



Site de curadoria em jogos digitais no ensino de História

Daiana Aparecida Fontana Cecatto

UDESC - Universidade do Estado de Santa Catarina, ProfHistória, Brasil



Figura 1: Tela de início do site de curadoria de jogos digitais

Resumo

As tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) já se fazem tão presente no cotidiano das pessoas, em suas relações sociais, comerciais, financeiras, entre outros, que se nomeou como cultura digital ou cibercultura, as relações mediadas por essas tecnologias. Uma das tecnologias digitais de informação e comunicação compreende os jogos digitais, que conquistaram boa parcela dos jovens. Jogos com temáticas históricas, tanto jogos comerciais quanto educativos, estão presentes no universo juvenil. Tais aspectos levam o professor a pensar como os jogos abordam essas temáticas em suas narrativas, e de que forma os jogos poderiam ser uma ferramenta útil para o professor integrar as TDICs ao currículo escolar objetivando a aprendizagem. O que se nota, entretanto, é que muitos professores têm receio de integrar essa tecnologia em seu planejamento, pois se sentem inseguros por não ter afinidade com o mundo dos games. Diante disso, se pensou como um site de curadoria de jogos digitais poderia ser utilizado para ensinar história. Dialogando com pesquisas de livros, artigos científicos e sites de jogos digitais, abordou-se assuntos como TDICs, webcurrículo, curadoria de conteúdo, jogos digitais e o ensino de história. A idealização e confecção do site de curadoria de jogos digitais para ensinar história também é explanada ao final. O site está disponível no endereço <<https://www.jogosdehistoria.net/>>

Palavras-chave: site de curadoria, jogos digitais, ensino de história, webcurrículo, profhistoria

Contatos:

daifcecatto@gmail.com

ou

jogosdehistoriaensinar@gmail.com

1. Introdução

Não são incomuns as falas de alunos relacionando temáticas históricas estudadas em sala de aula à algum jogo digital. Quando por exemplo, ao abordar a Primeira Guerra Mundial, o aluno questiona a docente se ela já havia jogado *Supremacy*¹ 1914. Os estudantes nessa hora comentam o que gostam ou não do jogo mencionado. Isso mostra primeiramente como os jogos digitais, ou chamados games, estão presentes na vida dos alunos e também indica que o público juvenil consegue relacionar o jogo digital, algo do seu cotidiano, aos acontecimentos históricos, estudado na aula de História. Diante desse panorama da cibercultura, como nomeia Pierre Levy [2009], em que as tecnologias de informação e comunicação permeiam as relações no ciberespaço, a escola não pode ficar isolada do contexto, é preciso entender como as TDICs influenciam os processos sociais, e o cotidiano da comunidade escolar. A questão é como fazer para que os alunos tenham entendimento e criticidade com relação a elas, para não serem meros consumidores passivos das TDICs, mas sim, sujeitos que saibam utilizá-las de forma ética,

¹ É um jogo de estratégia da Bytro Labs [2019] no qual o jogador consegue comandar tropas de países durante a Primeira Guerra

Mundial. O jogo está disponível em <https://www.supremacy1914.com/>.



reflexiva e crítica, tornando-se também criadores de conteúdo.

As TDIC facilitaram muitos processos financeiros, econômicos, sociais ao encurtar distâncias, ao promover a democratização da informação, mas se deve refletir que a tecnologia não é neutra, ela também pode ser excluyente ou incluyente. Cupani [2003], discute a complexidade da natureza dual da tecnologia, que respondem à uma intencionalidade humana, e isso deve ser levado à reflexão. Na questão dos jogos digitais, pode ser exemplificado nos jogos digitais comerciais que visam fidelizar e vender o produto ao seu público. Por outro lado, os games também podem contribuir com uma narrativa que suscite questões para promover o ensino-aprendizagem [CECATTO 2019].

Essa inserção dos jogos digitais e das tecnologias digitais na escola, ocorreria através do chamado Webcurrículo. Este currículo da cultura digital abrange debates sobre a questão das tecnologias, utilização de museus virtuais, objetos de aprendizagem, ferramentas de trabalho (editores de texto, planilha), ferramentas de autoria tais como criação de podcast, sites, vídeos, o uso de redes sociais para comunicação com pais e alunos, uso de plataformas virtuais e também a inserção de jogos digitais no ensino [ALMEIDA 2016 apud CECATTO 2019]². E o jogo digital, que muitas vezes é entendido como um concorrente que prejudicaria a aula do professor, pode se tornar um aliado, por ser uma ferramenta mais interativa e atrativa ao estudante, motivando-o muitas vezes, a buscar mais sobre o assunto estudado, ou ainda, estimular que os alunos também criem seus próprios jogos, como possibilitam alguns aplicativos. Para isso ocorrer deve haver planejamento por parte do professor e também da direção da escola.

