



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO
CAMPUS PETROLINA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO LATU SENSU EM TECNOLOGIAS DIGITAIS APLICADAS À
EDUCAÇÃO - TECDAE

**REVOLUCIONANDO O ENSINO DE HISTÓRIA: O PAPEL DOS
JOGOS DIGITAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL II E ENSINO MÉDIO**

Lagoa Grande - PE

2024

RAYNARA ESCALA RIBEIRO TORRES

**REVOLUCIONANDO O ENSINO DE HISTÓRIA: O PAPEL DOS
JOGOS DIGITAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL II E ENSINO MÉDIO**

Monografia apresentada ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação - TECDAE, ofertado pelo *campus* Petrolina do Instituto Federal do Sertão Pernambucano, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação.

Orientador(a): Prof. Dr. Cristiane Moraes Marinho
Linha de Pesquisa: Gamificação

Lagoa Grande - PE

2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

R111 RAYNARA, ESCALA RIBEIRO TORRES.

Revolucionando o Ensino de História : O Papel dos Jogos Digitais no Ensino Fundamental II e Ensino Médio / ESCALA RIBEIRO TORRES RAYNARA. - Petrolina, 2024.
38 f. : il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação) -Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, Campus Petrolina, 2024.

Orientação: Prof^a. Dr^a. Cristiane Moraes Marinho.

1. Educação. 2. Jogos digitais. 3. Aprendizagem imersiva. 4. Ensino de História. I. Título.

CDD 370



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO
CAMPUS PETROLINA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, INOVAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DIGITAIS APLICADAS À EDUCAÇÃO - TECDAE

RAYNARA ESCALA RIBEIRO TORRES

**REVOLUCIONANDO O ENSINO DE HISTÓRIA: O PAPEL DOS JOGOS DIGITAIS
NO ENSINO FUNDAMENTAL II E ENSINO MÉDIO**

Monografia apresentada ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação - TECDAE, ofertado pelo *campus* Petrolina do Instituto Federal do Sertão Pernambucano, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação.

Aprovado em 04 de outubro de 2024.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Cristiane Moraes Marinho Orientadora
IFSertãoPE – Campus Santa Maria da Boa Vista

Profa. Dra. Danielle Juliana Silva Martins – Avaliadora Interna
IFSertãoPE – Campus Petrolina

Prof. Dr. Moises Félix de Carvalho Neto – Avaliador Externo
Universidade Federal do Amazonas (UFAM)

Dedicatória - Dedico este trabalho a todos que, ao longo da minha vida e da minha jornada acadêmica, compartilharam comigo conhecimentos e experiências valiosas. Foram essas trocas de saberes que me guiaram e permitiram desenvolver o tema deste artigo.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de iniciar agradecendo de maneira especial a Allana Helen Peixoto de Souza, que esteve ao meu lado não apenas nos momentos de conquistas, mas também nos de desafios. Seu companheirismo incansável e sua presença constante foram fundamentais para que eu pudesse seguir em frente com mais confiança e tranquilidade.

Agradeço profundamente a Rodrigo Castro Rezende e a Ivaldo Marciano de França Lima, duas figuras que marcaram profundamente minha trajetória acadêmica. Suas mentorias foram mais do que orientação profissional, foram lições de vida. A paciência, a sabedoria e o compromisso de ambos em me guiar nos caminhos do conhecimento fizeram toda a diferença no meu desenvolvimento. Cada ensinamento e cada conselho que me deram foram essenciais não apenas para a realização deste trabalho, mas para minha formação como professora e pesquisadora.

Também sou imensamente grata a Christiano Britto Monteiro dos Santos, que trouxe uma dimensão mais humana e sensível ao meu aprendizado. Sua abordagem durante o Programa de Residência Pedagógica (PIRP) da CAPES, especialmente no desenvolvimento do tema sobre o uso de jogos digitais no ensino de história, não apenas ampliou meu olhar acadêmico, mas também me inspirou a enxergar a educação de forma mais inovadora e conectada com a realidade dos alunos. Sua capacidade de humanizar o ensino e de integrar temas contemporâneos em sala de aula foi uma grande inspiração para mim. Agradeço também a Cristiane Moraes Marinho pela orientação e apoio na reta final do curso, bem como, a toda a equipe do curso de Pós-graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação do IFSertão de Pernambuco, do polo de Lagoa Grande.

Por fim, estendo meus agradecimentos a todos aqueles que, de uma forma ou de outra, contribuíram para a minha formação e para este trabalho. Cada conversa, cada troca de experiência e cada gesto de apoio foi essencial para que eu pudesse trilhar este caminho. A todos vocês, minha eterna gratidão por fazerem parte dessa jornada.

Epígrafe - "Todos nós fazemos escolhas, mas, no final, são nossas escolhas que nos fazem"
(BioShock - 2K Games, 2007)

RESUMO

Esta pesquisa investiga o impacto dos jogos digitais no ensino de História, com foco nos estudantes do Ensino Fundamental II e Médio. O principal objetivo foi identificar como esses jogos podem estimular o interesse dos estudantes e melhorar sua compreensão dos períodos históricos, transformando o ensino tradicional. A metodologia utilizada foi a revisão integrativa, com abordagem qualitativa e exploratória, que possibilita uma visão detalhada e crítica das pesquisas sobre o uso de jogos digitais no contexto educacional. O mecanismo de busca escolhido foi o Google Scholar, as buscas foram realizadas entre agosto e setembro de 2024, utilizando os descritores: "Gamificação", "Ensino de História", "Jogos digitais" e "Aprendizagem imersiva", considerando estudos publicados entre 2017 e 2024. Os resultados sugerem que, quando utilizados adequadamente no currículo escolar, os jogos digitais podem tornar as aulas mais dinâmicas e despertar maior motivação nos estudantes. Essa prática também estimula uma aprendizagem mais autônoma e crítica, permitindo que os estudantes aprofundem seu conhecimento sobre os temas históricos de maneira mais ativa e engajada.

Palavras-Chave: Jogos digitais, Ensino de História, Aprendizagem imersiva.

ABSTRACT

This research investigates the impact of digital games on History teaching, focusing on Elementary II and High School students. The main objective was to identify how these games can stimulate students' interest and improve their understanding of historical periods, transforming traditional teaching. The methodology used was an integrative review, with a qualitative and exploratory approach, which allows a detailed and critical view of research on the use of digital games in the educational context. The search engine chosen was Google Scholar, the searches were carried out between August and September 2024, using the descriptors: "Gamification", "History Teaching", "Educational Games", "Digital Games" and "Immersive Learning", considering studies published between 2017 and 2024. The results suggest that, when used appropriately in the school curriculum, digital games can make classes more dynamic and awaken greater motivation in students. This practice also encourages more autonomous and critical learning, allowing students to deepen their knowledge of historical themes in a more active and engaged way.

