



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
LICENCIATURA PLENA EM HISTÓRIA

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA: um levantamento historiográfico da produção acadêmica sobre o tema no Curso de Licenciatura Plena História da UFRPE (2011-2023)

LUCAS HENRIQUE DE AMORIM BORBA

RECIFE

2024

LUCAS HENRIQUE DE AMORIM BORBA

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA: um levantamento historiográfico da produção acadêmica sobre o tema no Curso de Licenciatura Plena História da UFRPE (2011-2023)

Trabalho de conclusão de Curso apresentado ao Departamento de História, da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), como pré-requisito para finalização da disciplina TCC II e obtenção de grau no Curso de Licenciatura Plena em História.

Orientadora: Prof. Dr^a. Lúcia Falcão Barbosa

RECIFE

2024

Dados Internacionais de Catalogação
na Publicação Universidade
Federal Rural de Pernambuco
Sistema Integrado de Bibliotecas
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos
pelo(a) autor(a)

- B726i Borba, Lucas Henrique de Amorim Borba
A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA: um levantamento
historiográfico da produção acadêmica sobre o tema no Curso de Licenciatura Plena História da UFRPE
(2011-2023) /Lucas Henrique de Amorim Borba Borba. - 2024.
30 f.
- Orientadora: Lucia Falcao .
Inclui referências e anexo(s).
- Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco,
Licenciatura em História, Recife, 2024.
1. Ensino-aprendizagem. 2. História. 3. Jogos. 4. Licenciatura em História. I. , Lucia Falcao, orient. II.
Título

TERMO DE APROVAÇÃO

LUCAS HENRIQUE DE AMORIM BORBA

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA: um levantamento historiográfico da produção acadêmica sobre o tema no Curso de Licenciatura Plena História da UFRPE (2011-2023)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de História, da Universidade Federal Rural de Pernambuco, como pré-requisito da finalização da disciplina TCC II e obtenção de grau no Curso de Licenciatura Plena em História.

Prof. Dr^a Lúcia Falcão Barbosa

Universidade Federal Rural de Pernambuco

Departamento de História

Prof. Dr^a Juliana Alves de Andrade

Universidade Federal Rural de Pernambuco

Departamento de Educação

Prof. Ms. André Guimarães Carneiro

Escola Pública Municipal Pastor David Blackburn

Recife, 08 de março de 2024

SUMÁRIO

SUMÁRIO	05
RESUMO	06
1. Introdução	07
2. Os Trabalhos de Conclusão de Curso na Licenciatura Plena em História da UFRPE	08
3. O debate sobre “Jogos no ensino de História” presente nos produtos didáticos apresentados na Licenciatura em História da UFRPE	12
4. A análise de Jogos Digitais e sua apropriação nas salas de aula de História da educação básica	19
5. Considerações Finais	22
6. Referências bibliográficas	23
ANEXO. Regras para submissão Revista CLIO UFPE	26

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA: um levantamento historiográfico da produção acadêmica sobre o tema no Curso de Licenciatura Plena História da UFRPE (2011-2023)

Lucas Henrique de Amorim Borba

RESUMO: O presente artigo busca fazer um levantamento de trabalhos de conclusão de curso defendidos no Curso de Licenciatura Plena em História da Universidade Federal Rural de Pernambuco, no intervalo de 2011 a 2023, que tenham como temática o ensino-aprendizagem de história através dos jogos. Pretendemos analisar as propostas didáticas a partir da identificação das temáticas abordadas, dos referenciais teórico-metodológicos escolhidos e da intencionalidade dos autores ao discorrerem sobre os conteúdos históricos através dos jogos criados. Como resultado, pudemos perceber a crescente defesa dos jogos como uma alternativa plausível para ajudar no processo de ensino-aprendizagem da história escolar e sua relevância enquanto recurso didático para o ensino de história.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino-aprendizagem; História; Jogos; Licenciatura em História.

THE IMPORTANCE OF GAMES IN THE TEACHING AND LEARNING OF HISTORY: an historiographical survey of the academic production on this topic in the History Course at UFRPE (2011-2023)

ABSTRACT: This article seeks to make a survey of course completion works defended in the Full Degree Course in History at the Federal Rural University of Pernambuco, in the interval from 2011 to 2023, which have as their theme the teaching and learning of history through games. We intend to analyze the didactic proposals from the identification of the themes addressed, the theoretical-methodological references chosen and the intentionality of the authors when discussing the historical contents through the games created. As a result, we could perceive the growing defense of games as a plausible alternative to help in the teaching-learning process of school history and its relevance as a didactic resource for the teaching of history

KEYWORDS: Teaching-learning; History; Gaming; Bachelor's degree in history

LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA: un estudio historiográfico de la producción académica sobre el tema en el Curso de Historia de la UFRPE (2011-2023)

RESUMEN: Este artículo busca realizar un relevamiento de los trabajos de conclusión de curso defendidos en el Curso de Licenciatura en Historia de la Universidad Federal Rural de Pernambuco, en el intervalo de 2011 a 2023, que tienen como tema la enseñanza y el aprendizaje de la historia a través del juego. Pretendemos analizar las propuestas didácticas a partir de la identificación de los temas abordados, los referentes teórico-metodológicos elegidos y la intencionalidad de los autores a la hora de discutir los contenidos históricos a través de los juegos creados. Como resultado, pudimos percibir la creciente defensa de los juegos como una alternativa plausible para ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia escolar y su relevancia como recurso didáctico para la enseñanza de la historia

PALABRAS CLAVE: Enseñanza-aprendizaje; Historia; Juego; Licenciatura en Historia.

Biografia do autor com ORCID

Licenciado em História pelo Departamento de História da Universidade Federal Rural de Pernambuco, Rua Dom Manuel de Medeiros, s/n, Dois Irmãos - CEP: 52171-900 - Recife/PE, e-mail: lhamorim2016@gmail.com e ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-0104-4056>

1. Introdução

Existem muitos desafios que circundam o ensino de História, dentre eles está a falta de interesse dos alunos, o baixo autorreconhecimento enquanto seres históricos, a falta do hábito de leitura (para além de conteúdos acessados em redes sociais), o distanciamento entre o local de fala e os temas abordados em sala de aula, entre tantos outros. Nós, enquanto docentes, somos chamados a tentar ultrapassar tais desafios de modo a fazermos com que o conteúdo histórico escolar seja mais bem compreendido e menos estereotipado. Durante muito tempo a História foi vista como uma disciplina de memorização de nomes, datas e eventos apenas para a aprovação nos exames. Reagindo a uma necessidade de mudança, muitos estudiosos do campo do ensino de história buscam métodos e meios para transformar o conhecimento histórico escolar (Nadai, 1992).

É fato que o ensino de História vem sofrendo mudanças e abalos no decorrer dos anos. Poderíamos apontar como uma dessas ondas a que se fez sentir durante o processo de redemocratização do Estado Brasileiro nos anos 80 do século passado. Um refluxo desse processo de democratização pode ser identificado em meio à implementação do novo ensino médio, que acaba por desvalorizar as ciências humanas no currículo escolar. Porém, mesmo diante de tais refluxos, podemos perceber um grande avanço nos debates e métodos usados para trabalhar o conteúdo histórico em sala de aula. Os vários trabalhos sobre jogos no ensino de história são um exemplo das discussões que vêm sendo realizadas nos últimos dez anos nas Licenciaturas em História, nos Programas de pós-graduação ou no âmbito de programas de formação inicial e continuada – como PIBID, PRP, PARFOR, RENAFORM, entre outros¹. Podemos inferir que esse debate configura como resposta a uma necessidade de reafirmar a criatividade e a reflexão presentes nas salas de aula de História.

Em um artigo sobre o estado da arte, Silva; Giacomoni; Oliveira e Cunha (2020), chamam atenção sobre o crescimento desse debate no âmbito do Mestrado Profissional em Ensino de História:

¹ Pelo limite do tempo, optamos por não realizar uma busca acerca produção de artigos científicos em plataformas como o Google Acadêmico ou Revistas de História ou apresentações de trabalhos (resumos ou resumos expandidos) em congressos e encontros de História ou Ensino de História sobre o tema. Mas, certamente, o número de publicações sobre Jogos e Ensino de História pode ser ampliado com essa busca. O PIBID História da UFRPE poderia ser um lugar de pesquisa sobre esse tema. A exemplo do trabalho de mestrado de CARNEIRO, André Guimarães. Jogos no Ensino da Ciência: experiências do PIBID/UFRPE. Programa de Pós-graduação do Ensino das Ciências. UFRGS, Porto Alegre, 2019.

