ISSN: 2358-8829

# JOGOS DE VIDEOGAME E O ENSINO DE HISTÓRIA NA ESCOLA ESTADUAL CÂNDIDO MARIANO (CMPM V)

Eline Valeria Oliveira Gomes [1]

## INTRODUÇÃO

Na educação, o Ensino de História possui um papel fundamental, ao passo que colabora não somente com o processo de aprendizado acadêmico, mas para a formação e transformação da sociedade. Nesse sentido, a utilização de mecanismos e metodologias diversificadas, dinâmicas, divertidas e proativas são essenciais para o processo de ensino-aprendizagem.

Os jogos de videogame têm se tornado uma ferramenta cada vez mais relevante no campo da educação, especialmente no ensino de história. Com o avanço da tecnologia e a popularização dos games, educadores e pesquisadores têm explorado o potencial desses recursos para engajar os alunos, promover a aprendizagem ativa e oferecer novas perspectivas sobre eventos históricos.

Deste modo, destaca-se a utilização de videogames no ensino de História, os quais tem ganhado cada vez mais espaço, oferecendo uma forma interativa e envolvente de aprender sobre o passado. Jogos que permitem aos alunos experimentar eventos históricos, explorar culturas e compreender processos históricos de maneira dinâmica.

No livro Jogos Digitais como História (2016), Adam Chapman explora a interseção entre jogos digitais e a representação da história, argumentando que os jogos são uma forma significativa de engajar o público com o passado. Chapman (2016), defende que os jogos não são apenas entretenimento, mas também meios de comunicação histórica, capazes de transmitir narrativas e experiências históricas de maneira interativa e imersiva.

[1] Mestre em Ciências da Educação pela Universidade Tecnológica Intercontinental (UTIC)- Paraguai, Reconhecido pela Universidade Católica de Petrópoles (UCP), elinevaleria@hotemail.com;

ISSN: 2358-8829

Assim sendo, este projeto objetivou a execução a execução de aulas com a participação de jogos de videogames como Assassin's Creed" e **Minecraft** que transportam os jogadores para períodos como , Egito, Grécia e Roma Antiga, Renascimento, Revolução Francesa e, permitindo uma imersão visual e narrativa nesses ambientes, dentre outros. Possibilitado, portanto, uma imersão em contextos históricos, o que colaborou para identificar o envolvimento dos alunos para com o processo de ensino-aprendizagem diante das aulas de História, através de aulas divertidas, didáticas e colaborativas.

## METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Como metodologia, este projeto foi fundamentado em uma investigação qualitativa, sob um paradigma interpretativo, a partir da perspectiva da etnometodologia. Onde foi possível observar os impactos da utilização do jogo de videogame: Spartan: Total Warrior PS2, como recurso pedagógico no ensino de História, com alunos do 6º ano do E. Fundamental e 1ª série do E. Médio na escola estadual Candido Mariano em Manaus-AM.

De acordo com Coulon (1995), a etnometodologia consiste na pesquisa empírica dos métodos que os indivíduos empregam para atribuir sentido e, simultaneamente, realizar suas ações cotidianas, sendo compreendida como o estudo de atividades diárias, sejam elas triviais ou eruditas. Salienta-se, ainda , que este projeto está enquadra como de natureza básica, com objetivos descritivos, valendo-se de dados subjetivos por meio da análise de conteúdo.

Já a técnica/método utilizados para a implementação do mesmo é a utilização de jogos de videogame durante as aulas de História, além da observação dos resultados e impactos da utilização dos respectivos jogos como recurso pedagógico no ensino de História.

Segundo as perspectivas de Chapman (2016), os jogos digitais podem ser compreendidos como uma forma de "história pública", oferecendo aos jogadores a oportunidade de vivenciar e interpretar eventos históricos de maneiras que métodos tradicionais, como livros e apostilas, possam não possibilitar.

Chapman (2016), examina, ainda, a construção de mundos históricos nos jogos, a representação de eventos e personagens, e como esses jogos podem moldar a percepção do público em relação ao passado. O que pode acarretar em um maior envolvimento dos alunos nas aulas de história e com seus respectivos conteúdos.

