

A UTILIZAÇÃO DA CULTURA DIGITAL ATRAVÉS DE JOGOS ELETRÔNICOS: UMA ABORDAGEM DA IDADE MÉDIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

The use of digital cultura through electronic games: a middle ages approach in basic education

El uso de la cultura digital a través de juegos electrónicos: un enfoque de la edad media en la educación básica

Lívia Maria Albuquerque Couto¹

Resumo: Este artigo propõe uma reflexão sobre a utilização da cultura digital, especificamente os jogos eletrônicos, como ferramenta educacional para o ensino da Idade Média na Educação Básica. O uso de jogos eletrônicos como recurso pedagógico tem se mostrado uma alternativa promissora para engajar os discentes, proporcionando uma aprendizagem mais significativa e contextualizada. Nesse sentido, discutiremos os benefícios e desafios dessa abordagem, principalmente, para os docentes, destacando a importância da formação continuada e do letramento digital. Para tal, utilizaremos pesquisas bibliográficas relevantes sobre a temática, com o objetivo de demonstrar que é possível uma integração efetiva entre os jogos e os conteúdos curriculares referentes ao Medievo.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. Idade Média. Ensino. Educação Básica.

Abstract: This article proposes a reflection on the use of digital culture, specifically electronic games, as an educational tool for teaching the Middle Ages in Basic Education. The use of electronic games as a pedagogical resource has proven to be a promising alternative for engaging students, providing more meaningful and contextualized learning. In this sense, we will discuss the benefits and challenges of this approach, mainly for teachers, highlighting the importance of continued training and digital literacy. To this end, we will use relevant bibliographical research on the topic, with the aim of demonstrating that effective integration between games and curricular content relating to the Medieval is possible.

Keywords: Electronic Games. Middle Ages. Teaching. Basic education.

Resumen: Este artículo propone una reflexión sobre el uso de la cultura digital, específicamente los juegos electrónicos, como herramienta educativa para la enseñanza de la Edad Media en la Educación Básica. El uso de juegos electrónicos como recurso pedagógico

¹ Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Pernambuco (PPGHistória/ UFPE). Recife, Pernambuco, Brasil. E-mail: couto.livia@gmail.com; Lattes: <https://lattes.cnpq.br/6681583460967720>; Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0003-4175-1532>. Bolsista CAPES.

ha demonstrado ser uma alternativa prometedora para involucrar a los estudiantes, proporcionando un aprendizaje más significativo y contextualizado. En este sentido, discutiremos los beneficios y desafíos de este enfoque, principalmente para los docentes, destacando la importancia de la formación continua y la alfabetización digital. Para ello, utilizaremos investigaciones bibliográficas relevantes sobre el tema, con el objetivo de demostrar que es posible una integración efectiva entre juegos y contenidos curriculares relacionados con el Medieval.

Palabras clave: Juegos electrónicos. Edad Media. Enseñando. Educación básica.

Introdução

A crescente presença da tecnologia digital em nosso cotidiano tem impactado diversos aspectos da sociedade, incluindo a educação. Os jogos eletrônicos, em particular, têm despertado interesse como ferramenta pedagógica devido à sua capacidade de envolver os estudantes de forma ativa e motivadora. Dessa forma, a utilização da cultura digital no ensino de História, mais especificamente da Idade Média, apresenta-se como uma oportunidade para explorar novas abordagens pedagógicas que possam tornar o aprendizado mais dinâmico e atrativo para os discentes.

No entanto, a maioria dos docentes do ensino básico tende a negligenciar a importância de reconhecer os videogames e jogos eletrônicos como um campo de estudo válido. O desafio não reside na falta de compreensão de como lidar com o meio interativo, mas sim em ignorar sua relevância como um recurso didático e pedagógico. Assim, é comum que a história medieval seja tradicionalmente abordada apenas através do livro didático.

Todavia, os jogos eletrônicos oferecem uma perspectiva única que permite aos jogadores vivenciarem e interagirem com aspectos da vida medieval e de maneiras que vão além das formas tradicionais de estudo. Nesse sentido, é preciso considerar os jogos eletrônicos e também videogames, como “artefatos culturais”, conforme nos apresenta Felipe Ribeiro e Leonardo Carvalho, pois é necessário analisarmos:

suas estruturas internas, a produção de significados, as construções sociais, as formas de comunicação e os cibertextos associados a eles. Isso não implica que um jogo eletrônico tenha a mesma interpretação em diferentes contextos, nem que sua linguagem tenha um significado e um significante universal. É por essa razão que os videogames e jogos eletrônicos são, por excelência, artefatos culturais (CARVALHO; RIBEIRO, 2024, p. 5).

Isto posto, historicamente, a educação tem sido desafiada a acompanhar as transformações tecnológicas. No entanto, como observado por Prensky (2001), os alunos e

alunas da geração atual, frequentemente referidos como “nativos digitais”², estão imersos em um ambiente digital desde cedo, o que demanda uma adaptação das práticas pedagógicas para engajá-los de maneira mais eficaz. Assim, os jogos eletrônicos oferecem uma alternativa interessante, como aponta Gee (2009), ao proporcionar uma forma de aprendizado que se alinha com a cultura digital dos estudantes, estimulando a participação ativa e a aprendizagem significativa.

Contudo, um aspecto crucial a ser considerado nesse assunto é a necessidade de uma formação continuada dos docentes para lidar com os desafios decorrentes da formação precária sobre o uso das tecnologias digitais na educação, de maneira especial nos cursos de licenciatura em História. Luckesi (2002), argumenta que a formação continuada não deve ser vista como um evento isolado, mas sim como um processo contínuo e permanente ao longo da carreira docente. Ele ressalta que os desafios enfrentados pelos professores na sala de aula estão em constante evolução, exigindo que os educadores estejam sempre atualizados e capacitados para lidar com as demandas do contexto educacional contemporâneo. Por isso, a capacitação contínua dos professores e professoras é essencial para proporcionar uma educação de qualidade que atenda às demandas do mundo contemporâneo.

É fato que muitos cursos de licenciatura em História ainda não oferecem uma formação adequada sobre o uso de tecnologias digitais, especificamente, sobre o uso de jogos eletrônicos como ferramentas pedagógicas. Como resultado, os educadores podem se sentir despreparados para integrar essas novas abordagens em suas práticas de ensino. Conforme observado por Libâneo a formação continuada “é o prolongamento da formação inicial, visando o aperfeiçoamento profissional teórico e prático do próprio contexto de trabalho e o desenvolvimento de uma cultura geral mais ampla, para além do exercício profissional” (LIBÂNEO, 2004, p. 227). Dessa maneira, esse processo se torna fundamental para preencher as lacunas deixadas e promover o aperfeiçoamento dos docentes com as novas tecnologias e inseri-las no contexto educacional.

Portanto, investir em formação continuada para os professores da educação básica é essencial para superar os desafios da formação precária sobre a cultura digital na educação, por exemplo. Desse modo, os docentes estarão preparados para o uso de jogos eletrônicos no

² O termo foi introduzido pelo educador e pesquisador Marc Prensky (2001) para caracterizar a geração de jovens que nasceu após a disseminação das informações rápidas e acessíveis na internet, conhecida como a *World Wide Web*.

ensino da História, especialmente no Medieval, o que representa uma abordagem inovadora que se alinha com as necessidades e características dos estudantes do século XXI. Ao aproveitar os recursos da cultura digital, os educadores podem criar experiências de aprendizado mais envolventes e relevantes, preparando os discentes para enfrentar os desafios de uma sociedade cada vez mais tecnológica e globalizada.

Visto que, a vivência virtual proporcionada pelos jogos eletrônicos permite aos estudantes explorarem ambientes históricos de forma imersiva, como ressalta Squire (2003), contribuindo para uma compreensão mais profunda dos eventos e contextos históricos. Ao assumirem papéis e tomarem decisões dentro do jogo, os discentes engajam-se ativamente no processo de aprendizagem, o que contrasta com a passividade muitas vezes associada aos métodos tradicionais de ensino. Então, o objetivo é estimular os estudantes a aprenderem por meio de situações autênticas, utilizando tarefas que os desafiem a pensar além do senso comum. É importante destacar que a Cultura Digital é considerada uma Competência Geral da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como discutiremos mais adiante. Essa abordagem visa não apenas fornecer conhecimentos teóricos, mas também desenvolver habilidades práticas e cognitivas que são essenciais para o sucesso no mundo digitalizado em que vivemos.

Além disso, a narrativa dos jogos eletrônicos pode ser uma ferramenta poderosa para transmitir conhecimento histórico, como destacado por Lara (2019), oferecendo uma experiência envolvente que estimula os alunos e alunas a explorarem mais sobre o período medieval. A capacidade de personalização e diferenciação dos jogos permite aos educadores adaptarem o conteúdo às necessidades individuais dos discentes, conforme apontado por Boyle (2016), promovendo uma aprendizagem mais inclusiva e eficaz. Sendo assim, a colaboração e competição presentes nos jogos eletrônicos oferecem oportunidades para o desenvolvimento de habilidades sociais, como trabalho em equipe e comunicação, como ressaltado por Kafai (2008), enquanto mantêm os estudantes engajados e motivados.

É crucial destacar que a integração dos jogos eletrônicos com diferentes fontes, como textos escritos, evidências arqueológicas e representações iconográficas, não apenas enriquece o conteúdo apresentado aos estudantes, mas também proporciona uma abordagem mais abrangente e interdisciplinar do período medieval. Isso permite que o docente da educação básica amplie suas estratégias de ensino para além do livro didático e incorpore métodos mais dinâmicos e atrativos, promovendo uma aprendizagem mais significativa e contextualizada.

Nesse contexto, este artigo visa analisar os benefícios e desafios do uso de jogos eletrônicos como recurso pedagógico, especialmente para os docentes, com ênfase na importância da formação continuada e do letramento digital. Para alcançar esse objetivo, faremos uso de pesquisas bibliográficas relevantes, demonstrando a viabilidade de uma integração eficaz entre os jogos e os conteúdos curriculares relacionados ao Medievo.

A revisão bibliográfica é essencial para compreender o impacto dos jogos educativos na educação, como evidenciado em artigos, capítulos de livros e dissertações de pesquisadores da área, como, por exemplo, Pedro Demo (2007), Cristiano Moreira e Dulce Cruz (2009), James Gee (2009), Daniela Ramos (2012), Rodrigo Silva e Ailton Camargo (2015), Kubiaki (2015), Carla Luczyk Torres (2019) e Felipe Ribeiro e Leonardo Carvalho (2024). Através desses estudos podemos observar discussões sobre a eficácia dos jogos educativos na promoção do engajamento dos educandos e na facilitação da compreensão de conceitos históricos complexos.

Essa diversidade de fontes acadêmicas utilizadas na revisão bibliográfica fortalece a base teórica da aplicação dos jogos educativos no contexto educacional. A análise dos estudos dos pesquisadores citados nos permite uma compreensão mais completa das potencialidades e limitações dessas ferramentas no ensino de História. Isso é fundamental para orientar práticas pedagógicas informadas e adaptadas às necessidades do ensino, que crescem em um ambiente digitalmente saturado e demandam métodos de ensino mais engajadores e relevantes.

Portanto, a revisão bibliográfica não apenas valida a eficácia dos jogos educativos como uma metodologia educacional inovadora, mas também fornece um arcabouço teórico para sua implementação efetiva. Ao integrar essas evidências com práticas pedagógicas reflexivas e adaptativas, os educadores podem potencializar o aprendizado dos estudantes, preparando-os de maneira mais eficaz para os desafios e oportunidades do século XXI.

Por fim, a análise dessa temática apresenta diversos benefícios, como o aumento do interesse dos alunos e alunas, a personalização do aprendizado e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais. No entanto, em nossas análises percebemos que também existem desafios a serem superados, como a necessidade de selecionar jogos adequados ao contexto educacional, garantir a acessibilidade e inclusão de todos os estudantes, e integrar os jogos de forma efetiva ao currículo escolar. É fundamental criar condições para enriquecer as práticas pedagógicas com tecnologias digitais e investir na formação dos professores. Com isso, esperamos fornecer uma visão abrangente sobre como a

integração de jogos no ensino do Medievo, respaldada por uma sólida formação docente e estratégias pedagógicas bem delineadas, podem enriquecer significativamente a experiência educacional, tornando o aprendizado mais dinâmico, inclusivo e eficaz.

Relevância da formação continuada e do letramento digital na educação básica

Não é surpreendente que a tecnologia esteja cada vez mais presente no cotidiano dos professores, discentes e todos os envolvidos nas instituições educacionais. Regularmente, surgem novas ferramentas, jogos ou plataformas que podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem e requerem estímulo para serem adotadas nas escolas. O sucesso do uso de novas tecnologias na educação depende da base sólida do sistema escolar, ou seja, da formação dos docentes. Portanto, essa formação deve estar constantemente alinhada com práticas criativas, empreendedoras e inovadoras, como dito anteriormente. Afinal, as tecnologias digitais devem ser vistas como um meio para potencializar e experimentar o aprendizado. Assim, a intenção pedagógica de quem educa é o que faz toda a diferença.

Os anos de 2020 e 2021 apresentaram desafios imensuráveis para a educação devido à pandemia de Covid-19. Com o fechamento das escolas e outras instituições de ensino, as atividades pedagógicas se tornaram abrangentes e, por vezes, mais difíceis. Isso incluiu questões como acesso à internet, falta de familiaridade dos docentes e estudantes com plataformas de aprendizagem, entre outros dispositivos, resultando no aumento das desigualdades educacionais. Esses desafios ressaltaram a necessidade urgente de adaptação e inovação no sistema educacional para garantir a continuidade do processo de ensino e aprendizagem. Além disso, evidenciaram a importância de investimentos em infraestrutura tecnológica e formação docente para promover uma educação mais inclusiva e resiliente diante de crises futuras.

Diante do contexto mencionado, é evidente que tanto as instituições de ensino quanto os professores não se sentiram preparados para lidar com as novas tecnologias educacionais. Conforme indicado por uma pesquisa conduzida pelo Instituto Claro (2019), essa resistência surgiu devido à percepção de que a integração dessas tecnologias no ensino resultaria em uma carga de trabalho adicional para os professores, ou de que as tecnologias são vistas apenas como formas de entretenimento. Essas percepções aumentam significativamente as barreiras para a adoção efetiva das Tecnologias Digitais nas instituições de ensino.

Contudo, podemos afirmar que uma escola que prioriza a aprendizagem será aquela que adota uma abordagem reflexiva, crítica e criteriosa no uso de todos os recursos e estratégias disponíveis através da tecnologia digital. Para alcançar esse objetivo, é essencial, em primeiro lugar, compreender as diversas habilidades que compõem a competência digital na educação. Em seguida, é necessário buscar a capacitação dos profissionais de ensino para acompanharem o avanço das tecnologias digitais e identificarem a melhor forma de utilizá-las para atender aos objetivos individuais de cada docente. Além disso, é cada vez mais relevante capacitar os próprios estudantes para o uso das tecnologias digitais, não apenas para enriquecer suas aprendizagens, mas também para compreenderem como podem utilizar essas tecnologias ao longo da vida e em diversos contextos.

Apesar da ampla utilização das tecnologias digitais na sociedade e, atualmente, nas instituições educacionais, sua aplicação no ensino ainda é limitada. Isso é paradoxal, pois a maioria dos docentes está familiarizada com as Tecnologias Digitais, e alguns as utilizam para preparar materiais didáticos. No entanto, sua integração efetiva no ambiente escolar para auxiliar no aprendizado dos discentes é pouco frequente. Conforme observado por Moreira e Cruz (2009), a educação digital é um processo que se destaca pela conectividade, velocidade, fluidez, uso de recursos abertos e de mídias sociais. No entanto, para alcançar esses objetivos, é necessário promover processos educativos voltados para a melhoria e o desenvolvimento da qualidade profissional dos professores e do aprendizado dos estudantes.

Portanto, por meio da formação continuada, o desenvolvimento profissional dos educadores ocorre de maneira constante e permeia o cotidiano da sala de aula. Isso proporciona aos educadores a oportunidade de refletir sobre suas práticas pedagógicas, aprimorá-las e fomentar o protagonismo de seus alunos e alunas, potencializando assim o processo de ensino-aprendizagem (IMBERNÒN, 2001).

Conforme destacado por Pedro Demo (2007, p. 11), “investir na qualidade da aprendizagem do aluno é, acima de tudo, investir na qualidade docente. Esse investimento se efetiva por meio da formação continuada, tanto dentro quanto fora das instituições de ensino”. Afinal, a formação contínua dos docentes desempenha um papel fundamental ao ampliar o conhecimento, promover a reflexão, facilitar a resolução de problemas, manter os educadores atualizados e comprometidos, além de incentivá-los a aprender e a ensinar. Essa abordagem também estimula a autoavaliação, proporcionando uma sensação de pertencimento a um contexto que os impulsiona na formação de cidadãos.

Com base no exposto, é fundamental ressaltar o papel do letramento digital na capacitação tanto de docentes quanto de estudantes para uma participação plena na sociedade digital, preparando-os para enfrentar desafios e aproveitar oportunidades nesse contexto em constante evolução. Além disso, destacamos a importância da promoção da criatividade, uma vez que as tecnologias digitais oferecem aos alunos e alunas possibilidades de desenvolver habilidades, permitindo-lhes criar conteúdo, compartilhar ideias, colaborar em projetos online e conectar-se com pessoas de diferentes partes do mundo. Capacitando-os, assim, a explorarem essas oportunidades, estimulando sua criatividade, pensamento crítico e habilidades sociais.

Salientamos, portanto, a importância do letramento digital, que devem ser incorporadas desde o início da trajetória educacional de todos os envolvidos. É crucial ampliar sua aplicação, indo além de um mero recurso ou ferramenta acessória, para garantir sua presença efetiva na execução e criação dentro dos ambientes educacionais. Mais do que simplesmente saber operar determinados dispositivos, é essencial que todos possuam domínio e competências tecnológicas necessárias para “aprender a aprender” e se adaptem à sociedade tecnológica em constante evolução.

Acreditamos que o letramento digital nas instituições de ensino da educação básica, desempenham um papel fundamental na preparação de educadores e estudantes para uma sociedade cada vez mais digitalizada. Ele proporciona habilidades essenciais para a aprendizagem, participação social, inserção no mercado de trabalho e exercício de uma cidadania responsável. Ao integrar o letramento digital ao currículo escolar, as escolas contribuem para o desenvolvimento integral dos alunos e alunas, capacitando-os a enfrentar os desafios e aproveitar as oportunidades do mundo digital do século XXI.

Explorando a cultura digital na educação básica: o potencial dos jogos eletrônicos

Conforme nos aponta Silva e Camargo (2015), a rápida evolução tecnológica tem ressaltado de forma marcante a natureza mutável da cultura contemporânea, destacando que o modelo educacional atual não está mais alinhado com as realidades e demandas do contexto sociocultural recente. As constantes inovações tecnológicas, os novos modelos de negócio em ascensão, as transformações nas estruturas familiares e as mudanças de paradigma resultantes da modernidade têm gerado necessidades e expectativas mais críticas e profundas nos indivíduos em processo de formação.

Neste novo cenário, a tecnologia digital torna-se uma parte essencial da cultura escolar, uma vez que está presente na vida dos docentes, estudantes e seus responsáveis legais, que interagem na internet através de dispositivos eletrônicos. Diante dessa realidade, as instituições de ensino precisam enfrentar duas questões: uma comportamental e outra pedagógica. Em termos comportamentais, é necessário desenvolver abordagens e compreensões para lidar com as novas gerações, que já chegam à escola com habilidades para manipular dispositivos eletrônicos e interagir em ambientes digitais. Sob uma perspectiva pedagógica, é essencial desenvolver estratégias de aprendizagem que correspondam às formas de produção, acesso e transmissão do conhecimento na era digital (IMBERNÒN, 2001).

Portanto, a cultura escolar precisa se ajustar à cultura digital, levando em conta como as pessoas interagem, produzem conhecimento, aprendem e se comunicam. Essa adaptação é essencial para superar os modelos educacionais tradicionais herdados da era industrial. Como destacado por Tapscott (1998), a educação deve preparar os jovens para a vida em um mundo de mudanças constantes, onde a capacidade de aprender é a habilidade mais importante. Nesse sentido, é crucial uma reconfiguração dos ambientes de aprendizagem para atender às demandas e oportunidades apresentadas pela era digital.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular do Brasil (BNCC)³, a competência de número 05, isto é, cultura digital, tem por objetivo:

utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p. 18).

Essa competência da BNCC ressalta a importância crucial da tecnologia e estipula que os estudantes devem adquirir domínio no universo digital, sendo capazes, assim, de utilizar de maneira qualificada e ética as diversas ferramentas disponíveis, compreender o pensamento computacional e entender os impactos da tecnologia na vida das pessoas e da sociedade. Logo, através do reconhecimento do papel fundamental que a tecnologia possui na formação dos discentes, podemos utilizar como exemplo, como os jogos eletrônicos desempenham um papel significativo na integração da cultura digital nas escolas e são essenciais para o

³ Documento que estabelece os conhecimentos, competências e habilidades essenciais que todos os estudantes devem desenvolver ao longo da Educação Básica, e que também reconhece a importância da integração das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem.

desenvolvimento dos estudantes, pois, desempenham um papel considerável na integração da cultura digital e são fundamentais para a formação dos estudantes. Eles proporcionam engajamento, desenvolvimento de habilidades, incorporação de conteúdo educacional e preparação para a cultura digital, além de estimular a criatividade e a inovação.

Para Ramos (2012), os jogos eletrônicos apresentam uma mescla de linguagens em ambientes virtuais, utilizando multimídia que combina imagens, sons e textos. Esses jogos abrangem diversas formas, como *mini games*, jogos para computador (*online* ou *offline*), softwares para videogames, simuladores e fliperamas. Esses artefatos não apenas despertam interesse econômico, tecnológico e social, mas também representam uma intersecção dinâmica entre diferentes formas de expressão e entretenimento na cultura contemporânea.

Os jogos eletrônicos têm o potencial de atrair uma ampla gama de usuários devido à sua natureza lúdica e dinâmica, que desperta curiosidade, interesse e estimula diferentes aspectos da aprendizagem humana, incluindo cognitivo, afetivo e social. Conforme Kubiaki (2015), os jogos eletrônicos podem proporcionar experiências educativas enriquecedoras, assumindo um papel relevante como uma ferramenta educacional capaz de ampliar os processos de aprendizagem dos estudantes para além dos limites tradicionais da sala de aula.

Podemos citar que os jogos eletrônicos abrangem uma variedade de gêneros, tais como ação, *arcade*, aventura, esportes, educativos, estratégia, habilidade, plataforma, simulação de corrida, avião, RPG, quebra-cabeças, *quizzes* e jogos de cartas. Cada tipo de jogo possui objetivos e metas distintos, exigindo habilidades cognitivas específicas dos jogadores para sua execução. Essa diversidade de gêneros proporciona uma ampla gama de experiências de aprendizagem, desafiando os jogadores em diferentes aspectos cognitivos, emocionais e sociais. Dessa forma, têm o potencial de revolucionar a forma como os alunos e alunas se envolvem com o conteúdo educacional. Ao incorporar elementos da cultura digital, tais como gráficos avançados, trilhas sonoras imersivas e narrativas envolventes, os jogos podem proporcionar uma experiência de aprendizagem mais completa e estimulante.

Consequentemente, no contexto de ensino da História, os jogos eletrônicos podem oferecer uma representação visual e interativa dos eventos e contextos históricos, permitindo que os estudantes explorem e compreendam melhor as diferentes épocas e culturas. No caso específico da Idade Média, um período muitas vezes retratado de maneira estereotipada e simplificada, os jogos podem contribuir para um entendimento mais profundo e contextualizado, mostrando as complexidades e nuances da vida naquele período. Isso

contribuirá para o desenvolvimento da consciência histórica e da compreensão das dinâmicas sociais daquele período.

Com base no que foi dito, percebemos que a utilização de jogos eletrônicos no ensino de História Medieval está alinhada com as diretrizes da BNCC, que destacam a importância de promover uma aprendizagem significativa e contextualizada, o desenvolvimento de competências digitais e a valorização da diversidade cultural. Ao integrar jogos eletrônicos no currículo de História, os educadores podem oferecer uma experiência educacional mais completa e enriquecedora, preparando os estudantes para compreenderem criticamente o mundo em que vivem e contribuir para a construção de uma sociedade mais justa e inclusiva.

Imersão no Medievalo: jogos eletrônicos na prática educacional

Desde os anos 1980, os jogos eletrônicos e videogames têm incorporado elementos medievais, como cavaleiros lutando em reinos distantes, fortalezas protegidas e templos habitados por guerreiros e feiticeiros. Essa inclusão de “elementos medievais” nos jogos eletrônicos é um reflexo do fascínio duradouro que a Era Medieval exerce sobre a imaginação popular. A atmosfera de mistério, aventura e heroísmo associada a esse período histórico proporciona um cenário rico e diversificado para a criação de mundos fictícios e narrativas envolventes. Essa tendência também reflete a influência da literatura, cinema e televisão na cultura dos jogos eletrônicos. O sucesso de obras como *O Senhor dos Anéis* e *Game of Thrones* gerou um interesse renovado pela fantasia medieval, inspirando tanto criadores de jogos quanto jogadores (COUTO, 2022).

Dessa forma, os elementos medievais nos jogos eletrônicos não apenas oferecem uma experiência de entretenimento cativante, mas também funcionam como uma oportunidade para revisitar e reimaginar os mitos e temas atemporais da História e da Literatura de uma maneira contemporânea. Essa abordagem atrai a atenção de uma ampla faixa etária, desde crianças até adultos, que se envolvem com a atmosfera de aventura e heroísmo desses mundos virtuais. Assim, o período medieval tem se destacado cada vez mais nas representações midiáticas e nas construções ficcionais encontradas em filmes, séries, jogos e desenhos, através de uma visão tradicional que a rotula como Idade das Trevas ou a “longa noite dos mil anos”, um período em que se acreditava que a Civilização Ocidental permaneceu estagnada, imersa em violência, ignorância e fanatismo religioso. Geralmente, é esse retrato de atraso e

decadência que as representações midiáticas e jogos eletrônicos acabam transmitindo ao grande público, perpetuando a ideia de medievalidade (MACEDO, 2009).

Essa fantasia medieval que tem sido extremamente popular na internet, influencia a consciência histórica dos estudantes. Por isso, é essencial distinguir representações fantasiosas e a realidade histórica do período medieval. Conforme destacou Rivair Macedo (2009), é importante assinalar a diferença entre Medievalidade e Reminiscências Medievais. A medievalidade, diferentemente das reminiscências medievais, refere-se à forma como elementos do Medievo são apropriados e transformados ao longo do tempo, resultando em uma representação estereotipada e muitas vezes distorcida da época. Essa distinção é crucial para compreendermos como a percepção popular medieval é construída e influenciada por diversas formas de expressão cultural, como filmes, livros, jogos e outras mídias. Enquanto a medievalidade tende a simplificar e romantizar a Idade Média, as reminiscências medievais podem oferecer uma visão mais autêntica e contextualizada desse período histórico.

Portanto, é importante analisar criticamente as representações medievais presentes na cultura popular, reconhecendo tanto seus elementos fantasiosos quanto suas possíveis conexões com a realidade histórica. Apesar dessa interpretação comum, há uma tendência crescente de reexaminar e reinterpretar a Idade Média de maneira mais complexa e multifacetada. Essa nova abordagem busca destacar os avanços culturais, científicos e sociais que ocorreram durante esse período, reconhecendo-a como uma época de mudanças dinâmicas, inovações e interações culturais (COUTO, 2022). Essa reavaliação está influenciando as representações contemporâneas da era medieval em diversas formas de mídia, proporcionando uma visão mais equilibrada e matizada desse período histórico fascinante.

Segundo a BNCC, os docentes são encorajados a utilizar essas representações midiáticas como recurso educacional de forma crítica, ética e responsável, reconhecendo sua importância na cultura contemporânea, visto que, através da competência 07 para o ensino de História, vemos que é necessário: “produzir, avaliar e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de modo crítico, ético e responsável, compreendendo seus significados para os diferentes grupos ou estratos sociais” (BRASIL, 2018, p. 402).

Como vimos anteriormente, os jogos eletrônicos podem ser utilizados como ferramentas para desenvolver a capacidade dos discentes em analisar criticamente representações históricas, identificar estereótipos e distorções, e avaliar a veracidade das

informações apresentadas. Os jogos podem abordar desde questões macro, como guerras e intrigas políticas, até aspectos do cotidiano medieval, como a vida nas cidades, o papel da religião e as atividades econômicas.

Além disso, os jogos eletrônicos podem oferecer uma perspectiva mais inclusiva e diversificada da Idade Média, representando grupos sociais muitas vezes negligenciados na narrativa histórica tradicional, como mulheres, camponeses e minorias étnicas. Isso contribui para uma compreensão mais completa e precisa desse período histórico, promovendo a empatia e a valorização da diversidade cultural, ao promover que os estudantes abordem de forma interativa o Medievo.

Nesse sentido, podemos citar algumas opções, como jogos online, RPGs e videogames que proporcionam uma experiência imersiva, permitindo que os estudantes interajam com o ambiente e os personagens históricos de maneira única. Abaixo, destacamos alguns jogos que têm o período medieval como cenário:

- *Crusader Kings II*: Este jogo de estratégia coloca os jogadores no comando de uma dinastia durante a Idade Média, proporcionando a experiência de lidar com questões políticas, econômicas e militares. Os jogadores têm a oportunidade de criar alianças, expandir territórios e interagir com “líderes históricos” em busca de aumentar a influência de sua dinastia.
- *Assassin's Creed Valhalla*: Ambientado durante a Era Viking, este jogo da série “Assassin's Creed” permite que os jogadores mergulhem na história e na cultura dos vikings ao assumirem o papel de Eivor, um guerreiro viking. Com um mundo aberto repleto de atividades, batalhas e elementos da mitologia nórdica, os jogadores podem explorar e vivenciar aventuras emocionantes.
- *Grand Ages - Medieval*: Jogo de estratégia em tempo real onde os jogadores assumem o papel de governantes em um mundo medieval. Eles devem construir cidades, gerenciar recursos, estabelecer rotas comerciais e formar alianças diplomáticas para expandir seu império e garantir sua prosperidade. O jogo enfatiza a gestão econômica e diplomática, oferecendo uma experiência imersiva em um vasto mundo aberto. Com gráficos impressionantes e jogabilidade envolvente, é uma oportunidade para os jogadores experimentarem o desafio de governar um império medieval.
- *The Sims Medieval*: Expansão da popular série de jogos *The Sims*, mas com uma temática medieval. Nele, os jogadores não apenas cuidam das necessidades básicas de seus

Sims, como também os envolvem em missões e aventuras próprias da época, como combater dragões, explorar masmorras e governar reinos. O jogo permite aos jogadores criar e personalizar seus próprios personagens, enquanto exploram um mundo inspirado na era medieval.

É importante destacar para os discentes que, embora os jogos ofereçam uma imersão do Medievalo, eles são produções de entretenimento e contém elementos fictícios. Por isso, que para uma compreensão mais completa, é preciso complementar o uso dos jogos com outras fontes, que podem ser históricas, arqueológicas, antropológicas, etc. Com o objetivo de exemplificar o uso prático de um dos jogos mencionados acima na educação básica, elaboramos um plano de aula.

Plano de Aula: Explorando a Idade Média através do jogo “The Sims Medieval”

Componente Curricular: História
Turma: 6º Ano
Unidade Temática: Trabalho e formas de organização social e cultural
Duração: 01 aula (50 min.)
Objetivo: Utilizar recursos digitais para proporcionar uma experiência interativa e envolvente no estudo da Idade Média, permitindo que os alunos explorem diferentes aspectos históricos, culturais e sociais desse período, de forma lúdica e interativa através de um jogo eletrônico.
Materiais Necessários: <ul style="list-style-type: none"> • Computadores com o jogo “The Sims Medieval” instalado. • Dispositivos eletrônicos com acesso à Internet para os estudantes. • Projetor ou tela para exibição em sala de aula. • Papel e canetas para atividades escritas. • Recursos adicionais: Livro “Idade Média - Idade dos Homens” de Georges Duby, para complementar a aprendizagem.
Habilidades: <p>(EF06HI13) Caracterizar e comparar as dinâmicas de abastecimento e as formas de organização do trabalho e da vida social em diferentes sociedades e períodos, com destaque para as relações entre senhores e servos.</p> <p>(EF06HI14) Identificar e analisar diferentes formas de contato, adaptação ou exclusão entre populações em diferentes tempos e espaços.</p> <p>(EF06HI16) Descrever e analisar os diferentes papéis sociais das mulheres no mundo antigo e nas sociedades medievais.</p>
Estratégias e Metodologia <p>Aula 01:</p> <p>1. Introdução (10 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apresentação da unidade temática: Explorando a Idade Média através de Jogos Eletrônicos. - Recapitulação sobre o contexto histórico da Idade Média, destacando suas principais características e eventos, além da utilização do livro didático, utiliza-se passagens do livro do Georges Duby. <p>2. Apresentação do Jogo (05 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apresentação do jogo escolhido: “The Sims Medieval”. - Explicação das regras básicas e da mecânica do jogo. - Discussão sobre os objetivos do jogo e como eles se relacionam com o período da Idade Média.

3. Jogabilidade (20 minutos):

- Os estudantes serão divididos em grupos para jogar o jogo.
- Cada grupo terá a oportunidade de explorar o jogo, experimentar diferentes aspectos da jogabilidade e interagir com os elementos históricos presentes no jogo.
- Durante essa fase, o docente estará disponível para auxiliar os discentes e responder a quaisquer dúvidas.

4. Discussão e Reflexão (10 minutos):

- Os grupos se reunirão para discutir suas experiências de jogo e compartilhar suas observações sobre os aspectos históricos presentes no jogo.
- Os discentes serão incentivados a refletir sobre como o jogo representa o período da Idade Média e quais elementos são mais precisos ou fictícios.
- Discussão em sala de aula sobre as semelhanças e diferenças entre as representações do jogo e as informações históricas estudadas anteriormente.

5. Encerramento (05 minutos):

- Recapitulação dos principais pontos discutidos durante a aula.
- Reflexão final sobre a importância de utilizar jogos eletrônicos como ferramenta de aprendizagem na exploração de períodos históricos.
- Feedback dos estudantes sobre a atividade e possíveis sugestões para atividades futuras.

6. Avaliação:

A avaliação será realizada de forma contínua ao longo da aula, considerando a participação dos estudantes nas discussões e reflexões, bem como sua capacidade de relacionar os conteúdos históricos com as representações apresentadas no jogo. O objetivo é observar o engajamento dos alunos e alunas, suas compreensões do período medieval e sua habilidade de análise crítica das representações apresentadas no jogo.

Contudo, caso haja interesse de que os próprios estudantes criem seu jogo, de forma simples, e guiado pelo docente, podemos citar o uso do site “wordwall”, que se trata de uma plataforma online que oferece uma variedade de ferramentas e recursos interativos para educadores criarem atividades e recursos personalizados para envolver e motivar os estudantes. Através dele é possível criar conteúdos personalizados usando modelos predefinidos, mas também há a opção de “começar do zero”, com uma variedade de tipos de atividades disponíveis, como correspondência de palavras; palavras cruzadas; caça-palavras; jogos de memória; *quizzes* interativos, etc. que permitem que tanto professores, quanto os discentes criem jogos, conforme podemos observar através da imagem abaixo.

Figura 01 – Tipos de atividades disponíveis no site Wordwall



Fonte: Imagem da Internet. Wordwall. Disponível em: <https://wordwall.net/pt>. Acesso em: 29 mar. 2024.

Os recursos do *Wordwall* podem ser compartilhados de várias maneiras, os docentes podem projetar as atividades na tela durante a aula, ou ainda compartilhar um link para que seja acessado os recursos online ou até mesmo imprimir os materiais para uso em sala de aula.

Conclusões

A utilização de jogos eletrônicos na educação apresenta uma série de benefícios, incluindo o aumento do engajamento dos alunos e alunas, a personalização do aprendizado e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais. No entanto, também há desafios a serem superados, como a necessidade de selecionar jogos adequados ao contexto educacional, garantir a acessibilidade e a inclusão de todos os estudantes e integrar os jogos de forma efetiva ao currículo escolar.

Para isso, é fundamental compreender como as tecnologias e recursos digitais podem melhor servir aos objetivos em cada etapa do processo educacional e saber como utilizá-los para desenvolver metodologias ativas. A aprendizagem colaborativa desempenha um papel crucial nesse processo, ajudando a criar ambientes onde a interação entre os estudantes seja constante, visando aprimorar a comunicação e promover a criação colaborativa de conhecimento. Porque, atualmente, a questão central não reside mais em decidir entre usar ou não a tecnologia no contexto educacional; o verdadeiro desafio é compreender como utilizar a

tecnologia de maneira pedagogicamente eficaz para tornar a aprendizagem uma parte natural do cotidiano, a ponto de nem ser reconhecida como tal (DIAS-TRINDADE, 2020).

Como vimos, a utilização da cultura digital em jogos eletrônicos na educação é um tópico relevante e atual que está alinhado com as diretrizes educacionais nacionais, incluindo a BNCC, que destaca a necessidade de promover o desenvolvimento de competências digitais nos alunos e alunas, preparando-os para viver e trabalhar em uma sociedade cada vez mais digitalizada. Nesse sentido, os jogos eletrônicos podem desempenhar um papel significativo no alcance desses objetivos. Ao incorporá-los na prática pedagógica, os educadores têm a oportunidade de trabalhar diversos aspectos da BNCC, incluindo: o pensamento crítico; a criatividade; a comunicação; a colaboração e a resolução de problemas; promovendo o desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI, ou seja, os jogos eletrônicos oferecem a oportunidade para explorar e compreender os eventos históricos de maneira mais dinâmica e envolvente.

Além disso, os jogos eletrônicos podem ser adaptados para atender às necessidades específicas de diferentes faixas etárias e níveis de aprendizado, tornando-os uma ferramenta versátil para o ensino de História na educação básica. Com uma ampla variedade de jogos disponíveis, que abrangem desde períodos históricos específicos até temas transversais, os docentes têm a oportunidade de selecionar aqueles que melhor se adequam aos objetivos de aprendizagem e interesses dos estudantes.

Dessa forma, os jogos eletrônicos não apenas complementam o currículo escolar, mas também contribuem significativamente para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais dos alunos e alunas. Ao integrar esses recursos pedagógicos nas aulas de História, os professores podem proporcionar uma experiência educacional mais rica e impactante, preparando os estudantes para compreenderem o mundo ao seu redor de maneira mais crítica e informada. Isso permite que contribuam de maneira eficaz para a construção do conhecimento, tanto de forma individual quanto coletiva (HANSEN; SILVA, 2016, p. 274).

Portanto, é imprescindível uma mudança de paradigma educacional, institucionalizando o conceito de letramento digital. Isso significa criar condições para enriquecer as práticas pedagógicas com tecnologias digitais e investir na formação dos professores nesse campo. Segundo Dias-Trindade (2020, p. 54), essas reflexões são pertinentes ao afirmarem que o desafio contemporâneo reside em utilizar as tecnologias “para

transformar a aprendizagem em algo natural do dia a dia, a ponto de nem ser reconhecida como tal”.

Contudo, ressaltamos que é necessário ter cautela ao utilizar os jogos eletrônicos como fonte de informação histórica, pois, como já vimos, muitas vezes, eles tomam liberdades criativas e apresentam distorções ou simplificações da realidade histórica. É sempre recomendado complementar o estudo com leituras acadêmicas e fontes históricas confiáveis para obter uma compreensão mais precisa e abrangente do Medievo.

Por fim, é difícil determinar com certeza qual é o melhor curso de ação para um educador com suas turmas. No entanto, ao ouvir as perspectivas de outros profissionais envolvidos na prática da sala de aula e na pesquisa educacional, podemos encontrar alternativas criativas para lidar com os desafios cotidianos. É inegável que não existe uma abordagem única para a educação, mas manter um diálogo aberto com outros educadores possibilita uma ampliação das expectativas e uma maior compreensão histórica do cenário educacional. Mas, no geral, o uso dos recursos tecnológicos, como, por exemplo os jogos eletrônicos, são uma ferramenta valiosa para introduzir a Idade Média aos estudantes e despertar o interesse por esse período histórico fascinante.

Referências

BOYLE, E. A. **The effects of customization and differentiation in educational games on learning outcomes and motivation**: A literature review. *Journal of Educational Psychology*, 108(3), 313-338, 2016.

BRASIL. BNCC. **Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação no contexto escolar: possibilidades**. Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacaoe-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades>. Acesso em 21 de mar. 2024.

COUTO, Lívia M. A. **Idade “Mídia”**: apontamentos sobre as representações midiáticas e reminiscências medievais da Indústria Cultural Contemporânea. *Universidade Federal de Sergipe: Boletim Historiar*, 9(01), 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/historiar/article/view/17473>. Acesso em: 29 mar 2024.

DEMO, Pedro. **É preciso estudar**. In A. M. de Britto. **Memórias de formação: registros e percursos em diferentes contextos**. Campo Grande: Ed. UFMS, 2007.

DIAS-TRINDADE, S. **Ecologias digitais de aprendizagem no desenvolvimento de cenários educativos sustentáveis**. In D. Mill, B. Veloso, G. Santiago, & M. Santos (orgs.). **Escritos sobre educação e tecnologias: entre provocações, percepções e vivências**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2020.

GEE, J. P. **Bons videogames, boa aprendizagem.** Perspectiva, Florianópolis, v. 27, n. 1, 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167>. Acesso em: 27 mar. 2024.

HANSEN, F.; SILVA, R. P. V. Um caminho de superação pedagógica: os Naipes da Comunicação como dispositivos de atenção. **Revista Comunicação & Sociedade**, v. 38, n. 3, 2016.

IMBERNÒN, F. **Formação docente e profissional: forma-se para mudança e a certeza.** São Paulo: Cortez, 2001.

INSTITUTO CLARO. **Pesquisa aponta que professor tem interesse em tecnologia, mas pouca chance de formação inicial e continuada**, 2019. Disponível em: <https://www.institutoclaro.org.br/educacao/nossas-novidades/reportagens/pesquisa-aponta-que-professor-tem-interesse-em-tecnologia-mas-pouca-chance-de-formacao-inicial-e-continuada/>. Acesso em 20 mar 2024.

KAFAI, Y. B. (2008). **Playing and making games for learning:** Instructionist and constructionist perspectives for game studies. *Games and Culture*, 3(3-4), 333-354.

KUBIAKI C. S. O uso dos Jogos Eletrônicos no Ensino da Matemática no período de Transição entre o Ensino Fundamental I. **Trabalho de conclusão de Especialização.** UFRGS: Porto Alegre, 2015. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/134019>. Acesso em: 28 mar 2024.

LARA, C.L.T. **Desenvolvimento de competências e habilidades do século 21 por meio de jogos digitais:** uma experiência com Minecraft na reconstrução virtual da cidade de Mariana/MG. 2019. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/22392>. Acesso em: 27 mar. 2024.

LIBÂNEO, José Carlos. **Organização e Gestão da Escola:** Teoria e Prática. Goiânia: Alternativa, 2004.

LUCKESI, Cipriano C. **Formação Continuada de Professores:** um imperativo para a educação de qualidade. São Paulo: Cortez, 2002.

MACEDO, José Rivair. Introdução - Cinema e Idade Média: perspectivas de abordagem. In: MACEDO, José Rivair; MONGELLI, Lênia Márcia. (Org.). **A Idade Média no Cinema.** São Paulo: Ateliê Editorial, 2009. p. 13 – 48.

MOREIRA, C.; CRUZ, D. M. As narrativas dos jogos eletrônicos e suas possibilidades educacionais. **Teoria e Prática da Educação**, Maringá, v. 12, n. 2, p. 179-184, 2009. Disponível em: <https://encurtador.com.br/hjoG4>. Acesso em: 27 mar. 2024.

PRENSKY, M. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais.** Tradução de Roberta de Moraes Jesus de Souza. On the Horizon, MCB University Press, v. 9, n. 5, out. 2001.

RAMOS, Daniela. Jogos eletrônicos desejo e juízo moral: um estudo com adolescentes do ensino médio. **Psicologia: teoria e prática**, v. 14, n. 1, 2012. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/ptp/v14n1/v14n1a08.pdf>. Último Acesso: 28 mar 2024.

RIBEIRO, Felipe Augusto; CARVALHO, Leonardo D. Apresentação. In: RIBEIRO, Felipe A.; CARVALHO, L. D. (orgs.). **Videogames e Jogos Eletrônicos:** caminhos teóricos e temáticos para a História. São Luís: Editora UEMA, 2024.

SILVA, Rodrigo Abrantes da.; CAMARGO, Ailton Luiz. A cultura escolar na era digital: o impacto da aceleração tecnológica na relação professor-aluno, no currículo e na organização escolar. In.: BACICH, L. NETO, A. TREVISANI, F. **Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

SQUIRE, K. Video games in education. **International Journal of Intelligent Simulations and Gaming**, 2(1), 49-62, 2003.

TAPSCOTT, D. **Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation**. New York: McGraw-Hill, 1998.

Recebido em: 29 de março de 2024

Aceito em: 17 de julho de 2024