Keywords: Digital games, History teaching, Immersive Learning.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fluxograma do processos de seleção dos documentos selecionados	22
Figura 2 - Ilustração do lançamento de “ <i>Civilization VI</i> ”	25
Figura 3 - Ilustração de uma cena de batalha em “Total War: Napoleon”	26
Figura 4 - Ilustração de “ <i>Total War: ROME II – Emperor Edition</i> ”	27
Figura 5 - Ilustração de “ <i>Assassin’s Creed Unity</i> ”	28
Figura 6 - Ilustração de “ <i>Assassin's Creed Origins</i> ”	28
Figura 7 - Ilustração de “ <i>Call of Duty: World at War</i> ”	29
Figura 8 - Ilustração de “ <i>Call of Duty: WWII</i> ”	30
Figura 9 - Ilustração de “ <i>Valiant Hearts: Coming Home</i> ”	31
Figura 10 - Ilustração de RPG (<i>Role-Playing Game</i>) de mesa	32

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	15
1 INTRODUÇÃO	17
2 REFERENCIAL TEÓRICO	188
3 METODOLOGIA	20
4 ANÁLISE DOS DADOS (RESULTADOS E DISCUSSÕES)	22
5 CONCLUSÕES (CONSIDERAÇÕES FINAIS)	37
REFERÊNCIAS	38
APÊNDICE A – ARTIGO APROVADO	40
APÊNDICE B – TÍTULO	41

APRESENTAÇÃO

A apresentação deste artigo está profundamente ligada à minha trajetória acadêmica e pessoal, marcada pela conexão entre o ensino de História e os jogos digitais. Durante minha formação no curso de História pela Universidade Federal Fluminense (UFF) em Campos dos Goytacazes, participei do programa de residência pedagógica (PIRP) da CAPES, com foco na aplicação de jogos digitais como ferramentas pedagógicas. Meu interesse por essa temática não surgiu por acaso. Desde jovem, sempre fui fascinada por jogos e tecnologia, tendo realizado cursos de informática básica na FAETEC, mas, devido a limitações financeiras, nunca pude adquirir os consoles de videogame que eram lançados. Apesar disso, esse contexto pessoal despertou uma grande curiosidade sobre como os jogos poderiam ser usados para o aprendizado, e essa realidade também ressoou quando me tornei professora, ao perceber que meus alunos enfrentavam desafios semelhantes. Isso me motivou a explorar formas alternativas de usar esses jogos como recurso pedagógico, ainda que o acesso fosse limitado.

A decisão de realizar esta pesquisa foi, portanto, fruto tanto das minhas experiências pessoais quanto das observações profissionais. A investigação foi conduzida a partir de uma revisão integrativa da literatura sobre gamificação, aprendizado imersivo e práticas pedagógicas inovadoras. O percurso metodológico envolveu o levantamento de estudos de caso em escolas que implementaram jogos digitais no ensino de História, além da análise de dados qualitativos coletados em entrevistas com professores que utilizam essa abordagem. Durante o processo, enfrentei desafios como a falta de estudos longitudinais que comprovassem o impacto a longo prazo dessa prática, além de limitações estruturais em muitas escolas, que carecem de recursos tecnológicos adequados.

O artigo está organizado em três seções principais. A primeira contextualiza o uso de jogos digitais no ensino de História, com uma breve revisão crítica da literatura, abordando autores como Grzybowski (2022) e Silva (2024), que discutem os benefícios e desafios da gamificação no ambiente escolar. A segunda seção apresenta os métodos seguidos na pesquisa, detalhando os estudos de caso e os instrumentos utilizados para a coleta de dados. Já a terceira parte foca nas análises e conclusões, propondo recomendações práticas para professores e gestores, com base nas experiências observadas. A articulação dessas seções reflete a unidade e coerência da dissertação, destacando como cada etapa contribui para a compreensão do impacto dos jogos digitais no ensino.

O artigo analisou o uso de jogos digitais como ferramentas para tornar o ensino de História mais dinâmico e envolvente, especialmente para alunos do Ensino Fundamental II e

Médio. A investigação foi guiada pela questão central: como os jogos digitais podem ser aplicados de maneira eficaz no ensino de História? As principais limitações encontradas incluem a infraestrutura deficiente em muitas escolas e a falta de formação dos professores para trabalhar com essas ferramentas. No entanto, a pesquisa aponta para o grande potencial dos jogos para promover um aprendizado mais ativo e significativo, engajando os estudantes de maneira imersiva. As bases teóricas utilizadas incluem as teorias de imersão e aprendizado ativo, fundamentadas por autores como Sousa e Albuquerque (2024) e Tolomei (2017), que foram cruciais para o desenvolvimento das análises.

Nas considerações preliminares, a pesquisa delimita o tema ao uso de jogos digitais no Ensino Fundamental II e Médio, destacando as dificuldades enfrentadas por escolas públicas no Brasil, estas que não podem se limitar apenas a ausência de equipamentos, mas sim, reinventar formas de utilização desses jogos em sala de aula mesmo que seja por meio de projeção das narrativas nos mesmos. O trabalho também faz uma breve revisão das soluções já propostas na literatura, como o uso de plataformas de streaming, como o “*YouTube*”, para contornar a falta de acesso direto aos jogos. Além disso, o estudo faz referência a teorias pedagógicas que embasam a argumentação, como o conceito de aprendizado imersivo e as práticas de ensino híbrido, que buscam integrar as novas tecnologias ao currículo escolar de maneira acessível e eficaz.

Dessa forma, este artigo apresenta de maneira clara e didática a investigação realizada, explicando as razões que motivaram o estudo, os métodos empregados e as limitações encontradas, ao mesmo tempo que propõe soluções práticas para a aplicação dos jogos digitais no ensino de História.

1 INTRODUÇÃO

A introdução das tecnologias digitais nas escolas tem aberto novas possibilidades de engajamento, especialmente nas aulas de História. Nesse contexto, jogos digitais com contexto histórico em sua narrativa, como: “*Assassin’s Creed*”, “*Civilization*”, “*Total War*”, “*Call of Duty*”, “*Valiant Hearts*” e jogos de tabuleiro surgem como ferramentas inovadoras, oferecendo experiências que vão além das abordagens pedagógicas tradicionais. Estes não só envolvem os estudantes em uma exploração dinâmica de eventos históricos, mas também facilitam a compreensão de conceitos complexos de maneira interativa e imersiva, promovendo um aprendizado mais ativo e significativo.

Integrar essas ferramentas ao currículo é crucial para atender às necessidades educacionais atuais. Ao exemplificar o engajamento dos estudantes presentes nas pesquisas da bibliografia analisada, se torna possível também, avaliar os desafios da implementação dessa metodologia nas escolas, visando aprimorar práticas pedagógicas, atendendo assim as questões curriculares, etárias e demais que possam ser inseridas no contexto escolar para fomentar o debate de tais questões. Serão analisados cinco artigos relevantes para o tema em questão. A seleção desses artigos seguiu critérios de seleção, garantindo uma base sólida para esta pesquisa. A análise incluirá não apenas os jogos digitais selecionados, mas também as perspectivas educacionais associadas a eles, além dos resultados obtidos pelos autores das pesquisas.

A questão central é: Como os jogos digitais podem ser utilizados de forma eficaz no ensino de História no Ensino Fundamental II e no Ensino Médio?. A revisão da literatura permite o acesso a investigações que buscam analisar práticas existentes e encontrar formas de enriquecer o aprendizado com essas ferramentas demonstradas eficazes no ensino e na aprendizagem histórica.

O objetivo deste trabalho é identificar como os jogos digitais podem estimular o interesse dos estudantes e melhorar sua compreensão dos períodos históricos. Ao examinar o papel desses jogos, a pesquisa busca mostrar como eles podem aumentar o engajamento e aprofundar a compreensão dos conteúdos históricos, promovendo uma evolução nas práticas pedagógicas. A revisão da literatura servirá como base para essa análise, abordando temas como imersão, aprendizado ativo e planejamento pedagógico.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O uso de tecnologias digitais no ambiente educacional tem se expandido rapidamente, principalmente no ensino de História. Esse crescimento está associado à necessidade de encontrar métodos pedagógicos que atraiam mais a atenção dos estudantes, facilitando a compreensão de conteúdos muitas vezes complexos. Os jogos digitais, no contexto deste estudo, surgem como uma dessas inovações. Estes combinam entretenimento com aprendizado, proporcionando simulações interativas, narrativas imersivas e a prática de conceitos históricos de maneira ativa.

Neste estudo, a revisão de literatura tem como objetivo investigar como os jogos digitais podem estimular o interesse dos estudantes e melhorar sua compreensão dos períodos históricos, fornecendo possibilidades para que estes possam ser aplicados de forma eficaz no ensino de História, especialmente no Ensino Fundamental II e no Ensino Médio. Para isso, analisamos a contribuição de alguns autores que exploram a gamificação voltada ao ensino de história, assim como, suas perspectivas a respeito do uso jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem.

