



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DO
MARANHÃO

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA E GEOGRAFIA
CURSO DE HISTÓRIA**

DEYDSON HENRIQUE SILVA MARQUES

O ENSINO DE HISTÓRIA: *Gamificação*, uso de recursos tecnológicos como metodologia aplicada em sala de aula.

São Luís- MA
2021

DEYDSON HENRIQUE SILVA MARQUES

O ENSINO DE HISTÓRIA: *Gamificação*, uso de recursos tecnológicos como metodologia aplicada em sala de aula.

Monografia apresentada ao Curso de História da Universidade Estadual do Maranhão como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciatura em História.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Júlia Constança Pereira Camêlo.

São Luís- MA
2021

Marques, Deydson Henrique Silva.

Ensino de História: gamificação, uso de recursos tecnológicos como metodologia aplicada em sala de aula / Deydson Henrique Silva Marques. – São Luís, 2021.

65 f.

Monografia (Graduação) – Curso de História. Universidade Estadual do Maranhão, 2021.

Orientador: Profa. Dra. Julia Constança Pereira Campos.

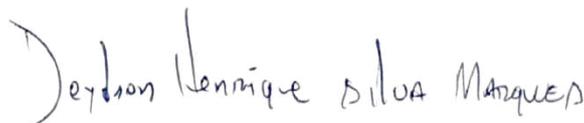
1. Tecnologias da informação e comunicação. 2. Gamificação.
3. Call of Duty®: WWII.. 4. Ensino – aprendizagem. 5. História. I. Título.

DEYDSON HENRIQUE SILVA MARQUES

O ENSINO DE HISTÓRIA: *Gamificação*, uso de recursos tecnológicos como metodologia aplicada em sala de aula.

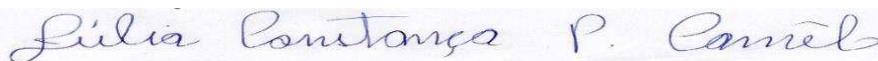
Monografia apresentada ao Curso de História da Universidade Estadual do Maranhão como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciatura em História.

Aprovada em: 25 de agosto de 2021



Deydson Henrique Silva Marques
(Discente)

BANCA EXAMINADORA



Prof^a. Dr^a. Júlia Constança Pereira Camêlo
(Orientadora)



Prof^o. Dr^o. Carlos Alberto Ximendes
(1^o Examinador)



Prof^o. Dr^o. Isaac Giribet Bernat
(2^o Examinador)

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus por ter me dado forças e motivação para prosseguir e vencer mais essa etapa de meus estudos, convicto de que Ele sempre tem o melhor para mim.

A minha mãe Maria Célia e ao meu pai Raimundo Nonato por nunca ter deixado eu passar dificuldades e sempre priorizarem meus estudos e formação acadêmica, me dando todo suporte familiar para não desistir de meus objetivos.

Ao meu irmão mais velho Fábio Henrique, pelo bom exemplo e apoio em cada etapa de meus estudos sempre ficando ao meu lado, sem falar no incentivo e motivação para nunca desistir de meus sonhos e planos, com base em seu exemplo pessoal.

A minha namorada Ana Catarina pelo companheirismo e por sempre acreditar em mim, me dando apoio a cada conquista e vitória que alcanço. E por estar sempre ao meu lado mesmo em momentos de dificuldades.

A todos os meus amigos de graduação, em especial o nosso “Quarteto” Antônio Pereira, Marcos Teixeira e Celso Júnior. A amizade de vocês vou levar para sempre, desejo sucesso a vocês e felicidades em tudo que fizerem.

Agradeço também em especial a minha professora e orientadora Dr. Júlia Constança por todo auxílio e por ter aceitado esse desafio da orientação, obrigado pelo apoio e confiança de que fosse possível a realização desse trabalho, agradeço a todos os professores do curso e funcionários do prédio de história que contribuíram nessa minha caminhada de desafios e conquistas.

Agradeço também a todos os companheiros de graduação e estágio, e a todos que contribuíram para minha formação acadêmica. Muito obrigado.

Se a educação não for provocativa,
não constrói, não se cria, não se
inventá, só se repete.

Mário Sergio Cortella

RESUMO

A pesquisa tem como objetivo apresentar a dinâmica do uso das tecnologias de informação e comunicação dentro do processo educacional atual, abordando novas metodologias de ensino da disciplina de História frente a esse novo contexto e necessidade de incorporação dos recursos tecnológicos, com poderosos aliados no processo de ensino-aprendizagem. A educação passou por mudanças significativas nas últimas décadas, e o aluno ganhou novas atribuições dentro desse processo, entre essas atribuições a figura do sujeito ativo e contribuinte na construção do conhecimento, dentro e fora da sala de aula. Partindo desse pressuposto a pesquisa analisa a gamificação como estratégia de metodologia para trabalhar jogos eletrônicos de maneira a corroborar com os conteúdos da disciplina de História. Apresento o jogo Call of Duty®: WWII e sua representação sobre a segunda guerra mundial e a possibilidade de diálogo com a historiografia, dando sugestões de uso da temática dos jogos em sala de aula, mostrando a possibilidade de trabalhar essa abordagem dos jogos sem prejuízos no processo de ensino e aprendizado do aluno. Apresento a experiência de aplicação do recurso didático em turmas dos anos iniciais do ensino médio, utilizando o referencial dos jogos eletrônicos no conteúdo de Grécia antiga. Um dos objetivos principais do estudo é incluir os jogos eletrônicos como um referencial mais próximo dos alunos, possibilitando um diálogo mais produtivo entre o ambiente escolar e o tecnológico. Trazendo uma linguagem mais clara e contextualizada, afim de obter melhores rendimentos dos alunos na disciplina de História e contribuindo, dessa forma, de maneira mais ativa no processo autônomo de construção do conhecimento por parte dos alunos, problematizando elementos do cotidiano com base em uma abordagem de ensino mais dinâmico e ativo.

Palavras-chave: Tecnologias de informação e comunicação. Gamificação. Call of Duty®: WWII. Ensino-aprendizagem. História.

ABSTRACT

This research aims to present the dynamics of the use of information and communication technologies within the current educational process, addressing new teaching methodologies for the discipline of History in view of this new context and the need to incorporate technological resources, with powerful allies in the process of teaching-learning. Education has undergone significant changes in recent decades, and the student has gained new attributions within this process, including the figure of the active and contributing subject in the construction of knowledge, inside and outside the classroom. Based on this assumption, the research analyzes gamification as a methodology strategy to work electronic games in order to corroborate the contents of the History discipline. I present the Call of Duty®: WWII game and its representation of the Second World War and the possibility of dialogue with historiography, giving suggestions for using the theme of games in the classroom, showing the possibility of working this approach to games without prejudice in the teaching and learning process. One of the main objectives of the study is to include electronic games as a reference that is closer to the students, enabling a more productive dialogue between the school and the technological environment, bringing a clearer and more contextualized language, in order to obtain better performance from students in the discipline of History and thus contributing more actively to the autonomous process of knowledge construction by students, problematizing everyday elements based on a more dynamic and active teaching approach.

Keywords: Information and communication technologies. Gamification. Call of Duty®: WWII. Teaching-learning. History.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01-	Apresentação do jogo visão primeira pessoa	34
Figura 02 -	A cena do jogo sobre o desembarque dos soldados	36
Figura 03 -	Elementos históricos do cenário do jogo	38
Figura 04 -	Representação da catedral de Notre-Dame	40
Figura 05 -	Cena de apresentação da personagem feminina	41
Figura 06 -	Cena de inicio da Missão	42
Figura 07 -	Cena Sargento Howard	45
Figura 08 -	Suporte aéreo tropas Aliadas	46
Figura 09 -	Missão busca de informações	49
Figura 10-	Missão Resgate	50
Figura 11-	Campo de concentração	50
Figura 12 -	Imagens do campo de concentração	51
Figura 13 -	Resgate de Zussman	52
Figura 14 -	Final da Guerra	53
Figura 15-	Sala virtual Google Meet	56

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO 1: O ENSINO DE HISTÓRIA	12
1.1. As Tecnologias Atuais na Educação	12
1.2 As Tecnologias no Ensino de História.	16
CAPITULO 2: A REALAÇÃO ENTRE JOGOS E O ENSINO DE HISTÓRIA .	22
2.1 A <i>gamificação</i> como estratégia de ensino	22
2.2 Uma análise de Call of Duty®: WWII e a Segunda Guerra Mundial.....	26
CAPÍTULO 3: GAMIFICAÇÃO E A SALA DE AULA	47
3.1 Os Desafios Ensino de História no Período de Pandemia.	47
3.2 Experiência com o Estágio do Ensino Médio.	54
3.2 Contextos e realidades.....	58
CONSIDERAÇÕES FINAIS	59
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61

INTRODUÇÃO

A presente apresenta a dinâmica do uso de tecnologias da informação e comunicação, dentro do processo educacional atual ao qual a escola tem um novo diálogo com a sociedade, não apenas se limitando como o único local de aquisição de conhecimento, mas sim incorporando novos meios de tecnologia no processo de ensino e aprendizado, trabalhando essas informações de forma qualitativa e com aproveitamento dessas informações de formas organizadas, abordando-as de maneira interdisciplinar de acordo com a temática proposta em sala de aula.

A incorporação desse grande aparato tecnológico audiovisual fez surgir a necessidade de adaptação a essas novas tecnologias trazendo assim inúmeros desafios para os profissionais de educação dentro e fora da sala de aula. Dentro dessa conjuntura a presente pesquisa vai abordar a necessidade atual dessas novas metodologias e ferramentas no ensino da História, e o processo de ressignificação na prática do ensino e aprendizagem utilizando essas novas tecnologias de informação e comunicação como fortes aliados. Deste modo, a inclusão das tecnologias no ambiente escolar precisa ser analisada como parte de uma política educacional no ensino de História e a dinâmica atual, pensada a médio e longo prazo.

Um dos recursos utilizado na pesquisa vai ser a gamificação abordada como uma estratégia metodológica que vai incluir os jogos eletrônicos como referências mais próximos aos alunos no processo de construção do conhecimento, haja vista que os jogos estão se destacando cada vez mais no meio do entretenimento. Nas indústrias de games atuais é notório o esforço e avanço para apresentarem ao público jogos cada vez mais reais e com riquezas de detalhes, fazendo com que os jogos se transformem em verdadeiras obras de artes virtuais. Não apenas por seus gráficos, mas por suas histórias que estão cada vez mais se destacando por adotarem abordagem de fatos reais e eventos de narrativa histórica.

No capítulo 1 da pesquisa busquei apresentar a dinâmica do ensino de História e o processo de aplicação das tecnologias de informação e comunicação como estratégias de melhoria no processo de ensino e aprendizado atual. É notório que com o advento das tecnologias o processo de aquisição de conhecimento se tornou bem mais amplo, e assim, trazer essas fontes de informações que fazem parte do cotidiano

do aluno para dentro da sala de aula é uma reflexão que se faz necessária. Apresento também o processo das tecnologias no ensino de História ao qual vai exigir um novo olhar metodológico sobre novas estratégias pautadas em relações e trocas de experiências entre o professor, o aluno e a comunidade.

O contexto do uso da tecnologia na educação precisa se desenvolver de forma mais ampla com o objetivo de estabelecer um processo de aprendizagem e ensino mais inovador, retirando assim a velha imagem da figura do professor e os livros didáticos como os únicos meios de acesso ao conhecimento, e assim transformar o educando em um sujeito ativo e participante do processo de aquisição e desenvolvimento do conhecimento adquirido.

No capítulo 2 apresento na pesquisa a temática da gamificação e o ensino de História, dialogando com alguns autores sobre o tema e o uso das metodologias ativas como estratégias em sala de aula para chamar a atenção do aluno, através dos jogos e mídias digitais. Destacando a estratégia da gamificação que, de modo simplificado se resume na utilização de jogos eletrônicos como um instrumento além do entretenimento, e como meio ou objetivos para se alcançar determinadas metas pedagógicas. Estratégia que vem ganhando atualmente cada vez mais espaço com o uso das tecnologias de comunicação e informação dentro e fora da sala de aula.

Ainda no capítulo 2, analiso o jogo Call of Duty®: WWII e sua representação sobre a segunda guerra mundial, além da possibilidade de diálogo com a historiografia, trazendo cenas dos jogos e recortes com abordagens historiográficas, afim de dá subsídios para o professor adotar o jogo como metodologia e estratégia facilitadora para despertar nos alunos curiosidades e com isso levar ao processo de aquisição de conhecimento na disciplina de História, através de uma didática mais dinâmica e ativa.

