



ISSN: 2230-9926

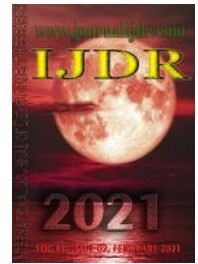
Available online at <http://www.journalijdr.com>

# IJDR

International Journal of Development Research

Vol. 11, Issue, 02, pp.44507-44509, February, 2021

<https://doi.org/10.37118/ijdr.21165.02.2021>



RESEARCHARTICLE

OPENACCESS

## JOGOS E HISTÓRIA: INTERAÇÕES LÚDICAS NARRATIVAS COMO MEDIADORAS DA APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA

<sup>1</sup>Alexandre de Oliveira and <sup>2</sup>Cláudio Márcio Magalhães

<sup>1</sup>Historiador, Analista de Sistemas, Especialista em Educação e Mestrando em Gestão Social, Educação e Desenvolvimento Local, pelo Centro Universitário Una; <sup>2</sup>Graduado em Comunicação Social, Especialista em Marketing e Administração, Mestre em Comunicação Social e Doutorado em Educação, Professor do Programa de Pós-Graduação em Gestão Social, Educação e Desenvolvimento Local, pelo Centro Universitário Una

### ARTICLE INFO

#### Article History:

Received 10<sup>th</sup> December, 2020

Received in revised form

05<sup>th</sup> December, 2020

Accepted 14<sup>th</sup> January, 2021

Published online 24<sup>th</sup> February, 2021

#### KeyWords:

Aprendizagem de História,  
Jogos, Interação Lúdica,  
Consciência Histórica.

\*Corresponding author: Luana Góes Soares da Silva

Copyright©2020, Luana Góes Soares da Silva and Annelise Kopp Alves. This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Citation: Luana Góes Soares da Silva and Annelise Kopp Alves. "Jogos e História: Interações Lúdicas Narrativas como Mediadoras da Aprendizagem de História", *International Journal of Development Research*, 11, (02), 44507-44509.

### ABSTRACT

O presente artigo investiga o uso e as relações entre interações lúdicas narrativas e a aprendizagem de histórica, analisando como essas relações favorecem a aquisição de uma consciência histórica no ser lúdico, ou aquele que joga. Foi realizada uma revisão sistemática da literatura, analisando artigos B4 a A1, selecionados nas bases de dados Capes, SciELO, DOAJ, Redalyc, Sumarios.org, Spell e Ulrich's Directory, publicados entre os anos de 2014 a 2019. Os estudos demonstram que há um interesse mundial pelo tema e que, em grande parte, relatam experiências diretamente com os jogadores e a prevalência das interações são lúdicas narrativas, predominando tipos de mecânicas miméticas. As interações lúdicas narrativas influenciam positivamente a aquisição de uma consciência histórica pelo ser lúdico, engajando-o e estimulando-o ao conhecimento dos contextos, sujeitos históricos e trajetórias, para que possa articular as complexidades da história ao jogo.

## INTRODUCTION

Vivemos um tempo em que os estudantes têm uma linguagem e hábitos peculiares, como em cada contexto histórico. Contudo, o presente é altamente influenciado por uma ruptura tecnológica que vem ocorrendo com o surgimento do ciberespaço, ou redes de telecomunicações e tecnológicas digitais impulsionadas, sobretudo pela Internet. Como afirma o sociólogo e pesquisador da Ciência da Informação Pierre Lévy (2010), nos anos 1980 as telecomunicações e a computação possibilitaram o surgimento de uma cibercultura ou o fenômeno que se constitui no "conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamentos e valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço" (Levy, 2010). Há uma forte presença das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), quer sejam em nossas vidas produtivas, no lazer ou na educação, como ferramentas de pesquisa, comunicação e socialização, por meio das redes sociais e smartphones. Os jogos digitais como TDIC são elementos de grande relevância, dada sua presença multifacetada no mundo contemporâneo. A cultura dos jogos eletrônicos, sobretudo os chamados jogos on-line, se fazem presentes neste contexto conectado e que é marcado por uma linguagem peculiar. De acordo com a consultoria especializada em jogos New Zoo (2018), o mercado mundial de jogos movimentou US\$ 137 bilhões de dólares em 2018, o que representa um crescimento