A produção sobre a temática avançou especialmente no âmbito da produção científica da rede PROFHISTORIA com a elaboração de jogos como produto didático. Foram localizadas, ao todo, 17 dissertações no programa espalhadas em 12 instituições. São elas: UFPE, UFSC, UFRGS, UFRJ, UFF, UNESPAR, UDESC, PUCRIO, UEMS, UFSM, UCS e UNEB. Registraram duas dissertações: UFPE, UFRGS, UFRJ, UDESC e UFSM. As demais instituições registraram uma produção até novembro de 2019. Dessas 17 dissertações, 7 foram defendidas em 2016, 3 em 2017 e 7 em 2018. Tal produção, em um curto e recente espaço de tempo, revela a dinamicidade do desejo de uso de jogos pelos professores de História. (Silva; Giacomoni et all, 2020, p. 384)

Podemos dizer que os jogos são abordados sobretudo como meios do docente trabalhar os conteúdos históricos de forma a estimular a autonomia no processo de construção do conhecimento em sala de aula. Porém, é preciso entender que o uso desse recurso não serve apenas como motivação para o aluno, mas vem com o intuito de colaborar com o ensino de história buscando abrir novas perspectivas de aprendizagem (Silva; Giacomoni; et all, 2020).

Diante do que foi salientado, este trabalho tem como objetivo fazer um levantamento de trabalhos de conclusão de curso defendidos entre os anos de 2011 e 2023², no curso de Licenciatura Plena em História, curso presencial, na Universidade Federal Rural de Pernambuco, sobre Jogos e Ensino de História. Para tanto, fizemos um levantamento por meio do Repositório institucional da UFRPE. Contudo, para cobrir o período de 12 anos (2011-2023), tivemos que recorrer também à busca nos currículos da Plataforma Lattes / CNPq dos professores do Curso, pois o Repositório Institucional da UFRPE não disponibiliza TCC's produzidos até o ano de 2018. Após o levantamento e categorização dos trabalhos produzidos, fizemos uma leitura dos mesmos levando em consideração sua estrutura, como foi pensado, os referenciais teórico-metodológicos escolhidos e quais conteúdos históricos são abordados através dos jogos.

2. Os Trabalhos de Conclusão de Curso na Licenciatura Plena em História da UFRPE

O documento “Regulamentação do Trabalho de Conclusão de Curso da Licenciatura em História”, redigido pela Comissão de TCC do Curso, e devidamente pautado e aprovado no Núcleo Docente Estruturante (NDE) e no Colegiado de Coordenação Didática (CCD), em 2018, estabelece as normas para elaboração e avaliação dos trabalhos de conclusão que são

² Esse recorte temporal se desenhou durante a fase exploratória da pesquisa, momento em que identificamos esse período como relevante para as produções de TCC's com o tema jogos e ensino de história. O primeiro trabalho com tema de jogos e ensino de história surge em 2011. E nossa pesquisa se encerra no calendário acadêmico de 2023. Por isso, não entram no escopo do trabalho os TCC's defendidos a partir do ano civil de 2024 – dentre os quais o nosso próprio trabalho.

obrigatórios para integralização do curso. Esse documento estabelece, nos artigos 3 e 4, o caráter e modalidades possíveis para os TCC's:

Art. 3o – Define-se Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) como uma produção de pesquisas e estudos históricos no âmbito da Licenciatura em História, a serem definidos pelo(a)s aluno(a)s e orientadores(as), conforme definição a seguir:

I. O TCC deve ter caráter teórico ou empírico, com tema e problema relevantes ao perfil do egresso do Curso, podendo ser: a) de natureza de revisão historiográfica no âmbito do Ensino e da Pesquisa do Ensino de História; e, b) de natureza empírica no âmbito de uma pesquisa de campo, entrando em contato com seu universo de estudos e práticas do Ensino de História

Art.4o – Serão aceitas como modalidades de TCC: Monografias, Artigos Científicos, Documentários em Vídeos, Relatórios Técnicos de Organização de Acervos Históricos e/ou Patrimoniais, Produção de Material Didático do Ensino de História, e outras modalidades a serem avaliadas e aceitas pela Comissão de TCC do curso.

§ Parágrafo único: em caso de reprovação da proposta, discente e orientador(a) deverão encaminhar nova modalidade de Trabalho para ser avaliada.

Com isso, podemos perceber que a modalidade escolhida para os trabalhos, defendidos após 2018, é majoritariamente de artigos científicos ou produtos didáticos. Ao menos no que diz respeito ao tema em questão: jogos e ensino de história. Conseguimos contabilizar, entre 2011 e 2023, um total de 16 trabalhos que tematizam jogos e ensino de História, sendo 10 monografias, 4 produtos didáticos e 2 artigos científicos. Entretanto, vale notar que, depois da publicação do Regulamento que amplia as possibilidades de modalidades de TCC (2018), apenas 01 monografia foi defendida com esse tema. Como podemos ver no Quadro 1 a seguir.

QUADRO 1: Trabalhos de Conclusão de Curso da Licenciatura em História (2011-2023)

Autor	Título	Formato/Ano de Publicação / Orientador	Plataforma
Thiago Luiz de Souza Leão	Análise do potencial pedagógico dos jogos digitais banzo e mandinga	Artigo Científico / 2023 / Lúcia Falcão	Repositório UFRPE
Gabriel Roberto Medeiros Rodrigues	A gamificação da História: um produto didático sobre a confederação do equador	Produto didático/ 2023 / Lúcia Falcão	Repositório UFRPE
Kayo Victor de Paula	"As vozes dos facões e os gritos das enxadas": a Gamificação da história da Liga Camponesa da Galiléia em formato de RPG	Produto Didático/ 2023 / Lúcia Falcão	Repositório UFRPE
Márcio Antônio Barbosa Duarte Júnior	O preço dos ideais: jogo de RPG sobre a revolução pernambucana de 1817	Produto didático/ 2021 / Lúcia Falcão	Repositório UFRPE

Ana Clara Guilherme Timoteo de Barros	Representações do mito de el dorado no jogo “Uncharted: drake’s fortune” e possibilidades de uso no ensino de história	Artigo Científico / 2021 / Rozélia Bezerra	Repositório UFRPE
Rodrigo Sousa da Silva	Produto didático: jogo sinfonia da inquisição - o RPG como ferramenta empática no ensino de história.	Produto Didático/ 2019 / Lúcia Falcão	Repositório UFRPE
Victor Veloso Santos	World of Warcraft: o imaginário medieval e a fragmentação do ser na modernidade tardia	Monografia / 2019 / Lúcia Falcão	Repositório UFRPE
Diogenes Mufford Luiz dos Santos	O uso dos jogos como ferramenta para o ensino de história no ensino fundamental: uma breve revisão bibliográfica e analítica.	Monografia / 2019 / Rozélia Bezerra	Repositório UFRPE
Pedro Paulo Gomes Soares	Ensino de história e RPG: por um ensino de história lúdico	Monografia / 2017 / Lúcia Falcão	Plataforma Lattes
Felipe de Souza Henning	Jogos de tabuleiro no ensino de história: um estudo sobre as possibilidades educativas da obra Quisama: o império dos capoeiras	Monografia / 2016 / Lucas Victor Silva	Plataforma Lattes
Raíza Gomes de Melo	Prática docente e RPG: as semelhanças entre o professor e o “rpgista”.	Monografia / 2016 / Lucas Victor Silva	Plataforma Lattes
Jorge Luiz Veloso da Silva Filho.	Museu do Mamulengo na sala de aula: proposição de jogos educativos como recurso didático no ensino de história.	Monografia / 2014 / Ricardo de Aguiar Pacheco	Plataforma Lattes
Brunno Manoel Azevedo Pessoa	Narrativa, ficção e simulação: a utilização dos roleplaying games na construção do saber histórico escolar.	Monografia / 2013 / Lúcia Falcão	Plataforma Lattes
Willy Greissi Santana Cordeiro	Crônicas da imaginação: diálogos entre RPG e história	Monografia / 2013 / Lúcia Falcão	Plataforma Lattes
Cláudio Rodrigo Vasconcelos Silva	Os usos e abusos do RPG no ensino de história.	Monografia / 2013 / Lucas Victor Silva	Plataforma Lattes
Victor Batista de Souza	Brincar é sério! Por uma aula de história prazerosa: O jogo como instrumento pedagógico no ensino fundamental II	Monografia / 2011 / Lúcia Falcão	Plataforma Lattes

Embora não seja o escopo deste artigo, é interessante perceber que alguns egressos do Curso de Licenciatura em História da UFRPE deram continuidade às suas pesquisas sobre Jogos

e Ensino de História, ainda que majoritariamente em outra instituição de ensino – no Programa de Pós-Graduação em Educação da UFPE (01) e no Profhistória da UFPE (3). Tendo apenas 2 licenciados procurado o PPGH da UFRPE para dar sequência às suas pesquisas sobre Jogos e Ensino de História. Uma hipótese possível para lermos esses números é o fato da linha sobre Ensino de História ser relativamente nova no PPGH UFRPE.

