

A Revista HISTEDBR On-line publica artigos resultantes de estudos e pesquisas científicas que abordam a educação como fenômeno social em sua vinculação com a reflexão histórica

Correspondência ao Autor

Nome: Matheus Luiz de Souza Céfalo

E-mail:

matheus.cefalo@anchieta.br

Instituição: Centro Universitário Padre Anchieta, Brasil

Submetido: 03/03/2021

Aprovado: 03/05/2021

Publicado: 09/12/2022

 10.20396/rho.v22i00.8664833

e-Location: e022048

ISSN: 1676-2584

Como citar ABNT (NBR 6023):

CÉFALO, M. L. de S. Gamificação e aprendizagem: repensando o ensino de história por meio de jogos. **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, SP, v. 22, p. 1-6, 2022. DOI:

10.20396/rho.v22i00.8664833.

Disponível em:

<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/histedbr/article/view/8664833>. Acesso em: 9 dez. 2022.

COSTA, M. A. F. da. **Ensino de História e Games: dimensões práticas em sala de aula**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2017. 125 p.

GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM: REPENSANDO O ENSINO DE HISTÓRIA POR MEIO DE JOGOS



Matheus Luiz de Souza Céfalo*

Centro Universitário Padre Anchieta

Distribuído Sobre



Checagem Antiplágio



A obra, publicada pela primeira vez em 2017, é escrita pela professora Marcella Albaine Farias da Costa, Doutora em História pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, que tem se dedicado aos estudos acerca de um novo campo de investigação sobre historiografia escolar digital. A autora apresenta que essa temática é seu objeto de estudo desde a monografia da graduação em História, mas toma como fundamento, também, a reflexão de sua própria prática docente.

O livro, composto por 125 páginas, é prefaciado por Carlos Augusto Lima Ferreira, professor titular do Departamento de Educação da Universidade Estadual de Feira Santana, BA. Ao se referir à obra em questão, o professor elogia a estrutura do texto e a importância dos estudos sobre a aprendizagem em História, considerando que o livro contribui para os debates acerca da História Digital, sobretudo pela forma como a autora relata sua experiência com o uso de tecnologias para o ensino de História, em sala de aula, com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental, visando torná-los sujeitos no centro do processo de ensino e de aprendizagem.

O professor também enfatiza a defesa, por parte da autora, do argumento de que os jogos estimulam os alunos e tornam o ensino de História mais atrativo, principalmente em comunidades em situação de vulnerabilidade social, especialmente, se atentando à capacidade dos games gerarem aprendizado compartilhado e colaborativo. Lima Ferreira também elogia o fato de que o livro apresenta os limites e possibilidades do jogo como uma ferramenta, sobretudo, capaz de combater a exclusão social.

Trata-se, portanto, de um livro que tem a finalidade de fazer o leitor refletir acerca do papel da ludicidade na construção do conhecimento, pois, segundo a autora, é fundamental despertar o interesse dos alunos, principalmente, quando se leva em consideração que eles são sujeitos ativos no que ela denomina de “[...] cibercultura da atualidade” (COSTA, 2017, p. 17).

Observa-se que há uma questão central que norteia o desenvolvimento da obra, a saber: “[...] de que forma os games podem ser utilizados para construir experiências concretas de aprendizagem – no caso, no âmbito dos estudos históricos.” (COSTA, 2017, p. 18). Diante dessa questão, o livro escrito por Costa (2017) propõe, para além de uma reflexão acerca do uso de jogos em sala de aula, um relato de experiência que foi desenvolvida em 2015 com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública de uma comunidade do Rio de Janeiro, processo que teve por princípio a construção de um roteiro de jogo sobre Roma Antiga, criado pelos alunos, no qual os discentes deveriam usar os conteúdos estudados.

Ao entrevistar alunos da série em questão, a autora percebeu que, majoritariamente, eles eram “[...] usuários assíduos de jogos [...]” (COSTA, 2017, p. 19) e isso a motivou a pensar sobre como desenvolver opções que se adequassem ao ensino de História diante desse perfil de alunos. Foi considerando essa realidade que a autora escreveu o livro, estruturado

em três capítulos: 1) os games como possibilidade: que História é essa?; 2) O Antigo funde-se ao Novo: História Antiga em Pauta; 3) materializando as ideias.

No primeiro capítulo, Costa convida os leitores a refletirem sobre o tipo de ensino de História que tem sido desenvolvido nas escolas, advertindo que é fundamental construir “[...] experiências efetivas e significativas na Educação Básica.” (COSTA, 2017, p. 23). Ela estrutura o capítulo em dois tópicos, sendo o primeiro responsável por explicar a importância dos jogos, com base em uma revisão de literatura, e o segundo por discutir a relação entre os jogos e a História enquanto disciplina escolar, de modo a pontuar

[...] aproximações e afastamentos entre a narrativa dos jogos e a narrativa histórica escolar na medida em que eles permitem ao usuário-aluno se colocar como sujeito histórico ao tomar decisões, escolher caminhos, vivenciar conflitos e incertezas, o que gera infinitas possibilidades e desdobramentos. (COSTA, 2017, p. 37).

No primeiro tópico, a autora destaca que os games têm a capacidade de levar o usuário para dentro da história que eles contam. Além disso, ela não deixa passar o fato de que a indústria de jogos é uma das que mais movimentam capital no mundo. Por sua vez, no segundo tópico, lembra que muitos desses jogos “[...] utilizam fontes históricas em seu enredo, possibilitando também a construção de ambientações e simulações de contextos históricos.” (COSTA, 2017, p. 37). No entanto, assevera que é necessário problematizar esse tipo de jogo, a partir de uma análise historiográfica.

Marcella Costa considera que cada jogo é constituído por um acervo próprio, capaz de apresentar expressões e ampliar o vocabulário dos alunos que, muitas vezes, o reproduzem na escola. Dessa forma, enfatiza o potencial dos games em despertar os alunos para o conhecimento. Para analisar esse potencial, a autora elenca as seguintes questões: a) “[...] que articulações são possíveis entre a narrativa do jogo e a narrativa histórica escolar?” b) “[...] a atração que o jogo causa no usuário pode ser utilizada a nosso favor para pensar a construção do conhecimento histórico em sala de aula?” c) “[...] que tensões e cuidados isso gera?” (COSTA, 2017, p. 41).

Costa (2017, p. 43) propõe uma reflexão sobre os tipos de narrativas que são elaboradas no ensino de História, sobretudo, a questão do professor de História como um narrador capaz de construir “[...] sentidos de tempo [...]”, sendo ele o responsável por, além de problematizar a narrativa dos games, separando o que é ficcional do que é produção historiográfica, questionar visões estereotipadas e, por vezes, dotadas de senso comum, sobre conteúdos históricos presentes nos jogos. Assim, a autora finaliza o primeiro capítulo defendendo uma articulação entre a narrativa dos jogos e a narrativa histórica escolar.

O segundo capítulo é escrito a partir da trajetória da autora, desde sua formação até sua atuação como docente, pois, para ela, a forma como o professor media suas aulas pode “[...] influenciar ou negligenciar o gosto pela História.” (COSTA, 2017, p. 47).

Ela também adverte ao fato de que a História Antiga, em sala de aula, é muitas vezes negligenciada, tratada com muitas simplificações e fontes documentais de mera finalidade ilustrativa, o que pode promover um ensino da Antiguidade como algo pautado em curiosidades ou, mais grave, levar os alunos a fazerem análises dotadas de anacronismos.

A autora considera, portanto, a importância de se discutir o ensino da História Antiga no atual cenário virtual e, para isso, detalha a experiência que ela desenvolveu em 2015. Assim, ela divide esse capítulo em três tópicos para explicar a metodologia utilizada em sua pesquisa, apresentando a escola escolhida, a turma selecionada e o detalhamento da atividade realizada.

No primeiro tópico, Costa (2017) relata que a experiência foi realizada em uma escola de turno integral, onde ela atuou, em 2015, como professora dos 6º e 7º anos do Ensino Fundamental. A autora deixa evidente que, diante da realidade social e do contexto geográfico onde a escola está inserida, o ensino integral é tido como uma forma de impedir que as crianças se envolvam com o tráfico.

Vale considerar que a autora não se atém apenas à situação de vulnerabilidade social da escola como obstáculo à efetiva atuação docente, mas enfatiza esse ambiente como um “[...] solo fértil às transformações de olhares, mediante o reconhecimento do potencial desses sujeitos chamados alunos [...]” que devem ser considerados como “[...] cabeças pensantes.” (COSTA, 2017, p. 58).

No segundo tópico, Costa (2017) detalha a turma selecionada, composta por 25 alunos do 6º ano que, com base em um levantamento prévio acerca do que os discentes compreendiam por História, a entendiam como algo associado, majoritariamente, aos livros e, muitas vezes, desinteressante. Por terem entre 11 e 13 anos, a autora identificou os alunos como nativos digitais.

Já o terceiro tópico versa sobre a atividade realizada mostrando a metodologia adotada. É interessante como a autora descreve a importância da contextualização inicial acerca do conteúdo sobre Roma Antiga, por meio de uma aula expositiva, uso do livro didático e uma pesquisa virtual com os alunos, seguida por um registro escrito do que foi observado no momento da pesquisa.

Nota-se que, ao propor a criação de um roteiro de game sobre Roma Antiga, Costa (2017) considerou que o jogo deveria ter as seguintes especificações: “[...] nome, um tema, um objetivo, a descrição do cenário, nome dos personagens e suas características.” (COSTA, 2017, p. 67). É elogiável a forma como a autora se colocou como mediadora durante a experiência relatada, ao passo que os alunos foram estimulados a desenvolver o pensamento crítico e autoral, com base nos primeiros passos da atividade.

Além disso, a autora ressalta a importância dos recursos visuais nos games e, por isso, relatou que houve um momento de avaliação em que os alunos tiveram que retratar o jogo criado por eles por meio de desenho. Assim, ela apresenta em seu livro seis figuras que retratam esses desenhos, bem como os temas escolhidos pelos alunos acerca da Roma

Antiga. Para autora, o que se destaca nesse tipo de atividade é a apreensão do conhecimento histórico.

Por fim, no terceiro capítulo do livro, a autora debate a importância de expandir o uso dos games para além do componente curricular História. Para ela, isso evoca uma reflexão a respeito da formação dos novos educadores sobre esse tema. A autora divide esse capítulo em dois tópicos; no primeiro, lista *softwares* destinados à criação de jogos digitais que podem ser utilizados pelos professores; no segundo tópico, se dedica à uma discussão sobre os desafios sobre a formação de novos professores, inclusive elencando falas de alunos de licenciatura em História e de Pós-Graduação a respeito do papel dos jogos digitais em suas formações.

Costa (2017) apresenta, com base nos relatos, os obstáculos citados pelos entrevistados que, além de pontuarem os desafios em relação à aplicação de jogos digitais em sala de aula, relataram a dificuldade em investigar esse tema em trabalhos acadêmicos. No entanto, ela constatou aspectos de resistência na fala de alguns educadores em formação, o que se manifesta como “[...] o maior dos desafios na formação de novos educadores.” (COSTA, 2017, p. 91).

Tendo em vista a reflexão sobre os desafios na formação de novos professores, a autora adverte que “[...] não há manuais, não há fórmulas, não há certezas, mas há possibilidades e, estas serão construídas e direcionadas por cada professor.” (COSTA, 2017, p. 91). Convida os leitores a saírem de suas “caixas” e se abrirem às investigações sobre o tema e à oportunidade de “[...] se trabalhar com determinados recursos e no que eles podem contribuir na materialização de aprendizados significativos.” (COSTA, 2017, p. 92).

Costa (2017) fecha o capítulo compartilhando cinco relatos de alunos de Pós-graduação, propiciando reflexões acerca do valor dos jogos digitais na formação docente. Ela encerra sublinhando a possibilidade de se aprender jogando, ao passo que o jogo não é apenas um objeto de diversão, mas uma “[...] ferramenta de aprendizado individual e colaborativo.” (COSTA, 2017, p. 96).

Nas considerações finais, autora assevera a importância da construção de experiências com base em jogos. Ao percorrer o caminho trilhado na construção de sua obra, enfatiza a escola como um “[...] local de produção de ideias e de saberes.” (COSTA, 2017, p. 98). Reconhecendo os limites do próprio trabalho, incita outras investigações sobre o tema, em especial, quando se consideram os aspectos da cibercultura na contemporaneidade.

Por fim, apesar de o livro de Marcella Costa abrir um novo horizonte para pesquisas acerca do uso de jogos em sala de aula, propondo reflexões a respeito de metodologias de ensino que se pautam no lúdico e, sobretudo, na relação que os discentes têm com a cibercultura, faz-se importante questionar dois pontos, a saber: a) uma certa sobreposição do ensino de História com jogos, tidos, muitas vezes, como redutores de problemas inerentes à área, em detrimento ao ensino de História com livros; b) o ufanismo presente na crença

de que o uso de jogos são inteiramente positivos, sob a crença equivocada de que a inovação supera a aplicação dos métodos tradicionais.

Assim, cumpre compreender que, apesar da necessidade de se repensar o ensino de História em busca de um processo de ensino e de aprendizagem que seja significativo, o uso de jogos em sala de aula precisa ser problematizado de forma crítica. Urge, portanto, a necessidade de pesquisas quanto à utilização, narrativas construídas e ressalvas em relação à gamificação, sobretudo quando os jogos se tratarem de ficções que podem corroborar visões estereotipadas e equivocadas da História.

AUTORIA:

* Mestrado em Educação: História, Política, Sociedade pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Professor do Centro Universitário Padre Anchieta. Contato: matheus.cefalo@anchieta.br

COMO CITAR ABNT:

CÉFALO, M. L. de S. Gamificação e aprendizagem: repensando o ensino de história por meio de jogos. **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, SP, v. 22, p. 1-6, 2022. DOI: 10.20396/rho.v22i00.8664833. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/histedbr/article/view/8664833>. Acesso em: 9 dez. 2022.