Grzybowski (2022) enfatiza o poder dos jogos eletrônicos em criar uma profunda imersão em contextos históricos. Defende que, ao permitir que os estudantes participem de eventos históricos através de narrativas interativas, os jogos digitais superam as limitações das metodologias tradicionais, oferecendo uma experiência de aprendizado mais dinâmica e envolvente. A imersão, portanto, é vista como um elemento crucial para tornar o ensino de História mais rico e detalhado. Em sua pesquisa, analisa os seguintes jogos digitais: “*Legend of Zelda*”, “*Call of Duty*”, “*Assassin's Creed*”, “*Tomb Raider*”, entre outros, na perspectiva de como essas experiências interativas podem enriquecer a compreensão histórica dos estudantes, promovendo o engajamento e a reflexão crítica sobre os eventos e contextos retratados.

Pereira (2021) destaca a utilização de jogos no ensino de História como uma proposta metodológica e um aporte à aprendizagem da disciplina, pois ao aplicar jogos digitais, estes se tornam um instrumento de aprendizagem, configurando-se como um método e não uma simples estratégia para o ensino. Pereira (2021) adiciona à discussão a ideia de que os próprios estudantes podem criar jogos digitais. Ele destaca que essa prática, conhecida como aprendizagem ativa, é particularmente poderosa no Ensino Médio, permitindo que os estudantes não apenas apliquem seus conhecimentos históricos de forma concreta, mas também desenvolvam habilidades críticas, analíticas e criativas, promovendo um aprendizado mais significativo e engajado.

Por outro lado, enquanto alguns autores enfatizam os benefícios imediatos dos jogos na sala de aula, outros advertem sobre a necessidade de uma implementação cuidadosa. Nesse sentido, Silva e Paiva (2024) adota uma postura mais crítica, ressaltando que o uso eficaz de jogos educativos exige um planejamento pedagógico cuidadoso. Argumenta que, para que os jogos cumpram seu papel educacional, é essencial que estejam alinhados aos objetivos do currículo e sejam adaptados às particularidades dos estudantes. Assim, o planejamento emerge como um elemento crucial para a implementação bem-sucedida desses recursos no ambiente escolar. Ao analisar jogos como “*Marselhesa*”, “*Legend of Zelda*” e “*Call of Duty*”, a autora não só insere os aspectos históricos em seus contextos, mas também investiga o engajamento dos estudantes, evidenciando a eficácia desses jogos no processo de ensino-aprendizagem.

Além disso, a pesquisa sobre jogos digitais no ensino de História revela uma diversidade de abordagens e perspectivas sobre como esses recursos podem enriquecer a prática pedagógica. Nesse contexto, Sousa e Albuquerque (2024) exploram o uso de jogos populares, como “*Assassin's Creed*” e “*Civilization*”, no ensino de História. Eles ressaltam a importância da contextualização histórica nesses jogos, que proporciona aos estudantes uma experiência imersiva em períodos específicos, enriquecendo a aprendizagem convencional. Por meio de “*Civilization*”, por exemplo, os estudantes têm a chance de explorar decisões de governança e desenvolvimento, simulando cenários que promovem um aprendizado ativo e prático.

Por último, Tolomei (2017) analisa o potencial transformador dos jogos digitais na educação, sugerindo que, quando utilizados de forma planejada e em sintonia com os objetivos pedagógicos, esses jogos podem inovar o ensino, tornando-o mais interativo e cativante. Ele sublinha a necessidade de garantir que os jogos atendam às metas educacionais, permitindo que seus benefícios sejam plenamente explorados, e reforçando a importância de uma abordagem consciente na aplicação desses recursos em sala de aula.

Com base nesta revisão, enfatizamos que os jogos digitais podem ser uma ferramenta poderosa no ensino de História, desde que sejam implementados com planejamento e objetivos bem definidos. Conceitos como imersão, aprendizagem ativa, planejamento pedagógico, contextualização histórica e transformação educacional são essenciais para entender o papel dos jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem.

3 METODOLOGIA

Este estudo é uma revisão integrativa com abordagem qualitativa e de natureza exploratória. Ao adotar essa metodologia, busca-se selecionar artigos por meio do mecanismo

de busca, garantindo uma análise mais profunda e fundamentada sobre como os jogos digitais podem ser utilizados como ferramentas educativas eficazes.

O processo de elaboração dessa revisão integrativa apresentou as seguintes fases: 1) Identificação do tema; 2) definição da pergunta norteadora; 3) identificação do objetivo da pesquisa; 4) definição dos termos de busca; 5) estratégia de busca na literatura; 6) identificação dos estudos e coleta de dados, 7) análise dos estudos incluídos e discussão dos resultados.

1. Identificação do tema

O tema central da pesquisa foi definido como o uso dos jogos digitais no ensino de História.

2. Definição da pergunta norteadora

A pergunta norteadora desta pesquisa é: Como os jogos digitais podem ser utilizados de forma eficaz no ensino de História no Ensino Fundamental II e no Ensino Médio?

3. Identificação do objetivo da pesquisa

O objetivo desta revisão integrativa é identificar como os jogos digitais podem estimular o interesse dos estudantes e melhorar sua compreensão dos períodos históricos.

4. Definição dos termos de busca

Os termos de busca utilizados foram: Gamificação, História, Jogos digitais, Ensino de História.

5. Estratégia de busca na literatura

A pesquisa foi realizada de agosto a setembro de 2024, utilizando o mecanismo de busca Google Scholar, tendo selecionado artigos por sua abrangência e relevância na indexação de estudos acadêmicos. Os termos de busca foram cuidadosamente definidos para garantir a recuperação de estudos diretamente relacionados ao tema de interesse. A busca foi conduzida em português, utilizando os termos: "Gamificação", "Ensino de História", "Jogos digitais" e "Aprendizagem imersiva". Todos os estudos foram selecionados conforme os critérios de inclusão e exclusão descritos abaixo.

5.1. Critérios de Inclusão

Os seguintes critérios foram estabelecidos para a seleção dos estudos:

- Relevância: Estudos que abordem o uso de jogos digitais especificamente no contexto do ensino de História.
- Tipo de Publicação: Artigos científicos revisados por pares, relacionados ao tema.
- Disponibilidade: Artigos disponíveis na íntegra e acessíveis online.
- Recorte Temporal: Estudos publicados entre 2017 e 2024.
- Participantes: Pesquisas que envolvam estudantes do Ensino Fundamental II e Ensino Médio.
- Método: Artigos que utilizem métodos de pesquisa empíricos ou teóricos, apresentando dados qualitativos ou quantitativos relevantes para a análise.

5.2. Critérios de exclusão

Os critérios de exclusão para os estudos foram:

- Irrelevância: Estudos que não abordem o uso de jogos digitais ou não estejam focados no ensino de História.
- Tipo de Publicação: Publicações que não sejam acadêmicas ou não tenham sido revisadas por pares.
- Disponibilidade: Artigos que não estão disponíveis na íntegra ou cujos textos completos não são acessíveis.
- Recorte Temporal: Estudos publicados antes de 2017 ou fora do período especificado, que podem não refletir as tendências e desenvolvimentos mais recentes.
- Participantes: Pesquisas que não envolvem o Ensino Fundamental II e Ensino Médio.
- Método: Artigos que não apresentem uma metodologia clara, que não incluam dados relevantes ou que não estejam diretamente relacionados à gamificação ou ensino de História.

6. Identificação dos estudos e coleta de dados

Todos os estudos encontrados na pesquisa foram primeiro avaliados com base em seus títulos e resumos. Os que atenderam aos critérios iniciais foram selecionados para uma leitura completa e uma nova verificação para assegurar que cumprissem todos os critérios estabelecidos. Durante essa análise mais detalhada, foram identificados temas principais para orientar a avaliação dos dados, como: a utilização de jogos digitais no ensino de História, a especificação dos jogos digitais conforme a literatura revisada, a análise desses jogos em relação ao currículo de História, os desafios e dificuldades na implementação desses jogos, e a formação continuada dos educadores para seu uso.

