 a produção de importantes trabalhos, conectadas pelo próprio contexto em que os jogos eletrônicos ganhavam maior visibilidade no mercado brasileiro. Empresas e consoles como *Atari*, *Magnavox Odyssey* e *Nintendo* e *Sega* promoviam novas plataformas e jogos que gradualmente se consolidavam no país, contribuindo para o exponencial desenvolvimento do setor nas décadas seguintes (Martim; Carvalho; 2022, p. 192).

Segundo esses autores, as primeiras pesquisas desempenharam um papel importante no desenvolvimento do campo de estudos sobre jogos eletrônicos e seu uso no ensino de História, que teve início no século XXI. Nesse período, houve um aumento significativo na popularização dos jogos, acompanhado pelo crescimento exponencial das vendas de computadores e do acesso à internet no Brasil. Entre os anos de 2001 e 2008, mais de oitenta trabalhos foram defendidos em universidades brasileiras sobre o tema dos jogos eletrônicos e História (Alves, 2011), o que deu origem a novos grupos de pesquisa e congressos dedicados ao assunto. “Um elemento importante a ser destacado é que em regiões como Paraná e Santa Catarina, possuidoras de importantes polos de estudo sobre educação e o ensino de História, se destacam por um significativo crescimento nestas produções” (Martin; Carvalho; 2022, p. 193).

No contexto atual, é essencial reconhecer o uso de diversas tecnologias para o conhecimento histórico e sua relação com o ensino. Diante dos debates crescentes sobre a importância de uma História Pública no país e das pressões por mudanças nas diretrizes educacionais, como a Lei e Diretrizes e Bases (LDB) e a autorização da educação domiciliar

(*homeschooling*), é fundamental ampliar o olhar para os diferentes espaços de produção e circulação onde conteúdos e narrativas sobre o conhecimento histórico são apresentados e discutidos.

A relação entre a produção do conhecimento histórico e o uso do passado por segmentos midiáticos contemporâneos é um fenômeno que ocorre há muito tempo. O passado tem sido uma importante fonte para a construção de produções cinematográficas, musicais, televisivas e, mais recentemente, de jogos digitais. No entanto, como destaca Isa Neves (2011, p. 67), os jogos digitais descobriram o potencial da História como fonte antes mesmo de a História reconhecê-los como uma linguagem valiosa para o processo de ensino-aprendizagem.

Assim como outras mídias, narrativas, conteúdos históricos e ficções, os jogos eletrônicos têm se popularizado por sua capacidade de criar histórias envolventes, associadas ao apelo visual e desenvolvimento gráfico cativante. Esse processo de aproximação com a História tem sido uma jornada semelhante àquelas vivenciadas pelas outras mídias, as quais também se apropriaram do passado como matéria-prima para suas criações.

No universo dos jogos eletrônicos, a História tem sido utilizada de forma criativa e atrativa, possibilitando aos jogadores interagir e vivenciar cenários históricos, em uma experiência imersiva e envolvente. Essa abordagem tem contribuído para despertar o interesse dos jogadores pelo passado e fomentar o pensamento histórico de forma lúdica e educativa.

Portanto, os jogos digitais representam mais um capítulo na longa história de diálogo entre o conhecimento histórico e as produções midiáticas contemporâneas. Eles abrem novas possibilidades de interação com o passado, estabelecendo um vínculo entre a História e o entretenimento, e oferecendo uma abordagem inovadora para o ensino-aprendizagem da disciplina. Como resultado, os jogos eletrônicos têm se consolidado como uma ferramenta valiosa na construção de narrativas históricas e na divulgação da cultura e do conhecimento histórico para o público em geral.

Relevante destacar e partir da concepção de História defendida por Monteiro (2005, p. 334), onde apesar de reconhecer as analogias como facilitadora da mediação entre o conhecimento científico e o cotidiano, seja mais coerente evitar o uso de anacronismos no processo didático no ensino de História. Apesar disso, historiadores que se dedicaram a estudar a relação de História e jogos eletrônicos a exemplo de Dow (2013), argumentam que, em certos casos, as analogias presentes em uma determinada narrativa do jogo pode ser utilizada de maneira proveitosa para compreender a experiência histórica de um determinado período. Um

exemplo citado pelo autor se apresenta no jogo *Assassin's Creed II*⁸, no qual a imprecisão histórica de alguns monumentos na simulação digital da cidade de Florença se assemelha à percepção imprecisa que os florentinos tinham da época. Além disso, o próprio exercício de debater a existência de anacronismos históricos em um jogo pode ser uma maneira produtiva de despertar o interesse dos estudantes por um determinado período histórico.

É fundamental levar em conta a estratégia de White (2008) para compreender essa postura. Qualquer método ficcional no ensino de História será sempre considerado como algo a ser evitado se encararmos a História e, conseqüentemente, o ensino de História, exclusivamente como um relato de fatos verídicos.

White questiona o propósito do discurso histórico ao traçar uma relação entre história e narrativa. Ele afirma que quatro dispositivos retóricos da poesia clássica - metáfora, sinédoque, ironia e metonímia - desempenham um papel na história. Esses indivíduos são considerados o fundamento meta-histórico da disciplina (White, 2014, p.14).

Além disso, White afirma que o discurso histórico tem um componente metafísico, que é a convicção subjacente de que o passado existe e pode ser compreendido. Submetemos certas coisas à pesquisa histórica dando-lhes uma qualidade do passado. Em outras palavras, a História só é capaz de investigar e examinar esses itens porque eles foram reconhecidos como artefatos históricos.

No intuito de antecipar algumas das objeções que os historiadores opõem muitas vezes ao argumento que segue, quero admitir desde já que os eventos históricos diferem dos eventos ficcionais nos modos pelos quais se convencionou caracterizar as suas diferenças desde Aristóteles. Os historiadores preocupam-se de eventos que podem ser atribuídos a situações específicas de tempo e espaço, eventos que são (ou foram) em princípio observáveis ou perceptíveis, ao passo que os escritores imaginativos – poetas, romancistas, dramaturgos – se ocupam tanto desse tipo de eventos quanto dos imaginados, hipotéticos ou inventados (White, 2014, p.137).

Em relação ao campo de estudos acadêmicos, é importante ressaltar o papel da revista *Game Studies*, que, fundada em 2001 por Espen Aarseth contribuiu pontualmente para ampliação de trabalhos publicados, bem como para o entendimento de como esse material possui uma face plural e interdisciplinar de análise. Como pontua Martin e Carvalho “videogames e jogos eletrônicos não interessam apenas a determinados grupos como cientistas

⁸ *Assassin's Creed II* é um jogo eletrônico de ação-aventura desenvolvido pela Ubisoft Montreal e publicado pela Ubisoft. Sendo a sequência de *Assassin's Creed*, ele foi lançado em 17 de novembro de 2009 na América do Norte[1] e em regiões PAL para iPhone OS, *PlayStation 3* e *Xbox 360*, no dia 9 de Março de 2010 para Microsoft Windows. O jogo recebeu aclamação da crítica, com elogios feitos principalmente ao seu enredo, sua ambientação na Itália renascentista, melhorias feitas em relação ao primeiro jogo e ao carismático personagem principal, Ezio Auditore da Firenze. *Assassin's Creed II* vendeu cerca de 9 milhões de cópias, e foi o responsável por popularizar a franquia *Assassin's Creed*. O jogo é citado como sendo um dos melhores videogames de todos os tempos.

da computação ou designes, pelo contrário, permite análises sociológicas e históricas de um tipo de produção-arte que mobiliza o cotidiano há mais de cinquenta anos” (2002, p. 192).

Trabalhos como os de Greenfield (1988), Turkle (1989) e, no Brasil, Martinez (1994) foram pioneiros em estimular a análise da relação entre jogos eletrônicos e as transformações em curso na sociedade, considerando-os como elementos culturais de influência significativa nas relações sociais contemporâneas. Essas pesquisas abriram gradualmente um leque diversificado de temáticas e necessidades de análise sobre diversos aspectos dos jogos eletrônicos.

A literatura acadêmica passou a abordar temas como o uso dos jogos eletrônicos no ensino-aprendizagem (Moita, 2007; Mattar, 2010), a construção de narrativas dentro dos jogos (Murray, 1999; Kusiak, 2002) e o papel da cultura dos jogos na sociedade (Huizinga, 2000; Alves, 2005). A crescente atenção acadêmica em torno dos jogos eletrônicos abriu caminho para o desenvolvimento de pesquisas mais abrangentes e aprofundadas sobre o assunto.

De acordo com a pesquisa realizada por Alves (2011), entre os anos de 1994 e 1998, seis trabalhos de pós-graduação, incluindo dissertações e teses, foram defendidos no Brasil abordando a temática dos jogos eletrônicos. Esses trabalhos abrangeram debates no âmbito do ensino, linguística e sociologia, demonstrando a relevância e a diversidade de abordagens que os jogos eletrônicos têm suscitado no cenário acadêmico brasileiro.⁹

Portanto, os estudos sobre jogos eletrônicos têm se mostrado cada vez mais abrangentes e aprofundados, abordando diferentes perspectivas e áreas do conhecimento. A pesquisa nesse campo continua evoluindo, e os jogos eletrônicos têm se tornado um objeto de estudo fundamental para compreender a interação entre a cultura, a tecnologia e a sociedade contemporânea.

Os estudos de Jenkins (2004) e Munslow (2009) também contribuíram significativamente para a introdução de uma mudança na forma como a historiografia era vista. No caso do primeiro autor, ele emprega uma metodologia nominalista e vê a história como uma coleção de interpretações provocadas por conflitos de interesse entre vários grupos sociais. Como resultado, não há ferramentas metodológicas que forneçam aos historiadores acesso direto ao passado. Jenkins (2004, p.30) destaca a importância de distinguir entre o próprio registro histórico e as histórias que os historiadores criam sobre ele.

⁹ Outras pesquisas, como a de Ramalho (2019), revelam que no período compreendido entre 2008 e 2016, foram encontrados mais de 121 trabalhos relacionados à temática dos jogos eletrônicos e seu uso no ensino de História, de acordo com uma amostragem realizada no Google Acadêmico.

Um problema teórico fundamental é descobrir como o passado e a história se relacionam. Devemos nos perguntar "para quem é a História" além de "para que é a História?", já que muitos fatores, incluindo valores, públicos-alvo e orientações epistêmicas, afetam a criação desses discursos. Jenkins (2004, p. 28) afirma que a realidade historiográfica é feita e não descoberta e que a história tem uma dimensão poética além de não ser idêntica ao passado. Toda interpretação é necessariamente limitada. As ideias platônicas, cristãs e racionalistas tiveram um impacto sobre como pensamos sobre a verdade e como procuramos verdades absolutas ou inquestionáveis. São as relações de poder a que se vincula, e não a objetividade de uma interpretação historiográfica, que definem sua eficácia. A História é, portanto, um discurso que envolve questões de poder, ou seja:

[...] passado e história são coisas diferentes. Ademais, o passado e a história não estão unidos um ao outro de tal maneira que se possa ter uma, e apenas uma leitura histórica do passado. O passado e a história existem livres um do outro; estão muito distantes entre si no tempo e no espaço. Isso porque o mesmo objeto de investigação pode ser interpretado diferentemente por diferentes práticas discursivas. (Jenkins, 2004, p. 24)

Munslow (2009) também discute o problema de expressar a realidade em palavras. Ele vê a história como uma representação narrativa produzida socialmente. O teórico enfatiza a necessidade de entender como os formatos de histórias são inadequados para transmitir a realidade. Ele coloca quatro questões fundamentais em seu livro "Desconstruindo a História": se o empirismo pode ou não ser uma epistemologia válida para a construção da história; a natureza e o propósito da evidência histórica; a função do historiador e seu uso da teoria social; e o significado da narrativa na explicação histórica. Reconstrucionismo e construcionismo são as duas principais abordagens para o conhecimento histórico. Além disso, toda teoria poderia ser colocada à prova pelo material empírico. Na questão da narrativa, em linhas gerais, os reconstrucionistas conservadores sustentam que ela funciona apenas como um veículo para conclusões inferidas a partir das fontes. Os reconstrucionistas moderados e os construcionistas sustentam que a narrativa constrói significado, mas permanece como uma dimensão secundária (Munslow, 2009, p. 79-80).

Os argumentos expostos anteriormente enfraquecem as objeções levantadas por Monteiro (2005) em relação ao uso de analogias ou à presença de anacronismos no ensino de História. Interessante aprofundar essas reflexões trazendo melhores contribuições para o avanço da pesquisa sobre jogos digitais e o ensino de História.

Um jogo digital ou jogo eletrônico, pode ser definido como um programa desenhado para fins de entretenimento em uma ou mais plataformas (console, computador, *smartphone* etc.). Segundo Telles e Alves, um jogo eletrônico com temática relacionada à História pode ser

definido como um mundo ficcional de natureza interativa, ambientado em representações ou num imaginário histórico, produzido com o recurso à simulação digital (Viana-Telles, 2015, p.126). Aqui, é preciso por acento no fato de que a interação social se dá não entre homem e computador, mas entre os produtores dos jogos e o usuário por meio do computador, que, em realidade é um intermediário entre o jogador e o jogo produzido por humanos, em muitos casos com intenções não apenas de entretenimento.

Segundo dados do *Global Games Market Report da Newzoo*¹⁰ é possível que os jogos eletrônicos tenham um impacto equivalente ou até mesmo superior ao que o cinema teve na economia e na cultura do século XX, no contexto do mercado do entretenimento e da cultura do século XXI. No final dos anos 1990, vários fatores, como o avanço na capacidade de processamento e a popularização dos microcomputadores, juntamente com a disseminação do acesso à internet, contribuíram significativamente para a expansão do mercado de jogos eletrônicos. Isso ocorreu à medida que os microcomputadores se tornaram ferramentas híbridas, utilizadas tanto como estações de trabalho quanto como entretenimento.

Ao sublinhar a existência de uma relação benéfica entre os jogos digitais e o desenvolvimento cognitivo, autores como Alves (2007) e Lévy (2003) demonstram grande otimismo na literatura científica atual sobre a confluência entre jogos eletrônicos e educação. Outros acadêmicos, como Squire (2005) e Mattar (2010), vão ainda mais longe e defendem a inclusão dos jogos digitais em sala de aula como ferramenta de ensino. A partir de uma perspectiva construtivista, Gros (2008, p.10) aborda os jogos digitais. Este ponto de vista sustenta que a aprendizagem acontece por meio da construção social do conhecimento e que os processos de aprendizagem são, na verdade, o resultado de interações localizadas no contexto cultural. Este ponto de vista estabelece uma ligação crucial entre a aprendizagem e a prática ao conceituar o conhecimento como o resultado da atividade e da exploração. O termo "aprendizagem experiencial" foi cunhado por Kolb (1984), e Gros (2008) o utiliza para se referir ao processo de conectar informações e experiências para produzir ideias abstratas que servem como um guia para o comportamento futuro. Segundo os pesquisadores, devido às qualidades especiais dos jogos eletrônicos, esse método de aprendizagem é muito diferente daquele oferecido pelo ambiente educacional. Os jogos eletrônicos exigem alto nível de imersão, são autoexplicativos, o aprendizado acontece durante o jogo, fornecem rápida avaliação e retorno sobre as escolhas do jogador e promovem a criação de inúmeras identidades e o compartilhamento de informações por meio das redes sociais. Gros (2008) afirma que os jogos

¹⁰ <https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>

não necessariamente precisam abordar disciplinas curriculares específicas com base nessas características. A sua contribuição centraliza-se no incentivo ao crescimento das competências digitais dos alunos, que constituem uma ferramenta privilegiada para este objetivo.

Segundo Kolb (1984), e Gros (2008) os jogos eletrônicos oferecem perspectivas distintas para um aprendizado mais dinâmico e envolvente, permitindo que os alunos adquiram efetivamente habilidades digitais. Este método enfatiza o valor do aprendizado prático e a aplicação do conhecimento em ambientes práticos, oferecendo uma abordagem educacional mais dinâmica de acordo com os requisitos dos alunos na era digital.

Reforça-se a importância dos jogos digitais para o desenvolvimento da alfabetização digital dos jovens, na concepção de Segurado (2007, p.8). A autora também menciona áreas adicionais que podem ser estimuladas por eles, mencionando capacidades e habilidades como autocontrole, autoavaliação, habilidades motoras e percepção visual. Ela menciona habilidades cognitivas, incluindo memorização de fatos, percepção e reconhecimento espacial, aprendizado de vocabulário e compreensão de texto, planejamento estratégico e resolução de problemas, bem como a aquisição de conhecimento histórico, geográfico e matemático.

A chave para o uso de jogos digitais na educação, segundo Gros (2009, p.12), é que eles ajudam os alunos a fazerem conexões entre suas próprias experiências, suas ações e a compreensão dos efeitos dessas decisões. Ao contrário do ensino tradicional, que se concentra principalmente na transferência de conhecimento, esse método reflete um ponto de vista inovador. A autora está ciente de que mais estudos são necessários para tirar conclusões firmes sobre como os videogames afetam o desempenho acadêmico. Essa visão de Gros (2009) coloca forte ênfase no valor da experiência prática e na participação do aluno no processo de aprendizado por meio de jogos online. De acordo com a autora, os jogos oferecem uma abordagem mais envolvente e significativa para a educação, permitindo que os alunos façam escolhas, superem obstáculos e lide com os resultados de suas decisões.

A incorporação de elementos de *game design*¹¹ em contextos que não envolvem necessariamente jogos digitais, como ambientes analógicos de ensino e aprendizagem ou virtuais, apresenta uma variedade de abordagens para o uso de jogos digitais na aprendizagem. Estas vão desde a criação de jogos que visam exclusivamente o ensino de conteúdos escolares.

¹¹ Segundo Shell: “O design de jogos é o ato de decidir o que um jogo deve ser.”. A partir desta definição, é possível estendê-la com o conceito apresentado por Perucia, Berthém, Bertschinger e Menezes, que afirmam ser *game design*: o que determina a jogabilidade, as escolhas que o jogador terá dentro do mundo do jogo e as ramificações que suas escolhas vão ter no resto do jogo. Inclui o que faz o jogador vencer ou perder, como ele vai controlar o jogo, as informações que o jogador deverá receber. Em resumo, o *game design* descreve cada detalhe de como funcionará a jogabilidade.

Por possibilitarem a interação com o ambiente, a construção coletiva de ideias e experiências, bem como a produção de conhecimento, os jogos contêm uma ampla gama de ideias que estimulam a aprendizagem.

Uma vertente de estudo que vem se destacando entre a relação de jogos e aprendizagem são os chamados por Shaffer (2010) de “jogos epistêmicos”. Estes "são ambientes de aprendizagem digitalmente suportados, projetados de forma a permitir que os estudantes desenvolvam competências de domínio específico sob restrições realistas" (Rupp; Mislavy; Shaffer, 2010, p. 5). Ao jogar estes jogos, os estudantes são apresentados a epistemologias próprias de determinadas profissões, denominadas por Shaffer (2006-a) como “quadros epistêmicos” conceito exemplificado pelo autor sendo formadas por “coleções de habilidades, conhecimentos, identidades, valores, e epistemologias, os quais os profissionais usam para pensar de forma inovadora” (Shaffer, 2006-a, p.12). Portanto, os jogos epistêmicos são desenvolvidos para que os jogadores aprendam a pensar de forma inovadora e criativa, apresentando coerência com o perfil profissional, cada vez mais exigido em um contexto de mundo que valoriza não mais a padronização e repetição, mas sim a inovação e o conhecimento.