Com tanto desenvolvimento e tecnologia envolvidos na criação e estudos dos jogos digitais, atualmente os olhares se voltaram para horizontes além do entretenimento e diversão, dando dimensões que, com uma abordagem certa, os jogos eletrônicos, podem ser utilizados como um poderoso recurso didático pedagógico em sala de aula pelo professor, auxiliando de forma positiva o processo de aquisição do conhecimento por parte de seus alunos.

No Capítulo 3 faço uma abordagem da conjuntura atual sobre os desafios de ensino de História nos tempos de pandemia, destacando questões como o ensino remoto, a educação a distância e a realidade Brasileira frente à medidas emergenciais e seus impactos. E com isso dentro dessa nova dinâmica de ensino a distância muitas escolas passaram a adotar ferramentas digitais como “locais” de sala de aula virtual, plataformas como Google meet, Microsoft teams, Zoom entre outras passaram a ser utilizadas com esse objetivo, entretanto muitos professores e alunos não tiveram contato prévio com essas plataformas e ferramentas digitais ocasionando uma série de problemas no processo de ensino e aprendizagem, sem contar a questão da falta de estrutura de hardware e equipamento, nas casas dos professores e alunos, necessária para o acompanhamento e participação nessa modalidade de ensino.

Ainda no capítulo 3 busquei relatar um pouco da minha experiência no estágio de ensino médio e a utilização do recurso da gamificação enquanto metodologia de ensino. Entretanto a modalidade de ensino remoto não me possibilitou trabalhar o objeto de pesquisa sobre a temática da segunda guerra mundial e o jogo Call of Duty®: WWII. Trabalhei com as turmas de 1º Ano do ensino médio o conteúdo de Grécia Antiga e me baseei em pesquisas de gamificação sobre a temática, utilizando a franquia de jogo God Of War como exemplificação e diálogo com o conteúdo, trabalhando de maneira conjunta com o livro didático utilizado na escola.

Observando essa metodologia a pesquisa propõe analisar esses avanços tecnológicos das últimas décadas e o desafio dos professores nessa dinâmica, além de abordar jogos eletrônicos como elementos metodológicos auxiliares, possibilitando pensar o conhecimento histórico de maneira interdisciplinar com uma didática dentro da dinâmica atual do uso da tecnologia da informação e comunicação no processo de ensino e aprendizado.

Partindo do pressuposto da prática pedagógica enquanto um conjunto de fatores norteadores da concepção teórico-metodológico, o grande desafio do profissional de educação na era da informação do século XXI, é a articulação entre a teoria (o saber/conteúdo) e a metodologia aplicada (o modo de fazer/ como fazer).

CAPÍTULO 1: O ENSINO DE HISTÓRIA

1.1. As Tecnologias Atuais na Educação

Os avanços tecnológicos das últimas décadas possibilitaram transformações sociais e de hábitos, e com isso o uso de diversas tecnologias em nosso cotidiano acabou proporcionando para nós usuários, equipamentos e ferramentas de software e hardware com o objetivo de facilitar o nosso dia a dia e tarefas em diversas áreas de nossas vidas, entre elas a área educacional.

Com o advento da rede mundial de computadores (web) e a globalização, os processos de comunicação e trocas de informações passaram a ser simultâneos rompendo barreiras geográficas e de tempo, e essa dinamicidade da informação acabou criando uma realidade com novas formas de acesso ao conhecimento, dando protagonismo a aparelhos como smartphones, tablets, computadores entre outros, que conectados a uma rede de dados possibilitam ao usuário uma infinidade de recursos e acesso.

Neste cenário surgiu então a necessidade da introdução das tecnologias da informação e comunicação na educação, e para acompanhar essa nova realidade emergiu novos conceitos e parâmetros no processo de ensino-aprendizado, buscando nessas novas tecnologias estratégias afins de diversificar o método e a didática de ensino em sala de aula.

Com base na ideia do professor LIBÂNEO (2007, p.309) podemos observar que “o principal objetivo das escolas é a aprendizagem dos alunos, e a organização escolar necessária é a que leva a melhorar a qualidade dessa aprendizagem”. Com isso devemos analisar essas tecnologias de informação e comunicação como elementos que vão ampliar as possibilidades de o professor ensinar, e o aluno de aprender o conteúdo, dando auxílio no desenvolvimento do projeto metodológico do professor em sala de aula.

Com o avanço dos recursos tecnológicos aplicado a área de educação podemos encontrar no uso das tecnologias de comunicação e informação um fator motivacional desse processo, pois, permite a manipulação e utilização de diferentes mídias e recursos pelo docente, possibilitando maior aprendizagem e uma relação mais interativa entre o conhecimento e o sujeito (além dos diversos caminhos de aprendizagem). Podendo então ser utilizadas como meios de técnicas para auxílio na ruptura e superação do modelo e estrutura de ensino tradicional, centrado apenas

professor como detentor do saber, abrindo novos caminhos e estratégias educacionais dentro e fora da sala de aula, com reflexo direto no meio ao qual o educando está inserido.

Partindo do pressuposto que a prática pedagógica contém um conjunto de fatores norteadores da concepção teórico-metodológica, o grande desafio do profissional de educação na era da informação do século XXI é a articulação entre a teoria (o saber/conteúdo) e a metodologia aplicada (o modo de fazer/ como fazer). Portanto o uso e inserção desses recursos possibilitados pelas tecnologias de informação e comunicação em sala de aula requer um planejamento metodológico de como introduzir adequadamente esses recursos tecnológicos, para auxiliar o processo político pedagógico da instituição, e as sondagens positivas dos resultados dos indicadores de desempenho dos alunos, sendo essas tecnologias empregadas de forma eficaz e eficiente, pois o simples acesso à tecnologia, em si, não é autossuficiente no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizado.

O grande objetivo do uso das tecnologias no sistema educacional está voltado para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem, tendo o educador um papel central nesse processo pois com base no cenário atual é percebido que a sala de aula não é mais o único local onde ocorre a aprendizagem e ensino, colocando o aluno em um ambiente ao qual a tecnologia proporcionou novas relações de acesso à informação.

Com isso se fez necessário uma nova atribuição ao professor, que como além de mediador passou a instruir e orientar os alunos sobre a utilização desses recursos tecnológicos dentro e fora de sala de aula, trazendo uma abordagem e uma relação de troca de informação mais próxima e em tempo real. E de acordo com afirmação OLIVEIRA (2001)

[...] a entrada dos computadores na educação, provavelmente, será propulsora de uma nova relação entre os professores e alunos, uma vez que a chegada desta tecnologia sugere ao professor um novo estilo de comportamento em sala de aula, talvez, até, independentemente da forma de utilização que ele faça deste recurso no seu trabalho. (p.92).

Essa nova relação entre o professor e o aluno, afirmada pelo autor, já faz parte da nossa realidade, e agora a internet é também um sujeito ativo desse processo, podendo ser utilizada como caminho, pois o conhecimento não é algo que está desvinculado ou fora do cotidiano e contexto histórico.

Temos percebido cada vez mais nos alunos, mudanças comportamentais causadas pela inserção dos recursos digitais e tecnológicos em seu cotidiano, logo menosprezar todo o conhecimento e vivência tecnológica que esses alunos possuem é algo negativo, pois precisamos aprender a utilizar esse conhecimento em nosso favor, como ferramentas capazes de auxiliar no processo de ensino e aprendizagem além da possibilidade de ambientação do professor a esse novo universo.

Como afirma AZEVEDO (2013, p.30) “percebemos que o uso desses recursos tecnológicos e audiovisuais em sala de aula, faz com que os alunos fixem melhor o conteúdo, guardando a questão da imagem”. O que acaba situando e ambientando na maioria das vezes o aluno historicamente e geograficamente.

A educação se apresenta como um processo de aprendizagem contínuo e necessário dentro da nossa sociedade, porém é válido destacar que à adoção e uso dessas novas tecnologias em sala de aula não significa a exclusão ou colocar em caráter obsoleto as aulas de natureza expositivas com o auxílio do livro didático e do quadro, esses recursos tecnológicos, hoje, se apresentam como meios auxiliares, e compete ao educador selecionar como trabalhar determinado recurso dentro de sua metodologia e planejamento, pois é grande a diversidade de recursos dentro das tecnologias de informação e comunicação.

É preciso reconhecer que os estudantes das últimas décadas estão mudando gradativamente a sua forma de pensar e de aprender, e isso é um fator que precisa ser levando em consideração para tentarmos melhorar as metodologias e práticas dos professores em sala de aula.

É necessário pensar em como aliar a utilização desses diversos recursos tecnológicos, com os conteúdos ministrados pelo professor e seus objetivos, levando a refletir então o como fazer isso de forma proveitosa e positiva, tanto para os professores quanto para os alunos, dentro da nossa realidade e com os nossos recursos disponíveis. Os jovens da geração atual costumam realizar as atividades em formatos de multitarefas recebendo informações e processando de maneira mais rápida e de forma simultânea com auxílio de recursos tecnológicos (dentre ele os tablets, smartphones, Pc), e uma das características visíveis por muitos dos estudantes da geração atual é a capacidade de recorrer a busca de informação de forma mais rápida através da internet e só em um segundo momento quando orientados por um professor é que recorrem a livros e manuais impressos como fonte de pesquisas, o que acaba gerando pontos positivos e negativos na perspectiva

educacional.

O processo educacional deve estar cada vez mais próximo a realidade do aluno, pois, como afirma (BRANDÃO, 2007) atualmente a educação é transmitida por diferentes meios, seja de maneira formal ou não, e com isso ninguém escapa do processo educacional, pois todos os dias misturamos o nosso cotidiano com esse processo, aprendendo coisas novas em diferentes ambientes.

A educação deve ser contextualizada com o tempo em que vivemos, os alunos chegam às escolas trazendo um saber fruto de sua vivencia social e de seus contatos com essas tecnologias, com isso uma das principais condições para o bom desempenho do trabalho do professor em sala de aula, é a capacidade de identificar e entender essas mudanças, olhando assim como oportunidades a ser trabalhada de forma didática dando contribuição para a prática docente e o diálogo interdisciplinar com outros educadores.

[...] a educação é uma função parcial integrante da produção e reprodução da vida social, que é determinada por meio da tarefa natural e, ao mesmo tempo, cunhada socialmente da regeneração de sujeitos humanos, sem os quais não existiria nenhuma práxis social. A história do progresso social é simultaneamente também um desenvolvimento dos indivíduos em suas capacidades espirituais e corporais e em suas relações mútuas. A sociedade depende tanto da formação e da evolução dos indivíduos que a constituem, quanto estes não podem se desenvolver fora das relações sociais. (SCHMIED-KOWARZIK, 1983 apud LIBÂNIO, 2001, p.160)

De acordo com o pedagogo alemã citado por Libânio, podemos entender a educação com um processo social formativo e variante, moldado com base em seu contexto histórico, as representações e costumes sociais. Não sendo algo absoluto, mas sim, passível de mudanças como um fenômeno de práticas educativas produtivas e eficiente em cada contexto. Essa teoria se tornou, para nós, mais pratica quando analisamos a nossa conjuntura educacional atual e as discursões sobre os usos desse recursos tecnológicos com maior força nessas últimas décadas.

1.2 As Tecnologias no Ensino de História.

A construção do processo de ensino-aprendizagem contemporâneo na disciplina de História, precisa estar baseada em estratégias flexíveis e dinâmicas, onde os conteúdos possam ser utilizados em contextos diversos, com possibilidades de aplicação no ambiente escolar e fora dele, inserido no dia a dia do educando, exigindo uma nova construção do trabalho e metodologia pedagógica.

Com base nisso na visão de RAMOS (2010) ALEXANDRE e PERES (2011) essa nova relação do processo de ensino e aprendizagem deve ser entendida não apenas como a transmissão de conteúdo, mais sim analisada como um processo de teia de relações de trocas de experiências e informações dentro dessa nova dinâmica educacional e cultural.

O contexto do uso da tecnologia na educação precisa se desenvolver de forma mais ampla com o objetivo de estabelecer um processo de aprendizagem e ensino mais inovador, retirando assim a velha imagem da figura do professor e os livros didáticos como o único meio de acesso ao conhecimento, e assim transformar o educando em um sujeito ativo e participante do processo de aquisição e desenvolvimento do conhecimento adquirido. Porém trabalhar o ensino de História no Brasil é entender e compreender que a prática docente é fruto de concepções de ensino e de aprendizagem, portanto isso exige do docente um planejamento estratégico para ser a base de sua metodologia aplicada na conjuntura atual.

Entretanto se percebe que atualmente o ensino de História na educação básica, ainda carrega permanências de um tradicionalismo, que precisa ser superado através de novas metodologias e recursos aplicados, que sejam capazes de alcançar melhoria no rendimento dos alunos e melhoria na educação numa esfera mais ampla.