Para Telles e Alves (2015), um videogame, ou jogo eletrônico, é essencialmente um software, uma simulação digital criada com o propósito de entretenimento. Um *jogo de videogame ligado ao Ensino da História* pode ser determinado "como um mundo ficcional de natureza interativa, ambientado em representações ou em um imaginário histórico, desenvolvido por meio da simulação digital". (p.12).

Portanto, para os autores, a virtualidade dos jogos, baseada em sua natureza mimética complexa, permite que, no contexto educacional, ajude a compreender e debater o passado e sua historicidade.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Estudar História ultrapassa os parâmetros acadêmicos e/ou escolares, pois engloba a formação individual e social dos alunos. Pois, auxilia na construção do pensamento crítico e ético dos mesmos.

Assim sendo, se torna extremamente necessário o arcabouço teórico, metodológico e prático dos professores de História, no sentido de envolver, ao máximo possível, os alunos em suas respectivas aulas.

Neste sentido, Bain (2007), afirma que os melhores professores devem ser detentores dos conhecimentos teóricos. Bem como, sejam detentores de metodologias, que possam discutir os respectivos conteúdos, em sala de aula, de maneira crítica, dialógica e dinâmica.

De acordo com Saviani (2007), o professor de História deve aprimorar suas habilidades em sala de aula de maneira profissional, institucional, pedagógica e crítica, não apenas para transmitir conteúdos aos alunos, mas para fazê-lo de forma didática, dinâmica e reflexiva, promovendo a participação ativa dos estudantes. Além disso, o docente contribui não só para a elaboração do currículo escolar no ensino de História, mas também para a formação social e humana dos indivíduos.

Desta forma, entende-se que os jogos de videogame podem ser uma metodologia utilizado no Ensino de História preponderante no processo de ensino-aprendizagem. Haja vista que, de maneira dinâmica e divertida, pode trazer para os alunos conhecimento.

Segundo Chapman (2016), os jogos digitais podem ser entendidos como uma forma de "história pública", permitindo que os jogadores experimentem e interpretem eventos históricos de maneiras que os métodos tradicionais, como livros e filmes, não conseguem. Ele analisa a construção de mundos históricos nos jogos, a representação de eventos e personagens, e como os jogos podem influenciar a percepção do público sobre o passado.

Chapman (2016), também aborda as críticas comuns aos jogos históricos, como a simplificação de eventos complexos e a falta de precisão histórica, mas argumenta que esses aspectos não invalidam o potencial dos jogos como ferramentas educativas e de engajamento histórico. Ele sugere que os jogos devem ser avaliados não apenas por sua precisão factual, mas também por sua capacidade de criar experiências significativas e reflexivas sobre o passado.

De acordo com Telles e Alves (2015), os recentes avanços na teoria da História redefiniram o papel da ficção nas representações e práticas dos historiadores, permitindo a incorporação de visões e experiências do passado construídas em diversos universos ficcionais, como literatura, memória, cinema e jogos digitais. Ratificam ainda que, no ensino de História, essa abordagem aproximou os mundos ficcionais do processo didático, reconhecendo-os como elementos importantes.

Sendo assim, a ficção passou a ser entendida não como falsa, mas como algo enraizado no real e próximo do verossímil. Assim, o uso de mundos ficcionais permite aos educadores dialogar com aspectos da cultura cotidiana que permeiam o imaginário dos estudantes e integram sua cultura histórica.

Para Telles e Alves (2015), os conceitos como "consciência histórica" e "obras fronteiriças" atribuem um valor positivo aos jogos digitais no ensino e na didática da História, abrindo novas possibilidades para os processos de ensino e aprendizagem. Sendo que, essa abordagem, embora desafiadora, é instigante tanto para alunos quanto para professores. Logo, os autores ratificam que a relevância dos jogos digitais no ensino de História está justamente em seu caráter ficcional, que reflete a autorreflexividade do

trabalho do historiador e problematiza os limites entre o histórico e o ficcional nas narrativas históricas.