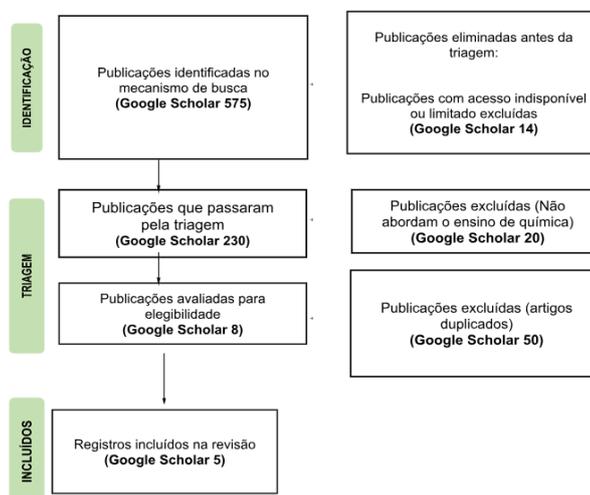
7. Análise dos estudos incluídos e discussão dos resultados.

Após analisar os estudos selecionados, observou-se que os resultados revelam uma variedade de abordagens e impactos dos jogos digitais no ensino de História. A discussão desses resultados foi realizada com base nas teorias dos autores estudados, permitindo uma comparação entre as evidências encontradas e os objetivos da pesquisa. Essa análise proporcionou uma visão mais clara e detalhada dos efeitos e das possibilidades que os jogos digitais oferecem como ferramentas educacionais para o ensino de História.

4 ANÁLISE DOS DADOS (RESULTADOS E DISCUSSÕES)

Foram selecionados cinco artigos para análise, sendo encontrados no mecanismo de busca Google Scholar. Todos os artigos, publicados entre 2017 e 2024 e em língua portuguesa, discutem o uso de jogos digitais no ensino de História. A seguir, o fluxograma de identificação dos estudos via mecanismo de busca:

Figura 1: Fluxograma do processo de seleção dos documentos selecionados



Fonte: Elaboração própria, 2024

O Quadro 1 sistematiza os artigos selecionados para a pesquisa, evidenciando a análise dos autores, títulos, mecanismos de busca, ano de publicação e os objetivos dos artigos acadêmicos. Após a análise no mecanismo de busca, conforme descrito na Figura 1, sintetiza

os principais artigos e sua relevância para a discussão sobre a integração de jogos digitais na educação histórica.

Quadro 1: Sistematização do documentos selecionados para pesquisa

<i>Autor/Título</i>	<i>Mecanismo de busca</i>	<i>Ano</i>	<i>Objetivo</i>
GRZYBOWSKI, L. G. O ensino de História na era digital: Os games para além da gamificação	Google Scholar	2022	Refletir sobre as possibilidades do uso de jogos eletrônicos no ensino de História, examinando sua importância, estratégias para integração e o impacto na Era Digital.
PEREIRA, G. V. S. Jogos digitais e história: A construção de jogos digitais para promover a aprendizagem histórica	Google Scholar	2021	Investigar a eficácia de jogos digitais na promoção da aprendizagem histórica, focando na construção e aplicação desses jogos em contextos educativos.
SILVA, P. B. O. da.; PAIVA, F. da S. Jogos e ensino de História: trabalhando o lúdico na sala de aula	Google Scholar	2024	Explorar como jogos lúdicos ou digitais podem aumentar o engajamento dos estudantes e aprofundar a compreensão dos conteúdos históricos na sala de aula.
SOUSA, Í. P. de; ALBUQUERQUE, M. Z. A. de. Nativos digitais e jogos: uma nova abordagem para o ensino de história no século XXI	Google Scholar	2024	Examinar a aplicação de jogos digitais no ensino de História para nativos digitais, destacando a integração com as experiências digitais dos estudantes.
TOLOMEI, B. V. A Gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação	Google Scholar	2017	Discutir a gamificação como estratégia para aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes, e como elementos de jogos podem ser incorporados ao ensino de História.

Fonte: Elaboração própria, 2024

A análise dos artigos revela um consenso claro sobre o impacto positivo dos jogos digitais no ensino de História, evidenciando como essas ferramentas podem aprimorar a prática pedagógica de maneira significativa. Os estudos mostram que integrar jogos digitais no currículo histórico não só aumenta o engajamento dos estudantes, mas também melhora a compreensão dos conteúdos. Os jogos digitais proporcionam experiências imersivas e

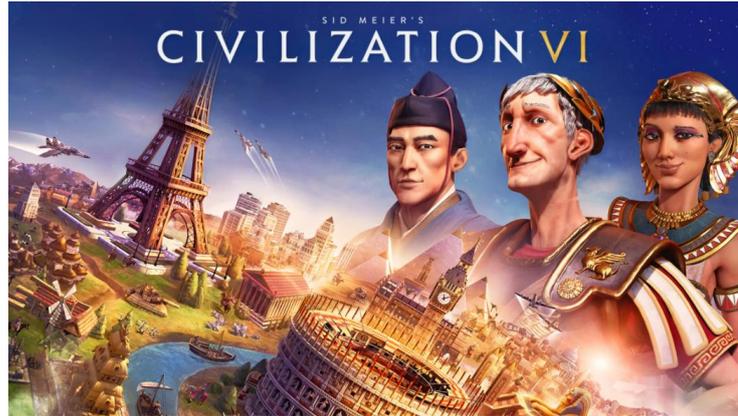
interativas que superam as limitações das abordagens tradicionais, permitindo que os estudantes explorem períodos históricos e eventos complexos de forma dinâmica e envolvente.

Nesta discussão, exploraremos os conceitos apresentados pelos autores selecionados que, mesmo que alguns destes não tenham foco diretamente em jogos digitais que serão citados, oferecem reflexões valiosas para nossa discussão. Suas análises enriquecem nosso entendimento sobre a gamificação e sua aplicação na educação. Ao unir essas perspectivas, podemos compreender melhor como os jogos digitais não apenas promovem o engajamento dos estudantes, mas também transformam o ensino de História em uma experiência mais interativa e significativa.

Grzybowski (2022) destaca que séries de jogos com contexto histórico, como "*Civilization*", oferecem uma imersão detalhada em períodos históricos específicos. A série é projetada para criar uma experiência rica em exploração histórica, com ambientes recriados com precisão e personagens baseados em figuras reais. Essa imersão permite que os estudantes compreendam melhor os eventos e as dinâmicas sociais e políticas de diferentes períodos. De forma semelhante, como ilustrado na Figura 2¹, a franquia "*Civilization*" se destaca por sua abordagem estratégica, permitindo aos jogadores construir e gerenciar civilizações ao longo das eras, oferecendo uma visão ampla e dinâmica da evolução histórica.

Figura 2 - Ilustração do lançamento de "*Civilization VI*"

¹ Criado pelo designer de jogos Sid Meier, "*Civilization*" oferece aos jogadores a chance de mergulhar na história, construindo e guiando um império, enfrentando desafios e decisões que determinam seu sucesso ao longo dos séculos. Na imagem conseguimos notar por meio dos personagens, a representação de três grandes impérios da antiguidade, assim como cenários que remetem a grandes nações da época.



Fonte: (Nintendo, 2018).

