

Jogos Digitais e História: diálogos com o passado

Maria Renata Teixeira¹

Francine Brandhuber Oliveira Dores²

Nilo Correia de Queiroga Neto³

Pedro Luiz Teixeira de Sena⁴

Júlia Calvo⁵

RESUMO

O presente trabalho relata uma experiência de formação, a partir de atividades desenvolvidas ao longo do “Programa Residência Pedagógica”, na área de História, na Escola Estadual Professor Morais. O vigente Programa é vinculado à CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) e trabalha sob a perspectiva de oferecer uma formação docente atada à teoria e à prática, através do contato com o futuro ambiente de trabalho do professor. Nesse âmbito, vem sendo desenvolvido o projeto “Jogos Digitais e História”, que busca a construção do conhecimento acerca de determinados conteúdos através de um jogo selecionado e analisado pelos responsáveis pelo projeto, mostrando também, o quão amplo pode ser o leque de documentos e métodos históricos. Foram selecionados os *games*: “*Assassin's Creed: Rogue*”, “*Far Cry: Primal*”; “*Assassin's Creed: Origins*”, “*Assassin's Creed: Syndicate*”, através dos quais se trabalhou com os usos e os significados da produção, circulação e utilização de “fontes históricas” e as relações entre o conhecimento acadêmico e as pesquisas utilizadas na construção dessas produções. Estão sendo utilizadas também as plataformas do *Instagram* e *Google Classroom* como formas de interação e compartilhamento de saberes. O projeto tem, dessa forma, fomentado discussões acerca da possibilidade de se pensar os jogos digitais como recursos midiáticos capazes de auxiliar o processo de ensino e aprendizagem na contemporaneidade.

Palavras-chave: Programa Residência Pedagógica. História. Jogos Digitais. Ensino de História.

Videogames and History: dialogs with the past

ABSTRACT

This article reports a teaching training experience based on activities developed during the Programa Residência Pedagógica, in the field of History, at the Professor Morais State School. The current program is linked to CAPES (Coordination for the Improvement of Higher Education Personnel) and works from the perspective of offering teacher training tied to theory and practice, through the contact with the teacher's future work environment. In this context, the project “Digital Games and History” has been developed, and it seeks to build knowledge about certain subjects by means of a game selected and analyzed by those responsible for the Project, also showing how varied historical documents and methods can be. The chosen games were “*Assassin's Creed: Rogue*”; “*Far Cry: Primal*”; “*Assassin's Creed: Origins*”; “*Assassin's Creed: Syndicate*”, through which we worked with the uses and meanings of the production, circulation and

¹Me. em Educação. Doutoranda em Educação, Universidade Federal de Ouro Preto. Preceptora no “Programa Residência Pedagógica”. E-mail: renataufmg@yahoo.com.br.

²Discente do curso de História, Licenciatura e Bacharel na Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Coração Eucarístico. Residente no “Programa Residência Pedagógica”. E-mail: francinebrandhuber@yahoo.com.br.

³Discente do curso de História, Licenciatura e Bacharel na Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Coração Eucarístico. Residente no “Programa Residência Pedagógica”. E-mail: niilo45neto@gmail.com.

⁴Discente do curso de História, PUC Minas, Coração Eucarístico. Residente no “Programa Residência Pedagógica”. E-mail: pedrodoido9914@gmail.com.

⁵Dr.^a em Ciências Sociais. Professora do Departamento de História da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Coração Eucarístico. Coordenadora do “Programa Residência Pedagógica”. E-mail: juliacalvo1@gmail.com.

usage of historical sources and the relationships between academic knowledge and the research used in the creation of these games. The platforms Instagram and Google Classroom have also been used as a means for interaction and knowledge sharing. The project has thus fostered discussions about the possibility of thinking of digital games as media resources capable of assisting the teaching and the learning process in contemporary times.

Keywords: Programa Residência Pedagógica. History. Videogames. Teaching of History.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Os Projetos de Extensão Universitária, de grande importância na formação profissional, têm ganhado força especialmente após a publicação do novo Plano Nacional de Educação, que, a partir da lei nº 13.005/2014, prevê maior quantidade de créditos curriculares integralizados a partir da participação dos discentes nesses projetos (BRASIL, 2014).

Inferimos aqui que “Ensino, Pesquisa e Extensão” formam um tripé obrigatório nas universidades e são indissociáveis na formação acadêmica (PUC MINAS, 2016). A tríade, além de contribuir para a produção universitária, contempla o seu papel solidário, social e cultural para com a sociedade. Dessa forma, a articulação entre cada um desses pilares, rege a missão e o dever das universidades no Brasil. De acordo com a Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas), faz-se necessário entender a relevância de devolver, às comunidades do entorno da instituição, os saberes pensados dentro dos muros da universidade. Como bem se sabe, para alcançar o título de Pontifícia, a Universidade Católica de Minas Gerais, deve oferecer Pesquisa, Ensino e Extensão, além de cumprir outros aspectos ligados à instituição da Igreja Católica – como a atuação Pastoral.

Tal como o *site* institucional e oficial da PUC Minas aborda, a Extensão, a Pesquisa e o Ensino representam o sustentáculo da Universidade e o Programa Residência Pedagógica (PRP) busca realçar tal alicerce basilar, ou seja, ao passo que os graduandos efetuam tarefas ligadas à docência, na intenção de concretizá-las, necessitam de lançar mão da “Pesquisa”. Foram preparadas aulas, propostas atividades, produzidos materiais, corrigidas atividades, ministradas aulas e oficinas.