Segundo Shaffer (2006) os jogos epistêmicos têm sido reconhecidos por fornecer aos educadores uma chance de expandir as estratégias de ensino e aprendizagem desenvolvidas ainda ao longo da Revolução Industrial. Por meio do envolvimento em simulações realistas de procedimentos profissionais, este formato de jogo permite que os alunos aprendam (Shaffer, 2006-b). Os jogos epistêmicos são descritos como "jogos nos quais os jogadores pensam e agem como profissionais do mundo real" (Bagley e Shaffer, 2009, p.36), usando o conhecimento em um cenário relevante semelhante a um ambiente de jogo. Tais jogos, segundo esses autores, são essencialmente no estilo *role-playing games* (RPG)¹² que dão aos jovens a chance de aprender conhecimentos, habilidades e valores de uma vocação por meio de uma simulação de treinamento profissional.

O objetivo dos jogos epistêmicos é promover a capacidade de pensamento criativo dos jogadores (Boots; Strobel, 2014, p. 168). Os aprendizes têm a chance de se envolver com chefes virtuais, atuar como estagiários em empresas e resolver problemas do mundo real por meio do uso de simulações encontradas nesses jogos - tudo sem dominar os conceitos fundamentais do

¹² "RPG (*Role-Playing Game*) é uma sigla em inglês que pode ser traduzida como “Jogo de Interpretação de Papéis” ou “Jogo de Interpretação de Personagens”. Nele um grupo de amigos se reúne para construir uma história, como se fosse um teatro de improviso. Existe um diretor, chamado de “narrador” ou “mestre”, que vai explicando o desenrolar da trama; e existem os jogadores, que modificam a história à medida que interpretam seus personagens." Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>. Acessado em 12 de junho de 2023.

campo relevante. Isso porque as ferramentas empregadas no jogo combinam as informações e habilidades que os alunos ainda não possuem (Arastoopour; Chesler; Shaffer, 2014).

De acordo com Shaffer (2010), os jogos epistêmicos são baseados em teorias de aprendizagem que evoluíram na era digital. Esses jogos são criados como ambientes de aprendizado tecnologicamente assistidos, com o objetivo de permitir que os alunos ganhem experiência em um campo específico enquanto trabalham dentro das limitações práticas. Segundo o autor, os alunos ganham a capacidade de pensar e agir como jornalistas, artistas, gerentes de negócios ou engenheiros por meio do uso de jogos epistêmicos. Jogos que mimetizam as principais experiências que os alunos teriam durante um estágio profissional na área disciplinar auxiliam nesse aprendizado. Esses jogos oferecem experiências que mesclam atividades individuais e em grupo, tanto no mundo físico quanto no ambiente virtual (Rupp et al., 2010, p.30).

Com isso, é importante levar em consideração o trabalho de Shaffer (2006), pesquisador interessado em descobrir se a aprendizagem obtida num jogo pode ser transferida a outros contextos a exemplo do ambiente escolar. O autor recorre ao conceito de quadros epistêmicos, como explicado anteriormente o mecanismo que envolve os chamados jogos epistêmicos, em que se utilizou durante quatro semanas, um experimento do qual participaram alunos com um jogo de RPG, utilizando de conhecimentos e experiências adquiridas em ambientes interativos como um jogo e trazendo para a escola e para as suas vidas. Isto é, mediante à participação em uma simulação digital, os estudantes incorporaram quadros epistêmicos que os ajudaram a lidar de modo mais eficaz com disciplinas escolares e situações concretas do mundo real. (Shaffer, 2006).

Examinamos as características gerais dos jogos digitais, sua importância e validade com base em trabalhos realizados por pesquisadores, bem como seu potencial como método de ensino. Destacamos os jogos epistêmicos propostos por Shaffer, que se baseiam em teorias de aprendizagem e oferecem aos estudantes a oportunidade de se envolverem em simulações autênticas de práticas profissionais.

No entanto, nosso estudo tem um foco específico: a investigação do uso de jogos digitais no ensino de história. Como enfatizado anteriormente, reconhecemos que os jogos digitais possuem características únicas que os tornam uma ferramenta promissora no campo educacional. Sua capacidade de envolver os alunos de forma ativa, proporcionar experiências imersivas, promover o pensamento crítico e a resolução de problemas são aspectos que podem enriquecer o processo de ensino-aprendizagem no ensino de História.

Os objetos em questão, que são jogos digitais, são referidos por uma série de termos no cenário discutido nesta dissertação. O mais comum deles é "*games*", que se traduz do inglês como "jogos". No entanto, a peculiaridade dos jogos criados em plataformas digitais não é abrangida por esta designação. Com esse nome, não haveria diferenciação entre um jogo criado para o console¹³ de Xbox One da Microsoft e um típico jogo de tabuleiro, como o conhecido *War*¹⁴, por exemplo. "*Videogame*" é outro nome usado com frequência, mas não é claro porque pode se referir tanto a jogos convencionais quanto a consoles domésticos. O termo "jogos eletrônicos" também é usado, embora haja uma dificuldade nisso porque nem sempre os eletrônicos são criados para jogos digitalizados. Portanto, a expressão "jogos digitais" define de maneira mais precisa o objeto e intenção da pesquisa, conseqüentemente, é a mais adequada para ser utilizada em trabalhos como este.

Os jogos digitais são programas de software desenvolvidos com base em sistemas binários compostos por zeros e um¹⁵, com o propósito de serem jogados em diversas plataformas digitais, como computadores pessoais, consoles de *videogame*, como o Xbox da Microsoft e o Playstation da Sony, *tablets*, *smartphones*, entre outros. De acordo com Arruda e Siman (2009, p. 272), os jogos digitais abrangem "todos aqueles que podem ser jogados por intermédio de estruturas programadas baseadas em códigos binários em suporte computacional."

Porém, segundo João Ranhel, a definição do pesquisador Jesper Jull, integrante da equipe ligada ao periódico nórdico *Game Studies*, aqui já destacado, é a que melhor descreve os jogos digitais até o momento. Jull (2009, p.12) afirma que uma conceituação mais explícita é necessária porque as definições de jogos historicamente utilizadas por escritores como Huizinga e Caillois, mencionados no início do capítulo, não cobrem inteiramente as

¹³ Os consoles são os próprios aparelhos de *videogame*, desenvolvidos para o uso doméstico, que, conectados a um aparelho de televisão, exibem um jogo, armazenado em cartucho ou *CD-ROM*, no qual o jogador interage, tentando vencer os desafios propostos pelo jogo (Bresciani, 2001). Acessado em 12 de junho de 2023.

¹⁴ *War* é um jogo de tabuleiro de guerra e estratégia, lançado no Brasil pela empresa Grow em 1971, baseado no jogo americano "Risco" (do inglês: "*Risk*" de Albert Lamorrisse). O jogo ocupa a 13 381ª posição no ranking do *Board Game Geek*, o site especializado em jogos de tabuleiro. Acessado em 12 de junho de 2023.

¹⁵ O sistema binário é um sistema de numeração formado por apenas dois algarismos: 0 (zero) e 1 (um). Ou seja, só admite duas possibilidades, sempre opostas, antagônicas, como: tudo / nada; ligado / desligado; presença / ausência, direito / esquerdo, alto / baixo, verdadeiro / falso, aceso / apagado... Semelhante ao sistema de numeração arábico que usamos (que, quando se chega ao 9, retorna-se ao 0), no código binário quando se chega ao 1 volta-se ao 0, já que o conjunto só possui dois algarismos. Os microprocessadores percebem somente sinais elétricos, distinguindo-os em dois níveis de voltagem: alto, "*high*", H, correspondente a tensão elétrica alta, e baixo, "*low*", L, tensão elétrica baixa. Portanto, qualquer comunicação com o microprocessador pode ser reduzida exclusivamente a esses dois sinais, associando-se H com o bit 1 e L com o bit 0. In: Código binário. Disponível em: <<http://www.ufpa.br/dicas/progra/arg-cod.htm>> Acessado em 12 de junho de 2023.

especificidades dos jogos digitais. Jull examina os escritos de vários estudiosos que dedicaram suas vidas ao estudo dos jogos para construir essa ferramenta conceitual, reconhecendo traços semelhantes entre eles. Com base nessa pesquisa, ele destila essas qualidades em seis componentes principais: as regras, o resultado variável e quantificável, o valor do resultado, o esforço do jogador, o vínculo do jogador com o resultado e as repercussões negociáveis, fazendo sua definição de jogo:

[...] um sistema formal baseado em regras, com um resultado variável e quantificável, no qual diferentes resultados são atribuídos por diferentes valores, o jogador empenha esforço a fim de influenciar o resultado, o jogador sente-se vinculado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis. (Jull;Ranhel, 2009, p. 12).

De acordo com Ranhel ele considera, de acordo com definição acima, mas para especificar os jogos digitais de maneira mais apropriada que:

[...] algoritmos não negociam regras. Eles tendem a ser rígidos e quantificam automaticamente resultados. Possuem formas de valorizar a vitória dos participantes porque geralmente apresentam níveis de dificuldade. Costumam ser imparciais, e o jogador deverá empenhar algum esforço caso queira que o jogo aconteça, ou seja, o vínculo é geralmente um compromisso do jogador consigo mesmo. (Jull;Ranhel, 2009, p.15-16)

Neste contexto, é importante definir os jogos que as narrativas são baseadas em temáticas históricas. Alguns analistas denominaram esses jogos como "*history games*", que pode ser traduzido literalmente como "jogos históricos". No entanto, todos os jogos, de alguma forma, são históricos, uma vez que não foram produzidos fora de um determinado período de tempo e refletem questões da época em que foram criados. Portanto, rotulá-los como "*history games*" não contribui para uma compreensão mais aprofundada desses jogos.

Telles e Alves (2015, p. 173) argumentam que o adjetivo "histórico" atribuído aos jogos digitais, "ao invés de conferir-lhe valor epistemológico, pode, até mesmo, empobrecê-lo.". Portanto, é mais adequado utilizar a denominação "jogos digitais baseados em temáticas históricas", uma vez que esses jogos são exatamente isso: criados com enredos inspirados ou fundamentados em temas históricos. Essa abordagem mais precisa permite uma melhor compreensão e contextualização dos jogos digitais, levando em consideração seu vínculo com a história e seu potencial educacional.

Os jogos digitais são ferramentas eficazes de comunicação com potencial para serem ferramentas pedagógicas expressivas. Segundo Días (2012, p.19), eles podem ser considerados como tal por sua capacidade de transmissão de informações, que permite o surgimento de atitudes, crenças e estereótipos tanto do presente quanto do passado. Os jogos digitais podem, assim, fornecer elementos culturais e históricos de forma dinâmica e envolvente, proporcionando aos jogadores uma experiência rica que pode auxiliar na compreensão e introspecção sobre várias circunstâncias sociais. Por isso, compreender o potencial pedagógico

dos jogos digitais é fundamental para compreender suas funcionalidades e utilizá-los como auxiliares didáticos eficientes.

Uma extensa avaliação da literatura acadêmica sobre o tema de jogos digitais e educação revela que esses recursos são auxiliares de ensino eficazes para uma variedade de áreas temáticas, sejam ou não usados em sala de aula. James Paul Gee (2009, p.167-178) enfatiza o papel que os jogos digitais podem desempenhar na facilitação do aprendizado e no desenvolvimento de habilidades nessa área. Segundo Gee, os jogos de alta qualidade permitem que os jogadores obtenham conhecimento crucial para um desempenho excepcional, pois são baseados em princípios de aprendizado sólidos. O autor argumenta a favor do uso dos princípios estruturais encontrados em bons jogos como base para o ensino em sala de aula. Ele observou que os seguintes conceitos de aprendizagem estão presentes em jogos digitais de alta qualidade e podem ser usados como exemplos em sala de aula: identidade, interação, produção, riscos, customização, agência, estruturação adequada de problemas, desafio e consolidação, entrega de informações sob demanda, significados contextualizados, prazer da frustração, pensamento sistemático, exploração, pensamento lateral, reavaliação de metas, ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído, equipes multifuncionais e performance anterior à competência. (Gee, 2009, p.175).

Os jogos digitais exibem características de imersão que são importantes mencionar. A imersão se refere à habilidade do jogo de manter o jogador completamente envolvido na experiência por um longo período de tempo, fazendo com que ele se desconecte do mundo exterior. Essa característica é amplamente reconhecida por desenvolvedores, analistas e jogadores como um dos aspectos mais distintivos e responsáveis pelo imenso sucesso dos jogos digitais. Além disso, é um dos principais objetivos dos desenvolvedores e uma fonte frequente de críticas quando não é alcançado. Quando o jogador está imerso no jogo, os benefícios dos jogos digitais são explorados de forma mais impactante do que se ele jogasse apenas por alguns minutos. De acordo com Arruda:

A intensidade do jogo relaciona-se com a sua capacidade de exteriorização, ora confundida com fuga da realidade, [...], conforme exposto antes, uma imersão indireta em suas regras e condutas. O jogo é extasiante, tanto para aquele que joga quanto para o seu espectador – sua exterioridade vincula-se menos ao jogador que ao sujeito externo à trama do jogar. [...] Os jogos digitais oferecem perspectivas imersivas que se configuram como retirada parcial da realidade vivida, necessária para garantia de manutenção desta. No que refere ao potencial catártico dos jogos, os psicanalistas afirmam que por meio deles é possível desencadear processos de repetição, recordação e elaboração. (Arruda, 2009, p. 275)

Como o resultado do jogo é afetado pela participação do jogador com a narrativa, que é um de seus elementos mais significativos, a imprevisibilidade de cada encontro é outro aspecto

pertinente. O resultado do jogo nunca será o mesmo, não importa quantas vezes seja jogado. Segundo Durval de Albuquerque Jr (2007), essa imprevisibilidade tem potencial educativo porque é com o método utilizado pelos historiadores quando conduzem suas pesquisas. Da mesma forma que o historiador deve preencher lacunas em seu conhecimento do passado, o jogador e a figura histórica devem fazer o mesmo.

É possível, por exemplo, que a Alemanha nazista vença a Segunda Guerra Mundial ou que os astecas derrotem os espanhóis durante a conquista da América. O jogador será capaz de compreender e levantar uma problemática que, o estudo do passado, pode-se construir narrativas que não correspondem ao acontecido. Segundo Arruda (2009, p.279) esta imprevisibilidade resulta da capacidade do jogador tomar decisões a qualquer momento durante o jogo, dentro de um leque de opções limitado pelo calendário do jogo. A capacidade de criatividade do jogador o aproxima das escolhas que as pessoas fazem diante do leque de opções que estão à sua disposição. Os jogos têm um enorme potencial instrucional devido a esse recurso.

Por eles serem interativos, Lynn Alves chama atenção no fato dos jogos não chegarem prontos e com narrativas acabadas até o jogador, ele pode através da interação criar situações e depois compara-las com a historiografia disponível:

[...] A este caberia o desafio de remodelar, ressignificar e transformar o produto com o qual estivesse interagindo, de acordo com sua imaginação, necessidade ou desejo – obviamente, dentro dos limites técnicos dos suportes. Isso abre maiores chances para que os discursos se tornem mais abertos e fluídos, o que diminui bastante as fronteiras e distâncias existentes no processo de comunicação entre emissores e receptores, sem que, com isso, os agentes produtores percam a sua singularidade. (Alves, 2013, p.9-10)

No entanto, é importante ressaltar que essa liberdade de escolhas encontra limitações nas regras e nos parâmetros estabelecidos pela programação do jogo. O jogador tem a capacidade de tomar decisões que podem ser completamente distintas daquelas que ocorreram no passado real. Entretanto, essas escolhas são feitas dentro de um campo de possibilidades que é influenciado tanto pelas escolhas anteriores do jogador quanto pela programação do jogo.

De maneira geral, ainda hoje persiste certa reserva em relação à utilização dos jogos digitais no contexto escolar. Importante relatar o trabalho de Lynn Alves (2005) sobre violência e jogos eletrônicos chamado “Game over: jogos eletrônicos e violência” onde é colocado que existe uma visão negativa desses produtos devido a uma suposta promoção da violência e à percepção de falta de seriedade inerente aos jogos. No entanto, ao longo do tempo, tem-se observado uma diminuição dessa resistência por parte dos professores. Esse movimento em direção à aceitação crescente do uso dos jogos digitais no ensino provavelmente decorre do

aumento de pesquisas que evidenciam o potencial didático-pedagógico desse recurso, como já demonstrado neste trabalho, e da falta de evidências que comprovem a responsabilidade dos jogos no aumento dos índices de violência.

Neste capítulo, exploramos a literatura existente sobre a utilização de jogos digitais como auxiliares na produção de conhecimento, e buscamos estabelecer um diálogo entre essa perspectiva e a produção de conhecimento no ensino de História. Ao longo do capítulo, discutimos diversas pesquisas que abordam a aplicação de jogos eletrônicos como ferramentas pedagógicas e examinamos as características que esses jogos podem apresentar quando utilizados no cotidiano escolar.

É importante destacar que, ao nos referirmos aos jogos eletrônicos como objeto de estudo, estamos nos referindo não apenas aos jogos em si, mas também às múltiplas dimensões que os cercam, como narrativas, mecânicas de jogo, interação e representações históricas. Compreender a natureza específica desses jogos como artefatos culturais e a maneira como eles podem ser utilizados como recursos no ensino de História são fundamentais para uma abordagem crítica e reflexiva.

Ao analisar as pesquisas existentes, percebemos que os jogos eletrônicos possuem características intrínsecas que podem enriquecer o processo de produção de conhecimento. Eles oferecem uma experiência imersiva, permitindo que os alunos se envolvam ativamente na construção do conhecimento histórico. Além disso, os jogos eletrônicos proporcionam um ambiente de aprendizagem motivador e engajador, estimulando a participação ativa dos alunos e favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais.

No entanto, é importante ressaltar que a utilização de jogos eletrônicos como auxiliares na produção de conhecimento requer uma abordagem cuidadosa e reflexiva. É necessário considerar os objetivos educacionais, as características dos jogos selecionados e a articulação desses recursos com os conteúdos e competências propostos no currículo de História. Além disso, é fundamental promover uma postura crítica em relação aos jogos, questionando suas representações históricas e estimulando a análise e interpretação dos alunos.

A pesquisa em ensino de História e jogos eletrônicos apresenta inúmeras possibilidades de contribuição para a produção de conhecimento. Através do estudo desses jogos, é possível desenvolver habilidades de pesquisa histórica, análise crítica e interpretação de fontes. Além disso, a utilização de jogos eletrônicos pode facilitar a compreensão de conceitos históricos complexos, ao proporcionar uma experiência concreta e contextualizada.

Portanto, ao considerar as potencialidades e desafios relacionados à utilização de jogos eletrônicos no ensino de História, é possível afirmar que essa abordagem pode abrir novas

perspectivas e enriquecer o processo de produção de conhecimento dos alunos. A pesquisa nessa área nos convida a refletir sobre as maneiras pelas quais os jogos eletrônicos podem ser incorporados ao currículo de História, promovendo uma educação mais dinâmica, participativa e alinhada com as demandas da sociedade contemporânea.

Compreender a relação entre ensino de História e jogos eletrônicos nos convida a repensar os métodos e práticas educacionais, buscando uma abordagem interdisciplinar e inovadora. Dessa forma, estamos diante de um campo promissor de estudo e pesquisa, que oferece a oportunidade de explorar novos caminhos para o ensino de História e a produção de conhecimento dos alunos.