Com base no pensamento sobre cibercultura de LEVY (1999) podemos entender esse fenômeno como um processo de desenvolvimento do método de ensino e aprendizagem a qual é intermediada pela tecnologia, criando assim uma nova epistémica de como vai se dá esse processo de ensino.

Se faz urgente o acompanhamento consciente de uma mudança de civilização que coloca profundamente em discussão as formas institucionais, as mentalidades e a cultura dos sistemas educacionais tradicionais e notadamente os papéis de professor e de aluno. O que está em discussão na cibercultura, tanto no plano das baixas dos custos quanto do acesso de todos à educação não é tanto a passagem do "presencial" à "distância", nem do escrito e do oral tradicionais à "multimídia". É, sim, a transição entre a educação e uma formação

estritamente institucionalizada (a escola, a universidade) e uma situação de intercâmbio generalizado dos saberes, de instrução da sociedade por si mesma, de reconhecimento autogerido, móvel e contextual das competências. (LÉVY, 1999, p. 137)

O papel das tecnologias de informação e comunicação no ensino de História tem suas bases constitucionais pautadas na Lei nº. 9394/96 das diretrizes e Bases da Educação Nacional, e nos Parâmetros Curriculares Nacionais de História e Geografia, que garante hoje a utilização de novas metodologias em sala de aula, baseadas em atuais recursos didáticos, como estratégias de trabalhar a disciplina dentro do cenário mais contemporâneo, dando protagonismo a conteúdos e para a disciplina de História enquanto componente curricular e sua importância social.

O ambiente de fácil acesso à informação, vivenciados por esses estudantes é uma realidade que se trabalhada de forma conjunta representa novas possibilidades de aprendizagens que podem intensificar a qualidade no ensino de História, pois, com o acesso simultâneo a informação elementos do mundo atual podem ser pensados criticamente com base em fatos históricos, dando uma dinâmica mais próxima da realidade do aluno trabalhando informações não mais de forma isoladas, porém em conjunto com a utilização desses novos recursos, a fim de superar velhas práticas pedagógicas tradicionais e descontextualizadas.

Os métodos tradicionais de ensino foram questionados, buscando alternativas que levassem o aluno a construção do conhecimento histórico na sala de aula. Rompia-se com métodos de ensino baseado na leitura de livros didáticos. O cinema, a música, a literatura foram trazidos para o ensino de História como linguagens alternativas para se construir o conhecimento histórico. (BORGES, 2008, p.5)

Atualmente com a possibilidade do uso dessas tecnologias em sala de aula o professor pode disponibilizar aos alunos uma única informação com utilização de várias ferramentas, garantindo uma conexão entre texto, vídeo, imagens entre outros recursos que vão possibilitar o estudo do passado de forma mais participativa e interativa, promovendo novas reflexões dinamizadas pelo docente no ambiente escolar, motivando em seus educandos compreensões críticas do passado e do presente.

Neste sentido a utilização desses recursos levar o estudante a interagir com as tecnologias de forma mais proveitosa, colocando o aluno não mais em condições de sujeito passivo e mero receptor das informações no processo de ensino aprendizagem, mas transformando-o agora em um produtor de informações e

conhecimento, desenvolvendo habilidades críticas de refletir sobre suas ideias e contextos históricos de maneira mais clara e objetiva, tendo em vista o objetivo escolar do desenvolvimento de um sujeito crítico e reflexivo dentro da sociedade ao qual ele se faz integrante.

Para MORAN (1999) o processo de ensino-aprendizagem atualmente exige menos conteúdos fixos e mais processos de pesquisa e comunicação como desenvolvimento do conhecimento, e nesse universo atrativo de informações rápidas e atualizadas a função do professor se faz necessária ao orientar o aluno na interpretação dessas informações acessadas, e no ensino de História, relacionar com os eventos passados para assim contextualiza-las.

Essas tecnologias de comunicação e informação podem ser utilizadas para a transformação de forma positiva o ambiente da estrutura de ensino formal tradicional ao qual prevalecia a memorização de conteúdos e a figura do professor com única e incontestável fonte de saber, de modo que, seja possível através desses novos recursos, criar um espaço escolar em que a produção do conhecimento aconteça de forma criativa, participativa e contextualizada.

Quando analisamos o cenário educacional atual percebemos um crescente desinteresse pela atividade de leitura, além das aulas expositivas com pequenas participações e interação da turma, dependendo do conteúdo que está sendo trabalhado, e isso acaba gerando resultados negativos nos quesitos avaliatórios de desempenho do estudante em sala na disciplina de História, com isso se faz necessário o desenvolvimento de estratégias para romper com esse distanciamento entre a escola e as novas mudanças da atualidade, pois essa aproximação vai resultar em novos paradigmas educacionais, e conseqüentemente um aproveitamento mais produtivo da disciplina e de seu conteúdo trabalhado.

Trabalhar essas novas estratégias requer do educador capacitação para se apropriar desses meios tecnológicos e assim desenvolver uma metodologia mais atrativa com objetivos a serem alcançados dentro dessa nova dinâmica e demanda educacional.

Portanto é necessário uma maior atenção a formação inicial e continuadas dos professores, inserindo esses educadores dentro dessas novas demandas, problematizando os pontos positivos e negativos desses recursos de acordo com a realidade educacional e a prática pedagógica aplicada na escola, embora essas questões e experiências sejam complexas de analisarmos de forma generalizada, a

atualização para o uso dessas tecnologias está se tornando cada vez mais necessária no contexto educacional e essa realidade estar exigindo a apropriação por parte dos docentes, haja vista que gerações mais atuais já operacionalizam desde muito cedo essas novas tecnologias e recursos, e o fazer pedagógico se apresenta cada vez mais próximo dessas demandas socioculturais.

No ensino de História, a inovação se faz necessária em caráter, ainda, mais urgente, por ser uma disciplina crucial na construção de uma sociedade democrática e cidadã, que conecta o passado e o presente, dando um norte para o presente que estar em constante construção e possibilitando protagonismo para os sujeitos históricos agentes no processo de construção da nossa realidade.

O impacto dessas tecnologias reflete de forma direta na ação metodológica do docente em formação ou em sala de aula, o grande desafio que se apresenta para os educadores é como se adequar à essas mudanças, repensando as formas de ensino e aprendizagem no ambiente escolar ou fora dele.

O docente é visto como o mediador do processo educacional, com isso ele deve buscar meios que motivem e estimulem os seus alunos a adquirir e buscarem conhecimentos de forma autônoma, por meio de novas metodologias e orientando os alunos para que as informações obtidas no meio tecnológico atuais se tornem produtivas e auxiliem a construção do conhecimento a partir de uma abordagem específica para cada área de conhecimento.

Com isso essas novas tecnologias trouxeram grande impacto sobre a Educação, criando novas formas de aprendizado, disseminação do conhecimento e especialmente, novas relações entre professor e aluno. Existe hoje grande preocupação com a melhoria da escola, expressa, sobretudo, nos resultados de aprendizagem dos seus alunos. Está informado é um dos fatores primordiais nesse contexto. Assim sendo, as escolas não podem permanecer alheias ao processo de desenvolvimento tecnológico ou à nova realidade, sob pena de perder-se em meio a todo este processo de reestruturação educacional (FERREIRA, 2014).

A partir das tecnologias de informação e comunicação o objetivo dessas aplicações é aproximar, ainda, mais as discussões, levando em consideração as linguagens que são mais apropriadas, para nos aproximar dessas culturas que dialogamos no processo de ensino e aprendizado, construindo caminhos para a construção do conhecimento de maneira mais horizontal e coletiva em relação aluno e professor.

A sociedade contemporânea se apresenta como mediada por tecnologias, marcada pelos surgimentos de novos paradigmas que vão afetar diversas relações sociais, entre elas a educação, e que para ser compreendida necessita de uma abordagem de como pensar todas essas mudanças. E com isso o professor precisa se preparar para aprender a ler esses novos códigos e novas linguagens e entender de que maneira essas novas questões possam mediar o diálogo para a construção do conhecimento, em sala de aula.

Em contrapartida a internet ampliou o contato do aluno com algumas informações que não são de qualidade e confiabilidade, para ser trabalhada enquanto recurso didático, e isso é um problema que exige do professor uma postura de diálogo como os alunos e suas fontes de pesquisas. Portanto inserir as tecnologias no fazer docente é uma exigência notória, tanto para a questão da inclusão digital e cultural, como para transformar a informação em conhecimento, e com a utilização certa dessas tecnologias a sala de aula pode se tornar um espaço para os alunos e professores aprenderem por colaboração de maneira conjunta. Para BITTENCOURT (2011) as metodologias atuais de ensino têm que ser articuladas as novas tecnologias, para que a escola possa se identificar com as novas gerações, que fazem parte dessa nova cultura das mídias digitais.

É possível tornar o ensino e a aula de História mais dinâmico e menos factual, e a, diferentes formas de tecnologias atuais se apresenta como um poderoso aliado nesse processo, sendo capaz de despertar o interesse do aluno de forma mais ativa e participativa. Com base nessa realidade apresentada, percebe-se que a perspectiva atual do ensino de História deve estar voltada para a realidade do aluno, sendo necessário atualizações nos meios e recursos didáticos no ambiente educacional, capaz de permitir conciliar esses recursos tecnológicos com o processo de ensino e aprendizagem.

Há um crescente desinteresse por boa parte dos alunos que possuem pouco hábito de leitura [...] para assistir aulas expositivas, não se envolvem com as atividades, apresentando [...] baixos resultados nas avaliações. Acredita-se que o desinteresse [...] está [...] ligado ao distanciamento da escola com as modificações sociais ocorridas [...] (JOSA; TAVARES, 2013, p. 825)

A formação do professor de História deve estar atenta para as mudanças oriundas do nosso contexto, possibilitando ao profissional pensar em abordagem e didáticas no que se refere a utilização dessas tecnologias, além de cursos de

formação continuadas para orientar métodos aos professores a usarem pedagogicamente essas ferramentas sem esquecer suas experiências e os saberes adquiridos ao longo de sua vida profissional.

A inserção das tecnologias no Ensino de História se caracteriza como oportunidade aos alunos de se apropriarem de conhecimentos e valores necessários à compreensão crítica do passado e do presente, com objetivo de tratar dos assuntos do passado relacionados e articulados com a realidade do tempo presente.

É preciso que aqueles que administram o sistema educacional formulem estratégias que garantam ao professor capacitar-se para desempenhar novas funções, numa sociedade (e esperamos em uma escola) que assume novas feições, marcada pelo domínio da informação e pelos recursos computacionais. (OLIVEIRA, 2001, p.92).

É preciso destacar também, que atualmente a utilização da Internet como ferramenta e meio de buscas e consultas de informações para fins de atividades escolares, é algo cada vez mais comum na vida dos estudantes, dado a proporção dos avanços tecnológicos e da presença desses aparelhos nos lares dos Brasileiros, o qual é importante não generalizar o acesso e utilização dessas ferramentas por todos, haja vista o cenário de desigualdade social e econômica no Brasil.

Contudo, apesar dessa diferença e desse distanciamento socioeconômico existirem, percebemos que mesmo em meio a essas e outras dificuldades apresentadas, a tecnologia está se inserindo e se fazendo presente nos mais variados contextos, o que é um ponto positivo no processo de democratização do conhecimento pelo acesso e uso das tecnologias de comunicação e informação por todos.

CAPÍTULO 2: A REALAÇÃO ENTRE JOGOS E O ENSINO DE HISTÓRIA

2.1 A *gamificação* como estratégia de ensino

Os jogos eletrônicos estão se destacando cada vez mais no meio do entretenimento, nas indústrias de games atuais é notório o esforço e avanço para apresentarem ao público jogos cada vez mais reais e com riquezas de detalhes, fazendo com que os jogos se transformem em verdadeiras obras de artes virtuais, não apenas por seus gráficos, mas, também por suas histórias que estão cada vez mais se destacando por adotarem abordagem de fatos reais e eventos de narrativa histórica.

Com tanto desenvolvimento e tecnologia envolvidos na criação e estudos dos games, atualmente os olhares se voltaram para horizonte além do entretenimento e diversão, dando dimensões que, com uma abordagem certa, os games podem ser utilizados como um poderoso recurso didático-pedagógico em sala de aula pelo professor, auxiliando de forma positiva o processo de aquisição do conhecimento por parte de seus alunos.