QUADRO 2: Dissertações de Mestrado de egressos da Licenciatura Plena em História da UFRPE com tema jogos e ensino de história

Autor	Título	Formato / Ano de Publicação / Orientador	Plataforma
Cláudio Rodrigo Vasconcelos Silva	Alea jacta est: a prática docente do professor de história que faz uso do roleplaying game na sala de aula	Dissertação PPGE UFPE / 2016 / José Batista Neto	Repositório UFPE
Bruno Manoel Azevedo Pessoa	Experiência docente no ensino de história: desenvolvendo estratégias para o uso do RPG em sala de aula de Recife-PE	Dissertação PPGH UFRPE / 2018 / Giselda Brito	Biblioteca Digital de Teses e Dissertações TEDE UFRPE
Bruno Barros da Silva	Da autobiografia ao jogo: o ensino das relações étnico-raciais a partir das experiências de Mahommah Gardo Baquaque	Dissertação Profhistória UFPE / 2018 / Lucas Victor Silva	Repositório UFPE
Eliud Falcão Correa Lima Junior	“E-stória”: o ensino de história e os jogos digitais – um estudo de caso através da plataforma kahoot!	Dissertação PPGH UFRPE/ 2019 / Humberto da Silva Miranda	Biblioteca Digital de Teses e Dissertações TEDE UFRPE
Paulo Henrique Penna de Oliveira	Games no ensino de história: possibilidades para a utilização dos jogos digitais de temática histórica na educação básica	Dissertação Profhistória UFPE / 2020 / Lucas Victor Silva	Repositório UFPE
Pedro Paulo Gomes Soares	Criatividade indômita: a contribuição da construção de jogos com fins didáticos para	Dissertação Profhistória UFPE / 2024 / Lúcia Falcão	Repositório UFPE

	a aprendizagem da história		
--	----------------------------	--	--

A partir desse levantamento preliminar, pudemos organizar os 16 trabalhos produzidos na licenciatura em história, entre 2011 e 2023, em 06 categorias: 1) análise do potencial pedagógicos de jogos digitais – 03 trabalhos; 2) propostas didáticas de gamificação da história a partir do RPG – 04 trabalhos; 3) análise do jogo de tabuleiro como ferramenta didática – 01 trabalho; 4) análise do jogo de RPG como ferramenta didática – 05 trabalhos; 5) o jogo / brincadeira como estratégia para criar um ambiente lúdico de aprendizagem – 02 trabalhos, 6) O uso do jogo como apoio didático e forma de promoção dos espaços museais – 01 trabalho.

QUADRO 3: Categorias de análise dos Trabalhos de Conclusão de Curso sobre Jogos e Ensino de História produzidos entre 2011-2023

Categorias de Análise	Relação dos TCC's
Análise do potencial pedagógicos de jogos digitais	Análise do potencial pedagógico dos jogos digitais banzo e mandinga (Thiago Luiz de Souza Leão) Representações do mito de el dorado no jogo “Uncharted: drake’s fortune” e possibilidades de uso no ensino de história (Ana Clara Guilherme Timoteo de Barros) World of Warcraft: o imaginário medieval e a fragmentação do ser na modernidade tardia (Victor Veloso Santos)
Propostas didáticas de gamificação da história a partir do RPG	A gamificação da História: um produto didático sobre a Confederação do Equador (Gabriel Roberto Medeiros Rodrigues) "As vozes dos facões e os gritos das enxadas": a Gamificação da história da Liga Camponesa da Galiléia em formato de RPG (Kayo Victor de Paula) O preço dos ideais: jogo de RPG sobre a revolução pernambucana de 1817 (Márcio Antônio Barbosa Duarte Júnior) Produto didático: jogo sinfonia da inquisição - o RPG como ferramenta empática no ensino de história. (Rodrigo Sousa da Silva)
Análise do jogo de tabuleiro como ferramenta didática	Jogos de tabuleiro no ensino de história: um estudo sobre as possibilidades educativas da obra Quisama: o império dos capoeiras (Felipe de Souza Henning)
Análise do jogo de RPG como ferramenta didática	Ensino de história e RPG: por um ensino de história lúdico (Pedro Paulo gomes Soares) Prática docente e RPG: as semelhanças entre o professor e o “rpgista”. (Raíza Gomes de Melo)

	<p>Narrativa, ficção e simulação: a utilização dos roleplaying games na construção do saber histórico escolar. (Brunno Manoel Azevedo Pessoa)</p> <p>Crônicas da imaginação: diálogos entre RPG e história (Willy Greissi Santana Cordeiro)</p> <p>Os usos e abusos do RPG no ensino de história. (Cláudio Rodrigo Vasconcelos Silva)</p>
<p>O jogo / brincadeira como estratégia para criar um ambiente lúdico de aprendizagem</p>	<p>O uso dos jogos como ferramenta para o ensino de história no ensino fundamental: uma breve revisão bibliográfica e analítica. (Diogenes Mufford Luiz dos Santos)</p> <p>Brincar é sério! Por uma aula de história prazerosa: O jogo como instrumento pedagógico no ensino fundamental II (Victor Batista de Souza)</p>
<p>O uso do jogo como apoio didático e forma de promoção dos espaços museais</p>	<p>Museu do Mamulengo na sala de aula: proposição de jogos educativos como recurso didático no ensino de história. (Jorge Luiz Veloso da Silva Filho)</p>

Logo, podemos afirmar que há uma prevalência da escolha do roleplayng game (RPG) nesses trabalhos de conclusão de curso sobre Jogos e Ensino de História no Curso de Licenciatura em História da UFRPE. Nos tópicos a seguir, vamos discorrer sobre os TCC's que se encontram disponíveis para livre acesso no Repositório Institucional da UFRPE³.

3. O debate sobre “Jogos no ensino de História” presente nos produtos didáticos apresentados na Licenciatura Plena em História da UFRPE

Sobre o avanço do debate sobre os jogos no ensino de história, alguns grupos de pesquisa e programas se destacam no Brasil por sua produção acadêmica na área, e são usados como referência na maioria dos trabalhos sobre Jogos e Ensino de História defendidos na UFRPE: como o Laboratório de Ensino de História e Educação (Lhiste) e o programa de extensão “Quem quer brincar”, ambos da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Este programa de extensão desenvolve atividades sobre a prática do lúdico no processo educacional, além de possuir uma brinquedoteca que faz empréstimos de brinquedo para o público em geral (Silva, Giacomoni, et al., 2020). A pesquisadora Tânia Ramos Fortuna (Coordenadora do “Quem quer brincar”), em seu artigo “Brincar é aprender”, defende que é de suma importância entender e aplicar corretamente o conceito de jogo no contexto educacional, isso porque, se feito de forma errada, o jogo pode ser descaracterizado. Para a autora o jogo, mesmo no processo educacional, deve

³ [DSpace da UFRPE: Página inicial](#)

manter sua natureza lúdica enquanto serve como ferramenta eficaz para a aprendizagem (Fortuna, 2013).

Em relação ao Laboratório de Ensino de História e Educação (Lhiste / UFRGS), podemos destacar a produção da obra *Jogos e Ensino de História*, organizada por Marcelo Paniz Giacomoni e Nilton Mullet Pereira (2013). Essa obra foi resultado de

reflexões produzidas para o curso de aperfeiçoamento “Ensino de História: modos de pensar, modos de fazer, modos de avaliar – Jogos e Ensino de História”, 1ª edição, oferecido pela UFRGS na modalidade EAD para quatro municípios do Rio Grande do Sul (Porto Alegre, Santo Antônio da Patrulha, Picada Café e Três Passos) no ano de 2013, e tendo como ponto de conexão o uso do jogar na educação e no Ensino de História (Giacomoni; Pereira, 2013, p. 08)

O livro aborda diversas reflexões a respeito de aspectos teóricos e didáticos sobre os jogos e o lúdico na sala de aula de história. Segundo os autores, o docente não deve se preocupar com narrativas, definições ou interpretações já prontas e finalizadas de acontecimentos históricos, mas em proporcionar um lugar onde o conceito venha a aparecer como criação. Nesse ponto o ensino histórico toma o lugar de criação ao em vez de reprodução do que já fora dito por alguém (Giacomoni; Pereira, 2013). E essas são referências muito presentes nos trabalhos apresentados a seguir.