Ao analisar, em sala de aula virtual, com os alunos do Ensino Médio, os *games*, todos os atores envolvidos nessa dinâmica, por vezes, constroem hipóteses, narrativas, considerações, observações críticas. Professores e alunos constroem juntos, esses saberes. Configura-se ali, uma relação de troca. Seguindo tal linha de raciocínio, Pesquisa e Ensino estão fortemente ligados. Como bem relembra Jacyra Antunes Parreira⁶, Coordenadora do Curso de História da PUC Minas (até janeiro de 2022), o professor dessa disciplina deve ter, como objetivo, obter uma formação a mais ampliada possível,

⁶ Comunicação pessoal, 2021.

atuando como um professor-pesquisador. Coadunando com a missão da PUC Minas, por sua vez, expressa no *site* supracitado, a formação ampla e humanística deve ser foco de atenção da instituição.

Trazer para os estudantes da educação básica e graduação, tópicos “do tom” da sensibilidade, como: a questão das mulheres, dos pobres e dos grupos marginalizados socioespacial e economicamente, significa cumprir com a demanda de uma formação alargada e atenta ao viés humanístico. Ao apresentar, e/ou avivar tais discussões para/com os estudantes da educação básica, estamos também impactando na comunidade ao redor, além de significar e ressignificar discussões tidas na universidade. Os jogos, sendo uma produção cultural, em vários momentos, permeiam tais discussões do campo do observável, como as desigualdades. Além de debates ligados à sensibilidade, do não palpável. Isso ocorre porque os saberes encontram-se interligados.

Por mais que o saber escolar tenha as suas particularidades, suas nuances e distinções, em vários momentos, ele se entrecruza, encosta na “Pesquisa”. Em certos casos, até mesmo na pesquisa na modalidade do bacharel, e é desejável que o professor tenha essa noção - são consultados artigos, livros, entre outras contribuições acadêmicas, que podem advir de bacharéis, assim, faz-se necessário que o licenciado tenha mínimas compreensões sobre fontes e etapas de uma pesquisa, sejam elas ligadas à educação, sejam vinculadas ao bacharelado. É interessante que o professor saiba filtrar essas fontes, analisá-las sob o guarda-chuva da criticidade. Até mesmo o ato de refletir e produzir um artigo, comunicação ou relato de experiência sobre situações que se efetivam na educação básica, como é o caso deste ora apresentado, também está ligado à Pesquisa. Significa assim, observar de maneira crítica, suas ações. É de suma utilidade tal ação, tendo em vista a intenção de melhorar futuras atuações. Conclui-se brevemente que: Pesquisa, Ensino e Extensão estão entrelaçados nessa experiência sobre a qual se busca aqui relatar de maneira crítica.

Cavalcanti (2021) aponta para o processo de “encastelamento da História” (termo pelo autor escolhido). Para ele, o ofício do historiador vem se fechando para o público especializado, processo no qual o “mundo acadêmico” só dialoga consigo mesmo. Assim sendo, o PRP e a Extensão vão na contramão dessa percepção de uma “História encastelada”, de uma universidade fechada em si, que apenas estabelece conexões (quando muito) “entre os muros” internos do Ensino Superior.

Mendonça e Silva (2002) afirmam que poucos são os que têm acesso direto aos conhecimentos gerados na universidade pública, e que a extensão universitária é imprescindível para a democratização do acesso a esses conhecimentos, assim como para o redimensionamento da função social da própria universidade. Em suma, essa perspectiva se relaciona com a missão da instituição, à qual se encontram ligadas as ações que são objeto de reflexão crítica desse relato de experiência.

Nesse âmbito, e partindo desses pressupostos, insere-se o PRP que, por sua vez, induz ao aperfeiçoamento do Estágio Curricular Supervisionado, por meio da imersão do licenciando – que já

esteja na segunda metade do curso –, em uma escola de Educação Básica. Através desse conjunto de ações, leituras, investigações, no qual se percebe a ação do professor investigador, o vigente Programa se faz valer.

A partir da contramão, ou seja, indo **de** encontro com a “História encastelada” apontada por Cavalcanti (2021), o projeto Jogos Digitais e História encontra-se inserido na dinâmica do PRP, área de História, na PUC Minas. Percebe-se aqui uma justificativa social, tendo em vista os já elencados valores da instituição de ensino superior. Democratizar o acesso ao conhecimento é basilar na intenção de transformar a sociedade. Para além disso, realizar esse processo na Educação Básica e pública, significa reafirmar o compromisso para com a transformação social. Refletir de maneira crítica sobre as nossas ações abarca a dimensão do fazer e refazer, elementos importantes para os professores e/ou futuros docentes. Essa árdua ação coaduna com a ideia de melhorar as nossas ações, tendo em vista que o ato de educar é uma via de mão dupla, de troca e de constante reflexão. Significa que todos os agentes envolvidos no processo, nesse caso, no Programa, estão sujeitos a se transformarem, a adquirirem conhecimento de maneira horizontal a partir da relação com os outros integrantes. Obviamente, por vezes, isso significa embate de ideias, discordâncias que, em grande medida, caminham para uma formação em construção, tanto do professor, educador, pesquisador, como dos alunos. Em suma, somos todos alunos e professores, simultaneamente.

Por fim, salienta-se que os jogos digitais, tal como elenca Brandhuber (2021), encontram-se presentes na vida do estudante, tendo várias definições, sendo um dos mercados mais lucrativos na atualidade. A *Ubisoft*, uma das maiores empresas criadora desses produtos históricos, econômicos, culturais e sociais, aborda o crescimento desse ramo. Abordando essa questão, Brandhuber (investigadora contratada pelo CITCEM – Centro de Investigação Transdisciplinar Cultura, Espaço e Memória, ligado à Faculdade de Letras da Universidade do Porto) e outros apresentam, no artigo “Games, educação e economia: o que eles têm em comum?” alguns apontamentos sobre o entrecruzamento desse produto humano. O artigo encontra-se em *open access* no jornal Boletim Econômico, na coluna de Educação.