Destarte percebemos com bases nos diálogos com trabalhos atuais (sobre a temática do ensino de História) que essa metodologia acaba criando nesse público-alvo um maior interesse pelo contexto histórico ao qual determinado jogo eletrônico está inserido, pois se percebe uma crescente tendência, nas produtoras de games de diversas plataformas, a adoção da história real como base principal dos enredos dos jogos eletrônico. Com isso utilizar os jogos eletrônicos como parte do processo didático deve ser pensado como algo de grande validade nas dinâmicas das aulas da nossa conjuntura atual do século XXI, e esse fenômeno ligado a tecnologia de informação e comunicação recebe o nome de *gamificação*.

O termo gamificação compreende a aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogos. Assim, embora a palavra tenha sido utilizada pela primeira vez em 2010, a gamificação tem sido aplicada há muito tempo. Na educação, por exemplo, a criança podia ter seu trabalho reconhecido com estrelinhas (recompensa) ou as palavras iam se tornando cada vez mais difíceis de serem soletradas no ditado da professora na turma.” (FADEL et al.: 2014, P.06)

A estratégia da gamificação compreende, de modo simplificado, a utilização de jogos eletrônicos como um instrumento além do entretenimento, e como meio ou objetivos para se alcançar determinadas metas pedagógicas. Com base nisso se desenvolveu vários estudos atualmente sobre a aplicabilidade dessa metodologia no

universo pedagógico educacional, sondando um referencial teórico com base no estímulo e intuito de promover maior comprometimento e engajamento dos alunos nas disciplinas abordadas com essa metodologia, dentro da temática das tecnologias de informação e comunicação TIC.

Entretanto trazer essa estratégia da *gamificação* para a sala de aula requer uma abordagem cautelosa com objetivos e estratégias de aprendizagem bem definidas, a fim de auxiliar o aluno no desenvolvimento de habilidades e construção de conhecimento de maneira autônoma e mais produtiva, esses processos interativos podem levar os professores e alunos a desenvolver novas formas de ensino e aprendizagem colocando a utilização dessas novas metodologias como práticas educativas atuais e estratégicas, valorizando os conhecimentos prévios dos alunos e colocando-os em papel de destaque no processo de ensino e aprendizagem, com base no entendimento das “*metodologias ativas*” trabalhadas por MORAN (2018).

Bittencourt (2009), fez em sua obra uma análise das mudanças tecnológicas recentes e sua influência nas propostas e métodos de ensino escolar, e segundo a autora:

Os atuais métodos de ensino tem que se articular às novas tecnologias para que a escola possa se identificar com as novas gerações, pertencentes à “cultura das mídias”. As transformações tecnológicas têm afetado todas as formas de comunicação e introduzido novos referenciais para a produção do conhecimento, e tal constatação interfere em qualquer proposta de mudança dos métodos de ensino.” (BITTENCOURT, 2009, p. 107)

A dinâmica educacional passou por várias mudanças e adaptações ao longo da história, e não é uma novidade atual o aluno como um sujeito ativo no processo de ensino aprendido, porém percebe-se nas últimas décadas, no Brasil, o surgimento de demandas educacionais voltadas a metodologias ativas, buscando obter maior resultado no processo de ensino e aprendido, dentre esses métodos a *gamificação* vem ganhando mais espaço atualmente no contexto das tecnologias em sala de aula.

Em sua Tese *História e gamificação: Reflexões e aplicabilidade de lúdicos no ensino de história* (PAZ, 2018) o autor vai destacar que a aplicação dessa metodologia deve ser entendida como um meio para contribuir com objetivos maiores dentro da prática educacional do educador.

A força motivacional deve ser encarada como um meio para se atingir objetivos maiores, uma vez que, como já dito, a aplicação de gamificação em aulas de História não deve ser apenas

entretenimento. Aulas gamificadas são momentos de não jogo, onde elementos de jogabilidade podem potencializar o desenvolvimento da consciência histórica. (PAZ, 2018, P.18)

Com base nisso percebemos que a gamificação deve ser entendida como um caminho para se chegar a um objetivo principal, que em nosso caso é o ensino de história. Com isso é evidente a observação, por parte do docente, desse universo de entretenimento com um olhar mais seletivo e cauteloso, pois são através dessas análises que podemos aplicar essa metodologia em sala de aula, enfatizando as contribuições que os games podem agregar ao processo de ensino de história problematizando o caráter ficcional do real, despertando o interesse do aluno de forma lúdica e produtiva, fazendo participativo no processo de aprendizagem e desenvolvimento educacional.

Os jogos são observados como um fenômeno presente na vida de muitas pessoas, desde a infância até a vida adulta, aprender através de jogos não é algo inédito no campo educacional, conhecidos teóricos na área da pedagogia como *Vygotsky* e *Piaget* já sondavam a aplicabilidade de estímulos no processo do desenvolvimento infantil, muito antes do surgimento do termo *gamificação*, todavia as novas metodologias educacionais ligada ao contexto do aluno é algo bastante discutido atualmente dentro da pluralidade oferecida pelas tecnologias no processo de ensino aprendizagem.

Pensadores do campo da psicologia da educação costumam observar o processo de desenvolvimento do indivíduo como algo que está diretamente ligada ao contexto sociocultural ao qual ele está inserido, e com isso no ambiente escolar o professor é responsável por essa mediação. Porém esse processo de mediação e construção do conhecimento não deve ser algo alheio a realidade do aluno, sendo então necessárias abordagens que consigam inserir o processo do conhecimento com o contexto sociocultural, e a nossa conjuntura atual requer abordagens com base em metodologias ativas na área de tecnologia de comunicação e informação dentro do processo de desenvolvimento educacional.

Observamos que desenvolvimento do sujeito humano se dá a partir das constantes interações com o meio social em que vive, já que as formas psicológicas mais sofisticadas emergem da vida social. Assim o desenvolvimento do psiquismo humano é sempre mediado pelo outro que indica, delimita e atribui significados à realidade. (REGO,2011, p.61)

Os estudos e pesquisas sobre a temática da *gamificação* buscam cada vez

mais relacionar essa metodologia como uma estratégia bastante atrativa para se desenvolver no ensino de História, correlacionando com conteúdo trabalhados nos livros e apostilas em sala de aula, contribuindo de forma positiva para o despertar do interesse do aluno, incorporando assim objetivos cognitivos relacionados à produção do conhecimento histórico.

Observamos nos últimos anos, a busca por um ensino de história mais dinâmico, pois mudou-se não somente a forma de ensinar, mas também o objeto de pesquisa dando espaço para novas fontes que antes eram ofuscadas pelos grandes nomes e heróis de uma narrativa positivista. Um espaço então favorável para trabalhar temáticas tecnológicas e culturais, tanto no ambiente acadêmico de pesquisa, quanto na prática de ensino na educação básica, pois como afirma KARNAL [2008] “a ação pedagógica muda porque mudam seus agentes: mudam os professores, mudam os alunos, [...] e mudam os anseios dos pais. ” Com isso devemos observar essas mudanças de conjunturas e nos adaptamos a novas narrativas de ensino.

O grande desafio do ensino de história atualmente é romper com a cronologia linear dos acontecimentos isolados e desmitificar a ideia da disciplina como um conjunto de informação a ser decorada, resultado de uma abordagem positivista e eurocêntrica trabalhada nas tendências pedagógicas tradicionais. Com isso a solução inicial para esses problemas exige mais que uma breve crítica a essas correntes historiográficas, mas sim exigindo um esforço metodológico que dê conta de romper com esses paradigmas de maneira mais efetiva e conjunta com eixos temáticos e interdisciplinar.

Nesse aspecto observamos que o envolvimento nesse processo metodológico é capaz de proporcionar experiências e aprendizados tanto para o aluno quanto para o professor, além de ser capaz de dar protagonismo e dinamicidade há ambientes históricos e personagem, sendo através dos jogos eletrônicos possível esse diálogo de forma mediada entre o conteúdo do livro didático e outras fontes de conhecimento na área das tecnologias da informação e comunicação, dentre elas os jogos eletrônicos ou games.

2.2 Uma análise de Call of Duty®: WWII e a Segunda Guerra Mundial.

Fazer uma análise do uso de games no ensino de História é uma temática bastante atual dentro do campo da História, e essa análise só foi possível para esses historiadores pioneiros graças a referências e modelos interpretativos buscados fora da área da historiografia, para assim formular uma metodologia capaz de pensar o uso dos jogos eletrônicos em sala de aula dentro da lógica da gamificação, influenciando no processo de ensino e aprendizado. Com base nisso a pesquisa pretende dialogar com um referencial teórico bem atual e interdisciplinar, tendo elementos de análises em comum dentre eles: Educação, Metodologia, Games e Ensino de História.

Analisaremos a conhecida franquia de jogos Call of Duty® (chamado ao dever) dando ênfase no recente lançamento da produtora Activision, o jogo Call of Duty®: WWII, buscaremos analisar com um olhar crítico e atento a fim de aproveitar esse recurso como plataforma e estratégia de despertar o interesse do aluno no conteúdo de História sobre segunda guerra mundial, voltando à atenção para os anos finais do conflito com base na dinâmica da campanha e narrativa do jogo.

Desenvolvido pela produtora Activision em parceria com a Sledgehammer Games com seu lançamento em novembro de 2017, sendo destaque pela proposta inicial de se passar dentro do período histórico da segunda guerra mundial, o que despertou grande interesse nos fãs da franquia, pois, o primeiro jogo da série a abordar o cenário da segunda guerra mundial foi lançado no ano de 2008 (Call of Duty: World at War).

O jogo está dentro dos chamados gêneros de guerra em primeira pessoa ou FPS (Sigla em inglês: First-person shooter), ao qual apresenta ao jogador uma visão de ser o próprio personagem protagonista da missão, e com o auxílio de uma série de recursos tecnológicos, entrega ao consumidor uma realidade de estar inserido no universo do cenário histórico, sendo capaz de observar detalhes e viver o personagem dentro do seu contexto.

Figura 1: Apresentação do recurso do jogo visão em primeira pessoa.



Fonte: Deydson Henrique Silva marques

A narrativa da campanha do jogo começa dentro do recorte temporal do dia 6 de julho de 1944, denominado pela historiografia como Dia D, ao qual vai marcar o desembarque nas praias de Normandia na França, das Tropas Aliadas, e na dinâmica do jogo o personagem protagonista inicial é um soldado do exército dos Estados Unidos.

Em 1944 a Europa ocidental estava ocupada pelas Tropas Nazistas, com isso os Aliados lançaram o maior ataque por mar já registrado na História moderna, o desafio das tropas Aliadas nessa batalha foi grande, pois o litoral francês (mais precisamente na região de Normandia) estava fortemente defendido pelo exército alemão, contando com artilharia pesada e uma avançada engenharia bélica responsável por defender o litoral contra possíveis ataques.

Mesmo sabendo das dificuldades para conseguir avançar frente a esses obstáculos as tropas Aliadas resolveram atacar, resultando assim em um episódio conhecido pela História como Dia D.

“Quando as rampas baixaram, os metralhadores alemães concentraram o fogo na abertura. Na maioria dos casos, as lanchas de desembarque tinham sido detidas num banco de areia perto da praia. A água parecia rasa, mas à frente havia valas fundas. Entretanto, os timoneiros mais experientes da Guarda Costeira

americana sabiam desligar o motor na hora certa para que o retorno das ondas levasse a lancha por cima do banco de areia. Os que assim fizeram conseguiram desembarcar diretamente na praia. ” (BEERVOR, 2009)

Esse desembarque das Tropas Aliadas é constantemente apresentado em filmes, séries, documentários e jogos, haja vista a sua importância para o fim do conflito além das dificuldades e dos grandes números de baixas, e suas representações estão cada vez mais conjuntas com os registros e relatos históricos sobre essa batalha.