Para muitos professores de história, trabalhar com ferramentas tecnológicas parece algo difícil, ou até impossível, pois como Prensky [2001] expõe em sua obra “Nativos Digitais, Imigrantes Digitais” há uma disparidade de interesses entre os nativos digitais, isto é, os jovens que já nasceram quando a internet e as TDICs já estavam amplamente difundidas, e os imigrantes digitais, que são as pessoas que nasceram antes do florescer das TDICs, e que ainda estão se adaptando, o que abrange boa parcela dos docentes que atuam em sala de aula. Ao invés do professor rejeitar os jogos digitais, é preciso que ele entenda que se trata de algo que faz parte do universo juvenil, e são necessários debates

sobre como o uso dos jogos digitais poderia contribuir para o ensino de história.

O site criado é fruto de uma dissertação, que tem por objetivo ajudar o professor nessa caminhada para inserção dos jogos digitais ao orientar e trazer informações sobre como o professor pode utilizar os games em sala de aula. O site dá dicas de jogos digitais, com sugestões de questões para trabalhar o jogo, com links ativos, vídeos de apoio, entre outros. A escolha de um site de curadoria se deve ao fato de que usuários, principalmente professores, possam acessar de qualquer lugar, no seu computador ou smartphone com acesso à internet, e também porque o site permite a utilização de ferramentas de interação, tais como o compartilhamento de postagens, fóruns para troca de experiências, críticas ou sugestões, o que enriquece o material disponibilizado. Essas plataformas on line, podem ser entendidas como uma mídia digital que permite projetar sentimentos e ideias e compartilhá-las com o mundo todo [ACKERMANN 2001 apud SCHWARTZ 2014]. O artigo se apoia em livros, artigos científicos, sites governamentais e sites de jogos buscando mostrar como um site de curadoria de jogos digitais pode auxiliar o professor no ensino de história, partindo desde sua idealização, confecção e escolha dos jogos digitais que serão indicados no site.

2. Site de curadoria de jogos digitais no ensino de história

O jogo digital é um objeto cultural digital, considerado transmídia, já que integra imagem, vídeo, som, interação, texto. É enquadrado como item da pós modernidade ocidental, que também pode ressignificar a cultura [PETRY 2016]. O jogo digital está ligado à concepção de jogo, discutida por Johann Huizinga, na obra “Homo ludens: o jogo como elemento da cultura”, que traz uma leitura de como o jogo vai além da mera diversão, constituindo-se de um elemento cultural, que faz parte das sociedades humanas [HUIZINGA 2010] apud CECATTO 2019]. É comum as pessoas jogarem seus jogos on line esperando para consulta médica, na fila do banco, ou em seus momentos de lazer, inclusive convidando amigos para jogar através das redes sociais. O que evidencia o jogo digital como mais que um mero passatempo, mas como um elemento da cibercultura. Alves e Coutinho [2016] abordam no livro “Jogos digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências” que é possível a aprendizagem por meio de jogos, de aprender com jogos, e de aprender fazendo jogos.

² Dissertação de mestrado intitulada “Site de curadoria de jogos digitais para o ensino de história” (ProfHistória) UDESC



A relação entre os jogos digitais e o ensino de história reside no fato de que não é suficiente o professor ter o conhecimento histórico para que a aprendizagem do aluno seja efetiva. O docente deve entender os elementos que influenciam o processo de aprendizagem, de que forma os alunos aprendem [CAIMI 2006]. E sendo assim, entender que os jogos fazem parte do cotidiano da maioria dos jovens e que eles aprendem também através das mídias e dos jogos digitais. Essa nova demanda requer do professor de história o desafio de repensar como se ensina, como se aprende, identificando qual é o contexto que o aluno está inserido [CAIMI 2009]. Um jogo digital também pode “ensinar” história, e essa é uma das preocupações da didática da história. Ela investiga o que é aprendido, e o que deveria ser aprendido, bem como a formação da consciência histórica e também como a exposição e representação da História é feita pelos meios de comunicação (incluindo os jogos digitais). Busca analisar as técnicas e materiais de ensino e as variadas possibilidades da representação histórica, dentro e fora da escola. [BERGMANN 1989 apud CECATTO 2019]. Pois não se aprende exclusivamente na escola [CERRI 2010], mas em outros lugares, como através da mídia, da comunidade, no grupo de amigos e também através das tecnologias midiáticas, inclusive os jogos digitais. Ao analisar os jogos Stronghold e Age of Empires, Cristiani Bereta da Silva, no artigo intitulado “Os jogos e o conhecimento histórico no Ensino Fundamental”, ela dialoga sobre relações possíveis entre os jogos e o desenvolvimento do pensamento histórico no Ensino Fundamental, e expõe que os professores de História sabem pouco sobre o que seus alunos sabem sobre História. Sendo importante, portanto, conhecer mais sobre o universo dos jogos digitais que os alunos conhecem para poder assim romper com a visão fragmentada que muitos jogos trazem consigo, e assim ressignificar a história além das visões reducionistas [SILVA 2009].