CAPITULO II

RIO BRILHANTE E O ENSINO DE HISTÓRIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

O município de Rio Brilhante, situado no Estado de Mato Grosso do Sul, emerge como cenário central para a investigação proposta neste estudo. Neste segundo capítulo, direcionamos nosso olhar para a compreensão do contexto espacial que abriga as instituições de ensino responsáveis pela formação de estudantes na área de História na Educação Básica.

Rio Brilhante, caracterizado por sua riqueza cultural e diversidade, representa um microcosmo peculiar que desafia os pesquisadores a explorar as nuances locais do ensino de História. A cidade, com suas particularidades geográficas, proporciona um ambiente propício para o desenvolvimento da presente pesquisa, que visa não apenas compreender a prática pedagógica, mas também analisar a relação entre os professores de História, as tecnologias educacionais e, especificamente, os jogos eletrônicos no processo de ensino.

No decorrer deste capítulo, inicialmente, realizaremos um recorte espacial, delineando as características específicas de Rio Brilhante e identificando a localização estratégica das instituições de ensino que serão objeto de nossa investigação. Essa análise espacial é fundamental para contextualizar o ambiente em que a pesquisa se insere, proporcionando um entendimento mais aprofundado das condições locais que moldam as práticas educacionais.

A segunda seção do capítulo abordará o processo metodológico empregado na coleta de dados, destacando a aplicação do Questionário 1 (Q1) junto aos professores de História que lecionam no Ensino Médio em Rio Brilhante. Vai ser demonstrada a abordagem remota e anônima adotada durante a coleta, destacando a importância da preservação da identidade dos participantes para garantir a sinceridade nas respostas.

O cerne desta investigação reside na análise dos dados obtidos por meio do Q1. As questões direcionadas à utilização da tecnologia pelos professores, em particular os jogos eletrônicos, serão minuciosamente exploradas. Buscaremos, assim, configurar quem são os sujeitos de nossa pesquisa, compreender a realidade que permeia o ensino de História e, sobretudo, identificar como as tecnologias que estão inseridas nesse contexto.

Ao final deste capítulo, apresentaremos uma análise conclusiva dos dados coletados, tecendo considerações sobre as potencialidades e desafios associados à utilização de jogos eletrônicos no ensino de História em Rio Brilhante. Este processo permitirá uma reflexão crítica

sobre as práticas pedagógicas e abrirá caminho para futuras discussões e intervenções na promoção de uma educação histórica mais dinâmica e contextualizada.

2.1. Rio Brilhante e Educação Básica: perspectivas locais

No panorama da pesquisa empreendida nesta dissertação, a investigação adentra o território específico de Rio Brilhante, buscando compreender as dinâmicas educacionais que permeiam a localidade. Este capítulo desvela um olhar sobre as características gerais do município, visando proporcionar ao leitor uma contextualização geográfica e socioeconômica essencial para a compreensão do cenário educacional que será brevemente explorado.

Rio Brilhante, situado no início da porção sul do estado de Mato Grosso do Sul, está situado entre os dois centros urbanos do Estado, a capital Campo Grande e o município de Dourados. Emerge como um ponto nodal de intersecção entre diversas realidades geográficas e culturais. Com uma localização privilegiada, o município se destaca não apenas por sua posição geográfica, mas também por sua rica diversidade natural composta por recursos hídricos e uma paisagem que mescla elementos típicos do cerrado brasileiro.

A cidade, que se desenvolve em meio a dois rios, o Rio Brilhante e o Rio Vacaria estabelecidos dentro da Bacia do Rio Paraná, é um microcosmo que reflete as complexidades e as oportunidades inerentes à sua localização geográfica. Esta breve análise geográfica serve como fundamento para a compreensão das peculiaridades educacionais que moldam o tecido social da região.

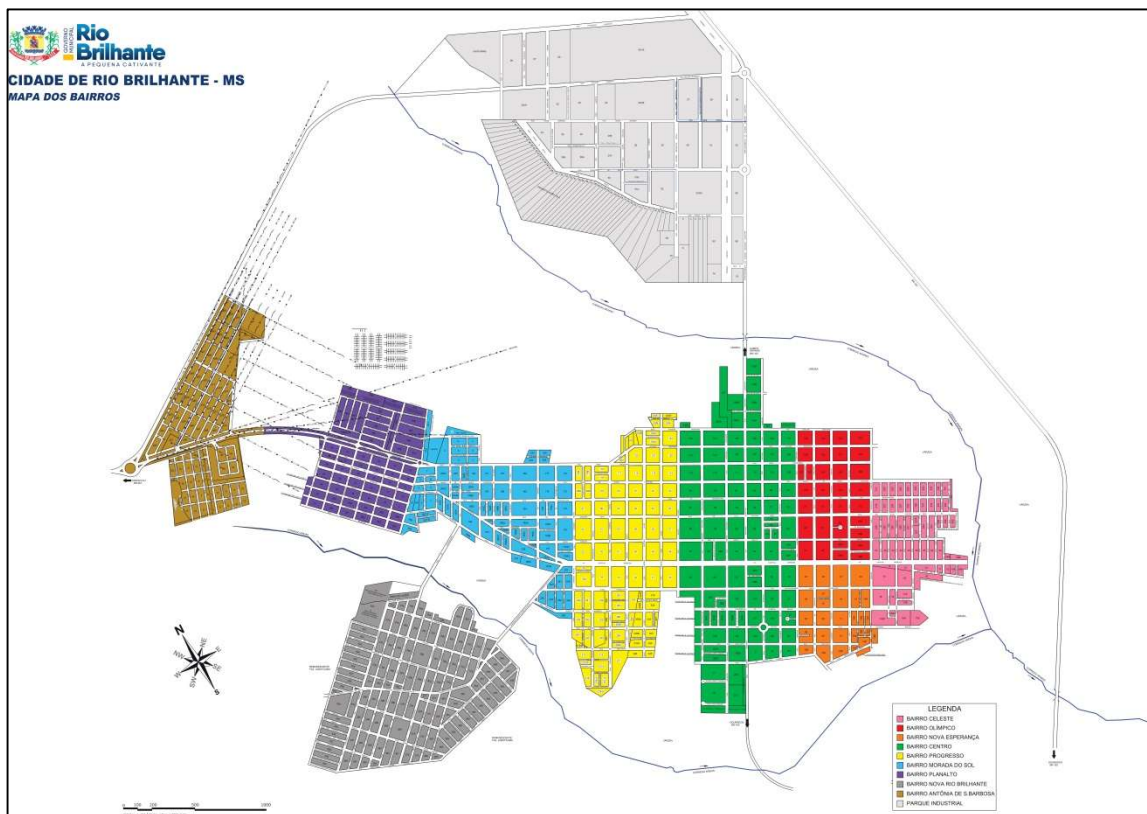
FIGURA 1 – Mapa de Mato Grosso do Sul



Fonte: Google Maps 20/01/2024

Segundo dados do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística)¹⁶, em 2022, a população era de 37.601 habitantes e a densidade demográfica era de 9,44 habitantes por quilômetro quadrado. Na comparação com outros municípios do estado, ficava na 13º posição. O salário médio mensal era de 2,8 salários mínimos. A proporção de pessoas ocupadas em relação à população total era de 27,78%. Na comparação com os outros municípios do estado, ocupava a 6º posição de 79 municípios e a 12º de 79, respectivamente.

FIGURA 2 – Mapa de Rio Brilhante – Bairros



Fonte: Prefeitura Municipal de Rio Brilhante

Com base nas informações fornecidas sobre o município, podemos inferir algumas considerações sobre a realidade educacional e o possível impacto na utilização de recursos tecnológicos nas escolas. Com uma população de 37.601 habitantes e uma densidade demográfica de 9,44 habitantes por quilômetro quadrado, pode-se afirmar que o município seja de porte médio a pequeno. O salário médio mensal de 2,8 salários mínimos sugere uma média salarial que pode influenciar na capacidade financeira das famílias para investir em educação complementar para seus filhos, como cursos extracurriculares e acesso as tecnologias. Ao

¹⁶ <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/ms/rio-brilhante/panorama>

mesmo tempo ao ocupar a 6ª posição entre os municípios em termos de pessoas ocupadas, pode indicar uma economia relativamente ativa. Isso pode refletir na capacidade de mobilizar recursos básicos para investir em processo educacional e tecnológico dos educandos dentro e fora do ambiente escolar.

O ensino de História desempenha um papel fundamental na formação integral dos estudantes, proporcionando uma compreensão crítica do passado. É crucial adaptar abordagens pedagógicas para conectar o aprendizado histórico com a realidade local. A introdução de jogos eletrônicos nesse processo, mesmo que a proposta seja jogos para o ensino da História, pode ser uma estratégia eficaz para engajar os alunos de maneira significativa no mundo digital em todas as áreas do conhecimento.

Integrar jogos eletrônicos no ensino de História na Educação Básica pode representar uma estratégia educacional considerável para a demanda local. Ao conectar o aprendizado histórico com os jogos eletrônicos, os estudantes não apenas adquirem conhecimento sobre o passado, mas também desenvolvem habilidades essenciais para compreender e enfrentar os desafios específicos que o mercado de trabalho pode apresentar. A utilização dos jogos eletrônicos, portanto, não só enriquece a experiência educacional, mas também contribui para a formação de cidadãos informados e preparados para participar ativamente no desenvolvimento econômico na região.

O município, com sua população heterogênea, apresenta desafios e oportunidades singulares para a oferta de uma educação básica que seja, simultaneamente, inclusiva e contextualmente relevante. A compreensão desses fatores é importante para o desdobramento da pesquisa, proporcionando um arcabouço sólido para a análise das perspectivas locais sobre a educação básica.

Importante pensar em uma perspectiva de abordagem que relativiza o conceito de território conforme proposto por Marc Augé, onde busca compreender a dinâmica complexa que permeia o espaço educacional nesse contexto específico. Em consonância com a perspectiva de Augé, que destaca a sobreposição e relativização do espaço na modernidade, onde a superabundância factual e espacial do presente pode afetar a percepção de território e do processo educacional em Rio Brilhante.

Ao reconhecer a existência de terras e territórios, tanto na realidade dos fatos de campo quanto nas consciências e imaginações individuais e coletivas, é necessário pensar nas nuances que caracterizam a organização do espaço educacional na localidade. Isso implica considerar não apenas as transformações estruturais, mas também as percepções e representações que os

indivíduos têm desse espaço, considerando a interação entre o ambiente físico e as construções simbólicas.

A inteligência do tempo e do espaço, como apontado por Augé, enfrenta desafios distintos na contemporaneidade. No caso da inteligência do espaço, reconhecer que as agitações em curso não necessariamente resultam em uma subversão radical dos modos prevalentes de interpretação histórica. Pelo contrário, a complexidade se manifesta na superabundância espacial do presente, traduzida nas mudanças de escala, multiplicação de referências e nas espetaculares acelerações dos meios de transporte onde:

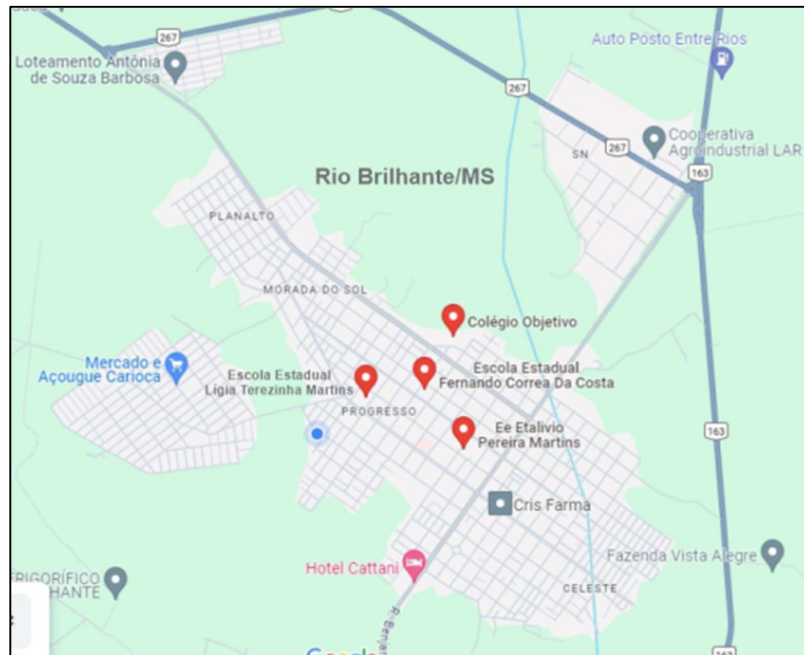
Ela resulta, concretamente, em consideráveis modificações físicas: concentrações urbanas, transferências de população e multiplicação daquilo a que chamaremos "não lugares", por oposição à noção sociológica de lugar, associada por Mauss e por toda uma tradição etnológica àquela de cultura localizada no tempo e no espaço. Os não-lugares são tanto as instalações necessárias à circulação acelerada das pessoas e bens (vias expressas, trevos rodoviários, aeroportos) quanto os próprios meios de transporte ou os grandes centros comerciais, ou ainda os campos de trânsito prolongado onde são estacionados os refugiados do planeta. (Augé, 1994, p. 36)

Ao analisar superficialmente a geografia e a dinâmica socioeconômica de Rio Brillante, o propósito é estabelecer as bases para uma investigação das práticas educacionais na região, relacionadas ao ensino de História e a utilização de práticas da *cibercultura* e alguns fatores que caracterizam a interseção entre a realidade local e o sistema educacional, visando contribuir significativamente para o entendimento da educação básica no contexto específico deste município em relação à utilização das tecnologias no processo educacional levando em consideração o conceito de “não-lugares”, onde aproximação dos espaços, citado por Augé (1994, p.36) são significativos no processo de formação cultural e conseqüentemente no comportamento educacional.

O contexto educacional do Ensino Médio em Rio Brillante é delineado por quatro instituições de ensino que ofertam a etapa do Ensino Médio, sendo três pertencentes à Rede Pública e uma integrante da Rede Privada, desempenhando papéis cruciais na formação educacional e no desenvolvimento dos estudantes locais.

As escolas públicas, fundamentais para a democratização do acesso à educação, refletem a diversidade e os desafios enfrentados pela comunidade. A Escola Estadual Fernando Corrêa da Costa, Escola Estadual Etalívio Pereira Martins e a Escola Estadual Lígia Terezinha Martins são as instituições de ensino que atendem uma significativa parcela dos estudantes do município na etapa do Ensino Médio. Além disso, a Escola de Educação Cativante emerge como uma opção no sistema privado, oferecendo uma alternativa à dinâmica pública.

FIGURA 3 – Mapa de localização das escolas de Ensino Médio de Rio Brilhante.



Fonte: Google Maps 20/01/2024

A localização geográfica das escolas desempenha um papel crucial na acessibilidade, as instituições de Ensino Médio ficam situadas na região central de Rio Brilhante, mas atendem a estudantes de todas as regiões do município. Ademais, ao considerar o uso de jogos eletrônicos como ferramentas pedagógicas, é imperativo levar em conta as potencialidades dessas tecnologias em atender a diversidade de perfis dos estudantes, proporcionando uma abordagem mais inclusiva e adaptativa no ensino de História.

É notável que as quatro escolas em questão apresentem, em sua estrutura, características similares que buscam proporcionar oportunidades igualitárias de acesso à tecnologia. Cada uma dessas instituições, localizadas na região central de Rio Brilhante, oferece recursos tecnológicos básicos para os alunos do Ensino Médio. A disponibilidade de internet banda larga, salas de tecnologia equipadas com computadores, *tablets* e projetores em praticamente todas as salas de aula, além de *notebooks* destinados ao uso dos educadores, reflete uma estrutura para nivelar as condições de acesso às tecnologias educacionais.

Importante apresentar alguns dados para fundamentar o que foi colocado até agora sobre a caracterização das quatro escolas que constituem a pesquisa, buscando oferecer uma visão abrangente de seu contexto educacional e tecnológico. As informações aqui apresentadas foram obtidas a partir da plataforma QEDU¹⁷ (Qualidade da Educação), utilizando dados do Censo

¹⁷ <https://qedu.org.br/>

Escolar 2022, disponibilizados pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais (INEP).

A Escola Estadual Fernando Corrêa da Costa, sendo uma das principais instituições de Ensino Médio na região central de Rio Brillhante, segundo dados do Censo Escolar de 2022 do INEP¹⁸, a escola contabiliza 613 alunos matriculados na etapa do Ensino Médio, refletindo sua importância como uma instituição de grande alcance. Sua participação no Exame Nacional do Ensino Médio (Enem), a Escola Fernando Corrêa da Costa atingiu uma taxa de participação de 68% de seus alunos. A média geral obtida pelos alunos, atingindo 511 pontos, sendo esta uma métrica importante para avaliar a eficácia das práticas pedagógicas adotadas. Além disso, as taxas de rendimento no Ensino Médio estão em 78% dos estudantes sendo aprovados.

Os indicadores apresentados, baseados nos dados do Censo Escolar de 2022 e do desempenho no Enem, sugerem que a Escola Estadual Fernando Corrêa da Costa, dentre as três escolas públicas abordadas nesta pesquisa, atende alunos de praticamente todas as regiões do município. A alta taxa de participação no Enem, a média geral de 511 pontos e a taxa de rendimento de 78% refletem um cenário em que os estudantes possuem acesso a recursos educacionais e culturais que favorecem um desempenho mais sólido.

Além disso, a concentração desses alunos na região central de Rio Brillhante sugere que a escola desempenha um papel importante na educação de jovens de áreas urbanas, onde geralmente há maior concentração de recursos e oportunidades. Essa análise contribui para uma compreensão mais refinada das similaridades entre as escolas públicas, essenciais para o delineamento de estratégias pedagógicas mais equitativas e inclusivas, além de fornecem informações que contribuem para a investigação mais aprofundada do papel da tecnologia e dos jogos eletrônicos no processo educacional.

A Escola Estadual Etalívio Pereira Martins, inserida no contexto educacional de Rio Brillhante, apresenta características estruturais similares. Com um total de 550 alunos matriculados no Ensino Médio, a instituição desempenha um papel significativo na oferta educacional do município. Os dados do Censo Escolar de 2022¹⁹, fornecidos pelo INEP, revelam uma taxa de participação no Exame Nacional do Ensino Médio (Enem) de 30%. Essa taxa, embora inferior em comparação com outras instituições, evidencia um quadro em que parte dos estudantes busca oportunidades de ensino superior. Um aspecto relevante é a taxa de rendimento no Ensino Médio, que alcança 59,7% de aprovações.

¹⁸ <https://qedu.org.br/escola/50019260-ee-fernando-correa-da-costa>

¹⁹ <https://qedu.org.br/escola/50019252-ee-etalivio-pereira-martins/>

A Escola Estadual Prof^a Lígia Terezinha Martins, representando uma parcela reduzida na oferta do Ensino Médio é relevante estar presente na pesquisa por fazer parte do cenário educacional de Rio Brilhante, mesmo apresentando características distintas. Com um contingente de 62 alunos matriculados no Ensino Médio, a instituição se destaca atender alunos de diversos bairros ofertando a modalidade de ensino integral.

Conforme os dados do Censo Escolar de 2022²⁰, disponibilizados pelo INEP, a escola registrou uma taxa de participação no Exame Nacional do Ensino Médio (Enem) de 57%. A média geral obtida pelos alunos, alcançando 498 pontos, denota um desempenho aproximando-se das médias apresentadas pelas outras escolas. No entanto, vale ressaltar que, ao contrário dessas instituições, não há dados disponíveis sobre as taxas de rendimento no Ensino Médio em termos de aprovações.