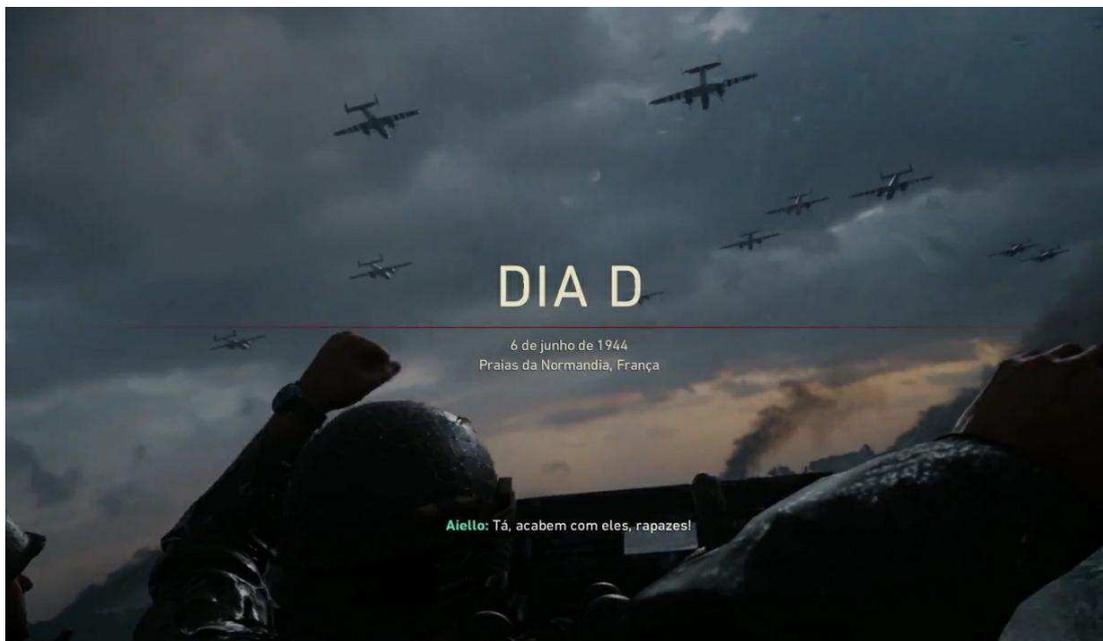
Com isso os olhares das gerações atuais estão cada vez mais influenciados por episódios históricos específicos retratados em contextos de ficção ou realidade, tendo em vista o forte poder atrativo dessas mídias digitais no nosso dia a dia.

É possível pensar em oportunidades de se trabalhar de formas estratégicas esse e outros episódios não de forma isolada, mas sim em conjunto com outros elementos da conjuntura do conflito, fazendo o aluno refletir sobre tal evento apresentado nos meios digitais a luz de uma sólida historiografia sobre o contexto histórico da segunda guerra mundial.

A fase conclusiva da guerra teve início com o Dia D, 6 de junho de 1944, dia em que uma força anglo-americana realizou o desembarque na Normandia (*Operação Overlord*), a maior operação anfíbia da história. (...) Logo depois, 3,5 milhões de soldados aliados desembarcavam nas praias do norte da França, a bordo de 1,2 mil navios de guerra, 1,6 mil navios mercantes, 13 mil aviões e 4 mil veículos de assalto, sob o comando do general americano Dwight Eisenhower. (GONÇALVES, 2005, p.189)

A operação Overlord, conhecido popularmente como Dia D, foi uma grande operação militar com comando dos Estados Unidos e com o apoio das Tropas Aliadas, tinha como objetivo principal desembarcar no litoral francês através das praias de Normandia e abrir uma frente ocidental de batalha para a invasão da Alemanha nazista, promovendo um cerco em conjunto com as Tropas Soviéticas para derrotar Adolf Hitler e seu regime nazista.

Figura 2: A cena do jogo sobre o desembarque dos soldados, apresentando fatos históricos, além da ação conjunta das Tropas Aliadas com parte da estratégia de invasão.



Fonte: Deydson Henrique Silva marques

Entendemos que assim como nos filmes, os jogos estão constantemente se apropriando de algumas ideias baseadas em ficção ou até mesmo na realidade, a neutralidade e imparcialidade das desenvolvedoras dessas mídias digitais, é algo que deve estar de acordo com as tendências do mercado, pois se tratando de entretenimento visa um público-alvo e a lucratividade da empresa.

Dentro dessa lógica é válido ressaltar a importância de dar uma visão histórica e analítica sobre o evento, comparando assim as projeções que o mercado de entretenimento produz, logo, vai ser tornar necessário o professor trabalhar a gamificação com os mesmos critérios de analisar as fontes históricas, para assim problematizá-las e obter maior resultado sobre a temática.

Retornando a Call of Duty®: WWII na campanha inicial do jogo a história é dividida em capítulos e se inicia com o protagonista Ronald "Red" Daniels, soldado norte-americano, no desembarque na batalha da Normandia no Dia D, (viver o personagem no ambiente militar, seus desafios, suas recompensas possibilita ao jogador uma relação mais próxima entre a História) inserindo o jogador na dinâmica

do cenário do conflito da segunda guerra mundial, além de destacar as batalhas e operações militares que fizeram parte real, não só do enredo do jogo como da História do conflito.

É valido destacar que o jogo tem como finalidade de promover a imersão e interação do jogador na batalha da segunda guerra mundial, ambientando um cenário de guerra, com isso é importante o papel do professor para mediar essa relação entre ficção e realidade histórica analisando assim além do conflito em si, mas estruturas do cenário, narrativa, personagens e outras opções para promover um bom aproveitamento dessa experiência na disciplina de História, selecionando o que trabalhar e como trabalhar.

Uma das características dessa invasão foi as estratégias voltadas para disseminar informações falsas por meios de mensagens sobre supostos locais de desembarque das Tropas Aliadas, para assim o Exército Alemão concentrar suas forças nessas regiões e ficar vulnerável na região das praias da Normandia onde de fato ia ocorrer o desembarque das Tropas Aliadas. Segundo GONÇALVES, (2005, p.36) “Os Alemães sabiam que cedo ou tarde os Aliados tentariam o desembarque. Por isso, empenharam-se em construir o que denominaram Muralha do Atlântico.” Estratégias de burla a inteligência e defesa Alemã, resultou no episódio da Operação Fortitude, ao qual promoveu estrategicamente um falso desembarque na região de Passo de Calais (França), o sucesso da operação do Dia D só foi possível graças a uma articulada campanha de desinformação promovida pelos Aliados o que enfraqueceu o serviço de inteligência Alemã e conseqüentemente suas fortes barreiras.

“No Reino Unido, todos sabiam que o Dia D era iminente, e os alemães também, mas era preciso evitar que o inimigo soubesse exatamente onde e quando. Desde 17 de abril, impusera-se a censura à comunicação de diplomatas estrangeiros e o movimento para dentro e fora do país passara a ser estritamente controlado. Felizmente, o serviço de segurança britânico capturara todos os agentes alemães em território britânico. A maioria deles fora “solta” para mandar a seus controladores informações enganosas.” (BEERVOR, 2009, p.25)

Continuando a campanha do jogo o personagem protagonista após a vitória da invasão na praia da Normandia é posto em batalha para enfrentar a forte resistência das Tropas Alemãs no território da França, o cenário de guerra retratado no jogo é algo que deve ser levando como análise, pois representa os locais aonde

ocorreram realmente os conflitos, além de artilharia bélica e estratégias utilizadas dentro desse recorte temporal dos anos finais da segunda guerra mundial.

Um das possibilidades que surge quando fazemos uma análise sobre jogos, vai ser o uso do cenário e o levantamento de informações relacionado a disciplina de História. Como eu já afirmei anteriormente, hoje em dia as indústrias de jogos estão cada vez mais preocupadas com os investimentos em gráficos e roteiros voltados a realidades históricas, não só nos gêneros de guerras ou FPS, e isso abre várias possibilidades para se trabalhar dando uma dinâmica bem atrativas as aulas. Um exemplo disso é uma captura de tela do jogo Call of Duty®: WWII e uma série de informações que podem ser extraídas desses pequenos fragmentos do jogo.

Figura 3: Elementos históricos do cenário do Jogo.



Fonte: Deydson Henrique Silva Marques

Apresentando essa imagem do jogo os alunos são postos a pensar nesses elementos que aparecem na imagem, são diversos elementos, porém os principais dizem respeito ao cenário do campo francês, (visto o recorte espacial e temporal da cena do jogo. França, julho de 1944) na imagem também aparece o Jeep Willys um dos veículos militares mais reconhecido sobre o contexto da segunda guerra mundial, além disso as marcas das Tropas Americanas no veículo e nas caixas de armamento,

que também fazem parte dessas riquezas de detalhes. Entretanto o grande diferencial da imagem está voltado a questão do conhecimento bélico sobre os armamentos das Tropas Aliadas e das Tropas Alemã, levando o aluno a pensar o que um rifle do Exército Alemão (Kar98k um rifle padrão utilizada pela infantaria alemã na Segunda Guerra Mundial.) está fazendo na mão de um soldado norte-americano ?.

É justamente a dinâmica do jogo que proporciona esses detalhes, e levar o aluno a reconhecer isso é dá um passo importante no processo de construção do conhecimento, pois retira o caráter puramente de leitura e acaba dando uma materialização dessas palavras com base no uso desses recursos tecnológicos atuais, caraterísticos dessas metodologias ativas.

Com tecnologias cada vez mais avançadas o desenvolvimento de um jogo atualmente é um investimento milionário, e o recurso pessoal é bem selecionado com equipes responsáveis por diversas áreas de atuação para assim produzir os melhores jogos do mercado. Esse investimento financeiro gera retornos significativos para essas desenvolvedoras, fazendo dos games um gigante nas indústrias do entretenimento.

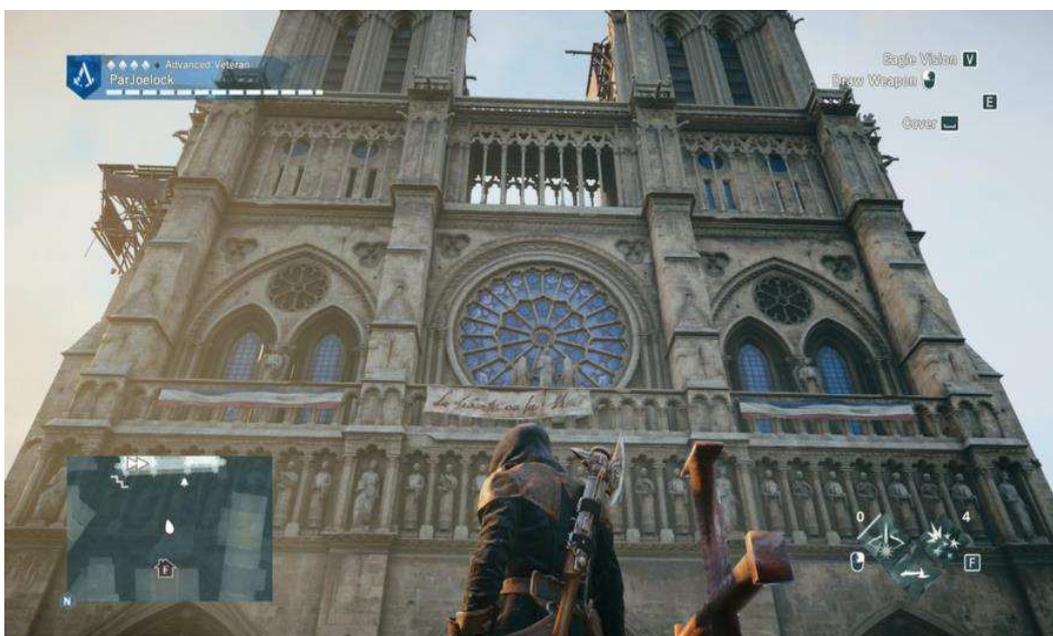
Um episódio atual foi alvo de inúmeras matérias nas páginas de tecnologia e games, no dia 15 de abril de 2019 um incêndio violento que se deflagrou na Catedral de Notre-Dame em Paris – França, ocasionando prejuízos materiais e históricos pois a catedral de 850 anos além de receber inúmeras visitas como museu, era ícone da capital francesa por sua história, detalhes e preservação.

O grande diferencial nessa situação foi o uso de recurso de jogos para a reconstrução do projeto da restauração da catedral, além de doações feitas por empresas desenvolvedoras de jogos. A empresa Ubisoft lançou no segundo semestre de 2014 o oitavo jogo da franquia Assassin's Creed, sendo um sucesso de vendas o jogo Assassin's Creed Unity apresentou uma riqueza de detalhes, jogabilidade e gráficos, além de um contexto histórico muito elogiado pela crítica por sua fidelização com a realidade histórica.

Com o acontecimento do incêndio Catedral de Notre-Dame em abril de 2019, os detalhes dos dados e estudos envolvidos no desenvolvimento da arquitetura e história da catedral no ambiente do jogo, logo foi levado em consideração pela equipe responsável pela restauração da catedral, e seus projetos tiveram uma importante contribuição dos recursos tecnológicos envolvidos no desenvolvimento do jogo Assassin's Creed Unity.

Uma matéria do Blog de tecnologia CANALTECH (2019) chegou a relatar que “Um modelo da catedral criado com scanners a laser pelo historiador de arte Andrew Tallon também será utilizado na reconstrução. As fotografias panorâmicas são incrivelmente realistas e precisas. Em Notre-Dame, Tallon fez varreduras de mais de 50 locais dentro e ao redor da catedral – coletando mais de um bilhão de pontos de dados”, essas riquezas de detalhes só reafirmam a qualidade do recurso pedagógico dos jogos em sala de aula, dentro da nossa dinâmica de ensino atual.

