



## JOGOS DIGITAIS: A HISTÓRIA NA SALA DE AULA

### Autor(res)

Odete Sidericoudes

Urbano Fonseca Gonçalves Filho

### Categoria do Trabalho

Pesquisa

### Instituição

UNIVERSIDADE PITÁGORAS UNOPAR ANHANGUERA

### Resumo

Os videogames se consolidaram como um elemento cultural no século XXI, abrindo a discussão sobre a aplicabilidade como componente educacional, principalmente no ensino de História. Portanto, a pesquisa apresentada neste artigo justifica-se, portanto, na utilização de jogos digitais como ferramentas multimodais, para além de concepções radicais que oscilam entre o tratamento desses recursos como mero entretenimento ou como uma solução definitiva para o engajamento docente. O objetivo central desta pesquisa foi investigar e analisar as potencialidades e os desafios da utilização de videogames como recurso didático no processo de ensino e aprendizagem de História, considerando a incorporação de elementos lúdicos. Para tanto, realizou-se um mapeamento sistemático da literatura com abordagem qualitativa baseada na metodologia da Pesquisa Social de Minayo (2002), resultando na análise de sete artigos científicos selecionados de bases de dados nacionais e internacionais. A pesquisa evidenciou, de fato, um aumento considerável no engajamento e desenvolvimento de habilidades ao permitir aos alunos identificarem-se como produtores de narrativas. Em contrapartida, observaram-se desafios como a formação docente inadequada ao uso dessas ferramentas, a infraestrutura tecnológica precária nas escolas e a necessária mediação crítica para evitar a assimilação e reprodução de narrativas anacrônicas e ideológicas presentes em jogos comerciais. Concluiu-se, portanto, que os videogames têm potencial para ressignificar a construção do conhecimento histórico, mas é fundamental que, para alcançar tal resultado, haja um projeto pedagógico bem estruturado e uma prática docente crítica e especializada.

### Agência de Fomento

CAPES-Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior