

## JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA: ALIANDO OS GAMES AO COTIDIANO ESCOLAR

Genilson Alves Marques <sup>1</sup>

### INTRODUÇÃO

A tecnologia cada vez mais faz parte do cotidiano do homem de forma a facilitar e otimizar sua produtividade. Com o avanço das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), faz-se necessário a adição de novas abordagens das práticas educativas para possibilitar um novo comportamento na sala de aula, aproximando o educador às novas ferramentas educacionais e oportunizando, ao educando, novas possibilidades de aprendizagem.

Desenvolver softwares com jovens cientistas proporciona uma nova metodologia e faz repensar o ensino-aprendizagem. Costa (2017), constata que é relevante fazer uma reflexão acerca da utilização dos games na aprendizagem do Ensino de História no ambiente escolar a fim de que não se prenda apenas à capacidade lúdica desses jogos, apoiado em outros autores como: Newzoo (2017), Alves (2007), Antoni (2013), Costa (2017) e Lara (2004). Assim, possuo como objetivo neste estudo, Elaborar um jogo digital educativo para auxiliar no ensino e aprendizado de discentes do Ensino Médio na disciplina de História. Com o emprego metodológico, busquei por meio deste, divertir e motivar os alunos, chamando atenção para a gamificação, proporcionando uma forma de inserir o usuário na história como atuante dos fatos ocorridos ao longo do tempo, gerando conhecimento no ato de jogar.

O projeto foi dividido em etapas para melhor organizar e seguir o plano de trabalho definido, ocorrendo em fases: 1º fase: Seleção de Grupos de Trabalho; 2º fase: Brainstorming; 3º fase: Construção Protótipo; 4º fase: Implementação do Produto. Essas fases, me permitiu o redimensionamento quanto a estrutura do jogo em missões, fases e

---

<sup>1</sup> Graduando no curso de Bacharelado e Licenciatura em História. Professor na Seduc-AM « Secretaria de Estado de Educação e Desporto do Amazonas, [genilsonmarques@hotmail.com](mailto:genilsonmarques@hotmail.com) ;

objetivos, adaptando as histórias, criando cenários, personagens e objeto para compor o enredo na construção desse conhecimento, até a fase final do game.

Em um breve estudo de caso, identifiquei que, a maioria dos alunos atingiram grau de excelência nas provas relacionadas ao ensino de história, as notas variaram entre 8 a 10 pontos, este fator demonstrou que por meio do game interativo, os alunos podem aprender as temáticas com mais interesse e entusiasmo. Considero que, os games no fazer da cultura juvenil, quando inseridos corretamente dentro do ambiente educacional podem contribuir para que o acesso as informações sejam disponibilizadas de maneira fácil e alcançável, neste caso, a socialização do jogo e a colaboração dos alunos foram pontos centrais para que pudessem adquirir notas mais altas na disciplina.

## **METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)**

O projeto foi dividido em etapas para melhor organizar e seguir o plano de trabalho definido (Figura 1) – **1º fase: Seleção de Grupos de Trabalho:** Foram selecionados dois grupos de 5 participantes (10 estudantes) do 1º ao 3º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Professora Alice Salerno Gomes de Lima na cidade de Manaus/AM. A seleção foi realizada com base na análise do coeficiente de rendimento na disciplina de História. Este projeto foi desenvolvido ao longo do ano de 2019 como uma atividade extracurricular, vivenciada no contraturno dos participantes. Sendo um projeto selecionado no Programa Ciência na Escola (PCE)<sup>2</sup>, foram escolhidos três alunos bolsistas e sete voluntários para serem jovens cientistas e os encontros ocorreram no laboratório de informática da escola, com o auxílio de estagiários do curso de Licenciatura em Informática da Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

**2º fase: Brainstorming:** Com a dinâmica dos grupos de trabalho, foi aplicada a técnica de *brainstorming*, que consiste na discussão de ideias para a busca de uma solução viável na utilização dos *games* de acordo com a realidade local. Nessa fase, foram trabalhados recursos para chegarmos a um conceito para o jogo. E assim, surgiu a ideia para a criação de um jogo de “Roletas” direcionado ao conteúdo de História, nomeado de *Adventure in History* (Aventura em História).

---

<sup>2</sup> Financiado pela FAPEAM Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas.