Figura 4: Representação da Catedral de Notre-Dame de dentro do cenário do jogo *Assassin's Creed Unity*.



Fonte: Deydson Henrique Silva Marques

Como observamos analisar os jogos dentro de uma metodologia aplicada em sala de aula, na disciplina de História, pode se tornar um poderoso recurso para alcançar os objetivos pedagógicos com o auxílio da gamificação. Ainda na proposta da campanha do jogo Call of Duty®: WWII aplicada ao ensino de História, um episódio do jogo é válido de se destacar por sua originalidade e pioneirismo dentro da categoria jogos de guerra, o controle de uma protagonista feminina no cenário da segunda guerra mundial.

Assim como nos filmes os jogos atuais também fazem uso das representações históricas em seus roteiros, e isso é algo bem positivo pois apesar de

existirem narrativas própria do jogo (dramatização, história fictícias de personagens) quando você acompanha a campanha do jogo vai se deparando com vários momentos históricos da segunda guerra mundial (passíveis de problematização em sala de aula) abordando a perspectiva americana sobre o conflito desde o desembarque nas praias de Normandia até a chegada do pelotão na Alemanha.

Entretanto em um episódio do gameplay surge uma nova protagonista (Camille Rousseau) e o seu objetivo é se infiltrar em uma instalação nazista em Paris (França) e completar missões secundárias dentro da missão principal. Esse episódio é marcado pela dinâmica de espionagem além da dublagem original em Alemão com legendas em português, que vai facilitar na jogabilidade da missão.

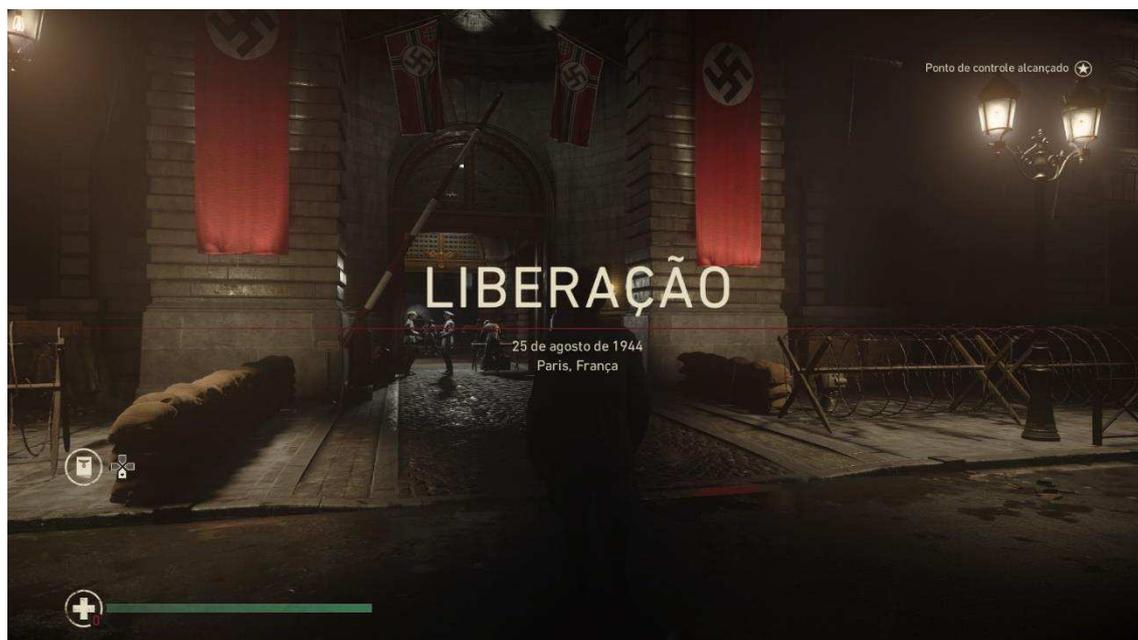
Figura 5: Cena de apresentação da personagem feminina Rousseau debatendo estratégias para infiltração e espionagem no quartel do comando alemão em Paris.



Fonte: Deydson Henrique Silva Marques

Figura 6: Cena de início da missão, dados históricos apresentados na narrativa do jogo é igual a historiografia sobre o conflito e a ocupação da França pela Alemanha nazista no recorte

temporal de agosto de 1944. Símbolos da bandeira e suástica nazista também são visíveis no cenário.



Fonte: Deydson Henrique Silva Marques

A personagem Rousseau na narrativa do jogo faz parte da resistência francesa, e apesar de ser uma personagem fictícia, a história dessa personagem muito se assemelha a relatos históricos sobre a participação de mulheres dentro da segunda guerra mundial e os motivos que levaram o ingresso dentro nas forças de resistências e nos Exércitos oficiais. A participação das mulheres de forma indireta e direta nas guerras não é algo muito explorado hoje em dia pela indústria do entretenimento, entretanto a várias obras que relatam essas participações, entre essas obras é valido destacar o premiado livro “A guerra Não Tem Rosto de Mulher da autora Svetlana Aleksiévitch.” (2016)

E o que se escreveu sobre elas é ainda mais numeroso. Mas foi escrito por homens e sobre homens, isso ficou claro na hora. Tudo o que sabemos da guerra conhecemos por uma ‘voz masculina’. Somos todos prisioneiros de representações e sensações ‘masculinas’ de guerra (ALEKSIÉVITCH, 2016, p. 12).

Explorar a participação das mulheres no conflito utilizado estudos da memória e da História oral dá uma perspectiva alternativa sobre os conflitos (no caso da autora ela vai analisar a participação das combatentes do exército vermelho

(Rússia) na segunda guerra mundial) e essa estratégia da participação de uma personagem feminina dentro da campanha do jogo é algo que pode ser trabalhado em conjunto com essas abordagens quebrando assim paradigmas e dando vozes e protagonismo a figuras históricas pouco conhecidas até então dentro da temática desses conflitos.

A invasão da Europa por Adolf Hitler e seu Exército Alemão estendeu-se por milhões de quilômetros com um domínio gigantesco, e no interior desse domínio nazista, os povos eram subjugados, dominados, escravizados, perseguidos e assassinados. Os Alemães acabavam com as liberdades individuais dessas populações locais, perseguiram, prendiam e matavam insurgentes, sempre certos da impunidade. E foi nesse cenário de terror que eclodiu por grande parte da Europa dominada, foi favorável para o surgimento dos movimentos de resistências. Esses movimentos hoje são categorizados em dois tipos os não violentos: como atos de sabotagem em fábricas, espionagens, auxílio a soldados aliados. E os movimentos classificados como violentos, que envolviam movimentos de guerrilha e luta armada sobre forma de exércitos formados por alguns militares e por sua maioria de civis armados.

Esses grupos e movimentos de resistências tiveram uma atuação importante durante a segunda guerra mundial e suas ações e táticas foram de grande importância no auxílio da vitória dos Aliados contra o Exército nazista.

Com isso é válido destacar que a segunda guerra mundial não foi vencida somente por soldados que lutaram na linha de frente, mas foi também vencida por homens e mulheres que não se dobraram diante do invasor e resistiram ferozmente contra a tirania nazista.

De modo geral, houve dois tipos de resistências: aquelas ligadas organicamente aos governos no exílio e aquelas independentes, de tendência esquerdista, nas quais os Partidos Comunistas exerceram poderosa influência. No que concerne à prática, todos esses movimentos dedicaram-se à espionagem em favor dos aliados, à sabotagem, à contra-informação, enfim, a toda e qualquer atividade que de alguma maneira contribuísse para a derrota do nazismo. (GONÇALVES, 2005 p,184)

Durante a segunda guerra mundial os afro-americanos tiveram sua participação nos campos de batalha, apesar da conjuntura e os dilemas raciais do

período histórico as forças armadas dos Estados Unidos contavam em seu contingente com militares negros, mais de um milhão de afro-americanos fizeram parte da força norte-americana nas batalhas na Europa e no Pacífico. Entretanto é notório destacar que havia segregação racial dentro das forças armadas, e mesmo ligados a um ideal comum (vencer a guerra) o racismo e a discriminação foi evidente dentro desses departamentos.

Em um episódio do jogo Call of Duty®: WWII percebemos uma cena rica em detalhes que vai retratar um rápido diálogo entre o protagonista principal o cabo Ronald "Red" Daniels (promovido de patente dentro do jogo por heroísmo) e o engenheiro militar Sargento Howard, um militar negro, e apesar desse diálogo fazer parte de uma narrativa fictícia da campanha do jogo, o protagonista em sua fala demonstra supressa ao cumprimentar o ali comandante da força auxiliar de engenharia por ele ser negro.

Apesar do diálogo ficcional essa cena pode ser trabalhada em sala de aula para dar protagonismo também a novos atores históricos que também estiveram presente no conflito, problematizando assim a luta desses soldados por liberdade e contra governos autoritários na Europa, e a conjuntura das leis de 1945 nos Estados Unidos e o contexto de segregação e tensão social vivenciada por esses militares após o regresso vitorioso para sua pátria americana.

Figura 7: Na cena do jogo o Sargento Howard demonstra ironia ao cumprimentar o cabo e perceber sua supressa, dando um clima de humor para fugir e suavizar a questão racial que a cena abordava (de forma intencional dentro da campanha do jogo).



Fonte: Deydson Henrique Silva Marques

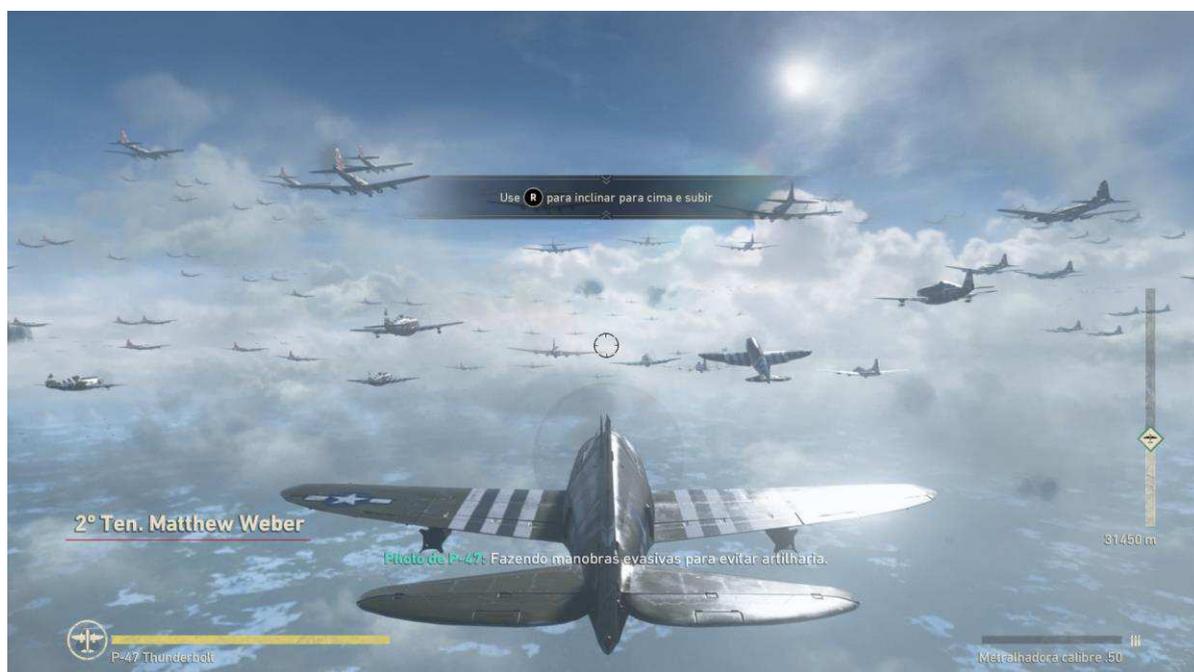
Outra abordagem histórica proporcionada pelo jogo é a dinâmica das batalhas aéreas na segunda guerra mundial, palco de grandes batalhas e consideráveis avanços tecnológicos. A indústria alemã foi uma das pioneiras em avanços tecnológicos de aviação, na segunda guerra mundial a Alemanha contava com uma poderosa força aérea a famosa Luftwaffe, um poderoso exército com treinados pilotos levou o Exército nazista a alcançar várias vitórias, graças ao seu avançado suporte aéreo com apoio direto dos bombardeiros.