Sendo algo produzido em um “Tempo” e “Espaço” (conceitos esses, trabalhados por Barros (2009), os *games* carregam consigo a visão de um determinado período. Caso seja um *game* que se debruce sobre o passado, emerge a projeção, percepção dos criadores e envolvidos na produção, em relação àquele período abordado pelo jogo digital.

Sendo um produto humano, pode-se entender o jogo enquanto uma “Fonte Histórica”, termo cujo conceito Silva e Silva (2009) abordam em um dos verbetes. Coadunando nessa perspectiva e, tal

como Brandhuber *et al.* (2021) salienta, a “Fonte Histórica” atualmente é tida enquanto um vestígio, todo produto inserido em um “Tempo” e “Espaço”.

Silva e Silva (2009) tratam sobre a mudança do conceito de “Fonte Histórica”. Salienta-se também que o ofício do historiador se transformou ao longo do tempo. Assim sendo, outros objetos de pesquisa, interrogações, questões, problemas, dúvidas, perguntas se colocaram. Na intenção de responder tais inquietações, sob uma perspectiva de “História-problema”, outras fontes passam a ser utilizadas. Como consequência, as “Fontes Históricas” passam a sofrer um processo de alargamento. Por assim dizer, a música, o cinema, os *games*, passam a ser objeto de estudo e “Fontes Históricas”. O profissional da História passa a dispor de um maior leque sobre o qual se debruçar. Sendo os jogos vestígios, prismas sob o qual o presente olha o passado, é cabível problematizá-los, observar os nossos preconceitos e projeções em relação àquilo que o jogo usa como pano de fundo para suas narrativas: o passado. E aqui se salienta que os “Jogos Digitais” possuem exemplares que tratam desde a pré-história até a história contemporânea.

Sendo os *games* a maior área mercadológica de entretenimento no presente, e que, por sua vez, encontra-se na vida dos educandos, no cotidiano, faz-se necessário um olhar atento do historiador em relação a essa “Fonte Histórica”. Quem produz? Por que produz? Como? Por qual razão o personagem principal possui aquela caracterização? Como as mulheres são representadas? Quais os consumidores desse tipo de produção? Quais são os elementos limítrofes entre História e liberdade criativa? Por conseguinte, esses questionamentos são necessários, para fazer emergir uma leitura crítica em relação ao entorno do aluno, que é, por sua vez, consumidor desse produto oriundo do mundo contemporâneo e capitalista.

Observa-se, então, a necessidade e a justificativa desse tipo de trabalho: trazer para a sala de aula, nesse contexto pandêmico, virtual, os “Jogos Digitais”. Para Paulo Freire (2019a, 2019b), como dito também em seu documentário, torna-se clara a importância de ofertar ao estudante, cidadão, temas reais, inquietações reais. De acordo com Freire (2019a, 2019b) e com Brandhuber *et al.* (2021), o estudante deve ser munido de um leque de conceitos, formas de análise para lidar com o mundo real, ou seja, sendo os jogos um produto altamente consumido na sociedade, eles devem ser lidos de maneira crítica, nas suas potencialidades e maus usos. Freire (2019a, 2019b) entendia que o sujeito deve ser crítico em relação ao mundo que o rodeia, sendo um norteador desse conjunto de ações.

Este trabalho se mostra fundamental ao passo em que fala da realidade do estudante, justifica-se ao passo em que garante ao cidadão possibilidades de ler um produto de maneira crítica. Nesse procedimento, lançamos mão dos *games*. Todavia, ao passo em que o projeto é realizado, é cabível que esse jovem em formação utilize esses conhecimentos para outras áreas. Trata-se, então, de uma

justificativa social, ao passo em que garante que os sujeitos possam ler o mundo de maneira mais crítica, refletindo sobre os preconceitos existentes na sociedade vigente. Garante-se que o aluno possa perceber a permeabilidade entre História e Literatura, a interdisciplinaridade, a transdisciplinaridade, entre outros pontos.

Esse projeto desenvolvido na escola básica viabiliza a perspectiva de uma atualização do docente que já se encontra inserido no “chão de sala”, como é o caso da professora Maria Renata Teixeira. Visa, assim, a uma prática reflexiva, crítica sobre a própria ação. Aos graduandos, garante uma visão mais completa, percebendo a importância da ligação entre Extensão, Ensino e Pesquisa. Trata-se de uma justificativa também acadêmica, ao passo em que se pesquisa e investiga sobre as produções dos *games*, suas possibilidades e formas de leitura do mundo.

A Extensão constitui-se, assim, como um desses pilares, ressignificando o conhecimento acadêmico por meio da relação de troca entre os extensionistas e a comunidade exterior aos “muros da universidade”. Na PUC Minas, em 2020, deu-se início a um módulo do PRP, que é vinculado à CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), e conta com bolsistas voluntários e outros, remunerados. Devido ao contexto pandêmico, o início ocorreu sob o formato remoto e sem a materialidade da sala de aula tradicional. Em plena pandemia, as formas de intervenção foram imediatamente transformadas. O contato passou a ser feito sob outra mediação: pela tela do celular e/ou do computador. Nessa perspectiva, criar vínculos e desenvolver formas de atuação que tivessem resultados foi um grande desafio. Era preciso apreender a situação em que nos encontrávamos e aprender com ela.

O supracitado Programa, na área do conhecimento da História, está sendo executado em três escolas da rede estadual de educação do estado de Minas Gerais. Na Escola Estadual Professor Moraes, atuando junto às turmas de ensino médio, já havia uma organização do corpo docente com o uso de redes sociais, como o *WhatsApp*, principalmente, para manter o vínculo e dar continuidade aos conteúdos do ano letivo, para além da tutoria oferecida pela Rede Estadual de Ensino.