A Escola de Educação Cativante, vinculada ao Sistema Objetivo e inserida no âmbito da rede privada de ensino em Rio Brilhante, destaca-se como uma instituição singular no panorama educacional local. Segundo dados do Censo Escolar de 2022²¹, fornecido pelo INEP, a escola contabiliza 71 alunos matriculados no Ensino Médio, apresentando um caráter mais seletivo em comparação com as escolas públicas analisadas.

É interessante observar que, apesar do perfil socioeconômico mais elevado em comparação com as escolas públicas investigadas, a Escola de Educação Cativante não se destaca por uma estrutura física substancialmente superior. Essa constatação sugere que a melhoria dos índices educacionais está associada mais a fatores pedagógicos, como o sistema apostilado, otimização do uso das tecnologias, e metodologias de ensino mais eficazes. Dessa forma, a Escola de Educação Cativante, ao manter uma infraestrutura semelhante às instituições públicas com índices educacionais mais elevados, evidencia a importância de abordagens educacionais diferenciadas para atender às demandas específicas dos alunos.

Ao realizar a pesquisa sobre as potencialidades dos jogos eletrônicos no ensino de História nas escolas públicas de Rio Brilhante, é fundamental considerar os documentos que norteiam as ações pedagógicas nessas instituições. O Currículo de Referência de Mato Grosso do Sul²² desempenha um papel central nesse contexto, fornecendo diretrizes e orientações para a elaboração e implementação das práticas educacionais no estado.

²⁰ <https://qedu.org.br/escola/50019295-ee-profa-ligia-terezinha-martins/>

²¹ <https://qedu.org.br/escola/50044001-escola-de-educacao-cativante/>

²² <https://www.sed.ms.gov.br/wp-content/uploads/2022/01/Curriculo-Novo-Ensino-Medio-v1.1.pdf>

Além disso, é importante destacar a influência direta da Base Nacional Comum Curricular (BNCC)²³ no desenvolvimento do Currículo de Referência de Mato Grosso do Sul. A BNCC estabelece os conhecimentos, competências e habilidades essenciais que todos os estudantes brasileiros devem desenvolver ao longo de sua trajetória escolar, servindo como referência para a elaboração dos currículos estaduais e municipais. No que diz respeito as Competências Gerais da Educação Básica a BNCC orienta que:

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 (Brasil, 2018, p. 09).

O texto da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) enfatiza a importância de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, incluindo as escolares. Isso implica que os estudantes devem ser capazes de utilizar essas tecnologias não apenas como consumidores passivos, mas também como produtores de conteúdo, pensando de forma crítica sobre sua utilização e seus impactos na sociedade.

Complementando a perspectiva da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o Currículo de Referência de Mato Grosso do Sul reforça a importância da utilização dos recursos tecnológicos na educação, alinhando-se à visão nacional de promover uma educação que desenvolva competências essenciais para a vida pessoal e profissional dos estudantes.

Não é necessário abrir mão de valores construídos, de iniciativas e de métodos que funcionam bem no processo de aprendizagem e possibilitam o crescimento pessoal e intelectual dos aprendizes, mas, sim, revê-los sob um novo olhar pedagógico, agregar novos valores, experimentar e sentir quais recursos tecnológicos podem ajudar e melhorar a qualidade das relações professor/estudante, ampliar a busca de informação, possibilitar a construção de um conhecimento multidimensional, multicultural e preparar os estudantes para serem pessoas e profissionais centrados, alinhados com as exigências sociais do novo milênio (Mato Grosso do Sul, 2021, p. 51).

Ao trazer o tema para uma realidade mais local, o Currículo de Referência de Mato Grosso do Sul confirma a relevância da integração de tecnologias digitais no contexto educacional do estado. Ele reconhece que os recursos tecnológicos, incluindo jogos eletrônicos, podem oferecer oportunidades para promover a aprendizagem significativa e engajadora, capacitando os alunos a se tornarem cidadãos críticos, reflexivos e ativos na sociedade contemporânea.

Portanto, tanto a BNCC quanto o Currículo de Referência de Mato Grosso do Sul convergem na perspectiva de que a utilização dos recursos tecnológicos, incluindo jogos

²³ http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_110518.pdf

eletrônicos, é fundamental para o desenvolvimento integral dos estudantes, preparando-os para os desafios e demandas do século XXI. Esses documentos fornecem um arcabouço conceitual e pedagógico que respalda e legitima a incorporação dessas ferramentas no contexto educacional, contribuindo para uma abordagem mais dinâmica, inclusiva e eficaz no processo de ensino e aprendizagem.

Além do Currículo de Referência de Mato Grosso do Sul e da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), outro documento importante que orienta diretamente o trabalho dos professores nas escolas públicas pesquisadas são as Orientações Pedagógicas²⁴. Estas orientações são fundamentais para fornecer diretrizes mais específicas e detalhadas para a elaboração de metodologias de ensino e planos de aula, auxiliando os professores na implementação das propostas curriculares.

Dentro das Orientações Pedagógicas, destacam-se os Itinerários Formativos, que oferecem percursos de aprendizagem flexíveis e adaptáveis de acordo com as necessidades e interesses dos alunos. Esses itinerários fornecem sugestões de estratégias pedagógicas, recursos didáticos e atividades práticas que podem ser incorporadas ao processo de ensino-aprendizagem, incluindo a utilização de tecnologias digitais, como os jogos eletrônicos, de maneira coerente com os objetivos educacionais propostos.

Portanto, as Orientações Pedagógicas, incluindo os Itinerários Formativos, desempenham um papel crucial no apoio aos professores ao oferecer orientações específicas e práticas para a elaboração de suas práticas pedagógicas. Ao considerar essas orientações em conjunto com o Currículo de Referência de Mato Grosso do Sul e a BNCC, os professores podem desenvolver abordagens de ensino mais contextualizadas, significativas e alinhadas com as necessidades e realidades dos alunos nas escolas públicas de Rio Brillante.

Ao citar e considerar esses documentos de referência na pesquisa, a intenção é demonstrar a conexão entre as práticas pedagógicas investigadas e as diretrizes educacionais estabelecidas pelos órgãos competentes. Isso não apenas confere maior rigor metodológico ao estudo, mas também evidencia a relevância e a pertinência das práticas propostas em relação aos objetivos educacionais mais amplos da pesquisa.

Sendo assim, o município de Rio Brillante, situado no Estado do Mato Grosso do Sul, emerge como um cenário rico e diversificado no âmbito da Educação Básica. Através de uma análise das instituições de Ensino Médio presentes na região, foi possível traçar um panorama abrangente das singularidades educacionais que caracterizam esse contexto local e as condições

²⁴ <https://drive.google.com/drive/folders/1lqz2kt7JyLLyBDuYhC8Zmm43vw16LFZ6?usp=sharing>

de trazer a pesquisa sobre as potencialidades da utilização dos Jogos Eletrônicos no ensino de História.

É relevante ressaltar que, embora haja diferenças significativas nas realidades socioeconômicas dos alunos, todas as escolas apresentam praticamente as mesmas condições estruturais em relação à tecnologia. Com internet banda larga, salas de tecnologia equipadas com computadores e projetores em praticamente todas as salas de aula, essas instituições oferecem condições básicas para a implementação de práticas inovadoras, incluindo o uso de jogos eletrônicos no ensino da História.

Considerando o perfil socioeconômico dos alunos e suas condições de acesso às tecnologias fora do ambiente escolar, torna-se evidente que a equidade no uso dessas ferramentas educacionais é um desafio a ser enfrentado. A partir deste contexto, a pesquisa avança para a análise mais aprofundada do impacto das tecnologias, incluindo jogos eletrônicos, nas metodologias de ensino, reconhecendo a importância de abordagens diferenciadas para atender às demandas específicas de cada instituição e, conseqüentemente, de cada aluno.

Neste cenário multifacetado da Educação em Rio Brilhante, a análise das instituições de Ensino Médio lançou luz sobre as realidades estruturais, proporcionando uma compreensão mais profunda do contexto educacional local. O próximo passo dessa investigação, agora, reside na interação com os protagonistas fundamentais desse processo educativo: os professores de História. São eles que, diariamente, moldam as experiências de aprendizagem dos alunos e têm o poder de transformar o potencial das tecnologias, incluindo os jogos eletrônicos, e poder opinar se o uso dessas ferramentas é eficaz no ensino de História.

A pesquisa agora se volta para a voz desses educadores, buscando compreender suas perspectivas, desafios e opiniões em relação às potencialidades dos jogos eletrônicos no ensino de História. Afinal, são eles que vivenciam, em sala de aula, as nuances das dinâmicas educacionais, sendo capazes de oferecer valiosas contribuições sobre como integrar efetivamente essas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem.

Ao explorar as percepções dos professores, almejamos identificar estratégias inovadoras, desafios enfrentados e experiências vividas, contribuindo para o desenvolvimento da pesquisa, contribuindo para a compreensão da realidade das práticas pedagógicas mais alinhadas às expectativas e necessidades dos alunos. Dessa forma, a continuidade desta pesquisa representa um passo crucial na busca de um panorama dentro da dinâmica da *cibercultura*, que vem a ser um “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (Lévy, 2010, p. 17), e adaptada às demandas do século XXI.

2.2. Falam os professores: percepções sobre a utilização dos Jogos Eletrônicos no ensino de História

A abordagem desta pesquisa se distingue por não se concentrar meramente na implementação prática de jogos eletrônicos no ambiente escolar, como observar alguém jogando ou introduzir jogos em sala de aula. A essência do estudo reside, primariamente, na compreensão, por meio do olhar do professor, de como a cultura dos jogos eletrônicos entre os alunos – seja através de suas experiências ao jogar em casa, em ambientes virtuais, ou mesmo ao assistir vídeos sobre os jogos – oferece oportunidades valiosas para estabelecer vínculos e associações com os conteúdos trabalhados na disciplina de História.

A proposta não é apenas perceber como os jogos eletrônicos podem ser incorporados de maneira direta nas práticas pedagógicas, mas sim investigar como a influência dessa cultura fora do ambiente escolar pode ser um catalisador para a construção de uma aprendizagem significativa em História. Ao compreender o universo dos jogos eletrônicos sob a perspectiva dos professores, buscamos identificar como eles percebem e interpretam as conexões entre essa cultura e os temas históricos abordados em sala de aula.

É relevante salientar que a pesquisa não busca impor ou validar a utilização direta dos jogos em sala de aula, mas sim reconhecer e compreender como a familiaridade dos alunos com essa cultura específica pode ser um recurso pedagógico valioso. Dessa forma, a investigação se orienta para a construção de um entendimento mais amplo sobre como os professores de História percebem e utilizam, ou podem vir a utilizar, os elementos da cultura dos jogos eletrônicos para enriquecer a experiência educacional e promover uma aprendizagem mais engajadora e contextualizada.

Neste capítulo, voltamos nossa atenção para os protagonistas desse cenário educacional: os professores de História das instituições públicas e privada de Ensino Médio em Rio Brillhante - MS. A definição do público-alvo desta pesquisa foi elaborada, considerando a relevância das percepções desses educadores para a compreensão abrangente das potencialidades dos jogos eletrônicos no contexto escolar. A escolha desses professores, cuja prática pedagógica está diretamente vinculada ao ensino da História, visa explorar suas experiências, desafios e estratégias ao pensar a importância de tais recursos em suas aulas.

Para assegurar a coleta organizada e consistente dos dados, foram implementados mecanismos metodológicos que buscam minimizar possíveis problemas e promover uma compreensão aprofundada das percepções dos professores. A pesquisa, portanto, busca não apenas identificar a percepção dos professores em relação aos jogos eletrônicos, mas também

compreender as nuances que permeiam o processo de integração de jogos eletrônicos no ensino de História, fornecendo subsídios para o aprimoramento dessas práticas no contexto local. Este capítulo visa dar voz aos educadores, desvendando suas reflexões e visões sobre o papel dos jogos eletrônicos na construção do conhecimento histórico em sala de aula.

A escolha de direcionar a pesquisa para professores que atuam especificamente no Ensino Médio foi estrategicamente pensada. A faixa etária dos estudantes nesse nível educacional é particularmente relevante, considerando o perfil dos jogadores contemporâneos. Observa-se que os entusiastas de jogos eletrônicos, especialmente aqueles com temas históricos, concentram-se majoritariamente nessa faixa etária²⁵. A integração desses recursos pedagógicos, portanto, se alinha não apenas com as práticas educacionais inovadoras, mas também com os interesses e dinâmicas culturais predominantes entre os alunos do Ensino Médio.

Além disso, ao focalizar os professores de História que atuam nessa etapa específica, a intenção foi identificar percepções mais próximas à maturidade intelectual e aos interesses dos estudantes, promovendo uma análise da realidade educacional mais eficaz e significativa. Este recorte metodológico oferece uma perspectiva mais direcionada sobre as potencialidades dos jogos eletrônicos integrados ao ensino de História, considerando as características particulares do público-alvo em questão.

A pesquisa conduzida para compreender as percepções dos professores de História sobre a cultura dos jogos eletrônicos no ensino foi de natureza aplicada, alinhando-se à abordagem definida por Prodanov (2013, p. 51), que a caracteriza como "[...] objetiva, gerar conhecimentos para aplicação prática dirigidos à solução de problemas específicos, envolvendo verdades e interesses locais." Neste contexto, o foco primordial foi direcionado à aplicabilidade prática dos resultados obtidos, visando contribuir para o entendimento e eventual incorporação de elementos da cultura dos jogos eletrônicos no ensino de História.

Quanto aos objetivos da pesquisa, optou-se por uma abordagem descritiva, conforme definido por Prodanov, onde esta escolha metodológica permite que:

"Tal pesquisa observa, registra, analisa e ordena dados, sem manipulá-los, isto é, sem interferência do pesquisador. Procura descobrir a frequência com que um fato ocorre, sua natureza, suas características, causas, relações com outros fatos. Assim, para coletar tais dados, utiliza-se de técnicas específicas, dentre as quais se destacam a entrevista, o formulário, o questionário, o teste e a observação" (Prodanov, 2013, p. 52).

²⁵ Fonte: Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais – ABragames. Disponível em: <https://www.abragames.org/pesquisa-da-industria-brasileira-de-games.html>

No contexto desta pesquisa, a aplicação da metodologia descritiva na elaboração do relatório foi a escolhida como mais adequada para captar as nuances das percepções dos professores em relação à cultura dos jogos eletrônicos e sua possível integração no ensino de História.

O procedimento técnico adotado para esta pesquisa foi o levantamento, também conhecido como *survey*. Esse método possibilita a interrogação direta das pessoas cujo comportamento se deseja compreender, por meio da utilização de questionários. Na maioria dos levantamentos:

[...] não são pesquisados todos os integrantes da população estudada. Antes selecionamos, mediante procedimentos estatísticos, uma amostra significativa de todo o universo, que é tomada como objeto de investigação. As conclusões obtidas a partir dessa amostra são projetadas para a totalidade do universo, levando em consideração a margem de erro, que é obtida mediante cálculos estatísticos (Gil, 2010, p. 35).

O levantamento oferece uma estrutura sistemática para coletar dados, permitindo a análise quantitativa e qualitativa das respostas obtidas. Por meio de um questionário aplicado caracterizado como:

Conjunto de questões, sistematicamente articuladas, que se destinam a levantar informações escritas por parte dos sujeitos pesquisados, com vistas a conhecer a opinião dos mesmos sobre os assuntos em estudo. As questões devem ser pertinentes ao objeto e claramente formuladas, de modo a serem bem compreendidas pelos sujeitos. As questões devem ser objetivas, de modo a suscitar respostas igualmente objetivas, evitando provocar dúvidas, ambiguidades e respostas lacônicas (Severino, 2013, p. 109).

Foi possível abranger uma amostra representativa dos professores de História que atuaram no Ensino Médio em Rio Brilhante no ano de 2023. Essa abordagem viabiliza a compreensão das percepções de um grupo específico de profissionais, considerando suas experiências, visões e práticas em relação à cultura dos jogos e sua aplicação no ensino de História.

Esta pesquisa adotou uma abordagem quanti-qualitativa, reconhecendo a inviabilidade de eleger exclusivamente entre a pesquisa quantitativa, que lida com dados numéricos de forma estatística, e a pesquisa qualitativa, que se dedica à interpretação e significação das informações por meio da análise do conteúdo.

Ao integrar ambas as abordagens, buscou-se uma visão mais abrangente e confiável dos resultados. A componente quantitativa, obtida por meio de perguntas fechadas no questionário, permite a análise estatística dos dados, proporcionando informações numéricas e mensuráveis sobre as percepções dos professores. Ao mesmo tempo, a abordagem qualitativa, fundamentada em perguntas abertas, possibilita a compreensão aprofundada das experiências, opiniões e nuances presentes nas respostas dos participantes.

A combinação dessas abordagens quanti-qualitativas permite uma triangulação de dados, enriquecendo a análise global da pesquisa, considerando os distintos e variados que se deseja da pesquisa nas ciências humanas, cujos propósitos não podem ser alcançados por uma única abordagem. No campo filosófico uma posição entre qualidade e quantidade argumentada por Gramsci:

Afirmar, portanto, que se quer trabalhar sobre a quantidade, que se quer desenvolver o aspecto “corpóreo” do real, não significa que se pretenda esquecer a “qualidade”, mas, ao contrário, que se deseja colocar o problema qualitativo da maneira mais concreta e realista, isto é, deseja-se desenvolver a qualidade pelo único modo no qual tal desenvolvimento é controlável e mensurável (Gramsci, 1995, p. 50).

Dessa forma, os resultados obtidos não se restringem apenas a números, mas são complementados pela riqueza das narrativas e interpretações dos professores de História em relação à cultura dos jogos eletrônicos. Essa estratégia metodológica contribui para uma compreensão mais holística e contextualizada do fenômeno estudado, promovendo maior robustez e validade aos resultados alcançados.

Para a coleta de dados junto aos professores de História das escolas de Ensino Médio em Rio Brilhante, foi desenvolvido um questionário elaborado por meio da plataforma virtual *Google Forms*²⁶. A escolha dessa ferramenta revelou-se particularmente adequada às necessidades deste trabalho, considerando sua versatilidade e a capacidade de proporcionar um acesso facilitado aos professores em diferentes locais.

O questionário foi estruturado de forma a abordar aspectos relevantes para a pesquisa, contemplando perguntas que exploram as percepções dos professores sobre a cultura dos jogos eletrônicos entre os alunos, suas experiências pessoais ou observações, e como enxergam a possível integração desses elementos no contexto do ensino de História.

A opção pela plataforma *Google Forms* ofereceu benefícios significativos para a condução da pesquisa. Além de proporcionar uma ampla acessibilidade aos professores, permitindo que respondessem de forma remota e em horários convenientes, a plataforma também ofereceu a segurança necessária para a obtenção das respostas. A confidencialidade das informações foi assegurada, incentivando os participantes a compartilharem abertamente suas percepções.

Dessa maneira, a escolha do *Google Forms* contribuiu para a eficiência do processo de coleta de dados, garantindo não apenas a comodidade aos participantes, mas também a integridade e confiabilidade das informações obtidas. Este método possibilitou uma abordagem ampla e diversificada, alinhada aos objetivos da pesquisa de compreender as percepções dos

²⁶ <https://workspace.google.com/intl/pt-BR/lp/forms/>

professores em relação à cultura dos jogos eletrônicos e sua potencial influência no ensino de História.

Para a efetivação da coleta de dados, um link de acesso ao questionário foi enviado a 13 professores de História que exerceram suas atividades no ano de 2023, nas escolas que ofertam o Ensino Médio no município de Rio Brilhante - MS. Esse grupo representa a totalidade dos educadores que lecionaram a disciplina de História no Ensino Médio no referido ano.

O link para acesso ao questionário foi disponibilizado, e podia ser acessado e respondido tanto por *e-mail* como pelo aplicativo *WhatsApp*, proporcionando diferentes opções para que os professores pudessem acessar e responde-lo de acordo com sua preferência. O período estabelecido para a coleta de dados foi de 05 a 15 de janeiro de 2024, oferecendo uma janela de tempo suficiente para que os participantes pudessem contribuir com suas percepções.

O questionário elaborado para esta pesquisa consiste em uma abordagem mista, contemplando 18 questões que abrangem diferentes formatos para captar uma variedade de dados. A estrutura do questionário foi delineada para fornecer uma compreensão abrangente das percepções dos professores de História em relação à cultura dos jogos eletrônicos e sua possível integração no ensino.

Das 18 questões, 12 foram estruturadas no formato de múltipla escolha, oferecendo opções predefinidas com apenas uma resposta correta. Este formato possibilita a quantificação e análise estatística das respostas, permitindo uma visão geral das preferências e opiniões dos participantes. As outras 06 questões, no entanto, permitiram que os participantes fornecessem uma descrição aberta, enriquecendo as respostas com detalhes e nuances adicionais.

Adicionalmente, 04 questões foram apresentadas no formato de caixa de seleção, aceitando mais de uma alternativa como resposta. Essa abordagem amplia a flexibilidade das respostas, reconhecendo a diversidade de perspectivas dos professores em relação ao tema.

Complementando o conjunto, 02 perguntas foram abertas, permitindo que os participantes expressassem suas opiniões de maneira livre e descritiva. Essas questões abertas foram estrategicamente distribuídas para capturar percepções mais profundas sobre as experiências e visões dos professores.

A combinação desses diferentes formatos de questões proporciona uma abordagem abrangente, permitindo tanto a análise quantitativa quanto qualitativa das respostas. Essa estratégia visa captar uma visão holística das percepções dos professores de História em relação à cultura dos jogos eletrônicos, contribuindo para a riqueza e validade dos resultados obtidos.

A resposta obtida foi expressiva, pois dos 13 professores requeridos, 11 responderam. Essa taxa de retorno é indicativa do engajamento e interesse dos docentes participantes em

contribuir para a pesquisa. As respostas coletadas fornecerão uma base sólida para a análise das percepções dos professores de História em relação à cultura dos jogos eletrônicos e suas possíveis implicações no ensino da disciplina.

FIGURA 4 – Questionário (Q1) enviado aos professores de Ensino Médio de Rio Brillhante.

Perguntas Respostas 11 Configurações

PROFHISTÓRIA
MESTRADO PROFISSIONAL
EM ENSINO DE HISTÓRIA

UEMS
Universidade Estadual de
Mato Grosso do Sul

**ENSINO DE HISTÓRIA E JOGOS ELETRÔNICOS:
POTENCIALIDADES PARA O ENSINO MÉDIO EM RIO BRILHANTE-MS**

**ENSINO DE HISTÓRIA E JOGOS ELETRÔNICOS:
POTENCIALIDADES PARA O ENSINO MÉDIO EM
RIO BRILHANTE-MS**

Esse questionário faz parte da pesquisa do Programa de Mestrado Profissional em Ensino de História - PROFHISTÓRIA, da UEMS de Campo Grande. Como parte da pesquisa, elaborei algumas perguntas que visa analisar informações sobre a prática docente e contribuir para a melhoria do Ensino de História.

Sua participação é crucial para o sucesso deste estudo, e garantimos total preservação do anonimato. As respostas fornecidas serão fundamentais para compreender as dinâmicas pedagógicas locais e promover avanços no ensino da disciplina.

Contamos com seu valioso tempo e experiência. Agradecemos antecipadamente por sua colaboração, que certamente enriquecerá minha dissertação e contribuirá para o aprimoramento do ensino de História.

Atenciosamente,

João Carlos Polezel Junior Mestrando em Ensino de História UEMS - PROFHISTÓRIA

Fonte: *Google Forms*²⁷

O questionário elaborado para esta pesquisa demonstra uma abordagem na coleta de dados sobre as percepções dos professores de História em relação à cultura dos jogos eletrônicos e sua possível integração no ensino. Iniciando com a Questão 01, "Você tem graduação em História?", busca-se estabelecer uma base para compreender a formação acadêmica dos participantes.

Essa questão específica visa identificar se os professores que participam da pesquisa possuem uma formação específica na área de História, estabelecendo um contexto acadêmico para as percepções que serão expressas nas questões subsequentes. A resposta a essa pergunta

²⁷ <https://docs.google.com/forms/d/1pxvA7PBOK6aXAV7amV9mOXkUqsySQ9-Pp1DtZ8McbJ4/edit>

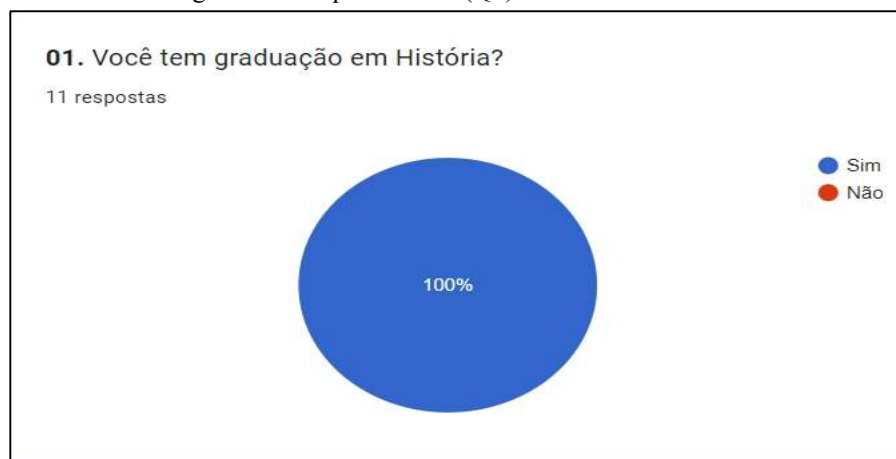
pode fornecer informações importantes sobre como a formação acadêmica pode influenciar as opiniões e abordagens dos professores em relação à introdução dos jogos eletrônicos no ensino de História.

Ao utilizar o formato de múltipla escolha, com opções predefinidas, a análise estatística das respostas pode revelar padrões e tendências significativas. A inclusão de uma resposta única e correta para esta questão permite uma categorização eficiente dos participantes com base em sua formação acadêmica, facilitando a interpretação dos resultados e a identificação de possíveis correlações com as percepções sobre a cultura dos jogos eletrônicos.

Essa abordagem quantitativa, ao mesmo tempo, permite uma compreensão inicial da distribuição das graduações dos participantes, enquanto as questões subsequentes, especialmente aquelas de natureza aberta, enriquecerão a análise qualitativa ao fornecerem detalhes e nuances adicionais sobre as experiências e perspectivas individuais dos professores.

Dessa forma, a Questão 01 estabelece um alicerce sólido para a pesquisa, explorando a relação entre a formação acadêmica em História e as atitudes dos professores em relação à integração dos jogos eletrônicos no ensino, contribuindo para uma visão holística e aprofundada do tema em questão.

FIGURA 5 – Pergunta 01 do questionário (Q1)



Fonte: *Google Foms*²⁸

A análise quantitativa da Questão 01 revela um resultado homogêneo, onde todas as 11 respostas indicam que os participantes da pesquisa possuem graduação em História. Essa uniformidade sugere que a amostra selecionada é composta exclusivamente por professores que possuem formação acadêmica na área em questão.

²⁸ <https://docs.google.com/forms/d/1pxvA7PBOK6aXAV7amV9mOXkUqsySQ9-Pp1DtZ8McbJ4/edit#responses>

A totalidade de respostas afirmativas indica uma característica comum entre os participantes, criando um contexto específico para a compreensão das percepções desses professores em relação à cultura dos jogos eletrônicos no ensino de História. Neste caso, a similaridade na formação acadêmica pode indiciar similaridades nas abordagens pedagógicas e as atitudes em relação à integração dos jogos eletrônicos no ensino de História.

Essa análise quantitativa reforça a importância de explorar outras dimensões do perfil dos participantes, como suas experiências práticas, preferências pessoais e atitudes em relação ao uso de tecnologias educacionais. As questões subsequentes do questionário, especialmente aquelas de natureza qualitativa, têm o potencial de enriquecer a compreensão desses aspectos, oferecendo uma visão mais completa das percepções dos professores de História em relação à cultura dos jogos eletrônicos.

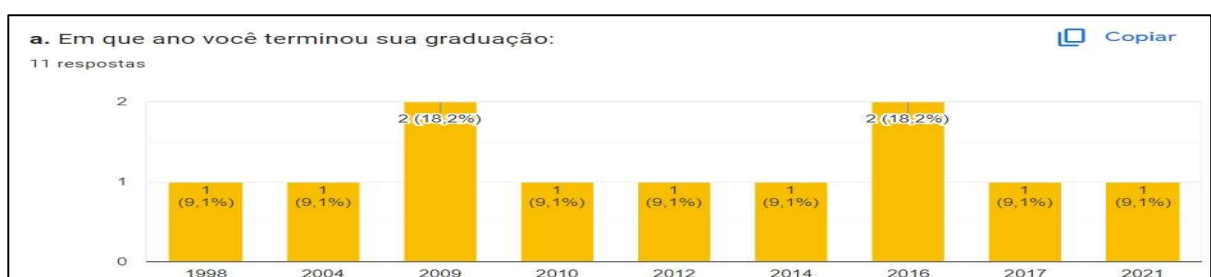
A introdução da variante "a" na Questão 01, "Em que ano você terminou sua graduação:", adiciona uma camada temporal à análise do perfil dos professores participantes. Essa subpergunta visa aprofundar a compreensão do grupo, oferecendo um perfil sobre a temporalidade da formação acadêmica dos professores de História envolvidos na pesquisa.

A coleta dos anos de conclusão da graduação permite a criação de um perfil cronológico da amostra, identificando se há concentração em determinados períodos ou se a formação é distribuída ao longo do tempo. Essa análise temporal pode fornecer informações valiosas sobre as possíveis influências de diferentes contextos históricos, eventos e transformações no campo da História, que podem moldar as perspectivas e abordagens dos professores em relação à cultura dos jogos eletrônicos.

Além disso, essa subpergunta contribui para uma compreensão mais rica da diversidade de experiências dentro do grupo homogêneo de professores graduados em História. As respostas individuais podem revelar diferentes trajetórias educacionais, exposições a teorias históricas contemporâneas e adaptações a mudanças no ambiente acadêmico ao longo do tempo.

Assim, a análise da letra "a" da Questão 01 amplia a compreensão do contexto temporal da formação acadêmica dos professores participantes, enriquecendo a pesquisa com informações que podem influenciar suas percepções sobre a cultura dos jogos eletrônicos e sua possível aplicação no ensino de História.

FIGURA 6 – Pergunta 01, variante “a” do questionário (Q1)



Fonte: *Google Forms*.

A análise das respostas da variante "a" da Questão 01 revela uma distribuição uniforme dos anos de conclusão da graduação dos 11 professores participantes. O participante mais antigo finalizou a graduação em 1998, enquanto o mais recente concluiu em 2021. A uniformidade nessa janela temporal sugere uma distribuição equitativa dos anos de formação acadêmica, proporcionando uma amostra representativa de diferentes períodos.

Essa uniformidade temporal é valiosa para a pesquisa, pois proporciona uma representação abrangente das diferentes épocas em que os professores concluíram seus cursos de História. A variação nos anos de formação acadêmica pode influenciar as perspectivas dos professores em relação às mudanças no campo historiográfico, eventos históricos contemporâneos e a adoção de novas abordagens no ensino ao longo do tempo.

A análise quantitativa dessa distribuição pode incluir a identificação de possíveis correlações entre o período de formação e as atitudes em relação à cultura dos jogos eletrônicos. A compreensão das experiências educacionais específicas associadas a cada período pode enriquecer a interpretação dos resultados, permitindo uma análise mais profunda das influências históricas e educacionais na percepção dos professores sobre a integração dos jogos eletrônicos no ensino de História.

A análise da Questão 02 – “A instituição de Ensino em que leciona atualmente é:” revela que todos os 11 professores que participaram da pesquisa lecionam atualmente em instituições públicas de ensino. A distribuição uniforme das respostas indica uma homogeneidade na amostra, com nenhum participante indicando trabalhar em uma instituição privada.

FIGURA 7 – Pergunta 02 do questionário (Q1)



Fonte: *Google Forms*.

A ausência de respostas indicando trabalho em instituições privadas, juntamente com a informação de que o questionário foi enviado a 13 professores e apenas 11 retornaram com respostas, sugere que os dois professores não respondidos estão vinculados a instituições privadas de ensino.

A percepção da pesquisa, considerando o perfil dos professores participantes em escolas públicas e a discrepância no número de alunos entre escolas públicas e privadas, não pode ser considerado um fator determinante para o resultado. A pesquisa, ao ser composta majoritariamente por professores de escolas públicas, reflete uma amostra significativa do cenário educacional, considerando o grande número de alunos matriculados nas três escolas públicas (1225 alunos no Ensino Médio em 2023, segundo o INEP) contra apenas 71 matriculados na rede Privada.

A quantidade expressiva de alunos nas escolas públicas pode indicar uma maior complexidade na implementação de estratégias que envolvam a cultura dos jogos eletrônicos, dada a escala e a diversidade de públicos. A pesquisa pode ajudar a identificar desafios específicos enfrentados pelos professores das escolas públicas, bem como oportunidades para integrar efetivamente os jogos eletrônicos no ensino de História, considerando a preferência e familiaridade de diferentes realidades socioeconômicas dos alunos.

A análise da Questão 03 – “Você teve contato, na graduação, com materiais, textos relacionados a utilização de novas tecnologias, celulares videogames ou jogos no ensino de História?” - revela informações importantes sobre a formação dos professores em relação ao uso de novas tecnologias, celulares, vídeo games ou jogos no ensino de História.

FIGURA 8 – Pergunta 03 do questionário (Q1)



Fonte: *Google Forms*.

A maioria dos professores (63,6%) indicou que não teve contato durante a graduação com materiais ou textos relacionados à utilização de novas tecnologias no ensino de História. Essa ausência de formação pode sugerir uma lacuna na preparação inicial dos professores para

lidar com tecnologias educacionais, incluindo jogos eletrônicos, no contexto do ensino de História.

Uma parcela significativa dos professores (27,3%) relatou ter utilizado computadores com editores de texto, imagens e filmes durante a graduação. Esse grupo pode ter uma base inicial de familiaridade com tecnologias digitais, o que pode influenciar sua receptividade à integração de jogos eletrônicos no ensino de História.

Uma minoria (9,1%) indicou que não teve nenhuma formação relacionada à tecnologia no ensino de História. Essa porcentagem, embora menor em comparação com aqueles sem contato específico com novas tecnologias, destaca a presença de professores que podem necessitar de suporte adicional para a incorporação de elementos digitais em suas práticas pedagógicas.

Dos professores que terminaram a graduação em 2021, 2014 e 2004, observamos que houve relatos de falta de formação relacionada à tecnologia no ensino de História. Isso sugere que independente do recorte temporal os professores não tiveram uma formação específica nesse campo durante sua graduação. Esse cruzamento de dados sugere que a falta de formação relacionada à tecnologia no ensino de História durante a graduação pode ser uma lacuna que persiste até 2021, período da amostragem. Isso pode influenciar as práticas pedagógicas atuais e a receptividade à integração de jogos eletrônicos no ensino de História.

Em conjunto, esses dados sugerem que, apesar de uma parte significativa dos professores ter tido alguma exposição à tecnologia durante a graduação, a maioria não recebeu formação específica sobre a utilização desta no ensino de História. Essa constatação é relevante para compreender o contexto inicial dos professores em relação à integração de jogos eletrônicos e pode influenciar a receptividade.

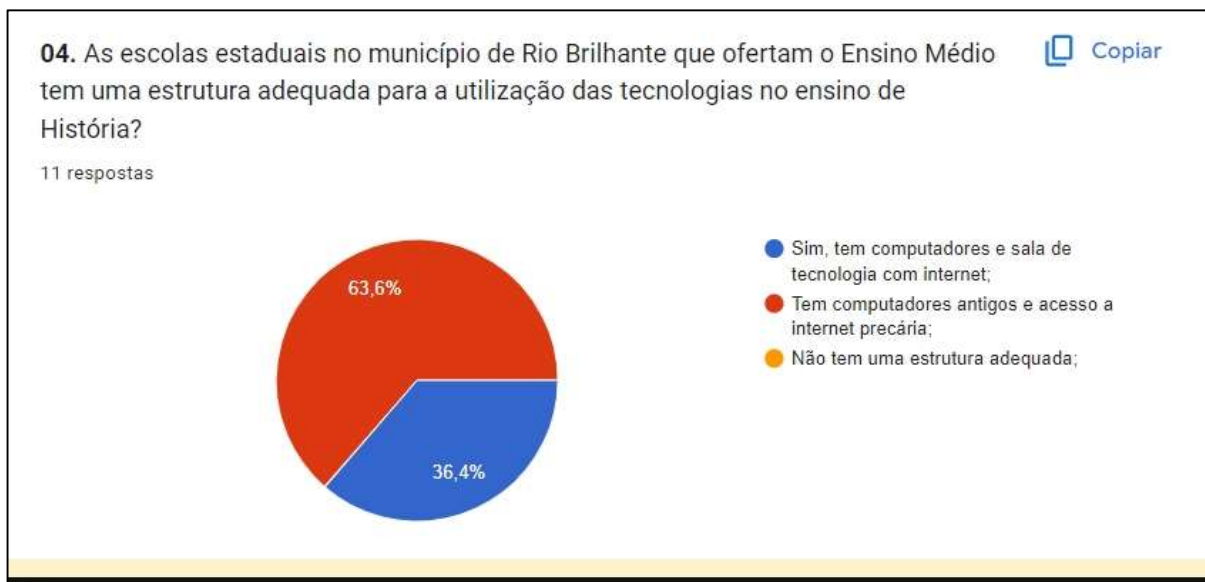
O contexto apresentado nos dados da Questão 03 revela que, embora uma parte significativa dos professores tenha tido alguma exposição à tecnologia durante a graduação, a maioria não recebeu uma formação específica sobre a utilização de tecnologias no ensino de História. Essa constatação suscita reflexões importantes sobre a necessidade de orientação e suporte pedagógico nesse campo, especialmente no que se refere à integração de jogos eletrônicos nas práticas educacionais.

A ausência de formação específica pode indicar uma lacuna na preparação inicial dos professores para lidar com as demandas do ambiente educacional contemporâneo, onde as tecnologias desempenham um papel cada vez mais relevante. Nesse cenário, os professores podem se beneficiar significativamente de materiais relacionados à tecnologia e aos jogos eletrônicos, que sirvam como orientação e suporte em seu desenvolvimento profissional.

Com base nos dados fornecidos sobre a estrutura das escolas estaduais em relação aos equipamentos tecnológicos e as percepções dos professores sobre a adequação dessa estrutura para a utilização das tecnologias no ensino de História, podemos analisar alguns padrões e tendências significativas. Quando perguntados sobre a estrutura tecnológica das escolas, (63,6%) dos professores relataram que as escolas oferecem Ensino Médio com uma estrutura inadequada, caracterizada por computadores antigos e acesso à internet precário, mas (36,4%) dos professores indicaram que as escolas possuem uma estrutura mais adequada, com computadores e salas de tecnologia equipadas, além do acesso à internet de qualidade. Todos os professores já utilizaram algum tipo de tecnologia nas aulas de História, incluindo computadores, projetores e vídeos de jogos com temáticas históricas.