Ao contrário de outras forças aéreas da época, a força aérea Alemã podia ser acionada rapidamente para dar suporte graças ao avançado sistema de comunicação que funcionava em canal direto com a Luftwaffe. As forças Alemãs utilizavam a Luftwaffe para realizar ataques atrás das linhas de defesa adversárias com o objetivo de destruir as linhas de comunicação e dificultar a transmissão de ordens e comandos, tática que em conjunto com as outras forças armadas nazista, promoveu uma poderosa estratégia contra as forças Aliadas.

Em agosto de 1940, a Luftwaffe havia reunido 2.669 aeronaves operacionais, que abrangiam 1.015 bombardeiros, 346 caças de mergulho, 933 caças e 375 caças com armamento pesado. Uma grande desvantagem dos ingleses é que eles não podiam empregar todos seus recursos na defesa da ilha, pois era preciso manter suas posições no exterior, principalmente no Mediterrâneo. Não havia mais contingente de pilotos, recrutas com pouco mais de duas horas de vôo eram levados a linha de frente e eram abatidos muito facilmente pelos pilotos alemães, que tinham a maior força aérea do mundo. (COGGIOLA, 2015, p.75)

Na campanha do jogo é apresentado um capítulo de batalha aérea ambientado na segunda guerra mundial no ano de 1944, narrando o pedido de suporte aéreo por tropas terrestres, mudando assim o protagonismo do personagem para outro, agora um tenente da força aérea americana pilotando o Republic P-47 Thunderbolt um dos principais caças utilizado pelo Exército Aliado na dinâmica da guerra contra a Alemanha nazista.

Figura 8: Na cena do jogo o 2º Tenente Weber fornece suporte aéreo para tropas Aliadas com a missão de conter a ofensiva Alemã por terra e por ar. A estratégia de um combate aéreo possibilita ao jogador uma dinâmica diferente de combate, contando com novos desafios de jogabilidade e contexto histórico.



Fonte: Deydson Henrique Silva Marques

Outro assunto bem recorrente na historiografia sobre a segunda guerra

mundial são os de crimes de guerra, entre eles se destacam o cenário e relatos sobre os campos de concentração nazistas ao longo da Europa.

No século XX, durante a Segunda Guerra Mundial, novamente a Europa se vê envolta em barbárie. Dessa vez, o nazifascismo, encarnado na figura abominável de Hitler, impetra um dos mais pavorosos genocídios, perseguindo e sacrificando, de forma sistemática, milhões de judeus, ciganos, comunistas, Testemunhas de Jeová, homossexuais, além de adultos e crianças portadoras de deficiência. (SYLVESTRE, F. A.; PEREIRA, 2020. P.2)

As perseguições aos judeus já estavam anunciadas pelos nazistas, desde a fundação do partido em 1919. Com a crise econômica causada pela derrota Alemã na primeira guerra mundial, ideias nacionalistas e autoritárias encontraram um ambiente favorável para sua propagação dentro da Alemanha, com ataques de grupos radicais nacionalistas a coabitação pacífica com outros grupos étnicos se transformou em um cenário de ódio e intolerância, crescendo ideologias racistas na Alemanha até se eclodir a segunda guerra mundial.

Quando Adolf Hitler assumiu o poder político na Alemanha em 1933, as ideias de ódio presente em seus discursos foi se transformando em ações práticas que em pouco tempo converteram-se em leis e estatutos, iniciando assim um passado vergonhoso de crimes de guerra em contra a humanidade, praticados na Alemanha nazista na conjuntura da segunda guerra mundial, dentre eles com destaque ao Holocausto.

“As falas de Hitler reduzem os complexos problemas sociais, políticos e econômicos da Alemanha a um simples denominador comum: as malignas maquinacões dos judeus. O partido Nazista se encarregava de elaborar excessivas propagandas que difundiam a teoria de conspiração de uma comunidade judaica internacional, na qual pregava que os judeus não eram fiéis a uma única nacionalidade territorial, ou seja, possuíam uma nacionalidade que os ligavam em um plano maior, independente das fronteiras territoriais, e no qual o grande plano era o de dominar o mundo controlando todas as grandes potências mundiais.” (NEVES, 2018.P,11)

É importante destacar que o Holocausto foi um acontecimento histórico com múltiplas causas, o que leva a necessidade de uma análise além de um episódio histórico reduzido a uma única explicação racista e racial, amenizando o fato de existirem toda uma estrutura política e administrativa privada e pública que patrocinavam e tiravam proveito desses assassinatos e perseguição sistemática.

Através da memória de pessoas que vivenciaram este período,

sobreviventes ou não, é possível ter uma visão mais pessoal e detalhada dos acontecimentos que atormentavam a Europa, entre os anos de 1930 a 1945, e assim comparar as atuações nazistas que ocasionaram no Holocausto. A disseminação das ideias de Hitler e o alcance de suas determinações não se restringiram apenas ao território alemão. (NEVES, 2018.P,52)

As políticas de segregação e perseguição contra os judeus é um assunto bem reatado pela historiografia, além de ser palco de numerosos filmes e séries que com uma aplicação correta pode se transformar em um poderoso recurso pedagógico.

Os campos de extermínios nazista fazem parte da ideia principal do assunto sobre o Holocausto, apesar desses campos de concentração de trabalho forçado e de extermínio se fizerem presente em várias regiões de controle nazista na Europa na conjuntura da segunda guerra mundial, o destaque principal no campo historiográfico vai ser concentrado na região da Polônia, denunciando as atrocidades e violências cometidas pelo exército nazista contra civis e prisioneiros de guerras majoritariamente judeus.

O campo de concentração de Auschwitz, caracterizado como o principal campo de extermínio nazista, Auschwitz foi um complexo de campos de concentração localizado na região da Polônia a partir do ano de 1940. Auschwitz era formado pelos campos principais Auschwitz I ao qual era destinado a atividades administrativas, Auschwitz II ou Auschwitz Birkenau, local de realização dos extermínios e experimentos médicos e Auschwitz III ou Auschwitz – Monowitz, voltado para a exploração do trabalho forçado dos prisioneiros civis, de maioria judeu.

Um ponto a respeito do qual todos concordavam era a magnitude do horror. “Não há dúvida de que esse é talvez o maior e mais horrível crime já cometido em toda a história do mundo”, escreveu Churchill em 11 de julho de 1944, “e tem sido cometido por meio de uma maquinaria científica, por homens que se dizem civilizados, em nome de um grande Estado e de uma das principais raças da Europa [...] Devem ser feitas declarações públicas para que todos os envolvidos nisso sejam capturados e mortos”. Mas palavras de ultraje e ameaça por si sós, é claro, não eram auxílio direto aos judeus que morriam em Auschwitz. (REES, 2017, p.353)

O jogo Call of Duty®: WWII explora de maneira proposital a narrativa inicial um personagem judeu (o soldado do exército dos Estados Unidos Robert Zussman) ao lado do protagonista principal da campanha do jogo (Ronald “Red” Daniel), a dinâmica do diálogo do jogo entre os personagens dimensiona a amizade e o

companheirismo desses dois personagens inseparáveis.

Entretanto nos capítulos finais da campanha do jogo o soldado Robert Zussman é capturado pelo exército nazista em uma emboscada, e isso vai fazer com que o final da campanha gire em torno da estratégia de busca do seu amigo judeu capturado e levado para um campo de concentração nazista.

Figura 9: Na missão de resgate por seu amigo, o soldado Ronald “Red” Daniel busca informações por meio de relatos de outros soldados sobre os campos de concentração.



Fonte: Deydson Henrique Silva Marques

Figura10: Na missão de resgate do soldado Robert Zussman, se passa em um campo de concentração destinado a prisioneiros de guerras.

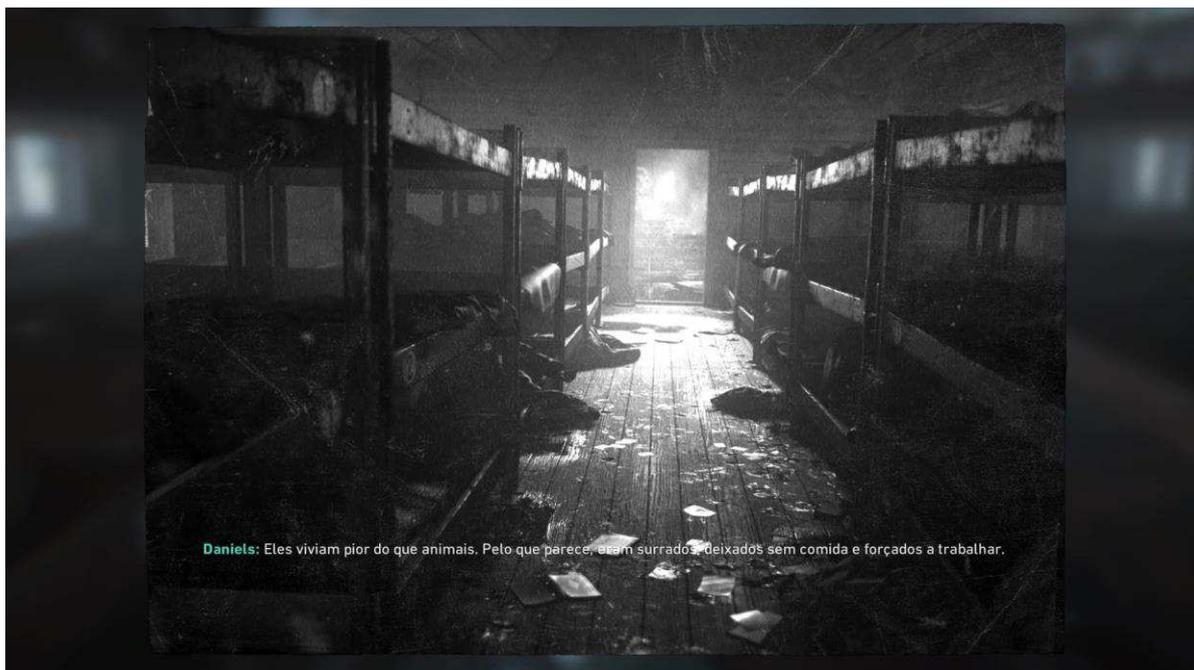


Fonte: Deydson Henrique Silva Marques

O recurso tecnológico das cutscene no jogo Call of Duty®: WWII possibilita ao jogador a experiência de viver o momento histórico na perspectiva do protagonista da campanha, por meios de pequenos vídeos pré-programados e dublados em português que vão da dinamicidade a missão, além de ambientar o jogador no contexto histórico de forma mais participativa e ilustrativa.

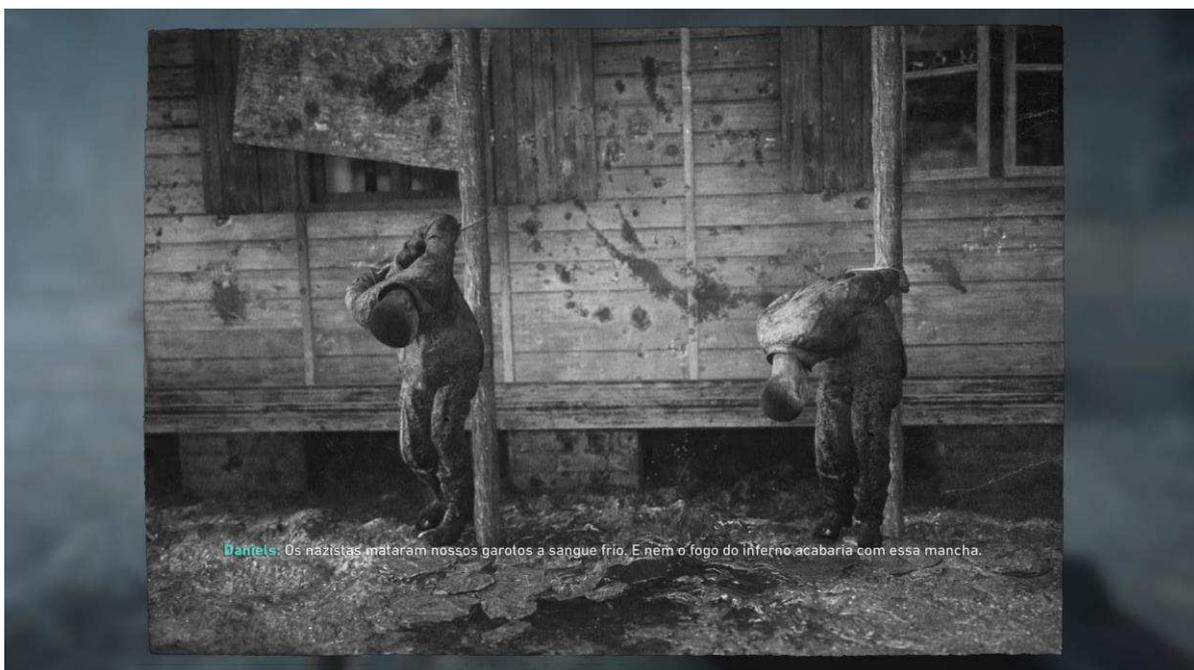
Apesar de o campo de concentração explorado no jogo ser fictício, o cenário do jogo com uma boa abordagem historiográfica pode se transformar em um poderoso recurso didático, pois vai mostrar ao jogador fragmentos do que se passava nos campos de concentração durante o contexto da segunda guerra mundial, com base na narrativa de uma missão de resgate.