Junto a esta perspectiva, Pereira (2021) foca na construção e eficácia dos jogos digitais no ensino de História, destacando como esses jogos facilitam a compreensão de eventos históricos complexos. Este explica que jogos bem projetados têm o poder de criar contextos históricos dinâmicos, permitindo que os estudantes vivenciem e analisem eventos significativos de maneira mais profunda. Pereira (2021) enfatiza que, para que os jogos digitais sejam verdadeiramente eficazes na aprendizagem histórica, é crucial que considerem a complexidade dos eventos retratados e como esses jogos são integrados no currículo escolar. Uma integração cuidadosa pode maximizar o impacto educativo, tornando o aprendizado mais relevante e acessível. Assim como, Silva e Paiva (2024) examinam como jogos digitais podem ser utilizados em sala de aula para aumentar o engajamento dos estudantes e promover uma compreensão mais rica da História. Ao longo de sua análise, observa que a integração de jogos no ensino torna o ambiente de aprendizagem mais ativo e interativo, o que pode ser muito benéfico para a absorção e aplicação dos conhecimentos históricos.

Sousa e Albuquerque (2024) exploram o uso de jogos digitais com estudantes que cresceram imersos na tecnologia, conhecidos como nativos digitais. Destacam que estes jogos oferecem uma abordagem inovadora e interativa para o ensino de História, conectando o conteúdo histórico com as experiências digitais dos estudantes. Sousa e Albuquerque (2024) afirmam que a integração de jogos digitais no currículo pode tornar o aprendizado mais relevante e envolvente, aproveitando a familiaridade dos estudantes com a tecnologia para aprofundar a compreensão histórica. Trazendo assim, análises significativas sobre os jogos mencionados em sua pesquisa, incluindo títulos como "*Assassin's Creed*", "*Valiant Hearts*" e "*Civilization*".

Além disso, a análise dos jogos eletrônicos atuais com contextos históricos revela um impacto significativo no engajamento dos estudantes e na compreensão da narrativa histórica. A série "*Total War*", por exemplo, combina táticas militares com gestão de recursos e

diplomacia, permitindo aos jogadores vivenciar eventos históricos complexos, como as guerras napoleônicas e a expansão romana. Sousa e Albuquerque (2024) destacam que o uso de jogos como “*Age of Empires*” possuem um resultado positivo no ensino de História. Com uma proposta similar ao jogo citado, os seguintes títulos: “*Total War: Napoleon*” e “*Total War: Rome II*”, representados na Figura 3 e 4 respectivamente, também proporcionam uma representação detalhada e dinâmica dos eventos históricos, possibilitando uma análise mais aprofundada dos fatores que moldaram o passado. Essa abordagem oferece aos estudantes uma perspectiva rica e interativa da História, enriquecendo sua experiência de aprendizado.

Figura 3 - Ilustração de uma cena de batalha em “*Total War: Napoleon*”



Fonte: (Wingamestore, 2010).

A Figura 3 captura a tensão e a grandiosidade de uma das batalhas épicas entre o Reino Unido e a França durante as guerras napoleônicas. O jogo mergulha o jogador em um cenário histórico detalhado, onde cada decisão estratégica pode mudar o rumo da guerra. Sousa e Albuquerque (2024) enfatizam que, no modo multiplayer de “*Age of Empires*”, o jogo se expande para além das batalhas, funcionando como uma plataforma para simular negociações, alianças e estratégias econômicas entre diferentes culturas. O mesmo ocorre com as franquias de “*Total War*”, no qual os jogadores têm a chance de experimentar, de maneira prática, a complexidade das interações entre civilizações, o que os ajuda a desenvolver habilidades de negociação e a compreender melhor as sutilezas políticas.

Figura 4 - Ilustração de “*Total War: ROME II – Emperor Edition*”



Fonte: (Steam, 2013).

Como pode ser observado na Figura 4, que ilustra o jogo “*Total War: ROME II – Emperor Edition*”, cada detalhe do jogo transporta o jogador diretamente para o coração do Império Romano, imerso na grandiosidade e complexidade dessa civilização histórica. Na Figura 4, é possível observar os soldados romanos marchando em frente ao majestoso Coliseu, com o imponente estandarte "SPQR" em destaque, simbolizando a força e a unidade da sociedade romana. A “*Emperor Edition*” é a versão da série de jogos que oferece uma experiência ainda mais rica e envolvente, com um sistema de política aprimorado, cadeias de construção otimizadas, batalhas rebalanceadas e gráficos renovados, tanto nas campanhas quanto nos combates. Cada

Em outra perspectiva, em um jogo de aventura, Grzybowski (2022) destaca a série “*Assassin’s Creed*” por sua abordagem detalhada e imersiva de diferentes períodos históricos. Nessa perspectiva, jogos da franquia como “*Assassin’s Creed Unity*”, ambientado na Revolução Francesa, e “*Assassin’s Creed Origins*”, que explora o Egito Ptolemaico, são exemplos notáveis de como a série recria contextos históricos com precisão e profundidade, como é possível observar em ilustrações dos jogos apresentadas nas Figuras 5 e 6, respectivamente.

Figura 5 - Ilustração de “*Assassin’s Creed Unity*”



Fonte: (Ubisoft, 2014).

“*Assassin's Creed Unity*” permite ao jogador explorar Paris como ela era no século XVIII, oferecendo a chance de caminhar por ruas e monumentos que desapareceram com o tempo, mergulhando profundamente na história de uma cidade em transformação. Como destacado na Figura 5, os personagens estão diante do Panteão em Paris, com uma vista deslumbrante da capital francesa durante a Revolução. O jogo recria com precisão não apenas a arquitetura preservada, mas também locais históricos que já não existem, como a icônica Bastilha, símbolo do absolutismo derrubado na Revolução Francesa.

Figura 6 - Ilustração de “*Assassin's Creed Origins*”



Fonte: (Ubisoft, 2020).

Como destacado na Figura 6, “*Assassin's Creed Origins*” traz um vislumbre fascinante do antigo Egito durante o Reino Ptolemaico. Em primeiro plano, vemos a majestosa Cleópatra e o imponente Júlio César, cercados por pirâmides grandiosas e as figuras de importantes símbolos para o Egito Antigo. O cenário retrata um Egito vibrante e cheio de mistérios. A história do jogo se passa em 49 a.C., na época da ascensão de Cleópatra ao trono. O foco é em Bayek, o último dos “*medjai*”, que deixa sua vila natal de Siwa em busca de desvendar um enigma profundo, mergulhando o jogador em uma aventura épica e imersiva por um dos períodos mais intrigantes da história antiga.

Nesse contexto, Sousa e Albuquerque (2024) ressaltam o contexto inicial da série de jogos para explicar suas franquias, afirmando que "*Assassin's Creed*", um dos jogos mais emblemáticos da Ubisoft, oferece uma abordagem histórica que é fundamental para o ensino de História. A narrativa segue Desmond Miles, que descobre sua ligação com a ordem secreta dos Assassinos, que se opõem aos Templários, um grupo elitista que manipula eventos históricos para seus próprios interesses. Essa rivalidade, ambientada em diversos períodos históricos, não só enriquece a experiência do jogador, mas também proporciona uma oportunidade valiosa para discutir temas de poder, ética e influência na formação da história. A abordagem detalhada e a precisão histórica da série podem ser aproveitadas como um ponto de partida para discussões em sala de aula sobre a Revolução Francesa, o Egito Antigo e outros períodos históricos representados.

Além da série "*Assassin's Creed*", Silva e Paiva (2024) discorre sobre o uso da série "*Call of Duty*" em sala de aula, oferecendo perspectivas valiosas para o ensino de História. Embora seja frequentemente associada a cenários de guerra moderna, títulos como "*Call of Duty: World at War*" e "*Call of Duty: WWII*" retratam eventos da Segunda Guerra Mundial com um alto grau de realismo, como destacados nas Figuras 7 e 8, respectivamente.

A partir dos resultados apresentados por Silva e Paiva (2024) com o uso do jogo em sala de aula, os maiores atrativos sendo este se apresentam na excelência visual do jogo, a vivacidade dos personagens e a ambientação dos cenários, que desempenham um papel crucial no aprimoramento do ensino e da aprendizagem em História. Estudantes presentes na pesquisa de Silva e Paiva (2024), apontam que o jogo “dava emoção de jogar”, e que “parecia que estava vivendo as missões.”.

Figura 7 - Ilustração de “*Call of Duty: World at War*”



Fonte: (Lachel, 2008).

Nesse contexto, é possível verificar essas afirmações com base nos elementos visuais do jogo. Como apresentado na imagem da Figura 7, que destaca um personagem vestindo o

uniforme militar soviético da Segunda Guerra Mundial, capturando a essência da época com detalhes autênticos. “*Call of Duty: World at War*” é o primeiro capítulo da série “*Black Ops*” que mergulha o jogador nos intensos cenários de guerra da Frente Oriental e do Pacífico durante a 2ª Guerra Mundial. A narrativa envolve as forças dos EUA, o império japonês, a união soviética e a Alemanha nazista, oferecendo uma visão emocionante dos conflitos e desafios enfrentados por cada uma dessas nações. A ilustração reflete o ambiente brutal e realista da guerra, trazendo à tona a intensidade dos combates e a complexidade das alianças e adversidades do período.

Figura 8 - Ilustração de “*Call of Duty: WWII*”



Fonte: (Tucker, 2017).

No quinto capítulo da cronologia da série “*Black Ops*”, apresenta-se “*Call of Duty: WWII*”, revivendo a Segunda Guerra Mundial a partir de outro cenário. Como é possível observar na Figura 8, a partir de uma imagem do jogo que captura um momento dramático da Segunda Guerra Mundial, mostrando um soldado americano em um cenário de devastação enquanto observa a invasão da França pelos nazistas. O soldado, com uma expressão de preocupação e foco, está de pé em meio ao caos, testemunhando a intensificação do conflito. A cena retrata a invasão da Normandia, um dos marcos mais cruciais da guerra, com detalhes vívidos que transmitem a intensidade do combate e a luta dos soldados americanos, ilustrando o contexto histórico do Dia D e a Batalha de Bulge. Destacando por meio de um roteiro fictício fatos históricos por meio do soldado que enfrenta momentos tão desafiadores no cenário da Segunda Guerra Mundial.

O uso de jogos digitais, como “*Call of Duty*”, oferece uma abordagem envolvente para o aprendizado de História. De acordo com Silva e Paiva (2024), essa experiência permite que os estudantes discutam eventos históricos com base nas situações que vivenciam no jogo, além de estimulá-los a aprofundar suas pesquisas sobre esses temas por meio dos recursos acessíveis

aos mesmos. Esse processo enriquece as conversas em sala de aula e promove uma aprendizagem mais autônoma.

Em uma pesquisa realizada por Silva e Paiva (2024) com uma turma de 9º ano do ensino fundamental II em uma escola pública na periferia do Rio de Janeiro, foi observado que, durante a oficina, os estudantes foram incentivados a realizar pesquisas e elaborar resumos, o que favoreceu discussões significativas sobre “*Call of Duty*”. Os estudantes começaram a estabelecer conexões entre os filmes que assistiam e as realidades de destruição e violência em seus bairros. Além disso, notaram que as representações cinematográficas muitas vezes distorciam a história, gerando reflexões críticas sobre quem narra e como as narrativas são construídas. Silva e Paiva (2024) destaca que a qualidade gráfica, a dinâmica dos personagens e a ambientação do jogo tornam o aprendizado mais envolvente, despertando o interesse dos estudantes e fazendo com que se sintam verdadeiramente parte das missões históricas, propósito da modalidade de jogo em primeira pessoa aplicado ao mesmo, conhecida como FPS (*First-Person Shooter*).

Segundo Grzybowski (2022), os jogos eletrônicos oferecem uma ampla variedade de gêneros que podem ser utilizados para ensinar História, desde jogos de estratégia, como “*Civilization*”, até títulos de tiro em primeira pessoa, como “*Call of Duty*”, e aventuras como “*Assassin’s Creed*”. A reinterpretação do passado nesses jogos é um tema cada vez mais estudado na academia, especialmente em relação ao seu impacto na compreensão histórica dos jogadores. Nesse sentido, Grzybowski (2022) observa que a representação realista de batalhas e a recriação de eventos de guerra não apenas contextualizam os conflitos, mas também permitem que os estudantes explorem as motivações e consequências por trás desses eventos.

Essa imersão proporciona uma perspectiva única, permitindo que os estudantes vivenciem o cotidiano dos soldados e reflitam de maneira mais profunda sobre o impacto das batalhas, além de poder levantar reflexões dos debates desenvolvidos para sua vida cotidiana. Portanto, a proposta educacional não deve ser vista como uma simples utilização de jogos como ferramentas de gamificação, mas como meios valiosos para a aprendizagem significativa.

Uma pesquisa conduzida por Grzybowski (2022), teve como foco pensar as possibilidades de ensinar história através dos jogos eletrônicos, utilizando “*Civilization*”, “*Assassin’s Creed*”, “*Call of Duty*”, entre outros, foi aplicada a 12 estudantes do Ensino básico. Com plano estruturado para que os estudantes trabalhassem em duplas, desenvolvendo projetos que conectassem temas históricos a jogos específicos, sempre em alinhamento com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Os resultados foram encorajadores. Essa abordagem não apenas promoveu discussões teóricas iniciais, mas também incentivou a aplicação prática do

conhecimento, permitindo que os estudantes experimentassem uma nova forma de ensinar e aprender, ao mesmo tempo em que cultivavam um ambiente colaborativo e enriquecedor para a troca de experiências.

Enquanto muitos jogos digitais requerem equipamentos específicos, como os listados acima, seja por computadores ou consoles de videogame, "*Valiant Hearts: Coming Home*" se destaca como uma exceção importante. Sendo gratuito e disponível para dispositivos móveis, ele amplia o acesso ao aprendizado histórico a um público mais amplo. Essa acessibilidade permite que ainda mais estudantes se beneficiem de uma experiência imersiva e reflexiva sobre a Primeira Guerra Mundial, alinhando-se ao objetivo de utilizar jogos como ferramentas eficazes de ensino.

Figura 9 - Ilustração de "*Valiant Hearts: Coming Home*"



Fonte: (Oliveira, 2024).

Como destacado na Figura 9, os personagens principais têm um estilo gráfico de quadrinhos, imergindo o espectador na atmosfera dos últimos anos da Primeira Guerra Mundial. Elementos como trincheiras e uma ambulância são destacados devido ao grande número de feridos, estes fatos são integrados ao cenário, evidenciando o contexto brutal da guerra. O fundo sombrio do conflito é suavizado por tons vibrantes, que fazem os protagonistas se destacarem com expressões intensas e cheias de emoção. A ilustração captura a essência da narrativa do jogo, explorando os desafios e sacrifícios pessoais durante a guerra, e reflete a complexidade e profundidade dos eventos e das experiências vividas pelos personagens.

As ideias de Grzybowski (2022) e Silva e Paiva (2024) sobre a imersão em jogos para entender os impactos das batalhas se refletem de forma poderosa quando associamos as mesmas ao jogo "*Valiant Hearts: The Great War*" analisado por Sousa e Albuquerque (2024) em sua pesquisa. Este jogo, que se passa nos últimos anos da Primeira Guerra Mundial, apresenta uma narrativa emocionante que mergulha os jogadores nas experiências de personagens comuns, como James, um jovem que decide se alistar no exército dos EUA, enfrentando não apenas o inimigo, mas também as duras realidades do racismo e da segregação da época. Sousa e

Albuquerque (2024, p.15) destacam que “o jogo em questão vai além da mera representação histórica ao instigar uma reflexão crucial sobre a natureza da guerra e daqueles que a conduzem”.