de mais de 13% para o mesmo período de 2017. A consultoria de estratégia de mercado Statista, prevê que o mercado de *gamification*, incluindo os jogos e práticas de game design para a educação, crescerá de US\$ 93 milhões em 2015 para US\$ 1,5 bilhões em 2020 (Statista, 2019). A designer de jogos e autora Jane McGonigal (2017), cita que entramos num momento onde usar jogos em sala de aula já não é novidade, traz uma visão, apoiada em outros autores, que o que se pretende agora é transformar a sala de aula em um jogo, do início ao fim, baseadas nas diversas mecânicas. Ao se observar como a aquisição de conhecimento se dá na esfera dos jogos digitais, principalmente otimizada por plataformas que deixam esta aquisição mais democrática e acessível, pode-se perceber potencialidades na aprendizagem de História. Para o Historiador e Arqueólogo Joaquim Ramos de Carvalho e o Pesquisador de *Games Studies* Filipe Miguel Penicheiro (2009), ambos da Universidade de Coimbra, a História enquanto disciplina é complexa e os jogos podem auxiliar na compreensão e análise desta complexidade. A produção de jogos para uma finalidade educativa em História ou outra disciplina é muito difícil, tendo em vista que um vasto conjunto de competências é necessário para se tratar o conhecimento histórico. Mas, ainda assim, o jogo apresenta uma série de estratégias para se confrontar essa complexidade e conhecimentos para a História. Entretanto, é necessário entender quais elementos ou interações do jogo favorecem a aprendizagem de História. Faz vital, portanto, refletir sobre usos multidimensionais do jogo. Pode-se trabalhar com o jogo como

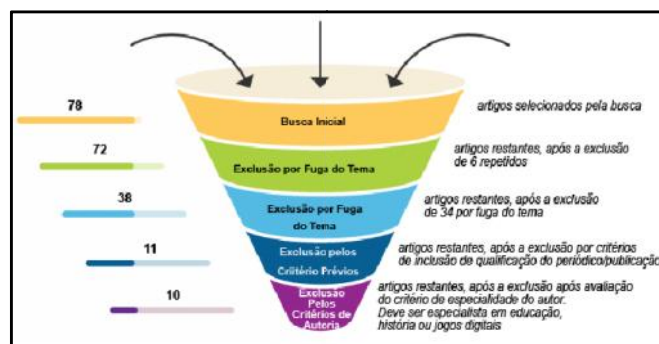
ferramenta de narração de um contexto histórico, como, por exemplo, a franquia *Assassin's Creed*, com uma temática histórica como pano de fundo para seu *gameplay*. Vários elementos desse jogo contribuem para o conhecimento histórico. Sua contextualização é bem detalhada, contando com locais existentes na realidade, encaixados em seus respectivos tempos, personagens e situações. Tais elementos trazem uma riqueza de oportunidades para experiências históricas ricas, como a exploração dentro do jogo, ou mesmo, com material complementar fora dele, por exemplo os guias, manuais e maquetes em 3D, que foram utilizados no desenvolvimento do jogo. Por outro lado, os jogos podem dar ênfase nas trocas culturais e narrativas. Para este estudo, interessa entender como a linguagem simbólica e os estímulos a narrativas podem contribuir para a busca e troca do conhecimento histórico. O psicólogo Lev Vygotsky (2001), ao estudar o pensamento e a formação da linguagem, concluiu que tal fenômeno, em sua complexidade, só pode ser analisado de forma histórica e cultural, visto que a linguagem para expressar determinadas formas do pensamento é um fenômeno vivo, determinada por sua época, contexto e uma sociabilidade primária que determina a relação do sujeito com o mundo e com o outro. A educação, portanto, tem a questão das relações sociais como cerne de sua causa e motriz nessas relações, levando ao compartilhamento de signos e símbolos, sentidos específicos dentro de determinado contexto. Ou seja, a relação entre o sujeito e o mundo é sempre mediada. Para Vygotsky, ainda, o desenvolvimento ocorre primeiramente no plano social e posteriormente no individual e a percepção de realidade é internalizada pelo ser que aprende, por meio da sua interação com o outro (2001). O conceito de Zona de Desenvolvimento Imediata, ou ZDI, que é conceituada por Vigotski (2001) como o conjunto de tarefas que uma criança não consegue fazer sozinha, mas é capaz de realizar em uma socialização, ou seja, com a mediação sociocultural, ela será capaz de desempenhar uma determinada tarefa, para a qual ainda não é independente. A ZDI auxilia, portanto, em conhecer o que aquele que aprende, terá a capacidade de realizar em breve, sozinho. Ao relacionarmos a aprendizagem mediada socioculturalmente, como aparece em Vigotski (2001), com jogo, podemos destacar elementos dos jogos que nos permitam materializar essa mediação. Para tal, analisaremos as interações lúdicas simbólica e narrativa, que ocorrem nos jogos, produzidas e produzindo significados e narrativas, por e pelo jogo, principalmente pela mediação dos jogadores, como observam os designers de jogos Katie Salen e Eric Zimmerman (2012).

Consideram ainda, que utilizar um ecossistema mediado por TDIC pode representar um salto qualitativo na aprendizagem de História. Essa afirmativa, reforça o que o historiador e uma das principais referências em ensino de História, professor Luís Fernando Cerri (2007), chama de criar uma consciência histórica, que é pensar o ensino de História para além das dicotomias conservadora/renovada ou tradicional/moderna, mas com vistas em formar o estudante como uma pessoa com capacidade de reflexão, entendimento e consciente do papel da História na vida. Ao se articular, portanto os elementos do jogo e aprendizagem de história, resultou-senuma pesquisa literária, com o objetivo de verificar como as interações lúdicas influenciam o ser lúdico na criação da consciência histórica, busca-se a resposta para a pergunta: a aprendizagem de História, como formação de consciência histórica e, tomada numa perspectiva histórico-social, poderia ser influenciada positivamente por uma interação lúdica narrativa, levando em conta os aspectos de troca cultural dessa interação? Contudo, para que se aprofunde no quanto essa relação entre interações lúdicas simbólica e narrativa se constituem em elementos de incremento da aprendizagem de História, propõe-se fazer uma revisão sistemática da literatura.

## MATERIAIS E MÉTODOS

Com o objetivo de clarificar o atual cenário das pesquisas sobre as interações lúdicas para o favorecimento da aprendizagem de história, foi feita uma revisão sistemática da literatura, com as seguintes palavras-chave: “*Games and Historical Education*”, “*Games and History Learning*”, “*Ludic Activities and History Learning*”. Foi

construída uma tabela, com base no Professor Paulo M. Faria (2016) e o pesquisador Aldo Fontes-Pereira (2017), onde foram catalogados os artigos por ordem de base de dados, relevância e data. Foram pesquisadas as bases eletrônicas da Capes, SciELO, DOAJ, Redalyc, SciELO, Sumarios.org, Spell e Ulrich's Directory. Eliminamos artigos duplicados, por dupla indexação em base de dados, por aparecer em mais de uma base ou por ter sido selecionado por mais de um critério de busca. Para artigos, do período de janeiro de 2014 a julho de 2019, com classificação Qualis/CAPES de B4 à A1, para as áreas de Educação, História e Interdisciplinar. Houve uma leitura dos resumos, para avaliar a aderência do texto aos temas propostos. E, por fim, foram selecionados os artigos feitos por especialistas em história, educação ou jogos digitais. Portanto, de um total de 78 artigos de resultado das buscas (Figura 1), apenas 10 artigos restaram após as filtragens. Os seguintes critérios de inclusão foram considerados para que os artigos fossem listados: estudos sobre jogos e/ou interações lúdicas e suas relações e influências na aprendizagem de história, que tenham sido publicados em publicações com *PeerReview*, entre 2014 e 2019, qualificação Qualis-Capes entre B4 e A1 nas áreas Interdisciplinar, História e Educação. O critério de exclusão foi para artigos que não apresentavam, pelo menos um dos autores como especialista das áreas de Educação, História ou Games.



Fonte: Elaborado pelo autor (2019)

Figura 1. Gráfico com sequenciamento lógico dos passos de seleção dos artigos sobre jogos, interações lúdicas e aprendizagem de História, entre 2014 e 2019

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Dos onze artigos apresentados, sete são de relatos de experiências, demonstrando que há uma presença no estudo aplicado em aprendizagem de história e interações lúdicas, por meio de jogos. Dos dez artigos, três são brasileiros e os outros sete de outros países, com uma concentração de três nos Estados Unidos da América, enfatizando que os estudos são de espectro internacional. Observou-se que há um interesse pelo tema que perpassa vários países, demonstrando que o tema. Ao lado do Brasil, os Estados Unidos da América têm três artigos, sendo que um deles foi de pesquisadores gregos, sobre a construção de um jogo de mitologia, privilegiando a interação lúdica narrativa e com objetivo de favorecer aquisição de consciência histórica por parte dos estudantes. Para cada artigo, as mecânicas ou elementos que evidenciam o tipo predominante de interação lúdica dos jogos analisados foram identificados, bem como a participação efetiva do ser lúdico e se houve relação entre essas mecânicas a consciência histórica dos envolvidos. Dos dez artigos, apenas três não apresentaram nas experiências que utilizaram, uma experiência com interações lúdicas, foram eles (Spring, 2015), (Rodrigues, 2015) e (Kozanitis, 2017). Dos oito artigos que relataram experiências lúdicas, todos fizeram uso de interações lúdicas narrativas. Tais mecânicas apresentam um ambiente propício para a aprendizagem histórica, pois como Filipe Penicheiro destaca. Um jogo oferece um desafio, eventualmente (SIC) modelado por um conjunto de modelos de explicação historiográfica, e para ser realmente um jogo têm de prever possibilidades de sucesso, ou de exploração, que não mimetizam erosivamente o que aconteceu.

“Os jogos digitais possibilitam contextos de participação, de ação, onde, com base num conjunto de regras sistêmicas, o

*jogador é confrontado com desafios análogos ao de determinada época histórica*”.—(PENICHEIRO, 2009, p. 32)

As decisões dos jogadores nos jogos apresentados em Penicheiro (2009), são tomadas por mecanismos narrativos, onde os jogadores assumem papéis dos personagens históricos. “Vestir” a pele dos personagens, na tentativa de entender seu contexto, suas decisões, num exercício de alteridade. Essa imersão, segundo Benjamin Hoy (2018), favorece a aquisição de uma consciência histórica, enfatizando que

*“Participant feedback reports, facilitator observations, and external observations regarding Policing the Sound suggests the viability of custom-made games for teaching not only historical content, but also research methodologies and historic empathy. Presenting these ideas through a game rather than through lectures or seminar discussions encouraged a broader array of student engagement and resulted in students adopting a more reflective stance on the importance of structural factors in influencing perceptions of right and wrong”*. - (HOY, 2018, p. 14).

Conseguindo resultados mais efetivos que recursos estritamente acadêmicos. O jogo é um meio eficaz para despertar o engajamento. O aspecto narrativo é enfatizado, também, no estudo de Jeremiah McCall (2016), que traz um estudo que apresenta a diferença entre jogos e jogos de simulação, onde o segundo tipo é dotado de um aspecto imersivo, pois esses se situam num terreno onde os jogadores tem um sistema de regras definidas, podem atuar, mas sempre dentro dos limites restritivos da época em questão no jogo, fazendo com que os jogadores tenham que entender o contexto para representar mais fielmente uma determinada cultura baseada em um local e tempo definidos. Os artigos enfatizam a mecânica de interação lúdica narrativa, destacando a importância da imersão e a interpretação de papéis para a aquisição de consciência histórica.