Uma das formas de levar o aluno à aprendizagem é através da empatia histórica, que é possibilitada através da imaginação e descentramento, em que o indivíduo se coloca no lugar do outro, e tenta olhar de outra maneira, isto é, o jogo leva a exercitar a imaginação sobre determinado assunto [ANDRADE ET.AL. 2011]. Isso pode ser exemplificado no game “O último banquete em Herculano” em que o jogador através da empatia histórica, vive o personagem Septimius, que é um escravo romano, morador de Herculano, cidade vizinha à Pompéia, que tem como missão no jogo, cumprir uma série de tarefas para seu senhor. Essa empatia histórica é proporcionada, além dos aspectos visuais e auditivos, tais como cenário, sonorização, também pela narrativa. Petry [2016 p. 35] afirma que : “Jogos digitais tem a

capacidade de contar histórias”. A narrativa é um elemento que seduz o jogador a continuar jogando. Essa interação de interferência na trajetória dos personagens, faz com que o game seja mais atrativo que o cinema, pois o jogador se sente agente ativo da narrativa, enquanto que no cinema ele apenas é passivo, não pode interferir na condução da narrativa.

As obras de Gumbrecht [2010] e Groot [2009] ajudam a entender como o jogo digital na contemporaneidade pode ser um meio para a transposição didática, auxiliando o professor nas aulas. No livro “Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir” [GUMBRECHT 2010], coloca em discussão a questão da presença, que pode se relacionar, portanto com o clima histórico que o jogo eletrônico proporciona aos seus jogadores. A arquitetura visual, os sons, o movimento dos personagens, a narrativa, envolvem de tal forma, que o indivíduo se sente “dentro do jogo”. O autor cita a “Stimmung” histórica, que seria criar uma atmosfera histórica, ajudando nesse processo de assimilação, de sensibilização para aquele conhecimento [GUMBRECHT 2011]. A obra intitulada “Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture” [GROOT 2009], discute como a sociedade consome história, e como uma leitura desse consumo pode ajudar a entender a cultura popular e questões de representação, abordando desde jogos de computador, telenovelas, entre outros. A obra aborda vários games comerciais que fazem sucesso no mercado norte-americano quanto a seus aspectos históricos e de narrativas.

O jogo digital se torna interessante por ser algo diferente da rotina que o aluno está habituado. Mas como avaliar o jogo digital para utilizar no ensino de história? Telles e Alves [2015] apud CECATTO [2019] recomendam alguns critérios na hora de avaliar o jogo digital tais como: problematizar as imprecisões; analisar o que se pode compreender a partir dos conceitos principais; diferenciar uma narrativa historiográfica da simulação historicamente válida; reconhecer as simulações para auxiliar no estudo do passado; levar em conta facilidade e o tempo que será necessário para o jogo ser executado. Percebe-se que se devidamente planejado, os jogos digitais podem ser utilizados de maneira positiva para o ensino de história. Além do material humano preparado para trabalhar com os jogos digitais que inclui o professor e os alunos, a estrutura tecnológica da escola também deve ser levada em conta na hora de escolher os jogos. Pois é preciso que o professor se sinta seguro na hora de planejar e executar as atividades em seu planejamento, pois ele pode tomar consciência da adoção das tecnologias e se familiarizar



com ele, mas se não tiver um suporte, ele optará por não integrá-la em sua prática [ESPINDOLA 2010].

Existem alguns sites de universidade, e repositórios que tem jogos digitais em sua maioria educativos, que podem ser acessados na internet, porém nada específico voltado para o professor trabalhar com o jogo ou a partir do jogo, levantando outras questões adjacentes. Redes de ensino privadas geralmente possuem portais com indicação de jogos, mas para os professores da rede pública isso ainda é um desafio. Analisando alguns sites³ que hospedam ou indicam jogos tem-se o site “Só história”, o “Ensinar História”, “Jogos da escola”, “História em jogo” e “Joga na história.com”. O site “Só História⁴”, da rede educacional da Virtuuous tem alguns jogos de animação em flash, cruzadinhas, quis relacionados à assuntos de História. Mas voltado mais para o público infantil ao ensino fundamental anos finais. Outro site com jogos com fins educacionais voltados para o público infantil é o “Jogos da escola⁵”. O site da professora Joelza intitulado “Ensinar História⁶” contém seis jogos digitais educativos criados pela mantenedora do site, e abrange jogos de perguntas, quebra-cabeça, jogo da memória, jogo de erros que tratam de assuntos como arte indígena, sociedade colonial escravista, economia canavieira no Brasil Colonial, sociedade urbana brasileira no início do século XIX na pintura de Debret, máscaras africanas, sociedade brasileira do final do século XIX e início do XX. Nos jogos se apresentam os campos: descrição do jogo, tema principal e instruções. Coordenado pelas professoras Lynn Alves e Carmen Lima, como iniciativa da Universidade do Estado da Bahia, o site “Comunidades Virtuais⁷”, confecciona jogos digitais para diversas áreas. Na temática de história se tem os jogos “2 de Julho – Tower Defense” sobre batalhas da Independência do Brasil na Bahia, o jogo “Industriali” que trata da Revolução Industrial, o jogo “Búzios” sobre a Conjuração Baiana, ou ainda Revolta dos Alfaiates, e ainda o jogo “Triade” que aborda a Revolução Francesa. Um dos diferenciais dos jogos é que eles vem acompanhado com um arquivo em pdf com “Orientações pedagógicas” que podem ser muito úteis aos professor. Já o site “História em jogo⁸”, é voltado para o público acadêmico que tem interesse em História. As pesquisas por assuntos são por “Tags” que são

palavras-chave ou termos associados. As postagens apresentam o título, data da postagem, autoria da postagem, descrição do jogo, ficha técnica, link para o jogo, vídeos sobre o jogo e tags. Este site se diferencia do site de curadoria são acrescentados campos como comentários sobre o jogo, narrativa, as sugestões para trabalhar em sala de aula e links para complementar o conteúdo com indicação de materiais, sites e vídeos. Já o site “Joga na História.com⁹”, se intitula como site de entretenimento, sendo voltado para o público de gamers. O site de curadoria de jogos digitais se diferencia do site “Joga na história.com” pelo fato de ser voltado para os docentes e também por apresentar questões propostas a partir do jogo digital. Outro site, similar ao objetivo proposto nesta pesquisa, é o site estadunidense que se chama “Playing History¹⁰”, organizado pelos historiadores e gamers Trevor Owens e Jim Safley onde se disponibiliza resenhas e links de downloads de dezenas de jogos históricos, tendo como foco a história britânica e norte-americana. Na página do jogo, encontram-se os campos: descrição do jogo, editor (criador), a URL (link para o jogo), o período histórico (com palavras-chave), classificação do jogo e faixa etária [CECATTO 2019].

Na concepção do site, idealizou-se uma logomarca que seria usada para identificar o site. A opção foi um desenho vetorial de uma pirâmide (disponível no Wix). A pirâmide tem uma simbologia por ser uma construção presente na cultura de vários povos e também porque é um construção coletiva, análoga aos objetivos do site que é o de ser construído com a coletividade. O nome do domínio do site “jogosdehistoria.net” foi escolhido para ser algo de fácil entendimento e procura. No cabeçalho das páginas está escrito “Jogos Digitais para ensinar história - Curadoria de jogos digitais” informando o usuário sobre as intencionalidades do site. Ao se criar a homepage, optou-se por plataformas que oferecessem modelos, isto é, que não requerem conhecimentos em webdesign, já que possuem ferramentas de arrasta e solta, que permitem editar as páginas do site e também inserir aplicativos. Pensou-se também em uma plataforma que pudesse ter seu conteúdo compartilhado em rede social, principalmente grupos de professores, para divulgar o material e também analisar a receptividade do site de curadoria

³ Os sites são discutidos na dissertação [CECATTO 2019].

⁴ Disponível em <<https://www.sohistoria.com.br/>>

⁵ Disponível em <<https://www.jogosdaescola.com.br/play/>>

⁶ Disponível em <<https://ensinarhistoriajoelza.com.br/>>

⁷ Disponível em <<http://comunidadesvirtuais.pro.br/cv/>>

⁸ Disponível em <<https://hezromvieira.wixsite.com/historiaemjogo>>

⁹ Disponível em <<https://joganahistoria.com/>>

¹⁰ Em tradução livre: “jogo de história”. Disponível em <<http://playinghistory.org/>>



entre o público docente. Além do compartilhamento em rede social, o usuário também pode receber em seu correio eletrônico as atualizações do blog, ao se inscrever no formulário do site apenas digitando o nome e endereço de e-mail. A aba “Home” apresenta a tela inicial do site, com seis imagens que tratam da logomarca do site, de imagens de captura de tela de smartphone onde são apresentados alguns jogos digitais, fotografias de usuário jogando no smartphone e no notebook. Optou-se por usar tais imagens que são trocadas a cada quatro segundos para dinamizar o site. As imagens foram realizadas pela idealizadora do site. Apresenta ainda, os posts mais recentes do blog, bem como botões de atalho para “sugestões de jogos” “usando o jogo” e “avaliando um jogo”. Há um aplicativo de rede social para o usuário curtir a página do site em rede social. O contador de visualizações da página e visitantes, são usados para acompanhar e analisar a receptividade do site. O formulário na parte inferior permite ao usuário se cadastrar para receber as atualizações do blog.

