

ENSINO DE HISTÓRIA NO SÉCULO XXI: ALGUMAS POSSIBILIDADES

José Anderson Costa Gomes

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, andersongomes1986@gmail.com

Verônica Maria de Araújo Pontes

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, veronicauern@gmail.com

Antônia Batista Marques

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, tonhabm@yahoo.com.br

Resumo: Considerando o atual contexto social e cultural no qual as tecnologias digitais estão sendo utilizadas nos mais diversos setores da sociedade, então não poderíamos deixar de observar as mudanças que estes recursos causam no setor educacional, levando em conta que devido às mudanças advindas a partir da cultura digital, professores e alunos vivenciam um uso dos recursos digitais de forma distante da educação, entretanto os docentes precisam perceber novas possibilidades de ensino a partir de práticas não pensadas para a educação, mas que podem ser assimiladas de forma eficaz no processo educativo. Objetiva-se então com esta pesquisa perceber como os jogos digitais podem contribuir para o processo educacional, em especial no ensino de História. Para tanto procede-se a uma revisão de literatura, amparada em escritos de cunho qualitativo que relatem as possíveis relações entre jogos e ensino, assim como o ensino de História, na busca por entender como os jogos podem contribuir para o ensino de História. Desse modo observa-se que os jogos embora tenham como uma de suas principais características, a ludicidade, este na maioria das ocasiões é utilizado como forma de passar algum ensinamento a alguém, característica esta que está ligada aos processos de ensino e aprendizagem geralmente baseados em *feedbacks*, conhecimentos mínimos para passar de fase e outros fatores que fazem parte do jogo, mas também do cotidiano das salas de aula, entretanto de maneiras bem distintas, o que permite concluir que os jogos podem sim ser utilizados de forma eficaz no processo de ensino e aprendizagem de História no contexto escolar, visto que estes podem aproximar os discentes de situações que outros recursos não conseguiriam.

Palavras-chave: Ensino de História, tecnologia digitais, jogos digitais.

1 INTRODUÇÃO

Ao falarmos sobre o profissional docente, e em especial o professor de História é inegável que mais do que buscar o conhecimento historiográfico, ampliando seus horizontes intelectuais, o professor de História necessita delimitar seu posicionamento teórico-metodológico em sala de aula, buscando despertar nos alunos o gosto e a responsabilidade em torno da produção do conhecimento histórico.

O fato de estarmos inseridos num mundo globalizado onde as transformações tecnológicas, sociais e culturais são presenciadas diariamente, sons, imagens, interatividade, jogos e animações fazem parte da vida cotidiana dos nossos alunos e o ritmo acelerado de introdução dessas novas ferramentas na sociedade não serem ignoradas pela escola.

A tecnologia digital é hoje uma das principais aliadas dos alunos, em suas atividades sociais e, portanto, devem ser incorporadas às práticas educativas de uma forma muito mais atrativa a eles, embora esta prática direcione ao professor mais uma atribuição, que é a de se adaptar ao contexto da cibercultura.

O uso de tecnologias digitais nas aulas de História e em especial o uso dos jogos digitais neste contexto, não é uma prática de muitos docentes, visto que muitos destes ainda não estão cientes de como fazer o melhor uso do mesmo. De fato, estudos voltados a esta temática ainda são um tanto incipientes, iniciais, mas por consideramos sua relevância dentro da formação educacional nos dias atuais, foi esta escolha que fizemos no intuito de inter-relacionar os jogos digitais à prática docente.

No tocante à prática docente, o professor de História deve ter além dos conhecimentos dos conteúdos propriamente ditos, iniciando esta prática desde a sua formação inicial e prolongando-se constantemente no exercício das leituras, preocupando-se em tornar suas aulas mais atraentes, tendo segurança em ensinar os conteúdos previstos e problematizar essas informações que neste contexto de cibercultura está cada vez mais difusa e confusa – excesso de informações sem veracidade que circulam em sites – de forma a ativar e renovar as pesquisas históricas sobre os fatos estudados

O educador deve sempre olhar os acontecimentos estudados como algo que tem influências e conseqüências no mundo em geral e não permitir uma visão de um fato isolado, mas sim de um acontecimento fruto de processos históricos e que podem vir a desencadear outros fatos e até mesmo ter relação com acontecimentos na atualidade.