Em sala de aula, “*Valiant Hearts: Coming Home*” oferece uma maneira interativa de ensinar sobre a Primeira Guerra Mundial. Os estudantes podem experimentar o conflito através dos olhos dos personagens, vivenciando as emoções e os dilemas que enfrentam. O jogo aborda temas como racismo, a dura realidade das trincheiras e os avanços tecnológicos, como o uso do raio X no tratamento de feridos, proporcionando uma visão mais profunda e compreensível da guerra. Além disso, o jogo inclui fatos históricos detalhados, incluindo a participação do Brasil no conflito, que enriquecem a experiência e oferecem uma perspectiva mais ampla sobre o período.

Para aqueles que não têm acesso a computadores ou consoles, plataformas como “*YouTube*” e “*Twitch*” oferecem uma boa alternativa. Nessas plataformas, é possível assistir a gameplays e transmissões de “*Valiant Hearts: Coming Home*”, permitindo que qualquer pessoa possa explorar o jogo e aprender sobre a Primeira Guerra Mundial. Isso é especialmente útil para quem enfrenta limitações socioeconômicas, pois mesmo sem os equipamentos necessários, ainda é possível vivenciar a narrativa e o contexto histórico de forma acessível e imersiva. Aos que possuem dispositivos móveis, o jogo pode ser acessado de forma gratuita.

É importante também considerar que jogos utilizados no ensino de História podem ser físicos, digitais ou híbridos. Silva e Paiva (2024, p.7) destacam que a História atua como um “nexo significativo entre passado, presente e futuro”, e jogos, sejam eles de tabuleiro, RPG (*Role-Playing Game*) (Figura 10) ou teatrais, podem ser adaptados ou criados pelos próprios professores. Esses formatos variados oferecem flexibilidade na integração dos jogos no currículo e permitem uma adaptação criativa às necessidades e contextos específicos da sala de aula.

Figura 10 - Ilustração de RPG (*Role-Playing Game*) de mesa



Fonte: (Buscapé, 2021).

Pereira (2021) propõe que, assim como qualquer obra audiovisual de alto potencial criativo, todos jogos em sua elaboração contam com roteiros elaborados por uma equipe multidisciplinar. Afirmação esta que vem de encontro com a proposta do RPG (*Role-Playing Game*), no qual um roteiro deve ser elaborado para que a história do jogo de tabuleiro ganhe vida e possa ser jogada, isso permite que os jogadores recriem eventos e estratégias de forma interativa, facilitando a compreensão de contextos históricos e conceitos complexos através da experiência prática, colaborativa, estimulando a imaginação e criatividade, podendo assim, serem inseridos contextos históricos as mesmas. Como observa-se Figura 10, uma configuração de uma mesa de RPG com sua história já desenvolvida, nisso apresentam-se miniaturas que ajudam os jogadores a visualizar suas posições e as do ambiente. No cenário, um corredor apertado ilustra como o posicionamento tático é essencial, mostrando que nem todos os jogadores podem atacar um inimigo ao mesmo tempo.

Um exemplo deste fato é o jogo de tabuleiro "*Marselhesa*", criado por Devincenzi e Kunst, que explora a Revolução Francesa de maneira lúdica. Aplicado em turmas do 8º ano do Ensino Fundamental, esse jogo foi projetado para fomentar a construção do conhecimento por meio de uma discussão historiográfica rica sobre as diversas revoluções que emergiram desse período. Assim, ao combinar a ludicidade com rigor pedagógico, "*Marselhesa*" ilustra como é possível aproveitar ao máximo o potencial dos jogos como ferramentas educativas no ensino de História, superando os desafios mencionados e promovendo um aprendizado significativo. (Silva; Paiva, 2024).

Devido ao fato de "*Valiant Hearts: Coming Home*" ter sido a única opção de jogo digital gratuito e acessível via smartphone citado ao longo dessa pesquisa, desenvolve-se aí o seguinte debate, quando abordamos diretamente os jogos digitais, a experiência direta com consoles, computadores ou a compra da licença de uso dos mesmos, estes se tornam meios restritivos ao acesso. Dessa forma, a jogabilidade destes pode ser substituída pela análise de vídeos e gameplays disponíveis em plataformas como "*YouTube*" e "*Twitch*". A visualização de

gameplays oferece aos estudantes uma forma prática de explorar as dinâmicas dos jogos e discutir as representações históricas que eles apresentam. Isso possibilita a integração dos jogos no currículo de História mesmo quando há limitações de acesso a dispositivos eletrônicos, permitindo que os estudantes observem e analisem as recriações históricas de uma maneira acessível.

Embora os jogos digitais ofereçam diversas vantagens para o ensino de História, sua implementação enfrenta desafios que exigem atenção cuidadosa. Silva e Paiva (2024) destacam que a eficácia dos jogos educativos está diretamente relacionada a uma integração bem planejada com a prática pedagógica. Os educadores devem escolher jogos que se alinhem aos objetivos educacionais e adaptar suas atividades para maximizar o aprendizado. Isso inclui definir como os jogos complementarão o conteúdo curricular e como avaliar as aprendizagens resultantes, levando em conta aspectos como a classificação etária.

Além disso, Tolomei (2017) explora a gamificação como uma estratégia pedagógica valiosa para complementar o ensino tradicional. A gamificação, que envolve a aplicação de elementos típicos de jogos em contextos não lúdicos, pode transformar a experiência educacional ao aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes. Ao incorporar mecânicas como sistemas de recompensas, desafios e feedbacks instantâneos, os educadores podem criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e estimulante. Esses elementos lúdicos têm o poder de transformar tarefas aparentemente comuns em experiências emocionantes, promovendo a participação ativa e incentivando uma competição saudável entre os estudantes. A ideia é fazer com que o aprendizado se torne uma atividade tão envolvente quanto um jogo, o que pode resultar no melhor desenvolvimento de conhecimento e em uma abordagem mais positiva em relação aos estudos.

Complementando essas perspectivas, Silva e Paiva (2024) enfatizam que a formação adequada dos professores é essencial para o sucesso da implementação de jogos digitais no ensino. Este argumenta que, sem a capacitação apropriada, os educadores podem enfrentar dificuldades em integrar essas ferramentas tecnológicas de maneira eficaz em suas práticas pedagógicas. Uma formação bem estruturada permite que os professores não apenas entendam as potencialidades dos jogos digitais, mas também saibam como alinhá-los com os objetivos curriculares e adaptar suas estratégias de ensino para maximizar os benefícios desses recursos. A capacitação dos educadores não é apenas uma questão de familiaridade com a tecnologia, mas também de entender como utilizar essas ferramentas para criar experiências de aprendizagem significativas e coerentes.

A integração de jogos digitais no ensino de História, portanto, apresenta um panorama de oportunidades e desafios. Por um lado, esses jogos têm o potencial de enriquecer o ambiente educacional ao oferecer experiências práticas e contextuais que complementam as abordagens tradicionais. Eles permitem que os estudantes interajam de maneira direta com os conteúdos históricos, proporcionando uma compreensão mais profunda e envolvente dos eventos e processos históricos. Jogos como "*Assassin's Creed*", "*Civilization*" e "*Total War*", por exemplo, não apenas recriam cenários históricos com grande detalhe, mas também oferecem uma perspectiva interativa que pode tornar o estudo da História mais vívido e interessante.

Por outro lado, os jogos analisados não apenas permitem uma exploração detalhada dos eventos históricos, mas também oferecem simulações práticas que ajudam os estudantes a visualizar e compreender melhor os períodos históricos estudados. Por exemplo, "*Assassin's Creed*" é conhecido por sua recriação minuciosa de épocas como a Revolução Francesa e o Egito Ptolemaico, proporcionando uma experiência de imersão que vai além do que é possível em livros didáticos. Da mesma forma, a série "*Civilization*" e os jogos da franquia "*Total War*" permitem aos jogadores experimentar a construção e gestão de civilizações e eventos históricos de maneira interativa e estratégica. Já "*Call of Duty*", apesar de ser mais associado a cenários de guerra moderna, oferece um realismo vívido das batalhas da Segunda Guerra Mundial, permitindo que os jogadores vivenciem a intensidade e as complexidades dos conflitos históricos.