Na aba “curadoria de conteúdo” há os critérios utilizados para a escolha dos jogos. O termo “Curadoria Digital”, “remete a um processo de seleção e manutenção de objetos digitais” [DUTRA; MACEDO 2016 p.146] Tratando-se assim da pesquisa, coleta, filtragem e seleção destes jogos digitais com conteúdo relevantes para a aprendizagem, tendo em vista a imensidão de opções que a internet disponibiliza, porém, o site busca reunir vários jogos para o professor não necessitará perder tempo procurando na rede mundial ou ficar inseguro para trabalhar o jogo digital em sala de aula.

O jogo também pode ser classificado com um objeto digital de aprendizagem, segundo Costa e Pafunda [2014], tendo em vista sua criação, intenção, utilização no mundo virtual e no ambiente educacional. A seleção dos jogos digitais é baseada na avaliação de objeto digital de aprendizagem, levando em conta a qualidade de conteúdo, alinhamento ao objetivo para aquele assunto, jogos na língua materna, jogos com um design e jogabilidade de fácil entendimento e acessíveis em diversas plataformas, computador, smartphone, como propõe avaliação de objetos digitais de aprendizagem proposta Leacock e Nesbit 2007 [apud CECHINEL, 2014 e CECATTO 2019]. Ressaltando que os jogos selecionados no site levaram em conta a recomendação de jogos digitais que a política de privacidade do site de origem permita a indicação. São indicados jogos que estão em repositórios de objetos educacionais, oriundos de universidades, e repositórios governamentais. O que diferencia o site de curadoria de um repositório é que não se hospedará o jogo, mas apenas se indica os links

para acesso de jogos, vídeos, e textos relacionados. As categorias históricas estão organizadas dentro do “Blog”, que é alimentado por postagens, não sendo necessário edição do site para inserir os jogos, facilitando as postagens, uma vez que se faz necessário apenas criar a postagem e categorizá-la. Nesta seção é possível encontrar o número de visualizações e os posts preferidos dos usuários. Na página inicial, são mostradas as postagens mais recentes do blog, o que torna o site mais dinâmico. Há opção de pesquisar no canto superior direito da tela. No blog há na parte superior a categorização da temática. Em seguida o assunto específico. Depois há dados sobre os desenvolvedores do jogo, quando houver, bem como o link do jogo para acessar. Abaixo se tem então o gênero do jogo (educacional ou comercial), a compatibilidade, isto é, as plataformas nas quais o jogo funcionará, tais como computador, smartphone e a compatibilidade de sistema operacional. A classificação etária do jogo, é mostrada, já que é algo muito importante na hora de se indicar quando o público são crianças ou adolescentes. Nos comentários são abordados os pontos positivos e os negativos e as abordagens que deixam o jogo interessante. No roteiro didático proposto de todos os jogos, são apresentados os campos[CECATTO 2019]:

Título: Campo referente ao título do jogo. Logo abaixo são escritas as orientações ao professor para que leia, teste antecipadamente e analise se é adequado ou não à turma.

Assunto: É o tema principal do jogo.

Palavras-chave: São palavras relacionadas às temáticas

Link Do Jogo: Endereço do link no qual o jogo está disponível ou para fazer download.

Gênero Do Jogo: Classificação do jogo.

Desenvolvedores: Informa o site de origem do jogo e seus criadores.

Compatibilidade: Indica a compatibilidade, sistemas operacionais, online ou offline.

Classificação Etária: Alerta sobre a classificação etária indicada para jogar.

Comentários: São discutidos aspectos do jogo e suas problematizações, pode indicar figuras e links ativos para o professor aprofundar o assunto.

Narrativa: Aborda-se como a narrativa é desenvolvida no decorrer do jogo.



Saiba Mais: Campo que mostra os sites pesquisados e também sugestões de leituras de textos, livros, vídeos, etc.

Em todo roteiro há no cabeçalho da página informações com o logotipo do site e o título. No rodapé há o link para o site. Na aba do site nomeada “Usando o jogo” é feita uma discussão sobre os jogos digitais e o ensino de história. As páginas adjacentes incluem “Classificação de jogos” “Avaliando um jogo” e “Sites para criar jogos”.

Na aba “Sobre” constam informações sobre como nasceu a ideia do site. Também há um formulário para comunicação entre o site e o usuário. Na aba “Fórum” há dois Fóruns de Discussão com o título “Bate papo sobre sugestão de jogos e experiência de professores com jogos eletrônicos em sala de aula”. Neste espaço os professores ou alunos podem dar opiniões sobre dicas de jogos ou também relatar suas experiências com jogos digitais. Tornando-se um local de interação entre os usuários e troca de ideias.