Apesar das limitações na estrutura das escolas estaduais para uma experiência tecnológica integral, é encorajador observar que todos os professores já utilizaram recursos tecnológicos de alguma maneira em suas práticas pedagógicas, como demonstrado na Questão 05 do Questionário (Q1) com 100% já utilizaram algum tipo de tecnologia em suas aulas de História. Essa constatação sugere que, mesmo com recursos limitados, existe um potencial significativo para apresentar e articular as temáticas dos jogos eletrônicos nas aulas de História.

FIGURA 9 – Pergunta 04 do questionário (Q1)



Fonte: *Google Forms*.

O fato de os professores terem utilizado computadores e projetores para apresentar vídeos relacionados à temática histórica utilizando os jogos eletrônicos, identificado na variante “a” da Questão 05, indica uma abertura e disposição para explorar abordagens inovadoras no ensino de História. Mesmo sem uma infraestrutura tecnológica ideal, os professores

demonstram uma capacidade adaptativa e criativa para integrar recursos digitais em suas práticas pedagógicas.

Utilizando computadores, por exemplo, os professores podem explorar uma variedade de recursos relacionados aos jogos eletrônicos, como apresentações interativas, simulações históricas e análises de jogos com temáticas históricas.

Essa abordagem permite que os professores apresentem e explorem as temáticas dos jogos eletrônicos de maneira visual e dinâmica, estimulando o interesse e o engajamento dos alunos. Além disso, ao utilizar apenas um projetor em sala de aula, os professores podem contornar as limitações da infraestrutura tecnológica das escolas, tornando o processo mais acessível e viável.

Essa estratégia não apenas supera as barreiras relacionadas à falta de recursos tecnológicos, mas também promove a democratização do acesso aos jogos eletrônicos no ambiente educacional. Ao utilizar vídeos disponíveis online, os professores podem explorar uma ampla variedade de jogos e temáticas sem depender da posse ou instalação dos próprios jogos nas escolas. Isso amplia significativamente as possibilidades de incorporação dos jogos eletrônicos no ensino de História, tornando-os mais acessíveis a um maior número de alunos, independentemente suas condições socioeconômicas e das condições tecnológicas da escola.

Ao articular essa abordagem com a Questão 12 da pesquisa, em que (72,7%) dos professores apontaram a dificuldade de acesso aos jogos e às tecnologias como um dos principais desafios ao incorporar jogos eletrônicos no ensino de História, fica evidente a importância de estratégias alternativas que contornem essas limitações. A utilização de vídeos relacionados aos jogos eletrônicos, surge como uma solução prática e eficaz para superar esses desafios, permitindo alternativas para que os professores introduzam e explorem as temáticas dos jogos eletrônicos de forma acessível e inclusiva em suas práticas pedagógicas.

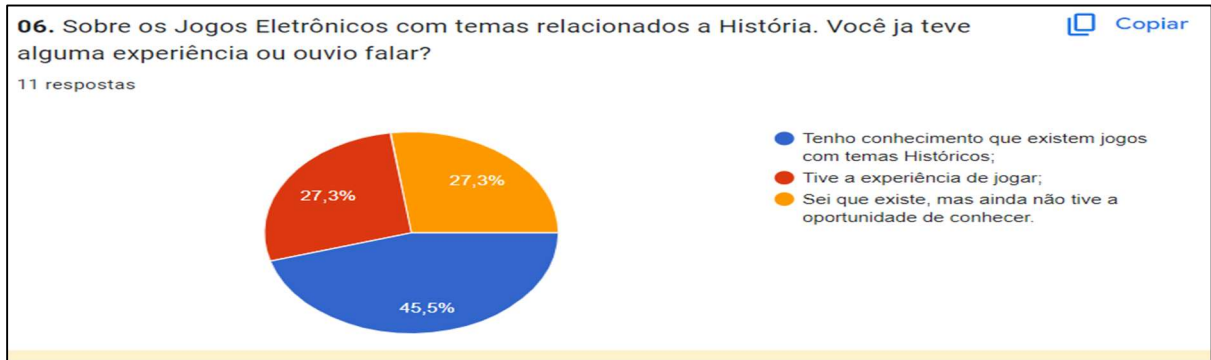
Sobre a experiência e o conhecimento dos professores em relação aos jogos eletrônicos com temas históricos. Ao analisar os dados das Questões 06 e 07 da pesquisa, podemos identificar padrões interessantes que destacam a relação entre a experiência e o conhecimento dos professores com os jogos eletrônicos com temas históricos e sua percepção sobre o potencial desses jogos no ensino de História. Dos professores entrevistados, (45,5%) afirmaram ter conhecimento da existência de jogos eletrônicos com temas históricos. Uma parcela menor, (27,3%), teve a experiência direta de jogar esses jogos, enquanto outros (27,3%) reconhecem sua existência, mas ainda não tiveram a oportunidade de conhecê-los.

Quando questionados se esses jogos podem dialogar de forma efetiva com a proposta curricular e contribuir para o ensino de História, a maioria de 90,9% dos professores, respondeu

"Sim", indicando uma percepção positiva em relação ao potencial educacional dos jogos eletrônicos com temas históricos. Apenas uma pequena proporção, 9,1% dos professores, respondeu "Talvez", sugerindo uma cautela ou incerteza em relação ao impacto dos jogos eletrônicos no ensino de História.

FIGURA 10 – Pergunta 06 do questionário (Q1).

Fonte: *Google Forms*.



A análise desses dados sugere que o conhecimento e a experiência direta dos professores com jogos eletrônicos históricos não são necessariamente pré-requisitos para reconhecer seu potencial educacional. Mesmo entre os professores que não tiveram a oportunidade de jogar esses jogos, a maioria reconhece a importância e o valor dos jogos eletrônicos no ensino de História, indicando uma abertura e disposição para explorar essa abordagem pedagógica.

Esses resultados indicam a importância de promover oportunidades e oferecer recursos para que os professores possam se familiarizar e explorar os jogos eletrônicos com temas históricos em suas práticas pedagógicas, mesmo que não tenham experiência prévia com esses jogos. Além disso, evidenciam a necessidade de investimentos em capacitação docente e desenvolvimento de estratégias de integração dos jogos eletrônicos no currículo de História, considerando seu potencial para enriquecer e diversificar as experiências de aprendizagem dos alunos.

Foram abordadas também nas perguntas, questões específicas relacionadas à percepção dos professores sobre as interações dos alunos com jogos eletrônicos, tanto dentro quanto fora da sala de aula. As questões 08 e 09 foram elaboradas com o intuito de investigar essas interações.

Na Questão 08, foi perguntado aos professores se eles já observaram os alunos jogando ou discutindo sobre jogos eletrônicos, seja durante as aulas ou durante o intervalo. Esta questão teve como objetivo capturar a frequência e a natureza das interações dos alunos com jogos eletrônicos dentro do ambiente escolar, fornecendo percepções sobre o envolvimento dos alunos com esse tipo de mídia.

Na questão 09, foi questionado se os professores já foram abordados pelos alunos durante as aulas, relacionando o conteúdo discutido em sala com os jogos eletrônicos. Esta questão visou entender se os alunos estavam fazendo conexões entre os conceitos históricos abordados em sala de aula e os temas apresentados nos jogos eletrônicos, o que poderia indicar um potencial interesse e engajamento dos alunos com a história por meio dessa mídia.

A análise das respostas às questões 08 e 09 do Questionário (Q1) revela um quadro interessante sobre a interação dos alunos com jogos eletrônicos e sua relação com o conteúdo das aulas de História.

Na questão 08, todos os professores (100%) indicaram que já se depararam com os alunos jogando ou debatendo sobre jogos eletrônicos, seja durante as aulas ou no intervalo. Esse resultado sugere que os jogos eletrônicos têm uma presença significativa no ambiente escolar, com os alunos dedicando tempo e atenção a essa forma de entretenimento e interação digital.

Na questão 09, 72% dos professores relataram ter percebido intervenções dos alunos relacionando o conteúdo das aulas aos jogos eletrônicos. Isso significa que uma parcela substancial dos alunos está fazendo conexões entre os conteúdos discutidos em sala de aula e os temas apresentados nos jogos eletrônicos. Essa tendência sugere um potencial interesse e engajamento dos alunos em usar os jogos eletrônicos como uma ferramenta para explorar e compreender os conteúdos de História.

Na variante (a) da Questão 09, os professores forneceram informações mais específicas sobre os jogos eletrônicos mencionados pelos alunos, lembrando de alguns títulos e das conexões feitas pelos estudantes entre o conteúdo das aulas de História e os temas abordados nesses jogos.

Entre os jogos citados pelos alunos, destaca-se a variedade de títulos significativos, como "*Assassin's Creed*", "*Kratos*", "*Red Dead*", "*Call of Duty*" e "*God of War*". Cada um desses jogos possui uma ambientação e enredo distintos, cobrindo períodos históricos e temas diversos, como a Segunda Guerra Mundial, a Idade Média, a Mitologia Grega e o Feudalismo.

Portanto, os dados fornecidos pelos professores nesta variante reforçam a relevância dos jogos eletrônicos com temáticas históricas que estão presentes no cotidiano dos alunos, potencializando uma aprendizagem significativa a ser explorada, contribuindo para estimular o interesse dos alunos pelo estudo da História. Essas informações enriquecem a análise sobre a interação dos alunos com jogos eletrônicos no contexto escolar e destacam a importância de considerar essas mídias como parte integrante de estratégias pedagógicas inovadoras no ensino de História.

FIGURA 11 – Cena do jogo *Call of Duty WW2* representando o dia 06 de junho de 1944, conhecido como o “Dia D” no contexto da Segunda Guerra Mundial.



FIGURA 12 – Jogo *Assassin's Creed Origins* que aborda o Egito no período de decadência do império de Cleópatra.



Fonte: https://store.ubisoft.com/ofertas/assassins-creed--origins/592450934e0165f46c8b456a.html?lang=pt_BR

Ao analisar os resultados da Questão 10, a grande maioria dos professores, precisamente 81,8%, nunca teve contato com literatura ou estava ciente de pesquisas que exploram a relação entre indivíduos e jogos eletrônicos na produção de conhecimento, especificamente no contexto

do ensino de História. Esse dado revela uma lacuna significativa no conhecimento e na familiaridade dos professores com essa área de estudos.

FIGURA 13 – Pergunta 10 do questionário (Q1)



Fonte: *Google Forms*.

Essa falta de exposição à literatura acadêmica e à pesquisa existente sobre o tema sugere uma possível falta de informação e formação específica dos professores em relação ao potencial educativo dos jogos eletrônicos no ensino de História.

A correlação entre a falta de exposição à literatura acadêmica sobre o uso de jogos eletrônicos no ensino de História, conforme evidenciado na Questão 10, e a percepção dos professores sobre os desafios enfrentados para incorporar essas ferramentas no ensino, como apontado na Questão 12, é notável, mais da metade dos professores indicaram que um dos principais desafios para incorporar jogos eletrônicos no ensino de História é a falta de formação específica dos professores nessa área. Esse dado confirma a hipótese de que a falta de exposição à literatura acadêmica e à pesquisa sobre o potencial educativo dos jogos eletrônicos no ensino de História pode estar diretamente relacionada à falta de formação dos professores nesse campo.

Ao analisar as respostas finais do questionário, a pesquisa constatou que os professores foram unânimes em reconhecer a importância das tecnologias como estratégia metodológica relevante para o ensino de História. Na Questão 13, todos os professores concordaram que os jogos eletrônicos podem desempenhar um papel fundamental no contexto educacional, destacando sua relevância crescente e seu potencial para enriquecer as práticas pedagógicas. Essa unanimidade reflete uma conscientização crescente entre os educadores sobre a necessidade de incorporar ferramentas digitais e recursos tecnológicos no processo de ensino-

aprendizagem, reconhecendo o papel transformador que essas tecnologias podem desempenhar na educação contemporânea.

Além disso, na Questão 15, os professores demonstraram uma compreensão profunda da importância de se aproximar da realidade dos alunos no processo de ensino. Eles reconheceram que as tecnologias inovadoras não apenas podem enriquecer o conteúdo curricular, mas também podem criar conexões mais significativas e relevantes com a vida cotidiana e as experiências dos alunos.

É inegável que os professores estão cada vez mais conscientes das potencialidades dos jogos eletrônicos como ferramentas educativas, como evidenciado pelas respostas fornecidas no Questionário. No entanto, é importante reconhecer que, mesmo diante dessa consciência, os educadores também enfrentam desafios significativos relacionados à falta de formação e conhecimento específico sobre o tema.

Por um lado, as respostas dos professores destacam uma crescente compreensão da importância de integrar tecnologias inovadoras, como os jogos eletrônicos, no processo de ensino-aprendizagem. Eles reconhecem que essas ferramentas têm o potencial de tornar as aulas mais dinâmicas, envolventes e alinhadas com as expectativas dos alunos, proporcionando uma oportunidade única de explorar conceitos históricos de forma interativa e contextualizada.

No entanto, por outro lado, os dados revelam uma lacuna significativa no conhecimento e na formação dos professores quando se trata do uso eficaz de jogos eletrônicos no ensino de História. A falta de exposição à literatura acadêmica e à pesquisa existente sobre o tema, bem como a ausência de formação específica nessa área, representam obstáculos importantes que impedem os educadores de explorar todo o potencial educativo dessas tecnologias.

Ao mesmo tempo, é importante envolver os professores no processo de desenvolvimento e implementação de estratégias pedagógicas que incorporem jogos eletrônicos em suas aulas de forma prática e eficaz. Isso pode incluir a identificação de recursos educativos relevantes, a adaptação de jogos existentes para atender às necessidades curriculares específicas e a criação de novos jogos eletrônicos projetados especificamente para fins educativos.

Ao analisar as respostas dos professores na Questão 16 do questionário, a grande maioria dos professores, precisamente 90,9%, sugeriu a criação de um ambiente virtual ou de um aplicativo no celular que fornecesse informações sobre a cultura digital como uma estratégia para diminuir a lacuna identificada na Questão 10, relacionada à falta de contato com a produção acadêmica sobre o uso de jogos eletrônicos no ensino de História.

Essa sugestão reflete uma compreensão profunda das necessidades dos professores em relação à formação e ao acesso à informação sobre o uso educativo de tecnologias digitais,

incluindo os jogos eletrônicos. Ao propor a criação de um ambiente virtual ou de um aplicativo no celular dedicado a esse fim, os professores demonstram uma consciência da importância da acessibilidade e da conveniência na busca por conhecimento e recursos educacionais.

Um ambiente virtual ou um aplicativo móvel poderiam fornecer aos professores acesso fácil e imediato a uma ampla gama de informações, materiais educativos, recursos de formação e pesquisas acadêmicas relacionadas ao uso de jogos eletrônicos no ensino de História. Essa plataforma poderia incluir artigos acadêmicos, estudos de caso, tutoriais, planos de aula, sequências didáticas, fóruns de discussão e outras ferramentas interativas para apoiar o desenvolvimento profissional contínuo dos educadores nessa área específica.

Além disso, um ambiente virtual ou um aplicativo móvel poderiam ser projetados de forma a promover a interação e a colaboração entre os professores, permitindo a troca de experiências, ideias e melhores práticas relacionadas ao uso de jogos eletrônicos no ensino de História. Isso poderia criar uma comunidade de aprendizagem dinâmica e colaborativa, onde os educadores poderiam se apoiar mutuamente e compartilhar recursos e conhecimentos para enriquecer suas práticas pedagógicas.

Com base na sugestão dos professores para a criação de um ambiente virtual sobre a cultura digital, que incluirá informações sobre o uso educativo de jogos eletrônicos, a pesquisa propõe a inclusão de uma tabela de orientação. Essa tabela estará relacionada aos conteúdos curriculares da disciplina de História, especificamente para o Ensino Médio, e listará os jogos eletrônicos existentes sobre temas específicos abordados na grade curricular.

Essa tabela de orientação servirá como um recurso valioso para os professores, oferecendo uma visão clara e organizada das possibilidades de integração dos jogos eletrônicos no ensino de História. Cada entrada na tabela apresentará um tema específico do currículo escolar, como a Segunda Guerra Mundial, a Revolução Francesa, o Renascimento, entre outros, juntamente com uma lista de jogos eletrônicos relevantes que abordam esse tema.

Essa tabela fornecerá aos professores uma referência rápida e prática para identificar quais jogos eletrônicos podem ser utilizados para complementar e enriquecer o ensino dos diversos temas históricos. Além disso, ela permitirá que os educadores façam escolhas orientadas tematicamente sobre quais jogos são mais adequados para atender aos objetivos de aprendizagem específicos de suas aulas.

Essa proposta de inclusão da tabela de orientação no ambiente virtual sobre a cultura digital será desenvolvida como parte do Capítulo 03 desta dissertação. Este capítulo se concentrará na criação de um produto prático e acessível que servirá como orientação e

informação para os professores sobre como utilizar a cultura digital, incluindo os jogos eletrônicos, como prática pedagógica eficaz no ensino de História.

Ao desenvolver esse produto, a intenção foi em contribuir para a informação e o desenvolvimento profissional dos professores, estimulando-os a explorar todo o potencial educativo das tecnologias digitais, de forma a enriquecer a experiência de aprendizagem dos alunos e promover uma educação mais significativa e engajadora.

Em suma, a sugestão dos professores para a criação de um ambiente virtual ou de um aplicativo no celular dedicado à cultura digital e ao uso educativo de jogos eletrônicos reflete uma abordagem proativa e inovadora para enfrentar os desafios identificados na pesquisa. Essa proposta representa uma oportunidade promissora para promover o desenvolvimento profissional dos professores e capacitá-los a integrar efetivamente essas ferramentas digitais em suas práticas pedagógicas, beneficiando assim a aprendizagem dos alunos e o avanço da educação.

Essa pesquisa pode reforçar a importância de explorar e divulgar informações baseadas em evidências, sobre as potencialidades dos jogos eletrônicos no ensino de História. A dissertação não apenas contribuirá para diminuir essa lacuna de conhecimento entre os professores, mas também destacará a necessidade de desenvolver programas de formação e capacitação que incorporem abordagens inovadoras e recursos digitais, como os jogos eletrônicos, no ensino de História nas escolas estaduais.

CAPITULO III

HEduca: EDUCAÇÃO DIGITAL PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

O projeto "HEduca" surge com o propósito de contribuir para o ensino de História, utilizando como estratégia metodológica os jogos eletrônicos para atrair e engajar os alunos, além de auxiliar os professores na construção de aulas mais dinâmicas e significativas. Este ambiente virtual foi desenvolvido como parte da dissertação de mestrado, tendo como foco central a utilização de jogos com temáticas históricas no ensino de História, com especial ênfase nas práticas pedagógicas do estado do Mato Grosso do Sul.

Objetivo:

O principal objetivo do projeto é unificar e organizar informações completas sobre a maioria dos jogos eletrônicos disponíveis no mercado, que possuam relação com o conteúdo da História. O site é dedicado a professores de História e a todos que se interessam pelo tema, visando informar e capacitar os educadores sobre como os jogos podem ser efetivamente utilizados como ferramenta educacional em sala de aula. A proposta é descomplicar a abordagem da História por meio dos games, promovendo uma aprendizagem mais envolvente e relevante para os estudantes.