Os resultados da pesquisa confirmam que a integração desses jogos digitais no ensino de História pode transformar a forma como os conteúdos são apresentados e compreendidos. A visualização dos eventos históricos, aliada à interatividade dos jogos, proporciona uma experiência educativa mais envolvente e significativa. Esse método não só torna o aprendizado mais dinâmico, mas também oferece aos estudantes uma forma prática de conectar teorias e fatos históricos com experiências simuladas, aprofundando sua compreensão e interesse pela matéria. No entanto, é possível evidenciar que a eficácia dos jogos digitais no ambiente escolar não se dá por acaso. É necessário um planejamento pedagógico cuidadoso e uma formação adequada dos educadores para garantir que esses recursos sejam utilizados de maneira eficaz. A seleção dos jogos deve ser feita com base em sua relevância para o currículo, com base na classificação etária e na adequação aos objetivos educacionais.

Esta revisão teórica oferece uma base sólida para compreender o papel dos jogos digitais no ensino de História e apresenta diretrizes importantes para sua implementação. Ao responder às perguntas iniciais da pesquisa sobre como essas ferramentas podem transformar o ensino e melhorar a experiência de aprendizagem, a análise evidencia que, quando usadas de maneira

estratégica, os jogos digitais têm o potencial de revolucionar a forma como a História é ensinada, tornando o processo de aprendizagem mais interativo, envolvente e significativo para os estudantes.

5 CONCLUSÕES (CONSIDERAÇÕES FINAIS)

Em síntese, a análise dos jogos digitais no ensino de História revela um potencial transformador significativo, como evidenciado por títulos como “*Assassin’s Creed*”, “*Civilization*”, “*Total War*”, “*Call of Duty*”, “*Valiant Hearts*” e/ou jogos de tabuleiro. Cada um desses jogos proporciona experiências imersivas que permitem aos estudantes explorar contextos históricos de forma dinâmica e interativa. Os resultados demonstram que, quando integrados de maneira cuidadosa e planejada ao currículo escolar, esses jogos não apenas aumentam o engajamento dos estudantes, mas também promovem uma compreensão mais profunda e contextualizada dos eventos históricos.

Dessa forma, ao reconhecer e aproveitar as potencialidades desses recursos, podemos transformar a aprendizagem de História em uma experiência mais rica e significativa, que conecta passado, presente e futuro de maneira envolvente. A integração de jogos digitais no ensino de História se mostra, portanto, uma estratégia promissora e inovadora.

Entretanto, o sucesso dessa abordagem depende de um planejamento meticuloso e de uma formação adequada para os educadores. É fundamental que os professores sejam capacitados a selecionar e adaptar jogos que estejam alinhados aos objetivos educacionais, promovendo um ambiente de aprendizagem que estimule a curiosidade e a reflexão crítica. Ao respeitar as complexidades históricas e as necessidades dos estudantes, é possível transformar a sala de aula em um espaço dinâmico, onde a História é não apenas estudada, mas vivida e experimentada.

Portanto, ao aceitarmos o potencial dos jogos digitais como ferramentas educativas, temos a oportunidade de enriquecer o ensino de História, tornando-a mais acessível e relevante para as novas gerações. A capacidade de combinar diversão com aprendizado pode, assim, não apenas captar a atenção dos estudantes, mas também instigá-los a explorar mais profundamente os desafios e conquistas do passado, moldando cidadãos mais informados e críticos para o futuro.

Esta pesquisa explorou como os jogos digitais podem impactar o ensino de História, com foco especial em como esses recursos podem aumentar o engajamento dos estudantes e aprofundar sua compreensão dos contextos históricos. Ao investigar títulos icônicos como

“Assassin’s Creed”, “Civilization”, “Total War” e “Call of Duty”, ficou claro que esses jogos são mais do que simples entretenimento; eles se configuram como ferramentas poderosas para criar experiências de aprendizagem imersivas e interativas.

REFERÊNCIAS

- BUSCAPÉ. RPG de mesa. **Buscapé**, 2021. Disponível em: <<https://www.buscape.com.br/jogos/conteudo/rpg-de-mesa>>. Acesso em: 11 set. 2024.
- GRZYBOWSKI, L. G. O ensino de História na era digital: Os games para além da gamificação. Recife: **Revista de Pesquisa Histórica - CLIO**, 2022. Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/index.php/revistaclio/article/view/252665/40775>>. Acesso: 30 ago. 2024.
- PEREIRA, G. V. S. Jogos digitais e história: A construção de jogos digitais para promover a aprendizagem histórica. Rio de Janeiro: **ANPUH-Brasil — 31º Simpósio Nacional de História**, 2021. Disponível em: <https://www.snh2021.anpuh.org/resources/anais/8/snh2021/1618265407_ARQUIVO_f55072964df87bfa7a27bdcc6dfb4fb7.pdf>. Acesso: 30 ago. 2024.
- LACHEL, Cyril. Call of Duty: World at War. **Gaming Nexus**, 2008. Disponível em: <<https://www.gamingnexus.com/Article/Call-of-Duty-World-at-War/Item2086.aspx>>. Acesso em: 11 set. 2024.
- NINTENDO. Sid Meier's Civilization VI - Switch. **Nintendo**, 2018. Disponível em: <www.nintendo.com/pt-br/store/products/sid-meiers-civilization-vi-switch>. Acesso em: 11 set. 2024.
- OLIVEIRA, Lucas. Análise: Valiant Hearts: Coming Home. **GameBlast**, 2024. Disponível em: <<https://www.gameblast.com.br/2024/03/analise-valiant-hearts-coming-home.html>>. Acesso em: 11 set. 2024.
- SILVA, P. B. O. da; PAIVA, F. da S. Jogos e ensino de História: trabalhando o lúdico na sala de aula. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia). Recife: **Periódicos da Universidade Federal de Pernambuco UFPE**, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/56003/1/TCC_Paula%20Beatriz%20Oliveira%20da%20Silva.pdf>. Acesso: 30 ago. 2024.
- SOUSA, Í. P. de; ALBUQUERQUE, M. Z. A. de. Nativos digitais e jogos: uma nova abordagem para o ensino de história no século XXI. Goiânia: **CONEHD –Convergências: estudos em Humanidades Digitais**, 2024. Disponível em: <<https://periodicos.ifg.edu.br/cehd/article/view/1153/1672>>. Acesso: 30 ago. 2024.
- STEAM. Total War: ROME II – Emperor Edition. **Steam**, 2013. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/214950/Total_War_ROME_II_Emperor_Edition/>. Acesso em: 11 set. 2024.
- TOLOMEI, B. V. A Gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. **EaD em Foco**, v. 7, n. 2, 2017. Disponível em: <<https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440/259>>. Acesso: 30 ago. 2024.
- TUCKER, Jake. Call of Duty: WWII Review. **Bit-Tech**, 2017. Disponível em: <<https://www.bit-tech.net/reviews/gaming/playstation/call-of-duty-wwii-review/1/>>. Acesso em: 11 set. 2024.

UBISOFT. Assassin's Creed Origins. **Ubisoft**, 2020. Disponível em:
<<https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed/origins>>. Acesso em: 11 set. 2024.

UBISOFT. Assassin's Creed Unity. **Ubisoft**, 2014. Disponível em:
<<https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed/unity>>. Acesso em: 11 set. 2024.

WINGAMESTORE. Total War: NAPOLEON - Definitive Edition. **Wingamestore**, 2010.
Disponível em: <<https://www.wingamestore.com/product/11280/Total-War-NAPOLEON-Definitive-Edition/>>. Acesso em: 11 set. 2024.