A seguir serão discutidos os jogos digitais educativos “Huni Kuin - os caminhos da jiboia”, “O último banquete em Herculano” e o jogo comercial “Assassin’s Creed Rebellion”. O primeiro jogo apresentado é o “Huni Kuin – Yube Baitana¹¹”. É um jogo muito interessante para se abordar a temática indígena, pois ele trabalha com narrativas do povo indígena Huni Kuin ou também conhecido como Kaxinawá do norte do país. O jogo foi desenvolvido por antropólogos, programadores, artistas e indígenas do povo Kaxinawá e demonstra através do jogo, a mitologia (prefere-se chamar de narrativa e não lenda) do povo indígena Huni Kuin. A jogabilidade se assemelha ao jogo clássico do Super Mario Bros. É um jogo de simulação de papéis em que se escolhe um perfil da menina artesã (feminino) ou o jovem caçador (masculino). O personagem deve superar os obstáculos e adquirir habilidades. Esse jogo vai ao encontro dos objetivos de se trabalhar a temática indígena em sala de aula, de acordo com a lei Lei 11.465/08, que inclui a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. O jogo tem áudio na língua huni kuin, legendas em huni kuin, legendas em português, inglês e espanhol. A narrativa trata do mito fundador do povo Huni Kuin, o que explora a mitologia indígena. Nas questões do roteiro didático proposto no site de curadoria, abrangem: associar questões da cultura

indígena estudada com o jogo digital, comentar o que gostou do jogo com seus colegas. São abordadas assuntos sobre como respeitar o desejo do povo de ser chamado de Huni Kuin e não Kaxinawá, como questão de identidade do povo, e também solicita que o aluno fale um pouco sobre sua história, de seus antepassados. Outra pergunta é sobre os povos indígenas existem na localidade em que o aluno reside, pois muitos desconhecem os territórios indígenas. Outra questão diz respeito ao contato de indígenas e não indígenas, sendo as duas últimas sobre as narrativas mitológicas indígenas, e também, as narrativas que fazem parte da cultura do aluno. Na parte do material de apoio, há indicação de sites, e vídeos sobre a concepção e o processo de criação do jogo Huni Kuin.

Outro jogo indicado é o da franquia “Assassin’s Creed” disponível gratuitamente para IOS e Android. O jogo chamado “Assassin’s Creed Rebellion¹²” lembra um visual mais no estilo “toy”. A narrativa tem como cenário a Espanha do século XV, época da Inquisição Espanhola. No jogo, a finalidade é formar uma Irmandade e convocar personagens, treinar os membros da irmandade, entre outros objetivos. Aparecem alguns personagens históricos e cenários inspirados em lugares reais. O jogo comercial pode ser utilizado pelo professor para abordar questões históricas tais como: os Bórgias, o Tratado da Bula Inter Coetera, os templários, à Inquisição, seus métodos e consequências, questão dos mouros que foram expulsos na Guerra da Reconquista, mas que deixaram suas influências na miscigenação da população, na arquitetura, nos costumes e na literatura.

O jogo “O último banquete em Herculano¹³” foi concebido pelo LARP (Laboratório de Arqueologia Romana Provincial) da Universidade de São Paulo. Apesar de não poder escolher o personagem, o jogo lembra a versão do jogo comercial “The Sims”. Explora em 3D aspectos da vida na Roma Antiga, já que a cidade de Herculano era dominada pelo Império Romano. A cidade não é tão conhecida como sua vizinha, Pompéia, ambas destruídas pelo erupção do vulcão Vesúvio em 79 d.C. O jogo pode ser baixado no computador e também em smartphones e pode ser jogado sem ter conexão com a Internet. Importante destacar que os criadores deixam clara a preocupação em transmitir informações científicas sobre a cidade. A narrativa do jogo foi baseada em estudos do laboratório de arqueologia romana, usando fontes iconográficas, o

¹¹ Disponível em <http://www.gamehunikuin.com.br/>

¹² Disponível em <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed-rebellion/>

¹³ Disponível em <http://www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/download/>



evento catastrófico do vulcão Vesúvio. A narrativa do jogo tem como pano de fundo a vida do escravo romano chamado Septimus, cuja família é proprietária da Casa do Mosaico de Netuno e Antrite. Centralizando-se no dia 23 de agosto de 79 d.C., a trama do jogo se concentra no fato de que o senhor da casa requisita uma lista com tarefas a serem realizadas por Septimus para a realização do banquete em homenagem ao deus Vulcano ou Hefesto (Vulcanália). Solicita-se também uma pesquisa sobre o vulcão Vesúvio e sobre “Plínio, o velho”, figura histórica conhecida por relatar os acontecimentos referentes ao desastre e que é mostrado no jogo. No roteiro proposto pela curadoria se solicita ao aluno comentar aspectos do cotidiano da vida romana, associando à vida romana da época, diferenças e semelhanças. Outros aspectos questionam a sociedade e a religiosidade presentes no game.