Ao falar sobre este assunto, Freire apud Knauss (1994, p. 28) afirma que:

Nesse sentido, toda forma de conhecimento reside na atitude de um sujeito que se posiciona num mundo e engendra a sua leitura particular acerca da sua circunstância. Por tanto, toda forma de conhecimento apresenta-se como uma leitura de mundo – e cada conceito produzido revela-se uma palavra “grávida de mundo”.

A sala de aula é um ambiente com normas nas quais todos devem estar adaptados, tendo como mediador entre educador e educando não apenas o livro didático, no qual o educador simplesmente, muitas vezes, aplica o que lhe é de conhecimento e o aluno apenas absorve, sem que haja nenhuma contestação ou engajamento no conhecimento, de forma a preparar e induzir o aluno a questionar ou fazer comparações com a realidade vivida, prática esta que está, que necessita ser refletida frequentemente pois, quando passamos a questionar o mundo que vivemos, estamos produzindo conhecimentos, e poderemos instituir relações entre o espaço em que vivemos e como os acontecimentos em nível de mundo estão em comum a esse espaço, a partir daí poderemos fazer

uma interpretação do passado, passado esse não como verdade absoluta, mas sim de uma maneira a historicizá-lo.

Segundo Knauss (1994, p. 28) “ Importante é ressaltar que é o aluno que lê o mundo e não o professor, que fica com a função de orientador e animador, é o aluno que vivencia a percepção, a intuição, a crítica e a criação”.

Em sala de aula o caminho mais eficaz para despertar esse conhecimento é a aproximação entre o aluno e as informações sobre os conteúdos estudados, seja ela baseada em pesquisas, debates, filmes, documentários, filmes, jogos e tantas outras possibilidades e recursos que a tecnologia nos disponibiliza, seja ela digital ou não.

A comunicação entre alunos e professores ou entre alunos e alunos deve ser compreendida como uma produção de conhecimento produtivo, pois é na comunicação que podemos pressupor uma nova metodologia a ser aplicada. O conhecimento não é algo que deva ser dado já prontinho, pois dessa maneira, a aula não se torna bem-sucedida e o conhecimento fica disperso.

A problematização é um procedimento fundamental para o ensino de História, é importante levar o educando a compreender as mudanças e permanências, as continuidades e discontinuidades. Também devemos estar atentos aos conceitos levando em conta a quebra desses, ressalvemos também os documentos tendo como meios de exploração didática, bem como os materiais tecnológicos que devem ser utilizados na produção do conhecimento.

2. METODOLOGIA

Este estudo constitui-se de uma revisão de literatura, realizada a partir de artigos e livros que tratam das relações entre tecnologias e ensino assim como os jogos e ensino, levando em consideração o ensino de História e suas peculiaridades. A busca nos bancos de dados foi realizada utilizando as frases: ensino de História e tecnologias, games e ensino, games e ensino de História, ensino de História e outras que tenham relação com o uso de tecnologias digitais, em especial as os jogos e suas possíveis contribuições para o ensino de História.

Os critérios de inclusão para os estudos encontrados foram à abordagem qualitativa da utilização dos recursos digitais no processo de ensino e aprendizagem como foco na disciplina História, excluindo então trabalhos que tem como foco outras disciplinas, assim como a análise de recursos diferentes do foco de nossa pesquisa.

Logo em seguida, buscou-se estudar e compreender os principais características peculiares ao ensino e História e a relação entre os jogos e o processo educativo, buscando então uma relação de contribuição dos jogos digitais para com o ensino de História.



3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nélio Parra e Ivone Correa da Costa Parra (1985) observam que “os recursos audiovisuais bem planejados e utilizados podem despertar de modo superior à mera exposição oral, a atenção dos alunos e manter seu interesse por mais tempo”.

O educador e incentivador do uso das mídias na educação, José Manuel Moran (2000, p.37), diz que:

A televisão e o vídeo partem do concreto, do visível, do imediato, do próximo – daquilo que toca todos os sentidos. Mexem com o corpo, com a pele – nos tocam e “tocamos” os outros, estão ao nosso alcance através dos recortes visuais, do close, do som estéreo envolvente. Pela TV e pelo vídeo sentimos, experimentamos sensorialmente o outro, o mundo, nós mesmos.