Funcionalidades:

Ampla Base de Dados de Jogos Históricos: o site oferece uma vasta base de dados contendo informações detalhadas sobre diversos jogos eletrônicos que abordam temáticas históricas. Os jogos serão categorizados de acordo com os períodos e eventos históricos que retratam, facilitando a busca dos professores por títulos relacionados a seus conteúdos de aula.

Relação dos Jogos com o Currículo de Referência: os jogos apresentados no site serão criteriosamente relacionados ao Currículo de Referência do Mato Grosso do Sul. Serão destacadas as habilidades e competências propostas no documento oficial, evidenciando como os jogos podem contribuir para a efetivação dos objetivos curriculares.

Plano de Aulas e Metodologias: os professores terão acesso a planos de aula prontos e estruturados, elaborados especificamente para a utilização dos jogos eletrônicos em suas aulas de História. As metodologias sugeridas visam explorar ao máximo o potencial educacional dos games, tornando as aulas mais interativas e estimulantes.

Notícias e Trabalhos Acadêmicos: o site conta com uma seção de notícias atualizadas sobre jogos históricos, novidades no campo da educação e pesquisas acadêmicas relacionadas ao tema. Os professores encontrarão uma fonte confiável de informações relevantes para aprimorar suas práticas pedagógicas.

Referências Bibliográficas e Material para Downloads: os profissionais da educação poderão acessar referências bibliográficas de qualidade, enriquecendo suas abordagens e fundamentando suas aulas. Além disso, haverá disponibilidade de material para downloads, como infográficos, guias e atividades extras para complementar o processo de ensino-aprendizagem.

Estrutura do site:

Página Inicial: apresentação do site, destaque para os principais jogos históricos e sua relevância no ensino, chamada para os artigos mais recentes e notícias.

Sobre Nós: descrição da proposta do site, sua missão e equipe responsável.

Jogos por Tema: páginas dedicadas a diferentes temas históricos, listando os jogos relacionados a cada período ou evento histórico específico.

Currículo de Referência: explicação sobre o Currículo de Referência do Mato Grosso do Sul e como os jogos se encaixam nas habilidades e competências propostas.

Plano de Aulas: recursos para os professores, com planos de aula detalhados e sugestões de metodologias para utilizar os jogos em sala de aula.

Notícias e Trabalhos Acadêmicos: área para postagens de notícias atualizadas sobre jogos históricos, e espaço para compartilhar trabalhos acadêmicos relacionados ao tema.

Referências Bibliográficas: lista de livros, artigos e fontes confiáveis para aprofundamento nos temas abordados.

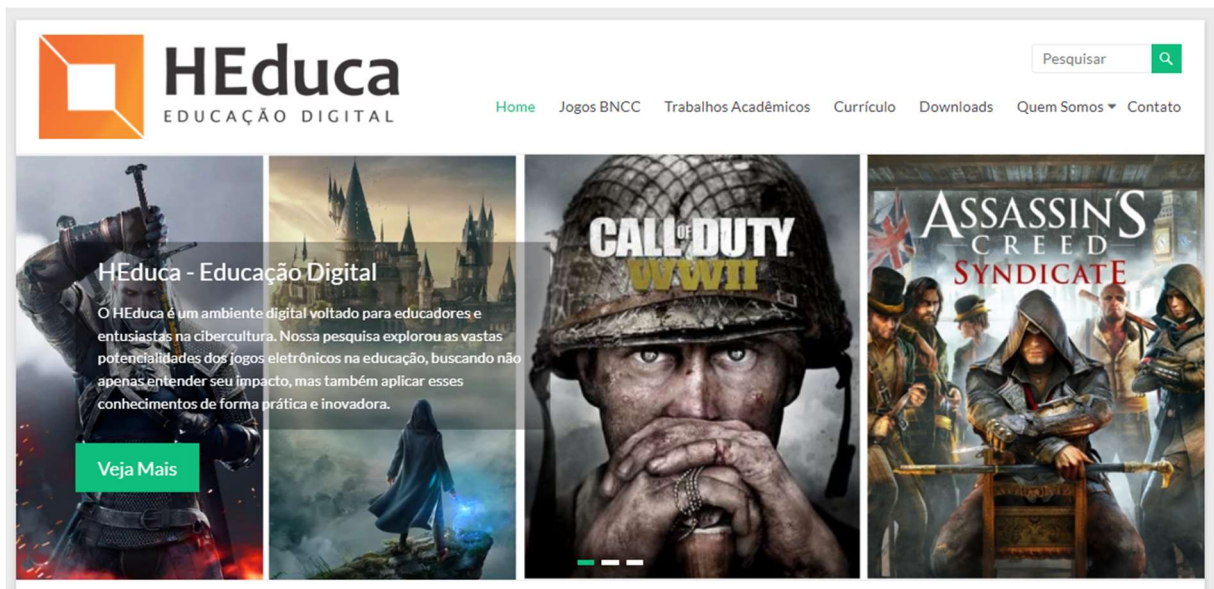
Material para Downloads: recursos adicionais para os professores, como materiais de apoio e guias.

Domínio do site e endereço de acesso:

HEduca – Educação Digital - <https://heduca.com.br/>

Acesse o QR Code:

FIGURA 14 - Página inicial do site HEduca – Educação Digital



Fonte: <https://heduca.com.br/>

Descrição da página "Sobre Nós":

Bem-vindo ao HEduca – Educação Digital!

O HEduca é o resultado de um trabalho apaixonado e dedicado, desenvolvido no âmbito de uma dissertação de mestrado Profissional em Ensino de História em uma prestigiada universidade pública. Nossa pesquisa incansável explorou as vastas potencialidades dos jogos eletrônicos na educação, buscando não apenas entender seu impacto, mas também aplicar esses conhecimentos de forma prática e inovadora.

No entanto, o HEduca vai além de ser apenas um estudo teórico. Nosso projeto visa ser um verdadeiro parceiro para educadores e entusiastas interessados em explorar o universo dos

jogos eletrônicos como ferramenta educacional. Não se trata apenas de oferecer suporte e orientação; é sobre criar um ambiente dinâmico, no qual soluções concretas que unem tecnologia e educação são apresentadas e discutidas.

Além de explorar os benefícios dos jogos eletrônicos, o HEduca está comprometido em abordar e promover novas soluções tecnológicas para a educação. Isso inclui a utilização da Inteligência Artificial em benefício do ensino e do trabalho dos educadores. Acreditamos que a tecnologia pode ser uma aliada poderosa no processo educacional, e estamos empenhados em oferecer recursos, insights e inspiração para que professores e alunos possam aproveitar ao máximo as inúmeras possibilidades que essas inovações oferecem para enriquecer a experiência de aprendizado. Junte-se a nós nesta jornada emocionante de descoberta e inovação na interseção entre tecnologia e educação. Estamos aqui para apoiá-lo, orientá-lo e inspirá-lo em cada passo do caminho.

Seja bem-vindo ao HEduca – aqui a educação digital se torna uma realidade emocionante!

Estratégia de divulgação:

- Parcerias com escolas: entrar em contato com escolas de ensino médio, apresentando o projeto e oferecendo workshops ou palestras para os professores sobre o uso de jogos eletrônicos no ensino de História.
- Presença em redes sociais: criar páginas nas principais redes sociais, compartilhar artigos, vídeos e curiosidades sobre jogos históricos, incentivando o compartilhamento e engajamento do público.
- Guest posts e entrevistas: colaborar com outros blogs ou sites educacionais, compartilhando conhecimento sobre o uso de jogos no ensino de História e buscando entrevistas em podcasts e canais do YouTube.

Ideias de conteúdo e palavras-chave para artigos em tópicos:

"Os 10 melhores jogos eletrônicos históricos para ensino médio"

"Como integrar jogos no currículo de História: um guia prático"

"A importância do engajamento dos alunos através dos jogos educativos"

"Jogos eletrônicos e habilidades socioemocionais: uma combinação poderosa"

"A representação histórica em jogos: desafios e oportunidades"

"Planos de aula inovadores: como usar jogos para ensinar História"

"Jogos históricos e a construção da identidade cultural dos estudantes"

"Jogos eletrônicos como ferramenta de inclusão no ensino de História"

"Desenvolvendo pensamento crítico através dos jogos históricos"

"O impacto dos jogos educativos no desempenho acadêmico dos alunos"

Dicas para otimizar o site:

- Utilize palavras-chave relevantes em títulos, subtítulos e conteúdo dos artigos.
- Otimize as imagens com texto alternativo que descreva o conteúdo.
- Crie URLs amigáveis para os artigos, incluindo a palavra-chave principal.
- Tenha um layout responsivo para garantir uma boa experiência em dispositivos móveis.
- Construa links internos entre páginas relacionadas para melhorar a navegação.
- Faça parcerias com outros sites para obter *backlinks* de qualidade.
- Mantenha o site atualizado com conteúdo relevante e informações precisas.
- Use meta *tags* adequadas, incluindo meta descrições informativas e atraentes.
- Certifique-se de que o site tenha um tempo de carregamento rápido.
- Promova o compartilhamento do conteúdo nas redes sociais para aumentar o alcance.

Conclusão:

O produto "HEduca – Educação Digital" representa uma oportunidade para aprimorar o ensino de História, trazendo inovação e motivação para as salas de aula da Rede Estadual de Ensino do Mato Grosso do Sul. Ao unir jogos eletrônicos, currículo oficial e práticas pedagógicas, busca-se uma maior conexão entre o conhecimento histórico e a realidade dos alunos, tornando a aprendizagem mais significativa e duradoura. Acredita-se que este ambiente virtual se tornará uma valiosa ferramenta para os professores, auxiliando-os a desbravar novos horizontes no ensino e a alcançar uma educação mais engajadora e eficiente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No Capítulo I da dissertação, intitulado "Ensino de História e jogos eletrônicos", é apresentada uma perspectiva da relação entre a formação cultural do indivíduo com os jogos e o ato de jogar. O capítulo aborda a evolução desse processo até a contemporaneidade, destacando o crescimento da tecnologia e sua presença em diversas áreas de produção do conhecimento. Em seguida, o foco se volta para o Ensino de História, sendo realizado um debate teórico sobre a utilização dos jogos eletrônicos na produção de conhecimento, com a apresentação de conceitos relacionados ao ensino e aos jogos eletrônicos. São discutidas algumas características específicas dos jogos digitais, pesquisas sobre sua utilização no ensino e aprendizagem, e um mapeamento do debate histórico e historiográfico sobre o uso dos jogos eletrônicos como objeto de estudo e fonte de pesquisa no estudo da História. O capítulo busca estabelecer as bases teóricas para compreender a importância dos jogos eletrônicos como recursos pedagógicos no ensino de História, preparando o terreno para as discussões e análises que serão desenvolvidas na dissertação.

No item 1.1 da dissertação, intitulado "Ensino de História e os jogos eletrônicos: uma relação antropológica", explorei a importância do ato de "jogar" ao longo da história da humanidade, tanto como forma de entretenimento quanto como componente essencial da estrutura social. Desde os primórdios, os jogos têm desempenhado um papel significativo na cultura humana, refletindo aspectos da sociedade e contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e social dos indivíduos. Ao analisar essa relação antropológica entre os jogos e a humanidade, pude compreender melhor como os jogos eletrônicos podem ser integrados de forma relevante no ensino de História, proporcionando novas oportunidades de aprendizagem e engajamento dos alunos. Através dessa perspectiva, busquei estabelecer as bases para explorar o potencial dos jogos eletrônicos como recursos educacionais, alinhando-os com os objetivos curriculares e promovendo a produção de conhecimento histórico de maneira inovadora e estimulante.

Seguindo no item 1.2, intitulado "Jogos e Educação: A 'cibercultura' e o 'ciberespaço'", explorei as possibilidades e potencialidades dos jogos eletrônicos no ensino de História à luz do contexto da cibercultura e do ciberespaço. Reconheci a importância de compreender a imersão social dos jogos eletrônicos na sociedade contemporânea, onde a virtualização se tornou uma característica marcante. As tecnologias digitais têm reconfigurado nossas formas de interação, comunicação e produção do conhecimento, o que torna essencial considerar essa realidade ao integrar os jogos eletrônicos no ambiente educacional. Nesse sentido, busquei

contribuir para as pesquisas no campo do Ensino de História, acompanhando as transformações sociais e reconhecendo a relevância de compreender o momento histórico da virtualização das sociedades. Ao explorar a interseção entre jogos, educação e tecnologia, busquei fornecer insights sobre como os jogos eletrônicos podem enriquecer a experiência de aprendizagem dos alunos, promovendo uma abordagem inovadora e envolvente para o ensino de História.

No item 1.3, "Um objeto não mais recente: o que a literatura nos diz...", explorei o uso de jogos eletrônicos como ferramentas pedagógicas e objeto de estudo no ensino de História, considerando as diversas perspectivas e abordagens presentes na literatura especializada. Ao analisar a relação entre jogos eletrônicos e o ensino de História, pude constatar o crescimento significativo do campo de estudo que investiga essa interação, evidenciando uma ampla gama de abordagens e reflexões por parte de pesquisadores e estudiosos da área. Destaquei a importância dos jogos digitais não apenas como produtos de entretenimento, mas também como recursos imersivos que exploram conteúdos históricos, proporcionando uma experiência educacional enriquecedora. Ao citar autores renomados como Huizinga, Kusiak, Mendes e Jenkins, ressalté a relevância do uso dos jogos eletrônicos como instrumentos para promover a aprendizagem histórica de forma envolvente e significativa. Através da análise da literatura existente, busquei embasar teoricamente a integração dos jogos eletrônicos no currículo de História, destacando os benefícios e desafios dessa abordagem inovadora no contexto educacional contemporâneo.

Explorando a segunda parte da dissertação, Capítulo II "Rio Brilhante e o Ensino de História na Educação Básica", discorri sobre o contexto educacional do município de Rio Brilhante, situado no Estado de Mato Grosso do Sul, como cenário central para a investigação proposta. Ao analisar as perspectivas locais do ensino de História na Educação Básica, busquei compreender as particularidades geográficas e culturais que influenciam a prática pedagógica nessa região específica. Destaquei a importância de explorar as nuances locais do ensino de História, considerando a riqueza cultural e diversidade presentes em Rio Brilhante como elementos que desafiam os pesquisadores a investigar de forma mais aprofundada.

Ao delinear as características específicas do município e identificar a localização estratégica das instituições de ensino, busquei contextualizar o ambiente no qual a pesquisa se insere, visando compreender as condições locais que moldam as práticas educacionais. Além disso, destaquei a metodologia empregada na coleta de dados, incluindo a aplicação de questionários aos professores de História do Ensino Médio em Rio Brilhante - MS, ressaltando a importância da abordagem remota e anônima para garantir a sinceridade nas respostas. Por meio desse capítulo, busquei fornecer uma análise detalhada do cenário educacional local e das

práticas relacionadas ao ensino de História, contribuindo para uma compreensão mais abrangente da relação entre os professores, as tecnologias educacionais e os jogos eletrônicos no processo de ensino em Rio Brillhante.

No item 2.2, propõe-se uma análise dos dados coletados por meio de questionário, intitulado "Falamos os professores: percepções sobre a utilização dos Jogos Eletrônicos no ensino de História", explorei as perspectivas dos educadores em relação ao uso de jogos eletrônicos como ferramentas de ensino na disciplina de História. Neste capítulo, busquei compreender as opiniões, desafios e experiências dos professores em relação às potencialidades dos jogos eletrônicos no processo de ensino-aprendizagem. Reconhecendo que são os professores que vivenciam as dinâmicas educacionais em sala de aula, busquei coletar valiosas contribuições sobre como integrar efetivamente essas tecnologias no ensino de História.

Ao explorar as percepções dos professores, almejei identificar estratégias inovadoras, desafios enfrentados e experiências vividas, contribuindo para o desenvolvimento da pesquisa e para uma compreensão mais aprofundada das práticas pedagógicas alinhadas às expectativas e necessidades dos alunos. Destaquei a importância de compreender como a cultura dos jogos eletrônicos entre os alunos oferece oportunidades para estabelecer vínculos e associações com os conteúdos históricos trabalhados em sala de aula. Ao abordar as percepções dos professores sobre a utilização dos jogos eletrônicos no ensino de História, busquei promover reflexões críticas sobre as práticas pedagógicas, visando contribuir para o desenvolvimento de estratégias educacionais mais eficazes e motivadoras adaptadas às demandas do século XXI.

No Capítulo III, "HEduca: Educação Digital para o Ensino de História", apresento o produto final desenvolvido como parte da minha pesquisa. O projeto "HEduca" foi concebido com o propósito de contribuir para o ensino de História, utilizando jogos eletrônicos como estratégia metodológica para atrair e engajar os alunos, além de auxiliar os professores na criação de aulas mais dinâmicas e significativas. O ambiente virtual "HEduca" foi elaborado com foco na utilização de jogos com temáticas históricas, com especial ênfase nas práticas pedagógicas do estado do Mato Grosso do Sul.

No decorrer do Capítulo III, descrevo detalhadamente como o ambiente virtual "HEduca" se torna uma ferramenta inovadora para o ensino de História, integrando jogos eletrônicos, currículo oficial e práticas pedagógicas. Destaco a importância de promover uma maior conexão entre o conhecimento histórico e a realidade dos alunos, visando tornar a aprendizagem mais significativa e duradoura. Acredito que o "HEduca" proporcionará aos professores uma nova abordagem para explorar o ensino de História, incentivando a criatividade e o engajamento dos alunos.

Neste capítulo, busco demonstrar como o produto final da dissertação, o ambiente virtual "HEduca", representa uma oportunidade para aprimorar o ensino de História, trazendo inovação e motivação para as salas de aula. Acredito que essa ferramenta se tornará um recurso valioso para os professores, auxiliando no desenvolvimento de práticas pedagógicas mais envolventes e eficazes, alinhadas com as demandas educacionais contemporâneas.

Gostaria ainda de refletir sobre a jornada de pesquisa e descoberta que empreendi ao longo desta dissertação. Ao investigar a integração dos jogos eletrônicos no ensino de História e a criação do ambiente virtual "HEduca", pude explorar as vastas potencialidades da tecnologia educacional e sua influência na prática pedagógica.

Durante esse processo, pude constatar a importância de promover uma educação mais dinâmica e significativa, que esteja alinhada com as expectativas e interesses dos alunos da era digital. Através da análise das percepções dos professores, da contextualização do cenário educacional local e do desenvolvimento do produto final, busquei contribuir para o avanço do ensino de História, incentivando a inovação e a criatividade no ambiente escolar.

Ao longo desta jornada, pude perceber a relevância de abordagens interdisciplinares e da integração de tecnologias emergentes, como a inteligência artificial, no processo educacional. Acredito que a educação digital representa uma oportunidade promissora para transformar a maneira como ensinamos e aprendemos História, tornando o conhecimento mais acessível, envolvente e relevante para as novas gerações.