3. Conclusão

Um dos desafios do ensino de história na atualidade, é o professor entender um pouco sobre o universo do aluno. E os jogos digitais fazem parte dele. Compreender o que os alunos aprendem, em que espaços fora da escola, e de que forma, ajudam o docente a formular metodologias para ensinar. Uma dessas estratégias compreende a utilização dos jogos digitais. A imersão proporcionada pelo jogo, pelas imagens, gráficos, vídeos, sons, textos, e na qual o aluno pode modificar a trajetória da narrativa, permitindo-se errar e acertar, o envolver através da empatia, constituindo-se assim formas de estimular o ensino-aprendizagem.

O jogo digital se torna mais relevante quando mediado pelo docente, que conduzirá o processo de mediação, levando o aluno a refletir sobre questões levantadas pelo jogo digital ou a partir dele. Mas, para o professor, mesmo sendo um “imigrante digital”, adotar essa tecnologia de informação e comunicação, é preciso que ele se sinta seguro, e o site de curadoria de jogos digitais é uma mídia que está ao seu alcance e tem o objetivo de auxiliá-lo nessa caminhada. O site além de indicar atividades com jogos digitais educativos e comerciais, permite uma construção coletiva de ideias, sugestões, compartilhamento de materiais e experiências para fomentar o ensino de história.

Referências

- ACKERMANN, Edit. **Piaget's Constructivism, Papert's Constructionism: What's the difference?** Disponível em https://www.researchgate.net/publication/238495459_Piaget's_Constructivism_Papert's_Constructionism_What's_the_difference> Acesso em 16 jun. 2018.
- ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (org.). **Jogos digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas, SP: Papirus, 2016.
- ANDRADE, Breno Gontijo et. Al. **Empatia histórica em sala de aula: relato e análise de uma prática complementar de se ensinar/aprender a história**. Revista História & Ensino, Londrina, v. 2, n. 17, p. 257-282, jul./dez. 2011 Disponível em <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/artic/view/11239/10066>> Acesso em 30 ago.2018.
- BERGMANN, Klaus. **A História na reflexão didática**. Revista Brasileira de História. V. 09, n.19, set.89 a fev.90. São Paulo.
- CAIMI, Flávia Eloisa. **Investigando os caminhos recentes da história escolar: tendências e perspectivas de ensino e pesquisa**. In: ROCHA, Helenice (org.).O ensino de história em questão: cultura histórica, usos do passado. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2015.
- ALMEIDA, Maria Elizabeth Biaconcini de. CBTECLE. Centro Paula Souza. YOUTUBE. **O currículo na cultura digital**. Maria Elisabeth de Almeida (PUC-SP). Seminário sobre Cultura Digital e Educação a Distância. Publicado em 24 de ago de 2016. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=BX4PtIWQ2xE>> Acesso em 30 mai.2018.
- CECATTO, Daiana Aparecida Fontana. **Jogos digitais para ensinar História**, 2018. Disponível em <<https://www.jogosdehistoria.net/>> Acesso em 18 jun.2019.
- CECATTO, Daiana A. Fontana. **Site de curadoria de jogos digitais para o ensino de história**. Dissertação de Mestrado, Proffhistoria, UDESC, 2019.
- CERRI, Luiz Fernando. **Didática da História: uma leitura teórica sobre a História na prática**. Revista de História Regional 15(2): 264-278, Inverno, 2010. Disponível em <<http://files.gtenshist.webnode.com.br/200000034-941d19518a/%E2%98%A9.PDF>> Acesso em 15 jan.2018.
- CECHINEL, Cristian. **Avaliação da Qualidade de Objetos de Aprendizagem dentro de Repositórios**. In Objetos de aprendizagem, volume 1: introdução e fundamentos / Organizado por Juliana Cristina Braga — Santo André : Editora da UFABC, 2014. Disponível em <http://nte.ufabc.edu.br/cursos-internos/ntme/wp-content/uploads/2015/09/FundamentosEaD_Unidade6.pdf> Acesso em jul.2018.
- COMUNIDADES VIRTUAIS. Centro de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos Digitais Comunidades Virtuais



- Universidade do Estado da Bahia. Coordenação Lynn Alves e Carmem Lima. 2002-2017 Disponível em <<http://comunidadesvirtuais.pro.br/cv/>> Acesso em jan. 2017.
- COSTA, Adriana Keiko Nishida e PAFUNDA, Rosana Akemi. **Jogos Educacionais sob a Perspectiva de Objetos de Aprendizagem.** In *Objetos de aprendizagem, volume 1: introdução e fundamentos / Organizado por Juliana Cristina Braga — Santo André : Editora da UFABC, 2014.* Disponível em <http://nte.ufabc.edu.br/cursos-internos/ntme/wp-content/uploads/2015/09/FundamentosEaD_Unidade6.pdf> Acesso em jul.2018.
- DOMINGUES, Joelza. **Ensinar História.** Disponível em <<https://ensinarhistoriajoelza.com.br/jogos-de-historia-do-brasil/>> Acesso em 10 ago.2018.
- DUTRA, Moises Lima e MACEDO, Douglas Jeronimo. **Curadoria digital: proposta de um Modelo para curadoria digital em Ambientes big data baseado numa Abordagem semiautomática para a Seleção de objetos digitais.** Inf. Inf., Londrina, v. 21, n. 2, p. 143 – 169, maio/ago., 2016. Disponível em <<http://www.uel.br/revistas/informacao/>> Acesso em 20 mai.2018.
- CAIMI, Flávia Eloisa. **História escolar e memória coletiva: como se ensina? Como se aprende?** Rio de Janeiro: Editora FGV, 2009.
- CAIMI, Flávia Eloisa. Por que os alunos não aprendem História. Reflexões sobre ensino, aprendizagem e formação de professores de História. **Tempo [online]**. 2006, vol.11, n.21, p.17-32.
- CUPANI, Alberto. A realidade complexa da tecnologia. **Cadernos IHU ideias / Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Instituto Humanitas Unisinos.– Ano 1, n. 1 (2003)-** . – São Leopoldo: Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2003- .Disponível em <<http://www.ihu.unisinos.br/cadernos-ihu-ideias>> Acesso em 01 jun.2018.
- ESPÍNDOLA, Marina Bazzo de. **Integração de Tecnologias de Informação e Comunicação no Ensino Superior:** Análise das experiências de professores das áreas de ciências e da saúde com o uso da Ferramenta Constructore /Tese (doutorado) -- UFRJ, IBqM, Programa de Pós-graduação em Química Biológica, 2010.– Rio de Janeiro: UFRJ / IBqM, 2010.
- GROOT, Jerome de. **Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture.** Routledge, 2009.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença – o que o sentido não consegue transmitir.** Tradução de Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro: Contraponto e PUC-Rio, 2010.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich.. Depois de "Depois de aprender com a história", o que fazer com o passado agora? In: NICOLAZZI, Fernando; MOLLO, Helena Miranda; ARAUJO, Valdeí Lopes de (Org.) **Aprender com a história?:** o passado e o futuro de uma questão. Rio de Janeiro: Ed. FGV, 2011.
- HUIZINGA, Johann. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** 6 ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- JOGOS DA ESCOLA.** Disponível em <<https://www.jogosdaescola.com.br/play/>> Acesso em 10 ago. 2018.
- LEACOCK, T. L. and NESBIT, J. C. (2007). A framework for evaluating the quality of multimedia learning resources. volume 10.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 2009.
- LIMA, Herzom Viera. **História em jogo.** Site. Disponível em <<https://hezromvieira.wixsite.com/historiaemjogo>>. Acesso em mar.2019
- PETRY, Luis Carlos. **O conceito ontológico do Jogo.** In:ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (org.). *Jogos digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências.* Campinas, SP:Papirus, 2016.
- PLAYING HISTORY.** Your source for historical games. Disponível em <<http://playinghistory.org/>> Acesso em 01 jan. 2019.
- PRENSKY, M. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais.** On the Horizon NCB University Press, Vol. 9, No. 5, Outubro 2001.
- SCHWARTZ, Gilson. **Brinco, logo aprendo: educação, videogames e moralidades pós-modernas.** São Paulo: Paulus, 2014.
- SICILIANO, Igor. **Site Joga na História.** Disponível em <<https://joganahistoria.com/>> Acesso em mar.2019.
- SILVA, Cristiani Bereta da. **Os jogos e o conhecimento histórico no Ensino Fundamental.** XXV SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA DA ANPUH – Fortaleza, 2009. Disponível em <http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/anpuh_nacional/S.25/ANPUH.S25.0323.pdf> Acesso em 30 ago. 2018.
- SOHISTORIA,** Jogos online. Disponível em <<https://www.sohistoria.com.br/jogos/#>> Acesso em 10 ago.2018.
- TELLES, Helyom Viana; ALVES Lynn. Narrativa, história e ficção: os *history games* como obras fronteiriças.



Revista Comunicação e Sociedade, vol. 27, 2015, pp. 303 – 317. Disponível em <<http://revistacomsoc.pt/index.php/comsoc/article/viewFile/2103/2023>> Acesso em jan.2017.

Ludografia

BYTRO LABS. Jogo Supremacy 1914. Disponível em <<https://www.supremacy1914.com/>> Acesso em 21 dez.2018.

HUNI KUIN. Game. **Huni Kuin: Yube Baitana**, 2016. Jogo sobre o povo Huni Kuin ou Kaxinawá. Disponível em <<http://www.gamehunikuin.com.br/>> Acesso em 21 dez.2018.

LARP. Laboratório de Arqueologia Romana Provincial da Universidade de São Paulo. **O último banquete em Herculano**, 2018. Disponível em <<http://www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/apresentacao-do-projeto/>> Acesso em 20 jan. 2019.

UBISOFT. **Assassin's Creed Rebellion**. Disponível em <<https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed-rebellion/>> Acesso em jan.2019.