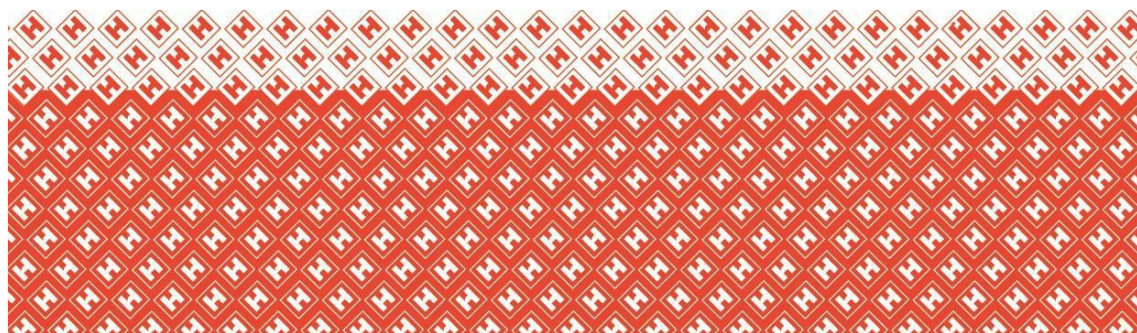


Paulo Roberto Cardoso de Souza Junior

## Game & vídeo: reconfigurando cenários na história

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (Unirio)

Junho/2026



Paulo Roberto Cardoso de Souza Junior

## Game & vídeo: reconfigurando cenários na história

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de História da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino de História. Área de concentração: Ensino de História.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo de Souza Magalhães.

Rio de Janeiro  
2026

Catálogo informatizada pelo(a) autor(a)

S719            Souza Junior, Paulo Roberto Cardoso de  
                  Game & vídeo: reconfigurando cenários na história / Paulo  
Roberto Cardoso de Souza Junior. -- Rio de Janeiro :  
UNIRIO, 2026.  
                  132 f.

                  Orientador: Marcelo de Souza Magalhães.  
                  Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Estado  
do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Ensino de  
História, 2026.

                  1. Ensino de História. 2. Memória. 3. Jogos eletrônicos.  
I. Magalhães, Marcelo de Souza, orient. II. Título.

Paulo Roberto Cardoso de Souza Junior

Game & vídeo: reconfigurando cenários na história.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de História da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino de História. Área de concentração: Ensino de História.

Aprovada em:

Banca examinadora

---

Prof. Dr. Marcelo de Souza Magalhães (Orientador)

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - Unirio

---

Profa. Dra. Anita Correia Lima de Almeida

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – Unirio

---

Prof. Dr. Marcelo Henrique Leite

Universidade Estadual de Campinas - Unicamp

## AGRADECIMENTOS

Com imensa satisfação, agradeço a minha família (meu pai Paulo - in memoriam -, minha mãe Helena e minha irmã Roberta) por sempre me incentivarem, aconselharem e apoiarem às decisões que tomei em minha vida.

Agradeço a minha esposa Ana Carolina que além de também ter me apoiado e incentivado, foi sempre quem lia meus escritos fazendo correções gramaticais e me ajudando a encontrar as palavras corretas quando as mesmas desapareciam de minha cabeça. Também agradeço ao meu primo Ricardo que sempre ouviu minhas ideias e apontava possíveis questionamentos e reflexões.

Agradeço imensamente ao meu orientador Marcelo de Souza Magalhães por compartilhar seu conhecimento fruto da experiência na licenciatura e na pesquisa acadêmica, sempre indicando opções de leitura de valor significativo para o esclarecimento das ideias. Também agradeço à professora Anita Correia Lima de Almeida e ao professor Marcelo Henrique Leite pelas orientações e observações realizadas de grande sabedoria.

A todos os professores e professoras que tive em todas as etapas da minha vida, muitos dos quais me inspiraram e foram marcantes na minha decisão em me tornar professor.

Aos alunos e alunas que tive ao longo de minha vida no magistério que também contribuíram para me tornar o professor que sou.

SOUZA JUNIOR, Paulo Roberto Cardoso de. **Game & vídeo – reconfigurando cenários na história.** 2026. 132 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) – Instituto de História, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2026.

#### RESUMO

Essa dissertação de mestrado profissional tem como objetivo apresentar um material pedagógico cuja proposta é demonstrar aos professores e professoras um manual desenvolverem planos de aula que possibilitem a prática de atividades pedagógicas nas quais a ferramenta utilizada seja o jogo eletrônico Minecraft para a criação de vídeos escolares. Para tal, reflete-se acerca da importância do método científico e da construção de memória para garantir a legitimidade e autonomia dos trabalhos realizados por alunos e alunas. Além disso, discute-se a importância dos jogos eletrônicos como um elemento cultural da juventude e integrado ao ambiente escolar através da reflexão das teorias e reflexões já realizadas sobre o objeto.

**Palavras Chave:** Ensino de História. Educação. Memória. Jogos eletrônicos. Profhistória.

SOUZA JUNIOR, Paulo Roberto Cardoso de. **Games & video – reshaping scenarios in history**. 2026. 132 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) – Instituto de História, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2026.

#### ABSTRACT

This professional master's thesis aims to present pedagogical material designed to provide teachers with a manual for developing lesson plans that enable the practice of pedagogical activities using the Minecraft video game as a tool for creating school videos. To this end, it reflects on the importance of the scientific method and the construction of memory to guarantee the legitimacy and autonomy of the work carried out by students. Furthermore, it discusses the importance of video games as a cultural element of youth and their integration into the school environment through reflection on existing theories and research on the subject.

**Keywords:** History teaching. Education. Memory. Video games. Profhistória.

## LISTA DE IMAGENS

|                                                                            |         |
|----------------------------------------------------------------------------|---------|
| Figura 1 – Foto do console Phantom System.                                 | pág. 20 |
| Figura 2 – Foto de cartuchos para NES.                                     | pág. 21 |
| Figura 3 – Foto do jogo “Super Mário Bros”.                                | pág. 22 |
| Figura 4 – Foto ilustrativa do “Minecraft” e “The last of us”.             | pág. 23 |
| Figura 5 – Foto do jogo “Minecraft”.                                       | pág. 35 |
| Figura 6 – Foto do jogo “Red Dead Redemption II”.                          | pág. 35 |
| Figura 7 – Foto do jogo “Valiant Hearts: The Great War”.                   | pág. 36 |
| Figura 8 – Foto do jogo “Battlefield 1”.                                   | pág. 37 |
| Figura 9 – Foto do jogo “Medal of Honor: European Assault”.                | pág. 40 |
| Figura 10 – Foto do jogo “Hearts of Iron 4”.                               | pág. 41 |
| Figura 11 – Foto do jogo “Huni Kuin”.                                      | pág. 44 |
| Figura 12 – Foto do plano de aula.                                         | pág. 45 |
| Figura 13 – Foto do console Atari.                                         | pág. 49 |
| Figura 14 – Foto do jogo “Montezuma’s Revenge”.                            | pág. 50 |
| Figura 15 – Foto do videogame NES.                                         | pág. 51 |
| Figura 16 – Foto do jogo “Superpitfall”.                                   | pág. 51 |
| Figura 17 – Foto do console PS1.                                           | pág. 52 |
| Figura 18 – Foto do jogo “Tomb Raider”.                                    | pág. 53 |
| Figura 19 – Foto do videogame PS5.                                         | pág. 54 |
| Figura 20 – Foto do jogo “Indiana Jones e o Grande Círculo”.               | pág. 55 |
| Figura 21 – Foto do console Odyssey.                                       | pág. 58 |
| Figura 22 – Foto do console Phantom System.                                | pág. 59 |
| Figura 23 – Foto do videogame PS1.                                         | pág. 59 |
| Figura 24 – Foto do jogo “Macacos me mordam”.                              | pág. 60 |
| Figura 25 – Foto do jogo “Resident Evil 1”.                                | pág. 61 |
| Figura 26 – Foto do vídeo escolar sobre o Cangaço.                         | pág. 65 |
| Figura 27 – Foto do vídeo escolar sobre o Cangaço.                         | pág. 66 |
| Figura 28 – Foto do vídeo escolar sobre o Cangaço.                         | pág. 67 |
| Figura 29 – Foto do vídeo escolar sobre o Cangaço.                         | pág. 68 |
| Figura 30 – Foto do vídeo escolar sobre o Cangaço.                         | pág. 68 |
| Figura 31 – Foto do vídeo escolar sobre o Cangaço.                         | pág. 69 |
| Figura 32 – Foto do vídeo escolar sobre Império Romano.                    | pág. 71 |
| Figura 33 – Foto do vídeo escolar sobre Império Romano.                    | pág. 71 |
| Figura 34 – Foto do vídeo escolar sobre Império Romano.                    | pág. 72 |
| Figura 35 – Foto do vídeo escolar sobre Império Romano.                    | pág. 72 |
| Figura 36 – Foto do site do jogo “Minecraft”.                              | pág. 84 |
| Figura 37 – Foto do site do jogo “Minecraft”.                              | pág. 84 |
| Figura 38 – Foto ilustrativa do jogo “Minecraft”.                          | pág. 85 |
| Figura 39 – Foto do “Overworld”.                                           | pág. 86 |
| Figura 40 – Foto do “The Nether”.                                          | pág. 87 |
| Figura 41 – Foto do “The End”.                                             | pág. 87 |
| Figura 42 – Foto da aba “criando personagem”.                              | pág. 89 |
| Figura 43 – Foto que demonstra as barras de energia e itens do personagem. | pág. 90 |
| Figura 44 – Foto dos itens para criação do mundo.                          | pág. 93 |
| Figura 45 – Foto dos itens para criação do mundo.                          | pág. 93 |
| Figura 46 – Foto dos itens para criação do mundo.                          | pág. 94 |
| Figura 47 – Foto dos objetos para o personagem.                            | pág. 94 |
| Figura 48 – Foto da Tela inicial do “Minecraft”.                           | pág. 97 |

|                                                                     |          |
|---------------------------------------------------------------------|----------|
| Figura 49 – Foto da Tela de criação do mundo.                       | pág. 98  |
| Figura 50 – Foto das opções do modo de jogo.                        | pág. 99  |
| Figura 51 – Foto das opções do modo de jogo.                        | pág. 100 |
| Figura 52 – Foto das opções de modelo de sementes de mundo de jogo. | pág. 101 |
| Figura 53 – Foto do mundo plano.                                    | pág. 102 |
| Figura 54 – Foto das opções do modo de jogo.                        | pág. 104 |
| Figura 55 – Foto das opções do modo de jogo.                        | pág. 105 |
| Figura 56 – Foto das opções do modo de jogo.                        | pág. 106 |
| Figura 57 – Foto das opções do modo de jogo.                        | pág. 107 |
| Figura 58 – Foto das opções do modo de jogo.                        | pág. 107 |
| Figura 59 – Foto das opções do modo de jogo.                        | pág. 108 |
| Figura 60 – Foto das opções do modo de jogo.                        | pág. 109 |
| Figura 61 – Foto das opções do modo de jogo.                        | pág. 110 |
| Figura 62 – Foto das opções do modo de jogo.                        | pág. 110 |

## SUMÁRIO

|                                                                                       |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>INTRODUÇÃO</b>                                                                     | <b>9</b>   |
| <b>CAPÍTULO 1 – HOMO LUDENS DIGITALIS</b>                                             | <b>11</b>  |
| 1.1 – Pesquisa, Memória e Narrativa                                                   | 12         |
| 1.2 – Jogo e Cibercultura                                                             | 14         |
| <b>CAPÍTULO 2 – O JOGO ELETRÔNICO NA SALA DE AULA: UMA METODOLOGIA POSSÍVEL</b>       | <b>27</b>  |
| 2.1 – Ensino: Reflexões                                                               | 28         |
| 2.2 – Ensino: Jogos Eletrônicos                                                       | 33         |
| <b>CAPÍTULO 3 – MINECRAFT: UM ALIADO PARA IMIGRANTES E NATIVOS E NATIVAS DIGITAIS</b> | <b>56</b>  |
| 3.1 – Do analógico ao digital: experiências em casa e na escola                       | 57         |
| 3.2 – O digital e a Academia                                                          | 73         |
| <b>CAPÍTULO 4 – PONTE ENTRE GERAÇÕES</b>                                              | <b>80</b>  |
| 4.1 – Uma breve apresentação                                                          | 81         |
| 4.2 – Versões, Plataformas e aquisição                                                | 82         |
| 4.3 – Minecraft                                                                       | 85         |
| 4.4 – Teclado, joystick e ação                                                        | 95         |
| 4.4.1 – Criação do mundo                                                              | 96         |
| 4.4.2 – Confeção da proposta e apresentação do projeto                                | 112        |
| 4.5 – Vídeos Escolares                                                                | 116        |
| 4.5.1 – A Pré-Produção                                                                | 117        |
| 4.5.2 – A Produção                                                                    | 118        |
| 4.5.3 – A Pós-Produção                                                                | 118        |
| 4.6 – Simulações                                                                      | 118        |
| <b>CONCLUSÃO</b>                                                                      | <b>125</b> |
| <b>REFERÊNCIAS</b>                                                                    | <b>129</b> |

## INTRODUÇÃO

A escola sempre sofreu mudanças de acordo com os interesses e as necessidades existentes na sociedade ao longo dos séculos, tais transformações foram modificando o currículo escolar, os livros didáticos, as disciplinas escolares.

As transformações ocorridas durante esse primeiro quarto de século, no que se refere a tecnologia, foram tão rápidas e significativas que alteraram, em menor ou maior grau, a forma como as pessoas se relacionam, trabalham, estudam, enfim, modificaram ações do cotidiano por meio da introdução do mundo virtual na vida delas. E, em determinadas situações, tais transformações nos foram impostas de forma abrupta.

Creio que a realidade vivenciada por nós durante o período pandêmico da Covid-19 é o melhor exemplo que serve para ilustrar tais transformações, principalmente, no universo escolar, tendo em vista que o distanciamento social (necessário num momento carente de medidas profiláticas eficientes) deixou as escolas vazias até a chegada de vacinas que salvaram vidas. Entretanto, esse cenário de escolas vazias foi superado com um desfecho inusitado para muitos professores e professoras a partir da utilização de recursos tecnológicos os quais eram desconhecidos pela grande maioria, como, por exemplo, as plataformas educacionais digitais.

Quantos de nós não ficamos perdidos sem saber as funções oferecidas no Google Classroom? Quantos de nós não tiveram dificuldade em criar turmas nesse mesmo programa? Não irei realizar reflexões acerca de tal tema, uma vez que tal fato não é objeto desse trabalho. No entanto, apontarei o motivo que me causou muita preocupação – a falta de um instrumento que me orientasse nos procedimentos a serem adotados na utilização dos recursos que as plataformas possuem.

Todavia, conforme veremos, tenho uma relação próxima com o uso de recursos tecnológicos no meu cotidiano, principalmente em determinados momentos de lazer, já que jogo videogame desde a segunda metade dos anos 1980. E a partir do advento da sexta geração<sup>1</sup> de videogames, passei a utilizar os jogos eletrônicos para ajudar a ilustrar determinados conteúdos abordados em minhas aulas.

No final dos anos 2010, comecei a usar jogos eletrônicos como instrumentos para que meus alunos e alunas pudessem desenvolver as propostas pedagógicas elaboradas em meus planos de aula e que se adequassem como ferramentas avaliativas.

---

<sup>1</sup> Período que compreende os videogames lançados entre o período de 1998 até 2006.

Dentre essas propostas, o presente trabalho busca apresentar a forma encontrada por mim para que alunos e alunas construíssem, por meio da pesquisa sobre determinado tema, uma forma de expressar o conhecimento adquirido. Essa proposta foi o desenvolvimento de vídeos escolares usando os jogos eletrônicos que alunos e alunas mais gostassem.

Como, nas experiências que tive, o jogo eletrônico mais utilizado foi o *Minecraft*, resolvi desenvolver um manual para compartilhar com professores e professoras a proposta supracitada. Sendo assim, o presente trabalho é dividido em quatro capítulos.

No primeiro capítulo, trato da importância da apresentação das etapas do método científico como primordial na legitimação de narrativas para incorporar elementos na construção de memórias que fortaleçam a identidade e a consolidação do conhecimento por parte do corpo discente, sendo integrante de tal processo elementos que se encontram intimamente associados ao universo juvenil – os jogos e a cibercultura.

Já o segundo capítulo, introduzo a proposta de utilização do jogo eletrônico como uma ferramenta capaz de proporcionar planos de aula que dialogam com a cultura digital e juvenil a partir da reflexão de trabalhos já apresentados no ProfHistória, os quais abordam a capacidade de interatividade que esse objeto exerce em nossos alunos e alunas, refletindo na amplitude do mesmo mediante a riqueza de detalhes proporcionada pelo desenvolvimento tecnológico dos consoles de videogames.

O terceiro capítulo é constituído por experiências que tive em sala de aula ao realizar a proposta do presente trabalho. Nele, apresento dois trabalhos desenvolvidos por dois grupos de turmas diferentes que utilizaram o jogo eletrônico como uma forma de escrita para desenvolver vídeos escolares a partir das pesquisas feitas pelos alunos e alunas.

Enquanto o quarto capítulo é a construção do manual que apresenta o passo-a-passo da criação dos vídeos escolares utilizando o jogo eletrônico *Minecraft* para professores e professoras utilizarem como ferramenta de produção de conhecimento aos seus alunos e alunas.

Por fim, a conclusão, onde busco corroborar o uso do jogo eletrônico como mais uma ferramenta capaz de dinamizar e engajar o processo do ensino-aprendizagem.

## CAPÍTULO 1 – HOMO LUDENS DIGITALIS

Na virada do século, meus pais me disseram que a profissão do futuro estaria ligada a Informática e, portanto, desejavam que eu fizesse o vestibular para um curso de graduação voltado para essa área. No entanto, como havia dúvidas sobre qual caminho seguir, para orientar minha decisão resolvi fazer um teste vocacional cujo resultado foi o de cursar História.

Hoje, ousou dizer que minha mãe e meu pai estavam corretos em parte, pois, atualmente, o profissional de qualquer área necessita aprender a lidar com ferramentas tecnológicas as quais tornam o ofício mais dinâmico e, conseqüentemente, mais produtivo. Isto porque a vida na sociedade pós-moderna com suas demandas imediatas acabou por oferecer uma série de serviços virtuais que podem ser consumidos na mesma velocidade e em qualquer lugar.

Quanto de nós, ao rompermos com o hábito da hiperconectividade, não fizemos como o flâneur de Charles Baudelaire observando, durante o deslocamento para nossos empregos, as demais pessoas presentes no meio de transporte coletivo conectadas na internet consumindo dados em seus dispositivos móveis? Quais produtos do mundo virtual essas pessoas consumiam?

Faço essas indagações pois os principais meios de transporte que utilizo para chegar às escolas onde leciono são o ônibus e a barca que liga a cidade de Niterói à do Rio de Janeiro, e pude observar pessoas que, ao acessarem determinadas postagens sem fone de ouvido, consomem narrativas sem qualquer credibilidade como sendo extremamente confiáveis e acabam compartilhando a informação. Tal ação favorece à disseminação de desinformações as quais podem causar desde pequenos até enormes danos à sociedade. Por exemplo, durante a pandemia, recebia de familiares postagens sobre falácias a respeito de medidas caseiras de combate ao coronavírus, tendo que apresentar diversas informações alegando inveracidade da postagem.

Percebendo que tal prática é muito comum em nossa sociedade e independe de faixa etária e gênero, decidi utilizar a tecnologia para promover o pensamento científico, crítico e criativo de meus alunos e alunas, além de lhes possibilitar a noção de responsabilidade e cidadania. Ou seja, passei a elaborar propostas de trabalho as quais deveriam conectar pesquisa e jogo eletrônico como meio de construção de narrativas a partir do cumprimento das etapas presentes no método científico.

No entanto, também tendo a noção da resistência de muitos professores e professoras em utilizar os jogos eletrônicos, devido à incredulidade nessa ferramenta como meio de produção de saber ou por não saber manipular tal tecnologia, pretendo demonstrar nesse capítulo como o

jogo eletrônico possibilita a construção de narrativas fundamentadas na pesquisa científica fortalecendo a construção de memórias, para em seguida demonstrar como o jogo eletrônico faz parte da cultura juvenil, sendo este um fator que potencializa a aceitação de alunos e alunas nesse processo.

### 1.1 Pesquisa, Memória e Narrativa

Para compreendermos essa proposta, temos que visualizar o jogo eletrônico como uma forma de escrita na qual alunos e alunas expressarão sua narrativa a partir da pesquisa realizada em fontes escritas e não-escritas e selecionadas de acordo com os projetos constituídos pelos próprios discentes. Ou seja, o mesmo caminho realizado pelo aluno ou aluna na elaboração de um trabalho escrito será feito aqui, tendo como única diferença o material que será apresentado ao professor.

Sendo assim, Carlo Ginzburg<sup>2</sup> com suas observações sobre a ideia de paradigma indiciário fornece um elemento importante por demonstrar como o processo de investigação de rastros e indícios forneceram o surgimento da narrativa e como os detalhes antes despercebidos possibilitam a reconstrução de narrativas históricas de forma mais rica e adequada.

Nas minhas turmas de sexto ano, costumo demonstrar a importância das fontes históricas no processo de construção de narrativa, já que os questionamentos realizados sobre o objeto analisado nos permitirão constituir o fato histórico investigado, oferecendo um panorama bem próximo do real. Por isso, afirmo para esses alunos e alunas o papel que passam a assumir de detetives do passado e, ao juntar as peças do quebra-cabeça, conseguirão encontrar as respostas que procuram oriundas de suas curiosidades.

Isto é possível graças ao fato de a História não ter se tornado uma ciência galileana, ou seja, os eventos da História não podem ser analisados como previsíveis tendo em vista que o objeto de estudo dela lida mais com peculiaridades e contextos em que as generalizações não são pertinentes ao modo de construir o conhecimento, como ocorre nas ciências exatas.

Ginzburg trata os fragmentos e as lacunas documentais de forma semelhante, pois, ao partir do olhar no micro, salienta a importância de uma investigação cuidadosa e detalhista para reconstruir narrativas históricas que, por sua vez, apresentam verdades até então imperceptíveis, contribuindo com uma abordagem mais rica e diversificada para a historiografia.

---

<sup>2</sup> GINZBURG, Carlo. Sinais: raízes de um paradigma indiciário. In: \_\_\_\_\_. *Mitos, emblemas e sinais: morfologia e história*. Tradução: Frederico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

Com isso, pretendo utilizar esse modo próprio de construção do conhecimento, identificado por Ginzburg como paradigma indiciário, para ressaltar a importância da pesquisa, da investigação, do fazer ciência e contribuir com o questionamento a estereótipos e preconceitos existentes na internet e habituar nossos alunos e nossas alunas a questionar o imediatismo da informação tão difundido pelas mídias sociais, dificultando, com isso, a proliferação de discursos de ódio, negacionistas e tantos outros que não se sustentam à primeira indagação pautada na ciência do fazer História.

Portanto, todo esse processo, proporcionado pela pesquisa, teria sua síntese demonstrada através do uso do jogo eletrônico cuja simbologia estaria associada à mensagem a ser transmitida pelo corpo discente que, ao tomar posse desse saber, teria seu olhar científico, crítico e criativo aguçados, fortalecendo o entendimento de que as versões da história dependem das perguntas que fazemos ao objeto.

Como o ensino escolar possui, dentro de suas propostas, a universalização do saber, nada mais coerente do que indicar, orientar e apresentar como se dá o processo de formulação de narrativas que possibilitam a construção de memórias. E para isso, destaco as ideias de François Hartog<sup>3</sup> e Andreas Huyssen<sup>4</sup> para que possamos compreender as narrativas constituídas por nossos alunos e alunas, tendo em vista que suas memórias constituem uma visão de mundo particular e legítima.

Hartog<sup>5</sup> apresenta a ideia de regime de historicidade como um instrumento capaz de traduzir e ordenar experiências no tempo e dar-lhes sentido. Uma vez que, desta forma, poderíamos identificar na contemporaneidade uma nova forma de viver e representar o tempo (denominada de presentismo), a qual sinalizaria o imediatismo existente em nossa sociedade cujo reflexo seria proporcionar a visualização da intensificação da produção de memórias coletivas na sociedade em que vivemos, já que a memória passa a ter uma relação de descontinuidade com o passado.

Esse imediatismo é algo marcante nas redes sociais e facilmente consumido através da produção de vídeos curtos que viralizam devido ao seu formato dinâmico com uma linguagem direta e informal, fortalecendo sua rápida difusão. Desta forma, devemos encontrar uma forma de proporcionar soluções para reflexões baseadas num tempo dominado pela urgência. Isto é,

---

<sup>3</sup> HARTOG, François. *Regimes de Historicidade: presentismo e experiências do tempo*; vários tradutores. 1. ed. 5. reimp. Belo Horizonte: Autêntica, 2023.

<sup>4</sup> HUYSEN, Andreas. Passados presentes: mídia, política, amnésia. In: \_\_\_\_\_. *Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

<sup>5</sup> HARTOG, François. *op. cit.*

como utilizar essa realidade, a qual é amplamente consumida pelos nossos alunos e alunas, no processo do ensino-aprendizagem?

Esses vídeos curtos também causam implicações na criação de narrativas que perpassam pelos lugares de memória. E nesse sentido, Andreas Huyssen<sup>6</sup> problematiza a intensificação da construção de discursos de memória gerados pelo tema do Holocausto, considerando a capacidade de tal fato ter desenvolvido narrativas cujo uso pode ser utilizado para fins diversos, podendo, por exemplo, gerar uma falsa memória sobre as histórias específicas, uma vez que, quanto mais vasto for o espaço reivindicado pela cultura da memória, mais variado será o seu uso político.

Ou seja, segundo o autor, nessas condições “O real pode ser mitologizado tanto quanto o mítico pode engendrar fortes efeitos de realidade”<sup>7</sup> fortalecendo um maior comprometimento com o trabalho interpretativo. Pois, se sofremos realmente um excesso de memória, devemos saber selecionar “...os passados usáveis dos passados dispensáveis”<sup>8</sup>, o que acaba por corroborar a atenção que devemos ter com determinadas narrativas para que possamos interpretar e compreender as diferentes visões de mundo dos mais variados atores históricos.

Outra questão importante nessa reflexão é compreendermos a potência que o jogo eletrônico possui nessa desconstrução do imediatismo contribuindo com a produção de narrativas que perpassam entre os diferentes caminhos constituidores dos lugares de memória<sup>9</sup>. Isto é, como devemos utilizar o jogo eletrônico na construção de narrativas não dispensáveis?

Sendo assim, é importante frisar que o professor e a professora, tendo noção da ideia de paradigma indiciário e da potência que os lugares de memória possuem na construção de narrativas “indispensáveis”, garantirão e provocarão nos alunos e nas alunas da educação básica a inspiração na investigação e na produção do saber histórico levando-os a produções originais e independentes por meio de uma nova forma de escrita associada a cibercultura.

## 1.2 Jogo e Cibercultura

Na segunda metade dos anos 1980, morei com meu pai e minha mãe num edifício residencial no Centro de Niterói-RJ, com aproximadamente 42 unidades e uma área comum que está muito bem guardada em minha memória afetiva por possuir uma piscina, um pátio

---

<sup>6</sup> HUYSEN, Andreas. *op. cit.*

<sup>7</sup> *Idem*, p. 16.

<sup>8</sup> *Idem*, p. 37.

<sup>9</sup> Inspirado mais livremente no conceito de Pierre Nora que define qualquer monumento, arquivo, hino, como símbolo de memória coletiva de um grupo.

grande e, como prolongamento desse pátio, um morro com muitas árvores. Foi nessa área comum que, por dez anos, brinquei de pique-esconde, pique-correntinha, mãe da rua, garrafão, joguei futebol, basquete, futebol de botão, pingue-pongue, subi em árvore, desci de papelão pelo morro após uma pancada de chuva, enfim, pratiquei desde as mais comuns até as mais peculiares brincadeiras e jogos de criança nesse período.

Ao escrever essas memórias, consigo visualizar que tais experiências, presenciadas e praticadas por mim quando criança, ajudam a compor as minhas escolhas pedagógicas durante a criação dos planejamentos anuais para as turmas que leciono, tendo em vista que, mesmo sem brincar e/ou jogar com meus alunos e alunas, consigo relembra-las, porém agora no papel de observador.

Por exemplo, das muitas experiências que tive, as quais algumas serão narradas nos capítulos futuros, tanto as mais simples quanto as mais complexas tendem a proporcionar uma série de aspectos importantes para o aprimoramento do intelecto, como raciocínio lógico, planejamento, concentração e resolução de problemas, os quais são estimulados a partir de um elevado grau de excitação, além de favorecer a construção de laços afetivos entre aqueles que se encontram presentes. Visto que pude verificar os mesmos sentimentos que eu, meus amigos e amigas de infância tínhamos ao nos reunirmos para brincar de pique-esconde (na energia ao gritarmos “comigo não está” para não termos que procurar os/as participantes; no prazer que possuíamos ao procurar os mais diferentes esconderijos para não sermos “pegos” por quem estava com o pique; na adrenalina ao correr para bater com a mão na pilastra e ser salvo daquele que nos procurava; na expectativa de sermos salvos pelo último a tocar na pilastra e gritar “salve todos”...), em meus alunos e alunas durante as sessões de revisão que elaborei para as turmas do Ensino Médio utilizando o Kahoot<sup>10</sup>. Uma vez que ao se organizarem para formar pares ou grupos e competirem com os demais, ao lerem atentamente as questões e observarem as respostas vendo o tempo se esgotar, ao vibrarem quando existia uma pergunta valendo pontos duplos..., esboçavam semelhantes reações e expectativas durante a atividade.

Isto posto, destaco o pensamento de Johan Huizinga.<sup>11</sup> Em sua análise sobre o jogo como elemento da cultura humana, o autor abriu a porta do universo acadêmico para estudos cujo tema esteja relacionado com esse objeto.

---

<sup>10</sup> Uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos com questões de múltipla escolha acessada pela web ou por aplicativos de dispositivos móveis. As perguntas aparecem na tela, com um tempo específico para ser respondida e contendo até quatro opções de respostas (no modelo de questão objetiva). Cada resposta é representada por uma cor e, na hora de responder, o jogador ou a jogadora selecionarão aquela que julgarem correta através do dispositivo utilizado. No final do jogo, há um ranking apresentando os melhores colocados (os que acertaram mais respostas).

<sup>11</sup> HUIZINGA, Joan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2019.

Huizinga demonstra as várias questões existentes atrás do processo de se entender o significado do jogo, a razão e seus objetivos. Porém, mesmo com a análise por parte de diversas disciplinas, nenhuma foi capaz de indicar e compreender, por exemplo, o riso que há presente no jogo por parte de seus participantes.

Recordo-me da surpresa da turma, na qual participei de um quiz do Kahoot, em que fiquei fora do pódio. Os alunos e as alunas não haviam percebido a minha inscrição na partida e eu demorava muito a responder as questões, pois não tinha a prática do jogo, o que dificultava a seleção da resposta correta. Ao revelar minha participação, a euforia tomou conta da classe, mais pela satisfação de ter brincado com eles do que de ter ficado de fora do pódio.

A explicação que o poder do jogo exerce sobre quem o está praticando, está além do

“...raciocínio (...) que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo”.<sup>12</sup>

Em outras palavras, a lógica não consegue explicar o divertimento do jogo tendo em conta que cada partida é única mesmo sendo realizada outra partida em seguida, pois os componentes que a constituem (participantes, regras estipuladas, trapagens permitidas...) tendem a ter uma originalidade instantânea, momentânea.

Assim, Huizinga sintetiza as características formais do jogo como sendo

“...uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes”.<sup>13</sup>

Dentro dessas minhas memórias, recordo de brincadeiras e jogos realizados na minha infância que possibilitavam a elaboração de personagens e a sua devida interpretação de forma que a diversão fosse garantida, sendo o que mais gostávamos de jogar era *Detetive, assassino e vítima*<sup>14</sup>. Provavelmente, a nossa opção por praticar tal jogo fosse a necessidade da incorporação

---

<sup>12</sup> Idem, p. 4.

<sup>13</sup> Idem, p. 16.

<sup>14</sup> O jogo pode ser praticado por várias pessoas sendo que seus integrantes devem, obrigatoriamente, representar os papéis de um detetive (com a função de prender o assassino; assim que o identificar, revelando o nome do participante em voz alta), um assassino (“executa” as vítimas piscando o olho; vence o jogo se tirar todas as vítimas do jogo) e os demais participantes são as vítimas. Para saber qual será o papel de cada jogador, um sorteio é feito de forma secreta com cada participante retirando de um recipiente qualquer tiras de papel escritas com a

dos papéis dos personagens existentes no jogo, por parte dos jogadores e jogadoras, para a sua realização. Da mesma forma, enxergo tal sensação em trabalhos realizados por minhas turmas, principalmente do Ensino Médio, nos quais meus alunos e alunas deveriam elaborar um esquete sobre um conteúdo trabalhado ao longo do ano letivo criando um roteiro com diálogos entre as personagens.

Roger Caillois<sup>15</sup> afirma que os jogos estimulam “...uma atmosfera de descanso ou de divertimento. Relaxa e distrai”.<sup>16</sup> O autor argumenta sobre a importância do respeito que se deve ter com relação às regras do jogo, uma vez que sem realizá-lo corre-se o risco de acabar com a brincadeira.

No entanto, mesmo considerando o jogo uma brincadeira, o autor salienta a sua importância no processo de construção de sentidos civilizatórios por quem o pratica. Pois ao jogar, o jogador e a jogadora aprendem os limites do que pode ou não pode fazer, inventa estratégias para solucionar as dificuldades que o jogo impõe, aprimora decisões a partir da análise dos riscos de cada ação tomada...

Caillois argumenta que o jogo deve ser jogado de maneira voluntária e livre, se tornando, desta forma, motivo de alegria e diversão, pois sendo imposto tende a não ter o mesmo efeito produtivo. De acordo com o autor, “O jogo só existe quando os jogadores desejam jogar e jogam, ainda que seja o jogo mais absorvente, mais cansativo, na intenção de se divertir e de fugir de suas preocupações, ou seja, para se afastar da vida cotidiana”.<sup>17</sup>

Esse afastamento da vida cotidiana faz parte desse universo do faz-de-conta que o ambiente do jogo, da brincadeira proporciona ao seu participante, conforme exemplifiquei nas experiências citadas (o jogo *Detetive, assassino e vítima* e o esquete de um conteúdo). Isso porque o jogo tende a tornar as atividades corriqueiras e, muitas das vezes, enfadonhas, mas prazerosas e divertidas.

No entanto, isso não quer dizer que o jogo ou a brincadeira não possuam um significado, objetivo e que, tampouco, tenham suas regras e acordos. Porquanto, dentre outros elementos, são o objetivo e as regras do jogo os norteadores para o sucesso da atividade, tornando o divertimento garantido e possibilitando que a imaginação supere as atividades mecânicas e repetitivas, infelizmente, marcantes em nossa sociedade. Conforme afirma o autor

---

quantidade exata de participantes e contendo as palavras: detetive, assassino e vítima. O jogo é realizado em silêncio, sendo esse rompido no momento em que uma vítima comunica a sua “morte” ou quando o detetive “prende” o assassino.

<sup>15</sup> CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017.

<sup>16</sup> Idem, p. 15.

<sup>17</sup> Idem, p. 37.

“As regras (...) transformam [o jogo] em um instrumento de cultura fecundo e decisivo. Mas o fato é que na raiz do jogo reside uma importante liberdade, necessidade de descanso e também de distração e fantasia. Essa liberdade é seu motor indispensável e permanece na origem de suas formas mais complexas e mais estritamente organizadas”.<sup>18</sup>

Logo, buscando dialogar com essa lógica de Huizinga e de Caillois, considero importante a análise de Lucas Borges Ramalho<sup>19</sup> acerca do jogo e do jogar, a qual se faz presente no universo dos jogos eletrônicos. Pois, como esses autores desenvolveram seus estudos num momento histórico caracterizado pela ausência do mundo digitalizado e, conseqüentemente, pela inexistência dos consoles e dispositivos eletrônicos, Lucas Ramalho demonstra que podemos presenciar nos “... jogos digitais (...) as definições gerais das características e das funções do jogo...”<sup>20</sup> apresentadas nestes autores.

Da mesma forma que Ramalho apresenta suas experiências acerca da utilização do jogo eletrônico no ensino, corroboro a mesma visão do autor sobre a essência do jogo por meio das minhas experiências como professor da Educação Básica, ao utilizar tanto jogos convencionais quanto jogos eletrônicos. Isto porque, o simples ato de jogá-los representa uma ruptura nos padrões disciplinares tidos como rígidos os quais, tradicionalmente, são esperados e reproduzidos no âmbito escolar, uma vez que o jogo promove uma alteração no ordenamento da escola ditado pela organização da sala em fileiras, dos sinais que delimitam o início e final de um tempo de aula, enfim, o jogo desconstrói o ar de obrigação, porém sem tirar o caráter de comprometimento da atividade.

Essa desconstrução é marcante com a utilização dos jogos eletrônicos, tendo em vista que, por ser definido como um aplicativo ou software onde jogadores e jogadoras interagem com dispositivos eletrônicos, altera a lógica convencional da sala de aula, pois implementamos uma dinâmica totalmente diferente daquela que estamos habituados a ver quando andamos pelos corredores das escolas e olhamos para o interior das salas de aula (alunos e alunas sentados em fileiras olhando para a frente copiando o que está escrito na lousa). No entanto, o seu uso, estando atrelado a uma proposta pedagógica, mantém a seriedade, a concentração, o comprometimento na execução da tarefa.

---

<sup>18</sup> Idem, p. 67-68.

<sup>19</sup> RAMALHO, Lucas Borges. Jogos digitais como material didático no ensino de História: análise da produção acadêmica. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal de São Paulo, Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, 2019.

<sup>20</sup> Idem, p. 23.

Com o jogo eletrônico, a interação não está somente com o que se pretende atingir nas diversas formas de comunicação entre docentes e discentes, mas também está associada no jogar, na interatividade que há entre o jogo eletrônico e os jogadores e as jogadoras. E como tais jogos, além de possuírem uma capacidade exponencialmente incrível de simulação com o real (cores, imagens, sons, gráficos), são elementos da cultura juvenil, então o comprometimento tende a ser fortalecido.

Conforme mencionei, minha infância foi marcada por brincadeiras e jogos praticados em casa, na rua e na escola durante os anos 1980 e 1990, mesmo período em que ocorreu a introdução dos videogames nas casas brasileiras de determinados segmentos da sociedade devido ao desejo de garotos e garotas por jogá-los. Tal desejo era oriundo, principalmente, do contato que tínhamos com os consoles nas casas de colegas no momento em que esses nos convidavam para brincar e jogar, tendo em vista a inexistência do mundo digitalizado nesse momento o que tornava a disseminação das novidades mais lentas do que nos dias de hoje.

Allyson Fabrício Freitas de Souza<sup>21</sup> apresenta uma breve história dos videogames a qual possibilita a compreensão da trajetória deste produto analisando seus impactos tanto no mercado internacional quanto no nacional, demonstrando os motivos do sucesso dessa indústria no mercado brasileiro com destaque para o mesmo período citado acima cujo reflexo proporcionaria o surgimento de um elemento presente na cultura juvenil.

Sua análise demonstra as crises que a indústria do videogame sofreu no início dos anos 1980, salientando que a mesma não foi sentida no Brasil devido a uma peculiaridade do mercado brasileiro. Tal peculiaridade é evidenciada em sua dissertação a partir dos acordos financeiros que foram realizados entre as principais empresas estrangeiras da época com as empresas brasileiras para a introdução dos consoles e jogos de videogame em solo nacional.

As empresas estrangeiras não se interessavam pelo mercado brasileiro por acreditarem na incapacidade do mesmo em consumir tal produto e a existência de uma legislação nacional conferindo às

“...empresas brasileiras (...) produzir a tecnologia que precisassem a partir de então, o que apesar de ter sido recebido positivamente se mostrou um desafio, especialmente para o incipiente mercado de jogos eletrônicos. Se uma empresa estrangeira quisesse entrar no país, o seu controle majoritário deveria ficar nas mãos dos brasileiros, mas isso era algo que não estava nos planos da Nintendo [Empresa japonesa que entrou no mercado de jogos eletrônicos em 1977]...”<sup>22</sup>

<sup>21</sup> SOUZA, Allyson Fabrício Freitas de. História em jogo: do joystick à sala de aula. Dissertação Mestrado, Universidade Federal do Paraná, Ananindeua, 2021.

<sup>22</sup> Idem, p. 36.

No entanto, de acordo com o autor, o cenário não impediu a introdução da indústria do videogame no Brasil por parte das próprias empresas nacionais ao elaborarem mecanismos que possibilitaram o desenvolvimento de um console utilizando o hardware da Atari com o software da Nintendo. Tal empresa foi a Gradiente<sup>23</sup>, desenvolvedora do console Phantom System, com grande aceitação da juventude da época.

Figura 1: Foto do console Phantom System



Fonte: <https://www.facebook.com/museudovideogameitinerante/posts/voc%C3%AA-conhece-o-phantom-system-se-ainda-n%C3%A3o-conhece-venha-v%C3%AA-lo-no-museu-do-video/2502259769866716/> Acesso em 07/08/2025.

No início dos anos 1990, me recordei que ganhei de aniversário o console da Gradiente. Com gráficos e sons superiores aos consoles que o antecederam e por ser uma cópia do Nintendinho<sup>24</sup>, o Phantom System se tornou uma febre entre a juventude da época. Outro fator que o transformava num produto de interesse era a compatibilidade que possuía com os cartuchos de outros consoles devido à utilização do mesmo sistema operacional, possibilitando o uso de mais de 4400 títulos de jogos.

<sup>23</sup> Empresa brasileira de eletroeletrônicos, fundada em 1964.

<sup>24</sup> Apelido dado ao console da Nintendo de 8 bits, tendo em vista o desenvolvimento e fabricação de outros consoles, pela mesma empresa, nas demais gerações de videogame como SuperNintendo e Nintendo 64.

Figura 2: Foto cartuchos para NES



Fonte: <https://www.mundojoygames.com.br/games-retro/nintendo/track-amp-field-nintendo-nes-usado?srsId=AfmBOopwF2vOfPat3xXWMOsLdNhtkmafGOgrLHHI1tjmHvfQPW6lFHa> e <https://www.sebodosgames.com/jogo-super-pitfall-72-pinos-nes?srsId=AfmBOoofcJhzn1XzBsvvKg1g3BFo6K6Hvz2G2fH6xIGqiSetlxopFvIO> Acesso em 07/08/2025.

Como os cartuchos não eram baratos, as crianças podiam recorrer a algumas videolocadoras<sup>25</sup> para alugar por um período seus títulos preferidos ou os últimos lançamentos. Recordo-me que, no início, o espaço destinado à exposição dos títulos para os videogames nas videolocadoras era pequeno, no entanto, com o passar do tempo e com o aumento da procura pelos jogos, as locadoras passaram a ampliar o espaço reservado aos consumidores que buscavam os jogos eletrônicos.

Na metade dos anos 1990, com o aumento do público ávido por jogos eletrônicos e com o desenvolvimento de consoles mais modernos que apresentavam sons e gráficos mais aprimorados, algumas locadoras resolveram se especializar em jogos eletrônicos e passaram a vender um serviço no qual era permitido ao jogador ou jogadora alugar um console para jogar uma ou mais horas de jogo. No entanto, mesmo com o surgimento de novos consoles devido ao aprimoramento tecnológico, uma das mais importantes franquias de jogo eletrônico, que havia surgido na década anterior, teve novos títulos lançados para as plataformas mais modernas, além da fabricação de produtos desenvolvidos por outros setores da indústria cujo tema era o personagem e o universo do jogo *Super Mário Bros*, tornando-se num ícone da cultura juvenil.

<sup>25</sup> Estabelecimentos comerciais que alugam filmes e jogos eletrônicos, muito comuns a partir dos anos 1980.

Figura 3: Foto do jogo “Super Mário Bros”



Fonte: <https://aventurasnahistoria.com.br/noticias/reportagem/o-erro-de-programacao-em-super-mario-bros-que-revolucionou-os-games.phtml> Acesso em 07/08/2025.

Assim como a franquia *Super Mário Bros* extrapolou o universo dos jogos eletrônicos (bonecos do universo do jogo foram comercializados, filmes produzidos), hoje temos vários títulos que seguiram o mesmo caminho devido à grande aceitação do jogo pelo público que o consome (só para ilustrar, menciono: *The last of us* e *Minecraft*). Abordar qualquer jogo que tenha grande aceitação no universo cultural dos jovens, tende a gerar uma troca de informações enriquecedora sobre as características que constituem esses jogos que vão desde o enredo até as estratégias para solucionar os problemas ou obstáculos impostos pelo jogo, devido a uma ampla rede de informações existentes na internet, como fóruns, blogs... Em outras palavras, a influência do jogo é tão marcante nos jovens e nas jovens (que gostam dele) que a utilização do mesmo nas tarefas do cotidiano possibilitam um engajamento na conclusão delas.

Figura 4: Foto ilustrativa do “Minecraft” e “The last of us”



Fonte: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/05/minecraft-aparece-de-graca-na-play-store-e-surpreende-jogadores-entenda.ghml> e [https://pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Last\\_of\\_Us](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Last_of_Us) Acesso em 07/08/2025.

Desta forma, compreendemos como o papel da cibercultura é significativo para o presente trabalho. E Pierre Lévy<sup>26</sup>, ao conceituar a cibercultura, demonstra sua relação com o ciberespaço, definindo ambos os neologismos. O

“...ciberespaço (que também chamarei de ‘rede’) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo ‘cibercultura’, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”.<sup>27</sup>

O autor demonstra que um dos motores da cibercultura é a inteligência coletiva, uma forma de inteligência distribuída universalmente e potencializada pela rede mundial de computadores e quanto mais esses processos se desenvolvem melhores são os resultados adquiridos por quem os realiza. Uma vez que, como o ciberespaço é um ambiente interativo e

<sup>26</sup> LÉVY, Pierre. Cibercultura. Tradução de Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2010.

<sup>27</sup> Idem, p. 17.

comunitário, a pessoa passa a compartilhar seus saberes possibilitando uma troca que mantém a cibercultura no seu constante desenvolvimento e manutenção, “... já que o desenvolvimento das comunidades virtuais se apoia na interconexão. Uma comunidade virtual é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca...”<sup>28</sup>.

No entanto, esses novos elementos virtuais não irão substituir àqueles presentes no mundo real, na verdade teremos a incorporação desses novos elementos ao conjunto de coisas criadas e desenvolvidas pela humanidade. Para Lévy, a sociedade não deve temer tais transformações proporcionadas pelas ferramentas da cibercultura, pois estas já ocorreram no passado da comunicação com o advento do cinema, o qual no início sofreu forte resistência e preconceito em ser visualizado como elemento cultural, mas que posteriormente recebeu a alcunha de sétima arte.

Conforme veremos nos próximos capítulos, o videogame passa por esse processo de forma mais acelerada do que o cinema, provavelmente pela conjuntura na qual está inserido, já que o ciberespaço potencializa o fluxo de novidades, informações e saberes àqueles que desenvolvem as práticas narradas em duas músicas de Gilberto Gil, cujo tema é a internet.<sup>29</sup>

\*\*\*

Ao longo de minha vida profissional, ministrando aulas de História na Educação Básica, sempre busquei proporcionar aos meus alunos e às minhas alunas a compreensão da importância da pesquisa como mecanismo para o entendimento dos fatos históricos por meio das reflexões construídas pelos próprios.

A partir dos anos 2010, houve mudanças significativas nos meios de informação graças ao aprimoramento dos recursos tecnológicos, cujo reflexo mais significativo foi o acesso à internet. Esse fator somado à produção cada vez mais intensa de dispositivos eletrônicos portáteis que permitiam o acesso imediato ao ciberespaço, produziu uma espécie de mutação no DNA da humanidade<sup>30</sup>, pois a dependência humana na conectividade tornou-se comum e marca a cultura do século XXI independentemente da idade, classe social ou gênero.

---

<sup>28</sup> Idem, p. 130.

<sup>29</sup> Me refiro as seguintes músicas, “Pela Internet” e “Pela Internet 2”.

<sup>30</sup> O livro de ficção do escritor estadunidense Dan Brown (Origem) aborda a possível fusão entre a humanidade e a tecnologia; um livro que aborda os elementos provenientes do ciberespaço.

Conforme apresentado, esta realidade proporcionou novas formas de comunicação mais dinâmicas e imediatas, além dessas mesmas formas serem consumidas numa velocidade até então inimagináveis devido a uma nova relação adotada por nós ao lidarmos com o tempo.

Diante desse quadro, passei a me questionar sobre a melhor forma de continuar trilhando o caminho que sempre segui como professor, visto que se o mundo acelerava o consumo das informações e promovia uma amplificação dessas através do uso excessivo da imagem, precisava encontrar algo semelhante para garantir a produção do saber a partir da iniciativa do grupo de discentes das turmas em que viria a lecionar.

Sendo assim, por ter uma infância marcada por jogos e brincadeiras, além de ter vivido no contexto histórico de introdução dos jogos eletrônicos no Brasil e ser até hoje um jogador desses (em consoles ou em smartphones) e dialogar com meus alunos e alunas sobre elementos da cultura digital que os mesmos consomem, desenvolvi uma série de propostas pedagógicas as quais incorporaram os jogos eletrônicos como mais uma ferramenta para ser usada no cotidiano escolar por nossos alunos e alunas. No entanto, o presente trabalho não é direcionado para o corpo discente, mas sim para professores e professoras que dominam e/ou que nunca sequer jogaram os jogos eletrônicos da última geração de videogames.

Outro ponto importante ao utilizar os jogos eletrônicos como recurso em minhas propostas pedagógicas é o seu formato. A sua utilização não implica única e exclusivamente no ato de jogar, mas o sentido de jogar, dado que o jogo eletrônico que integra minha proposta nesse trabalho (meu produto final) é o *Minecraft* como um elemento garantidor de construção de memórias no formato de vídeos escolares.

Ao longo das minhas experiências e das pesquisas realizadas para o presente trabalho, as reflexões sobre o uso dos jogos eletrônicos como ferramenta no ensino demonstram a sua força em proporcionar não somente um maior engajamento na construção do saber ou explicações sobre

“... como os videogames estão em sintonia com as novas competências cognitivas necessárias para as novas formas de trabalho: velocidade, capacidade de manipulação de modelos complexos, descoberta de regras não explícitas por meio de exploração etc.”<sup>31</sup>,

mas também por promover um conjunto de valores e princípios que norteiam a vida em sociedade, como o respeito a regras, o respeito as diferenças e o desenvolvimento de trabalho

---

<sup>31</sup>LÉVY, Pierre. op. cit., p. 62.

em equipe, além de possibilitar o estreitamento de laços sociais de afetividade e companheirismo.

## **CAPÍTULO 2 – O JOGO ELETRÔNICO NA SALA DE AULA: UMA METODOLOGIA POSSÍVEL**

Nesse capítulo, veremos como a transformação no ensino de história se desenvolveu buscando adequar técnicas e tecnologias como recursos metodológicos cujo desdobramento fosse a construção de estratégias para o processo do ensino-aprendizagem objetivando alcançar um maior engajamento em alunos e alunas. Para tal, iremos refletir sobre esse processo a partir de discussões abordando a cultura escolar e suas ferramentas tradicionais para, em seguida, nos debruçarmos sobre o uso das metodologias ativas, especificamente o uso dos jogos eletrônicos, como mais um recurso na Educação.

A essência da minha proposta não é algo inovador e muito menos resolverá o problema que nós, professores e professoras, temos ao entrar nas salas de aula, o distanciamento entre as gerações que dificulta a construção de diálogos possíveis para a discussão e a análise dos conteúdos presentes no currículo da disciplina história. No entanto, tal proposta visa desenvolver ou resgatar tal aproximação por meio do uso de ferramentas utilizadas pela cultura juvenil em seu próprio cotidiano, buscando conferir sua autonomia ao longo do processo de ensino-aprendizagem.

O capítulo se encontra dividido em duas partes. Na primeira, realizamos um diálogo entre as discussões que dizem respeito ao cotidiano escolar e as estratégias possíveis para a prática do ensino as quais lidamos em sala de aula; e na segunda parte, verificaremos a forma como o uso dos jogos eletrônicos foi apresentada por outros trabalhos do ProfHistória dialogando com nossas experiências de sala de aula.

No entanto, antes de realizar tal discussão, uma observação se faz necessária. Desde o final do século passado, vemos a educação ser tratada como mais um serviço no qual foi se estabelecendo uma lógica mercadológica onde os números se transformaram em elementos norteadores de políticas públicas para se alcançar índices de aprovação e de produtividade estipulados por órgãos e agências governamentais e/ou não-governamentais.

Tal ótica, fria e desumana, acaba por induzir o ambiente escolar a um isolamento no qual alunos, alunas, professores e professoras se distanciam buscando atingir tais metas estipuladas. Esse cenário desconstrói uma das características mais significativas da escola, a de agente transformadora de visões de mundo em que teias sociais deveriam ser constituídas para que laços fraternos fossem formados tornando-a um ambiente acolhedor e prazeroso.

As discussões a seguir, também partem dessa premissa. Ou seja, focam na reflexão de estratégias que evitem o distanciamento e busquem a sua construção nas quais o diálogo, a

autonomia, o respeito e o interesse sejam restabelecidos ou garantidos. O uso dos jogos eletrônicos é uma dessas estratégias; uma ponte entre discentes e docentes.

## 2.1 Ensino: Reflexões

O processo de ensino-aprendizagem necessita de alguns compostos fundamentais para a sua efetivação, dentre esses, a comunicação entre discentes e docentes, no entanto, tal comunicação não busca a imposição do pensamento de um sobre o outro.

Partindo dessa premissa, destaco o pensamento de Paulo Freire<sup>32</sup>, para o qual “...ensinar não é *transferir conhecimento*, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a construção”.<sup>33</sup> Em nossa prática como docentes, realizamos trocas com nossos alunos e alunas corroborando também a ideia do autor de que não existe docência sem a ação dos discentes.

Em ambas as afirmações, baseamo-nos no diálogo com o intuito de garantir ou ao menos possibilitar a orientação para a aquisição e a produção do saber aos nossos alunos e alunas. Com isso, almejamos a constituição de um saber crítico e fomentamos a criatividade dos discentes ao problematizarmos conteúdos e conceitos solidificando-os por meio da pesquisa realizada de forma autônoma pelos mesmos na consolidação do processo.

Tudo isso para alcançarmos a observação que Freire realiza sobre o dever de professores e professoras na prática docente, o de negar a submissão do discente durante o processo de ensino-aprendizagem, tornando-os “...reais sujeitos da construção e da reconstrução do saber ensinado, ao lado do educador, igualmente sujeito do processo”.<sup>34</sup>

Freire aponta para o fato de que não há ensino sem pesquisa, nem pesquisa sem ensino. Tal afirmação reforça a ideia na qual a curiosidade estimula a busca pelo conhecimento que, por sua vez, acaba por estreitar sua relação com o fortalecimento de uma consciência crítica, tanto para docentes quanto discentes. Esta curiosidade tende a fortalecer a prática do diálogo para que as problematizações debatidas pelo conteúdo da disciplina possibilitem interpretações que ofereçam espaço às visões de mundo que os discentes tenham adquirido em seu cotidiano.

Desta forma, constatamos que ensinar é uma atividade em que o diálogo é fundamental para docentes e discentes por possibilitar um mútuo aprendizado, pois presenciamos a construção e a reconstrução do saber através de práticas que são reescritas por alunos e alunas

---

<sup>32</sup> FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

<sup>33</sup> *Idem*, p. 12.

<sup>34</sup> *Idem*, p. 13.

no transcorrer do processo de ensino-aprendizagem considerando as mudanças que aparecem durante o desenrolar do mesmo.

Quantas estratégias foram formuladas partindo de ferramentas conhecidas por nós, mas que, durante o desenvolvimento da proposta, foram alteradas por sugestão de alunos e alunas se encaixando perfeitamente ao processo desejado mesmo sem o nosso domínio? Quantas dessas ferramentas que fazem parte da cultura de nossos alunos e alunas nos foram apresentadas e, com o engajamento dos discentes, passaram a fazer parte de nossas propostas de ensino? Quantas indagações nos foram realizadas ao longo da explanação de um conteúdo que modificaram totalmente o rumo de nossas aulas?

Estas são algumas reflexões que costumam fazer parte do ambiente escolar vivido por docentes na sala de aula. Tal cenário possibilita uma troca de conhecimentos tanto por parte de professores, a partir do que Maurice Tardif<sup>35</sup> apontou como saber docente<sup>36</sup>, quanto por parte dos alunos com sua bagagem cada vez mais tecnológica devido as conexões que possuem com o universo dos games, dentre diversos outros campos e recursos, marcadamente presente na cultura juvenil.

O saber docente de Tardif tem estreita relação com o diálogo de Freire e ambos se coadunam nesse ambiente escolar que tende a ser vivo e diverso, um local de encontro entre culturas que, por simbiose mutuamente vantajosa, tende a proporcionar a produção de um saber fruto dos elementos presentes na cultura juvenil que, por sua vez, penetram o espaço e, conseqüentemente, a cultura escolar<sup>37</sup>.

Destaco esse ponto, pois tive experiências que corroboram tal reflexão, das quais apresento brevemente três delas. A primeira que relato ocorreu quando ofereci, para o primeiro ano do Ensino Médio, uma proposta de trabalho na qual os alunos e as alunas deveriam elaborar uma história em quadrinhos sobre as divindades das civilizações do Oriente. Tal proposta se dividia em duas etapas: na primeira, os alunos fariam as pesquisas referentes ao tema para, em seguida, construir um roteiro e, por fim, criar os rascunhos dos desenhos; para na segunda etapa

---

<sup>35</sup> TARDIF, Maurice. Saberes Docentes e Formação Profissional. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

<sup>36</sup> O saber docente engloba um conjunto de outros saberes: disciplinares, aqueles que são produzidos nos cursos e departamentos universitários sem vínculo com as faculdades de educação e cursos de formação de professores; curriculares, são apresentados através dos programas escolares; profissionais, o conjunto de saberes transmitidos pelas instituições de formação de professores – escolas normais ou faculdades de ciências da educação; experienciais, são adquiridos pelos professores ao longo de sua vida profissional atuando no cotidiano da sala de aula.

<sup>37</sup> Diana Gonçalves Vidal, em seu texto “No interior da sala de aula: ensaio sobre cultura e prática escolares”, aborda questões sobre como a cultura permeia as práticas escolares observando o papel da comunidade escolar contribuindo para a formação de uma relação intrínseca entre a cultura escolar e juvenil.

realizar o desenho definitivo da história em quadrinhos por meio do programa Krita<sup>38</sup>, com o uso de uma mesa digitalizadora. Outra experiência se deu ao propor a realização de um trabalho para relatar o processo histórico da criação da CLT e a análise de seus impactos para o trabalhador e a trabalhadora brasileiros, segundo a qual exigia a construção de um podcast através da utilização do programa Audacity<sup>39</sup>, para uma turma do segundo ano do Ensino Médio. E por fim, a terceira experiência ocorreu, também para uma turma de segundo ano do Ensino Médio, numa proposta na qual os alunos e as alunas construísem seus trabalhos, acerca das manifestações populares ocorridas no período da Primeira República, a partir de qualquer aplicativo capaz de proporcionar a edição de vídeos escolares. Para tal, nesse caso específico, os alunos deveriam montar um roteiro de acordo com o tema previamente escolhido e representá-lo no programa escolhido<sup>40</sup> para, em seguida, apresentar ao restante da turma.

Nos casos apresentados, ao tomarem conhecimento das etapas e da proposta do trabalho, os alunos e as alunas mostraram-se engajados, o que acabou por gerar a confecção de histórias criativas, rascunhos maravilhosos e trabalhos ricos. Algo corriqueiro quando o engajamento ocorre. Entretanto, eu tive a oportunidade de ser apresentado a uma ampla variedade de programas dos quais não tinha conhecimento da existência e muito menos qualquer noção de como operá-los como por exemplo, o Anchor<sup>41</sup> e o Sketchbook<sup>42</sup> (ambos manuseados pelo celular e gratuitos, tornando a construção do trabalho mais dinâmica, tendo em vista que o programa indicado por mim necessitaria o uso de outros dispositivos eletrônicos como um desktop).

Creio ser esse o principal combustível que mantém professores e professoras atuando no magistério, uma vez que, mesmo com todo conhecimento adquirido por nós ao longo da graduação e da pós-graduação, é dentro da sala de aula que o planejamento é posto à prova sendo readaptado ou totalmente modificado de acordo com a demanda apresentada por alunos e alunas. Ou seja, por mais que tenhamos propostas pedagógicas que foquem atender o desenvolvimento das competências atribuídas no currículo escolar, é o diálogo na escola que tornará tais propostas marcantes para a vida estudantil.

Para ilustrar a forma como propostas de trabalho marcam a vida estudantil estando associadas a elementos que integram a cultura juvenil, vivi uma experiência quando desenvolvi

---

<sup>38</sup> Uma ferramenta de criação de ilustrações, concept art, histórias em quadrinhos, pinturas digitais e animações.

<sup>39</sup> Um software de edição digital de áudio disponível em diversas plataformas.

<sup>40</sup> Nessa ocasião, um grupo resolveu abordar as características do Cangaço usando o jogo Minecraft e o outro exibiu a história de Antônio Conselheiro no jogo The Sims. Ambos os jogos simulam algumas características da vida real e possibilitam a sua representação no mundo virtual.

<sup>41</sup> Um aplicativo para a criação de podcasts oferecido pelo Spotify.

<sup>42</sup> Aplicativo de desenho gratuito para celulares.

um trabalho de Educação Física como aluno no início dos anos 1990 nos anos finais do Ensino Fundamental. O professor da minha turma havia passado um trabalho escrito sobre a modalidade esportiva preferida. Como gostava de assistir aos jogos de basquete da NBA, devido a atuação de Michael Jordan no time do Chicago Bulls, decidi fazer um trabalho sobre o basquete. Para tal, utilizei os recursos disponíveis à época, fui à Biblioteca Municipal de Niterói para pesquisar sobre livros que abordassem o tema e, ao encontrar um material demonstrando o significado dos gestos que os árbitros faziam durante a partida ao indicar alguma infração cometida, decidi que o meu trabalho seria sobre as regras do basquete com a reprodução gestual dos árbitros. Desta forma, fiz uma introdução sobre a história do basquete, especifiquei o formato e as dimensões da quadra e desenhei as imagens dos gestos utilizando lápis para passar uma caneta esferográfica da cor preta sobre o rascunho feito. Ou seja, realizei a proposta apresentada pelo professor a partir de um objeto que considerava interessante e fazia parte do meu universo cultural.

Tais vivências, como docente e discente, exemplificam a análise que Dominique Julia<sup>43</sup> fez da cultura escolar como objeto histórico, demonstrando como se desenvolvem as relações entre docentes e discentes durante o processo que compõe as etapas das normas desenvolvidas pelos professores e pelas professoras para a transmissão do conhecimento, a conduta e as práticas adotadas para tal.

Logo, o que pretendo reafirmar, após uma rápida reflexão desses três autores, é a força que suas ideias desempenham na prática docente e, de posse deste conhecimento, a forma como nós, professores e professoras, temos para desenvolver os mais variados trabalhos garantindo aos nossos alunos e alunas a liberdade de construírem, a partir de seu universo cultural, o saber.

\*

Acreditando que o uso de jogos eletrônicos é mais um catalisador dessa realidade apresentada, fiz um levantamento<sup>44</sup> sobre a quantidade de trabalhos realizados no ProfHistória que refletiram sobre a associação dos jogos eletrônicos com o ensino e cheguei a um número que representa como o objeto do presente estudo vem sendo cada vez mais analisado e debatido. De 2016 até 2024, temos 31 trabalhos apresentados cujo o título tem uma referência direta a alguma expressão na qual possamos vincular aos jogos eletrônicos, sendo que houve um volume

---

<sup>43</sup> JULIA, Dominique. *A cultura escolar como objeto histórico*. Revista Brasileira de História da Educação, Campinas, n. 1, p. 9-43, 2001.

<sup>44</sup> <https://sucupira.capes.gov.br/>.

maior de trabalhos nos anos de 2021 e 2024 (respectivamente, sete e oito trabalhos). Tal fato, indica como a influência dessa ferramenta se faz presente na construção das propostas pedagógicas nas diversas regiões do Brasil.

Tal observação dialoga com o texto de Diana Gonçalves Vidal<sup>45</sup> onde a autora aborda a importância da cultura escolar e de seus agentes (docentes e discentes), bem como de suas características e produtos para a implementação de medidas inovadoras no processo de desenvolvimento das práticas escolares.

Concluo essas reflexões, acerca do diálogo entre propostas pedagógicas e cultura escolar, demonstrando uma experiência que possuí e teve forte influência na aplicação dos jogos ao longo de minha vida profissional como professor devido ao resultado final da mesma.

Durante a minha graduação, ao cursar a disciplina “Prática de Ensino I” com a professora Sônia Maria Leite Nikitiuk em 2002, tive que apresentar uma proposta pedagógica e aplicá-la numa turma de nono ano do Ensino Fundamental da rede pública de ensino. Desta forma, propus a elaboração de um jogo de RPG de mesa para apresentar as características políticas, econômicas e socioculturais da Primeira República no Brasil a partir do contexto da Revolta da Armada, usando a História Local da cidade de Niterói.

Apesar do trabalho não ter sido realizado com o público-alvo, devido a algum contratempo referente a impossibilidade dos alunos e alunas da escola pública comparecerem à Universidade, a proposta foi apresentada aos graduandos e graduandas que cursavam a disciplina em questão e foi bem recebida por propor o uso de uma ferramenta incomum à época no processo de ensino-aprendizagem.

Assim, num texto da saudosa professora, percebemos a importância de inovarmos. Pois,

“O universo do historiador está em franca expansão,  
O universo da História parece indeterminado.  
E como fica o universo da Academia?  
E o universo do professor?  
E o aluno, tem universo?

Só uma coisa é certa: é preciso buscar.  
Buscar é saber olhar pela janela.  
Buscar é descobrir horizontes.  
Buscar é saber ler as fontes.  
Buscar é também narrar, registrar.  
É assim que se faz a História.

Talvez aí, nesse horizonte expandido,  
Comece a busca da identidade...  
Afinal, professor,

---

<sup>45</sup> VIDAL, Diana Gonçalves. No interior da sala de aula: ensaio sobre cultura e prática escolares. In: Currículo sem fronteiras, v.9, n.1, pp.25-41, Jan/Jun 2009.

Você também escreve a História!  
E seu aluno, pode escrever?

Olhe o mais longe que puder,  
Verá que a janela não comporta todo o horizonte.  
Por isso corra o risco de pular no horizonte  
E assim encontrar rumos, saberes e fazeres”.<sup>46</sup>

## 2.2 Ensino: Jogos Eletrônicos

A busca pela expansão desse horizonte, levantado pela professora Nikitiuk no trecho citado, nos remete aos esforços que se consolidaram como objeto de estudo apresentados em diversos trabalhos do ProfHistória no campo do ensino, o uso dos jogos eletrônicos na sala de aula.

Portanto, destaco algumas contribuições de colegas que se “arriscaram”, buscando promover a produção do saber provenientes de dois universos distintos – da orientação docente e da cultura juvenil –, em oferecer aos nossos alunos e alunas a possibilidade de usar uma ferramenta potente que tende a proporcionar um engajamento maior devido ao sentimento de construção autônoma do saber ao longo do processo de ensino-aprendizagem da disciplina História.

\*

Por ser um jogador contumaz, não vejo problemas em utilizar os games em projetos que crio para a sala de aula com o objetivo de possibilitar aos discentes a utilização de uma ferramenta para a produção final da proposta. Em outras palavras, nas oportunidades que tenho de utilizar os jogos como produto de divulgação do resultado das pesquisas de alunos e alunas, os adoto.

Ramon Felipe Carvalho do Nascimento<sup>47</sup> propõe uma reflexão sobre a forma que estudantes constroem o conhecimento histórico a partir do uso dos jogos digitais, apresentando uma discussão teórica que corrobora a força que tal ferramenta possui no processo de construção do método científico que leva alunos e alunas a produzir o saber.

---

<sup>46</sup> NIKITIUK, Sônia Maria Leite. Ensino de História: algumas reflexões sobre a apropriação do saber. In: NIKITIUK, Sônia Maria Leite (org.). Repensando o ensino de história. 4ed. São Paulo, Cortez, 2001, p. 9-25.

<sup>47</sup> NASCIMENTO, Ramon. A aprendizagem histórica dos estudantes na produção de enredos e projetos de jogos digitais. Dissertação (mestrado profissional) – Universidade Federal de Mato Grosso. Programa de Pós-Graduação Profissional em Ensino de História, Cuiabá, 2023.

Nascimento afirma que

“A proposta do desafio de construção do enredo do jogo digital é compatível com a estrutura da Unidade Temática Investigativa<sup>48</sup>. A metodologia (...) centrada no aluno que busca envolvê-los ativamente no processo de aprendizagem (...) [promovendo] habilidades de investigação, análise crítica e resolução de problemas...”<sup>49</sup>

Considero tal observação fundamental pois perceberemos, no próximo capítulo, como o uso dos jogos eletrônicos possibilita a prática e o aprendizado de competências presentes no BNCC pautando-se na pesquisa e levantamentos de dados a partir de fontes históricas selecionadas pelos próprios discentes cuja finalidade foi a elaboração de um vídeo escolar.

Nascimento estabelece alguns pilares importantes de diálogo que tendem a facilitar o uso dos jogos eletrônicos na sala de aula para garantir aos professores e professoras uma ação de caráter mais autônomo de seus alunos e alunas na realização dos trabalhos estipulados. O mais importante é saber quais são os jogos mais interessantes e mais jogados por alunos e alunas que em seu caso foram *Red Dead Redemption*<sup>50</sup> e *Minecraft*<sup>51</sup>.

---

<sup>48</sup> Uma abordagem pedagógica ativa, inspirada na BNCC.

<sup>49</sup> NASCIMENTO, Ramon. op. cit., p. 24.

<sup>50</sup> É um jogo eletrônico de aventura que se passa durante o declínio do Velho Oeste nos EUA de início do século XX.

<sup>51</sup> É um jogo eletrônico de sobrevivência no qual o jogador tem cenários para explorar e/ou construir o que desejar.

Figura 5: Foto do jogo “Minecraft”



Fonte: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mojang.minecraftpe&hl=pt\\_PT](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mojang.minecraftpe&hl=pt_PT) Acesso em 07/08/2025.

Figura 6: Foto do jogo “Red Dead Redemption 2”



Fonte: <https://meups.com.br/noticias/bug-red-dead-redemption-2-carroca-pro-alem/> Acesso em 07/08/2025.

Ramon Nascimento constata como o uso destes jogos se popularizaram a partir da sua incorporação nos dispositivos móveis e pelo apelo visual que os consoles e os processadores de última geração forneceram à ilustração das narrativas históricas representadas com filmes de época ou como filmes que misturam o real e o imaginário.

O autor realiza perguntas importantes no que diz respeito a influência que os jogos eletrônicos exercem, desde a sua criação pelos desenvolvedores até ao ato de jogar pelo público consumidor, sobre o aprendizado dos atores envolvidos em História. E obtém de seus alunos e alunas a resposta de que os

“...jogos digitais possuem valor para o aprendizado em história, principalmente porque eles podem ser uma forma divertida e envolvente de aprender sobre o passado, o que aumenta a fixação do conteúdo. Alguns entrevistados também apontaram que jogos podem ampliar o público que consome e se interessa pelo assunto, além de ajudar no desenvolvimento do pensamento rápido e raciocínio”.<sup>52</sup>

Ainda pensando nos jogos eletrônicos como ferramenta para produzir conhecimento, Allyson Fabrício Freitas de Souza<sup>53</sup> aborda questões sobre o uso dos jogos eletrônicos no ensino de História demonstrando a forma pela qual essa ferramenta narra a história, tornando-a uma importante forma de se ter contato com um tema, podendo gerar diversas reflexões.

Ao apresentar o conceito de História Pública<sup>54</sup>, o autor afirma que sua aplicação deve ser pautada numa reavaliação das investigações e práticas cujo objetivo será a constante reflexão do que é produzido e debatido nesse meio. Uma vez que essa produção não tem em sua essência o comprometimento que o ofício do historiador exige na transmissão do conteúdo e nem a obrigatoriedade em “...assistir às aulas e entrar em contato com um conteúdo histórico desenvolvido para eles...”<sup>55</sup>.

E como não era para ser diferente, o autor demonstra que

“Com a consolidação da era digital modificando a forma como nos comunicamos, a História Pública também foi impactada pela ampliação do acesso a vários tipos de plataformas e públicos. Agora, através de sites, blogs, canais de streaming e das redes

<sup>52</sup> NASCIMENTO, Ramon. op. cit., p. 66.

<sup>53</sup> SOUZA, Allyson Fabrício Freitas de. *História em jogo: do joystick à sala de aula*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Pará, Campus Universitário de Ananindeua, Mestrado Profissional em Ensino de História, Ananindeua, 2021.

<sup>54</sup> Souza trabalha o conceito a partir da ótica do historiador Bruno L. P. de Carvalho, que apresenta a História Pública partindo de duas abordagens: a primeira, a partir do viés de autores estadunidenses, como a produção da análise do historiador fora das universidades (produção gerada em museus, curadorias, veículos de mídia,...); enquanto a segunda teria um olhar construído por autores ingleses, os quais consideram uma história com verniz político, ou seja, como uma forma de desconstruir a maneira pela qual se formam as representações públicas do passado.

<sup>55</sup> SOUZA, Allyson Fabrício Freitas de. op. cit., p. 59.

sociais uma audiência variada também começou a contar e recontar histórias, adaptando narrativas, levando o foco para temas que antes poderiam ser ignorados e trazendo fontes que outrora seriam perdidas”.<sup>56</sup>

Vale destacar que essa realidade proporcionada por essas inovações tecnológicas intensificaram a produção de conteúdos sem a necessidade do comprometimento com a historicidade, conforme podemos perceber nos roteiros criados pelos desenvolvedores dos jogos eletrônicos cujo objetivo é a comercialização.

Ao apresentar o roteiro e a jogabilidade de dois jogos eletrônicos<sup>57</sup>, o autor reforça tal característica presente nos seus enredos, principalmente naqueles que abordam temáticas históricas, visto que, apesar do tema ser histórico, o enredo constituído é ficcional. No entanto, como os recursos visuais e sonoros são impactantes, por estarem muito próximos da realidade, a história se torna crível pelo fato de o jogador não ser um mero espectador, mas sim um participante daquele universo virtual repleto de elementos que pretendem simular a realidade.

Figura 7: Foto do jogo Valiant Hearts – The Great War



Fonte: <https://www.ubisoft.com/pt-br/games/valiant-hearts-coming-home> Acesso em 07/08/2025.

<sup>56</sup> Idem, p. 60.

<sup>57</sup> O primeiro é *Valiant Hearts: The Great War* – jogo eletrônico de aventura com quatro personagens que tentam ajudar um soldado alemão a sobreviver resolvendo quebra-cabeças com informações sobre a Primeira Guerra Mundial – e *Battlefield* – jogo de tiro em primeira pessoa que se passa em cenários da Primeira Guerra Mundial.

Figura 8: Foto do jogo Battlefield 1



Fonte: [https://store.playstation.com/pt-br/product/UP0006-CUSA02429\\_00-BATTLEFIELD01000](https://store.playstation.com/pt-br/product/UP0006-CUSA02429_00-BATTLEFIELD01000) Acesso 07/08/2025.

Desta forma, os jogos eletrônicos

“...fazem exatamente o que a História pública intenciona, ou seja, atingem um público maior com um conteúdo histórico através de uma linguagem própria e convidativa, atrativa ao ponto de ser divulgado espontaneamente, de promover a troca de experiência entre quem produz e quem consome o conteúdo, gerando debate e engajamento, fomentando a busca por mais informações a respeito do tema abordado”.<sup>58</sup>

A discussão acima nos leva a reflexão sobre a forma como desejamos utilizar essa ferramenta, ou seja, como um mecanismo de produção de saber, pois nossa abordagem vai além do ato de jogar. Ela deve estar pautada num sentido que busque oferecer orientações a fim de que os alunos e alunas consigam diferenciar o entretenimento da produção histórica, mas sem desconfigurar o viés de lazer que o jogo eletrônico oferece. Ou seja, devemos utilizar esse produto que faz parte do universo cultural de nossos alunos e alunas como um material transmissor de informações, garantidor de reflexões e produtor de saberes.

Logo, assim como qualquer ferramenta utilizada por professores e professoras na sala de aula, a utilização dos jogos eletrônicos para o processo do ensino-aprendizagem necessita de

<sup>58</sup> SOUZA, Allyson Fabrício Freitas de. op. cit., p. 70.

um planejamento bem elaborado e flexível, tendo em vista os objetivos e competências a serem alcançados ao longo da proposta pedagógica, as possíveis necessidades de readaptação que podem surgir no caminho devido a algum imprevisto, a predisposição na aceitação da mudança ou incorporação de ferramentas desconhecidas por parte do professor ou da professora e de maior domínio de alunos e alunas...

\*

Assim que comecei as aulas do mestrado profissional, mais precisamente quando apresentei minha ideia de produto, me deparei com dúvidas e questionamentos por parte dos colegas de turma a respeito da aplicabilidade desta proposta em sala de aula. Tais visões foram fundamentais para a minha redação, pois pude perceber que suas observações eram provenientes do desconhecimento do funcionamento dos jogos eletrônicos.

Desta forma, destaco a contribuição de Anderson da Silva Ramos<sup>59</sup> ao propor uma gamegrafia para apresentar a professores e professoras as capacidades metodológicas e pedagógicas dos jogos eletrônicos.

Ramos demonstra o caráter inócuo das leis que proíbem o uso de dispositivos eletrônicos portáteis em sala de aula, como os smartphones, pontuando que estes aparelhos deveriam ser melhores aproveitados em sala de aula devido a sua aceitação e utilização, para diversos fins, por nossos alunos e alunas, já que facilitam o acesso a informação dos mais variados conteúdos.

No entanto, o autor enxerga que o principal problema para a introdução de recursos eletrônicos na sala de aula se dá “...pela falta de formação e capacitação na utilização dessas tecnologias...”<sup>60</sup> e, por essa razão, uma parcela de docentes “...acabam tendo dificuldade em identificar as capacidades pedagógicas desse produto cultural”.<sup>61</sup>

Fruto dessa ignorância, o autor questiona o pensamento no qual o uso dos jogos eletrônicos em sala de aula é inviável devido a sua incapacidade produtiva, uma vez que tende a ser visto como mantenedor de uma atividade ociosa, portanto uma perda de tempo. E dentre os apontamentos<sup>62</sup> que realiza, o autor demonstra a estreita relação que os jogos digitais vêm tendo com o cinema, sendo essa temática de suma importância para a presente dissertação.

---

<sup>59</sup> RAMOS, Anderson da Silva. “Gamegrafia”: uma análise sobre a capacidade educacional dos games no ensino de História. Dissertação (Mestrado Profissional). Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Mestrado Profissional em Ensino de História, Rio de Janeiro, 2021.

<sup>60</sup> Idem, p. 18.

<sup>61</sup> Idem, p. 18.

<sup>62</sup> O autor demonstra as cifras anuais que os consumidores do mercado da indústria cultural dos jogos eletrônicos de videogame e afins proporciona para a economia (segundo dados levantados pelo mesmo, algo em torno a 159

Ramos demonstra que o desenvolvimento do jogo eletrônico *Medal of Honor*<sup>63</sup>, idealizado pelo diretor e produtor de cinema Steven Spielberg, inovou a forma da narrativa dos jogos eletrônicos além da jogabilidade dos mesmos, uma vez que

“...tornou-se tendência no mundo dos games, o uso de técnicas do cinema e a incorporação de narrativas marcadas pela cinematização, colocando o jogador no papel de agente da trama apresentada. Ao longo do *game*, o jogador faz parte de uma história contada, e enquanto joga e avança de fase, vê também a construção de uma narrativa, com a apresentação de diálogos e cenas no interior do jogo.”

Figura 9: Foto do jogo “Medal of Honor – European Assault”



Fonte: <https://www.imdb.com/pt/title/tt0462418/> Acesso em 07/08/2025.

Desta forma, por considerar o jogo eletrônico um produto de grande aceitação no universo juvenil e, por isso, fazer parte do universo cultural da maioria dos alunos e alunas, com uma capacidade significativa de imersão e por conseguinte despertar a curiosidade nos temas que o gênero do jogo eletrônico aborda, o autor criou um catálogo com dez jogos eletrônicos cujo

---

bilhões de dólares em 2020), além de toda a cadeia de empregos que o mesmo gera (como a produção de consoles e a de jogos); o uso de simuladores para o aprendizado técnico a determinados profissionais, como exemplo os simuladores de voo.

<sup>63</sup> Jogo eletrônico de tiro em primeira pessoa que retrata conflitos que ocorreram durante a Segunda Guerra Mundial, lançado em 1999. Seu enorme sucesso proporcionou a elaboração de uma série com aproximadamente 15 títulos.

objetivo é proporcionar a compreensão da capacidade pedagógica que tal ferramenta possui, potencializando a interatividade com o assunto que venha a ser abordado pelo professor ou professora.

Tal catálogo detalha as características dos jogos eletrônicos adotando o seguinte padrão de apresentação: a ficha técnica do jogo (informações sobre o gênero, ano de lançamento, dispositivo eletrônico a ser utilizado, classificação indicativa...); algumas imagens do jogo (cenários, personagens, documentos, trechos de filmes e documentários); um texto introdutório (um breve relato sobre a história do jogo, a sua jogabilidade<sup>64</sup> e a implicação histórica que o jogo pode causar no imaginário); e os temas que podem ser apresentados e debatidos na sala de aula. Ou seja, é um material desenvolvido que atende de forma precisa o seu objetivo.

Dos jogos apresentados, menciono o jogo *Hearts of Iron 4*<sup>65</sup> principalmente pelo motivo de não ser do meu conhecimento a sua existência, o que me coloca como público-alvo da proposta idealizada por Ramos. Após a leitura da ficha desse jogo, mesmo sem ter tido a experiência de testar sua jogabilidade, visualizei o impacto que ele é capaz de proporcionar aos temas, objetivos e conteúdos que trabalhamos no currículo do ensino de História.

Figura 10: Foto do jogo eletrônico Hearts of Iron 4



Fonte: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3048698600> Acesso em 07/08/2025.

<sup>64</sup> Experiência da interação das regras e do mundo do jogo por parte do jogador.

<sup>65</sup> Jogo eletrônico de estratégia que tem foco na Segunda Guerra Mundial, lançado em 2016.

Daiana Aparecida Fontana Cecatto<sup>66</sup> desenvolveu um site de curadoria de jogos eletrônicos buscando oferecer um letramento aos professores e professoras para o uso dos jogos eletrônicos na sala de aula.

A autora oferece, dentre outras contribuições, uma visão sobre capacidade que os jogos eletrônicos possuem em levar o jogador ou a jogadora para dentro do contexto histórico ou da temática a qual o enredo do jogo representa, possibilitando a vivência de elementos de época que compõe o cenário como: arquitetura, vestimentas, seres mitológicos, personagens históricos... e por sua vez esse jogador, sendo o aluno ou a aluna, se vê “...como sujeito cujas ações interferem na realidade virtual, proporcionada pelo game, o aluno poderá compreender melhor os aspectos de presença histórica envolvidos”.<sup>67</sup> E é este aspecto uma das peculiaridades mais potentes do uso dos jogos eletrônicos na sala de aula, pois permite a imersão no momento histórico que está sendo representado no jogo eletrônico proporcionando “...a sensibilização de uma vivência da história...”<sup>68</sup>.

No entanto, a autora ressalta que no processo de criação do jogo eletrônico não existe uma preocupação de se construir uma narrativa pautada nos critérios que regem a produção acadêmica embasada pelo método científico, o que acaba por promover visões equivocadas as quais favorecessem a propagação de caricaturas sobre um determinado tema que o jogo porventura abarque. E por fazer parte de uma cultura midiática tal construção tende a ser uma prática comum, tendo em vista que uma narrativa constituída com rigor técnico pode proporcionar um jogo tedioso.

Tal apontamento fortalece a necessidade da utilização dos jogos eletrônicos na sala de aula pois o “... docente precisa estar atento a esta nova demanda que surge e fazer dos jogos digitais um possível caminho para o ensino de história, levando o aluno a refletir, a questionar, a comparar, a ir buscar além do que está exposto sobre o assunto”.<sup>69</sup> Por isso, sua proposta é extremamente válida pois seu produto pedagógico flerta com o ensino e o diálogo entre professores e professoras que não possuam ou possuam conhecimento desse universo midiático, indicando “...jogos, que vão além do conteúdo de história que eles carregam consigo. São

---

<sup>66</sup> CECATTO, Daiana Aparecida Fontana. *Site de curadoria em jogos digitais para o ensino de História*. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Programa de Pós-Graduação Profissional em Ensino de História, Florianópolis, 2019.

<sup>67</sup> Idem, p. 24.

<sup>68</sup> Idem, p. 25.

<sup>69</sup> Idem, p. 27.

indicados materiais complementares, problematizações e questões que o jogo digital levanta, e que o professor pode fazer um uso positivo em sala de aula”.<sup>70</sup>

Com base em sua dissertação, além das indicações de jogos digitais que realiza, a autora permite a inclusão de outros materiais que porventura professores e professoras tenham tido contato, estabelecendo uma espécie de fórum onde haverá constante atualização de experiências, críticas e sugestões para a aplicação desse recurso na sala de aula. De acordo com a dissertação de Cecatto, o site tem uma navegação simples, pois as categorias (Home; Curadoria de Conteúdo; Sugestão de jogos; Site para criar jogos; Usando o jogo; Sobre; Fórum) uma vez clicadas com o cursor do mouse levarão a uma nova página na qual o professor ou a professora selecionam opções de acordo com seus interesses. Desta forma, destaco a aba “Sugestões de jogos” por oferecer a essência de sua proposta:

“Na parte superior haverá a categorização da temática. Em seguida o assunto específico. Depois há dados sobre os desenvolvedores do jogo, quando houver, bem como o link do jogo para acessar. Abaixo tem-se então o gênero do jogo (educacional ou comercial), a compatibilidade, isto é, as plataformas nas quais o jogo funcionará, tais como computador, smartphone e a compatibilidade de sistema (windows, linux). Outro quesito é a classificação etária do jogo que é algo muito importante na hora de se indicar quando o público são crianças ou adolescentes. Sob um olhar de pesquisadora, o jogo é comentado, mostrando os pontos positivos e os negativos e as abordagens que deixam o jogo interessante. Optou-se por não indicar a modalidade (ensino fundamental ou médio) porque compete ao professor ver o nível em que a turma encontra-se, testar o jogo, e ver se é indicado para o ano escolar com o qual se deseja trabalhar”.<sup>71</sup>

As demais opções que permitem explorar o site, como indicar os caminhos para a criação de jogos online ou participar do Fórum a partir da realização de um cadastro no site em questão, demonstram a riqueza da proposta idealizada e a autora aborda, a princípio<sup>72</sup>, três jogos eletrônicos, sendo dois educativos<sup>73</sup> e um comercial<sup>74</sup>.

Dentre eles, o jogo que destaco é *Huni Kuin – Os caminhos da Jiboia*<sup>75</sup>, no qual o professor ou a professora podem abordar o ensino de História e cultura afro-brasileira e indígena de obrigatoriedade de acordo com a Lei 11.645/08.

---

<sup>70</sup> Idem, p. 32.

<sup>71</sup> Idem, p. 66.

<sup>72</sup> Não listei outros jogos eletrônicos pois pelo que pude constatar, o site foi criado no ano de 2018. Infelizmente, ao tentar acessá-lo no início de 2026, não consegui encontrá-lo aparecendo a informação que o site em questão está fora do ar. Sendo assim, preferi apontar aqueles que foram utilizados pela autora em sua dissertação.

<sup>73</sup> São jogos que integram diversão e aprendizado, enquanto ensinam conteúdos curriculares.

<sup>74</sup> Jogos destinados ao entretenimento destinado a venda no mercado consumidor.

<sup>75</sup> Jogo eletrônico inspirado na realidade do povo indígena Kaxinawá. Sua versão final foi lançada pelo antropólogo Guilherme Meneses.

Figura 11: Foto do jogo “Huni Kuin”



Fonte: <https://www.pensamentoverde.com.br/atitude/game-incentiva-jogadores-conhecerem-cultura-indigena/>  
Acesso em 07/08/2025.

O roteiro<sup>76</sup> abaixo foi extraído da dissertação de Daiana e ilustra a importância desse letramento aos professores e professoras de um recurso extremamente relevante no ensino de História.

---

<sup>76</sup> CECATTO, Daiana Aparecida Fontana. op. cit., p.77.

Figura 12: Foto do plano de aula

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>CURADORIA DE JOGOS DIGITAIS</b><br><a href="https://www.jogosdehistoria.net/">https://www.jogosdehistoria.net/</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |
| <b>Jogo digital: Jogo Huni Kuin</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                    |
| Caro(a) professor(a): É recomendado ler as orientações, testar o jogo digital antecipadamente, e analisar se é adequado ao nível de entendimento da turma, bem como levantar questões problematizadoras ligadas ao jogo. Tudo visando enriquecer sua aula e tornar estes recursos digitais um aliado no ensino-aprendizagem. Este arquivo contém hiperlinks do jogo e outros materiais.                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                    |
| <b>Assunto:</b> Povos Indígenas brasileiros: Povo Kaxinawá                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                    |
| <b>Palavras-chave:</b> indígenas - kaxinawá- narrativa                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                    |
| <b>Link do jogo:</b> <a href="http://www.gamehunikuin.com.br/">http://www.gamehunikuin.com.br/</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                    |
| <b>Gênero do jogo:</b> jogos educacionais - simulação de papéis                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                    |
| <b>Desenvolvedores:</b> Guilherme: coordenação, produção, game design. Carlos: programação, leve design. Lita: arte, animação. Nadja Marin: audiovisual. Alice Haibara: consultoria. Alvaro Russo: instalação de energia solar. Ana Letícia de Fiori: adaptação de roteiro e tradução para o inglês. Rodrigo: suporte de sonoplastia.                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                    |
| <b>Compatível:</b> windows, linux - Obs: Fazer download                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                    |
| <b>Classificação etária:</b> Livre                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                    |
| <b>Comentários:</b> O jogo é interessante porque foi criado por um antropólogo e pela comunidade indígena. Narra histórias antigas do povo indígena Huni Kuin ou Kaxinawá. Jogo foi desenvolvido por antropólogos, programadores, artistas e indígenas do povo Kaxinawá. Projeto de criação foi coordenado por Guilherme Pinho Meneses, doutorando em Antropologia Social da USP.                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                    |
| <b>Narrativa do jogo:</b> "Um casal de gêmeos kaxinawá foram concebidos pela jiboia Yube em sonhos e herdaram seus poderes especiais. Um jovem caçador e uma pequena artesã, ao longo do jogo, passarão por uma série de desafios para se tornarem, respectivamente, um curandeiro (mukaya) e uma mestra dos desenhos (kene). Nesta jornada, eles adquirirão habilidades e conhecimentos de seus ancestrais, dos animais, das plantas e dos espíritos; entrarão em comunicação com os seres visíveis e invisíveis da floresta (yuxin), para se tornarem, enfim, seres humanos verdadeiros (Huni Kuin)."<br> |                                                                                    |

Fonte: CECATTO, Daiana Aparecida Fontana. *Site de curadoria em jogos digitais para o ensino de História*. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Programa de Pós-Graduação Profissional em Ensino de História, Florianópolis, 2019. p. 77.

A autora complementa o roteiro oferecendo sugestões para se trabalhar o material em sala de aula, como: apresentar uma temática dos povos indígenas que esteja sendo abordada no planejamento elaborado; jogar o jogo eletrônico com os alunos e alunas; e utilizar as perguntas existentes no jogo de tabuleiro numa espécie de quiz. Ou seja, mais uma contribuição que reforça a necessidade do uso dos jogos eletrônicos na sala de aula, bem como da importância de se promover um letramento aos professores e professoras dessa ferramenta pedagógica.

George Ramon Dimbarre<sup>77</sup> propõe o uso do jogo eletrônico como ferramenta para que seus alunos sejam capazes de definir conceitos históricos, utilizando a versão *Minecraft Education Edition*.

O autor apresenta uma experiência que possuiu com uma turma de Ensino Médio do Colégio Sesi Internacional de Ponta Grossa demonstrando que sua análise provém "...de uma

<sup>77</sup> DIMBARRE, George Ramon. Jogos eletrônicos e conceitos históricos: uma investigação a partir do Minecraft. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História), Universidade Estadual de Ponta Grossa. Ponta Grossa, 2021.

pesquisa-ação de natureza etnográfica, partindo da observação participativa: consistida especialmente do registro e análise sobre a prática dos alunos no jogo, observando seus comportamentos, suas ações, suas expectativas e conclusões”.<sup>78</sup> No entanto, a escolha pela “Education Edition” ocorreu devido ao fato da peculiaridade existente na metodologia de ensino do Colégio SESI que é focado “...na indústria, no trabalho e em tecnologias, direcionando o currículo para competências e habilidades compatíveis com este mundo”.<sup>79</sup> Tal característica proporcionou ao estabelecimento de ensino uma parceria firmada entre a rede de ensino e a Microsoft habilitando “...o colégio e seus profissionais a utilizar, ensinar e divulgar ferramentas educacionais da Microsoft”.<sup>80</sup>

Esta versão do jogo possibilitava ao autor, além da orientação na sala de aula com seus alunos, o acompanhamento virtual ao longo da execução das propostas narradas pelo próprio no ambiente do jogo. Uma vez que, devido a parceria com a Microsoft, Dimbarre possuía uma conta que conferia acesso ilimitado as funcionalidades do “Education Edition”, bem como seus alunos, facilitando a realização de sua pesquisa-ação.

Por considerar uma experiência enriquecedora e pelo feedback oferecido pelos alunos, o autor elaborou um material de apoio “...para professores que desejam utilizar o jogo em sala de aula nas aulas de História”.<sup>81</sup> Seu material demonstra as características do jogo e como adquiri-lo e jogá-lo em sala, além de sugerir a construção de objetos que fazem parte desde edificações do patrimônio histórico até a criação de ambientes que reflitam um evento histórico específico.

Portanto, o diálogo existente entre os trabalhos citados e a minha proposta está no fato de considerarmos ser de fundamental importância o “letramento” de professores e professoras no universo dos jogos eletrônicos, sem a necessidade de segurar um joystick para aprender a jogar o jogo, para proporcionar momentos marcantes para a vida do e da estudante utilizando um elemento que faz parte da sua cultura. No caso do último produto apresentado, apesar do objeto ser o mesmo e existir uma semelhança na proposta, sempre usei a versão mais tradicional do Minecraft devido ao fato de lecionar em escolas que, infelizmente, não possuem parcerias com a Microsoft ou possuem uma estrutura (acesso a internet, dispositivos eletrônicos) obsoleta.

\*\*\*

---

<sup>78</sup> Idem, p. 9.

<sup>79</sup> Idem, p. 24.

<sup>80</sup> Idem, p. 26.

<sup>81</sup> Idem, p. 55.

Nas páginas anteriores, usei alguns pensadores, pesquisadores e professores que ofereceram importantes contribuições para o ensino, objetivando sustentar minha proposta com embasamento teórico e atividade empírica dos pares que me antecederam.

No entanto, seria uma injustiça não pontuar características importantes que se encontram na maioria das dissertações presentes em minha pesquisa que trabalham com as ideias do papel da gamificação no ensino; das transformações tecnológicas dos videogames ocorridas ao longo do período; da influência dos jogos eletrônicos na cultura juvenil; do aumento do engajamento de alunos e alunas no desenvolvimento de projetos; da percepção do professor ou da professora como mediadores das narrativas presentes nos jogos eletrônicos; da apresentação do recurso aos professores e professoras que desconhecem tal universo. Tais contribuições, além de presentes nas dissertações apresentadas, também se encontram nas dissertações de Artur Duarte Peixoto<sup>82</sup>; Elton Frias Zanoni<sup>83</sup>; Helyom Viana Telles<sup>84</sup>; Maurício Fonseca da Paz<sup>85</sup>; Leandro Rezende da Silva<sup>86</sup>; Luiza Fernanda Biazotto<sup>87</sup>.

Senão em todas, na grande maioria dessas dissertações, tive contato com alguns jogos eletrônicos que não conhecia por diversos fatores, dentre eles posso especular o fato de não possuir o console ou por ter sido lançado num momento específico no qual estava atarefado com outras atividades.

Enfim, o fato de não ter a experiência de jogá-los ou ter o console que possibilite tal experiência, não impede a adoção de tal ferramenta em projetos futuros tendo em vista que a indicação deles tende a ser aprovada por aqueles e aquelas que farão a atividade. Isto porque o uso do jogo eletrônico não está associado ao simples ato de jogar, mas sim dos alunos e alunas serem capazes de analisar as narrativas presentes nesses jogos, de construir sua visão de mundo

---

<sup>82</sup> PEIXOTO, Artur Duarte. Jogar com a História: Concepções de tempo e História em dois jogos digitais baseados na temática da Revolução Francesa. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Porto Alegre, BR-RS, 2016.

<sup>83</sup> ZANONI, Elton Frias. Gamificação, aprendizagem e ensino de História: construção de estratégias didáticas com ferramentas online. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Programa de Pós-Graduação em História, Florianópolis, 2016.

<sup>84</sup> VIANA-TELLES, Helyom. Empatia Histórica e jogos digitais: uma proposta para o ensino de História. Dissertação (Mestrado Profissional) – Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Educação. Programa de Pós-Graduação em Ensino de História – PROFHISTORIA, Câmpus I. 2018.

<sup>85</sup> PAZ, Maurício Fonseca da. História e Gamificação: Reflexões e aplicabilidade de lúdicos no Ensino de História. Dissertação (Mestrado Profissional) – Universidade Federal do Paraná. Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, Paraná, 2018.

<sup>86</sup> SILVA, Leandro Rezende da. Gamificação e Jogos com Fins didáticos no Ensino de História. Dissertação (Mestrado) – Curso de Pós-Graduação Stricto Sensu (Mestrado Profissional) Profhistória, Faculdade de Ciências Humanas, Câmpus de Cáceres, Universidade do Estado de Mato Grosso, 2021.

<sup>87</sup> BIAZOTTO, Luzia Fernanda. O uso da gamificação no ensino do feudalismo e história medieval no ensino fundamental. Dissertação (Mestrado Profissional) – Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Programa de Pós-Graduação em Ensino de História – Maringá, PR, 2022.

acerca de um determinado tema pautados na pesquisa, de selecionar fontes para refletir sobre as possíveis distorções conceituais que possam existir... Ou seja, esse fator comprova a aproximação entre mim e meus pares no uso dos jogos eletrônicos na sala de aula durante o processo de ensino-aprendizagem.

Tal trecho vem ao encontro do que esse trabalho pretende demonstrar, a utilização de uma ferramenta a qual, por fazer parte da cultura de nossas alunas e alunos, possibilita a construção de narrativas a partir da visão de mundo de cada discente por meio da confecção de vídeos escolares. No entanto, outra característica fundamental nesse processo, além de garantir voz para esses atores e atrizes, é o fato da necessidade do diálogo e do respeito durante a construção do projeto dos mesmos, uma vez que possuem visões de mundo heterogêneas forçando a realização de perguntas (porque não) inéditas ao objeto.

Desta forma, também faço voz as dissertações que apresentaram o jogo eletrônico não como a boia de salvação do ensino de História, mas sim como mais uma das ferramentas existentes que possibilitam o diálogo com o jovem podendo ser uma chave que abrirá uma porta para conectar universos culturais distintos.

Também destaco a capacidade que nossas propostas convergem na busca por um ensino mais autônomo em todas as etapas da produção do conhecimento, desde a busca pelas fontes até a confecção final dos projetos idealizados pelos alunos e pelas alunas, conectando tais universos distintos, proporcionando o prazer que o saber é capaz de oferecer àqueles que o desenvolvem. Esse sentimento também se faz presente na gamificação e é notado por nós como um fator de estímulo ao ensino de História que buscamos seguir *abrindo janelas para expandir os horizontes* do ensino.

Tal prazer, dentro do universo da gamificação, é conceitualizado através da palavra *flow*, que serve para conceituar um sentimento alcançado como reflexo do resultado ao se concretizar alguma tarefa estipulada pelo desenvolvedor do jogo eletrônico. O *flow* seria uma espécie de estado de espírito oriundo da total imersão e concentração máxima no ambiente virtual no qual o jogador está inserido explorando-o em busca da solução do obstáculo ou problema colocado por aquele que criou o jogo.

No entanto, que magia é essa proporcionada pelos jogos eletrônicos? De que forma podemos conectá-lo com o ensino? E por que isso é tão significativo?

Como já pontuado, muitas dissertações já demonstraram como ocorreu o desenvolvimento tecnológico dos games. Mesmo assim, é necessário demonstrar como o avanço dessa tecnologia se conectou com a produção de um sentimento pessoal e particular

culminado no flow que estará mais facilmente compreendida, a meu ver, através da análise de quatro jogos eletrônicos do gênero de aventura.<sup>88</sup>

No ano de 1984, o jogo eletrônico *Montezuma's Revenge* foi lançado para algumas plataformas (dentre elas o Atari 2600 da segunda geração de videogames) e, de acordo com a página da Wikipedia, o

“...jogador controla um personagem (...), movendo-o de sala em sala no labirinto subterrâneo da pirâmide do templo asteca do século XVI do imperador Montezuma II, repleto de inimigos, obstáculos, armadilhas e perigos (...). A movimentação é feita saltando, correndo, deslizando...”<sup>89</sup>

Conforme podemos ver nas Imagens 13 e 14, toda a ação realizada pelo personagem jogável era feita a partir do comando dado no joystick que possuía uma manete e um botão. As imagens do jogo são formadas a partir da composição de quadrados constituindo linhas que formam o cenário, a paleta de cores é limitada e é a imaginação do jogador que confere significado aos objetos presentes. O som do jogo era baseado em bips e tons monofônicos.

Figura 13: Foto do console Atari

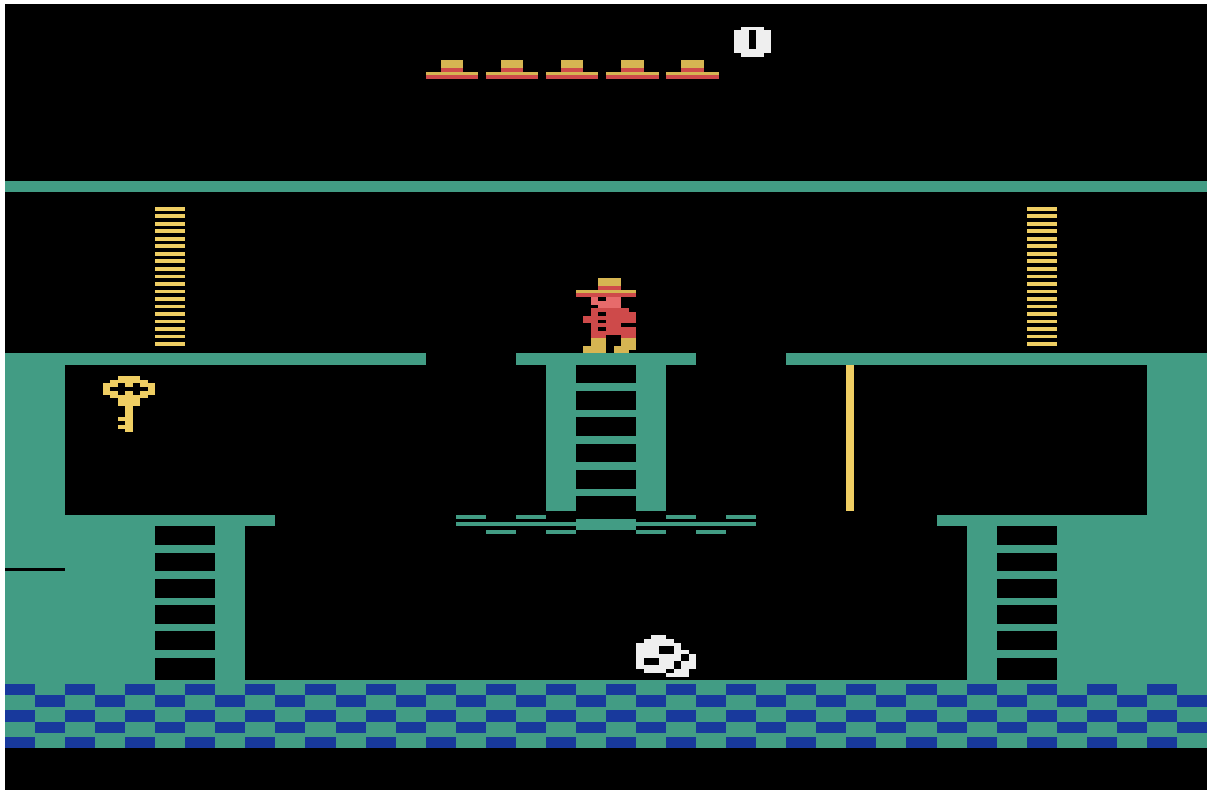


Fonte: <https://www.techtudo.com.br/listas/2018/04/atari-relembre-as-versoes-historicas-do-console-dos-anos-80.ghml> Acesso em 07/08/2025.

<sup>88</sup> A escolha desses quatro jogos e do gênero aventura atende a preocupação que todo o pesquisador da área de jogos eletrônicos possui com a capacidade que tal objeto oferece em trabalhar conceitos, ressignificações, narrativas, historicidade, imagens..., por ter uma conexão mais direta com a temática histórica, facilitando o seu uso no ensino.

<sup>89</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Montezuma%27s\\_Revenge\\_\(video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Montezuma%27s_Revenge_(video_game)) Acesso em 16/01/2026.

Figura 14: Foto do jogo “Montezuma’s Revenge”



Fonte: [https://www.atari2600.com.br/Atari/Roms/01m1/Montezumas\\_Revenge\\_Starring\\_Panama\\_Joe](https://www.atari2600.com.br/Atari/Roms/01m1/Montezumas_Revenge_Starring_Panama_Joe) Acesso em 07/08/2025.

Três anos mais tarde, na terceira geração de consoles de videogame, foi lançado *Superpitfall* para Nintendo. Nesse jogo,

“O explorador Pitfall Harry deve enfrentar o desafio de um labirinto de cavernas a fim de encontrar o diamante Raj, sua sobrinha Rhonda e seu leão de estimação Quickclaw. Para piorar as coisas, Rhonda foi transformada em pedra e Quickclaw está preso numa jaula, o que faz com que Harry também precise achar a poção para salvar a moça e uma chave para abrir a jaula. Além dos perigos naturais das cavernas, Harry ainda precisa evitar armadilhas, animais peçonhentos e até tribos canibais.”<sup>90</sup>

Como ingressávamos numa outra geração, a tecnologia e a jogabilidade modificaram. Nesse console, o joystick já possui um número maior de botões que desempenham funções diferentes ao longo do jogo<sup>91</sup> conferindo uma amplitude de ações ao personagem jogável (neste jogo, um botão servia para pular e o outro para atirar). As imagens eram constituídas em 8 bits, além de possuir cores mais vibrantes. Tanto o cenário quanto os personagens e objetos do jogo eram formados por blocos o que garantia um cenário mais funcional ao roteiro estabelecido

<sup>90</sup> [https://pt.wikipedia.org/wiki/Super\\_Pitfall](https://pt.wikipedia.org/wiki/Super_Pitfall) acesso em 16/01/2026.

<sup>91</sup> O botão *start* permite que o jogo seja pausado, por exemplo.

pelos desenvolvedores. O som oferecia uma melodia que “tocava ao fundo” possuindo a função de compor a trilha sonora de cada fase, além de barulhos agudos quando o personagem pulava, atirava, coletava itens...

Figura 15: Foto do console NES



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Nintendo\\_Entertainment\\_System](https://pt.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System) Acesso em 07/08/2025.

Figura 16: Foto do jogo “SuperPitfall”



Fonte: <https://joysticknervoso.wordpress.com/2014/09/16/super-pitfall-nes/> Acesso em 07/08/2025.

Em 1996, o jogo eletrônico *Tomb Raider*<sup>92</sup> foi lançado para o Playstation 1 (saltamos para a quinta geração de consoles de videogames)

“...foca na arqueóloga britânica fictícia Lara Croft, que viaja pelo mundo em busca de artefatos perdidos e se infiltra em tumbas e ruínas perigosas. A jogabilidade geralmente se concentra em exploração, resolução de quebra-cabeças, navegação em ambientes hostis repletos de armadilhas e combate a inimigos”.<sup>93</sup>

Figura 17: Foto do console PS1



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/PlayStation\\_%28console%29](https://pt.wikipedia.org/wiki/PlayStation_%28console%29) Acesso em 07/08/2025.

---

<sup>92</sup> Sucesso que virou uma franquia com diversos títulos para os mais variados consoles de videogame, além de possuir várias adaptações para o cinema e, recentemente, ter gravações previstas para iniciar em janeiro de 2026 para compor o catálogo de séries de um serviço de streaming.

<sup>93</sup> [https://pt.wikipedia.org/wiki/Tomb\\_Raider](https://pt.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider) Acesso em 16/01/2026.

Figura 18: Foto do jogo “Tomb Raider”



Fonte: <https://gamerview.com.br/reviews/tomb-raider-i-iii-remastered-review/> Acesso em 07/08/2025.

Constatamos por meio da imagem do console o desenvolvimento atingido por esta geração em comparação as anteriores, fruto do aperfeiçoamento tecnológico, além da complexidade de ações cujo personagem jogável desempenha ao longo da narrativa do jogo eletrônico devido a quantidade de botões presentes no joystick.

Ao refletirmos sobre a imagem do jogo eletrônico, também observamos o crescimento da resolução que reflete nos detalhes dos objetos, das cores e do cenário definindo o padrão de aventura 3D. Já o som do jogo em questão era focado para criar uma atmosfera de solidão e tensão.

No ano passado, o jogo *Indiana Jones e o Grande Círculo* foi lançado para Playstation 5. Segundo a Wikipedia,

“Baseado na franquia Indiana Jones , apresenta uma narrativa original que se passa entre os eventos de Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida (1981) e Indiana Jones e a Última Cruzada (1989). A história acompanha o arqueólogo Indiana Jones em 1937, enquanto ele tenta frustrar os planos de diversos grupos que buscam controlar um poder ligado ao Grande Círculo, um conjunto de locais misteriosos ao redor do mundo que formam um círculo perfeito em um mapa. O jogo é predominantemente em primeira pessoa , com a perspectiva em terceira pessoa sendo utilizada para cenas de corte e elementos contextuais, como a interação com o ambiente. O jogador controla Jones enquanto ele explora uma combinação de áreas

lineares, focadas na história, e paisagens mais amplas e exploráveis em locais como a Cidade do Vaticano , o complexo das pirâmides de Gizé e Sukhothai”.<sup>94</sup>

Figura 19: Foto do console PS5



Fonte: <https://www.playstation.com/pt-br/ps5/> Acesso em 07/08/2025.

Por fazer parte da nona geração, a capacidade de imersão no cenário e na narrativa do jogo é incrível, pois temos um som com a trilha sonora de Gordy Haab<sup>95</sup>, sons de pássaros na mata, dentre outros. Além das imagens que retratam com perfeição sombras, texturas...

---

<sup>94</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Indiana\\_Jones\\_and\\_the\\_Great\\_Circle](https://en.wikipedia.org/wiki/Indiana_Jones_and_the_Great_Circle) Acesso em 16/01/2026.

<sup>95</sup> Compositor de trilhas sonoras de filmes como: Indiana Jones e Star Wars.

Figura 20: Foto do jogo “Indiana Jones e o Grande Círculo”



Fonte: <https://www.playstation.com/pt-br/games/indiana-jones-and-the-great-circle/> Acesso em 07/08/2025.

Logo, o uso do jogo eletrônico como metodologia para o ensino de História tende a conciliar o saber com o prazer, oferecendo possibilidades de um engajamento maior por parte de alunos e alunas uma vez que tal elemento é marcante na cultura juvenil e, portanto, acaba por tornar-se integrante da cultura escolar.

Ou seja, fizemos o que a professora Nikitiuk recomendou!

### CAPÍTULO 3 – MINECRAFT: UM ALIADO PARA IMIGRANTES E NATIVOS E NATIVAS DIGITAIS

Atualmente, vivemos numa sociedade composta por imigrantes e nativos ou nativas digitais<sup>96</sup> convivendo cotidianamente. Tal realidade é sentida nas escolas.

De acordo com o artigo publicado no *O Globo*, em 25 de abril de 2024, “Número de professores concursados nas redes estaduais é o menor em dez anos, aponta estudo”<sup>97</sup>, a média de idade do professor e da professora é de 46 anos e a esmagadora maioria é composta por concursados e concursadas no Rio de Janeiro, fenômeno que está diminuindo em outros estados, em que predomina a contratação precária de docentes para atuar nas redes.

O Censo Escolar da Educação Básica de 2007<sup>98</sup>, quase 15 anos anterior a matéria de *O Globo*, mostra a quantidade de professores e de professoras que lecionam na Educação Básica de acordo com sua faixa etária. À época já era possível perceber o envelhecimento da profissão, mais da metade dos professores e das professoras possuíam faixa etária acima dos 33 anos. Portanto, há professores e professoras nascidos entre as décadas de 1960 até 1990 atuando na rede pública de ensino, que ingressaram no serviço público entre as décadas de 2000 até 2010 no caso do estado do Rio de Janeiro.

A apresentação desse perfil etário se faz necessário para demonstrar que nós, professoras e professores, tivemos algum tipo de contato com os recursos tecnológicos que foram se tornando cada vez mais populares desde a década de 1970 em nossa sociedade. Desde então, esses professores e essas professoras viveram e vivem num mundo em transformação constante, cada vez mais acelerado devido a dinâmica imposta pelos recursos tecnológicos presentes no nosso cotidiano.

A partir dessa perspectiva, podemos constatar a importância, apresentada no último capítulo, do letramento digital pelo qual muitos trabalhos já se debruçaram, buscando oferecer ferramentas para tal.

Será que estamos aptos ou aptas para utilizar os recursos tecnológicos em nossas aulas? Será que estamos seguros ou seguras para utilizarmos os jogos eletrônicos, aqui em específico

---

<sup>96</sup> Imigrante digital é um termo que faz referência a pessoas que nasceram num mundo não digital e se adaptaram a ele. Nativo digital é um termo que faz referência a pessoas que nasceram no mundo digital e são fluentes na linguagem digital.

<sup>97</sup> Jornal O Globo, de 25/04/2024. <https://oglobo.globo.com/brasil/noticia/2024/04/25/numero-de-professores-concursados-nas-redes-estaduais-e-o-menor-em-dez-anos-aponta-estudo.ghtml> Acesso em 06/07/2025.

<sup>98</sup> Estudo exploratório sobre o professor brasileiro com base nos resultados do Censo Escolar da Educação Básica 2007 / Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. – Brasília: Inep, 2009.

o game Minecraft, na sala de aula? Teremos mais ou menos dificuldades por sermos nativos e nativos ou imigrantes digitais?

Pensando no cenário apresentado, que retrata o perfil dos professores e das professoras e nas reflexões acima, é que propomos a criação de um manual que veremos no quarto capítulo. No momento, neste capítulo, demonstrarei as influências que o mundo digital e os jogos eletrônicos possuem na minha vida acadêmica como discente e docente, ou seja, refletirei sobre as minhas experiências no campo analógico e digital associadas direta ou indiretamente a aquisição de conhecimento dentro ou fora da escola. Em seguida, apresentarei dois trabalhos realizados pelos meus alunos e minhas alunas (nativos e nativas digitais) cuja a ferramenta foi o Minecraft, para, em seguida, estabelecer uma conexão entre alguns textos lidos no ProfHistória e o objetivo principal das pesquisas no programa (compartilhar experiências de propostas pedagógicas com professores e professoras).

O capítulo visa demonstrar como o uso dos jogos eletrônicos pode ser mais um recurso para fomentar a busca pelo conhecimento de nossos alunos no cotidiano escolar através de propostas realizadas por meus alunos e alunas em sala de aula.

### **3.1 Do analógico ao digital: experiências em casa e na escola**

Na segunda metade dos anos 1980 tive uma professora na alfabetização<sup>99</sup> que utilizava técnicas, para o desenvolvimento do aprendizado, pautadas no lúdico as quais marcaram as minhas memórias afetivas, cognitiva e sensorial. Essa professora, por não existir na época, não utilizava recursos eletrônicos. No entanto, era capaz de prender a atenção dos seus alunos por meio de uma metodologia de ensino baseada na ludicidade.

A prática adotada pela professora, ninguém menos do que minha mãe, apresentava as letras do alfabeto nos tradicionais cartazes ilustrativos. A medida em que os alunos e as alunas iam identificando as letras, a professora cantava músicas infantis junto com eles e elas, com o intuito de proporcionar a assimilação do aprendizado. Momento esse que seus alunos e suas alunas adoravam, tendo em vista que as canções eram de nosso conhecimento.

No mesmo período em que era alfabetizado pela minha mãe, aproveitava os momentos de lazer para jogar o videogame que havia ganhado dela e do meu pai em 1985. Ano em que começava minha caminhada no universo digital.

---

<sup>99</sup> Terminologia associada a uma etapa na qual se esperava que a criança aprendesse a ler e escrever, considerada uma série isolada. Atualmente, devido aos processos de reformas educacionais implementados, tais competências são avaliadas ao longo de um processo/ciclo.

\*

O universo dos videogames possui uma história de mais de 50 anos, tendo em vista que o primeiro console de videogame lançado foi o Magnavox Odyssey<sup>100</sup> em 1972 (a primeira geração) e, desde então, foram sendo lançados outros consoles até a geração atual (a nona) composta pelo Playstation 5<sup>101</sup>, por exemplo.

Nos dias de hoje, dificilmente teremos uma pessoa com menos de 50 anos de idade que não tenha vivenciado a experiência de jogar um videogame, além da possibilidade daqueles com mais idade de não terem, no mínimo, visto seus filhos e/ou filhas jogando.

Faço essa reflexão pois, na segunda metade dos anos 1980, meus pais me deram de presente o videogame da Philips chamado Odyssey<sup>102</sup> e, no final de 1989, o Phantom System<sup>103</sup> (a terceira geração de videogames), respectivamente imagens 21 e 22. Apesar de não ter ganhado ou adquirido nenhum console da quarta geração, tive a oportunidade de comprar os consoles da Sony que proporcionaram uma mudança significativa no universo cultural dos jogos eletrônicos.

Figura 21: Foto do console Odyssey



Fonte: <https://www.toitoi.com.br/peca.asp?ID=25761645> Acesso em 07/08/2025.

<sup>100</sup> Desenvolvido por Ralph Baer no final da década de 1960.

<sup>101</sup> Videogame da Sony lançado em 2020.

<sup>102</sup> Segunda versão do Magnavox Odyssey.

<sup>103</sup> Videogame da Gradiente que utilizava jogos da Nintendo Entertainment System.

Figura 22: Foto do console Phantom System



Fonte: <https://fliperamadeboteco.com/o-clone-nacional-do-nes-phantom-system/> Acesso em 07/08/2025.

Figura 23: Foto do console PS1



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/PlayStation\\_%28console%29](https://pt.wikipedia.org/wiki/PlayStation_%28console%29) Acesso em 07/08/2025.

Durante esse tempo, apesar de não jogar mais comigo, como fez no game *Macacos me mordam* (imagem 24) do Odyssey, meu pai sempre me assistia jogar a série *Resident Evil* (imagem 25) do PS1 (imagem 23), que possuía uma narrativa semelhante aos filmes da indústria cinematográfica. Me recordo que, além do fato da narrativa desenvolvida nos games chamarem a sua atenção, ele considerava interessante a dinâmica desse game em particular, uma vez que tal fato me forçava a aprender inglês para desvendar seus mistérios e zerá-lo<sup>104</sup>.

Figura 24: Foto do jogo “Macacos me mordam”



Fonte: <https://experienciaodyssey.com.br/macacosmemordam/> Acesso em 07/08/2025.

<sup>104</sup> Termo que significa concluí-lo.

Figura 25: Foto do jogo “Resident Evil”



Fonte: <https://www.evilresource.com/resident-evil/guides/puzzles/creating-v-jolt-to-destroy-plant-42> Acesso em 07/08/2025.

\*

Independentemente do sentimento nostálgico relatado pelo período descrito acima, tenho a convicção de que os games jogados possibilitaram, além dessa aquisição de conhecimento de um conteúdo específico (como tinha observado meu pai), momentos de interação com familiares, amigos e amigas, elaboração de estratégias e estimulação da memória de curto prazo para solucionar obstáculos impostos pelos jogos eletrônicos... Enfim, o game foi uma das mais variadas ferramentas existentes que me marcou por facultar o desenvolvimento de capacidades cognitivas e interações sociais as quais foram sendo aprimoradas para a constituição de uma pessoa crítica e criativa.

Toda essa convicção foi revisitada no momento em que vimos nosso cotidiano sofrer uma alteração inimaginável, fruto da pandemia de Covid-19, tendo em vista que tivemos que respeitar o isolamento social devido a inexistência de uma vacina que permitisse a imunização adequada das pessoas.

Essa nova realidade propiciou a necessidade de uma remodelação no formato de planejamento das aulas, forçando os professores e as professoras a dominarem recursos tecnológicos instantaneamente para dar prosseguimento às práticas escolares, por exemplo. Aproveitei a oportunidade de ficar mais tempo em casa e realizei cursos oferecidos pela SEEDUC-RJ, dentre eles o uso de metodologias ativas em sala de aula, haja vista que uma das ementas do curso abordava desde o uso de podcasts até a implementação de jogos e cultura digital na aula para desenvolver o protagonismo, a colaboração e o movimento ação-reflexão dos discentes.

Como a busca por uma vacina foi demorada, ficamos de março do ano de 2020 até o início letivo de 2022 com as aulas no formato remoto. Neste momento, nos vimos sentados diante da tela do computador por muitas horas para planejar as aulas; elaborar atividades avaliativas; distribuir tarefas aos alunos; responder e-mails dos mais variados assuntos concernentes ao cotidiano escolar; explicar os conteúdos aos alunos e as alunas de forma online, olhando para uma webcam sem nenhum tipo de contato, já que havia alunos e alunas que nem possuíam computador e/ou webcam...

Enfim, o que considerava como a essência do lecionar, ou seja, o diálogo olho no olho, se perdeu, tornando a relação professor-aluno extremamente mecânica. As aulas se tornaram frias sem os risos, os olhares, as interações que ditam os rumos que a aula toma e a torna única.

Diante desse cenário, resolvi utilizar o Kahoot<sup>105</sup> em minhas aulas, principalmente nas de sexta-feira, pois pretendia com isso encurtar a distância existente nessa realidade virtual além de tornar as aulas um pouco mais humanizada. Desta forma, revisei sentimentos nostálgicos que os jogos eletrônicos me proporcionaram, buscando solapar essa modelagem enfadonha imposta a docência.

Com a implementação dos jogos em formato de quiz, percebi que o número de alunos e alunas nas salas virtuais aumentou e as suas frequências se tornaram mais constantes, as interações nos chats foram maiores, surgiu o desejo de ligarem a webcam para “aparecer”.

---

<sup>105</sup> Uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos com questões de múltipla escolha acessada pela web ou por aplicativos de dispositivos móveis. Normalmente é necessário ter uma conta na plataforma <https://create.kahoot.it/auth/login> que fornece a opção básica (gratuita) e outras opções com mais opções de criação de jogos (exige o pagamento de anuidade). Ao criar a conta, a pessoa constrói jogos interativos no modelo de quiz pelos quais os convidados, demais pessoas que podem ou não ter uma conta na plataforma em questão, recebem o convite de participação através do oferecimento de um link do responsável pela elaboração do jogo, respondem usando um computador ou um dispositivo móvel com acesso a internet. As perguntas aparecem na tela, no quadro branco ou na parede (a depender da projeção desejada pelo ou pela responsável do jogo) com um tempo específico para ser respondida e contendo até quatro opções de respostas (no modelo de questão objetiva). Cada resposta é representada por uma cor e, na hora de responder, o jogador ou a jogadora selecionarão aquela que julgarem correta através do dispositivo utilizado.

Enfim, houve transformações significativas no comportamento dos alunos e das alunas que me fizeram revisitar as características já relatadas ao jogar videogame nos anos 1980-1990. Além de constatar que naquele momento, assim como em minha infância, meus alunos e minhas alunas experimentaram a aprendizagem por meio da relação entre a construção do saber em conjunto com o lúdico.

A partir do momento em que nossas vidas voltaram a uma certa normalidade e os discentes, presencialmente, me pediram para continuar a realizar as aulas com o Kahoot, resolvi introduzir o uso dos jogos eletrônicos como um recurso para a realização de trabalhos que fomentassem o interesse deles na aquisição do saber, levando em conta o fato de ter a cultura do universo dos games presente desde a minha infância e pelo fato de ser professor e estar em contato com alunos e alunas da Educação Básica. Ou seja, por saber da relação intrínseca que crianças e adolescentes possuem com esse universo e do engajamento que tal recurso incute neles, resolvi usá-los como ferramenta para a produção de trabalhos escolares.

Sendo assim, tal metodologia que foi tão marcante em minha vida como aluno, além de estar viva em minha memória afetiva, me faz reproduzi-la com os diversos recursos que temos disponíveis na atualidade. E como não poderia ser diferente, pela proximidade que tenho por ser um jogador rotineiro e por acreditar que se o digital é capaz de proporcionar além de entretenimento conhecimento, apresento dois trabalhos realizados pelos meus alunos de séries e instituições diferentes que proporcionaram, aos mesmos, a produção do conhecimento dentro e fora da sala de aula de maneira prazerosa através do recurso jogo eletrônico. Torno a frisar que o objetivo é apresentá-lo como um catalisador do interesse de nossos alunos e nossas alunas no desenvolvimento de trabalhos que proporcionem a produção do saber pelos próprios discentes com a orientação do professor.

\*

A primeira experiência que relato ocorreu no ano de 2022 numa escola da rede privada para uma turma do Segundo Ano do Ensino Médio. O calendário escolar da instituição era caracterizado por três trimestres e a grade de horário da disciplina de História me conferia três encontros semanais de 50 minutos cada.

A implementação da proposta ocorreu no primeiro trimestre e, nesse caso, não trabalhei unicamente com a gamificação e nem exclusivamente o game *Minecraft*<sup>106</sup>. Nela, a turma foi dividida em sete grupos<sup>107</sup> com uma média de cinco alunos em cada um (deixando-os à vontade para escolherem os integrantes), cujo objetivo era apresentar uma análise dos movimentos sociais que ocorreram ao longo da Primeira República no Brasil.

Ao longo do trimestre, trabalhamos com o conteúdo de Primeira República por meio de aulas expositivas, debates com textos complementares e reflexão de imagens sobre os aspectos sociais, políticos, econômicos e culturais do período.

Como critério de avaliação trimestral, além das provas convencionais, os alunos desenvolveriam um projeto idealizado por eles, sendo necessário a utilização de ferramentas tecnológicas para a confecção do mesmo e, posteriormente, uma apresentação para os demais alunos da turma.

A única exigência foi a necessidade de usar como referências bibliográficas o livro didático adotado pela escola e artigos selecionados no site da FGV. No entanto, os alunos podiam acrescentar outras referências, desde que fossem previamente apresentadas a mim, assim como a prévia do projeto em sua fase final, tendo em vista que desenvolviam a tarefa em suas residências.

Houve um grupo que utilizou o game *Minecraft*<sup>108</sup> para reproduzir um cenário cuja simulação apresentava o Cangaço, como podemos ver na Figura 26.

---

<sup>106</sup> A proposta abrangia o uso de metodologias ativas e suas ferramentas como: podcasts, games, ... No caso dos games, indiquei dois em específico: *Minecraft* e *The Sims*.

<sup>107</sup> Um desses grupos elaborou um trabalho utilizando o game “*The Sims*” para narrar, a partir da obra de Euclides da Cunha “*Os Sertões*”, a Guerra de Canudos.

<sup>108</sup> Um game de construção em mundo aberto onde os jogadores podem criar e interagir em um ambiente composto por blocos que formam o cenário e os personagens.

Figura 26: Foto do vídeo escolar sobre o Cangaço



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Hivy6xyjUG8> Acesso em 28/06/2025.

O projeto deles foi a criação de um vídeo escolar cuja narrativa do trabalho estava pautada numa espécie de documentário com um roteiro dividido em duas partes. Na primeira, a medida em que iam explorando o ambiente movimentando o avatar<sup>109</sup> pelo cenário construído (Imagem 27), narravam o roteiro criado a partir da pesquisa realizada, apresentando as características desse movimento. Já na segunda, apresentavam seus principais personagens utilizando a mesma técnica da primeira parte, porém as imagens foram de fotografias históricas e suas releituras a partir da montagem no *Minecraft*. Tudo isso gravado com a utilização de algum programa, já que sobrepueram a voz nas imagens que iam sendo projetadas no quadro branco<sup>110</sup>.

<sup>109</sup> Uma representação do jogador no jogo.

<sup>110</sup> A apresentação do grupo utilizou o Datashow e a caixa de som disponibilizadas pela escola.

Figura 27: Foto do vídeo escolar sobre o Cangaço



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Hivy6xyjUG8> Acesso em 28/06/2025.

Apresento a transcrição da narração elaborada pelos alunos, que está presente no trabalho:

“Os cangaceiros eram grupos de nômades armados que viviam em bandos. O termo cangaço foi escolhido porque a palavra deriva de canga, peça de madeira utilizada na cabeça do gado para fins de transporte. Nesse sentido, eles eram nômades que carregavam durante suas caminhadas muitos pertences. O cangaço foi um movimento social ocorrido no nordeste do país nos séculos XIX e XX. Nele, os cangaceiros demonstravam a insatisfações pelas condições precárias em que a maioria da população nordestina se encontrava, uma vez que o poder estava concentrado nas mãos dos fazendeiros. Com a Proclamação da República em 1889, diversos problemas sociais econômicos assolavam o país, sobretudo no nordeste, onde a violência a fome e a pobreza aumentavam. Assim, no final do século XIX, já se notavam o surgimento de foco de cangaceiros pelo norte e pelo nordeste do país. No entanto, o movimento do cangaço adquiriu maior coerência e organização no início do século XX. Ele representou um importante fenômeno social da história brasileira constituído por indivíduos empenhados em trazer uma nova realidade, mais inclusiva e igualitária para a população do sertão nordestino. Utilizando a violência, como armas, espingarda, facas e punhais, os cangaceiros saíam em bando por diversos locais no nordeste do país saqueavam fazendas, sequestravam e matavam fazendeiros impondo respeito por onde passavam e foi assim que o movimento cangaceiro ultrapassou uma década demonstrando sua força, garra e dedicação.

[Muda o cenário para a representação das fotografias e das releituras.]

Para alguns, o movimento teve fim em 1940 com a morte de um dos cangaceiros que era amigo de Lampião, Cristiano Gomes da Silva Cleto. Suas cabeças e de seus companheiros foram expostas como prêmio. Somente com a aprovação do projeto de lei nº 2867 de 24 de maio de 1965, as cabeças foram devidamente enterradas.

Chegava o fim do casal ícone do cangaço considerado pelas autoridades pessoas perigosas Lampião e Maria Bonita. A morte dos líderes significou o fim do movimento cangaceiro, o qual se dissipou pelo norte e nordeste. Alguns cangaceiros, com medo de ser degolados, se entregaram as autoridades. Lampião e Maria Bonita foram

brutalmente assassinados numa emboscada preparada pelas autoridades na época governada por Getúlio Vargas. Tudo aconteceu quando o casal acampava na grota de Angicos em Poço Redondo, Sergipe, no dia 27 de julho de 1938”.<sup>111</sup>

As imagens 28, 29, 30 e 31 fazem referência à releitura elaborada pelos alunos na segunda parte do vídeo escolar, os alunos utilizaram os recursos do game *Minecraft* para a criação.

Figura 28: Foto do vídeo escolar sobre o Cangaço



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Hivy6xyjUG8> Acesso em 28/06/2025.

<sup>111</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=Hivy6xyjUG8> acesso em 28/06/2025.

Figura 29: Foto do vídeo escolar sobre o Cangaço



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Hivy6xyjUG8> Acesso em 28/06/2025.

Figura 30: Foto do vídeo escolar sobre o Cangaço



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Hivy6xyjUG8> Acesso em 28/06/2025.

Figura 31: Foto do vídeo escolar sobre o Cangaço



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Hivy6xyjUG8> Acesso em 28/06/2025.

O próximo relato ocorreu com uma turma de Primeiro Ano do Ensino Médio na mesma escola em que desenvolvi o primeiro trabalho apresentado.

No início do ano letivo de 2024, estávamos estudando as civilizações da Antiguidade e adotei o mesmo procedimento mencionado no primeiro relato. No entanto, essa proposta possuía duas diferenças: a primeira, o uso exclusivo de jogos eletrônicos, devido ao pouco tempo hábil que teria com os alunos por questões particulares; e a segunda, apresentei um passo-a-passo de como se montar um roteiro cujo objetivo seria a criação de um vídeo escolar do gênero de ficção, contendo as falas dos personagens e seus grupos sociais, o cenário a ser trabalhado etc., para que depois fizessem a representação usando o jogo eletrônico.

Desta forma, dividi a turma em sete grupos com uma média de cinco alunos em cada e os deixei livres para escolherem os temas de acordo com seus interesses. A maioria dos grupos desenvolveu temas que faziam referência à Roma Antiga, utilizando o *Minecraft* como ferramenta para a criação de seus projetos e um grupo, em particular, me chamou a atenção pois escolheu apresentar a definição da política do Pão e Circo.

O projeto deles foi a criação do vídeo pautado na construção de uma narrativa cujos diálogos representam, ao menos, quatro grupos de personagens existentes na Roma Antiga que

os demais alunos da turma puderam identificá-los ao assisti-lo, garantindo o objetivo da proposta e do projeto deles – trabalhar com a identidade dos personagens da trama. Apresento a transcrição do áudio do trabalho:

“Narrador: 164 a.C. após a vitória romana nas guerras púnicas.

[Cenário: Senado]

Personagem 1: Nunca tivemos tantos escravos assim. Iremos prosperar como nunca.

[Cenário: meio rural]

Personagem 2: Então, eu reuni vocês aqui para comunicar que vocês não trabalharão mais conosco.

Personagem 3: Mas por quê? Como iremos nos sustentar?

Personagem 2: Olha, após a vitória nas guerras púnicas nós, conseguimos diversos prisioneiros de guerra para serem escravos. Então, não precisaremos mais de vocês aqui. Assunto encerrado!

[Cenário: casa do Plebeu]

Personagem 3: Família. Então, infelizmente, eu perdi meu emprego e teremos que nos sustentar com os mantimentos guardados até que eu consiga arrumar outro.

Personagem 4: Mas o que aconteceu? Por que você não está mais trabalhando?

Personagem 3: Eu fui substituído por escravos. Na verdade, a vila toda foi. Melhor a gente ir dormir logo. Não quero ficar pensando muito nisso.

Narrador: Após uma semana, todos permanecem sem emprego e a comida começa a acabar.

[Cenário: meio urbano]

Personagem 3: Pessoal, precisamos nos reunir e fazer o protesto. Caso contrário, iremos morrer de fome. Nós precisamos de comida, estamos extremamente insatisfeitos e queremos que você tome providências.

[Cenário: Senado]

Personagem 2: Nós precisamos tomar alguma medida rápida antes que uma crise aconteça.

Personagem 5: Nós poderíamos oferecer cotas de trigo e espetáculos realizados em arenas. Assim, eles irão ficar entretidos e alimentados.

Personagem 2: Ótima ideia. Assim, o povo se manterá fiel a nós e conquistaremos o apoio deles.

[Cenário: Coliseu]

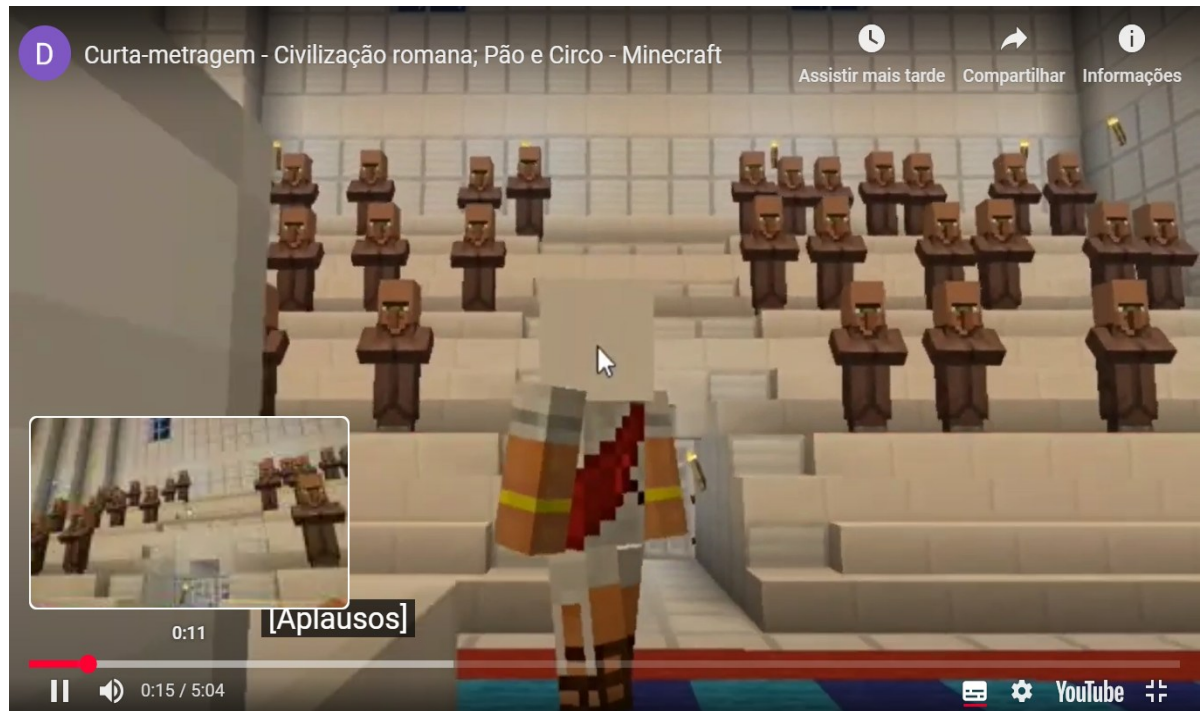
Personagem 5: Viu só como é fácil agradar o povo. Eles são tão desinformados que não tem interesse em qualquer assunto político. A única preocupação deles é o alimento e a diversão”.<sup>112</sup>

Além do uso do diálogo, os alunos implementaram outro meio para caracterizar os grupos sociais dos quais cada personagem ou grupo de personagens fazia parte ao atribuir diferentes vestimentas aos mesmos.

Esse trabalho possuía uma riqueza de imagens e garantia, por parte do espectador, a percepção dos variados ambientes da cidade e dos seus frequentadores, como o Senado, o Coliseu, ambientes em que os escravos ou gladiadores habitavam e o local no qual os plebeus praticavam suas tarefas. Como podemos perceber nas imagens 32, 33, 34 e 35, respectivamente.

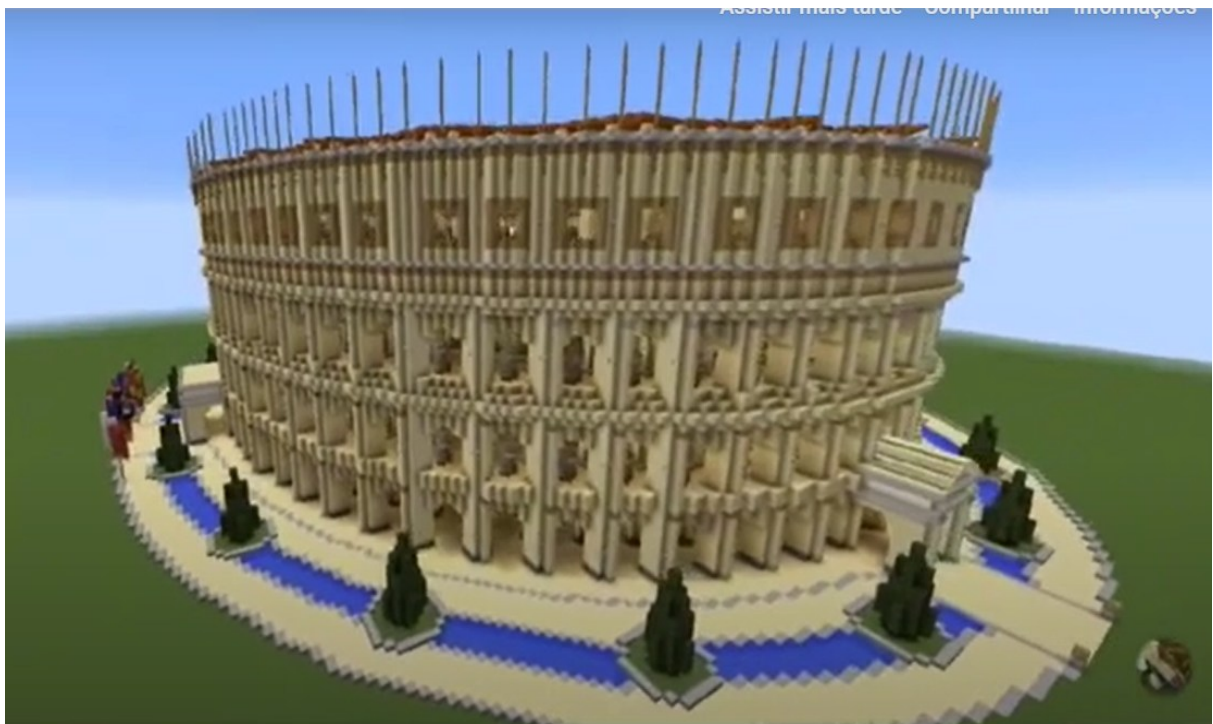
<sup>112</sup> Transcrição do áudio do trabalho <https://www.youtube.com/watch?v=TB94DlzZmzo&t=2s> Acesso em 05/07/2025.

Figura 32: Foto do vídeo escolar sobre Império Romano



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TB94DlzMzo&t=2s> Acesso em 05/07/2025.

Figura 33: Foto do vídeo escolar sobre Império Romano



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TB94DlzMzo&t=2s> Acesso em 05/07/2025.

Figura 34: Foto do vídeo escolar sobre Império Romano



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TB94DlzMzo&t=2s> . Acesso em 05/07/2025.

Figura 35: Foto do vídeo escolar sobre Império Romano



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TB94DlzMzo&t=2s> Acesso em 05/07/2025.

### 3.2 O digital e a Academia

Me formei na UFF no ano de 2004, concluí uma especialização no ano de 2006 e, após 18 anos, retornei a academia ao ser aprovado para o Mestrado do ProfHistória. Ao longo desse período, encontrei certos obstáculos presentes, infelizmente, nas redes pública e privada da Educação Básica. Me senti muitas vezes desorientado, buscando entrar em contato com novas metodologias e discussões historiográficas por meio de leituras e/ou cursos de formação continuada para professores e professoras; insatisfeito com a realidade que nós, professores e professoras da rede básica de ensino, encontramos nas escolas, como o sucateamento na estrutura física, a escassez ou a má conservação ou o mal funcionamento dos recursos didáticos existentes na escola; além do comportamento de alunos e alunas que é afetado tanto por dificuldades no processo de consolidação do letramento quanto pelo desinteresse nos conteúdos abordados pela disciplina. Pontos que tornam a tarefa de construção do conhecimento e da produção de saber bem complexa.

Portanto, o retorno à academia foi fundamental por vários fatores, porém destaco dois deles. Ao ingressar no ProfHistória descobri dissertações que oferecem uma quantidade significativa de propostas pedagógicas que podem ser utilizadas na Educação Básica, demonstrando a força que o programa tem. Uma vez que essa troca é extremamente enriquecedora pois, além de possibilitar a produção e a publicação do conhecimento, das estratégias adotadas por professores e professoras de outras regiões as quais desconhecíamos, demonstra, no caso específico deste trabalho, a força da cultura escolar e da cibercultura.

Isto porque a ferramenta utilizada por mim neste trabalho, o jogo eletrônico Minecraft, já foi utilizada por George Ramon Dimbarre<sup>113</sup> como um recurso para os alunos e alunas aprenderem a definição de conceitos históricos. No entanto, o presente trabalho usa o jogo eletrônico como uma ferramenta para que alunos e alunas, a partir do desenvolvimento das etapas de produção do método científico, produzam um vídeo escolar de acordo com a construção de narrativas provenientes de suas próprias pesquisas.

Outro motivo importante foi a consolidação, a partir das leituras que fiz ao longo do mestrado, da visão que corrobora e legitima a metodologia e as experiências demonstradas em páginas anteriores de minhas práticas no ensino de história. Uma vez que ao propor o uso do Minecraft, em diferentes turmas, para os alunos e as alunas desenvolverem projetos de acordo

---

<sup>113</sup> DIMBARRE, George Ramon. Jogos eletrônicos e conceitos históricos: uma investigação a partir do Minecraft. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História), Universidade Estadual de Ponta Grossa. Ponta Grossa, 2021.

com a proposta de ensino estabelecida por mim, pude constatar que as observações elaboradas por Michel de Certeau<sup>114</sup>, Dominique Julia<sup>115</sup>, Paulo Knauss<sup>116</sup> e Ilmar Mattos<sup>117</sup> norteavam meu trabalho na sala de aula.

Como minha proposta parte da premissa de oferecer aos alunos e as alunas uma forma de buscar o conhecimento e consolidá-lo por meio do aprendizado das etapas que existem na pesquisa histórica, faço uma conexão com o fazer histórico analisado por Michel de Certeau<sup>118</sup>.

O autor, ao refletir sobre a forma como o historiador realiza uma operação histórica no momento em que desenvolve o seu papel, argumenta que toda a pesquisa parte de um local ou lugar de produção onde métodos são instaurados e se organizam os questionamentos a serem utilizados na análise do documento. Desta forma, a pesquisa que tende a ser valorizada no campo histórico é aquela que promove uma espécie de progresso frente a metodologia existente, possibilitando o desenvolvimento de novas investigações e levando o historiador a trabalhar com um material para transformá-lo em história manipulando-o, por meio da seleção das fontes e da formulação de um problema que passa a ser tratado como eixo da pesquisa científica.

Portanto, ao desenvolverem seus projetos utilizando o *Minecraft*, os alunos e as alunas utilizam mecanismos que possibilitam a produção de um discurso histórico feito por eles. Ao praticarem a pesquisa histórica, alunas e alunos vão atrás das fontes e ao selecioná-las realizam a produção do conteúdo que será construído em seus trabalhos de acordo com o projeto estipulado, podendo ser desde a produção virtual de algum cenário até o desenvolvimento de vídeos escolares. Esta seleção, por sua vez, já está intimamente relacionada ao posicionamento que eles possuem sobre visões de mundo que pretendem problematizar para, em seguida, desenvolver a sua escrita que nada mais é do que a representação do objeto no ambiente virtual de acordo com o projeto elaborado.

Podemos perceber, com isso, que os alunos e as alunas estão produzindo uma forma de transmitir o passado por meio de uma prática a qual foram apresentados e praticaram as etapas de produção do conhecimento cujo objetivo é legitimar a narrativa gerada.

---

<sup>114</sup> CERTEAU, Michel de. "A operação histórica" In: LE GOFF, Jacques e NORA, Pierre. História: Novos Problemas. Rio de Janeiro, F. Alves, 1976. pp 17-48.

<sup>115</sup> JULIA, Dominique. A cultura escolar como objeto histórico. Revista Brasileira de História da Educação, Campinas, n. 1, p. 9-43, 2001.

<sup>116</sup> KNAUSS, Paulo. Sobre a norma e o óbvio: a sala de aula como lugar de pesquisa. In: NIKITIUK, Sônia L. (Org.). Repensando o ensino de história. São Paulo: Cortez, 2001. p. 26-46.

<sup>117</sup> MATTOS, Ilmar Rohloff de. "Mas não somente assim!" Leitores, autores, aulas como texto e o ensino-aprendizagem de História. Tempo, UFF, Niterói (RJ), v.11, n.21, p.15-26, jun.2006.

<sup>118</sup> CERTEAU, Michel de. op. cit.

Mas por qual motivo selecionei, exclusivamente, o uso do *Minecraft* como ferramenta para o desenvolvimento de tal proposta?

Ao buscar despertar o interesse, garantir o engajamento e promover a autonomia na criação dos projetos de alunos e alunas, penso que uma das mais variadas formas de possibilitar tais experiências é buscar estabelecer uma ponte com as turmas por meio da utilização de recursos que estejam associados ao universo cultural do corpo discente. Conforme já apresentado, o universo dos games faz parte da cultura de nossos alunos e alunas. Dessa forma, penso que o uso do *Minecraft* dialoga com a definição que Dominique Julia<sup>119</sup> estabeleceu ao analisar a cultura escolar que é

“... um conjunto de *normas* que definem conhecimentos a ensinar e condutas a inculcar, e um conjunto de *práticas* que permitem a transmissão desses conhecimentos e a incorporação desses comportamentos; normas e práticas coordenadas à finalidade que podem variar segundo as épocas...”<sup>120</sup>.

O autor busca, a partir das normas e das realidades presentes na escola, da profissionalização dos professores e dos conteúdos e das práticas de ensino utilizadas nas salas de aula, compreender como a cultura escolar se conecta com a cultura juvenil proporcionando o saber. Nas palavras do autor, é preciso “...compreender o que ocorre nesse espaço em particular...”<sup>121</sup> para que percebamos tal ambiente não mais como um espaço de adestramento e autoritário, mas sim de diálogo e construção permanente.

Diante disso, dialogo com Julia por acreditar que, como tal ferramenta faz parte da cultura juvenil, ao introduzi-la no processo de ensino-aprendizagem consigo aproximar o pensamento de Certeau (fazer história) ao cotidiano dos alunos respeitando elementos de suas culturas. Considero esse ponto de fundamental importância por demonstrar a conexão intrínseca entre a cultura escolar e as demais culturas que a permeiam, fortalecendo a visão de que há na escola uma pluralidade de visões refletidas por Dominique Julia, tendo em vista que alunos e alunas possuem diferentes origens, realidades e saberes.

As duas experiências apresentadas também ratificam o pensamento de uma escola vista como um mecanismo pulsante, pois há uma espécie de simbiose na qual os organismos presentes interagem entre si gerando benefícios ao promoverem o desenvolvimento de teias que garantem a produção e a disseminação do saber a partir das diferentes culturas, motores da

---

<sup>119</sup> JULIA, Dominique. op. cit.

<sup>120</sup> Idem, p. 10.

<sup>121</sup> Idem, p. 13.

autonomia da pesquisa construída pelos próprios alunos garantidoras da produção de um saber autêntico.

Mesmo diante desses elementos positivos desejado por mim e presentes na escola, como apresentar aos meus alunos e alunas o ofício do historiador e as diferentes culturas que a alimentam e se alimentam dela, nos deparamos com diversos obstáculos que necessitam de criatividade ou jogo de cintura para que sejam superados dentro da realidade que existe nas escolas. Quantas foram as vezes que tentei levar minhas turmas para conhecer museus, bibliotecas ou arquivos sem sucesso devido a fatores diversos que vão desde a dificuldade de encontrar disponibilidade de colegas para acompanhar as turmas até a falta de transporte responsável pelo deslocamento na saída pedagógica? Entretanto, mesmo vivendo constantemente essa realidade, busquei e busco usar alternativas para suprir tal dificuldade.

Por conseguinte, utilizo os recursos tecnológicos existentes na escola como alternativa para “levar” esses locais aos meus alunos e alunas, e ao fazer isso penso que promovo a desconstrução no imaginário dos alunos e das alunas da sala de aula como lugar de repetição. Com isso, ao “transformar” a sala de aula num laboratório da História, promovo uma reconfiguração espacial que, ao interferir no psicológico dos alunos e alunas, possibilita a adequação de um novo papel a eles e elas, transformando-os(as) em detetives da história, uma vez que a sala acaba por se apresentar como uma biblioteca, arquivo ou museu.

Considero esse movimento muito semelhante ao texto de Paulo Knauss<sup>122</sup>, que destaca o papel da sala de aula como um lugar de pesquisa, pois demonstra que a escola tem sido encarada como um local no qual o professor é a principal figura vista como detentora de um “...saber pronto, acabado e localizado, cujo desdobramento é a aversão à reflexão e o acriticismo, sem falar na falta de comunicação”.<sup>123</sup> Ou seja, a escola tende a ser o local no qual o bom aluno é aquele que se adequa a um comportamento considerado compatível em um ambiente autoritário. O autor também salienta para o fato de que “...é preciso considerar que a produção do saber histórico evidencia-se como instrumento de leitura do mundo e não mera disciplina”.<sup>124</sup>

No entanto, tal conhecimento demonstra algumas limitações que necessitam de mecanismos para desenvolver o saber científico como parte do processo de aprendizagem. Ou seja, a construção e a consolidação desse percurso requerem pesquisa proporcionando ao sujeito o papel de pesquisador e investigador, levando os alunos e alunas a capacidade de consolidarem

---

<sup>122</sup> KNAUSS, Paulo. op. cit.

<sup>123</sup> Idem, p. 27.

<sup>124</sup> Idem, p. 28.

suas visões de mundo, algo que é feito de maneira coletiva dentro da sala de aula a partir das nossas orientações.

A prática do uso do *Minecraft* possibilita o uso de

“[Um]A metodologia [que] deve se sustentar sob bases dialógicas, ensejadas pela animação docente, e na atividade de pesquisa e investigação, identificada com o processo de aprendizagem. O objetivo deve ser a construção de conceitos, possibilitadores da produção de uma leitura de mundo”.<sup>125</sup>

Assim como apresentado no processo da operação histórica de Certeau, também presenciamos em Knauss um pensamento semelhante no processo de construção do conhecimento histórico perpassando por etapas do pessoal e do emotivo para atingir a competência de produção de conceitos e, para tal, a metodologia utilizada deve compreender a percepção, a intuição, a crítica e a criação.

“Desdobrando essa referência, entendo que a percepção e a intuição pertencem à dimensão do imediato, do empírico. A primeira forma é o nível em que o sujeito do conhecimento, sensível no caso, se depara com o objeto ‘em sua maioria’ em condição de distanciamento ou de estranhamento. A intuição por sua vez, é a forma em que a intersubjetividade se instala, provocando aproximações variadas acerca do objeto. A partir daí, deve-se delimitar o terreno da crítica, pois nem sempre a intuição e a percepção se colocarão em sintonia, da mesma forma como a sua identificação pode ser denunciadora de sua inconsistência. É a crítica dos dados observados das hipóteses intuídas que demarca a dimensão racionalizadora e a *superação das obviedades*. O momento da conceituação corresponde à criação propriamente dita, pois tem de ser acompanhada da afirmação de uma palavra, ou expressão, sintetizadora. Daí por diante, a criatividade se liberta para alçar voos entendidos como desdobramentos problematizadores”.<sup>126</sup>

Nas experiências apresentadas, os alunos foram nutridos com informações e dados que os estimularam a produzir conhecimento, conduzindo-os na análise dos problemas estipulados. A partir daí, os alunos que construíram a sua leitura de mundo a partir da sua própria produção, o que acaba por tornar a sala de aula num espaço mais liberal, desconstruindo seu ordenamento autoritário.

“...que o aluno compreenda a lógica dos meios de comunicação, especialmente os de massa, para não ser agente passivo de manobra de informações, reconhecendo outras visões de um mundo, desabsolutizando-as e demarcando a sua identidade de sujeito da própria existência.”<sup>127</sup>

---

<sup>125</sup> Idem, p. 34.

<sup>126</sup> Idem, p. 35.

<sup>127</sup> Idem, p. 45.

Até aqui vimos a forma como as análises proporcionadas pelos autores supracitados conferem legitimidade para a prática de ensino a qual se utiliza do jogo eletrônico, *Minecraft*. Porém, o que torna o uso do *Minecraft* uma experiência capaz de tornar o aluno um produtor autêntico de seu conhecimento?

Ao propor que alunos e alunas assumam o papel de detetives da história seguindo os passos da operação histórica, garantindo o protagonismo da cultura dos games na confecção de trabalhos e reconfigurando o espaço da sala de aula num ambiente onde a criatividade e a criticidade caminham juntas, contribuo com a ideia de transformar a aula em um texto. Porém, nesse caso, a aula é construída pelos alunos e alunas que estão envolvidos em suas pesquisas, selecionando suas fontes para, a partir de sua visão de mundo, se apropriar dos conceitos e criar seus projetos. É isso que, aos meus olhos, garante a autenticidade e a valorização dos projetos desenvolvidos por alunos e alunas.

Esse “laboratório” se encaixa com o pensamento de Ilmar Rohloff de Mattos<sup>128</sup> ao mencionar que contando uma história, professores e escritores de história são autores e ao desempenhar suas funções estão fazendo a história. Ora, o que fizeram os alunos nos trabalhos apresentados senão, ao criarem os ambientes virtuais, contam a história.

Para o autor, as transformações ocorridas na forma de se contar a história, utilizando-se da visão de novos atores e autores, acabaram por fortalecer novas identidades e por sua vez fortaleceram os leitores. Isso porque “Qualquer que seja o suporte, qualquer que seja a referência dos textos que lhe são oferecidos, é ao leitor que parece caber o papel privilegiado, porque a leitura é sempre apropriação, invenção e produção de significados”.<sup>129</sup>

Alunos e alunas acabam se tornando leitores e leitoras que, por sua vez, se tornam escritores e escritoras ao desenvolver seus projetos. No entanto, sua escrita é virtual, por meio das opções disponibilizadas pelo *Minecraft*. Com base nas palavras de Mattos, algo um tanto

“...inquietante que conduz ao estabelecimento de uma relação específica entre as duas partes do fazer historiográfico, porém a condição para quem ensina história se tornar um autor reside, antes de tudo, na leitura dos textos dos que escrevem a história, a produção historiográfica”.<sup>130</sup>

Logo, ao concretizar seus trabalhos em que contam histórias por meio do *Minecraft*, os alunos, sob a orientação do professor, realizaram uma troca, contribuindo “...de modo decisivo

<sup>128</sup> MATTOS, Ilmar Rohloff de. op. cit.

<sup>129</sup> Idem, p. 10.

<sup>130</sup> Idem, p. 12.

para a constituição de identidades, a construção da cidadania e a ressignificação de memória”.<sup>131</sup>

\*

Os dois trabalhos apresentados neste capítulo foram de autoria dos próprios alunos e alunas. A principal participação que tive foi por meio da orientação, do caminho que devia tomar para basear suas pesquisas. Todo o restante foi fruto do estudo, da criatividade deles.

Para que pudessem criar o cenário desenvolveram uma pesquisa buscando as mais variadas fontes históricas disponíveis através do acesso a internet, elaboraram roteiros a partir do conhecimento oriundo da seleção das fontes realizadas por eles próprios, além de construírem sua escrita a partir da linguagem virtual que o *Minecraft* possibilita. Ou seja, eles escreveram a história a partir de suas visões de mundo legitimadas pelo fazer história, trabalhando conceitos e problematizando-os por meio do uso do *Minecraft*, que é uma ferramenta oriunda do universo cultural de alunos e alunas e que foi usada no interior da cultura escolar.

---

<sup>131</sup> Idem, p. 16.

## CAPÍTULO 4 – PONTE ENTRE GERAÇÕES

O filme “Ponte para Terabítia” (2007) é uma adaptação do livro homônimo da escritora estadunidense Katherine Paterson, cuja história narra a aventura de um garoto e uma garota que se conhecem na escola e passam a estabelecer um laço de amizade a partir de um elemento em comum a ambos, a imaginação. Sempre quando retornam da escola, passam boa parte do seu tempo reformando uma casa na árvore que fica num bosque no entorno de suas casas e, com isso, constroem um mundo imaginário para viverem suas aventuras.

A escola também deve ser um local onde aventuras são construídas. Para muitas pessoas é ela o primeiro lugar que possibilita a aquisição de cultura a partir da leitura. Essa é uma das primeiras competências a serem adquiridas que, dentre outras, se bem planejadas, podem fortalecer as habilidades dos alunos potencializando as capacidades crítica e criativa.

Diante desse domínio, portas são abertas e pontes são construídas para que a produção do conhecimento siga um fluxo livre e ininterrupto. Penso que de posse disso, o professor consegue exercer uma das suas principais funções, a de incentivar a criatividade de seus alunos. Com isso, uma vez que esse mecanismo tenha sido consolidado, o processo de construção do conhecimento se torna prazeroso potencializando ainda mais a criatividade e criticidade dos nossos alunos.

Mesmo sabendo de outros recursos que oferecem esse ambiente mais acolhedor e estreitam os laços entre o docente e os discentes, solidificando, assim, o diálogo essencial em nosso ofício, aposto no uso dos jogos eletrônicos e, mais especificamente, o game *Minecraft*, por considerá-lo um catalisador de todo o cenário descrito acima.

Sendo assim, como esse capítulo pretende ser um manual para os professores que dominam ou não a tecnologia e o jogo eletrônico em específico, o dividi em quatro subtópicos que proporcionarão um entendimento do game e como ele pode ser usado no ensino de História.

No primeiro, “Uma breve apresentação”, darei informações sobre o gênero do game, sua criação e popularidade para que possamos ter uma ideia de como o game funciona. Já no tópico seguinte, “Versões, Plataformas e aquisição”, indicarei quais são as versões, as plataformas que existem para se jogar o game, bem como a forma de adquiri-lo a partir de uma pesquisa realizada em sites de e-commerce<sup>132</sup> realizada por mim em abril de 2025. O terceiro tópico, “Minecraft”, é onde apresento o básico para compreendermos o game, ou seja, as opções de

---

<sup>132</sup> Um espaço virtual (site) de compra e venda de produtos, como por exemplo: Mercado livre, Amazon.

modos de jogo, sua jogabilidade, o personagem do jogador ou avatar<sup>133</sup> e suas funcionalidades, a criação dos mundos, os biomas e relevos e os blocos que são os elementos que criam a paisagem desejada. No tópico “Teclado, joystick, ação”, elaboro um tutorial para ajudar os professores a usar o game como mais uma ferramenta no processo de ensino-aprendizagem de História, apresentando um passo-a-passo de como orientar os alunos a partir de temas presentes no currículo de História e que servirá de base para adaptar da forma que desejar. No tópico “Vídeos escolares”, apresento as etapas para a orientação oferecida ao corpo discente na criação dos vídeos. Por fim em “Simulações”, apresento algumas propostas para planos de aulas.

Em outras palavras, o presente capítulo pretende ser uma ponte entre gerações ao oferecer um conjunto de informações que facilitarão o diálogo e a orientação do professor junto aos seus alunos no uso do game *Minecraft*, buscando incentivar a imaginação e autonomia, tão fundamentais à produção do conhecimento.

#### 4.1 Uma breve apresentação

O site oficial da comunidade do *Minecraft* diz que o game

“...é um jogo de construção em mundo aberto desenvolvido pela Mojang Studios onde jogadores interagem com um ambiente tridimensional totalmente modificável feito de blocos e entidades. Sua diversificada jogabilidade permite que os jogadores escolham a forma como jogam, permitindo inúmeras possibilidades”.<sup>134</sup>

Isso quer dizer que o game possibilita ao jogador a exploração de todo um cenário criado pelo jogo ou pelo próprio jogador em que não há a necessidade de se percorrer uma sequência linear de ações para se alcançar um objetivo. Ou seja, o jogador, para completar uma determinada tarefa estipulada pelo jogo, pode desenvolver uma série de alternativas e/ou caminhos para alcançá-lo. Não há a necessidade de seguir um padrão de ação pré-estabelecido pelo programador do jogo.

Normalmente, os jogos de mundo aberto possuem um mapa que, em determinadas plataformas<sup>135</sup>, podem ultrapassar o tamanho de certas cidades no mundo real. Assim, diante

<sup>133</sup> Termo que faz referência a uma versão personalizável do jogador no jogo, ou seja, uma representação virtual das características físicas reais do jogador para o *Minecraft*.

<sup>134</sup> [https://minecraft.fandom.com/pt/wiki/Minecraft\\_Wiki](https://minecraft.fandom.com/pt/wiki/Minecraft_Wiki) acesso em 23/03/2025.

<sup>135</sup> Os tipos de aparelhos que são usados para jogá-los, como por exemplo: celulares, videogames, computadores.

desse amplo espaço geográfico virtual, o jogador pode tomar diversos caminhos para concluir um objetivo específico ou secundário que lhe seja imposto.

Além disso, o game possibilita o uso de cenários já desenvolvidos pelo programador, como por exemplo os diversos biomas presentes, e a criação de qualquer tipo de cenário que o jogador deseje criar. Em qualquer um dos casos, o jogador realiza interferências no ambiente do jogo seja construindo ou desconstruindo algo que lhe convenha. Ou seja, o game se assemelha, virtualmente, ao brinquedo lego<sup>136</sup>, pois permite que o jogador crie qualquer objeto, personagem ou cenário virtualmente.

Desta forma, os jogos que possuem essas características possibilitam uma maior liberdade para o jogador desenvolver suas estratégias, de acordo com o que lhe foi imposto ao longo do game. Por exemplo, se há a necessidade de se chegar a uma ilha, o jogador pode criar uma ponte, construir um barco, nadar... Enfim, a tarefa será concluída de acordo com a criatividade de cada jogador, não importando qual problema lhe foi estipulado.

De acordo com a Wikipedia<sup>137</sup>, o game *Minecraft* foi criado pelo sueco Markus “Notch” Persson e, posteriormente, desenvolvido e publicado pela Mojang Studios. Por volta do início dos anos 2010, a Microsoft o adquiriu como propriedade intelectual.

Apesar de seu projeto inicial ser de 2009, o lançamento do game ocorreu em novembro de 2011 para Windows, macOS, Linux e alguns dispositivos móveis, sendo posteriormente relançado para uma variedade de plataformas. Atualmente, é o jogo mais vendido, com mais de 300 milhões de cópias em diversas plataformas e com mais de 140 milhões de jogadores ativos<sup>138</sup> mensalmente. O game se tornou tão relevante que, atualmente, a Warner Bros lançou um longa-metragem sobre tal universo.

## 4.2 Versões, Plataformas e aquisição

Atualmente, existem quatro versões do jogo: “Java Edition”, “Bedrock Edition”, “Education Edition” e “Dungeons”. Os dois primeiros são edições destinadas, respectivamente, para serem utilizadas em PC’s e dispositivos móveis, podendo ser adquiridas por qualquer usuário e em ambas o objetivo do jogo é a construção e exploração dos mundos.

---

<sup>136</sup> Uma linha de brinquedos de construção de plástico que consiste em tijolos de plástico interligados podendo ser montados de maneira aleatória para criar os mais diferentes objetos e também de maneira ordenada para a montagem de objetos estabelecidos de acordo com o produto adquirido (por exemplo: caravela de piratas).

<sup>137</sup> <https://pt.wikipedia.org/wiki/Minecraft> acesso em 23/03/2025.

<sup>138</sup> Termo que se refere a um participante que está engajado em atividades dentro de um jogo, interagindo com outros jogadores ou consumindo conteúdo do jogo.

O Education Edition<sup>139</sup> é uma versão projetada para ser utilizada especificamente em sala de aula; no entanto, para se ter o acesso, há a necessidade de possuir um e-mail institucional, tendo em vista que sua aquisição é realizada por instituições e corporações educacionais. Já a versão Dungeons é voltada para ambientar o jogador num game de RPG, cujo foco é o combate.

Além dessas versões, existem dois recursos importantes no *Minecraft* que são o Legends e o Realms. O “Minecraft Legends” altera o objetivo do jogo. Ou seja, transforma o gênero do jogo de construção e exploração para um jogo de estratégia onde é necessário gerenciar recursos, vencer batalhas... O segundo recurso foi pensado pretendendo possibilitar uma experiência mais privada, isso porque o game pode ser jogado online com a utilização de um servidor público<sup>140</sup> onde todos podem acessar. Assim, se pensou numa forma de elaborar um mecanismo que impedisse a entrada aleatória de qualquer jogador e o “Minecraft Realms” torna isso possível. Ou seja, ele permite a criação de um servidor privado que permite o acesso somente de pessoas autorizadas, o que impede o ingresso de pessoas desconhecidas no mundo que está sendo explorado.

Como a nossa proposta é a utilização do jogo que possibilita a construção de cenários pautados em episódios ou personagens no ensino de História, a versão utilizada será a do “Minecraft: Java & Bedrock”<sup>141</sup>. Ela pode ser adquirida nas várias lojas físicas e marketplaces, através da mídia física (DVD) ou, em alguns casos, fazendo o download do arquivo para a plataforma desejada. O valor<sup>142</sup> do game fica entre R\$ 341,07, uma mídia física para o Nintendo Switch<sup>143</sup> visualizada no site da Amazon, até R\$83,50, o download do arquivo para o console do PS4<sup>144</sup> através da PSN Store<sup>145</sup>.

Também há a possibilidade de download no site oficial<sup>146</sup> do *Minecraft* para as seguintes plataformas: Chromebook, IOS, Android, Xbox, Playstation, Nintendo, Amazon Fire, Computador (Windows, MAC, Linux).

Nesse caso, após acessarmos a página inicial do *Minecraft*, devemos selecionar o campo identificado como loja, na parte superior da página destacada pelo retângulo vermelho como

<sup>139</sup> No momento da realização da pesquisa (março de 2025), não havia disponibilidade no Brasil de acordo com a comunidade virtual do Minecraft no Brasil.

<sup>140</sup> Há a possibilidade de se criar um servidor privado sem a obtenção desse recurso. Porém, a realização de tal tarefa pode ser um tanto quanto complicada para pessoas sem experiência e, pensando nisso, tal recurso foi desenvolvido tornando mais prática tal ação.

<sup>141</sup> O termo “Java” faz referência do jogo para a versão para MacOS, Linux e versões antigas de Windows. Já o termo “Bedrock” está associada a versão para Windows 10 ou superiores, consoles de videogame e celulares.

<sup>142</sup> A pesquisa de valores foi realizada no dia 23/03/2025 nas mais variadas lojas virtuais.

<sup>143</sup> Videogame de última geração da Nintendo.

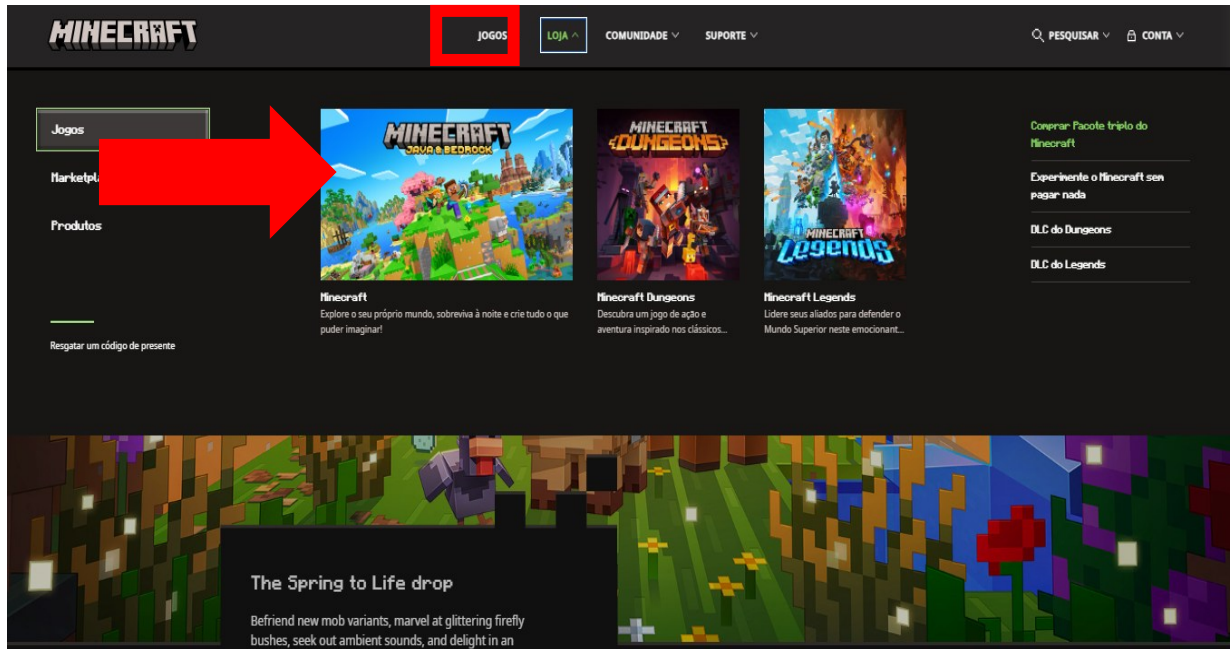
<sup>144</sup> Videogame da Sony.

<sup>145</sup> Loja virtual do Playstation, console de vídeo game da empresa Sony.

<sup>146</sup> <https://www.minecraft.net/pt-br> acesso em 23/03/2025.

mostra a imagem 36, e clicar em cima da imagem do game com o cursor do mouse, como se pode perceber na mesma figura através da indicação da seta vermelha.

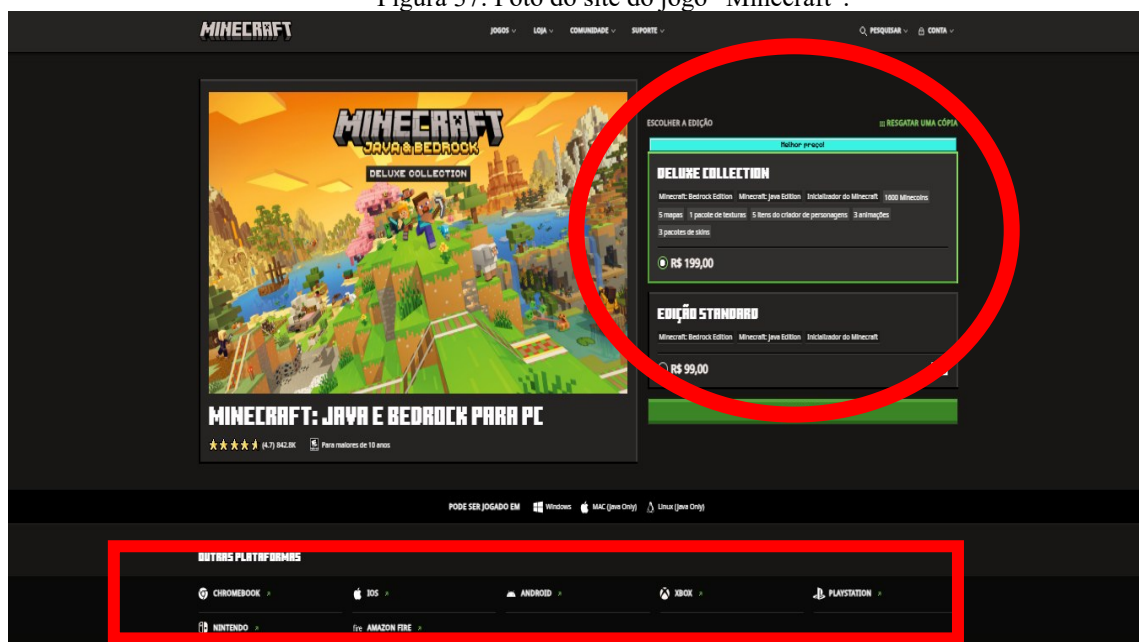
Figura 36: Foto do site do jogo “Minecraft”.



Fonte: <https://www.minecraft.net/pt-br/about-minecraft> acesso em 23/03/2025.

Assim, seremos encaminhados para uma nova página na qual teremos a opção de escolher o tipo de plataforma que iremos fazer o game rodar, como mostra a imagem abaixo.

Figura 37: Foto do site do jogo “Minecraft”.



Fonte: <https://www.minecraft.net/pt-br/download> acesso em 23/03/2025.

Nessa página, teremos a possibilidade de realizar o download do game para o PC selecionando uma das duas opções de compra que se localizam na parte central à direita, como podemos ver na imagem 37 (destaque com um círculo). Ou, se desejarmos as outras plataformas supracitadas, selecionamos com o cursor do mouse em cima do ícone que as representam (destaque com um retângulo). Após essa ação, somos direcionados à loja virtual específica para adquirir o game.

Caso opte pelo acesso ao computador, você precisará de uma conta na Microsoft e o game será disponibilizado após o pagamento de R\$ 99,00 para acessar em qualquer computador. Isso ocorre, pois a compra estará associada a conta do usuário e não ao dispositivo e esse valor faz referência ao download exclusivo do game, sem nenhum outro produto da franquia.

Por fim, existem versões demo e de teste as quais o jogador poderá fazer o download para o seu dispositivo, porém, respectivamente, ou não se terá o acesso a todos os modos do game ou o acesso será interrompido após o período estipulado para o teste.

### 4.3 Minecraft

O game *Minecraft: Java & Bedrock* é um jogo eletrônico para computador e diversos consoles ou plataformas de videogame que possui três objetivos: explorar, construir e sobreviver. A ilustração abaixo representa a capa do game.

Figura 38: Foto ilustrativa do jogo “Minecraft”.

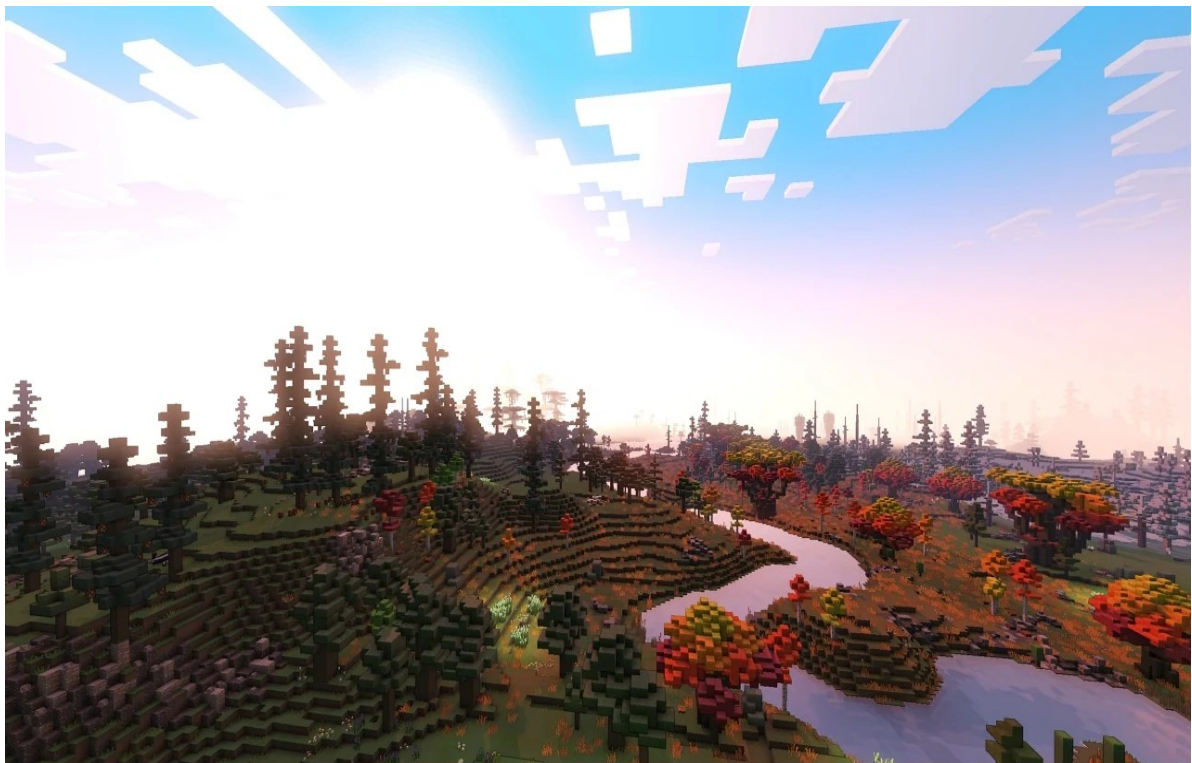


Fonte: <https://www.minecraft.net/pt-br> Acesso em 23/03/2025.

O gráfico do jogo é constituído por blocos que representam desde elementos da natureza até objetos criados pelo ser humano, inclusive os personagens do jogo são todos feitos por blocos.

*Minecraft* possui três cenários que são conhecidos pelos seguintes nomes: “Overworld” ou “Mundo Superior” (imagem 39), “Nether” ou “Inferno” (imagem 40) e o “The End” ou “O Fim” (imagem 41).

Figura 39: Foto do “Overworld”



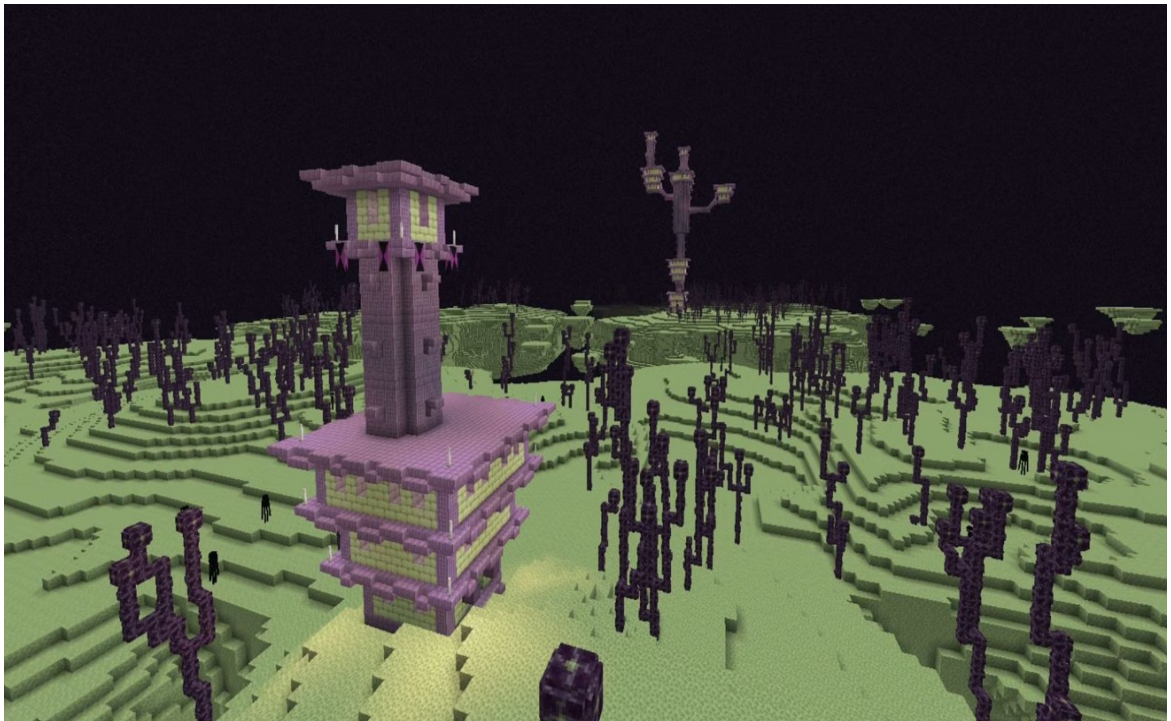
Fonte: <https://www.minecraft.net/pt-br/article/the-overworld-minecraft-legends> Acesso em 23/03/2025.

Figura 40: Foto do “Nether”



Fonte: <https://www.minecraft.net/pt-br/article/back-nether> Acesso 23/03/2025.

Figura 41: Foto do “The End”



Fonte: <https://www.minecraft101.net/r/the-end.html> Acesso em 23/03/2025.

O primeiro cenário é aquele cujo os jogadores passam a maior parte do tempo ao jogar *Minecraft*, constituído por biomas e terrenos variados. Os outros dois fazem referência a

dimensões diferentes que são atravessadas no momento em que o jogador acessa portais no “Overworld” (para acessar o “Nether”, o jogador precisa construir um portal com um determinado material; para ir ao “The End”, o jogador tem que encontrar e ativar um portal localizado numa fortaleza no “Overworld”).

O game possui cinco modos de jogo que compõe as configurações que estarão presentes no cenário que será criado pelo programa a partir do momento em que você o selecionar. Os cinco modos são: Sobrevivência, Criativo, Aventura, Espectador e Hardcore.

O primeiro é o modo mais tradicional do game. Como o próprio nome do modo diz, aqui o jogador lutará pela sua sobrevivência, pois o personagem sofrerá todas as intempéries que o game proporcionará. Para sobreviver, o jogador deverá extrair<sup>147</sup> os recursos do mundo a sua volta para adquirir ferramentas e meios que o farão mais resistente para alcançar o objetivo do jogo que é acessar as outras dimensões, especialmente o “The End” e enfrentar o “Ender Dragon”<sup>148</sup>. Em outras palavras, será permitido que o jogador construa, colete, crie e combata por meio do seu progresso e da conquista de recursos a partir da exploração do mundo.

No modo Criativo, o jogador explorará um mundo que é dedicado à construção. Nele, o jogador tem acesso a todos os blocos de construção do game sem a necessidade de extrair qualquer recurso do mundo. O jogador pode destruir qualquer bloco e reconstruir de acordo com a sua vontade. Não há nenhum tipo de dano que possa ser efetuado ao personagem do jogador, mesmo com a presença de qualquer tipo de adversidade. O personagem do jogador também poderá realizar ações exclusivas, como voar para visualizar o mundo do alto e realizar as suas construções. O modo Aventura é um estilo de jogo que certas ações não ocorrem de forma tão simples. Nesse modo, quebrar blocos se torna mais difícil pois é necessário usar ferramentas específicas para tal ação. Isso torna a jogabilidade do game mais semelhante à de outros games, pois agora, para passar por determinadas situações, o jogador terá que solucionar os problemas de forma linear<sup>149</sup>. Já no modo Espectador, o jogador não poderá interagir de qualquer maneira com o mundo, somente voar e observar o que se passa. O último modo, Hardcore, é semelhante ao primeiro. Porém, quando o personagem morrer, todo o mundo chegará ao fim e será necessário recomeçar do zero.

---

<sup>147</sup> Para construir ou fabricar qualquer coisa no jogo, o jogador precisará coletar a matéria-prima anteriormente. Ou seja, para fazer uma lança, o jogador precisará encontrar minério de ferro e madeira para, em seguida, fabricá-la.

<sup>148</sup> Um dragão preto que luta contra o jogador na dimensão do “The End”. Popularmente, é o chefe final do jogo. Ao vencê-lo, o jogador chega ao final do jogo, ou seja, zera o jogo.

<sup>149</sup> Por exemplo, não será possível o jogador quebrar os blocos para atravessar um labirinto, ele terá que desvendá-lo para solucionar o problema de encontrar a saída.

Qualquer que seja o modo de jogo escolhido, o jogador construirá um personagem ou um avatar para realizar todas as interações com o mundo no qual foi inserido. Assim como tudo no jogo, o personagem é formado por blocos (imagem 42) que irão compor expressões faciais, cor de cabelo, cor da roupa e do calçado, tipo de roupas e de calçados.

Figura 42: Foto da aba criando personagem



Fonte: Arquivo pessoal.

Esse personagem possui, basicamente, três indicadores que demonstrarão como está sua situação no jogo.

Figura 43: Foto que demonstra as barras de energia e itens do personagem



Fonte: Arquivo pessoal.

O primeiro indicador fará referência a sua vida (destacado na imagem 43 por um retângulo amarelo), outro indicando sua fome (destacado na imagem 43 por um retângulo branco) e o terceiro estará associado a experiência no jogo (destacado na figura 8 por uma seta preta).

A “barra de vida ou de energia” mostrará a saúde do personagem, ou seja, indicará quanto dano seu personagem tomou e quanto lhe resta de vida. Essa barra apresenta dez corações, quanto mais corações vazios o personagem tiver, mais próximo ele estará da morte. Para recuperar os pontos de vida que foram perdidos, o personagem deverá se alimentar por meio dos recursos que serão obtidos no jogo ou conquistar algum item que possa lhe conferir tal fato. O outro indicador é representado por um pedaço de carne e faz referência a fome. Caso o personagem fique com fome, isso poderá diminuir a capacidade de regeneração de seus pontos de vida, além de afetar algumas habilidades do personagem no jogo, como a capacidade de correr. Por fim, o último indicador é uma barra verde que representa o nível de experiência

(XP<sup>150</sup>) do personagem no game e se encontra abaixo dos outros dois. Quanto maior ela for, mais interações<sup>151</sup> ocorreram dentro do game e ficará mais fácil de progredir<sup>152</sup> no jogo.

Entretanto, essas três características são mais relevantes somente no modo “Sobrevivência”, uma vez que, no modo “Criativo”, o personagem do jogador é invencível, não acumula XP e possui recursos infinitos.

As ações, que o personagem do game pode tomar, variam de acordo com o comando dado através de interações no mundo do jogo ou a partir do sistema do jogo. As interações no mundo do jogo são as ações que o personagem toma quando pressionamos algum botão no teclado ou joystick interagindo com o mundo do jogo.

Assim, as ações mais básicas dentro do mundo do jogo são de: movimentar o personagem (para frente, para trás, para a esquerda, para a direita), saltar, agachar, correr, quebrar blocos, construir blocos, coletar itens, abrir baús e jogar um item fora. Já os comandos do sistema do jogo alteram o tempo e o clima, modifica o modo de jogo, envia mensagens para jogadores online, dentre outros. E como esse game pode ser jogado em diversos tipos de plataforma, cada ação e/ou comando vai ter um botão específico no teclado ou no joystick.

Além da opção de modo de jogo e da construção do personagem, o jogador também terá de escolher o grau de dificuldade que deseja jogar. São quatros níveis de dificuldade: o pacífico, o fácil, o normal e o difícil.

Basicamente são duas as diferenças existentes entre esses níveis. A primeira diferença é o tipo de criaturas que fará parte do jogo, pois há criaturas hostis e não hostis que estarão presentes de maneira mais intensa as quais poderão causar mais dano ao personagem quanto maior for o nível de dificuldade desejado. A outra diferença é a forma como o personagem responderá a recuperação causada por qualquer situação que afete sua saúde no jogo, ataques ou fome. Quanto mais difícil, mais lenta será a recuperação.

Ao iniciar um jogo em qualquer modo, o programa criará um ambiente repleto de variedades que será composto por uma vegetação, um clima e um conjunto de fauna único e de forma automática no Mundo Superior. Esse cenário pode conter: florestas, com rios e vegetação elevada; deserto, composto por áreas secas com cactos e pouca vegetação; savanas, constituída por áreas secas com baobás e gramíneas, dentre outros. De forma semelhante, o programa irá definir os mais diferentes tipos de relevos que farão parte do mesmo cenário e como, neste

---

<sup>150</sup> Abreviatura da palavra em inglês “experience points”, pontos de experiência em português.

<sup>151</sup> Essas interações podem ser: matar animais, domar animais, minerar blocos, derrotar zumbis, ...

<sup>152</sup> Progredir significa adquirir novos recursos para a criação dos mais variados tipos de objetos e desbloquear novos conteúdos que seriam provenientes da criação de um ou mais recursos. Por exemplo, ao conquistar mais XP's, sua plantação manual de trigo pode se transformar numa fazenda automática de cana-de-açúcar.

ponto, eles costumam ser grandes pode-se ter desde planícies até montanhas com neve, estruturas naturais e desenvolvidas pela intervenção humana, como, por exemplo, oceanos, cavernas, vilas, fortalezas e pirâmides. Os animais presentes também podem variar e são “colocados” pelo próprio programa no cenário, por exemplo: cavalos, galinhas, porcos, peixes, polvos e lhamas.

Também há a opção da criação de mundos personalizados. Nessa opção, existe a possibilidade de configurar os diversos elementos do cenário, por meio da escolha de um bioma específico, construindo o mundo de acordo com a criatividade do jogador. Porém, essa opção só é possível no modo “Criativo”.

No início de um jogo, o jogador tem acesso, principalmente no modo Criativo, a todos os blocos que o game possui e de forma infinita, tendo em vista que esse é o modo dedicado a criação. Já nos demais modos, o jogador terá que realizar tarefas para adquiri-los. Entretanto, no geral, esses blocos são os elementos que farão parte do mundo desenvolvido pelo game e os que serão inseridos pelo jogador na paisagem de acordo com o que se deseja criar.

Os blocos podem ser agrupados em categorias que estão associadas as suas funções no jogo. Há os blocos que compõe o terreno (figura 44) conferindo os aspectos que fazem parte do bioma ou do relevo elaborado, representando musgo, folhas, flores, grama, terra, areia, pedra etc. Existe os blocos de recurso (figura 45) que são fundamentais para o jogador poder criar ferramentas e melhorar seu progresso no jogo, normalmente estão associados a prática da mineração e constituem ferro, ouro, carvão etc. Um outro grupo (figuras 46 e 47) é o que retrata estruturas presentes em construções feitas pela humanidade e objetos criados por ela, como casas, pontes..., são os blocos de tijolos, vidro, concreto, baú, forno, lanterna, TNT etc.

Figura 44: Foto dos itens para criação do mundo



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 45: Foto dos itens para criação do mundo



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 46: Foto das comidas, poções, armas e armaduras para o personagem



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 47: Foto dos objetos para o personagem



Fonte: Arquivo pessoal.

O game também possibilita a aquisição de “packs” (pacotes) e “mods” (comportamentos). Os primeiros são arquivos desenvolvidos por outros jogadores cujo objetivo é tornar o mundo criado mais personalizado, ou seja, com a cara do criador. Existe uma infinidade desses arquivos que têm a função desde tornar a aparência dos blocos mais realista até alterar ou substituir sons associados as ações que ocorrem no game.

Já os “mods” são alterações feitas por jogadores e desenvolvedores que fornecem uma infinidade de possibilidades para enriquecer mais a experiência do game. Alguns exemplos de “mods” são os que adicionam novos biomas, outros que conferem um ar mais industrial e tecnológico ao mundo, também há aqueles que permitem uma interação<sup>153</sup> maior entre os NPC’s<sup>154</sup> do game e o jogador. A aquisição, tanto dos pacotes quanto dos comportamentos, pode ocorrer através de marketplaces ou de sites<sup>155</sup> criados pela comunidade Minecraft.

#### 4.4 Teclado, joystick, ação

Após a apresentação de determinadas características do game *Minecraft*, voltamos nossa atenção para a construção de um passo a passo que possibilitará ao professor a introdução do seu uso como mais uma ferramenta metodológica para o ensino de História, visando potencializar o interesse dos alunos na pesquisa ao usar a ludicidade, a interatividade, a criatividade e a colaboração que o jogo proporciona.

Sendo assim, dividirei esse tópico em dois subtópicos denominados de “Criação do Mundo” e “Confecção da Proposta<sup>156</sup> e Apresentação dos Projetos<sup>157</sup>”.

A importância do primeiro, Criação do Mundo, se dá pelo fato de que, normalmente, a criação de mundos pelo game ocorre de forma automática e aleatória. Tal fator pode dificultar o objetivo desejado pelo professor em sua proposta, uma vez que existem comandos que possibilitam um processo de criação de forma mais focada. Falo isso pois, ao deixar o game criar um mundo vasto, os alunos podem direcionar sua atenção para a exploração deste ao invés da sua criação. Em outras palavras, se o professor implementar uma proposta na qual os alunos pesquisem e construam a arquitetura colonial existente em Ouro Preto no século XVIII, o

<sup>153</sup> As interações pode ser: conversar, casar, formar famílias, ...

<sup>154</sup> Termo que faz referência a personagens de games que não são jogáveis, parecidos com os figurantes de uma telenovela.

<sup>155</sup> Exemplo de sites da comunidade: [planetminecraft.com](http://planetminecraft.com) e [curseforge.com/minecraft](http://curseforge.com/minecraft).

<sup>156</sup> Aqui, chamo de Proposta o tema escolhido pelo professor para que seus alunos desenvolvam trabalhos a partir de suas pesquisas.

<sup>157</sup> Denomino como Projetos, os trabalhos desenvolvidos pelos alunos a partir do tema indicado pelo professor.

docente precisará saber dos comandos que tornarão o desenvolvimento dos projetos de seus alunos mais precisos durante o uso do game, otimizando o tempo de ambos.

O subtópico “Confeção da Proposta e Apresentação dos Projetos” visa aconselhar o professor na elaboração de tarefas a serem desempenhadas pelos alunos que dominam a ferramenta e aos que não dominam, pretendendo, além de promover a colaboração entre os discentes, permitir que os mesmos exerçam funções de seu interesse ao longo do projeto. Essa parte também será responsável por indicar quais recursos serão necessários para o desenvolvimento da proposta do professor e dos projetos dos alunos, incluindo uma forma, dentre diversas opções, dos alunos apresentarem seus projetos à comunidade escolar ou aos colegas de classe.

Torno a reforçar que este manual é destinado para todos os professores, desde os que dominam e já jogaram *Minecraft* até os que nunca ouviram falar sobre esse game, haja vista que nossos alunos são extremamente aptos a desenvolver projetos criativos em qualquer plataforma disponibilizada para o seu uso devido a sua familiaridade com tal ferramenta.

#### **4.4.1 Criação do Mundo**

Após a aquisição do game e sua devida instalação no dispositivo a ser utilizado, normalmente feita a partir de um download, teremos uma imagem como a apresentada abaixo.

Figura 48: Foto da Tela inicial do “Minecraft”



Fonte: Arquivo pessoal.

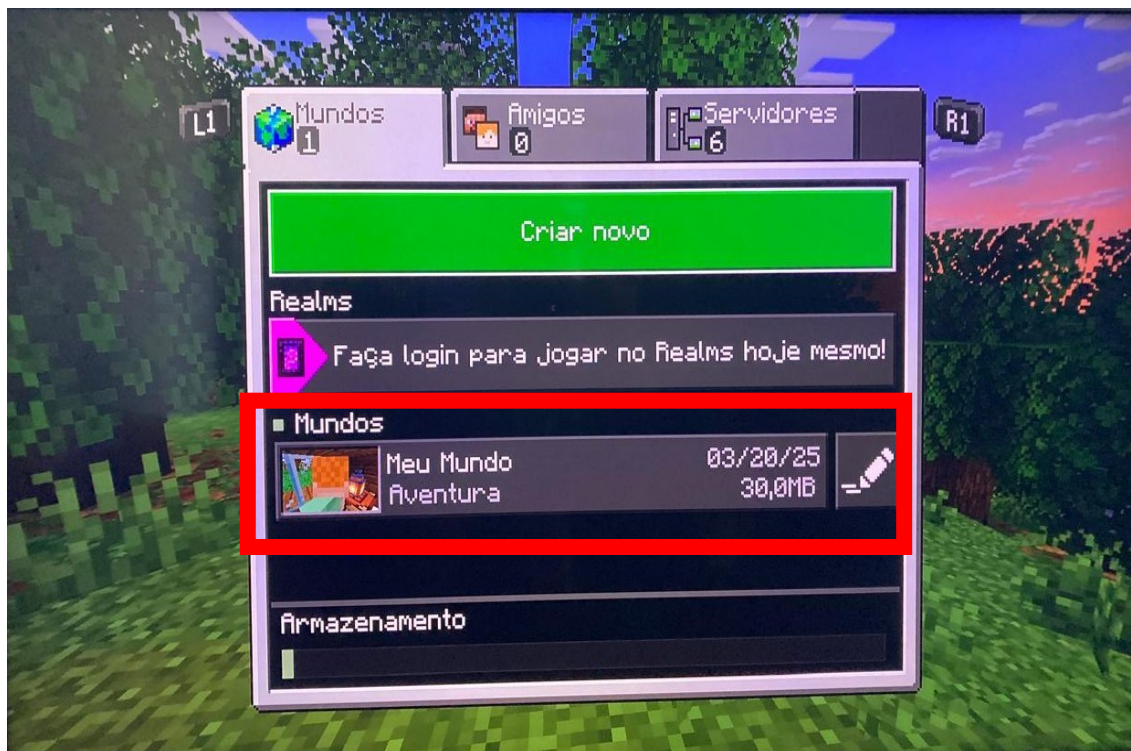
As opções existentes na imagem possuem funções que, a princípio, ou não terão finalidade para a nossa proposta ou serão utilizadas por nós.

Desta forma, no canto esquerdo da imagem 48, vemos quatro opções diferentes para serem acessadas. A opção “Ver Evento de Filme” tende a promover conteúdos relacionados ao Minecraft como atualizações, filmes ou eventos específicos. Uma vez acessado o campo “Iniciar sessão com uma conta Microsoft”, o usuário estará logado à sua conta e poderá jogar com vários jogadores de forma online, além de poder acessar a loja virtual do game. Já o campo que possui um ícone simbolizando um sino serve para alertar sobre convites, promoções e mensagens de amigos. Enquanto o campo “Perfil” mostrará as informações da conta do usuário.

No canto direito da tela, vemos a opção “Vestário”, escolhemos as características físicas e as vestimentas que irão compor o nosso avatar e o campo “Amigos” o qual indica a quantidade de amigos que podemos ter ao aceitá-los após algum convite enviado ou recebido virtualmente.

Já no meio da tela vemos “Opções”, responsável por configurações do jogo relacionadas a controles, gráficos, áudio e acessibilidade. E o campo que mais nos interessa, “Jogar”, que está destacado em verde. Ao selecionarmos, seremos encaminhados para o menu principal representado pela imagem 49.

Figura 49: Foto da Tela de criação do mundo



Fonte: Arquivo pessoal.

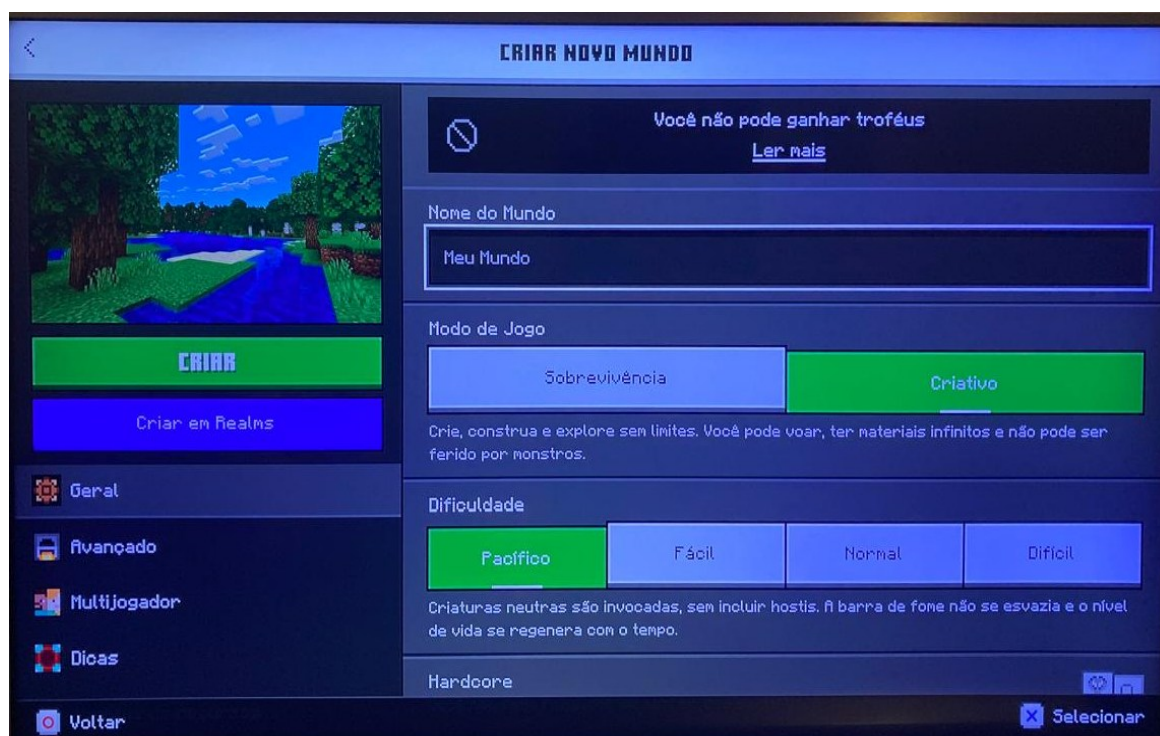
Nessa tela, mais uma vez, vemos diversas opções que nos são apresentadas. Porém, nesse novo menu, iremos nos ater somente na aba “Mundos” pois as demais farão referência aos amigos que possuímos nesse universo virtual e aos servidores que podemos acessar para jogarmos online.

A imagem 49 nos mostra as opções que podemos acessar e as informações gerais do mundo a ser criado ou do mundo que já foi criado e está salvo, além de uma opção de realizar o login para acessar o “Realms”.

Ao selecionarmos o campo “Criar novo” (destacado em verde, opção que nos interessa), o sistema do game irá construir um mundo composto por características específicas ligadas ao bioma, relevo... Uma vez criado, o sistema do game salvará todas as mudanças e criações implementadas pelo jogador sempre que o mundo for acessado, estando disponível para futuros acessos no campo “Mundos” demonstrado na mesma tela na área destacada pelo retângulo vermelho. Podemos perceber que, no mesmo destaque, há um ícone que representa um lápis para que possamos realizar qualquer tipo de edição no nome do mundo e até excluí-lo. Também há a informação do volume de dados que o mundo tem no campo “Armazenamento”.

Então, ao selecionarmos “Criar novo”, uma última tela aparece como a apresentada na imagem 50.

Figura 50: Foto das opções do modo de jogo



Fonte: Arquivo pessoal.

Nesse momento, podemos perceber uma série de opções que personalizarão o jogo de acordo com os objetivos desejados. Essas opções podem ser visualizadas no canto esquerdo na imagem 51, no total de sete: “Geral”, “Avançado”, “Multijogador”, “Dicas”, “Pacotes de recursos”, “Pacotes de comportamento” e “Experimentos”.

É importante destacar que algumas dessas opções tendem a não ser utilizadas no objetivo principal desse manual. No entanto, independentemente dessa observação, tais opções serão apresentadas ou pontuadas mais abaixo considerando que essas informações podem ser utilizadas pelo professor da forma que desejar pensando no benefício que podem desenvolver na sua proposta.

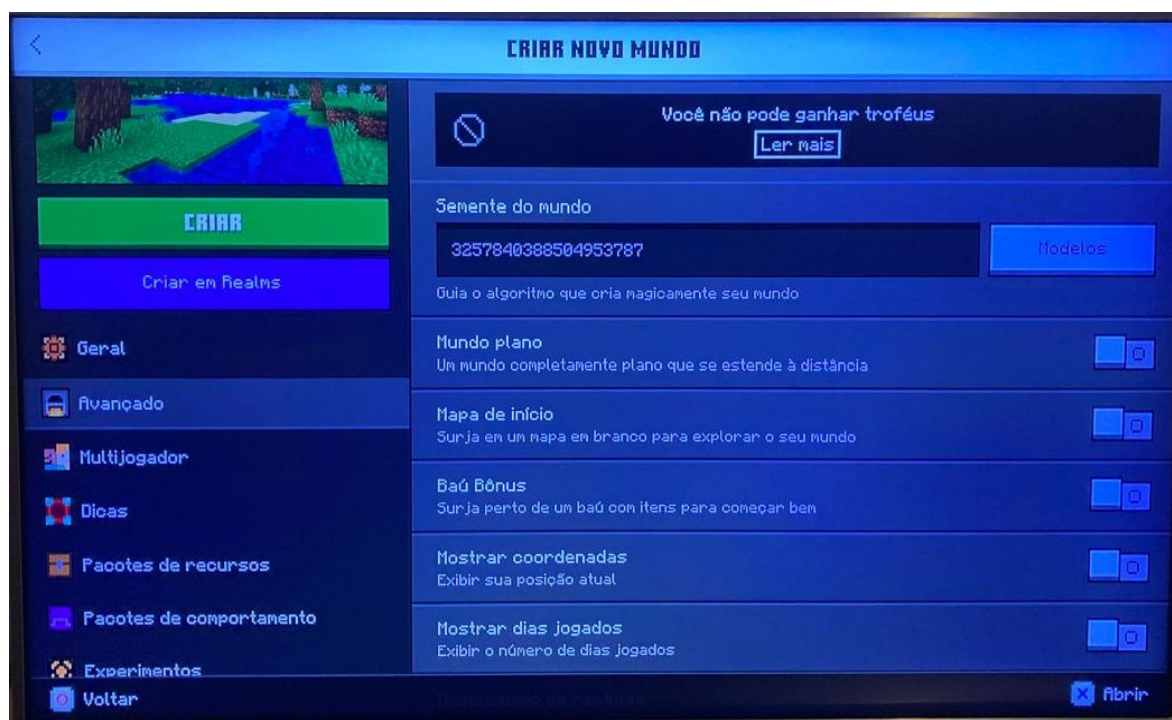
A primeira e principal é a denominada “Geral”. É nessa opção que se escolherá o nome do mundo no campo com a mesma denominação; o “Modo de Jogo”, opção que o jogador escolherá entre os modos “Sobrevivência” e “Criativo”; o nível de dificuldade desejado para o game; e o “Hardcore”. Todas essas opções já foram apresentadas no tópico mais acima denominado “Minecraft”.

A segunda opção é o campo “Avançado”. Como o próprio nome sugere, esta opção é capaz de proporcionar ao jogador uma personalização mais intensa do mundo a ser criado, tendo em vista que podemos selecionar comandos que afetarão a jogabilidade do game.

Nesse ponto, teremos comandos que não serão necessários no modo criativo, tendo em vista que os recursos são infinitos e o avatar não sofre danos. Logo, darei maior ênfase aos comandos que serão mais utilizados no modo criativo, porém sem deixar de mencionar os demais que são comumente ativados no modo sobrevivência.

Os comandos mais interessantes para serem acionados no modo criativo são cinco, pois fornecem elementos específicos para o que se deseja ser criado, onde e como. Em outras palavras, esses comandos possibilitarão uma criação mais focada na proposta desejada pelo professor para que seus alunos desenvolvam sem que se dispersem. Vamos aos cinco comandos, presentes na imagem 51, exemplificando-os com possibilidades de uso no ensino.

Figura 51: Foto das opções do modo de jogo



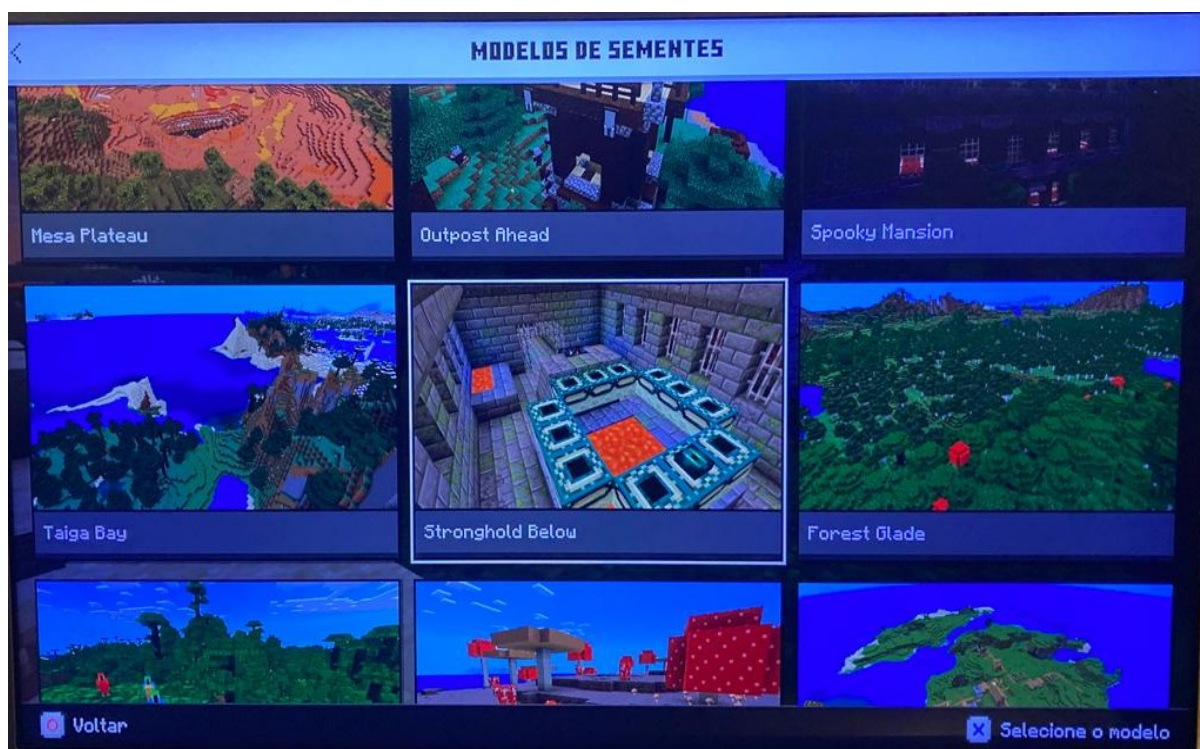
Fonte: Arquivo pessoal.

O primeiro é o comando “Semente do mundo”. Ao selecionarmos, somos direcionados para uma nova tela que nos mostrará uma variedade de biomas e ambientes onde o mundo será criado. Caso não seja acionado, o game construíra um mundo de forma aleatória. Esse comando é importante pois dependendo da proposta, será mais dinâmico selecioná-lo uma vez que construíra um cenário de acordo com o interesse da mesma. Assim, se a proposta for simular

eventos históricos que ocorreram na Caatinga ou no Cerrado, por exemplo, podemos selecionar a opção “Mesa Plateau”, tendo em vista que é a mais próxima a se adequar a tal bioma por possuir uma vegetação esparsa e ter o solo avermelhado.

Além desse, existem mais 25 variações de biomas e ambientes que podem ser utilizados, como nos mostra a imagem 52. Nela, além de notarmos o bioma “Mesa Plateau”, podemos visualizar outros biomas e ambientes que tiveram sua inspiração proveniente de florestas boreais (Taiga Bay), casas assombradas em florestas escuras (Spooky Mansion), florestas temperadas (Forest Glade), ruínas subterrâneas imaginárias (Stronghold Below), dentre outras. Enfim, essa opção torna mais dinâmica e imediata a criação do ambiente cuja tarefa será realizada, otimizando o tempo para o desenvolvimento e a conclusão do projeto dos alunos.

Figura 52: Foto das opções de modelo de sementes de mundo de jogo



Fonte: Arquivo pessoal.

Já o comando “Mundo plano”, presente na imagem 51, é uma opção que cria um mundo totalmente plano, caso ativado. Tal opção é interessante pois facilitará o projeto idealizado pelos alunos bem como a proposta do professor, uma vez que a criação de um mundo plano implica num vasto mundo horizontal sem relevos, biomas e ambientes. Esse comando poderá ser utilizado caso a proposta do professor seja a simulação de construções que possam estar associados a bens materiais tombados por órgãos competentes ao trabalhar com o conteúdo

referente a patrimônio histórico. Isso porque, ao utilizar essa opção, o aluno ficará focado na construção do objeto em si e não na exploração do ambiente devido ao fato deste cenário ser composto somente por céu e uma vasta planície verde (imagem 53).

Figura 53: Foto do mundo plano



Fonte: Arquivo pessoal.

Já com o comando “mapa de início” ativado, o jogo criará um mundo habitado por NPC’s e com construções; caso não opte por tal comando, o jogo construirá um mundo sem nenhum tipo de estrutura. Nesse caso, se, na proposta do professor, o prazo de apresentação do projeto dos alunos for curto, é interessante ativá-lo para que haja tempo hábil na criação de objetivos mais específicos. Por exemplo, se a proposta do professor for trabalhar com o contato de diferentes formas de cultura, esta opção ativada tornaria mais dinâmica a conclusão do projeto devido a criação de um cenário onde há a presença de construções e NPC’s. Por outro lado, se a proposta do professor oferece um tempo mais longo para a confecção e apresentação do projeto dos alunos, seria mais interessante não utilizar tal recurso, pois assim o trabalho tende a ser mais criativo.

Os comandos “mostrar coordenadas”, “mostrar dias jogados” estando ativados, irão, respectivamente, indicar a posição no mapa e o número de dias jogados. Mecanismos que facilitarão o desenvolvimento da proposta, pois será mais fácil explorar, apresentar e se localizar

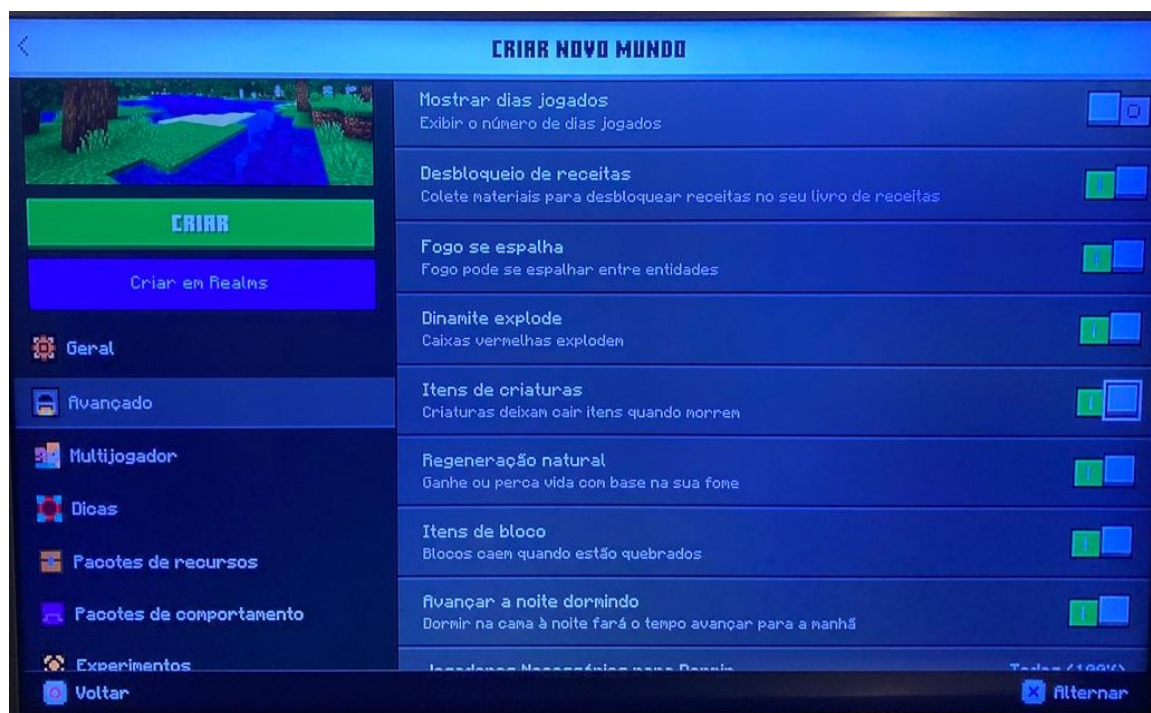
no mundo com a utilização de um mapa, além de criar um cronograma para cumprir metas a serem realizadas pelos alunos se pautando nos dias jogados.

Todos os comandos supracitados podem ser vistos na imagem 54 e podem otimizar o tempo para a conclusão dos projetos dos alunos, uma vez que o objetivo principal desse manual é oferecer o conhecimento da jogabilidade do game no modo criação para que o professor desenvolva suas propostas. Porém, existem outros comandos que estarão disponibilizados para o jogador ativar sendo que esses terão uma maior relevância no modo sobrevivência devido as especificidades ditas acima. Por esse fator, suas funcionalidades serão pontuadas.

O comando “baú bônus”, visualizado na imagem 54, uma vez ativado fará com que o avatar surja próximo a baús com itens importantes desde que esteja ativado. Já os comandos “desbloqueio de receitas”, “fogo se espalha” e “dinamite explode”, uma vez ativados farão literalmente aquilo que está escrito (única ressalva para o “desbloqueio de receitas” que se refere ao processo de aquisição de conhecimento do personagem de acordo com o desenrolar do game, ou seja, o avatar vai aprendendo técnicas de marcenaria, metalurgia..., a partir do momento que as realiza e não mais as esquece).

Temos mais quatro comandos também atrelados a jogabilidade como: itens que caem das criaturas quando essas morrem (“itens de criaturas”); avatar ganha ou perde vida de acordo com sua alimentação (“regeneração natural”); blocos caem quando são quebrados (“itens de bloco”); ao deitar na cama para dormir, o tempo avançará para a manhã do dia seguinte (“avançar a noite dormindo”). Esses comandos podem ser observados na imagem 54.

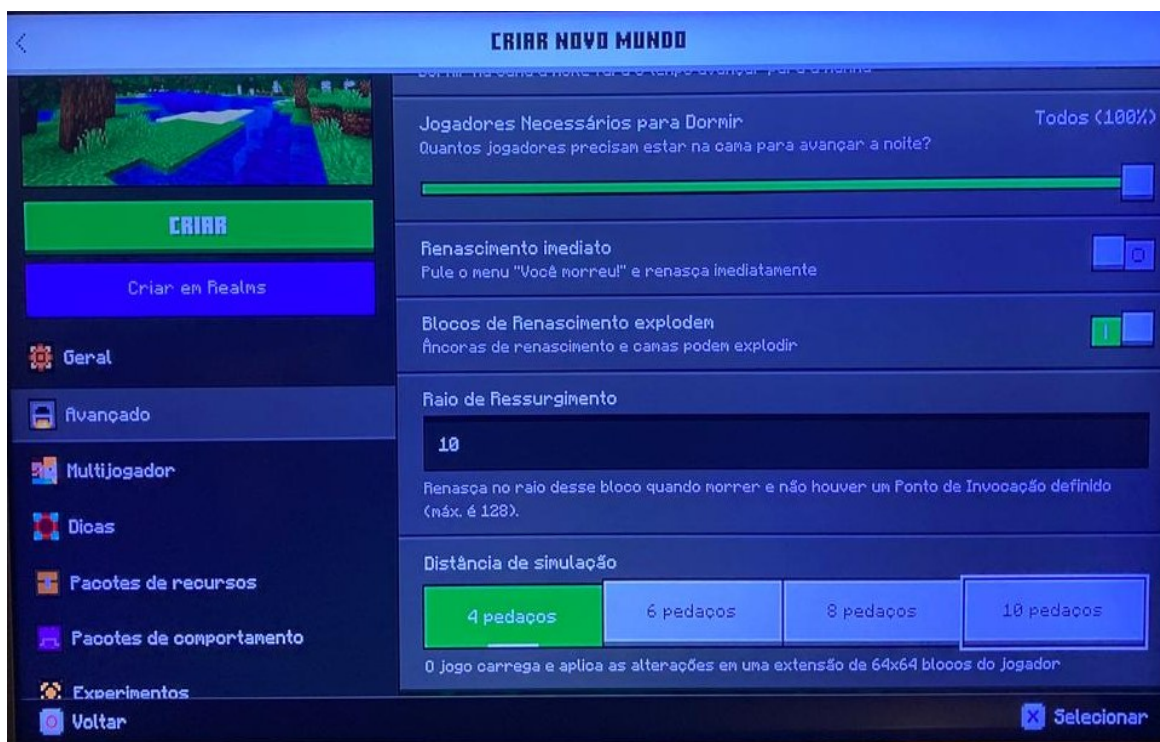
Figura 54: Foto das opções do modo de jogo.



Fonte: Arquivo pessoal.

Os demais comandos, demonstrados na imagem 55 também farão ações específicas como: quantidade de jogadores que precisam estar na cama para o tempo avançar (“jogadores necessários para dormir”), comando utilizado em jogos com mais de um jogador; renascimento imediato sem a necessidade de retorno ao menu principal (“renascimento imediato”); o local onde o avatar nasceu explodirá (“blocos de renascimento explodem”); local aproximado de renascimento caso não haja um específico (“raio de ressurgimento”); e a região que o game atua de forma a torná-lo mais vivo, ou seja, a área que o game continua a simular a vida dos NPC’s a partir do local que o avatar se encontra (“distância de simulação”).

Figura 55: Foto das opções do modo de jogo



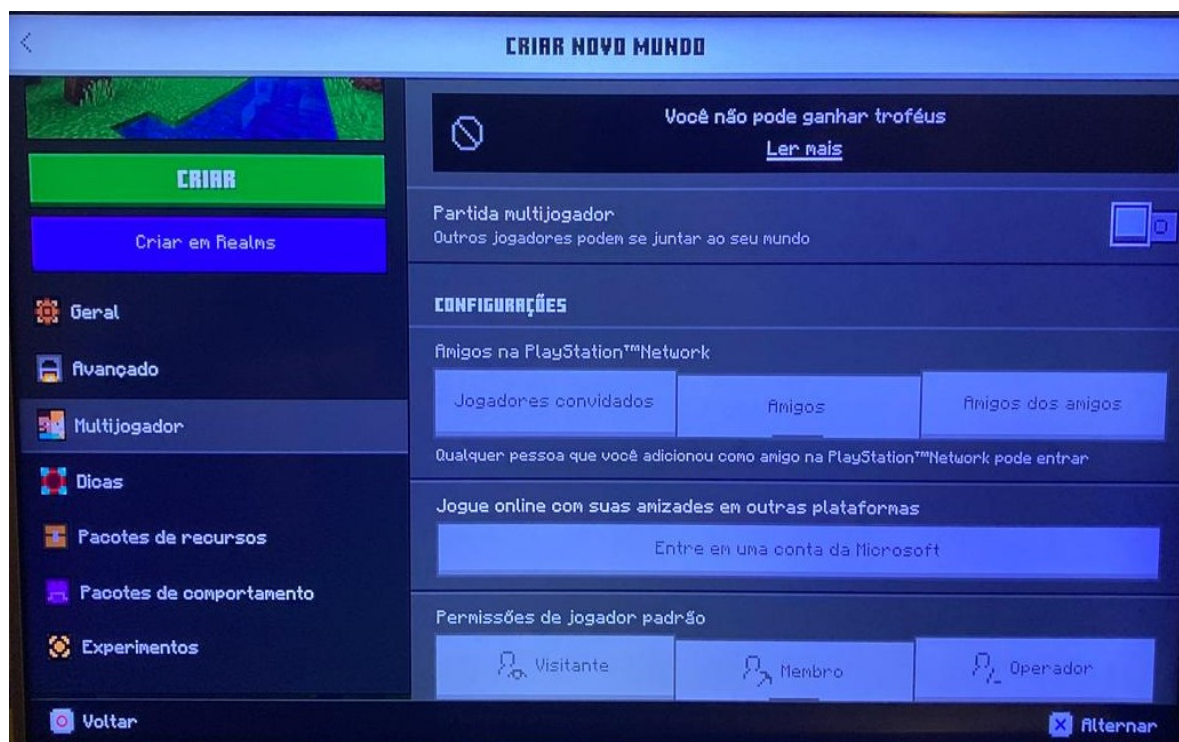
Fonte: Arquivo pessoal.

A terceira opção faz referência a criação de uma partida com multijogadores oferecendo possibilidades de inserir diversos jogadores no mundo criado, como podemos ver na imagem 56. Essa opção torna a cooperação dos jogadores mais perceptível pelo fato de estarem trabalhando em seus projetos de maneira síncrona. No entanto, há a necessidade de nos conectarmos a um servidor para que o ingresso de todos no mundo seja possível.

Normalmente, a conexão em servidores privados requer algum tipo de assinatura além da necessidade de configurá-lo, por esta razão o uso de servidores públicos é mais dinâmico. Para isso devemos realizar uma busca na internet sobre servidores públicos e, após escolhê-lo, é só entrar no IP do servidor.

Infelizmente, nem todos permitem criar um jogo personalizado e, por essa razão, talvez não seja interessante a utilização de tal ferramenta por algum grupo inexperiente de alunos. No entanto, se os alunos tiverem conhecimento para configurar um servidor, tal função se torna extremamente dinâmica potencializando a cooperação entre os alunos.

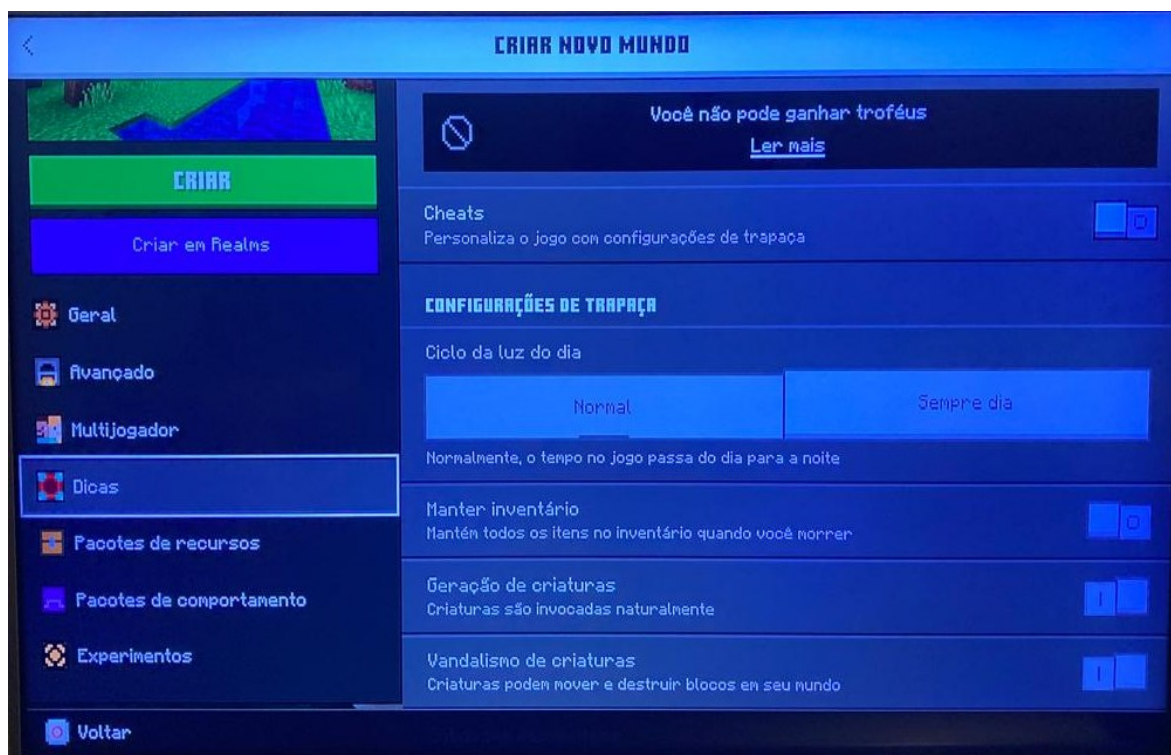
Figura 56: Foto das opções do modo de jogo



Fonte: Arquivo pessoal.

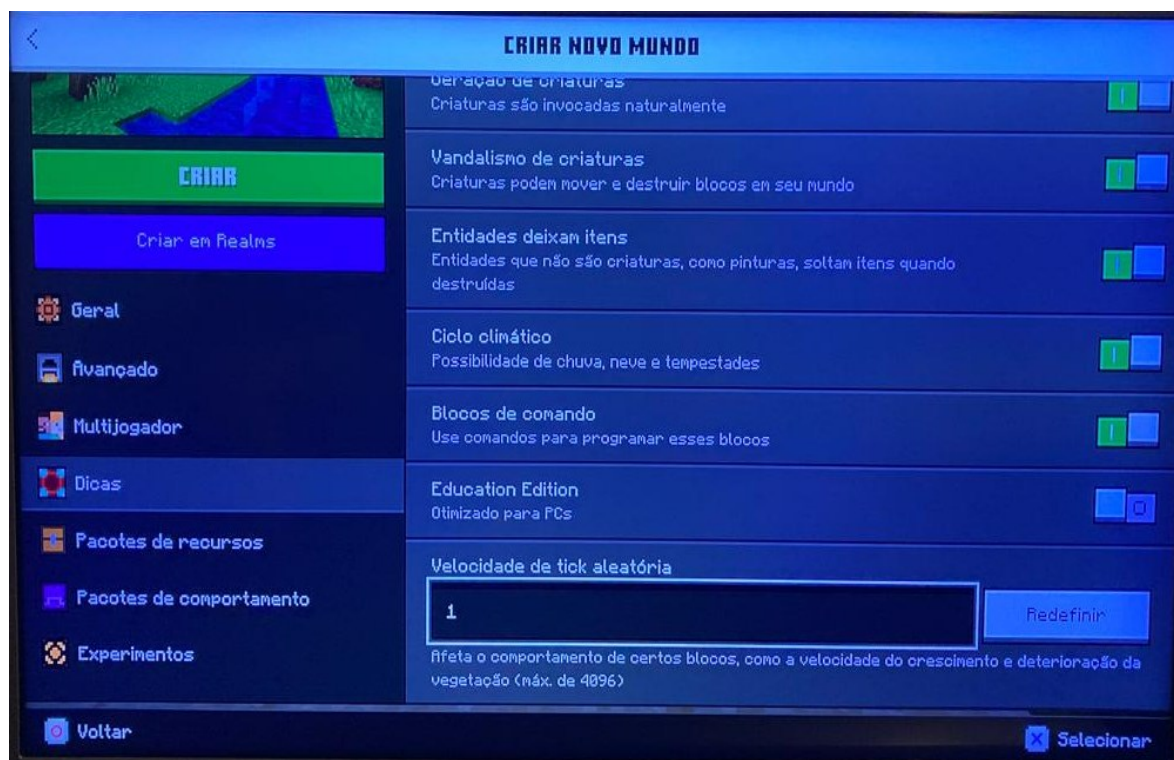
A próxima opção “Dicas”, apresentada nas imagens 57 e 58, está associada a uma série de atividades que personalizam o jogo podendo torná-lo menos perigoso. O próprio game denomina essa opção como capaz de personalizar o jogo com trapagens. Ou seja, ao ativar alguns recursos, o game irá burlar algumas situações tornando as regras mais brandas ou anulando algumas delas que estejam associadas a danos ou a morte do avatar, por exemplo impedindo atos de destruição das criaturas invocadas. Como o objetivo do uso do Minecraft no ensino é o da criação, essa opção não é necessária tendo em vista que no modo criativo, como já mencionado anteriormente, não há a possibilidade de danos serem infringidos ao avatar.

Figura 57: Foto das opções do modo de jogo



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 58: Foto das opções do modo de jogo

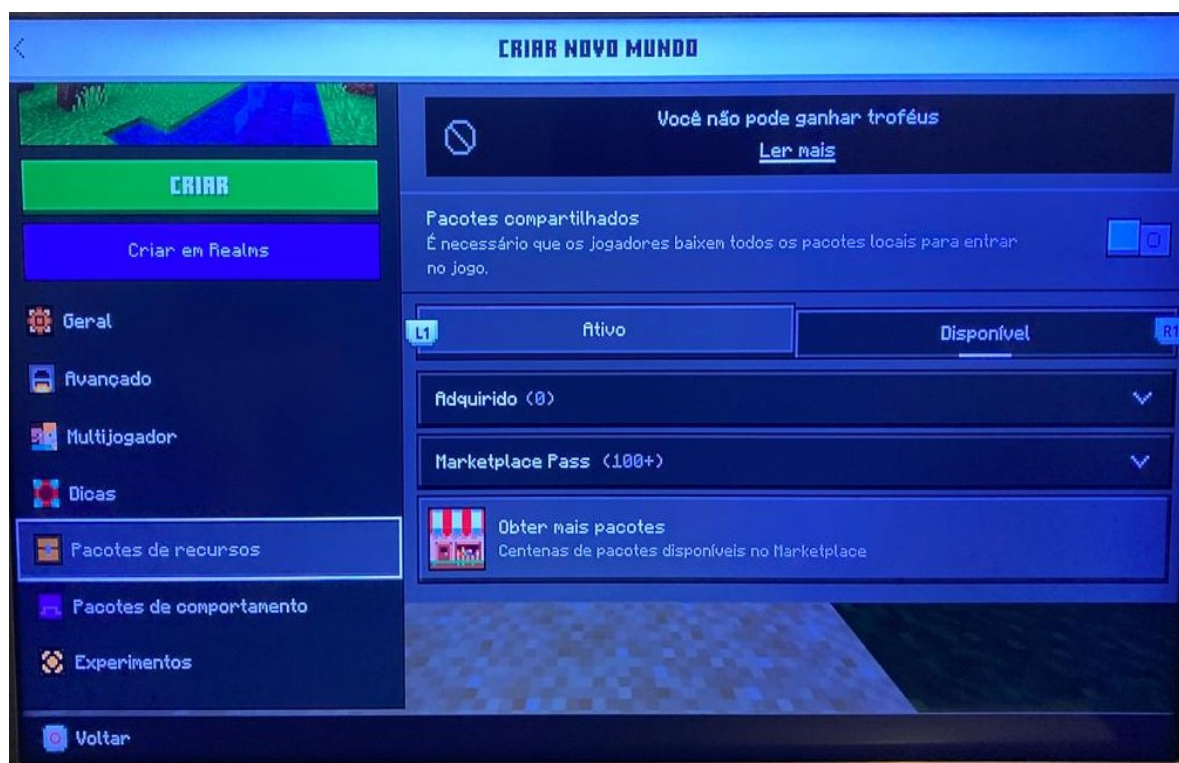


Fonte: Arquivo pessoal.

As outras duas opções, visualizadas nas imagens 59 e 60, “Pacotes de recursos” e “Pacotes de comportamento”, podem oferecer novos gráficos e movimentos ao *Minecraft* que normalmente não vem no pacote original do jogo. Os “Pacotes de recursos” podem proporcionar imagens mais próximas a realidade dos objetos que se deseja criar como, por exemplo, a arquitetura japonesa com seus telhados peculiares. E os “Pacotes de comportamento” podem modificar o funcionamento dos objetos, como, por exemplo, introduzir novos movimentos de ataques de samurais aos NPC’s e ao avatar.

Esses pacotes podem ser baixados gratuitamente na internet disponibilizados em sites confiáveis<sup>158</sup>. Sendo uma ótima opção para a sua aplicação em propostas com um tempo de criação mais amplo, pois os alunos terão tempo hábil para realizar a busca desses elementos, construindo projetos mais ricos em detalhes. Uma vez baixados esses pacotes aparecerão em suas respectivas áreas.

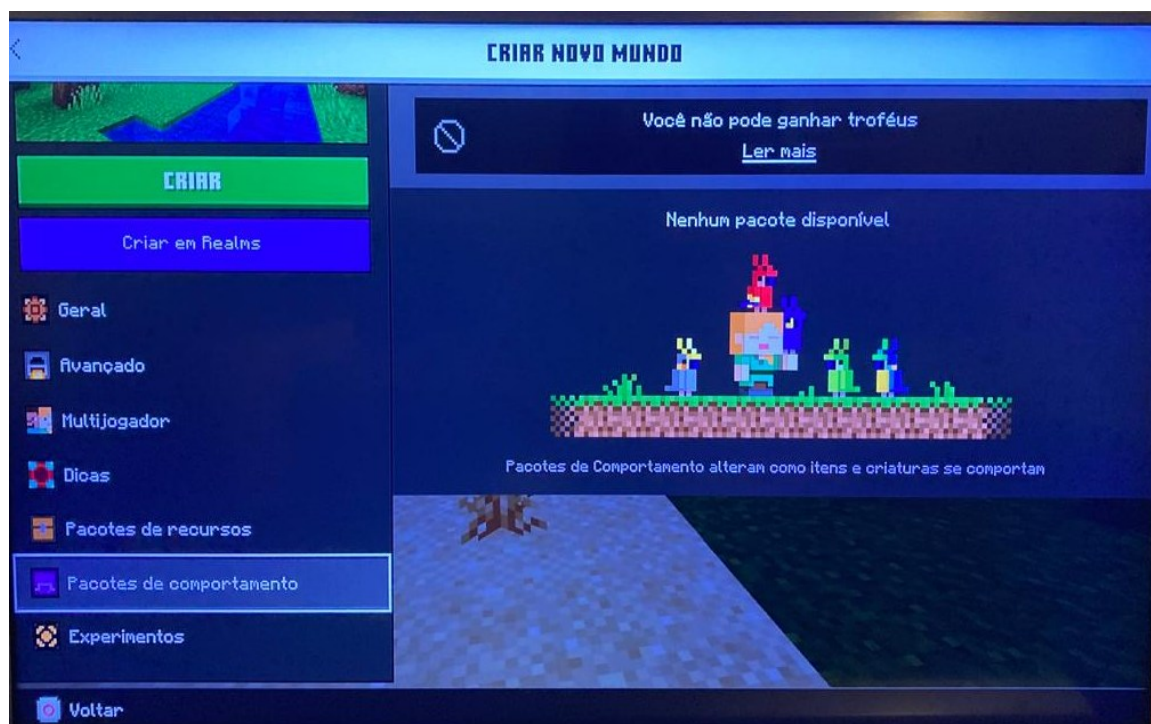
Figura 59: Foto das opções do modo de jogo



Fonte: Arquivo pessoal.

<sup>158</sup> Alguns desses sites são: planetminecraft.com e curseforge.com.

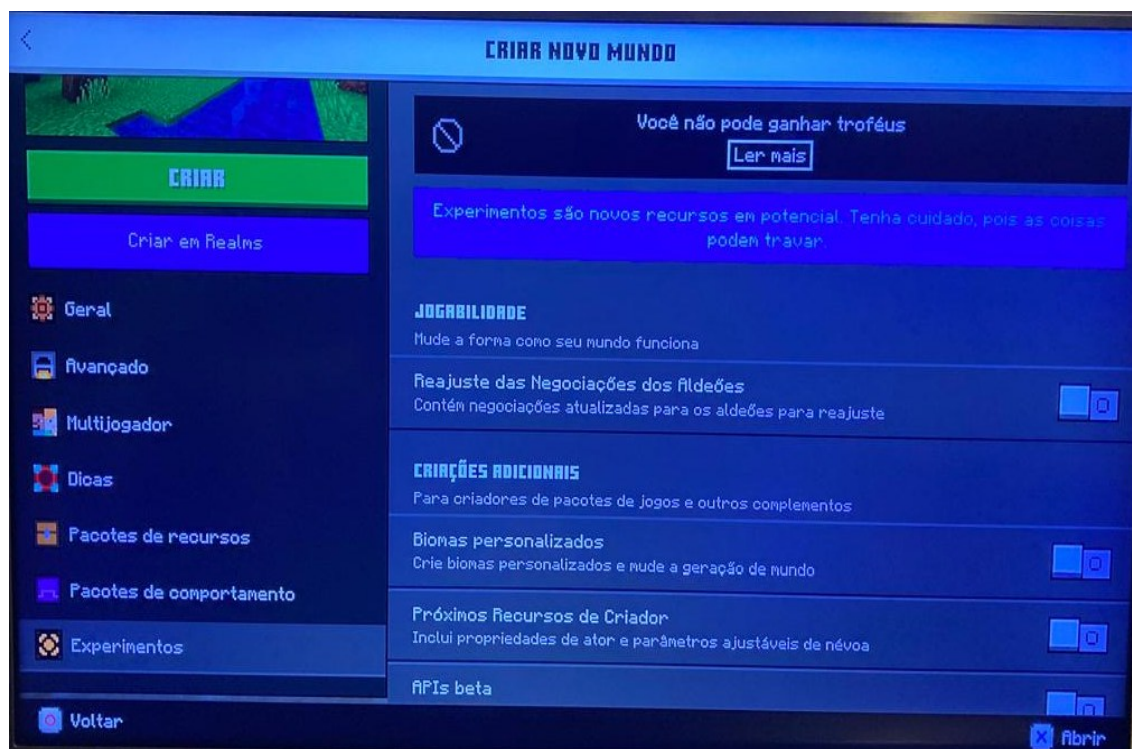
Figura 60: Foto das opções do modo de jogo



Fonte: Arquivo pessoal.

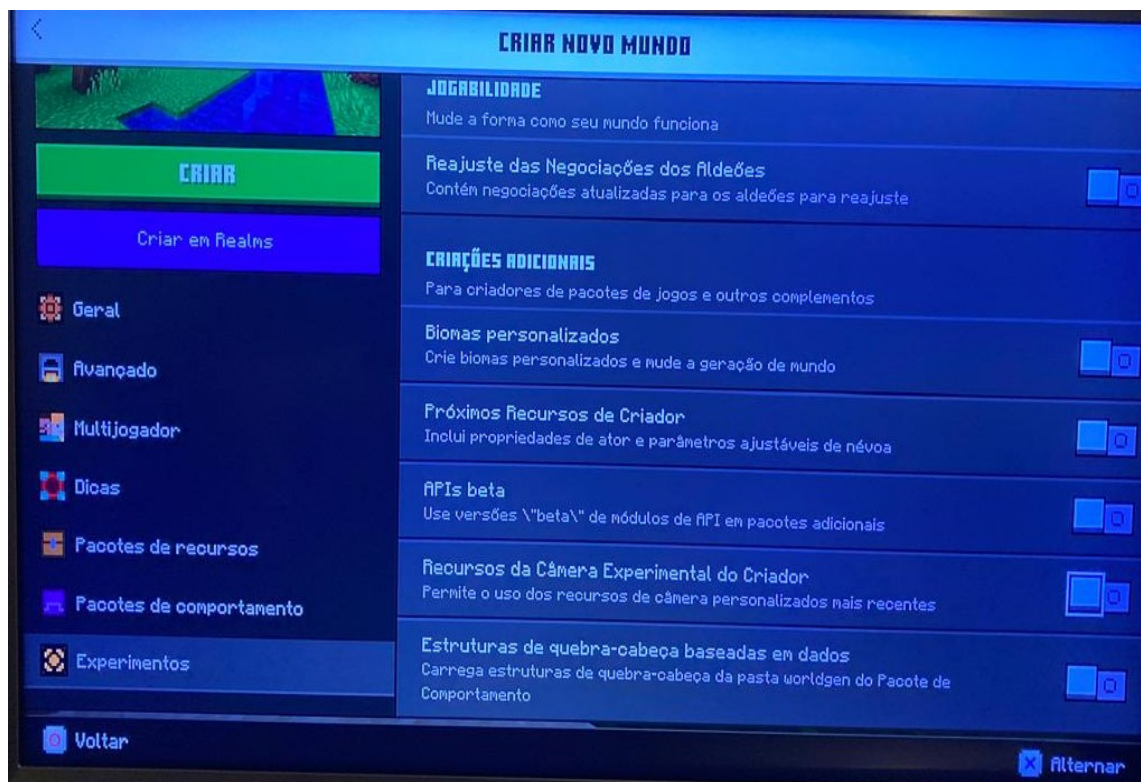
“Experimentos” (imagens 61 e 62) é a última opção, o game alerta os jogadores de que essa opção não é capaz de salvar as construções elaboradas, uma vez que são funções que possibilitam testar algumas funções: criação de biomas, mecânicas de jogo (por exemplo, brincar com a gravidade)... Por esse fator, não recomendo a utilização dessa opção pois, independentemente da proposta que o professor elaborar, os alunos terão que salvar as alterações que realizaram nos mundos do *Minecraft* de acordo com os projetos idealizados.

Figura 61: Foto das opções do modo de jogo



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 62: Foto das opções do modo de jogo



Fonte: Arquivo pessoal.

\*

Após esses apontamentos, algumas considerações serão feitas para corroborar as informações presentes nesse subtópico servindo como um manual rápido para a criação de mundos no *Minecraft*.

Primeiro, a criação do mundo é desenvolvida pelo programa, no caso o game *Minecraft*. Com isso, o professor só precisa conhecer os comandos adequados para que essa ação ocorra de forma coerente com os objetivos propostos pelo próprio docente no momento em que elaborou sua proposta.

Desta forma, não é necessário o professor dominar a jogabilidade do game. Em outras palavras, não é primordial que o professor saiba jogar *Minecraft*, isso porque os alunos que têm experiência no game estão familiarizados com recursos mais complexos sendo capazes de criar seus projetos, autonomamente, adequando-os à proposta apresentada pelo professor e até ensinar a utilização desses recursos ao professor.

Mas de forma resumida, os comandos básicos para a criação do mundo que se encaixam com o objetivo deste trabalho são, primeiramente, usar sempre o modo criativo e pacífico. Já que os alunos terão recursos infinitos e o avatar, seguramente, não sofrerá nenhum tipo de dano, proporcionando uma experiência e atenção voltada para a criação do objeto ou cenário a ser desenvolvido<sup>159</sup>.

Outra observação importante tende a otimizar o tempo de criação do mundo evitando a utilização inadequada do game para o ensino. Como o *Minecraft* cria vastos mundos a serem explorados, cabe ao professor compreender que, de acordo com o seu objetivo, essa opção pode ser a chave do sucesso ou do fracasso de sua proposta. Assim, teremos alguns comandos importantes para serem ativados antes do mundo ser criado, tornando mais fiel e real ao objetivo proposto.

---

<sup>159</sup> Caso o professor, após a criação do mundo, resolva desenvolver uma nova proposta, ele poderá alterar o modo do game para o de sobrevivência. Isso pode ser feito a qualquer momento no mundo que foi criado sem a perda dos elementos que o constituem. Tudo que foi criado continuará existindo, no entanto os recursos não estarão mais disponíveis de forma indiscriminada. A partir da mudança, os recursos terão de ser recolhidos no ambiente ou até criados a partir da mistura de dois ou mais desses recursos e, quem sabe até, após o aprendizado da técnica de criação. Ou seja, para se ter uma cama, o avatar precisará colher madeira e aprender técnicas de marcenaria para fabricá-la. Outro detalhe importante é que o avatar poderá sofrer danos, logo necessitará aprender técnicas para criar animais e se alimentar para não perder pontos de vida e morrer (ocasionando o fim do jogo). Considero, essa opção sensacional para se contextualizar as relações de produção e o modo de vida que existiram ao longo da história além de preparar o aluno para o uso crítico e responsável das mídias digitais, dialogando com algumas das habilidades presentes na BNCC para o ensino de História.

Na opção de se constituir um cenário em que a paisagem seja fundamental para se atingir a proposta, o professor deverá orientar seus alunos a escolher o bioma que, como vimos mais acima, pode ser acessado através da opção “Avançado” e, nessa opção, selecionarmos o item “Semente de mundo” para que possamos escolher a que mais se adequa ao cenário. Há também a opção “Pacotes de recursos”<sup>160</sup> para que seja selecionado o ambiente desejado para a criação.

Por outro lado, se a proposta está focada na construção de qualquer objeto histórico, o professor deverá seguir um caminho diferente do citado. Isso porque a criação de um mundo inspirado em biomas, e que possa ser constituído por NPC’s, possibilita a dispersão natural dos alunos na exploração do ambiente criado (como desperta a curiosidade de explorarmos o mundo presente na imagem 39). Desta forma, o professor deverá orientar seus alunos a utilizar o item “Mundo plano” na opção “Avançado”. Isso porque nesse mundo, o aluno não terá nenhuma característica peculiar criada pelo game que possa desviar sua atenção do objetivo central dessa proposta, tendo em vista que o avatar estará inserido num cenário sem atrativos para exploração, como o apresentado na imagem 53.

#### **4.4.2 Confecção da Proposta e Apresentação dos Projetos**

Essa apresentação, apesar de ser básica, é importante, uma vez que os alunos e alunas poderão desenvolver seus projetos com ou sem a nossa presença na escola e em suas residências (desde que tenham o game nos dispositivos do estabelecimento de ensino ou em seus próprios), tendo em vista que lidamos com alunos da geração de nativos digitais. Ou seja, a maioria dos nossos alunos e alunas possuem uma relação muito familiar com os recursos tecnológicos, pois já nasceram num ambiente repleto de dispositivos eletrônicos que realizam as mais diversas tarefas em nosso cotidiano.

Isso tornará nossa tarefa mais fácil, considerando que, como a maioria tende a dominar as ferramentas tecnológicas, nos possibilitará a oferecer uma orientação mais voltada para “como se fazer a pesquisa” do que “como construir virtualmente a atividade proposta”.

Porém, podemos encontrar alunos que por diversas razões podem não ter acesso as plataformas cujo jogo é disponibilizado e, com isso, não ter conhecimento e domínio sobre a jogabilidade do mesmo. Sendo assim, é interessante que o professor saiba, anteriormente, quais alunos possuem a experiência de como se joga o game e os que não a possuem para incumbi-los de responsabilidades.

---

<sup>160</sup> Conforme apresentado mais acima, é necessário a aquisição de Pacotes nas lojas virtuais ou em sites desenvolvidos pela comunidade Minecraft.

Sendo assim, devemos criar grupos os quais se encontrarão divididos de forma que os mais experientes fiquem responsáveis por tarefas os quais exerçam uma função de tutores dos menos experientes. Nesse cenário, é primordial separar algum tempo para que os mais experientes ensinem os novatos a jogar. Em outras palavras, para esses entenderem a jogabilidade do game, é interessante deixá-los jogar com seus tutores.

Após essa tutoria, uma outra situação se torna fundamental no momento da execução dos projetos, oferecer tarefas mais complexas para serem desenvolvidas aos alunos-tutores, como, por exemplo, a aquisição de recursos na internet para personalizar o mundo de acordo com a proposta do professor, e possibilitar a construção de estruturas mais simples aos alunos-aprendizes que continuarão a receber a tutoria, como a criação de elementos do cenário estipulado pelos próprios discentes.

Esses alunos mais experientes deverão ser parceiros dos professores pois, como atuarão como monitores dos grupos em que serão inseridos ou farão parte, permitirão que os professores, que já jogaram o game ou nunca jogaram e que dominem ou não recursos tecnológicos, foquem no conteúdo histórico a ser pesquisado e produzido pelos alunos. Porém nada impede que o professor tenha uma mediação direta no jogo e que faça uso de recursos avançados presentes no mesmo, solucionando impasses que possam existir entre os discentes.

A partir dessas observações, ao desenvolver sua proposta de trabalho, o professor deverá organizá-la em cinco momentos. O primeiro será mais tradicional, pois é o período no qual o professor irá apresentar os conteúdos, os conceitos, os fatos históricos e as fontes a serem pesquisadas aos alunos, para que, de posse delas, possam desenvolver seus projetos e apresentem sua produção final.

Desta forma, tendo por base um calendário letivo que se encontra dividido em três trimestres com duas horas-aula semanais, dois encontros (quatro tempos de aula) são necessários para a transmissão do assunto ou tema pretendido. Aqui, a metodologia e os recursos utilizados pelo professor não necessitam seguir um modelo padronizado, pois ele seguirá a sua prática seja aula expositiva, análise de imagens, roda de leitura...

Num segundo momento, aquele mencionado mais acima, o professor identificará os alunos-tutores e os alunos-aprendizes e os deixará jogar o game para ensinarem e aprenderem a jogabilidade do mesmo. Momento que considero muito rico e fundamental no ambiente escolar pois possibilita o estreitamento de laços sociais fortalecendo a interatividade, a sociabilidade e a fraternidade. Partindo de uma hora-aula de 50 minutos, penso que dois tempos de aula são suficientes para que esse movimento se inicie e permita uma observação sobre quais

outras funções possam ser desempenhadas pelos alunos ao longo das etapas da pesquisa de seus projetos, visando desenvolver as habilidades pretendidas na BNCC.

A próxima etapa será marcada pelo direcionamento do professor aos projetos desejados pelos alunos. Dois tempos de aula são suficientes para que os alunos oficializem seus grupos, apresentem ou escolham os tópicos do tema a serem criados e o professor indique os locais onde as fontes possam ser encontradas. É importante que o professor tenha outros encontros com seus alunos durante esse período no qual esses estão desenvolvendo seus projetos, podendo ser em momentos como o recreio, intervalo entre os turnos... Isso garantirá a inclusão de todos os alunos na proposta e, se necessário for, a nomeação dos ausentes para grupos indicados pelo professor ou pelos próprios alunos e uma pesquisa pautada pela confiabilidade de instituições<sup>161</sup> renomadas.

Já o quarto momento será o prazo para a construção do projeto idealizado pelos alunos no game *Minecraft*. Essa etapa pode ser implementada de duas formas, a depender do objetivo da proposta do professor, mas em ambos os casos é uma etapa concomitante as citadas acima. Caso o professor deseje a construção de uma estrutura mais simples, como a cópia virtual no game de uma fotografia que retrate algum evento ou personagem histórico, isso requeirá um tempo mais curto se compararmos com uma proposta mais complexa de elaboração de um vídeo escolar sobre algum episódio da História. Por isso, é sensato estipular prazos mais longos para propostas mais complexas. Logo, diante do que foi exposto, o prazo para a entrega da produção final dos projetos dos alunos poderia ser de duas a três semanas, para propostas simples, e de cinco a seis, para as complexas.

O quinto e último momento é a apresentação do projeto dos alunos. Assim como no primeiro momento, não há um modelo padrão para que ocorra essa apresentação, o professor poderá expô-la para a turma, para o segmento ou para a escola, tudo ocorrerá de acordo com a experiência de sua prática de ensino. Sendo assim, o tempo necessário para a apresentação tende a variar, porém, se a apresentação for para a turma que a proposta foi elaborada, dois tempos de aula serão suficientes.

No entanto, penso que para apresentações com mais turmas envolvidas, é interessante idealizar a construção de um ambiente semelhante às grandes exposições presentes nas pré-estreias do cinema e nas mostras de coleções dos museus, já que isso irá conferir grandiosidade a versão final dos projetos concluídos pelos alunos valorizando a versão final da pesquisa.

---

<sup>161</sup> Frequentemente indico os sites da FGV, da Biblioteca Nacional, da Fiocruz, do Instituto Moreira Salles, dentre outros.

Sendo assim, caso haja possibilidade, a apresentação pode ser realizada no auditório da escola com a ornamentação dos objetos e personagens do game no local. Essa apresentação poderá ser desenvolvida em conjunto com professores de outras disciplinas necessitando de um planejamento interdisciplinar. Enfim, há uma gama de possibilidades que o professor pode desenvolver para enobrecer o trabalho de seus alunos.

\*

Antes de irmos para a última parte desse manual, farei outras considerações a respeito desse subtópico que estão relacionadas direta ou indiretamente aos momentos mencionados acima.

Ao longo de todo esse processo, os alunos poderão ter três realidades: a criação dos seus projetos na escola, nas suas residências ou na escola e nas suas residências. Independentemente de qual realidade o professor irá se deparar, é fundamental nos certificarmos do tipo e da quantidade de recursos que teremos disponíveis para os alunos produzirem seus projetos virtualmente, em outras palavras, qual plataforma utilizaremos e quantos dispositivos teremos a disposição.

Penso que, destas três realidades, a mais minuciosa é aquela cujos alunos farão a criação do trabalho na escola, pois as outras duas possibilitam o uso do game em celulares, computadores pessoais ou em videogames que possuem em suas casas.

Diante da possibilidade de termos poucos computadores disponíveis na escola, tendo em vista que há uma configuração mínima<sup>162</sup> necessária para o game funcionar, uma primeira alternativa para proporcionar o desenvolvimento do projeto dos alunos é adotar uma metodologia denominada de Rotação por Estação. Tal metodologia possibilita os grupos percorrerem ilhas de atividades que permitirão a utilização dos grupos aos poucos recursos disponíveis que o professor terá para desenvolver a atividade, no caso o computador com acesso ao game. As demais ilhas podem ser compostas para o desenvolvimento das demais etapas da proposta elaborada pelo professor.

Uma segunda alternativa será o uso do game por meio da versão disponibilizada para dispositivos móveis como o celular, sendo uma opção interessante uma vez que a maioria dos alunos possuem tal aparelho. No entanto, o uso desse dispositivo não impede o acesso aos

---

<sup>162</sup> Os requisitos mínimos do PC são: CPU: Intel Core i3-3210 3.2 GHz / AMD A8-7600 APU 3.1 GHz ou equivalente. RAM: 4GB. GPU (Integrada): Intel HD Graphics 4000 (Ivy Bridge) ou AMD Radeon R5 series (Kaveri line) com OpenGL 4.4

computadores que a escola possua, muito pelo contrário, pois isso permitirá que um número maior de alunos venha a atuar no desenvolvimento do projeto de forma direta. Enfim, estar atento para estas realidades é importante.

Não importa qual cenário o professor irá se deparar é importante que ele comunique aos pais e a coordenação sobre o uso do celular e do game na proposta elaborada e que a sua aquisição não é uma obrigação para o desenvolvimento da mesma, pois o recurso será disponibilizado.

Apesar de considerar que cada professor tenha sua forma preferida de avaliação, esse ponto é outra consideração necessária a ser pontuada e o professor pode adotar duas sugestões de avaliação.

Na primeira, a partir da elaboração de um projeto mais simples destinado para uma turma na qual não haja muitos “alunos-tutores” e o professor decida a reprodução de fotos históricas como proposta a ser trabalhada, os critérios de avaliação podem ser: a colaboração dos integrantes do grupo na confecção do projeto como um todo (desde sua pesquisa até a apresentação do produto final) e a apresentação oral do objeto ou personagem construído no vídeo escolar. A outra tende a ser mais complexa por ser pensada para uma turma composta por muitos “alunos-tutores” na qual deverão criar vídeos escolares sobre algum episódio da História, tendo como sugestão de critério de avaliação: a precisão da narrativa histórica presente no roteiro ou enredo criado, a criatividade utilizada para adequar o virtual a realidade ocorrida, os detalhes inseridos que enriquecem as informações visuais, a colaboração entre os participantes dos grupos.

#### **4.5 Vídeos Escolares**

Após a apresentação dos recursos existentes no *Minecraft* e algumas sugestões e observações acerca das práticas e experiências obtidas com alunos e alunas durante a criação dos projetos, vamos abordar medidas para o desenvolvimento de vídeos escolares.

Ao propor a construção de vídeos escolares, me inspirei num trabalho desenvolvido por mim e meus colegas no momento em que cursava o nono ano do Ensino Fundamental. Realizamos um telejornal para apresentar um tópico da matéria de Geografia e criamos um roteiro dividido em três partes, sendo a pesquisa, as falas e a filmagem.

Aqui, o intuito é desenvolver um processo de confecção de vídeos sem muita complexidade, porém busco transmitir uma ideia empolgante que desperte o engajamento,

apresentando para meus alunos e alunas um modelo que segue três etapas – a Pré-Produção, a Produção e a Pós-Produção.

#### 4.5.1 A Pré-Produção

Esse momento é muito importante pois toda a pesquisa será realizada nessa fase.

Apesar do tema estar previamente definido, conforme veremos nas simulações apresentadas no tópico 4, demonstro que a pesquisa desenvolvida pelos discentes será apresentada a partir de elementos que nortearão a construção do vídeo.

O primeiro passo é o desenvolvimento de uma sinopse da pesquisa. Ou seja, alunos e alunas deverão fazer um resumo geral e direto com a apresentação do fato histórico pesquisado, abordando o contexto, o conflito e os atores envolvidos. A partir dessa, sinopse (de no máximo cinco linhas), deverão redigir a história do fato estudado a partir da seleção das fontes que os próprios discentes pesquisaram (normalmente, peço no mínimo duas folhas).

Após a conclusão dessas duas etapas, minha orientação é para que desenvolvam, concomitantemente, a elaboração do roteiro e o desenho das cenas abordadas no roteiro (sendo que o desenho é a construção virtual da cena através do uso do *Minecraft*). Nesse momento, apresento o roteiro de forma bem básica, mas deixo claro que toda a estrutura do vídeo se encontra aqui – o roteiro é essencial para o desenrolar do projeto idealizado pelos discentes.

Sendo assim, a escrita do roteiro segue a seguinte estrutura:

- a) Cena;
- b) Descrição da ação;
- c) Diálogo com o nome dos personagens da cena;
- d) Linha de tempo.

Para exemplificar como esse roteiro pode ser construído, utilizarei um dos trabalhos apresentados no capítulo 3 desenvolvidos pelo grupo que abordou a Política do Pão e Circo.

Cena = interior do Coliseu Romano durante o dia.

Descrição da ação = o imperador romano observa os gladiadores na arena enquanto a multidão delira diante do espetáculo de sangue.

Diálogo com o nome dos personagens da cena = Imperador Romano – “Viu só como é fácil agradar o povo. Eles são tão desinformados que não tem interesse em qualquer assunto político. A única preocupação deles é o alimento e a diversão.”

Linha de tempo = tomada 6.

O roteiro pode ser constituído por uma ou várias cenas, da mesma forma que os diálogos e os personagens existentes podem ser variados uma vez que é a criatividade e a narrativa do discente que preencherá a tela transformando o mundo virtual em sua escrita. E nesse caso, de ter mais cenas, oriento para a construção de uma linha de tempo a fim de facilitar o processo de edição (por exemplo, se o roteiro tem quatro cenas, cada cena será numerada em ordem crescente conforme aparece no roteiro sendo precedida pela palavra “tomada”).

#### **4.5.2 A Produção**

Com o roteiro montado e as cenas criadas, partimos para a execução da filmagem.

Normalmente nessa etapa, oriento meus alunos e alunas a filmarem as cenas de diversos ângulos a partir das opções oferecidas pelo próprio jogo eletrônico, pois o *Minecraft* possibilita três câmeras para a visualização. A primeira delas é a que demonstra o ponto de vista do personagem utilizado pelo jogador para explorar o mundo do game, a outra é uma tomada que oferece uma visão a partir do ponto de vista de um observador e a terceira é uma visão aérea.

Estas filmagens são realizadas com os próprios dispositivos eletrônicos dos discentes cujas lentes tendem a possuir uma resolução de boa qualidade. No entanto, nada impede a utilização de uma lente de baixa resolução, já que o fundamental é a captação do som para que os espectadores possam ouvir e compreender a história apresentada. Logo, demonstro a importância da filmagem ser feita num local silencioso cujo objetivo é dificultar a interferência de ruídos indesejados e, para introduzir as falas criadas no roteiro, sugiro a utilização do microfone existente nos celulares.

#### **4.5.3 A Pós-Produção**

Na última etapa, costumo desdobrá-la em dois momentos.

O primeiro é aquele em que o grupo irá realizar a edição do material coletado ao longo da produção realizando o corte das cenas indesejadas e fazendo o ajuste do áudio. Já o segundo, é a apresentação prévia do trabalho para mim, objetivando realizar uma checagem final do vídeo, principalmente no que se refere a harmonia entre a imagem e as falas dos personagens presentes no roteiro.

### **4.6 Simulações**

Nesse subtópico, irei apresentar algumas sugestões de propostas que podem servir de exemplo para o ensino de História, partindo de realidades que normalmente encontramos em sala de aula.

Essas sugestões serão apresentadas de forma que possam exemplificar, por meio de três modelos, o uso do *Minecraft* no ensino de História relacionando-os aos elementos presentes na BNCC, ou seja, com as unidades temáticas, os objetos de conhecimento, as competências e habilidades listadas nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio.

Para tal criarei fichas que poderão ser adaptadas de acordo com a preferência de cada professor para dinamizar a implementação do game no ensino de História.

\*

Essa primeira sugestão será elaborada pensando numa proposta na qual o professor a desenvolverá, exclusivamente, em âmbito escolar e com uma turma composta por poucos alunos-tutores.

Como existe uma fascinação dos alunos do sexto ano na mitologia, pretendo conciliar esse interesse ao processo de ensino-aprendizagem. Por isso, teremos uma medida que pretende apresentar histórias sobre a mitologia grega e a indígena atendendo as habilidades definidas para esse ano escolar presentes na BNCC.

Outra observação importante é que esses alunos estão passando por uma etapa de amadurecimento por terem concluído os primeiros anos do Ensino Fundamental, no qual a realidade escolar impõe um maior contato com somente um professor<sup>163</sup>. Pelo fato de estarem ingressando na primeira série dos anos finais do Ensino Fundamental, penso ser necessário adotar uma postura mais conservadora e realizar uma proposta mais simples na introdução do uso dessa ferramenta, principalmente para se adequarem mais a rotina escolar dessa nova etapa do Fundamental do que pela capacidade criativa desses alunos.

Assim, a criação de uma estrutura simples dentro do ambiente do game, como uma estátua, garantirá uma tranquilidade maior nessa sugestão, além de um tempo de exposição menor para o vídeo a ser produzido.

|                      |
|----------------------|
| <b>Plano de aula</b> |
|----------------------|

---

<sup>163</sup> Na rede municipal do Rio de Janeiro, as turmas dos quintos anos são atendidas pelo professor regente (aquele que leciona as disciplinas de Língua portuguesa, Matemática, Geografia, Ciências, História) e também possuem outros professores que lecionam disciplinas específicas como: Inglês, Educação Física, Artes e Ensino Religioso.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Tema:</b> Zeus e Tupã – deuses do Trovão.      <b>Ano:</b> 6º Ensino Fundamental.</p> <p><b>Duração:</b> 10 aulas (50 minutos cada)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <p><b>Objetivo Geral:</b> Estudar as mitologias grega e indígena, utilizando o Minecraft para criar estátuas representando as divindades (Zeus e Tupã) no vídeo escolar.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <p><b>Objetivos Específicos:</b> compreender a definição de mitologia; conhecer as características das mitologias grega e indígena; comparar as representações divinas em diferentes culturas; perceber a importância do patrimônio como elemento constituidor de memória.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <p><b>Unidade Temática:</b> A invenção do mundo clássico e o contraponto com outras sociedades.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <p><b>Objetivos de conhecimento:</b> Os povos indígenas originários do atual território brasileiro e seus hábitos culturais e sociais. O Ocidente Clássico: aspectos da cultura na Grécia e em Roma.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <p><b>Habilidades:</b> EF06HI09; EF06HI10.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <p><b>Conteúdos:</b> Mitologia; Grécia Antiga; Povos Originários; Patrimônio.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <p><b>Metodologia:</b> Aula expositiva - O que é mitologia?; Função dos mitos na Grécia Antiga; Mitos dos povos originários no Brasil e sua importância cultural. (3 aulas); Roda de leitura e análise de imagens – leitura de um mito para cada divindade e apresentação das imagens de cada (2 aulas); Divisão dos grupos e orientação para o projeto (1 aula); Jogar o game (2 aulas); Avaliação - apresentação das estátuas das divindades Tupã e Zeus (2 aulas).</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <p><b>Avaliação:</b> colaboração entre os alunos; criação da estátua; apresentação do vídeo.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <p><b>Recursos:</b> Lousa; textos sobre um episódio dos dois mitos; imagens sobre os mitos; dispositivo eletrônico.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <p><b>Observação:</b> caso não haja dispositivos suficientes para os alunos criarem as estátuas, criar ilhas de atividades pelas quais os alunos terão de 10-20 minutos para realizarem atividades cujo objetivo será tornar mais dinâmica a utilização do dispositivo na hora da criação. O número de ilhas será correspondente ao número de grupos, cada uma o aluno concluirá uma tarefa que terão as seguintes funções: ilhas A/B – material impresso com sugestões de blocos para a construção das estátuas; ilhas C/D – representação dos deuses para visualização; ilhas E/F – esboço de rascunho da estátua; ilha G – dispositivo com o game instalado. Para a criação da estátua, adotar o modo criativo e pacífico, além de ativar o comando “Mundo plano” na opção “Avançado”.</p> |

\*

Esse segundo modelo pode ser destinado para uma turma dos dois últimos anos do Ensino Fundamental considerando que é uma proposta um pouco mais complexa do que a primeira. Além de ser construída dentro de uma realidade na qual a confecção dos projetos dos alunos ocorrerá no espaço escolar e em suas residências.

Nessa proposta, os alunos do nono ano do Ensino Fundamental terão que desenvolver um cenário histórico composto por um ambiente virtual semelhante ao real. Para tal, os alunos estudarão as relações sociopolíticas da sociedade brasileira do início do século XX e criarão um ambiente semelhante aos apresentados na iconografia existente na Revolta da Vacina.

| <b>Plano de aula</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tema:</b> A insatisfação popular na Primeira República: o caso da Revolta da Vacina.<br><b>Ano:</b> 9º Ensino Fundamental. <b>Duração:</b> 15 aulas (50 minutos cada)                                                                                                                                                                        |
| <b>Objetivo Geral:</b> Estudar as relações sociais e políticas existentes na Primeira República, tendo por base a Revolta da Vacina, utilizando o Minecraft para reproduzir as fotografias do fato histórico.                                                                                                                                   |
| <b>Objetivos Específicos:</b> compreender o contexto histórico e social da Primeira República no Brasil; relacionar o processo de conquista de direitos às lutas dos movimentos sociais; refletir sobre o conceito de cidadania plena; perceber a importância da fonte histórica como elemento constituidor da narrativa histórica.             |
| <b>Unidade Temática:</b> O nascimento da República no Brasil e os processos históricos até a metade do século XX.                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Objetivos de conhecimento:</b> Experiências republicanas e práticas autoritárias: as tensões e disputas no mundo contemporâneo. Primeira República e suas características. Contestações e dinâmicas da vida cultural no Brasil entre 1900 e 1930.                                                                                            |
| <b>Habilidades:</b> EF09HI01; EF09HI05; EF09HI09.                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Conteúdos:</b> Cidadania; Primeira República; Movimentos Sociais.                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Metodologia:</b> Aula expositiva – Jacobinismo, Positivismo e Federalismo; Cidadania plena (direitos civis, políticos e sociais); As características políticas da Primeira República; A Revolta da Vacina. (7 aulas); Apresentação de trechos do livro “Os Bestializados” para debate, análise de imagens e fotografias da época a partir do |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| acesso a acervos virtuais (2 aulas); Divisão dos grupos e orientação para o projeto (2 aulas); Jogar o game (2 aulas); Avaliação – apresentação dos projetos (2 aulas).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Avaliação:</b> colaboração entre os alunos; ambientação do cenário; apresentação do vídeo escolar; análise das fotografias e as releituras.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Recursos:</b> Lousa; livro “Os Bestializados”; acesso à sites com fotografias ou imagens do evento; dispositivo eletrônico, Datashow.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Observação:</b> o uso da imagem, que constituirá o ambiente representado no game, será de escolha dos alunos após a realização de uma pesquisa em acervos virtuais indicados pelo professor, por exemplo o site da Fiocruz e da Biblioteca Nacional. Caso não haja a disponibilidade do uso de um Datashow, o professor poderá utilizar o laboratório de informática ou um computador para a apresentação do cenário criado pelos alunos. A probabilidade dessa faixa etária atuar com mais autonomia ao usar as ferramentas digitais é significativa, porém é importante ficar atento a possibilidade do uso de “pacote de recursos” e “pacote de comportamento” para enriquecer o cenário. Além de recomendar o uso do modo criativo e pacífico. |

\*

Por fim, a última sugestão se baseia numa proposta mais complexa em que os alunos construirão um vídeo escolar a partir de pesquisas que desenvolverão sobre o tema relacionado ao legado do sistema escravocrata na sociedade brasileira da atualidade. Essa sugestão parte do princípio de que os alunos desenvolverão seus projetos em suas residências. Para isso, o tempo de desenvolvimento e apresentação dos projetos será o de um trimestre e direcionada aos alunos do Segundo Ano do Ensino Médio.

| <b>Plano de aula</b>                                                                                                                                                                                     |                              |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| <b>Tema:</b> As leis abolicionistas do século XIX no Brasil e os reflexos do passado escravocrata na atualidade.                                                                                         | <b>Ano:</b> 2º Ensino Médio. |
| <b>Duração:</b> 20 aulas (50 minutos cada)                                                                                                                                                               |                              |
| <b>Objetivo Geral:</b> Analisar o papel do passado escravocrata do Brasil nas relações sociais de nossa atualidade, utilizando o Minecraft para desenvolver um vídeo escolar que represente tal análise. |                              |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Objetivos Específicos:</b> compreender o processo de abolição da escravidão no Brasil; identificar as leis abolicionistas; perceber a importância do movimento negro como elemento constituidor de memória; refletir sobre o protagonismo negro em nossa sociedade.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <p><b>Competência:</b> Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica. Identificar e combater as diversas formas de injustiça, preconceito e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos. Participar do debate público de forma crítica, respeitando diferentes posições e fazendo escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.</p> |
| <p><b>Habilidades:</b> EM13CHS102; EM13CHS103; EM13CHS106; EM13CHS502; EM13CHS503; EM13CHS601.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <p><b>Conteúdos:</b> Segundo Reinado; Leis Abolicionistas; Movimento Negro; Racismo e Práticas Antirracistas; Personalidades Negras.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <p><b>Metodologia:</b> Jogar o game (2 aulas); Aula expositiva sobre: A pesquisa histórica; O contexto do Segundo Reinado; As leis abolicionistas; A resistência escrava e o movimento abolicionista; A falta de políticas sociais para ex-escravizados; Racismo estrutural e a violência contra a população negra; Movimento Negro e resistência cultural. Análise de charges da época; Apresentação e leitura dos documentos digitalizados sobre o tema; Apresentação de dados de IDH e IBGE. (14 aulas); Divisão dos grupos e orientação para o projeto (2 aulas); Avaliação – apresentação e debate sobre os trabalhos (2 aulas).</p>                                                                                                                                                                                                                                          |
| <p><b>Avaliação:</b> apresentação do vídeo escolar; desenvolvimento da pesquisa; precisão histórica; participação no debate.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <p><b>Recursos:</b> Lousa; documentos abolicionistas; fotografias e imagens do século XIX e da atualidade; gráficos do IBGE; Declaração Universal dos Direitos Humanos; dispositivo eletrônico.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

**Observação:** o professor deverá orientar seus alunos e acompanhar o desenvolvimento dos projetos ao longo do período, marcando com os grupos durante os intervalos ou o horário do recreio. O professor poderá sugerir tutoriais presentes na internet (Youtube) para que os alunos editem seus vídeos.

\*

Sou professor da Educação Básica desde o início dos anos 2000. Ao longo desses quase 25 anos, utilizei uma enormidade de ferramentas que permitiram o uso da criatividade dos meus alunos no processo do ensino-aprendizagem.

A partir da segunda metade dos anos 2010, passei a introduzir o uso de dispositivos eletrônicos em ferramentas avaliativas objetivando, por meio dos temas propostos, a construção do saber como reflexo da pesquisa realizada pelos próprios alunos.

Nos últimos anos, com o desenvolvimento cada vez mais realista dos gráficos dos games e da melhoria da jogabilidade de determinados gêneros, podemos perceber um aumento expressivo de interesse dos nativos digitais nesse mundo. Essa popularidade inspirou a transformação de determinados títulos de games em filmes e séries de TV, além da adaptação de grandes títulos da indústria cinematográfica para o universo dos games.

Desde então, tenho intensificado o uso da gamificação no ensino de História como parceira para a confecção de trabalhos que, além de despertar a criatividade dos meus alunos, fortalecem a capacidade crítica deles. Além desse uso, também costumo, quando há a possibilidade, explicar algumas definições e características usando o universo dos games, como por exemplo numa aula para uma turma do Primeiro Ano do Ensino Médio em que apresentei as características do Bullionismo usando um recurso presente no game denominado *Assassin's Creed: Black Flag*.

Logo, gosto de pensar que, ao concluir esse manual, iniciei a mesma travessia narrada no início desse capítulo feita pelos dois amigos para Terabítia. Sendo que a nossa ponte e Terabítia são, respectivamente, esse manual e o uso do Minecraft no ensino de História.

## CONCLUSÃO

Michel Foucault<sup>164</sup> apresenta a escola como sendo uma instituição criada para garantir a proposta de um padrão comportamental idealizado por setores da sociedade que buscam implementar, além de conteúdos provenientes do saber acadêmico, normas sociais específicas através da utilização de mecanismos que regulam o funcionamento das relações sociais entre os agentes escolares (docentes e discentes). Ou seja, na escola ocorre a reprodução de relações semelhantes às estruturas existentes na sociedade ligadas às ideias de ordenamento, hierarquia e autoridade, tendo em vista que todo esse ambiente corrobora a internalização de comportamentos compatíveis com aqueles esperados e desejados nesta sociedade e, mais especificamente, no mercado de trabalho.

De acordo com Enguita F. Mariano<sup>165</sup>, a escola foi sendo moldada a partir dos interesses dos grupos dominantes que, a princípio, focavam um doutrinamento religioso e constituidor de princípios capazes de oferecer o aprendizado para o convívio adequado em sociedade aos olhos da elite. No entanto com o advento da Revolução Industrial, houve uma modificação dessa visão, já que era necessário à burguesia doutrinar o futuro operário de acordo com o comportamento esperado no cotidiano do interior das indústrias. Ou seja, um sujeito que fosse modelado “...desde o princípio de acordo com as necessidades da nova ordem capitalista e industrial, com as novas relações de produção e os novos processos de trabalho”.<sup>166</sup>

A partir destas visões, percebe-se que a escola teve uma função inicial de garantir o doutrinamento para um grupo considerado ameaçador ao status quo, ocorrendo a transmissão de comportamentos que eram impostos e tidos como mantenedores da ordem.

No entanto, até hoje percebemos a defesa dessa característica em determinados discursos conservadores. Provavelmente, tal fato ocorre devido à ampliação do processo de universalização da Educação Básica no Brasil e os desdobramentos ocasionados por essa implicação. Uma vez que, com o acesso ao conhecimento, os grupos sociais que necessitavam ser controlados passaram a questionar certas visões de mundo que lhes eram impostas.

No entanto, o pensamento de Paulo Freire<sup>167</sup> apresenta uma proposta que vai de encontro aos padrões estipulados pelos setores que consideravam fundamental o caráter doutrinator da

---

<sup>164</sup> FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*; tradução de Raquel Ramallete. 42. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

<sup>165</sup> MARIANO, Enguita F. *A face oculta da escola: educação e trabalho no capitalismo*; tradução de Tomaz Tadeu da Silva. Porto Alegre: Artes Médicas, 1989.

<sup>166</sup> Idem, p. 113.

<sup>167</sup> FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

escola, a manutenção de seus interesses, que consequentemente possibilitava a formação de sujeitos controlados e sem capacidade de enxergar de forma crítica o mundo em que viviam. Ou seja, ao defender um processo de ensino-aprendizagem no qual o aluno não é um agente passivo, Paulo Freire, através do diálogo na escola entre docentes e discentes, propõe uma educação libertadora levando em consideração a realidade do aluno, ocasionando a sua transformação de maneira consciente, crítica e social.

Assim, o ensino de História necessita de uma transformação para tornar possível a compreensão destas diferentes visões de mundo, dificultando a sua relativização. Uma vez que, com a proliferação de versões relativizadas sobre determinados conteúdos da disciplina, discursos preconceituosos tendem a se perpetuar.

Desta forma, propus a utilização de uma forma de escrita por parte de meus alunos e alunas através da utilização do jogo eletrônico *Minecraft* para que os mesmos, por meio da pesquisa e da análise das fontes, seguindo a reflexão sobre o paradigma indiciário feita por Carlo Ginzburg<sup>168</sup>, possam interpretar os sinais para compreender as narrativas. Tal método não está isolado, uma vez que ao utilizar as ideias de François Hartog<sup>169</sup> e Andreas Huyssen<sup>170</sup>, demonstrei como a constituição do discurso histórico está intimamente ligada à memória que, por sua vez, acaba por ocasionar a formação de uma consciência histórica, de uma identidade coletiva e do questionamento de narrativas dominantes.

Além disso, também me debrucei nos trabalhos de meus antecessores (mestres do ProfHistória) acerca da utilização dos jogos eletrônicos no Ensino de História e da necessidade de um letramento digital para professores e professoras, cujo o intuito é a promoção de uma maior interação do aluno e da aluna, busquei confirmar a importância da aplicação de uma ferramenta que lhes é dominada por fazer parte de sua cultura como agente catalisador da constituição e da consolidação do saber. Sendo assim, percebe-se que tal proposta dialoga com o princípio da educação como processo de formação, informação e transformação dos atores envolvidos, intensificando a capacidade crítica do educando através de seu ponto de vista, da sua percepção de mundo.

---

<sup>168</sup> GINZBURG, Carlo. *Mitos, emblemas e sinais: morfologia e história*. Tradução: Frederico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

<sup>169</sup> HARTOG, François. *Regimes de Historicidade: presentismo e experiências do tempo*; vários tradutores. 1. ed. 5. reimp. Belo Horizonte: Autêntica, 2023.

<sup>170</sup> HUYSEN, Andreas. Resistência à memória: usos e abusos do esquecimento público. In: *Culturas do passado-presente: modernismos, artes visuais, políticas da memória*; tradução Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

Sendo assim, confirmei como a utilização dos jogos eletrônicos é importante no ensino de História, pois, como afirmou Johan Huizinga<sup>171</sup>, “...o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido”.<sup>172</sup>

Esta necessidade de transformação ocorre devido a uma característica marcante da contemporaneidade, o advento da era digital. Todas essas mudanças acabam por proporcionar alterações em nossas relações nos mais diversos campos da vida, implicando a necessidade da sua própria reconfiguração. A informatização e a digitalização no ensino oferecem uma série de ferramentas que facilitam o acesso ao conhecimento e à produção de saber.

O uso dos jogos eletrônicos no ensino de História, possui uma intrínseca relação com as propostas pedagógicas de Paulo Freire considerando que tal proposta acerca de um tema específico, que venha a ser trabalhado nas aulas de história de acordo com o plano de aula do professor, possibilitará a aquisição de determinados princípios como: o aluno como sujeito ativo de seu próprio aprendizado; através do trabalho em grupo, o discente terá um aprendizado com troca de ideias, debates; análise de casos que relacionem teoria e prática; fortalecimento do pensamento crítico...

Ao propor uma educação pautada na autonomia do educando durante o processo de ensino-aprendizagem utilizando o jogo eletrônico como uma forma de escrita por parte do corpo discente, ofereci mais uma possibilidade de alunas e alunos apresentarem uma visão crítica às memórias manipuladas a partir do uso de ferramentas oriundas da própria era digital. Para que com ela sejam capazes de buscar a informação e produzir o saber.

Por considerar a proposta de criar vídeos escolares utilizando o jogo eletrônico *Minecraft* uma ferramenta potente em desempenhar tal ato é que elaborei tal manual para que professores e professoras possam utilizá-lo se assim desejarem.

Ao longo de todo o trabalho demonstrei como, em minha vida de discente, tive “bons professores e professoras”<sup>173</sup> que foram tão marcantes com suas propostas acabando por inspirar minha atividade como docente. Durante minha vida de docente, tive e tenho contato com muitos outros que dialogam comigo apresentando ideias e experiências tão inspiradoras quanto os de minha vida estudantil.

---

<sup>171</sup> HUIZINGA, Joan. Natureza e significado do jogo como fenômeno cultural. In: *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2019.

<sup>172</sup> Idem. p.2

<sup>173</sup> Chamo de “bons professores e professoras” aqueles que buscam realizar trabalhos interdisciplinares; ouvem seus alunos e colegas de trabalho aceitando dicas e críticas; buscam o constante conhecimento e aprendizado; ouvem de seus alunos como aquele momento foi bom.

Vimos reflexões acerca do uso dos jogos eletrônicos por pares que me antecederam abordando argumentações as quais se situam desde a implementação de mais uma ferramenta capaz de atender demandas exigidas às competências exigidas pela BNCC no que se refere aos conteúdos abordados no currículo da disciplina até a necessidade de promover um letramento para o corpo docente de tal ferramenta como parte do processo avaliativo da aquisição de conhecimento ao corpo docente.

Assim como em todas as dissertações produzidas por esses professores e professoras que me antecederam, outro traço marcante que as une com o presente trabalho é a preocupação em encontrarmos um elemento aglutinador de atores presentes no ambiente escolar em prol de uma produção de saber genuína, criativa e autônoma por parte de alunos e alunas sob a nossa orientação.

Por fim, pretendi fortalecer o campo do Ensino de História que, por meio do uso da tecnologia, oferece mais um horizonte para que possamos proporcionar condições de valorizar a capacidade criativa e crítica de alunos e alunas da Educação Básica, despertando a inspiração no saber.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, Lynn Rosalina Gama. Jogos, Educação e História: Novas Possibilidades para a Geração C. **Plurais Revista Multidisciplinar**, UNEB, v.1, n. 2, 2010.
- ALVES, Lynn. Rosalina Gama. Games e interatividade: mapeando possibilidades. **Obra Digital: jornal of communication and technology**, v. 5, p. 9-19, 201.
- ALVES, Lynn. Rosalina Gama. Nativos Digitais: Games, Comunidades e Aprendizagens. In: MORAES, Ubirajara Carnevale de. (Org.). **Tecnologia Educacional e Aprendizagem: o uso dos recursos digitais**. Livro Pronto: São Paulo, 2007, p. 233-251.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama; COUTINHO, I. (org.). **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papirus, 2016.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama; TELLES, H. V. Ficção e narrativa: o lugar dos videogames no ensino de História. **TECCOGS**, São Paulo, v. 11, p. 115-130, 2016b.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama; TELLES, H. V. Os videogames como narrativas sobre o passado na pós-modernidade. **Revista do Programa Avançado de Cultura Contemporânea**, Rio de Janeiro, v. 16, p. 1-6, 2017.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama; MATTA, Alfredo; TELLES, Helyon (Org.) **Museus virtuais e jogos digitais: novas linguagens para o estudo da história**. Salvador: EDUFBA, 2019.
- BERNARDES, Mateus Pinho. **À luta camaradas! a greve geral de 1917. São Paulo: ensino de história e análises de conjuntura através de um jogo de tabuleiro moderno**. 2017. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.
- BIAZOTTO, Luzia Fernanda. **O uso da gamificação no ensino do feudalismo e história medieval no ensino fundamental**. Dissertação (Mestrado Profissional) – Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Programa de Pós-Graduação em Ensino de História – Maringá, PR, 2022.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017.
- CARREIRO, Marcelo. “Jogando o Passado: Videogames como Fontes Históricas.” **Revista História e Cultura**, Franca-SP, v.2, n.2, p. 157-173, 2013.
- CARVALHO, Joaquim Ramos de. et al. “Jogos de Computador no Ensino de História.” **Videojogos 2009**, p. 401-412.
- CECATTO, Daiana Aparecida Fontana. **Site de curadoria em jogos digitais para o ensino de História**. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Programa de Pós-Graduação Profissional em Ensino de História, Florianópolis, 2019.
- CERTEAU, Michel de. **A Escrita da história**. Tradução de Maria de Lourdes Menezes. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982.
- CHOU, Yo-kai. **Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards**. Createspace Independent Publishing Platform, 2015.
- COELHO, George Seabra. Os games e o Ensino de História: um caminho possível para a Educação Histórica? **Anais Eletrônicos**, Goiás, v.15, n. 2, p. 287-305, 2015.
- COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Ensino de História e games: dimensões práticas em sala de aula**. Curitiba: Apris Editora, 2017.
- COSTA, Marcella Albaine Farias da. et al. Os games como possibilidade: que História é essa? **Educação Básica Revista**, UFSCar, vol. 1, n. 1, p. 107-124, 2015.

- CRUZ, Denise A. Ribeiro da. **A utilização de jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem na disciplina de História.** Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, SEPT/UFPR. Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2015.
- DIMBARRE, George Ramon. **Jogos eletrônicos e conceitos históricos: uma investigação a partir do Minecraft.** Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História), Universidade Estadual de Ponta Grossa. Ponta Grossa, 2021.
- FADEL, Luciane Maria; et al (org). **Gamificação na Educação.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- FORTUNA, Tânia Ramos. Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino-aprendizagem. **Revista do Professor**, Rio Pardo, v. 19, n. 75, p. 15-19, 2003.
- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão.** tradução de Raquel Ramalhete. 42. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e ensino de história.** Porto Alegre: Evangraf, 2013.
- GINZBURG, Carlo. **Mitos, emblemas e sinais: morfologia e história.** Tradução: Frederico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.
- HARTOG, François. **Regimes de Historicidade: presentismo e experiências do tempo.** vários tradutores. 1. ed. 5. reimp. Belo Horizonte: Autêntica, 2023.
- HUIZINGA, Joan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2019.
- HUYSEN, Andreas. Passados presentes: mídia, política, amnésia. **In: Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia.** Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.
- HUYSEN, Andreas. Resistência à memória: usos e abusos do esquecimento público. **In: Culturas do passado-presente: modernismos, artes visuais, políticas da memória.** tradução Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.
- JULIA, Dominique. A cultura escolar como objeto histórico. **Revista Brasileira de História da Educação**, Campinas, n. 1, p. 9-43, 2001.
- JUUL, Jasper. **Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais.** Tradução de Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, 2019.
- LE GOFF, Jacques e NORA, Pierre. **História: Novos Problemas.** Rio de Janeiro, F. Alves, 1976.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Tradução de Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2010.
- LOCASTRE, Aline Vanessa. et al. Mídias Digitais e Ensino de História: reflexões a partir de um projeto do PIBID no Mato Grosso do Sul (2020-2022). **Revista História Hoje**, São Paulo, v. 12, n. 24, 2023.
- MARIANO, Enguita F. **A face oculta da escola: educação e trabalho no capitalismo.** tradução de Tomaz Tadeu da Silva. Porto Alegre: Artes Médicas, 1989.
- MATTOS, Ilmar Rohloff de. Mas não somente assim! Leitores, autores, aulas como texto e o ensino-aprendizagem de História. **Tempo**, UFF, v.11, n.21, p.15-26, jun.2006.
- MATTOS, Ilmar Rohloff de. Formação, docência e autoria: pensando o ensino-aprendizagem de história. **Revista Maracanan**, UERJ, nº 32, p. 16-35, jan.-abr. 2023.
- MEIRA, Luciano e BLINKSTEIN, Paulo (Orgs.). **Ludicidade, jogos digitais e gamificação na aprendizagem.** Porto Alegre: Penso, 2020.
- MOITA, Filomena Maria G. da Silva Cordeiro. Os games e o Ensino de História: Uma reflexão sobre Possibilidades de Novas Práticas Educativas. **Plurais**, Salvador, v. 1, n. 2, p. 115-130, maio/ago. 2010.

- NASCIMENTO, Ramon. **A aprendizagem histórica dos estudantes na produção de enredos e projetos de jogos digitais**. Dissertação (mestrado profissional) – Universidade Federal de Mato Grosso. Programa de Pós-Graduação Profissional em Ensino de História, Cuiabá, 2023.
- NIKITIUK, Sônia Maria Leite (org.). **Repensando o ensino de história**. 4ed. São Paulo, Cortez, 2001.
- OHLWEILER, Romulo. **Tempos de diferença: ludicidade e tolerância no ensino de história através de jogos sobre mitos de origem**. Dissertação de Mestrado Profissional – UFRGS, Porto Alegre, 2022.
- PAZ, Maurício Fonseca da. **História e Gamificação: Reflexões e aplicabilidade de lúdicos no Ensino de História**. Dissertação (Mestrado Profissional) – Universidade Federal do Paraná. Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, Paraná, 2018.
- PEIXOTO, Artur Duarte. **Jogar com a História: Concepções de tempo e História em dois jogos digitais baseados na temática da Revolução Francesa**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Porto Alegre, BR-RS, 2016.
- RAMALHO, Lucas Borges. **Jogos digitais como material didático no ensino de História: análise da produção acadêmica**. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal de São Paulo, Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, 2019.
- RAMOS, Anderson da Silva. **“Gamegrafia”: uma análise sobre a capacidade educacional dos games no ensino de História**. Dissertação (Mestrado Profissional). Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Mestrado Profissional em Ensino de História, Rio de Janeiro, 2021.
- SOUZA, Allyson Fabrício Freitas de. **História em jogo: do joystick à sala de aula**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Pará, Campus Universitário de Ananindeua, Mestrado Profissional em Ensino de História, Ananindeua, 2021.
- SILVA, Cristiani B. da. et alli. “Os jogos para computador e o ensino de História. Diálogos possíveis. **Em tempo de Histórias** – Publicação do Programa de Pós-Graduação em História. PPG-HIS/UnB, n.12, p 201-214, 2008.
- SILVA, Leandro Rezende da. **Gamificação e Jogos com Fins didáticos no Ensino de História**. Dissertação (Mestrado) – Curso de Pós-Graduação Stricto Sensu (Mestrado Profissional) Profhistória, Faculdade de Ciências Humanas, Câmpus de Cáceres, Universidade do Estado de Mato Grosso, 2021.
- SOUZA, Allyson Fabrício Freitas de. **História em jogo: do joystick à sala de aula**. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Pará, Campus Universitário de Ananindeua, Mestrado Profissional em Ensino de História, Ananindeua, 2021.
- TARDIF, Maurice. **Saberes Docentes e Formação Profissional**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- TELLES, Helyom Viana; ALVES, Lynn. Ficção e Narrativa: o lugar dos videogames no ensino de História. **Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, TIDD | PUC-SP, São Paulo, n. 11, p. 115-130, jan-jun. 2015.
- TELLES, Helyom Viana. **Empatia Histórica e jogos digitais: uma proposta para o ensino de História**. Dissertação (Mestrado Profissional) – Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Educação. Programa de Pós-Graduação em Ensino de História – PROFHISTORIA, Câmpus I. 2018.
- TELLES, Helyom Viana. Um passado jogável? Simulação Digital, Videogames e História Pública. **Revista Observatório**, Palmas, vol. 2, n. Especial 1, p. 163-191, maio. 2016.
- VIDAL, Diana Gonçalves. No interior da sala de aula: ensaio sobre cultura e prática escolares. **Currículo sem fronteiras**, v.9, n.1, pp.25-41, Jan/Jun 2009.
- ZANONI, Elton Frias. **Gamificação, aprendizagem e ensino de História: construção de estratégias didáticas com ferramentas online**. Dissertação (Mestrado) – Universidade

do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Programa de Pós-Graduação em História, Florianópolis, 2016.

<https://sucupira.capes.gov.br/> acesso em 16/01/2026.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Montezuma%27s\\_Revenge\\_\(video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Montezuma%27s_Revenge_(video_game)) acesso em 16/01/2026.

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Super\\_Pitfall](https://pt.wikipedia.org/wiki/Super_Pitfall) acesso em 16/01/2026.

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Tomb\\_Raider](https://pt.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider) acesso em 16/01/2026.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Indiana\\_Jones\\_and\\_the\\_Great\\_Circle](https://en.wikipedia.org/wiki/Indiana_Jones_and_the_Great_Circle) acesso em 16/01/2026.

<https://oglobo.globo.com/brasil/noticia/2024/04/25/numero-de-professores-concursados-nas-redes-estaduais-e-o-menor-em-dez-anos-aponta-estudo.ghtml> acesso em 06/07/2025.

<https://www.youtube.com/watch?v=Hivy6xyjUG8> acesso em 28/06/2025.

<https://www.youtube.com/watch?v=TB94DlzZmzo&t=2s> . Acesso em 05/07/2025.

[https://minecraft.fandom.com/pt/wiki/Minecraft\\_Wiki](https://minecraft.fandom.com/pt/wiki/Minecraft_Wiki) acesso em 23/03/2025.

<https://www.minecraft.net/pt-br> acesso em 23/03/2025.