## CONCLUSÃO

Os artigos apresentam uma relação entre jogos e aprendizagem de História, principalmente por meio de mecânicas que utilizam interações lúdicas narrativas. Tais interações, utilizam mecânicas como interpretação de papéis, conhecidos como *Role Playing*, ou seja, jogos de RPG (*Role Playing Games*). Os jogadores entram nos papéis, simulando os aspectos dos personagens. Para tal, os jogadores têm que aprender sobre os contextos envolvidos, suas características e particularidades. Esta relação demonstra ser positiva, ao passo que, pelos trabalhos o ser lúdico, aquele que joga e aprende, tem um maior engajamento pelas interações lúdicas narrativas. Pois há estímulos à busca do conhecimento com o objetivo de “entrar” nos contextos e em seus aspectos culturais, entendendo suas particularidades, com o objetivo representar, mais fielmente os personagens. Entender os personagens históricos, seus contextos, trajetórias, relações, retira da história uma falsa visão planificada e devolve a ela suas complexidades e sua multidimensionalidade, levando a uma tomada de consciência histórica por meio desse tecer de fios e conexões.

## REFERÊNCIAS

- Caillois, R. Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem. 1a. ed. [S.l.]: Vozes, 2017.
- Cerri, L. F. Os conceitos de consciência histórica e os desafios da didática da História. v. 6, n. 2, 2007. Disponível em: <<http://www.revistas2.uepg.br/index.php/rhr/article/view/2133>>.
- Faria, P. M. Revisão Sistemática da Literatura: contributo para um novo Paradigma Investigativo. Santo Tirso. Portugal: whitebooks, 2016.
- Fontes-Pereira, A. Revisão Sistemática da Literatura Como Escrever um Artigo Científico em 72 Horas. Rio de Janeiro: Aldo Fontes-Pereira, 2017.
- Hoy, B. Teaching History With Custom-Built Board Games. Simulation & Gaming, v. 49, n. 2, p. 115–133, abr. 2018.
- Kozanitis, A. Lapedagogías activas y el uso de los TICs en contexto universitario: ¿una combinación posible? Revista Diálogo Educativo, v. 17, n. 52, p. 479, 26 jun. 2017.
- Levy, P. Cibercultura. Tradução Carlos Irineu Da Costa. São Paulo (SP): Ed. 34, 2010.
- McCall, J. Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices. Simulation & Gaming, v. 47, n. 4, p. 517–542, ago. 2016.
- Mcgonigal, J. A realidade em jogo. [S.l.]: Editora Best Seller, 2017. Acesso em: 1 fev. 2019.
- Newzoo. 2018 Global Games Market Report: Trends, Insights, And Projections Toward 2021. [S.l.: s.n.]. Disponível em: <[https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo\\_2018\\_Global\\_Games\\_Market\\_Report\\_Light.pdf](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_2018_Global_Games_Market_Report_Light.pdf)>. Acesso em: 2 jun. 2019. , 2018
- Penicheiro, F. M. “Jogos de Computador” no Ensino da História. [S.l.: s.n.]. Disponível em: <[https://estudogeral.sib.uc.pt/bitstream/10316/44334/1/S8-ID54\\_pag\\_401-412-2.pdf](https://estudogeral.sib.uc.pt/bitstream/10316/44334/1/S8-ID54_pag_401-412-2.pdf)>. Acesso em: 3 mar. 2019. , 2009
- Rodrigues, M. M. P. F. Memórias Do Lado Divertido DA Escola Primária Portuguesa. História da Educação, v. 19, n. 47, p. 213–227, dez. 2015.
- Salen, K.; Zimmerman, E. Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos (Volume 1). São Paulo: Blucher, 2012. v. 1.
- Spring, D. Gaming history: computer and video games as historical scholarship. Rethinking History, v. 19, n. 2, p. 207–221, 3 abr. 2015.
- Statista. Value of the education gamification market worldwide in 2015 and 2020 (in million U.S. dollars). Statista. [S.l.: s.n.]. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/680255/education-gamification-market-value-worldwide/>>. Acesso em: 2 jun. 2019. , 2019
- Vigotski, L. S. A construção do pensamento e da linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

\*\*\*\*\*