**3º fase: Construção Protótipo:** O projeto para o jogo foi registrado e descrito com base no GDD (*Game Design Document*), neste foi possível a criação de um protótipo dando visibilidade à proposta descrita no documento. As perguntas para o jogo foram divididas em fases, atendendo a complexidade dos níveis de acordo com os anos escolares (1º ao 3º série). Os alunos identificaram as perguntas com as alternativas em simulados e cadernos de vestibulares como SIS, UEA, PSS e ENEM, na área de conhecimento Ciências Humanas e suas Tecnologias focando no ensino de História, sendo avaliadas pelo professor responsável, permitindo que os alunos criem afinidade com os tipos de perguntas que serão disponibilizados nos momentos dessas avaliações. O protótipo do jogo foi desenvolvido dentro do aplicativo *Microsoft Office PowerPoint*, demonstrando o resultado da união de ideias das equipes de trabalho e identificando as melhores maneiras de sua aplicabilidade.

**4º fase: Implementação do Produto:** Para a versão prévia do produto final, os estudantes utilizaram o *software* para criação de jogos chamado de *Construct2*, uma ferramenta para elaboração de jogos 2D escritos em HTML5, com o objetivo de permitir a criação de uma aplicação sem a necessidade de experiência avançada de programação (JESUS; JUNIOR, 2019). Após, para testarmos a sua funcionalidade, realizamos a aplicação em sala de aula, onde foram apresentados aos alunos os nossos objetivos com o projeto, a utilização da nova ferramenta educacional e suas possíveis contribuições, bem como, a realização de descobertas e levantamento de hipóteses sobre como se jogava, com isso obtivemos novas dicas para o seu aperfeiçoamento. Por meio da demonstração em sala de aula, os discentes identificaram a estrutura dos games, contextualizando e enunciando as diferenças e semelhanças entre os jogos educacionais e de entretenimento, com isso, foi possível a experimentação de acordo com as regras que eles definissem. Nos possibilitando o redimensionamento quanto a estrutura de missões, fases e objetivos, adaptando as histórias, criando cenários, personagens e objeto para compor o enredo na construção desse conhecimento.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A tecnologia está no cotidiano da vida escolar. Com os avanços das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), são necessárias novas possibilidades para o processo de ensino e aprendizagem, permitindo que o conhecimento

seja facilitado e otimizado em todos os ambientes, por meio de novas abordagens didático-pedagógicas, tornando-se ferramentas educacionais.

Nessa perspectiva, temos os games, no entanto, estes foram criados para o mercado de consumo, ou seja, sem qualquer relação com sistema educacional. No Brasil ao longo dos anos, tornou-se destaque mundial, ocupando marca fixa nas primeiras posições entre os principais mercados de jogos eletrônicos (NEWZOO, 2017). É inegável que, umas das maiores dificuldades dos professores de História está na estimulação e falta de atenção dos alunos quanto aos conteúdos históricos, pois, entendemos a complexidade de abordar determinados temas de maneira atrativa atendendo a todos, ficando ainda mais difícil quando essas temáticas são dialogados por meio de interfaces tecnológicas para que não recaiam em estereótipos e anacronismos (ALVES, 2007; ANTONI, 2013).

Para isso, o projeto proposto desenvolveu um software com a colaboração de jovens cientistas, na conquista de uma nova metodologia de ensino na disciplina de história, perpassando o que entendemos apenas como capacidade lúdica (COSTA, 2017). Assim, a inserção de novas ferramentas digitais veiculadas as práticas pedagógicas, podem despertar o interesse dos alunos, bem como, o desenvolvimento e a possibilidade do pensar, agir e perceber a realidade como um processo, identificados e ressaltados nos níveis dos jogos (LARA, 2004; ALVES, 2007).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo educacional *Adventure in History*, se tornou uma ferramenta de auxílio no processo de ensino e aprendizado dos alunos do ensino médio, quanto aos conteúdos de História Geral do Brasil e do Amazonas. E segue a proposta curricular da disciplina apresentada pela Secretaria de Estado de Educação e Qualidade de Ensino do Estado (SEDUC-AM). O game desenvolvido pelos estudantes, para os estudantes, é focado em auxiliá-los em seus estudos para o ingresso nos vestibulares do UEA, ENEM, SIS e PSS, estes últimos realizados de maneira seriada e contínua quanto as três séries do ensino médio.

O jogo consiste em perguntas, que são selecionadas aleatoriamente (conforme a série escolar), por meio das cores vermelho, verde, azul e amarelo, estabelecida na roleta, essa determina o grau de dificuldade da questão que será respondida. Conforme o jogador acerta as perguntas, os pontos são contabilizados de acordo com a dificuldade da questão,

com isso, o aluno avança nas etapas, até chegar no momento que o estudante “vence” o nível passando por todas as questões da série escolhida, sendo registrado no quadro de resultados.

Após os ajustes na 4<sup>o</sup> fase de implementação do produto, novamente o game foi disponibilizado aos alunos como produto final, sendo aplicado dentro da sala de aula (Figura 4), neste momento, identificamos grande atuação, atenção e interesse dos alunos, que passaram a ser mais participativos nas aulas da disciplina de História. Essa nova dimensão acerca do conteúdo, possibilitou maior assiduidade e discussões para melhorias do jogo, tornando-o mais atraente e próximo da realidade em que os estudantes vivenciam diariamente dentro e fora do ambiente escolar.

Ao final de cada aula, os estudantes realizaram avaliações qualitativas para identificarmos a relevância do game para o aprendizado da disciplina, e em sua grande maioria considerou que o jogo atendeu as expectativas, pois além de prazerosa, é de fácil manuseio e permite a continuação dos estudos fora do ambiente escolar de maneira interativa.

Para uma verificação minuciosa, foi realizado uma varredura sobre o rendimento escolar dos alunos no primeiro semestre (sem o jogo) e segundo semestre (após o jogo), e assim, destacamos que, a maioria dos alunos atingiram grau de excelência nas provas contínuas, com notas variando entre 8 a 10 pontos, demonstrando que por meio do game interativo, os alunos apreendem e aprendem as temáticas com mais interesse e entusiasmo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Consideramos que, os games fazem parte da cultura e quando inseridos no ambiente educacional contribuem para que o acesso as informações sejam disponibilizadas de maneira fácil e alcançável, tornando-se uma forte ferramenta de apoio interativo no ensino da disciplina de história, permitindo que socializem e colaborem para a construção do conhecimento.

O jogo *Adventure in History* foi criado por meio da execução do projeto “Jogos Digitais no Ensino de História: Aliando os Games ao Cotidiano Escolar” do Programa Ciência na Escola (PCE). O game foi uma ferramenta facilitadora e agiu como uma nova proposta didático-pedagógica para o ensino e aprendizado dos estudantes do ensino

médio, concedendo aos professores de História dialogar e trabalhar com seus alunos em diferentes contextos.

Valorizando todo o conhecimento prévio dos alunos relacionado a tecnologia e colaborando para a apreciação das TDIC, demonstrando a pertinência dos games para o âmbito escolar, quando estes ressaltaram ótimo desempenho escolar, levando-os a crer que este mesmo formato pode ser experienciado em outras disciplinas e em outros contextos educacionais.

**Palavras-chave:** Games, Ensino de História, Tecnologias Digitais.

## REFERÊNCIAS

ALVES, L. **Ensino online:** trilhando novas possibilidades pedagógicas mediadas pelos jogos eletrônicos. Palestra na mesa redonda durante evento da ABED. Recife, 2007.

ANTONI, E.; ZALLA, J. O que o jogo ensina: práticas de construção e avaliação de aprendizagens em História. In: GIACOMONI, M. P.; PEREIRA, N. M. (Orgs.). **Jogos e ensino de História**. 1º ed., 2. reimpr. Porto Alegre: Evangraf, v. 1, p. 117-146, 2013.

COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Ensino De História E Games: Dimensões Práticas Em Sala De Aula**. Curitiba, Ed Appris, 2017.

JESUS, Hiago de; JUNIOR, Almir. **Construct2 no Brasil:** uma revisão sistemática de literatura. Anais do Workshop de Informática na Escola, [S.l.], p. 1149, nov. 2019.

ISSN 2316-6541. Disponível em: <<https://br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/8626/6187>>. Acesso em: 27 jun. 2020.  
doi:<http://dx.doi.org/10.5753/cbie.wie.2019.1149>.

LARA, Isabel Cristina Machado de. **Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série**. São Paulo: Rêspel, 2004.

NEWZOO. **Global Games Market Report**. Disponível em:  
<<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>>. Acesso em junho de 2020.