Mas o que ocorre na grande maioria das vezes nas escolas, com raras exceções, é uma educação privilegiando os métodos tradicionais, ou então uma tentativa de introdução de recursos tecnológicos variados de forma inadequada, sem objetividade, descontextualizada, sem significado, tornando-se apenas uma ferramenta para incrementar a aula, como o próprio Freire tanto afirma em suas obras, esta prática pode ser considerada uma educação bancária, na qual o aluno está em sala de aula apenas para receber conhecimento de forma passiva e o professor é tido como o único detentor de conhecimento naquele espaço. Neste caso, muitos autores aconselham que é melhor que não se utilize o recurso.

Uma das contribuições que os recursos audiovisuais trazem para o processo educativo é que estimulam o aluno a observar, identificar elementos, estabelecer relações, comparar operações que contribuem substancialmente na elaboração do pensamento histórico, e através de jogos o aluno pode executar estas diversas operações mentais.

Ao utilizar um jogo – com véis educativo principalmente, por exemplo, o professor pode levar os alunos a compreenderem modos de vida, valores e comportamentos sociais de uma sociedade em determinada época e espaço, sem esquecer, é claro, a condição de ser também uma construção com determinado sentido estético. Mas de uma forma geral, e diante das escolhas acertadas, poderá comparar períodos históricos e chegar a conclusões sobre rupturas e permanências de práticas sociais e valores na sociedade atual.

Por outro lado, também cabe ao professor orientar os alunos para que analisem os fatos criticamente. Os alunos deverão saber identificar deturpações históricas, analisar a produção, a intencionalidade da criação, a representação do real ou a ficção, a ideologia presente, entre outros

conhecimentos. É necessário, transcender a ilustração e desconstruir estratégias de persuasão e manipulação.

Talvez para o professor falte apenas um incentivo, talvez possamos nos sentir inseguros e necessitemos de um embasamento para enfrentar nossos alunos que já vêm de casa com uma gama muito grande de informações relacionadas às mídias mais usadas no momento. Entretanto, não devemos esquecer que o recurso deve auxiliar o professor, mas esta prática não deve transformar a relação pedagógica, pois a eficácia dessa tecnologia não depende dela em si mesma, mas do uso que dela for feito pelo professor.

Creemos que como docente mesmo antes de organizar o planejamento das aulas, devemos estar preocupados, não em definir exatamente o conteúdo a ser tratado, para isto temos o apoio dos livros didáticos e guias curriculares, devemos na verdade estar preocupados em como trabalhar no sentido de conseguirmos produzir reflexões históricas, e concluímos que uma das melhores maneiras de tentar fazer com que os alunos aprendam a refletir historicamente, seria tentando primeiramente nos aproximar deste universo audiovisual junto a eles, desta linguagem, e através dos seus próprios códigos, levá-los a compreender a importância de se entenderem como sujeitos e não objetos da própria história, dentre outros tantos intentos designados ao professor em nossa sociedade.

3.1 As tecnologias digitais e o ensino de História

Uma vez que as Tecnologias digitais vêm ganhando muito espaço no mundo contemporâneo, no processo de ensino e aprendizagem não poderia ser diferente. A busca por instrumentos que venham a auxiliar o ser humano em suas funções já não é algo recente, porém enquanto alguns utilizam a tecnologia, outros preferem “não arriscar”, como frisa o autor Mercado (1998).

As características da sociedade contemporânea exigem do profissional docente uma nova organização do trabalho em que se torna necessário o aprofundamento dos saberes de uma forma interdisciplinar e transdisciplinar onde o conhecimento seja visto como algo precioso, ininterrupto e que envolva várias áreas.

É a partir do uso ou desuso das tecnologias digitais que se busca entender o que leva um docente, em especial o professor de História, em um período em que a tecnologia digital é tão usada, a não se apropriar destes recursos de maneira didática em suas aulas, visto que torná-las-ia mais atrativas e dinâmicas para o aluno. Alguns docentes justificam o não uso de diversas maneiras, que podem ir da formação que não contempla o uso das TIC, disponibilidade dos recursos digitais

na escola, receio quanto aos efeitos do uso dos recursos digitais, o não conhecimento sobre as TIC e sua contribuição para o processo de ensino e aprendizagem.

Em vista disso, é importante lembrar que dentro deste contexto de transformações, o professor tem um papel muito importante, pois além de estar consciente destas variações da realidade pela qual a sociedade está passando, deve também se colocar como mediador deste conhecimento que está chegando ao aluno por diversos meios. O professor deverá ser um sujeito que transforma a aprendizagem do aluno em algo material lhe fornecendo as orientações necessárias para seu crescimento pessoal e acadêmico, transformando-o em sujeito autônomo na aprendizagem.

O uso do computador restrito à mera transmissão de informação ao educando nutre a prática pedagógica já implantada nas escolas, o que facilita a implantação do computador nos ambientes escolares, visto que não rompe a prática já seguida pelos docentes, exigindo do professor apenas conhecimentos básicos de informática. Entretanto, as consequências no tocante à adaptação desse enfoque na preparação de alunos aptos a enfrentar as transformações que vem ocorrendo na sociedade, podem e devem ser discutidas.

É importante lembrar que os recursos digitais não foram a primeira inserção de tecnologia na escola visto que

O livro foi a grande revolução tecnológica do sistema escolar[...]. Mas a escola atual ainda não absorveu, totalmente, a tecnologia do livro: ainda há escolas que não tomam conhecimentos da biblioteca. Assim, a introdução do **satélite** e do **computador** vai encontrar a maioria das escolas em plena era pré-Gutenberg. Por uma ironia histórica, a “galáxia de Gutenberg” contaminou tudo, menos a escola, onde se previa sua maior influência ... o livro começa a ficar obsoleto antes de, realmente, ter sido introduzido na maioria das escolas. (LIMA, 1971, p. 17)

Embora Lauro de Oliveira Lima (1971) tenha escrito sua obra em um período histórico social distinto do atual, o problema destacado ainda continua, talvez em menor proporção do que naquele período, mas uma prática ainda presente nas escolas no século XXI, mesmo depois da inserção de novas tecnologias na escola como foi previsto pelo autor. Embora o foco da pesquisa não sejam todas as tecnologias presentes na educação não podemos esquecer de que o computador chegou a poucas décadas na educação, mas outras tecnologias já estavam lá e algumas delas continuam obsoletas e que sequer são reconhecidas como tecnologias

A primeira grande conquista tecnológica foi o livro que, há anos, vem sendo o carro-chefe tecnológico na educação. Mas porque não constatamos que ele é o resultado de uma técnica? Porque já incorporamos de tal forma que nem percebemos que é um instrumento tecnológico? Tecnologia só é tecnologia quando nasce depois de nós. O que existia antes de

nascermos faz parte de nossa vida de forma tão natural que nem percebemos que é uma “tecnologia” (TAJRA, 2008 p. 39)

Esta concepção de tecnologia em que é tida como sinônimo de novo, faz com que haja um certo bloqueio para alguns docentes que não querem sair da sua zona de conforto, visto que ao falar sobre o uso das tecnologias pelos docentes, alguns autores afirmam que para um melhor uso das TIC na escola sejam necessárias determinadas aptidões, e Romero (*apud* Garcia, 2011, p.83) destaca as competências quanto ao uso da tecnologia em sala de aula:

[...]a competência intercultural e a competência tecnológica. A primeira se refere à atenção dada às diferenças educativas interculturais dos estudantes, que são provenientes de diferentes contextos e culturas, e também ao reconhecimento da própria identidade cultural de cada aula. A segunda competência está situada no contexto do letramento digital e requer do professor a aquisição de habilidades para integrar as tecnologias no processo de ensino-aprendizagem.

Podemos então perceber que a utilização de tecnologias em sala de aula perpassa por vários fatores, desde o conhecimento do professor quanto ao aluno e sua realidade sociocultural até o conhecimento do próprio professor quanto ao recurso, seu uso e como gerar aprendizagem a partir dele. Porém o que vemos com frequência é o recurso sendo utilizado para fazer as mesmas coisas que poderiam ser feitas sem eles, o que expõe uma situação frequente nas salas de aula onde a tecnologia é utilizada, entretanto com os métodos tradicionais. Tal fato tem grande relação com a formação que muito profissionais têm, em que não são instruídos nem incentivados ao uso das tecnologias-

3.2 Gamification e o ensino

Embora os jogos em sua definição de senso comum sejam considerados como apenas uma brincadeira sem função alguma educativa, vários autores demonstram em suas pesquisas que este tem um teor educativo sim e que as pesquisas nesta área embora sejam recentes, há um grande crescimento no número de pesquisadores que estão debruçados em suas investigações, buscando cada vez mais entender como se dá esta relação entre os jogos e a prática de ensino.

Segundo Alves (2015) estas teorias têm seu ponto de partida em comum, que é a ligação entre jogador e jogo, que vai além do próprio jogo. Como neste trabalho temos a intensão de analisar as contribuições dos jogos para a aprendizagem, teremos então como orientação a teoria de que o jogo tem a função de preparar o sujeito para em um momento posterior colocar em prática o aprendido jogando, observando assim o jogo como um contribuinte para o processo de aprendizagem nas diversas culturas.

Percebemos então que o jogo não representa algo novo para nossa sociedade, mas sim um objeto cultural que se tornou multifacetado a partir da cultura digital e que contribui de maneira mais rápida para a entrada no círculo mágico por parte do jogador, visto que os jogos digitais permitem ao sujeito uma imersão em ambientes, situações e vivências que não seriam possíveis no mundo real, social.

Para Petry (2016), ao falarmos de jogos e em especial dos jogos digitais, estamos nos referindo a novos objetos de uma cultura e uma sociedade designadas pós-modernas, visto que surge no contexto da computação. Petry (2016) traz para seu apoio teórico o autor Manovich (2001), que por sua vez baseia-se em uma leitura estruturalista em Michel de Certeau, o qual tem seu ponto de vista de que como o jogo é um objeto digital da cultural pós moderna, tem como possibilidade não apenas participar da cultura, mas, sobretudo, ressignificá-la. Fato este que o deixa tão enigmático e de difícil compreensão, visto que por estarmos em uma época marcada pela rapidez na veiculação de informações, o que por muitas vezes faz como que o jogo seja assimilado e difundido levando em consideração o senso comum, o que o faz portador de diversas possibilidades de conceituações, visto que esta rápida apropriação do termo jogo digital por parte da linguagem informal o deixa sem definições bem estabelecidas.

Para Petry (2016) um dos fatores que dificulta a definição do que venha a ser os jogos digitais são as suas características interdisciplinares, visto que no sentido prático, os jogos digitais vão além das disciplinas, pois em sua construção tem seu caminho trilhado no diálogo entre diversas áreas do conhecimento na busca por um jogo capaz de suprir as necessidades de um certo público.

Por se tratar de um objeto cultural e digital como características interdisciplinares, é que torna-se difícil conceituar o jogo digital de forma clara e objetiva, visto que qualquer definição do termo jogo digital seria limitada, estando condicionada a apenas alguns aspectos, disciplina ou perspectiva o que colocaria em risco a pujança do conceito.

Então com base nestas problemáticas que circundam a definição do termo, há entre muitos pesquisadores uma preocupação em perceber dentro das mais distintas definições aplicadas ao jogo digital o que há em comum entre estas para que assim, tenhamos uma espécie de tabela comparativa do que é ou não é um jogo digital.

Não obstante a característica lúdica do jogo digital, devemos percebê-lo como fruto de uma criação, que por sua vez tem suas intenções e finalidades, Petry (2016) levando em consideração as possíveis intenções dos criadores de jogos assim como a intenção de seus usuários, divide os jogos

em: jogo como entretenimento, jogo como brinquedo, jogo como histórias/narrativas, jogo como situar-se fora do controle, jogo como objeto educativo, jogo como sentimento de comunidade, jogo como (psico)terapia, jogo como agente (ator) para mudança de comportamento e opinião pública, jogo como expansão do universo do consumo e jogo como propaganda e *merchandising*. Embora o autor exponha todas estas possibilidades, para este trabalho nos deteremos apenas a 3 (três) que são: entretenimento, histórias/narrativas e como objeto educativo.

O jogo como entretenimento é marcado pela interação entre o jogador e o jogo. O jogo digital agregou características de outros recursos tecnológicos, como o cinema, a televisão e a literatura, porém de uma forma mais interativa visto que os recursos citados a pouco não permitem a intervenção dos seus usuários. Esta interação entre jogador e jogo é marcada pelo círculo mágico, no qual o jogador imerge neste mundo que o jogo propõe, e que faz como que o jogador interaja diretamente com o desenvolver-se no jogo e se envolva ao ponto de sentir a necessidade de saber mais sobre o jogo. Percebemos então que o jogo digital dá uma nova roupagem à natureza do entretenimento, visto a aproximação entre o sujeito e a história.

O jogo como histórias/narrativas, é marcado pela capacidade de contar histórias e é capaz de fazer com que o sujeito participe de maneira interativa na narrativa de forma a poder interferir no decorrer do jogo, em alguns jogos esta intervenção pode ser em maior grau do que em outros, podendo chegar a interferir não só no desenrolar do jogo, mas também em seu final. Os jogos digitais que contêm narrativas podem admitir que cada jogador tenha a possibilidade de vivenciar a narrativa de uma forma diferenciada de acordo com as suas escolhas no decorrer do jogo.

Embora os jogos em sua concepção primeira, não sejam um objeto educativo de maneira formal, podemos perceber que traz suas contribuições para com os processos de aprendizagem, já que os jogos afloram a curiosidade e uma conseqüente busca por mais informações sobre os jogos, em especial os que tem características narrativas e de contextos históricos, pois os jogadores sentirão a necessidade de estudar mais sobre o período em que o jogo retrata para que possa entender melhor o que está ocorrendo, assim como possa também montar estratégias de jogo. E embora este conhecimento adquirido seja com pretensões de entretenimento, este também poderá ser usado em situações que vão além do jogo.

Assim, podemos então afirmar que o pensar o jogo é com base em algo – conteúdo disciplinar, situação cotidiana, problemas diversos e outros – e com base nesta situação cria mecanismos de jogos – competição, cooperação, regras, premiações, narrativas e outras – que

objetivem integrar o sujeito àquela atividade de forma a gerar motivação para que este continue sua atividade de uma maneira prazerosa e que ao fim de sua realização haja aprendizagem.

3.3 Os games e o ensino de História

Levando em consideração todo este contexto social e cultural na atualidade, não se pode negar a necessidade de uma nova postura docente, visto que as tecnologias digitais estão presentes nos mais diversos setores da sociedade, entretanto nos ambientes escolares ainda há uma certa parcela de profissionais que não conseguem vislumbrar processos educativos com o uso de recursos digitais, visto que a sociedade atual mesmo estando cada vez mais informatizada e tecnológica, ainda é muito ligada aos valores da era industrial, defendendo uma incompatibilidade entre trabalho e diversão.

E é com base nestes valores que as práticas pedagógicas predominantes em grande parte de nossas escolas recriminam o uso de jogos sejam eles digitais ou não, e quando permitem tal uso é sempre acompanhado de forma muitas vezes incrédula.

Os jogos digitais ou games, ainda que com algumas relações, em sua construção, com os jogos ditos tradicionais, permitem situações muito além de meras simulações, uma interação com uma nova linguagem, proveniente do aparecimento e expansão das tecnologias digitais, portanto propicia, dessa forma, novas possibilidades de conhecer, pensar, atuar e interagir, o que torna viável o uso dos jogos digitais nos processos de ensino. Esses elementos já fazem parte das práticas diárias dos sujeitos em todas as fases de sua vida e que podem e devem ser aproveitadas pelos professores de História sempre que possível, pois grande parte dos alunos tem acesso a estes recursos, porém muitas vezes não os vêem como educativos, se detendo apenas ao fator lúdico.

Para melhor entendermos a relação entre o game e a história, Moita (2010, p. 17) baseada nas leituras de Kasvi (2006) afirma que

Enquanto uma história é uma coleção de fatos (verdadeiros ou fictícios), em uma sucessão imutável, que sugerem uma causa e efetuam uma relação, um jogo apresenta uma árvore que se ramifica, permitindo ao jogador criar a própria história, fazendo escolhas a cada ponto final. Ele é encorajado a explorar as relações causais de diferentes ângulos, razão pela qual os jogos são uma forma interessante para ele aprender.

Neste contexto, podemos pensar o jogo como possibilidade de o aluno perceber a história contada nos livros por outros ângulos, dando assim ao jogador a oportunidade de fazer relação entre os conhecimentos que o mesmo tem sobre determinada temática e o jogo em questão, proporcionando assim novos conhecimentos que se bem trabalhado poderá surtir efeitos positivos no processo de ensino e aprendizagem do aluno. Não pretendemos com esta consideração, afirmar que todos os jogos são educativos, mas sim que existem nos jogos características que podem

contribuir de forma significativa e que se utilizadas de forma bem planejada pelo professor, trará resultados positivos no processo de ensino e aprendizagem.

Há alguns críticos ao uso de games no ensino que se amparam no fator de conflito, para estes, o conflito pode gerar atitudes violentas em seus usuários, o que não condiz como o ambiente escolar, entretanto o conflito presente nos jogos não obrigatoriamente está nas lutas ou competições, o conflito pode estar ligado às próprias dificuldades dos níveis do jogo, que geram uma necessidade de tomada de decisões por parte do jogador, para que consiga passar daquele momento de conflito para chegar à sua meta. É importante salientar que alguns jogos que tentaram tirar as situações de conflito não foram bem aceitos pelos usuários, pois a grande maioria destes não se sentiram estimulados durante o jogo.

Não obstante todo este contexto já citado, no tocante ao ensino de História, há uma necessidade de inovações nas perspectivas historiográficas, baseadas na diversificação metodológica, objetivando criar modos diferentes porém eficazes na aprendizagem dos conceitos históricos e na mediação do processo de ensino e aprendizagem e dentre as possibilidades que as tecnologias digitais nos propiciaram, temos os games que é um dos mais recentes e que consegue em um único recurso reunir características de vários outros e de uma forma mais interativa, facilitando o processo de ensinar e de pesquisar fatos da História.

Além dos empecilhos já citados anteriormente quanto ao uso das tecnologias a serviço da educação, é importante salientar conflitos ocorridos dentro da comunidade escolar, agitação esta que muitas vezes tem como protagonistas professores formados dentro de um vício tradicional – caracterizados muitas vezes por memorização de data, eventos, nomes e fatos de forma linear e não problematizada – não levando em consideração os contextos atuais nos quais os sujeitos do processo de ensino e aprendizagem estão imersos, possibilitando assim a criação de uma imagem negativa da escola, na qual o aluno sente-se sem prazer e desencantado.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não obstante a todas estas explicações feitas acerca das características pertinentes aos jogos, não pretendemos aqui padronizar ou limitar o que é ou não um jogo, mas sim nos ajudar a descartar o que pode vir a não ser um jogo, entretanto devemos levar em consideração que nem todos os jogos possuem todas as características citadas anteriormente o que não coloca como não jogo.

Quando aproximamos os jogos com os processos educativos, é imprescindível levar em consideração que embora para muitos o jogo seja visto apenas como atividade lúdica, este tem seus

elementos comuns à vida humana, o que nos dá possibilidades de pensar o jogo como um instrumento de ensino não somente para crianças, mas para os seres humanos em todas as suas fases da vida.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification**: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo, DVS Editora, 2015.

GARCIA MF, Rabelo DF, Silva D, Amaral, SF. **Novas competências docentes frente às tecnologias digitais interativas**. Teoria e Prática da Educação. 2011; 14(1):79-87.

KNAUSS, Paulo. "Sobre a norma e o óbvio: a sala de aula como lugar de pesquisa". In NIKITIUK, Sônia (org.). **Repensando o ensino de História**. São Paulo: Cortez, 1996.

LIMA, Lauro de Oliveira. **Mutações em educação segundo McLuhan**. São Paulo: Vozes, 1971.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. "Formação Docente e Novas Tecnologias". In: Congresso Iberoamericano de Informática na Educação, IV, 1998, Brasília. **Anais...** Brasília, 1998. CD-Rom.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves. Os Games e o Ensino de História: uma reflexão sobre possibilidades de novas práticas educativas. **PLURAIS-Revista Multidisciplinar**, v. 1, n. 2, 2010.

PARRA, N.; PARRA, I. C. C. **Técnicas Audiovisuais de Educação**. 5ed. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1985, p.1-22.

PETRY, Luís Carlos. O conceito ontológico de jogo. In: ALVES, Lyn; COUTINHO, Isa de Jesus (Org.). **Jogos digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas, SP: Papiros, 2016.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na Educação**: novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade. 8 ed. ver. e ampl., São Paulo: Érica, 2008.