Em resumo, Jogos Digitais como História oferece uma análise profunda e inovadora sobre como os jogos digitais podem ser usados para representar e comunicar a história, destacando seu potencial como uma forma única e poderosa de engajamento com o passado.

Diante do exposto, elucida-se que este projeto prevê, como resultados, esperados, a utilização de jogos de videogame durante as aulas de História, além da observação dos resultados e impactos da utilização de jogos de videogame como recurso pedagógico no ensino de História. E, a possível criação de um protótipo de jogo digital (videogame) relacionado ao Ensino de História.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultados, este projeto possibilitou a realização do uso de jogos de videogames, como Total Warrior PS2 e Minecraft, nas aulas de História sobre conteúdos de Grécia Antiga com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II e 3ª série do Ensino Médio.

Destaca-se que jogos digitais (videogames) possui uma linha tenue entre o real e o ficticio, que pode colaborar com o processo de discussão dos alunos sobre o “fazer e estudar História”. Logo, esse envolvimento dos alunos no processo de elaborar e joggar os citados jogos, pode colaborar com o processo de ensino-aprencizagem, especialmente no que refere soibre o Ensinode História.

Além de estimular a interação social e a colaboração entre os jogadores, os alunos têm a oportunidade de discutir estratégias, compartilhar conhecimentos históricos e cooperar para alcançar objetivos comuns. Isso fortalece habilidades como comunicação e trabalho em equipe, contribuindo, assim, para o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes.

ISSN: 2358-8829

Assim sendo, após aulas de explicação e exposição sobre os conteúdos de Grecia Antiga, foram executadas aulas com os citados jogos em sala de aula. E, quando jogados, a professora ilustrou com “figuras” discutidas nas aulas e demonstradas nos jogos.

identificou-se que, através das aulas ludicas com o suporte do videogame do Jogo Spartan: Total Warrior PS2 e Minecraft , 130 alunos foram contemplados.

Onde foi observado o envolvimento dos alunos com os jogos, nao somente na interaçaõ das aulas, mas também de maneira participativa-colaborativa, pois alguns alunos criaram cidades da Grecia e Roma Antiga no Minecraft . logo, a este processso em muito, colaborou com o processo de ensino-aprencizagem, especialmente no que refere ao Ensino de História.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência permitiu compreender o jogo não apenas como uma ferramenta de entretenimento, mas também como uma possibilidade de aproximação entre os estudantes e o conhecimento histórico.

Ao entrar em contato com uma representação virtual do mundo antigo, os alunos puderam observar, questionar e refletir sobre diferentes formas de construção e representação do passado. Bem como, poderam participar de maneira mais ssidua na construção de cidades da Grécia Antiga e Roma Antiga, replicando , inclusive cenários e vestimentas de Guerras.

Dessa forma, o uso do videogame em sala de aula mostrou-se uma possibilidade de ampliar as práticas de ensino de História, favorecendo uma participação mais ativa, dinâmica, e divertida dos alunos, estimulando, ´portanto, discussões sobre o próprio processo de “fazer e estudar História”.

**Palavras-chave:** Videogames, Ensino de história, ensino-aprendizagem.

ISSN: 2358-8829

**REFERÊNCIAS**

AMAZONAS. Diário oficial do Estado do Amazonas. Disponível em: https://www.fapeam.am.gov.br/editais/edital-n-o-0042025-programa-ciencia-na-escola-pce/ Acesso em: 10 de Fevereiro de 2025 às 07:00h.

CHAPMAN, Adam. 2016. Digital games as history: how videogames represent the past and offer access to historical practice. Nova York, Routledge, 290 p.

Bain, Ken. Lo que hacen los mejores profesores de la universidad. 2a. Ed. Universitat de Valencia, 2007.

COULON, A. **Etnometodologia**. Petrópolis: Vozes, 1995.

SAVIANI, D. **História das ideias pedagógicas no Brasil**. Campinas: Autores Associados, 2007.

TELLES, Helyom Viana; ALVES, Lynn. Ficção e Narrativa: o lugar dos videogames no ensino de História. 2015.