Por fim, espero que este trabalho possa inspirar educadores, pesquisadores e gestores educacionais a explorar o potencial dos jogos eletrônicos e da tecnologia digital como ferramentas poderosas para aprimorar a educação. Que possamos continuar a buscar novas formas de engajar os alunos, promover a aprendizagem ativa e estimular o pensamento crítico, preparando assim as futuras gerações para os desafios do mundo contemporâneo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- A. S. Perucia, A. C. Berthêm, G. L. Bertschinger e R. R. C. Menezes. Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos: teoria e prática. São Paulo: Novatec Editora, 2005.
- AARSETH, Espen. Computer Game Studies, Year One. Game Studies: the international journal of games, v. 1, n. 1, 2001.
- ALBUQUERQUE JR., Durval Muniz. História: a arte de inventar o passado. Bauru, SP: Edusc, 2007.
- ALVES, L. R. G. Nativos Digitais: Games, Comunidades e Aprendizagens. In: MORAES, Ubirajara Carnevale de. (Org.). Tecnologia Educacional e Aprendizagem: o uso dos recursos digitais. Livro Pronto: São Paulo, 2007, p. 233-251. Disponível em <http://www.lynn.pro.br/producoes.php> Acessado em: 19 jun. 2023.
- ALVES, Lynn. Aprendizagem mediada pelos jogos digitais: delineando design investigativo. In: SOUZA, Claudio Reynaldo; SAMPAIO, Renelson Ribeiro. (Org.). Educação, Tecnologia & Inovação. Salvador: EDIFBA, 2015, v. 1, p. 187-208.
- ALVES, Lynn. Game over: jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Ed. Futura, 2005.
- ALVES, Lynn. Games e interatividade: Mapeando possibilidades. Obra Digital, Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, n. 5, set., 2013, p. 9-10.
- AMARAL, H.; MACHADO, A.; BRAGA, J. (2013). Um sistema de Apoio a Decisão Baseado em MiniMax para um Jogo de Estratégia em Administração Rural. Nuevas Ideas en Informática Educativa TISE. Vol. 9, 2013. Disponível em: <http://www.tise.cl/volumen9/TISE2012/791-794.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2024.
- ARASTOPOUR, G., SHAFFER, D.W., SWIECKI, Z., RUIS, A. R., CHESLER, N. C. Teaching and Assessing Engineering Design Thinking with Virtual Internships and Epistemic Network Analysis. Harvey Mudd Design Workshop. Claremont, CA, 2015.
- ARRUDA, Eucídio Pimenta e SIMAN, Lana Mara de Castro. Jogos digitais, juventude e as operações da cognição histórica. IN: FONSECA, Selva Guimarães (Org.). Ensinar e aprender História: formação, saberes e práticas educativas. Campinas, SP: Editora Alínea, 2009a, pp. 231-252.
- ARRUDA, Eucídio Pimenta; SIMAN, Lana Mara de Castro. Os jogos digitais podem ensinar História?. In: Selva Guimarães Fonseca. (Org.). Ensino Fundamental: conteúdos, metodologias e práticas. 1ed.Campinas: Alínea Editora, 2009, v. 1, p. 267-291.
- ASSIS, Jesus de P. Artes do Videogame: conceitos e técnicas. São Paulo: Alameda, 2007.
- BANKS, Marcus. Interactive Multimedia and antropology – a sceptical view. University of Oxford, June,1994.
- BARCA, Isabel. Investigação em Educação Histórica: fundamentos, percursos e perspectivas. In: OLIVEIRA, Margarida Dias de et al. (Org.). Ensino de História: múltiplos ensinamentos em múltiplos espaços. Natal, RN: EDFURN, 2008, pp. 23-32

BATCHEN, Geoffrey. "Spectres of cyberspace", in: MIRZOEFF, Nicholas (ed.). *The visual culture reader*, London/New York, Routledge, 1998, p. 273-278.

BENJAMIN, Walter. "A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica". In: *Obras Escolhidas: magia e técnica, arte e política: ensaios sobre a literatura e a história da cultura*. 7ª ed. São Paulo: Brasiliense, 199.

BOOTS, N.K; STROBEL, J. Equipping the designers of the future: best practices of epistemic video game design. *Games and Culture*, v.9, n.3, 2014. pp-167-181.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.

BRESCIANI, A. A. A guerra dos botões: a estética da violência nos jogos eletrônicos. Curso em Ciências Sociais. Faculdade de Filosofia e Ciências de Marília, Universidade Estadual Paulista, 2001.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens. A máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.

CANCLINI, Nestor. *Cultura Híbridas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

CERTEAU, M.A. *A Escrita da História*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982.

CHARTIER, Roger. *À beira da falésia: a história entre incertezas e inquietudes*. Porto Alegre: UFRGS, 2002

DÍAS, Verónica Marín. El ayer hoy de los videojuegos e juegos digitales. In: *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educacionales*. Madri: Editorial Sintesis, 2012.

DOW, Douglas N. Historical Veneers Anachronism, Simulation, and Art History. In: *Assassin's Creed II. In: Playing with the past. Digital Games and the Simulation of History*. KAPPELL, M. et al (orgs). Bloomsbury: Continuum, 2013 p.215-231.

GEE, James Paul. Bons videogames e boa aprendizagem. *Perspectiva*, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 167-178, 2009.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GÓMEZ DEL CASTILLO SEGURADO, María Teresa. Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43(6), 2007, p.1-15. Disponível em: <http://www.rieoei.org/deloslectores/1909Castillo.pdf>. Acesso em: 20 de jun.,2023.

GRAMSCI, A. *Concepção dialética da história*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1995.

GREENFIELD. Patrícia Marks. *Mind and media: the effects of television, computers and vídeo games*. London: Fontana, 1988.

GROS, Begoña Salvat. Juegos digitales y aprendizaje: fronteras y limitaciones. In: _____. (Org.). *Videojuegos y aprendizaje*. Graó: Barcelona, 2008, p.9-29.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

- J. Schell. A arte de game design: o livro original. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.
- JENKINS, Keith. A história repensada. São Paulo: Contexto, 2004.
- JULL, Jesper apud RANHEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. In: LEEFEITOZA, Mirna; SANTAELLA, Lucia. Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage, 2009.
- JUUL, Jesper. Half-Real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais. São Paulo: Blucher, 2019.
- KOLB, David A. Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. N.J: Prentice Hall, 1984.
- KUSIAK, J. Virtual Historiography: How History is Presented in Entertainment Based Computer Games. Kirksville: Truman State University, 2002.
- LÉVY, P. The data-centric society. Azimuth (International Journal of Philosophy), Roma, v. 7, p. 129-140, 2016.
- LÉVY, Pierre. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 2003, 4a ed
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. 3 ed. Tradução de Carlos Irineu da Costa São Paulo: Editora 34, 2010.
- LÉVY, Pierre. O que é o virtual? 2 ed. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2011.
- MARC, Augé. Não-lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade. Tradução de Maria Lúcia Pereira - Campinas, SP : Papirus, 1994.
- M. Flanagan and H. Nissenbaum. Values at Play: valores em jogos digitais; tradução de Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, 2018.
- M. Flanagan. Critical Play: Radical Game Design, volume 82. 2009.
- MARTIN, Andrey M; CARVALHO, Leonardo Dallacqua de. Ensino de história e leituras sobre o passado em jogos eletrônicos: a experiência em Eugenics na discussão sobre eugenia e bioética. In: Santos, Michelle Dos, Júlio Cesar Meira, e Tiago De Jesus Vieira. Fazer história em seus múltiplos contextos e espacialidades: experiências de pesquisas contemporâneas sobre teoria e mídias. 1º ed. Pimenta Cultural, 2022. <https://doi.org/10.31560/pimentacultural/2022.94838>.
- MATTAR, J. Games em educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.
- MATO GROSSO DO SUL. Secretaria de Estado de Educação. Currículo de referência de Mato Grosso do Sul: Ensino Médio e Novo Ensino Médio / Organizadores Helio Queiroz Daher; Davi de Oliveira Santos; Marcia Proescholdt Wilhelms. Campo Grande - MS : SED, 2021. (Série Currículo de Referência; 2).

MOITA, Filomena Ma. G. da S. Cordeiro; ANDRADE, F. C. B. Game On: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração. São Paulo: Editora Alínea, 2007.

MONTEIRO, Ana Maria F. C. Entre o estranho e o familiar: o uso de analogias no ensino de História. Campinas/SP, Cadernos Cedes, v.25, n.67,2005, pp.333-347.

MUNSLOW, Alun. Desconstruindo a história. Petrópolis: Vozes, 2009.

MURRAY, Janet H. Hamlet em la holocubierta – el futuro de la narrativa em el ciberespacio. Barcelona: Paidós, 1999.

NEVES, Isa Beatriz. Jogos digitais e Ensino de História: um estudo de caso sobre o history game Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade. Dissertação (Mestrado em Educação) Salvador: UNEB, 2011.

PAGÈS, Joan e FERNÁNDEZ, Antoni M. Santisteban. Cambios y continuidades: aprender la temporalidad histórica. IN: FONSECA, Selva Guimarães (org.). Ensino Fundamental: conteúdos, metodologias e práticas. Campinas, SP: Editora Alínea, 2009, pp. 197-240.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. E-book. Disponível em: <<https://www.feevale.br/Comum/midias/0163c988-1f5d-496f-b118-a6e009a7a2f9/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>> Acesso em: 05 jan. 2024.

RUPP, A. A.; GUSHTA, M.; MISLEVY, R. J.; SHAFFER, D. W.. Evidence-Centered Design of Epistemic Games: Measurement Principles for Complex Learning Environments. Journal of Technology, Learning, and Assessment, v.8, n.4, 2010. pp.1 - 48. Disponível em: <<http://eric.ed.gov/?id=EJ873673>>. Acesso em: 20 ago 2015.

RUPP, A. A.; GUSHTA, M.; MISLEVY, R. J.; SHAFFER, D. W.. Evidence-Centered Design of Epistemic Games: Measurement Principles for Complex Learning Environments. Journal of Technology, Learning, and Assessment, v.8, n.4, 2010. pp. 1 - 48. Disponível em: <<http://eric.ed.gov/?id=EJ873673>>. Acesso em: 12 jun 2023.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E.. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, 2012.

SANTAELLA, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias a cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

Santos, Michelle Dos, Júlio Cesar Meira, e Tiago De Jesus Vieira. Fazer história em seus múltiplos contextos e espacialidades: experiências de pesquisas contemporâneas sobre teoria e mídias. 1º ed. Pimenta Cultural, 2022. <https://doi.org/10.31560/pimentacultural/2022.94838>.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora e GARCIA, Tânia Maria Braga. Pesquisas em Educação Histórica: algumas experiências. Educar em Revista, Curitiba, número especial, 2006.

SECRETARIA DE ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL. Orientações Pedagógicas Ensino Médio 2024. Disponível em: <https://www.sed.ms.gov.br/wp-content/uploads/2021/06/Orientacoes-Curriculares-ANOSFINAIS-PV.pdf>. Acesso em 07 nov. 2021.

SEVERINO, A. J. Metodologia do Trabalho Científico. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

SHAFFER, D.W. Epistemic frames for epistemic games. *Computers & Education*, 46, 2006-b. pp.223-234.

SHAFFER, David Williamson. *How Computer Games Help Children Learn*. New York; Palgrave MacMillian, 2006-a.

SILVA, Cristiani Bereta da e MAFRA Jr., Antonio Celso. Os jogos para computador e o ensino de História. Diálogos possíveis. *Revista Em tempo de Histórias*, Brasília, n° 12, jan/jun de 2008, pp. 201 a 214. Disponível em: <http://www.unb.br/ih/novo_portal/portal_his/revista/edicao_atual.htm>. Acesso: 15/06/2023.

SOUZA, K. R.; KERBAUY, M. T. M. Abordagem quanti-qualitativa: superação da dicotomia quantitativaqualitativa na pesquisa em educação. *Educação e Filosofia*, Uberlândia, v. 31, n. 61, p. 21-44, 2017. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/EducacaoFilosofia/article/view/29099>>. Acesso em: 20 dez. 2023.

SQUIRE, Kurt. D. Changing the Game: what happens when video games enter the classroom. Disponível em: <<http://website.education.wisc.edu/kdsquire/tenurefiles/manuscripts/26-nnovate.pdf>>. Acesso em: 18 mar. 2013.

TELLES, Helyom Viana; ALVES, Lynn. Ensino de História e videogame: Problematizando a avaliação de jogos baseados em representações do passado. *Anais do XI Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação*. Salvador, Junho de 2015, p. 173.

TELLES, Helyom Viana; ALVES, Lynn. Ensino de História e videogame: Problematizando a avaliação de jogos baseados em representações do passado. In: *XI Seminário SJEEC: Jogos eletrônicos-Educação-Comunicação*. 2015, Salvador. Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/R26SJEEC2015.pdf>. Acessado em: 19 jun. 2023.

TURKLE, Sherry. *O segundo EU: os computadores e o espírito humano*. Lisboa: Presença, 1989.

VIANA-TELLES, Helyom; ALVES, L. Ficção e Narrativa: o lugar dos videogames no ensino de História. *TECCOGS: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas*, v.1, p.115 - 130, 2016. Disponível em: <http://repositoriosenaiba.fieb.org.br/handle/fieb/698> Acessado em: 19 jun. 2023.

WHITE, Hayden. *Meta-História: A imaginação Histórica do século XIX*. Tradução de José Laurêncio de Melo. 2ª Ed. São Paulo: Editora da USP, 2008.

WHITE, Hayden. Teoria literária e a escrita da história. Estudos Históricos. Rio de Janeiro: v. 7, n. 13, 1991.

WHITE, Hayden. Trópicos do Discurso: Ensaio sobre a Crítica da Cultura. Tradução de Alípio Correia de Franca Neto. 2ª ed. 1ª reimpr. São Paulo, Editora da USP, 2014.

ANEXO 1

ENSINO DE HISTÓRIA E JOGOS ELETRÔNICOS: POTENCIALIDADES PARA O ENSINO MÉDIO EM RIO BRILHANTE-MS

Esse questionário faz parte da pesquisa do Programa de Mestrado Profissional em Ensino de História - PROFHISTÓRIA, da UEMS de Campo Grande. Como parte da pesquisa, elaborei algumas perguntas que visa analisar informações sobre a prática docente e contribuir para a melhoria do Ensino de História.

Sua participação é crucial para o sucesso deste estudo, e garantimos total preservação do anonimato. As respostas fornecidas serão fundamentais para compreender as dinâmicas pedagógicas locais e promover avanços no ensino da disciplina.

Contamos com seu valioso tempo e experiência. Agradecemos antecipadamente por sua colaboração, que certamente enriquecerá minha dissertação e contribuirá para o aprimoramento do ensino de História.

Atenciosamente,

João Carlos Polezel Junior
Mestrando em Ensino de História
UEMS - PROFHISTÓRIA

* Indica uma pergunta obrigatória

1. **01.** Você tem graduação em História? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

2. **a.** Em que ano você terminou sua graduação: *

3. **02.** A instituição de Ensino em que leciona atualmente é: *

***Permitido mais de uma resposta.**

Marque todas que se aplicam.

- Pública
 Particular

4. **03.** Você teve contato na graduação com materiais, textos relacionados a utilização de novas tecnologias, celulares video-games ou jogos no ensino de História? *

Marcar apenas uma oval.

- Utilização de computadores com editores de texto, imagens e filmes;
 Formação para trabalhar com jogos eletrônicos em computadores e celulares;
 Não tive nenhuma formação relacionada a tecnologia no ensino de História.

5. **04.** As escolas estaduais no município de Rio Brillhante que ofertam o Ensino Médio tem uma estrutura adequada para a utilização das tecnologias no ensino de História? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim, tem computadores e sala de tecnologia com internet;
 Tem computadores antigos e acesso a internet precária;
 Não tem uma estrutura adequada;

6. **05.** Você já utilizou algum tipo de tecnologia em suas aulas de História? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

7. **a.** Caso tenha respondido Sim; à pergunta anterior, qual foi a sua experiência?
Que tipo de tecnologia utilizou?

***Opcional**

8. **06.** Sobre os Jogos Eletrônicos com temas relacionados a História. Você já teve *
alguma experiência ou ouviu falar?

Marcar apenas uma oval.

- Tenho conhecimento que existem jogos com temas Históricos;
- Tive a experiência de jogar;
- Sei que existe, mas ainda não tive a oportunidade de conhecer.

9. **07.** Você acredita que os jogos eletrônicos com temática histórica, podem *
dialogar de forma efetiva com a proposta curricular e contribuir para o ensino de
História?

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não
- Talvez

10. **08.** Em sala de aula, ou no intervalo, já se deparou com os alunos jogando ou *
debatendo sobre jogos?

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

11. **09.** Percebeu algum comentário dos alunos em relação à jogos eletrônicos com temáticas históricas em suas aulas? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

12. **a.** Se a resposta anterior for Sim, você lembra de qual jogo foi falado ou algo que foi mencionado?

13. **10.** Você já teve contato com literatura ou sabe que existem pesquisas que abordam a relação entre indivíduos e jogos eletrônicos na produção de conhecimento? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

14. **a.** Caso tenha respondido Sim; à pergunta anterior, voce pode relatar resumidamente essa experiência?

***Opcional**

15. **11.** Você pensa ser possível a utilização de materiais didáticos relacionados aos Jogos Eletrônicos com temas históricos? Mesmo que a escola não apresente uma estrutura adequada para o uso das tecnologias. *

Marcar apenas uma oval.

- Sim, os alunos podem incorporar suas experiências com os jogos fora do ambiente escolar;
- Não seria possível utilizar materiais relacionados aos jogos se os alunos não tiverem a contato no momento de aprendizagem;
- Aprenderiam mas não com a mesma efetividade se estivessem o contato com o jogos e suas narrativas dentro do ambiente escolar.

16. **12.** Na sua experiência, quais são os principais desafios ao incorporar jogos eletrônicos no ensino de História? *

Marque todas que se aplicam.

- A dificuldade de acesso aos jogos e as tecnologias;
- A falta de formação dos professores na área;
- Insuficiência de jogos com temáticas históricas;
- A precariedade das escolas em relação aos equipamentos tecnológicos;
- A falta de interesse de alguns alunos.

17. **13.** Você acredita que a tecnologia, como os jogos eletrônicos, pode ser uma ferramenta importante no desenvolvimento de novas metodologias de ensino de História? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

18. **a.** Se possível comente brevemente a resposta anterior.

***Opcional**

19. **15.** Na sua opinião, como a pesquisa sobre jogos eletrônicos e ensino de História pode contribuir para a prática docente, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais efetivo? *

***Permitido mais de uma resposta.**

Marque todas que se aplicam.

- Inserindo metodologias mais adequadas a realidade dos alunos;
- Despertando o interesse dos docentes na temática;
- Servir de base teórica para elaboração de planos de aula;
- Terá pouca utilidade, tendo em vista a realidade estrutural das escolas em relação aos equipamentos tecnológicos.

20. **16.** Se você tivesse interesse em trabalhar com jogos eletrônicos em sala de aula, qual suporte ou orientações você pensa ser de utilidade prática para elaboração das aulas? *

***Permitido mais de uma resposta.**

Marque todas que se aplicam.

- Constar na proposta curricular as competências e habilidades direcionadas para os jogos eletrônicos;
- Um material didático impresso para o professor com sugestões de jogos com temáticas históricas e modelos de planos de aula;
- Um ambiente virtual (site), um aplicativo de celular com informações sobre a cultura digital direcionado para os professores;
- Não tenho interesse em trabalhar com jogos eletrônicos em sala de aula.

21. **17.** O que você pensa sobre o desenvolvimento de um ambiente virtual (site), onde será listado vários jogos eletrônicos com temáticas históricas, relacionando os temas com a proposta curricular do Ensino Médio, com vários planos de aula para serem trabalhados em sala? *

Marcar apenas uma oval.

- Seria de grande utilidade para os professores;
- Talvez alguns professores utilizassem;
- Ajudaria dependendo dos equipamentos tecnológicos ofertados pela escola;
- Acredito que os professores não utilizariam.

22.

18. Você tem sugestões adicionais ou comentários sobre o tema que gostaria de compartilhar? (Breve descrição)

***Opcional**

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários