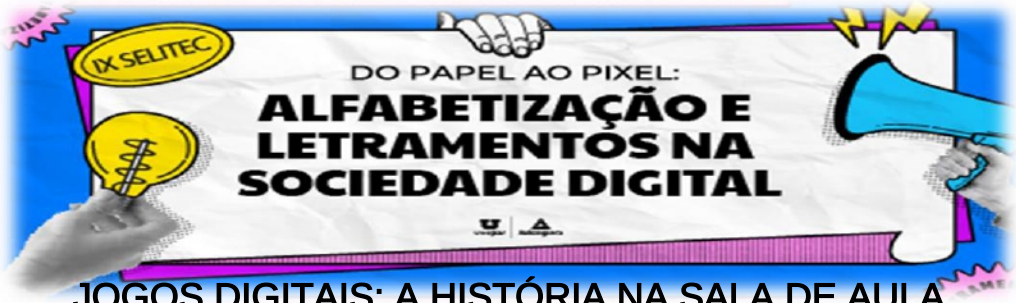


JOGOS DIGITAIS: A HISTÓRIA NA SALA DE AULA

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