No trabalho intitulado *A GAMIFICAÇÃO DA HISTÓRIA: UM PRODUTO DIDÁTICO SOBRE A CONFEDERAÇÃO DO EQUADOR (1824)*, Gabriel Roberto Medeiros Rodrigues (2023) propõe um jogo para os estudantes do 8º ano do ensino fundamental II se aventurarem no Brasil do século XIX:

O jogo vai se passar na província de Pernambuco, em 1824, e os estudantes serão protagonistas da História, tomando decisões que irão definir o futuro deles dentro do movimento separatista e republicano que começou em Pernambuco e ganhou apoio das províncias da Paraíba, Rio Grande do Norte e Ceará. O jogo é baseado numa disputa, mediada pelo professor, que irá guiar toda a narrativa presente neste material. Dessa forma, o intuito do jogo é trazer informações e questionamentos que irão contribuir para a elaboração do conhecimento histórico. Os educandos poderão experimentar, através dos seus personagens, como foi a participação de diversos grupos sociais nesse movimento separatista. (Rodrigues, 2023, p.6)

No seu produto didático, ele busca fazer com que os estudantes se situem quanto ao período estudado e percebam as lutas sociais de forma lúdica, visando aprender a temática valorizando a História dos movimentos sociais que colocaram em foco a busca pelos direitos (Rodrigues, 2023). Rodrigues explora todo o movimento da confederação do equador através de uma dinâmica de Assembleia:

Neste jogo, o professor será o mediador e narrador de toda a trama, que irá contar com cinco grupos sociais: 1) proprietários rurais, 2) comerciantes, 3) homens livres e pobres, 4) mulheres livres e pobres, 5) escravizados. Dessa forma, a sala de aula será dividida em 5 grupos que irão constituir uma assembleia, ou seja, cada grupo participará de duas votações por rodada, sendo a primeira votação entre o próprio grupo e em seguida o voto geral para decidir os passos do movimento. (Rodrigues, 2023, p.18)

Após debates e acordos feitos pelos próprios alunos/jogadores, o objetivo é que o movimento perca o máximo que puder, contemplando os diferentes interesses de cada grupo. Por meio da conversa, do debate e das cartas (de personagens e conhecimentos), ou das informações que compõem o jogo, os alunos irão apresentar suas propostas e lutar por seus direitos. As cartas de personagens mostram personagens importantes para o movimento e as cartas de conhecimento são pequenos resumos importantes para a compreensão e performance narrativa dos jogadores. O jogo é todo pensado para trabalhar a confederação do equador de forma lúdica, buscando a inserção dos alunos no contexto histórico através das narrativas compartilhadas e mediadas pelo professor.

O produto didático criado por Márcio Antônio Barbosa Duarte Júnior (2021), intitulado: “O PREÇO DOS IDEAIS”: JOGO DE RPG SOBRE A REVOLUÇÃO PERNAMBUCANA DE 1817, também busca a inserção do aluno na história, neste caso, no ambiente da revolução pernambucana, onde os discentes são colocados como protagonistas da revolução:

Este produto didático propõe um jogo de RPG sobre os acontecimentos da Revolução Pernambucana de 1817. Neste jogo os estudantes possuem um papel central na história narrada: eles encontram desafios, missões, problemas e intrigas a serem resolvidos, tornando-se protagonistas do movimento de 1817 em Pernambuco. Intitulado “O preço dos ideais”, o RPG é voltado para estudantes do 8º ano do ensino fundamental, e almeja que os jogadores sejam capazes de: i) refletir sobre os limites e alcances das bases ideológicas que compunham o movimento; ii) simular as dificuldades táticas e estratégicas de defesa do movimento; iii) experimentar o peso das suas decisões no destino da sociedade local, produzindo, portanto, conhecimento sobre esse acontecimento histórico, sua origem e desfecho. O objetivo pedagógico do jogo é o de que, para além de adquirir conhecimentos sobre datas e personagens, os estudantes-jogadores realizem operações historiográficas como pesquisar, analisar, pensar criticamente e produzir conhecimento histórico de forma autônoma, como protagonistas do processo de construção do saber. (Duarte jr, 2021)

Portanto, o jogo tem como objetivo pedagógico fazer com que os discentes consigam ir além de datas e nomes de personagens, através de outros meios como a pesquisa, análise, pensamento crítico, entre outros. Júnior propõe a estimulação da produção do conhecimento histórico autônomo, colocando os estudantes / jogadores como protagonistas na construção do saber escolar. O autor parte da premissa de que o ensino de história não deve se resumir apenas à memorização de datas e acontecimentos. Tomando como referência o teórico Marc Prensky (Nativos digitais, Imigrantes digitais, 2001), Júnior salienta que após uma revolução do conhecimento humano (e como ele é produzido), as pesquisas em educação mudaram o foco

para trazer outras dimensões do conhecimento, sendo uma delas é sua dimensão lúdica. Para ele o ensino de História deve ser pautado na construção do saber com protagonismo do discente.

Junior também utiliza como referência Johan Huizinga e sua obra *Homo Ludens* (2010) para dizer que o ato de jogar propicia aos alunos um espaço separado da realidade, onde eles podem explorar conceitos históricos de forma mais livre e criativa. Dentro do ambiente do jogo, os alunos têm a liberdade de experimentar diferentes estratégias, tomar decisões e enfrentar desafios, tudo isso em busca de objetivos específicos, como vencer, superar obstáculos ou acumular pontos. Para tanto, ele escolhe o jogo de interpretação de papéis, ou RPG, para construir conhecimento sobre a Revolução Pernambucana (1817). O autor destaca que “um protagonismo, bem executado, pode facilitar a dinâmica em sala de aula, ao estimular a troca de conhecimentos, a leitura, como uma das bases do RPG, o uso de estratégias e conhecimentos prévios para tomar decisões.” (Duarte jr, 2021, p.10).

O produto didático apresentado sugere a divisão da sala em quatro grupos, sendo eles: Militares, Clero, Comerciantes e Latifundiários. Cada grupo específico carrega consigo missões específicas e objetivos distintos, cada grupo recebe um personagem que foi um participante real da Revolução, dentre outros personagens fictícios (mas, plausíveis). Os personagens reais têm funções diferentes dos demais, por isso cada grupo deve debater antes de escolher o seu.

O jogo se divide em cinco arcos da história, onde cada grupo terá que conversar entre si para chegar a uma alternativa apresentada pelo narrador, cada escolha produz um cenário diferente, que pode ou não ajudar o grupo a chegar aos seus objetivos. De acordo com o autor, a base do jogo *O preço dos ideais* é o diálogo, o mediador do jogo (professor) deve sempre instigar esse diálogo entre os grupos, enfatizando o peso de cada escolha feitas por eles. Podemos dizer então que, como já foi salientado acima, os discentes devem pesquisar e estudar bem o conteúdo para poder dialogar da melhor forma possível.

O autor Kayo Victor de Paula (2023), em seu produto didático AS VOZES DOS FACÕES E OS GRITOS DAS ENXADAS: A GAMIFICAÇÃO DA HISTÓRIA DA LIGA CAMPONESA DA GALILÉIA EM FORMATO DE RPG, irá apresentar uma proposta de jogo de RPG que aborda a história das Ligas Camponesas no estado de Pernambuco no período de 1950.

Esse trabalho propõe a elaboração de um produto didático em forma de RPG sobre a história das Ligas Camponesas no estado de Pernambuco na década de 1950. O jogo contribuirá para o debate sobre a história do estado e os limites e alcances da experiência democrática no Brasil pré-golpe de 1964. Os estudantes possuem papel central na

narrativa ao tomar para si o protagonismo das escolhas que suas personagens tomariam no contexto da luta por dignidade e terras na zona rural do estado. "As vozes dos facões e os gritos das enxadas" almeja que os jogadores sejam capazes de: i) reconhecer o contexto histórico e sócio-político do cenário do jogo; ii) buscar soluções de sobrevivência diante das dificuldades naturais, políticas e sociais; iii) experimentar o peso das suas decisões no destino dos camponeses, produzindo, portanto, conhecimento sobre esse acontecimento histórico, sua origem e desfecho; iv) encontrar a melhor solução para resolver seus conflitos. O objetivo didático do produto é, para além de adquirir conhecimentos sobre datas e personagens, de que os estudantes realizem operações historiográficas como pesquisar, avaliar, criticar e produzir conhecimento histórico da forma mais autônoma possível, como protagonistas reais do processo de ensino-aprendizagem. (De Paula, 2023)

Antes de adentrar no jogo em si, o autor defende que a tradição verbalista vem perdendo cada vez mais sua efetividade nas salas de aula da educação básica, devido às mudanças no fim do século XX. Segundo Kayo, atualmente os indivíduos consomem conteúdos que circulam nas grandes mídias e redes sociais. Kayo Victor usa dos estudos de Tania Ramos Fortuna para salientar a importância do brincar como elemento formativo. O autor destaca ainda que, no momento em que se inicia a partida, os discentes estão numa relação entre a empatia, o conteúdo e a aprendizagem, quando assumem o papel dos personagens: sejam camponeses ou senhores de engenho.

Kayo discorre a respeito do passado enquanto tempo inalcançável, porém, que pode ser acessado através de abordagens empáticas que ajudem a compreender os motivos e valores dos indivíduos e grupos históricos. Isso seria possível quando os estudantes se colocam como agentes históricos: “Em suma, os estudantes buscam reconstruir os objetivos, crenças e sentimentos das figuras estudadas aceitando que podem ser diferentes dos seus.” (De Paula, 2023, p.6).

O autor usa como referência a obra *Jogos e Ensino de História* de Nilton Mullet Pereira e Marcelo Paniz Giacomoni. Ele discorre que estes autores mostram que os alunos se envolvem e se interessam com a história a partir do momento em que conseguem relacionar os acontecimentos da humanidade com a sua história de vida. Para corroborar com tais afirmações, ele também dialoga Fernando Seffner e o debate sobre temas sensíveis na história.

Podemos observar que Kayo de Paula destaca sua intenção em gamificar a história das ligas camponesas através do formato de jogo de RPG, uma vez que para ele o principal motivo do produto didático é a diversão do aluno: “o conteúdo escolar seria alcançado de maneira secundária a partir da narrativa preparada aos moldes historiográficos, que por si, como laço, se entrelaçam com a conclusão da brincadeira” (De Paula, 2023, p.8).

Para tanto, a sala se divide em dois grandes grupos: Camponeses e Senhores de engenho. Dentro de cada grande grupo o aluno vai criar sua ficha de personagem que deve materializar aquilo que o personagem se identifica: ou seja, cada personagem terá uma diversidade étnica e cultural que no jogo é chamada de arquétipos. O objetivo é fazer com que os alunos leiam os arquétipos e criem suas fichas de personagens com aqueles com que ele melhor se identificar.

No lado dos senhores de engenho há quatro arquétipos, são eles: Latifundiário(a), Usineiro(a), Político(a) e Alto Clero. Do lado dos camponeses há quatro arquétipos, são eles: Negro(a), Caboclo(a), Especialista e Parteira. Vale salientar que cada grupo tem um personagem que serve como porta voz: do lado dos senhores de engenho é o latifundiário Oscar de Arruda Beltrão ou Coronel Beltrão e do lado dos camponeses é o trabalhador “Seu” Zezé da Galiléia, ambos os porta vozes são de suma importância para seus respectivos grupos.

O jogo se divide em quatro cenas, são elas: Mais um dia na Galiléia, O grande verão, A ideia e o Convite, dentro de cada cena os objetivos são distintos. Kayo sugere que o professor, enquanto mestre do jogo, possua objetos que enriqueçam ainda mais a narrativa como por exemplo caixas de som, dados e torres. O intuito é trabalhar a liga camponesa fazendo com que os alunos (através de suas fichas de personagens) adentrem no cenário das ligas e entendam como funcionava a tomada de decisões e as opressões sofridas pelos camponeses em relação aos senhores de engenho. Para isso, o autor cria alternativas e situações distintas para cada escolha feita e debatida pelos alunos, a fim de incentivar o diálogo e a pesquisa sobre o assunto abordado através do produto didático.

No trabalho apresentado por Rodrigo Sousa da Silva (2019) o autor cria um produto didático baseado também no RPG, visando uma maior interação do aluno com os assuntos trabalhados na disciplina de História. No trabalho intitulado PRODUTO DIDÁTICO: JOGO SINFONIA DA INQUISIÇÃO - O RPG COMO FERRAMENTA EMPÁTICA NO ENSINO DE HISTÓRIA, o autor usa como tema o julgamento de Felícia Tourinho, uma mulher acusada de bruxaria no período da inquisição do Pernambuco quinhentista.

O trabalho de conclusão de curso em questão trata-se de um produto didático: Sinfonia da Inquisição: o RPG como ferramenta empática no ensino de História. Nosso objetivo foi produzir um jogo sobre a inquisição no Pernambuco quinhentista, especificamente o caso de Felícia Tourinho e, a partir dele, estimular a empatia histórica (LEE, 2006). Nesse caso, o uso do RPG como linguagem alternativa para o ensino de história visou trazer para mais perto dos estudantes temáticas e assuntos que são considerados por eles tão distantes de sua realidade. Ao invés da história fixa, acabada e inalcançável – fruto das aulas marcadamente verbalistas ainda muito presentes no cotidiano escolar, através de uma linguagem lúdica, visamos estimular a imersão dos estudantes na História, ao se travestirem de personagens históricos. E, desta forma, aproximar alunos e professores

do tema que estão estudando, colocando em suas mãos o poder de decisão e escolha de quais atitudes tomar, vivendo, por uma aula, os dramas históricos vividos pelas personagens que, de outra forma, pareciam tão longínquas. (Silva, 2019)

Antes de iniciarmos a abordagem sobre o jogo, vamos nos ater a alguns pontos: o primeiro deles é que o autor usa como embasamento alguns teóricos, em especial Peter Lee, que ele usa para defender que há uma necessidade de superarmos a visão estática do passado e promovermos a empatia histórica utilizando abordagens inovadoras, como os jogos, por exemplo. Também são abordados outros teóricos como Jorn Rüsen e Isabel Barca para enfatizar que o ensino de história não deve ser apenas sobre a transmissão de fatos objetivos, mas também sobre como a história pode orientar o indivíduo no tempo.

Outro importante tema abordado por ele está relacionado ao currículo de história na educação básica do Brasil. Para essa discussão, Silva utiliza a autora Kátia Abud, que enfatiza alguns pontos importantes como o fato dos currículos de história refletirem os interesses políticos e econômicos de grupos dominantes. Silva, ainda dialogando com Kátia Abud, salienta as mudanças ocorridas no processo de redemocratização brasileira. E discorre a respeito dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e sua proposta de abordagens da história por meio de temáticas e situações problema, visando consciências crítica e cidadania participativa. Por fim, Silva defende a promoção da empatia histórica, especialmente através do uso de jogos de RPG em sala de aula, por segundo ele permitir aos alunos uma compreensão mais significativa e pessoal da história, facilitando o desenvolvimento de um pensamento crítico.

O autor busca, por meio do seu produto didático, fazer com que os estudantes vivenciem a história através dos personagens e da narrativa histórica e, assim, possam ter empatia com o desenrolar da intriga. Sentindo a história através de cada personagem que está ali, avaliando como ele reagiria de acordo com as tramas do jogo. Podemos perceber a riqueza de detalhes relacionada a cada personagem utilizado, justamente visando o máximo de aproximação possível entre discente / jogador e temática.

O jogo elaborado por Silva tem como objetivo retomar o julgamento de Felícia Tourinho em uma sessão de RPG com personagens que remetem aos acontecimentos reais. O jogo se divide em duas tramas, uma que visa apenas o julgamento em si e a outra que visa os conflitos de bastidores ocorridos durante o julgamento. Ele elabora detalhadamente cada personagem com o intuito de fazer com que os alunos consigam alcançar o máximo deles.

O jogo pode ser dividido em duas equipes ou, dependendo da turma, grupos com seis alunos. Vale salientar que o professor não irá conseguir fazer toda a mediação sozinho, portanto,

ele irá precisar da ajuda de alguns alunos para tal. Na primeira trama são utilizados os personagens de: Felícia Tourinho, Visitador Heitor Furtado de Mendonça, Promotor Padre Diogo Bahia, Advogado Jorge Barbosa Coutinho, Conselheiro D. Antônio Barreiros e Domingas Jorge. Já na segunda trama, além desses já citados, são acrescentados os personagens de João Vicente Gusmão, José Maria e Savio Gouveia. Um ponto importante do jogo é que o autor pensa na possibilidade de acréscimo de mais personagens e para isso deixa uma brecha para que o professor o faça se assim ele achar pertinente.

Durante as tramas, cada personagem tem características e curiosidades distintas e essas podem ser utilizadas através do Jo-ken-po, onde a vitória e a derrota apresentam situações distintas as quais os personagens terão de assumir durante toda a trama. Uma estratégia didática importante nesse jogo é, segundo Rodrigo Silva, a análise feita pelos alunos das situações do jogo, suas escolhas e suas argumentações, mesmo que isso fuja da história verídica. Ou seja, o desfecho da história jogada pode ser distinto. No final, Silva deixa uma dica para quem pretende trabalhar seu jogo em sala: ele diz que é importante debater com os alunos após o jogo o quanto imersiva foi a experiência vivida por eles e quais as perspectivas que eles tinham antes e após o jogo. Podemos observar que, nesse ponto, o autor se mostra interessado em medir a imersão do aluno na narrativa, o quanto próximo ele chegou da trama histórica *real* e o que mudou em seu conhecimento após o jogo.

Para efeito de sistematização, ressaltamos no quadro abaixo (Quadro 4) a forma de abordagem dos conteúdos históricos escolares no formato de jogos com fins didáticos (produto didático).

QUADRO 4. Forma de abordagem do conteúdo histórico escolar (produtos didáticos)

CONTEÚDOS HISTÓRICOS	FORMA DE ABORDAGEM DO CONTEÚDO ESCOLAR
Revolução Pernambucana, 1817	O principal objetivo é possibilitar uma reflexão sobre os limites e alcances das bases ideológicas do movimento republicano de 1817 e permitir que os estudantes/jogadores realizem operações historiográficas como pesquisar, analisar, pensar criticamente e produzir conhecimento histórico de forma autônoma. O jogo se organiza a partir de 4 grupos de personagens: Militares, Clero, Comerciantes e Latifundiários.
Confederação do Equador, 1824	O Objetivo é ressaltar a participação de diversos grupos sociais (e suas pautas e forças distintas) no movimento separatista de 1824, na Província de Pernambuco, através dos seguintes personagens: 1) proprietários rurais, 2) comerciantes, 3) homens livres e pobres, 4) mulheres livres e pobres, 5) escravizados.

Conflito de Terras: o caso do Engenho Galiléia em Pernambuco,	O objetivo é trabalhar o enredo do conflito de terras na década de 50 em Pernambuco a partir de personagens distintos: Senhores de Engenho – que podem ser: latifundiário(a), usineiro(a), Político(a) ou alto clero. Camponeses – que podem ser negro(a), caboclo(a), especialista e parteira.
Inquisição no período quinhentista: o caso do julgamento de Felícia Tourinho, na Província de Pernambuco (1593)	O objetivo do jogo é recriar o julgamento de Felícia Tourinho em uma sessão de RPG. Na primeira intriga, com personagens reais: a acusada Felícia Tourinho, sua acusadora Domingas Jorge, o Visitador do Santo Ofício Heitor Furtado de Mendonça, o Promotor Padre Diogo Bahia; o Advogado Jorge Barbosa Coutinho; o Conselheiro D. Antônio Barreiros. Na segunda intriga, com a inclusão de personagens fictícios, e inserção de novos elementos: uma carta de amor perdida, a curiosidade de um escravo e a indiscrição de uma pessoa de caráter duvidoso.

4. A análise de Jogos Digitais e sua apropriação nas salas de aula de História da educação básica

Para além dos jogos de RPG, vimos surgir como tema dos trabalhos de conclusão de curso na Licenciatura Plena em História da UFRPE a análise de jogos digitais acompanhada de sugestões de como trabalhá-los em salas de aula de história da educação básica. No artigo REPRESENTAÇÕES DO MITO DE EL DORADO NO JOGO “UNCHARTED: DRAKE’S FORTUNE” E POSSIBILIDADES DE USO NO ENSINO DE HISTÓRIA a autora Ana Clara Guilherme Timoteo de Barros busca, por meio da análise desse jogo, mostrar a importância do uso de jogos eletrônicos no ensino de história, e as possibilidades do seu uso como material complementar para o ensino:

Este artigo tem como objetivo apresentar o estudo da representação no jogo eletrônico *Uncharted: Drake’s Fortune*, como objeto de ensino para os professores de História. Ao apresentá-lo, será analisado o imaginário e contexto histórico utilizado pelos desenvolvedores do jogo para exibir um enredo de caráter arqueológico por meio da aventura enriquecida de elementos que remetem as culturas dos povos pré-colombianos, a representação do mito e história de El Dorado, em uma narrativa com embasamento historiográfico, mas com uma sistemática ficcional. Dessa forma, este artigo tende a analisar essa representação com o propósito de exprimir o teor histórico que os jogos apresentam e o fruto dos mesmos a serem utilizados por professores de História em sala de aula, sobre as possibilidades de utilização do jogo como material complementar para o ensino, no conteúdo de história da América pré-colombiana. (Barros, 2021)

A autora faz uma análise de *Uncharted: Drake’s Fortune* buscando sublinhar as informações e valores culturais dos povos pré-colombianos que atravessam o jogo. Em seu artigo, Barros vai salientar que os jogos eletrônicos com temáticas históricas se apropriam de elementos como mitologia, religião, cultura, economia e sociedade para envolver seus jogadores nas narrativas criadas por eles. Segundo ela, tais apropriações são do interesse do historiador, uma vez que são formas de representação do passado que oferecem um cenário

passível de interação lúdica, onde é possível associar política, economia, entre outros aspectos, com conteúdos abordados na sala de aula.

O jogo em questão foi criado pela empresa *Naughty Dog* que tem exclusividade com a Sony. A narrativa do jogo se dá quando o personagem, Nathan Drake, encontra o caixão de Francis Drake com seu diário contendo informações a respeito de El Dorado. O mito de uma cidade de ouro alimentou diversas incursões aos territórios pré-colombianos. Nesse prisma a autora percebe que as ilustrações e narrativa do jogo podem ser trabalhados em sala.

Barros inicia uma análise a respeito de fragmentos no jogo que podem servir como apoio didático ao conteúdo. Sobre isso ela exemplifica a semelhança entre a natureza aventureira do personagem principal com a imagem dos navegadores que se lançavam ao mar em busca de tesouros e terras a mando das cortes reais. Outro ponto abordado por ela é a mudança na composição histórica entre o mito do El Dorado, cidade de ouro, com a narrativa histórica de que na verdade não se tem uma cidade feita de ouro e sim uma escultura de ouro que era adorada pelos povos daquela região.

Outra possibilidade didática abordada por ela foi o debate sobre o contexto arqueológico, onde por meio de artefatos seria possível identificar traços da cultura pré-colombiana. A narrativa proposta pelo jogo é ilustrada com pinturas e gravuras, nas paredes dos templos, que lembram a cultura maia e o pingente de Tairona de ouro que está exposto no *metropolitan museum of art*.

A autora se preocupa em defender que, enquanto professores, não precisamos levar o videogame para sala de aula. Contudo, ela busca ilustrar a importância dos jogos eletrônicos no ensino de história, pois através das ilustrações contidas nos jogos o imaginário dos alunos é incentivado e exercitado, ajudando no preenchimento de lacunas que circundam determinadas narrativas.

Dessa forma, o trabalhar com o jogo em complemento ao livro didático ou dialogando com materiais de conteúdos relacionados, nos permite visualizar indícios para preencher as lacunas e montar o contexto histórico, pensar nas possibilidades de análise, de interpretação e representação. O jogo como representação pode ser trabalhado como construção da composição identitária, social, histórica, tendo muito a apresentar, ele pode ser manuseado e utilizado assim como fonte/ objeto para tratar da perspectiva de representação que lhe foi abordada. (Barros, 2021, p.27)

No artigo ANÁLISE DO POTENCIAL PEDAGÓGICO DOS JOGOS DIGITAIS BANZO E MANDINGA, do autor Thiago Luiz de Souza Leão, o autor busca fazer uma análise a respeito de dois jogos eletrônicos, *Banzo e Mandinga*. Salientando a importância de ambos

os jogos como ferramenta lúdica, o autor vai usar como base para análise as categorias propostas por Marcelo Giacomoni (2013) a respeito de jogos como recurso pedagógico na construção do ensino e aprendizagem da história.

Objetivamos, nesse artigo, analisar dois jogos digitais brasileiros, Banzo e Mandinga, que levam o jogador a vivenciar diferentes cenários de uma sociedade escravista. Partindo da perspectiva que eles põem em jogo valores e significados importantes para o reconhecimento cultural e identitário de sujeitos ainda invisibilizados nos conteúdos históricos escolares, analisaremos a importância de ambos como uma ferramenta lúdica para produção do conhecimento histórico. A metodologia que vamos aplicar neste artigo está baseada na proposta de Giacomoni (2013) para quem o jogo configura um recurso pedagógico para construção do ensino e aprendizagem criativos da história. (Leão, 2023)

Thiago Leão salienta que o uso de jogos na escola permite o equilíbrio entre o que é regra para a produção do saber histórico escolar e a liberdade dos estudantes na construção de tal conhecimento, permitindo que os estudantes construam diversas perspectivas da história de forma lúdica. Ou seja, brincando os discentes vivenciarão diferentes situações e temáticas, através jogo em questão. Dessa forma, Leão debate a importância dos jogos virtuais no ensino: segundo ele ao interagir com esse tipo de material os alunos têm a oportunidade de experimentar situações históricas de forma virtual. Tal feito pode auxiliar na compreensão do conteúdo que esteja sendo abordado em sala e, através do jogo, o pensamento crítico e a formação de cidadãos conscientes seriam possíveis.

Os jogos em questão foram confeccionados pela Uruca Game Studio, empresa brasileira independente, com sede em Brasília. Foi confeccionado por Plilippe Lepletier e teve a supervisão do historiador Suámi Abdalla-Santos. De acordo com seu criador os jogos não foram desenhados com objetivos didáticos, o que de acordo com ele acabaria por desconfigurar o jogo (Leão, 2023). Entretanto, segundo Leão, o potencial pedagógico de Banzo e Mandinga reside no fato de que as suas narrativas são elaboradas a partir da perspectiva do escravizado. A diferença está no fato de que Banzo conta a história de um personagem que fica encarregado da organização do Quilombo do Urubu, localizado próximo à cidade de Salvador, nesse jogo de estratégia o jogador precisa utilizar recursos necessários para ajudar a gerenciar os quilombolas ou a colaborar com Zeferina, líder do quilombo. O possível objetivo pedagógico desse jogo seria compreender as relações sociais e históricas presentes no fim do período colonial e pós-colonial.

Por sua vez, Mandinga, continuação do jogo Banzo, conta a história de dois negros escravizados: Akil (que nesse contexto um é um mulçumano letrado da etnia mandinga) e Obedelê (que é devoto a cultura de matriz africana Iorubá e tem como base religiosa o culto aos

orixás), nesse jogo, lutam durante sua fuga da fazenda do Gaspar e enfrentam desafios até a chegada no quilombo do Urubu. De acordo com o autor, *Mandinga* tem como objetivo denunciar o sistema característico do período pós-colonial e proporcionar um lugar de fala aos personagens menos privilegiados nas explicações históricas oficiais.

O autor comenta que é fundamental compreender a relevância do contexto histórico retratado por *Banzo* e *Mandinga* e salienta a importância dos jogos digitais enquanto recursos educacionais. Esse contato proporciona aos alunos a vivência de diferentes períodos da história e corrobora com uma aprendizagem significativa. Para fazer tal afirmativa, Thiago Leão faz uma análise sobre algumas características de *Banzo* e *Mandinga*, como: jogabilidade e estética dos jogos, resultando dessa análise que a jogabilidade permite o engajamento e a reflexão sobre os conteúdos históricos, e a estética cria uma atmosfera que favorece a imersão no contexto histórico narrado e isso reforça a compreensão das informações contidas no jogo.

O autor afirma ainda que ambos os jogos se destacam ao abordar problemas relevantes para a história e cultura afro-brasileira, onde o jogo *Mandinga* vai representar as condições enfrentadas pelos escravizados no Brasil colonial, visando mostrar o sofrimento e a luta desses indivíduos. E *Banzo* apresenta um aprofundamento cultural na questão da vida nos quilombos, destacando sua resistência mediante as opressões sofridas ao longo do tempo.

Os jogos em questão, segundo os autores, apresentam um bom potencial de aprendizagem pois ambos possuem a capacidade de engajar os jogadores e fazer com que eles reajam de forma ativa no jogo, se colocando no lugar dos personagens e imergindo nos cenários do jogo. Tal possibilidade seria estratégica pois proporciona um aprendizado mais próximo com os jogadores pois eles experimentam, na prática, o peso de suas escolhas.

Podemos ressaltar que a defesa do autor é que ambos os jogos teriam um grande potencial pedagógico, tendo em vista que eles trabalham temáticas que muitas vezes são esquecidas por nós. Então, a despeito de serem um produto de entretenimento e lazer, os jogos eletrônicos teriam potencial pedagógico por aproximarem os jogadores das situações abordadas. Mas, assim como os jogos de RPG, o autor ressalta ser de suma importância a presença do professor para mediar todas as situações e escolhas feitas pela turma, a fim de tornar a aula a mais didática e produtiva possível.

Na monografia *WORLD OF WARCRAFT: O IMAGINÁRIO MEDIEVAL E A FRAGMENTAÇÃO DO SER NA MODERNIDADE TARDIA* o autor Victor Veloso Santos propõe um debate sobre o fascínio moderno pelo imaginário medieval através da análise do jogo *World of Warcraft*. Ainda que não tenha um debate mais direcionado ao ensino de História,

Victor Santos fala sobre novas formas metodológicas de se usar jogos eletrônicos como fontes históricas

Nesta monografia, discutimos o fascínio pelo imaginário medieval na modernidade tardia através da análise do jogo eletrônico World of Warcraft e suas referências mitológicas – como o arquétipo do “Herói Quebrado”, a Mãe, o Protetor e diversos outros – e como elas foram repensadas ao longo da história. Nesse sentido, os conceitos originados nos povos helenos de *mythos* e *logos* são fundamentais para entendermos esse fascínio pela fantasia, pela ficção. Afinal, o que essa retomada do universo medieval pode dizer sobre a formação das subjetividades na modernidade tardia? Essa releitura fantástica e mitológica possibilita este Ser fragmentado outra relação humanidade-natureza, a experiência de pertencimento e identidade, em comunhão com os arquétipos mais comuns ao longo da história humana em enlace com o divino, o mágico, o heroísmo sem colocar em risco seu corpo enquanto carne. World of Warcraft é um jogo de milhões de jogadores, de todas as partes do globo, e, para análise aqui proposta, metodologicamente, a História se mistura com a Antropologia, em especial com a Estrutural de Lévi-Strauss, e com a Psicologia, de vertente principal Junguiana, para analisar o *Homo Sapiens* de maneira macro e ampla, num afunilamento até o indivíduo inserido no planeta de Azeroth e as ressignificações construídas por este novo mundo e novos choques de experiência com outros indivíduos de diversas culturas e sociedades ao redor da Terra. Por fim, o resultado desta quest científica foi abrir novas formas metodológicas de se usar jogos eletrônicos como fontes históricas, a compreensão da ressignificação dos jogadores com a fantasia enquanto ela se inventa a partir da realidade, em especial, a imaginação romântica do medievo, e traçar as ligações entre o mundo de Azeroth e seus arquétipos referenciais. (Santos, 2019)

O autor explora a influência do imaginário medieval na formação da identidade moderna, destacando como os elementos do folclore, mitos e imagens da época ainda ressoam na cultura contemporânea. Santos examina também como essas narrativas foram transmitidas ao longo dos séculos e como foram ressignificadas para se adequarem aos contextos históricos e culturais em constante mudança. Segundo ele, o imaginário medieval desempenha um papel crucial na formação das narrativas identitárias ocidentais, com heróis, vilões, donzelas em perigo e dragões, ainda presentes em contextos contemporâneos. Logo, estudar o imaginário social é essencial para historiadores, pois revela valores e crenças profundas, oferecendo uma compreensão mais rica das sociedades tanto atuais quanto passadas.

O jogo World of Warcraft é um mundo virtual que conecta os jogadores e estimula a sua interação, onde assumem papéis em um cenário fantástico. O imaginário medieval é sugerido pelo jogo onde os jogadores possam experimentar elementos como a busca pelo heroísmo, a aventura em terras desconhecidas e a luta contra o mal. No jogo também há menções a respeito de cataclismas e da necessidade de heróis para salvar o mundo de Azeroth. Os heróis enfrentam grandes desafios para proteger seu mundo. Em seu texto, Santos sugere que jogos como World of Warcraft proporcionam experiências de imersão, onde os jogadores podem explorar e imergir nas narrativas que trabalham elementos do imaginário medieval, recriando a sensação de pertencimento e heroísmo presentes nas histórias.

Para efeito de sistematização, ressaltamos no quadro abaixo (Quadro 5) a forma de abordagem dos conteúdos históricos escolares através dos jogos digitais.

QUADRO 5. Forma de abordagem do conteúdo escolar (jogos digitais)

CONTEÚDOS HISTÓRICOS	FORMA DE ABORDAGEM DA HISTÓRIA ESCOLAR
Povos pré-colombianos	O objetivo é enriquecer o debate das culturas dos povos pré-colombianos, a partir da apropriação de elementos como mitologia, religião, cultura, economia, política e sociedade
Sociedade escravista, Século XIX, Bahia. Quilombo do Urubu	O objetivo é levar o jogador a vivenciar diferentes cenários de uma sociedade escravista, no caso em questão, a partir da ótica narrativa dos escravizados (Zeferina, Akil, Obedelê). Dessa forma, a proposta visa sublinhar valores e significados importantes para o reconhecimento cultural e identitário de sujeitos ainda invisibilizados nos conteúdos históricos escolares
Sociedade medieval	Novas formas metodológicas de se usar jogos eletrônicos como fontes históricas. O objetivo do uso de Jogos como World of Warcraft é proporcionar experiências de imersão, onde os jogadores podem explorar narrativas que trabalham elementos do imaginário medieval, recriando a sensação de pertencimento e heroísmo presentes nessas histórias.

5. Considerações Finais

Podemos observar que os trabalhos (monografias, artigos e produtos didáticos) defendidos no Curso de Licenciatura Plena em História da Universidade Federal Rural de Pernambuco, no período de 2011-2023, têm buscado referência teórico-metodológica nas produções de grupos de pesquisas da Universidade Federal do Rio Grande do sul, bem como com autores clássicos no debate sobre jogos e lúdico como Johan Huizinga, como embasamento teórico dos seus trabalhos.

Ao nos debruçarmos sobre estes trabalhos e pesquisas sobre jogos e ensino de história, nos deparamos com alguns pontos muito semelhantes, seriam eles: i) o de inserção do aluno na narrativa histórica – através do gesto de vestir os personagens da história com suas particularidades, ii) o de se afastar do método tradicional de ensino da história, iii) e buscar, por meio dos jogos, que o aluno caminhe e aprenda com as experiências que ele conseguiu simular ao jogar. Em suma, podemos entender que a busca por um ambiente de criação do saber e

desenvolvimento autônomo do conhecimento pelos estudantes são pontos muito evidenciados pelos autores que propõem a utilização ou criação de jogos para sala de aula de história⁴.

A partir dos estudos aqui apresentados, pode-se dizer que os jogos auxiliam de forma significativa o ensino-aprendizagem da história. Pois, colocam os estudantes dentro das narrativas históricas, fazendo deles seres historicizados, dando a oportunidade aos discentes de serem autônomos em seu processo de aprendizagem, reconhecendo que o professor é um mediador do processo de construção do conhecimento do educando. Podemos dizer então que os jogos são uma ferramenta e estratégia para trabalhar os conteúdos escolares por meio de uma linguagem que possibilita a compreensão através do acesso a várias dimensões da história, sendo um recurso valioso que vem avançando e se tornando um grande aliado dos docentes que assim optarem por usá-los em sala de aula.

Em suma, podemos dizer que existem várias formas de trabalhar o lúdico no ensino de história, seja ele por meio de jogos analógicos ou digitais, o importante é que nós, enquanto docentes, possamos ter um leque de possibilidades a serem mobilizadas com nossos alunos a fim de aproximá-los dos conteúdos históricos escolares. Assim, podemos minimizar a dificuldade de aprendizagem e aguçar o senso crítico dos educandos. Dessa forma, os jogos constam como tal alternativa pois através de um processo de gamificação bem elaborado podemos aproximar os discentes de acontecimentos históricos e tornar nossas aulas mais marcantes e didáticas (Duarte Jr, 2021).

6. Referências Bibliográficas

BARROS, Ana Clara Guilherme Timóteo de. **Representações do mito de El Dorado no jogo “Uncharted: drake’s fortune” e possibilidades de uso no ensino de história.** Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História), Departamento de História / UFRPE, Recife, 2021.

CARNEIRO, André Guimarães. **Jogos no Ensino da Ciência: experiências do PIBID/UFRPE.** Programa de Pós-graduação do Ensino das Ciências. UFRGS, Porto Alegre, 2019

DE PAULA, Kayo Victor. **"As vozes dos facões e os gritos das enxadas": a gamificação da história da Liga Camponesa da Galiléia em formato de RPG.** Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História), Departamento de História / UFRPE, Recife, 2023

⁴ Uma exceção dessa abordagem é o trabalho *Museu do mamulengo na sala de aula: proposição de jogos educativos como recurso didático no ensino de história*, em que o autor usa o jogo para estimular, direcionar o olhar dos estudantes e facilitar a medição da exposição museal. Para isso, o autor sugere quatro jogos diferentes: o jogo da memória, o quebra-cabeças, a cruzadinha e o jogo intitulado *meu mamulengo* (fabricação de bonecos em sala de aula).

DUARTE JR, Márcio Antônio Barbosa. **“O preço dos ideais”**: jogo de RPG sobre a Revolução Pernambucana de 1817. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História), Departamento de História / UFRPE, Recife, 2021.

FORTUNA, Tânia Ramos. Brincar é aprender. In GIACOMONI, M. P., & PEREIRA, N. M. **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2013.

GIACOMONI, M. P.; PEREIRA, N. M. **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2013.

LEÃO, Thiago Luiz de Souza. **Análise do potencial pedagógico dos jogos digitais Banzo e Mandinga**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História), Departamento de História / UFRPE, Recife, 2023

LIMA JR, Eliud Falcão Correia. **“E-stória”**: o ensino de história e os jogos digitais-um estudo de caso através da plataforma Kahoot! Universidade Federal Rural de Pernambuco, Programa de Pós-graduação em História, Recife-PE, 2019.

NADAI, Elza. O ensino de história no Brasil: trajetória e perspectiva. **Revista Brasileira de História**, v. 13, n. 25/26, p. 143-162, 1992.

PESSÔA, Brunno Manoel Azevedo et al. **Experiência docente no ensino de história: desenvolvendo estratégias para o uso do RPG em sala de aula de Recife-PE**. Universidade Federal Rural de Pernambuco, Programa de Pós-graduação em História, Recife-PE, 2018.

RODRIGUES, Gabriel Roberto Medeiros. **A gamificação da História: um produto didático sobre a Confederação do Equador (1824)**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História), Departamento de História / UFRPE, Recife, 2023

SANTOS, Diogenes Mufford Luiz dos. **O uso dos jogos como ferramenta para o ensino de história no ensino fundamental: uma breve revisão bibliográfica e analítica**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História), Departamento de História / UFRPE, Recife, 2019

SANTOS, Victor Veloso. **World of Warcraft: o imaginário medieval e a fragmentação do ser na modernidade tardia**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História), Departamento de História / UFRPE, Recife, 2019

SILVA; Giacomoni; et al. A pesquisa sobre jogos como recursos didáticos no campo do Ensino de História no Brasil: um estudo do estado do conhecimento. **História & Ensino**, v. 26, n. 2, p. 374-399, 2020.

SILVA, Rodrigo Sousa da. **Produto didático: Jogo Sinfonia da Inquisição - o RPG como ferramenta empática no ensino de História**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) - Departamento de História, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2019

Anexo. Regras para submissão Revista CLIO UFPE

Regras para submissão Revista CLIO UFPE

Como parte do processo de submissão, os autores são obrigados a verificar a conformidade da submissão em relação a todos os itens listados a seguir. As submissões que não estiverem de acordo com as normas serão devolvidas aos autores.

1. Todos os artigos deverão estar em editor de texto Microsoft Word.

Os artigos devem ter entre 15 e 25 páginas de extensão, digitadas em fonte Times New Roman, tamanho 12, espaço 1,5, com todas as margens 2,5cm, folha tamanho A4.

Abaixo do título, deverá constar apenas o nome do autor(a). Ao final da primeira página, abaixo dos resumos, deverá constar uma pequena biografia, com a titulação e função atuais, instituição e departamento ao qual ele(a) se vincula, endereço de contato (preferencialmente da instituição ao qual é vinculado(a), e-mail e ORCID.

Fotografias, ilustrações, tabelas e/ou gráficos, devem estar inseridos no corpo do texto. As tabelas e os gráficos devem ser numerados consecutivamente com algarismos arábicos e encabeçados por título, com as fontes devidamente mencionadas. As imagens, em formato JPG, devem ter legendas iniciadas pelo termo Figura e numeradas em algarismos arábicos. Exemplo:

Figura 1: crítica no Jornal *O Nacional*.



Fonte: O Nacional 02 de janeiro de 1947.

Tabela 1: xxxx xxxx xxxx xxxxx xxx.

xxxxxx	xxxx	xxxxxx
xxxx xxxxx xxxxx		•
xxxxxx	•	
xxxxxxxxxx		•
xxxxxx		•

Fonte: xxxxx x x x x xxxx

As notas (de acordo com a NBR 6023) deverão ser colocadas ao final do texto, juntamente com a bibliografia consultada.

As resenhas deverão ter até cinco páginas, fonte Times New Roman, tamanho 12.

2. Os artigos devem conter título e resumo de **no máximo 08 linhas**, fonte Times New Roman, tamanho 12 em português, inglês e espanhol. Também devem conter 4 palavras-chaves nos respectivos idiomas, iniciadas com letras minúsculas e separadas por ponto e vírgula.

As resenhas também deverão vir acompanhadas com os títulos em inglês e espanhol e também de 4 palavras-chave em português, inglês e espanhol, separadas por vírgula e letras iniciais maiúsculas.

3. Os autores dos artigos e resenhas submetidos à CLIO: Revista de Pesquisa Histórica, atestam que suas colaborações são originais e inéditas (não estão sendo avaliadas por outra revista ou nunca tiveram uma versão dos mesmos publicada anteriormente).
4. As notas ao final do documento e as referências bibliográficas devem estar separadas e seguir as normas da **ABNT-NBR 6023**, a qual foi baseada nas ISO 690:1987 e ISO 690-2. (texto completo da NBR 6023)

A bibliografia, juntamente com as notas, deverão constar ao final do texto. Abaixo, exemplos de citações:

Livro:

SOBRENOME, Nome. Título do livro em itálico: subtítulo. Tradução. Edição. Cidade: Editora, ano. nnp.

Capítulo ou parte de livro:

SOBRENOME, Nome. Título do capítulo ou parte do livro. In: SOBRENOME, Nome (Org.) Título do livro em itálico: subtítulo. Tradução. Edição. Cidade: Editora, ano. p.xxx-yyy.

Artigo em periódico:

SOBRENOME, Nome. Título do artigo. Título do periódico em itálico, Cidade: Editora, v.xx, n.xx, p.xxx-yyy, ano.

Trabalho acadêmico:

SOBRENOME, Nome. Título em itálico: subtítulo. Dissertação/Tese (Mestrado/Doutorado em ...) – Unidade, Instituição. Cidade, ano. nnp.

Texto obtido na internet:

SOBRENOME, Nome. Título. Data (se houver). Disponível em: www...; Acesso em: dd mmm. ano.

Trabalho apresentado em evento:

SOBRENOME, Nome. Título do trabalho. In: NOME DO EVENTO, número (se houver), ano, Local do evento. Anais... Local: Editora (se houver), ano. p.xxx-yyy.