Amparados nessa organização e com o apoio da direção da escola em torno do objetivo de engendrar aulas mais atrativas e lúdicas, foi elaborado, pelos residentes da escola elencada, o projeto “Jogos digitais e História”. A partir desse, busca-se a construção do processo de aprendizagem de determinados conteúdos através de um jogo selecionado e analisado pelos responsáveis pelo Projeto, mostrando também o quão amplo pode ser o leque de documentos e de métodos históricos.

Em uma perspectiva interdisciplinar, o referido Projeto se propôs a interligar conhecimentos da História e do campo dos jogos digitais, envolvendo, dessa forma, uma diversidade de temáticas e de metodologias. A interdisciplinaridade apresenta-se como resultado de uma necessidade epistemológica e de uma exigência da contemporaneidade para a construção do conhecimento,

constituindo-se, assim, como aspecto que vem ao encontro da dimensão da extensão universitária. Esse aspecto é corroborado quando ressaltamos que, por meio de práticas interdisciplinares, se diversificam os objetos de pesquisa e os problemas tratados, respeitando-se os princípios comuns às áreas de conhecimento. Aliás, ponto esse que dialoga com as proposições da Escola dos Annales.

As cenas dos jogos são cuidadosamente escolhidas, pensando-se na classificação indicativa da produção, *frames* e partes dos *trailers* são discutidos, a jogabilidade, o enredo e a vestimenta dos personagens são analisados, elementos internos externos à produção são levados ao conhecimento dos estudantes. O que os alunos conhecem sobre esses jogos? Quando jogaram, o que perceberam, o que sentiram, o que compreenderam? Por que eles se interessaram e propuseram o olhar mais atento em relação a esse jogo e não a outro? Como o sujeito contemporâneo olha e entende aquele passado?

Conforme afirma Xavier (2010), as percepções sobre esse os jogos digitais começaram a mudar no âmbito acadêmico quando os pesquisadores passaram a visualizá-lo para além da concepção de mero artefato tecnológico “não sério”, utilizado como ocupação temporária de tempos livres e voltado apenas para atividades lúdicas que se encerram em si mesma, isto é, no seu próprio ato. Desde então, o “multiverso” dos jogos passou a atrair diversificadas pesquisas, desenvolvidas em universidades de vários países. No Brasil, investigadores também vêm demonstrando interesse em se debruçar sobre esse tema, com o intuito de desbravar vertentes que vão além da concepção dos jogos digitais como mero meio de entretenimento. Por conseguinte, percebem-se alguns autores que verticalizam nessa análise mais densa e complexa, como: Pereira e Alves (2009), Carreiro (2013), Cerri (2001), Costa (2017), Fornaciari (2016), Fronza (2016), Kirrimuir e McFarlane (2004) e Santos (2009). Todos eles foram base teórica para as intervenções realizadas na referida escola estadual.

Desde os anos 1970, os *videogames* ou, jogos eletrônicos, vêm se consolidando como um fenômeno cultural global. De acordo com Abbade (2019), hoje, esse universo é uma indústria que, em 2019, faturou 134 bilhões de dólares, e a “cultura dos videogames” vem sendo incorporada a outras mídias das indústrias do entretenimento, transformando a linguagem do cinema, dos quadrinhos, entre outras. Tais informações encontram-se presentes nos referenciais teóricos anteriormente listados.

Através da leitura atenta desses livros e artigos, é cabível inferir que se trata de um mercado que influencia, por meio da perspectiva da “*gamificação*”, as dinâmicas e expectativas em relação à educação e ao trabalho, por exemplo.

Com uma linguagem própria, que alinha narrativas audiovisuais, sistemas de regras lúdicas e possibilidades diversas de interatividade, o *videogame* permite que jogadores explorem e interajam com ambientes digitais que contém representações e interpretações sobre o mundo social e o passado. E é isso, particularmente, que interessa, e muito, aos historiadores. Santos (2009) se dedica a perceber

tais elementos ao analisar as capas dos jogos da franquia de “*Medal of Honor*”, sendo esse autor base para essas inferências. Dessa forma, a proposta de trabalhar com os jogos digitais traz grande contribuição para a História e o seu ensino, na medida em que se alinha ao debate contemporâneo acerca das novas tecnologias e sua utilização nas reflexões e análises próprias das Ciências Humanas.

De acordo com os investigadores elencados, o uso qualitativo do jogo digital no ensino de História é aqui proposto não como mera ilustração ou reiteração do que foi dito em sala de aula, ou lido nos livros didáticos, mas como uma linguagem ou fonte documental que traz uma versão da História, permeada pela arte e pela tecnologia, criando, assim, uma relação entre o saber histórico e as tecnologias digitais, que, por sua vez, vem, cada vez mais, paulatinamente ocupando espaços na realidade dos alunos dos ensinos fundamental e médio. Aproveitar as potencialidades dos jogos digitais no ensino de História constitui-se num grande desafio, principalmente por ser uma iniciativa ainda recente.

Como em outros documentos, os *games* demonstram representações sociais construídas por seus desenvolvedores. Isso se dá ao fazerem a sua própria releitura dos fatos e contextos. Por sua vez, os usuários, consumidores, também integram ativamente esse processo. Aliás, ao passo em que Santos (2009) analisa determinadas capas e áreas específicas dos jogos, percebe-se uma concepção de glorificação da guerra e dos símbolos militares.

À medida que o PRP se colocava em prática, foram delimitadas algumas frentes de atuação, partindo da criação de um projeto inserido na realidade acima situada. Buscava-se, com esse projeto, fazer com que o saber histórico produzido através de pesquisas, principalmente nas universidades brasileiras, se tornasse tangível pelos estudantes da educação básica, criando, assim, relações entre a pesquisa e o ensino de História. Enquanto objetivos gerais e específicos desse projeto, ainda em construção, por sua vez, pensado e adaptado ao longo do tempo, listam-se:

- Compreender a ampliação do conceito de “Fonte Histórica” e a interferência do mundo globalizado, tecnológico, ágil, capitalista, de “Mundo Contemporâneo”, de “Pós-moderno”, na vida dos cidadãos e, particularmente, dos jovens e no ofício do historiador;
- Promover atividades que auxiliem os discentes a selecionar, compreender e refletir sobre os significados da produção, circulação e utilização de documentos (materiais ou imateriais), elaborando críticas sobre formas já consolidadas de registro e de Memória⁷, por meio de uma ou várias linguagens;

⁷ Olhar Barros (2009).

- Demonstrar como os jogos eletrônicos carregam narrativas que possuem relação intrínseca com “Fatos históricos”⁸;
- Incentivar nos alunos a formação de um senso crítico, para que saibam identificar elementos da ficção e informações que condizem com a realidade;
- Apresentar como o conhecimento histórico está presente em diversos âmbitos da vida cotidiana.

2 OS GAMES E AS AÇÕES EDUCATIVAS

De acordo com Rüsen (2001, 2006) e Bergmann (1989, 1990), os processos e funções da consciência histórica são elaborados pelos sujeitos a partir de orientações formais e escolares, bem como informais e extraescolares. Dessa forma, propõe-se aqui a utilização de ferramentas tecnológicas diversas para trabalhar com os jogos digitais em uma perspectiva histórica. Inicialmente, foi realizado um levantamento bibliográfico a fim de investigar as produções já realizadas dentro dessa temática.

A interação com os alunos da E. E. Professor Moraes envolvidos no projeto está sendo promovida através da plataforma *Google Classroom*. Nela, foi criada uma turma específica na qual são postados conteúdos e atividades relativas aos jogos selecionados. Ocorreram, e ainda se efetivam, encontros síncronos nos quais os residentes apresentam propostas de trabalho, reflexões e debates pertinentes ao tema.

Para a composição desse grupo de trabalho, foi postado pela professora um convite com breve descrição do projeto. Mediante a tal processo, 28 discentes manifestaram interesse na participação. Foi construído um perfil do projeto no *Instagram* e tal atitude objetiva divulgar vídeos e conteúdos acerca das reflexões realizadas. A edição, a produção e a publicação desses conteúdos são feitas pelos graduandos em História, integrantes das ações.

Faz parte também desse trabalho a realização de debates acerca do uso de “Fontes Históricas”⁹ em questões do Exame Nacional do Ensino Médio – (ENEM). Nessas ocasiões, são analisadas questões do exame que utilizam de “Fontes Históricas” para contextualização do tema a ser tratado.

A primeira ação da equipe foi ouvir os estudantes por meio da aplicação de um questionário, buscando diagnosticar: a escola, as preferências de jogos, aquilo que os sujeitos conheciam e, ao

⁸ Olhar Barros (2009); Silva e Silva (2009).

⁹ Consultar o verbete de “Fonte Histórica” em Silva e Silva (2005). Em suma, o conceito de “Fonte Histórica” foi se alterando ao longo do tempo, abrangendo o vestígio, tudo aquilo produzido pelo ser humano. Assim, os *games* **podem** ser considerados “Fontes Históricas”, **desde que** tratados com o devido cuidado metodológico. Para mais detalhes, olhar Silva e Silva (2005).

mesmo tempo, se aproximar do mundo dos estudantes. Por conseguinte, visou-se a buscar soluções para que as aulas pudessem ser realizadas contando com a adesão dos discentes. Até o momento, foram realizadas mais de oito aulas com jogos que foram sugeridos pelos estudantes.

O primeiro jogo trabalhado e analisado com os alunos da escola pelos residentes foi: “*Assassin’s Creed: Rogue*”, da franquia, “*Assassin’s Creed*”, escolhido por retratar, em determinado momento da narrativa do *game*, o terremoto ocorrido em Portugal em 1755 e as posteriores reformas promovidas em Lisboa pelo Marquês de Pombal. O conteúdo da produção audiovisual possuía relação com o tema que a docente, Maria Renata Teixeira, estava abordando durante as aulas. Falava-se então da colonização portuguesa e das revoltas no Brasil Colonial.

Para realizar a aula sobre o *game*, os residentes reuniram cenas e vídeos da plataforma *YouTube*, e tal seleção passava pelo crivo daquilo que tinha maior relação com as aulas. Em seguida, foi realizada uma pesquisa sobre a história do jogo através de *gameplays*¹⁰ para entender a produção audiovisual e, depois, elaborou-se uma aula com o objetivo de demonstrar como as reformas pombalinas, promovidas por Marquês de Pombal, em Lisboa, pós-terremoto, provocaram revoltas e motins na colônia portuguesa na América.

A primeira aula do projeto dedicada a trabalhar com um jogo em específico mostrou, em um vídeo de um *youtuber gamer*, como Portugal e Brasil aparecem nessa “Fonte Histórica”. Posteriormente, foi debatido com os discentes quem foi o Marquês de Pombal, quais as reformas que ele promoveu em todo o Império Português e como se deu a reconstrução de Lisboa. Outro tópico tratado foi a discussão sobre como se configuraram certas revoltas como, por exemplo: a Inconfidência Mineira e a Conjuração Baiana.

A segunda produção audiovisual tratada com os alunos foi: “*Far Cry: Primal*”, integrante da franquia “*Far Cry*”. Tratou-se de uma demanda dos alunos, expressa por meio de enquetes realizadas no perfil do PRP de História do Professor Morais, no *Instagram*. A narrativa do jogo se baseia na pré-história da humanidade, mais focada no paleolítico, em que os *homo sapiens* estão iniciando os primeiros assentamentos.

Para preparar a aula, foram realizados os mesmos procedimentos para a coleta de conteúdo. Ocorreu a análise de “*gameplays*” e de vídeos sobre a “Fonte”, intencionando uma reflexão sobre a narrativa da produção cultural. Tal abordagem se deu em conjunto com os discentes, possibilitando participação e troca de informações, ou seja, num processo de construção do conhecimento em conjunto. Os alunos não são tábulas rasas, carregam consigo noções, repertórios teóricos, culturais,

¹⁰Vídeos na plataforma *YouTube* em que determinadas pessoas que possuem o jogo constroem vídeos jogando tais possíveis “Fontes Históricas”. Outra opção são produções audiovisuais em que os donos dos canais no *site*, fazem críticas, dão opiniões sobre o *game*.

compreensões e leituras do mundo. Através do *trailer* oficial de “*Far Cry: Primal*”, foi mostrado para os alunos como se deu a evolução dos homínídeos, o uso de ferramentas e domínio do fogo, o início da vida coletiva e os primeiros assentamentos, destacando-se o papel da agricultura e da domesticação, para além de apontamentos sobre a divisão do trabalho nesse período.

Através do *trailer* exibido para os alunos, foram explicadas algumas questões relativas ao processo de domesticação, já que no jogo era possível realizar esse ato com animais que até hoje o ser humano não foi capaz, como: ursos e grandes felinos. Os conceitos de “Determinismo Geográfico” e de “Sorte Geográfica” foram abordados. Somam-se também paralelos com o pensamento do filósofo contemporâneo Yuval Harari. No final dessa aula, foram debatidas algumas questões de vestibulares que tinham como tema central a Pré-história. Foi um momento de fixação de conteúdos.

A terceira aula teve como foco o Egito Antigo e, para isso, foi utilizado o *game*: “*Assassin’s Creed: Origins*”. O trabalho com esse jogo foi uma demanda advinda do perfil criado para o Programa Residência Pedagógica, da Escola Estadual Professor Moraes, no *Instagram*. Mais uma vez, os mesmos trabalho e investigação para a construção da aula foram realizados. Selecionou-se o *trailer* oficial da “Fonte”, para os alunos assistirem e, a partir dele, realizamos a análise do que a narrativa do *game* traz sobre o Egito Antigo. Assim, a aula abordou a História do período de uma maneira panorâmica e, depois, foram discutidos aspectos específicos que estão presentes na narrativa do jogo digital, como: o Rio Nilo e sua importância, a mumificação, as estruturas sociais egípcias, o faraó e seu papel, além de características da cultura dos antigos egípcios. Ao final, novamente foram apresentadas questões de vestibulares e do próprio ENEM, as quais possuem, como foco, o Egito Antigo. Foi criado um espaço na aula durante o qual os estudantes perguntassem e elencassem dúvidas sobre aquilo que foi exposto.

O quarto momento de reflexão pautou-se na discussão sobre a possível “Fonte Histórica” intitulada: “*Assassin’s Creed: Syndicate*”. Esse jogo se passa em Londres, na Era Vitoriana, momento em que a Revolução Industrial estava ocorrendo, e que a cidade era o “centro” do globo. Por meio da narrativa, foi possível debater com os alunos sobre a política daquele contexto, ressaltando a participação nesse âmbito. O surgimento de determinadas leis e as transformações econômicas e culturais vivenciadas na Inglaterra foram também pautados durante a aula. O processo de urbanização, intensificação e consolidação do capitalismo, problemas que a grande massa de trabalhadores enfrentava naquele período, além das demandas e greves por eles realizadas, foram vértices tratadas. Ainda, para traçar um paralelo com o conteúdo de Brasil Império que estava sendo estudado nas aulas, foram discutidas questões relacionadas ao Barão de Mauá e ao início da industrialização brasileira.

Antes da análise de questões de vestibulares e do ENEM, relativas à temática, foi destacado, para os alunos, um aspecto muito interessante que o jogo traz em sua narrativa, “carimbadas” figuras históricas como: Karl Marx e Charles Darwin. Outro ponto tocado foi como tais intelectuais legaram para a construção do conhecimento e a influência que exercem até os dias atuais.

Em todas as abordagens realizadas até o momento, foram construídas reflexões com os alunos, que extrapolaram o conteúdo histórico. Ao tratar dos jogos, pautas relacionadas ao espaço geográfico, debates ligados à Filosofia e à Sociologia, e até mesmo alguns temas associados à Biologia, foram levantados. Por isso, o levantamento de referências diversas, bibliográficas ou não, realizado a cada aula, é extremamente específico, levando em conta o conteúdo que o jogo aborda. Isso para que sejam realizados diálogos entre a História e outras áreas do conhecimento.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partindo da interação com o público envolvido (estudantes do Ensino Médio), foi possível fazer a experimentação e a criação de propostas pedagógicas de intervenção em sala de aula. Os estudos, a associação entre a teoria e as pesquisas realizadas para implementação do projeto, se uniram à prática na proposta da construção de um saber histórico escolar, aquele que reelabora as teorias produzidas no extramuros da escola, ressignificando-o para o ambiente escolar e para o público envolvido.

Por meio do compartilhamento de saberes, floresceram discussões sobre a possibilidade de se pensar os jogos digitais como recursos midiáticos capazes de auxiliar no processo de ensino e de aprendizagem dessa geração de estudantes. Essa última já está habituada ao convívio digital e prefere atividades ativas, rápidas, de caráter exploratório e com informações disponíveis em vários suportes paralelos (KIRRIMUIR, MCFARLANE, 2004). O projeto, assim, envolveu a equipe de residentes e os estudantes, fortalecendo os laços e permitindo reflexões, a partir de uma lógica histórica sobre o passado (nessa perspectiva, menos distante do aluno), os atores sociais, produção e economia, sobre ideias de civilização, meio ambiente, classes, gênero e cidadania. As ações ainda se encontram em andamento, sendo constantemente necessário o repensar das experiências e práticas.

Até o momento em que o Projeto se encontra (2021), vem sendo possível notar que os alunos criaram uma nova interpretação de como utilizar jogos para a construção do conhecimento, elaborando perguntas no final de cada aula, além de participarem da resolução das questões de ENEM/vestibular propostas. É válido ressaltar que algumas aulas foram abertas à comunidade, aglutinando algumas pessoas até mesmo de outro estado. Tal processo foi possível devido à facilidade promovida pelo regime de aulas *on-line*, participando das discussões, agregando conhecimento.

Professores de outras escolas, investigadores, graduandos e mestrandos se ligam à essa teia. Dessa maneira, até mesmo as suas práticas investigativas e docentes podem se transformar. Mesmo que as aulas não sejam focalizadas em tal público, sob anterior contato e combinado, podem assistir às aulas. Isso porque a educação básica conta com estudantes menores de idade, sendo necessário esse cuidado e atenção. Tais possibilidades se tornam cabíveis sob o apoio da instituição escolar e os envolvidos no processo pedagógico.

Juliana Queiroz, mestranda na Universidade Federal de Goiás, enquanto *designer*, vem produzindo um jogo digital, “Empoderadas”, que trata sobre temas como: a História das Mulheres, protagonismo feminino, mulheres negras, violência de gênero. Em diálogo com os estudantes, em uma rede de trocas, são criadas discussões sobre temas ligados a uma formação mais ampla e humanística, “desencastelando-se” essa História. Assim, os estudantes podem opinar sobre a produção em andamento de um jogo confeccionado em outro estado, Goiás. Aliás, sujeitos da categoria “jovem” têm contato com a produção científica! Sejam os jogos em si, sejam as aulas e os referenciais trabalhados. Observar de perto um *game* sendo feito, nos faz pensar as suas etapas e suas intencionalidades.

Professores, pesquisadores, estudantes, passam a obter, no virtual, a possibilidade de conjecturar e imaginar um mundo mais igualitário, inquerindo-se sobre seu lugar nesse processo. Um jogo não é apenas um *game*, ele é produzido por alguém, partindo de um determinado ponto de vista. Assim, como ler essas possíveis fontes? O que essa produção demonstra sobre o presente, a sociedade, a economia, a educação, a cultura? Como esse presente representa esse passado? Que tipo de democracia nós buscamos atualmente? Quais são as nossas possibilidades diante da situação vigente?

O caminho, **juntamente** com os estudantes, ainda é árduo, e a baixa adesão nas escolas, devido ao contexto pandêmico, desanima. Aliás, essa é uma constante revelada por meio do diálogo com profissionais de todo o país. Docentes que, por vezes, assistem às aulas dadas no projeto, buscam ideias, soluções, revelam suas inquietações sobre a apatia dos estudantes e do mundo. Entretanto, todos nós, mesmo que esgotados, ainda precisamos “esperançar”, como bem nos lembra Paulo Freire em seus escritos e entrevistas. O compromisso é para com uma sociedade mais justa e democrática.

O projeto ainda se encontra em andamento. Não é possível “bater o martelo” diante dessa experiência. Talvez ela seja constantemente ressignificada. Acertos e erros ainda serão cabíveis de ponderação. Contudo, valendo-se de dedicação, “Ensino”, “Pesquisa” e “Extensão são o cerne de nossas atuações. Os graduandos, inseridos na educação básica, estão lidando com desafios, com imprevistos do ambiente escolar, com produção de materiais didáticos, com correção de atividades, com oficinas, com aulas. O que fazer quando a *internet* cai? Por qual razão os estudantes estão atrasados naquele dia? Como produzir listas de presença? Quais aplicativos usar para gravar as aulas?

Como lidar com a solidão das câmeras fechadas, a burocracia, o grande volume de atividades, as limitações institucionais? Por que os alunos se manifestam mais pelos *chats*?

Para além disso, significa aprender com a abordagem do próximo e, por vezes, observar intervenções de maior ou menor êxito. Constantemente nos construímos e nos reconstruímos, pensando e repensando as práticas, mesmo que possam ser executadas, naquele dia, pelos colegas. Talvez, na divisão das tarefas, aquela aula seja dada, mesmo que de maneira supervisionada pela professora, por um graduando “x”. Afinal, o projeto é executado por nove bolsistas. Aprender, delimitar em conjunto temas, norteamentos, materiais didáticos, entre outros, tratam-se de: encontros, desencontros, todos eles, mirando em uma educação de qualidade e democrática.

REFERÊNCIAS

- ABBADE, João. Indústria dos videogames bate recorde e fatura US\$ 134 bilhões. **Jovem Nerd**. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/industria-dos-videogames-bate-recordes-nos-eua-e-fatura-us-43-bilhoes/>. Acesso em: 18 jun. 2021.
- BARROS, José D’Assunção. História e memória – uma relação na confluência entre tempo e espaço. **Mouseion**, v. 3, n. 5, p. 35-67, jan.-jul. 2009.
- BERGMANN, Klaus. A História na reflexão didática. **Revista Brasileira de História**. São Paulo: v. 9, n. 19, p. 29 – 42, set. 1989/fev. 1990.
- BRANDHUBER, Francine *et al.* Games, educação e economia: o que eles têm em comum? **Boletim Econômico**, Belo Horizonte, 5 jun. 2021. Educação. Disponível em: <https://boletimeconomico.com.br/games-educacao-e-economia-o-que-eles-tem-em-comum/>. Acesso em: 07 jun. 2021.
- BRASIL. **Plano Nacional de Educação - Lei nº 13.005/2014**. Brasília, DF. Disponível em: <http://pne.mec.gov.br/18-planos-subnacionais-de-educacao/543-plano-nacional-de-educacao-lei-n-13-005-2014>. Acesso em: 2 jun. 2021.
- CARREIRO, Marcelo. Jogando o passado: Videogames como fontes históricas. **Revista História e Cultura**, Franca - SP, v. 2, n. 2, p. 157-173, 2013. Disponível em: <http://periodicos.franca.unesp.br/index.php/historiaecultura/article/view/878/1051>. Acesso em: 20 mar. 2021.
- CAVALCANTI, Eri. A história e o ensino nas encruzilhadas do tempo: reflexões sobre a formação docente dos professores de história. *In*: CAVALCANTI, Eri. **A história “encastelada” e o ensino “encurralado”**: escritos sobre História, ensino e formação docente. Curitiba: CRV, 2021. p. 45-63.
- CERRI, Luis Fernando. Os conceitos de consciência histórica e os desafios da Cristiani Bereta da Silva Jogos digitais e outras metanarrativas históricas na elaboração do conhecimento histórico. **Revista de História Regional**, Ponta Grossa, v. 2, n. 6, p. 93-112, 2001.
- COSTA, Marcela. **Ensino de História e Games**: dimensões práticas em sala de aula. Curitiba: Appris Editora, 2017.

DOCUMENTÁRIO: Paulo Freire Contemporâneo [HD]. Toni Venturi. Rio de Janeiro: Tv Escola, 2015. 1 vídeo (53:02 min). Publicado por David Franco. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=5y9KMq6G8l8&t=12s>. Acesso em: 30 jan. 2019.

FONTE HISTÓRICA. In: SILVA, Kalina; SILVA, Maciel. **Dicionário de Conceitos Históricos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2009, p. 158 – 161. Disponível em:
<https://efabiopablo.files.wordpress.com/2013/04/dicionc3a1rio-de-conceitos-histc3b3ricos.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2021.

FORNACIARI, Marco de Almeida. **A guerra em jogo: a Segunda Guerra Mundial em Call of Duty, 2003-2008**. 2016. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós- Graduação em História, Universidade Federal Fluminense UFF/ PPGH, Niterói, 2016. Disponível em:
<http://www.historia.uff.br/stricto/td/2010.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática**. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 68. ed., 2019b.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 75. ed., 2019a.

FRONZA, Marcelo. As narrativas históricas visuais como possibilidades investigativas na educação histórica. **Revista Labirinto**, Universidade Federal de Rondônia - Centro Interdisciplinar de Estudo e Pesquisa do Imaginário Social, v. 24, n. 1. p. 154-174, jan./jun. 2016. Disponível em:
<http://www.periodicos.unir.br/index.php/LABIRINTO/article/viewFile/1812/1614>. Acesso em: 20 mar. 2021.

KIRRIEMUIR, John; MCFARLANE, Angela. Literature Review in Games and Learning. **FutureLab**, University of Bristol. Reino Unido, 2004. Disponível em:
https://lhc.ucsd.edu/tclearninglounge/ROOT/Camille/readings/kirriemuir_lit%20on%20games.pdf. Acesso: 17 jan. 2021.

MENDONÇA, S. G. L.; SILVA, P.S. **Extensão Universitária: Uma nova relação com a administração pública**. Extensão Universitária: ação comunitária em universidades brasileiras. São Paulo, v. 3, p. 29-44, 2002.

PEREIRA, Filipe; ALVES, Lynn. O papel do historiador no desenvolvimento de um game. In: Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment, 9., 2009, Rio de Janeiro, **Proceedings** [...]. Rio de Janeiro: out. 2009. Disponível em:
http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult23_09.p. Acesso em: 20 mar. 2021.

PUC MINAS. **Puc Minas: compromisso com a sociedade**. Site Oficial da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Disponível em: <https://www.pucminas.br/institucional/Paginas/a-puc-minas.aspx>. Acesso em: 25 maio 2021.

RÜSEN, Jörn. Didática da História: passado, presente e perspectivas a partir do caso alemão. **Práxis Educativa**, Ponta Grossa, v. 1, n. 2, p. 69-84, jul./dez. 2006.

RÜSEN, Jörn. **Razão histórica: teoria da História: os fundamentos da ciência histórica**. Tradução de Estevão de Rezende Martins. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001.

SANTOS, Cristiano Britto Monteiro. **Medal of Honor e a construção de memória da Segunda Guerra Mundial**. 2009. Dissertação (Pós- Graduação) - Programa de Pós- Graduação em História, Universidade Federal Fluminense UFF, Niterói, 2009. Disponível em:

http://www.bdttd.ndc.uff.br/tde_arquivos/6/TDE-2010-05-06T135321Z-2464/Publico/Dissert-2009_Christiano_Britto_Monteiro_dos_Santos-S.pdf. Acesso em: 20 mar. 2021.

UBISOFT. **Franquia de Assassin's Creed**. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed>. Acesso em: 20 mar. 2021.

XAVIER, Guilherme. **A condição eletrolúdica**: cultura visual nos jogos eletrônicos. Teresópolis: Novas Ideias, 2010.