Figura 11: Dentro do campo de concentração o protagonista com sua tropa busca por pista do paradeiro do soldado Robert Zussman. Algumas fotos são tiradas com o objetivo de denunciar essas atrocidades.



Fonte: Deydson Henrique Silva Marques

Figura 12: Com o auxílio de legendas e dublagem em português o jogo possibilita uma narrativa que aproxima o jogador a uma reflexão sobre os crimes de guerra cometidos nos campos de concentração. Na legenda da foto o protagonista chega a dizer “Os Nazistas mataram nossos garotos a sangue frio.”



Fonte: Deydson Henrique Silva Marques

Figura 13: Cena de resgate do soldado Robert Zussman próximo ao campo de concentração. No episódio outros soldados Aliados também foram resgatados pelo protagonista e sua equipe.



Fonte: Deydson Henrique Silva Marques

Figura 14: Ronald "Red" Daniel ao lado de Robert Zussman, em um hospital militar nos Estado Unidos, após o final da segunda guerra mundial e a vitória dos Aliados. Cena final da campanha do jogo, marcando a volta para casa dos heróis.



Fonte: Deydson Henrique Silva Marques

O jogo finaliza com a narrativa da vitória dos Aliados, e como eu ressaltai anteriormente, devemos analisar Call of Duty®: WWII não como uma fonte histórica, mas como um recurso didático para auxiliar no desenvolvimento do conteúdo, trabalhando como o aluno dentro do contexto atual das tecnologias e suas possibilidades pedagógicas. Apesar de ser uma visão e versão norte-americana do conflito a campanha do jogo traz uma série de narrativas que podem ser problematizadas pelos professores de História em sala de aula.

O objetivo principal é a quebra do paradigma de conhecimentos somente através de modelos tradicionais, dando espaço para o uso de metodologias ativas e voltadas ao contexto do estudante, destacando o importante papel da gamificação dentro da prática do professor, quando se fizer necessário e pertinente, observando uma serie de fatores para a sua utilização e aproveitamento.

CAPÍTULO 3: GAMIFICAÇÃO E A SALA DE AULA.

3.1 Os Desafios Ensino de História no Período de Pandemia.

A pandemia do novo coronavírus (COVID 19) ainda que no primeiro momento trata-se de um assunto relacionado a saúde pública, afetou diversas áreas de nossas vidas, entre elas a área educacional, a pandemia provocou também reflexões profundas em todas as instâncias sociais e logo, em relação ao modelo educacional atual. Resultando assim em consequências com impactos a longo prazo, ainda, não calculados no sistema de ensino no Brasil.

Uma das ações imediatas como medida de barrar a propagação do novo coronavírus foi o fechamento de escolas e universidades, como forma de distanciamento social e prevenção do contágio por parte dos alunos, professores e funcionários. Meses após o fechamento das unidades de ensino as autoridades governamentais propuseram medidas de amenizar os impactos dessa pandemia na educação, e uma dessas medidas foi a volta as aulas por meio do ensino remoto ou a distância.

Diante da proposta surgiram uma série de desafios tanto para o professor quanto para o aluno, desde a questão técnica de pessoal quanto a questão de estrutura, porém é valido destacar que muitas dessas questões já existiam no ensino presencial, o grande diferencial foi o agravamento de algo que já estava em uma situação delicada (o sistema de ensino público Brasileiro).

É importante ressaltar que o ensino remoto foi pensado como uma estratégia emergencial, porém dentro de uma estrutura legislativa já existente para validar a estratégia como legal e positiva, afim de substituir temporariamente o ensino presencial nas escolas no Brasil. Uma vez comprovada a necessidade de emergência sanitária decorrente do momento pandêmico do COVID-19, o parecer N° 53/2020 no seu artigo 32 do CEE - Conselho Estadual de Ensino e a LDB (BRASIL, 1996), já previa essa possibilidade de aplicação dessa modalidade de ensino.

§ 4º “O ensino fundamental será presencial, sendo o ensino a distância utilizado como complementação da aprendizagem ou em situações emergenciais”.

E § 11º para efeito de cumprimento das exigências curriculares do ensino médio, os sistemas de ensino poderão reconhecer competências e firmar convênios com instituições de educação a

distância com notório reconhecimento, mediante as seguintes formas de comprovação: VI - cursos realizados por meio de educação a distância ou educação presencial mediada por tecnologias. (Incluído pela Lei nº 13.415, de 2017).

A necessidade do ensino a distância fomentou uma rápida adaptação ao uso das tecnologias de informação e comunicação como o principal recurso no processo de ensino remoto, essa mudança abrupta da estrutura e planejamento do ensino presencial para o ensino a distância trouxe inúmeros desafios e consequências. Apesar do ensino a distância, no Brasil, não ser algo inédito, a grande problemática educacional enfrentada pelos professores e alunos, atualmente, foi a falta de planejamento, pois como não iríamos imaginar que passaríamos por algo assim (uma pandemia que parou o mundo) o planejamento para o ensino a distância como está sendo feito nos dias de hoje, ocorreu de forma emergencial e com impactos ainda não calculados.

Um exemplo prático dessa afirmação é que dentro dessa nova dinâmica de ensino a distância muitas escolas passaram a adotar ferramentas digitais como “locais” de sala de aula virtual, plataformas como *google meet*, *Microsoft teams*, *zoom* entre outras passaram a ser utilizadas, entretanto muitos professores e alunos não tiveram contato prévio com essas plataformas e ferramentas digitais ocasionando uma série de problemas no processo de ensino e aprendizagem, sem contar a questão da falta de estrutura de hardware e equipamento, nas casas dos professores e alunos, necessária para essa modalidade de ensino.

A educação on-line é concebida para promover a (co)autoria do aprendente, a mobilização da aprendizagem crítica e colaborativa, a mediação docente voltada para interatividade e partilha, traz a cibercultura como inspiração e potencializadora das práticas pedagógicas, visa a autonomia e a criatividade na aprendizagem (SANTOS; CARVALHO; PIMENTEL, 2016, p. 24).

O ambiente virtual foi algo novo para muitos e com ele veio as necessidades de adaptações de ambos os lados, e esse novo desafio trouxe à tona uma problemática antiga no sistema de ensino, que é o investimento em formação continuada para os professores para domínios e uso dessas plataformas virtuais e tecnologias em suas aulas e em suas propostas de planejamento pedagógico. Estratégias de alcance capaz de estimular o engajamento dos estudantes dentro dessa nova dinâmica de ensino é algo bastante discutido atualmente, haja vista a necessidade de o professor desenvolver uma didática capaz de ter efeitos e impactos

positivos, ainda ser capaz de fazer o uso correto das ferramentas tecnológicas como suporte no processo de ensino aprendizagem.

A educação a distância rompe com a relação espaço/tempo, que tem caracterizado a escola convencional, e se concretiza por intermédio da comunicação mediada, por meio da mídia. Diferentemente de uma situação de aprendizagem presencial, onde a mediação pedagógica é realizada pelo professor em contato direto com os alunos, na modalidade a distância a mídia torna-se uma necessidade absoluta para que se concretize a comunicação educacional. (MORAES, PEREIRA. 2009, p.65)

No ensino de História são grandes os desafios a serem superados, a principal problemática é a questão do planejamento para o uso dessas tecnologias, porém no campo de pesquisa o uso de tecnologias aliadas no ensino de História não foi algo criado na conjuntura do novo coronavírus. Interesse, orientações e experiências sobre essas estratégias já fazem parte de uma considerável bibliografia anterior a esse episódio.

A formação histórica de um estudante não deveria, na era digital, estar separada da formação digital. Usar as tecnologias digitais no processo de compreensão da realidade e na produção do conhecimento histórico exige dos sujeitos envolvidos habilidades específicas para lidar com questões próprias desse contexto, como, por exemplo, as fontes digitais, elementos fundamentais para a História. (SILVA, 2018: 40).

A grande questão é a estrutura de ensino baseada em modelos de décadas atrás, descontextualizada, tradicional e que em muitos casos ainda tratam as tecnologias como inimigas no processo de ensino e aprendizagem. A realidade da “obrigatoriedade” do ensino remoto fez a maioria dos professores e gestores repensarem essas questões, além de evidenciar que o uso das tecnologias não diminuiu o ofício do professor, pelo contrário, auxiliou ainda mais esse processo de mediação, descoberta e criação do conhecimento, pois entender essa situação da pandemia também é tarefa do Professor Historiador.

A utilização das tecnologias de informação e comunicação como apoio educacional facilitam as práticas e desenvolvimento das aulas em busca de novos conhecimentos, fazendo ainda com que os alunos se tornem autores e coprodutores da informação obtida e desenvolvidas, promovendo melhor rendimento por parte de novas metodologias educacionais.

Quando pensamos em metodologias ativas ligada ao ensino remoto no contexto de pandemia no Brasil, devemos partir do pressuposto inicial de que o principal resultado de uma boa aula é a identificação do aprendizado por parte do educando. Portanto é importante e se faz necessário a pratica educativa mediada por metodologias inovadoras que colocam o aluno enquanto protagonista no ambiente de ensino, haja vista a dificuldade enfrentadas nos rendimentos dos alunos no cenário de afastamento abrupto da escolar e o distanciamento físico entre o professor, orientador e o aluno.

(...) as Metodologias Ativas baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos (BERBEL, 2011, p. 29).

Na disciplina de História não é novidade que o processo de ensino atual seja pautado em uma vertente tradicionalista, como afirmado anteriormente, voltado a exposição de conteúdos e o prevaecimento da passividade do aluno no contexto escolar quer seja no sistema privado ou da rede pública de ensino no Brasil. Porém novas tendências pedagógicas foram capazes de abrir novos horizontes e orientar o fazer pedagógico, proporcionando a possibilidade de uma exposição mais ativa dos conteúdos.

Mesmo os professores se empenhando para pensar e aplicar estratégias afim de prender a atenção do aluno no ensino de História, para que haja a ocorrência de maior rendimento e aproveitamento dos conteúdos por parte dos alunos, as dificuldades de formular e adquirir recursos para aplicar novas metodologias (para além da aula expositiva) é evidente. Fazendo que muitos professores se prendam a métodos de ensinos tradicionais por falta de estrutura e investimento necessário nas escolas, para desenvolvimentos de métodos mais modernos ligado as metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem.

As metodologias ativas de aprendizagem adquirem papel importante nas atividades de ensino, uma vez que proporcionam ao aluno oportunidades significativas de intervenção na realidade concreta, seja individualmente, com seus professores ou com os demais alunos. (SANTOS, 2015, p. 27209).

De modo simplificado o conceito das metodologias ativa abrange um conjunto de estratégias de aprendizagem que tem por finalidade impulsionar o aluno

no processo de aprendizagem de forma participativa e dentro de seu contexto, e trabalhar o conteúdo de forma que faça sentido prático é uma dessas estratégias. Em uma de suas palestras sobre educação e ensino, o professor e filósofo Mario Sergio Corttela, no II encontro de educação SER, promovido da Abril Educação (disponível na plataforma do youtube) dá um exemplo de seu projeto de alfabetização e letramento levando o público a pensar de forma reflexiva a importância de uma educação voltada ao contexto do aluno. Em seu depoimento o escritor CORTTELA (2010) relata: “[...] Fui alfabetizado em 1960, em minha escola se utiliza a cartilha Caminho Suave. Na minha cartilha Eva via uvas e, felizmente, não era só Eva que as vias; eu também (uva fazia sentido para mim). No entanto, no mesmo ano, a mesma cartilha estava sendo usada no sertão do Seridó e lá estava um menino (chamado, digamos, Cícero); em 1960 eu via uvas, mas Cícero não as via! Resultado: para Cícero, as uvas eram uma abstração e, ao final do ano, ele foi reprovado. Fez novamente a 1ª. Série e, como usaram com ele o mesmo método e conteúdo, foi novamente retido; na terceira vez que fracassou, o pai o tirou da escola (dizendo: Meu filho não dá pro estudo; vai é trabalhar.) ou Cícero (convicto de que era “burro”, tal como a professora às vezes o chamava) abandonou a escola [...]”.

Essa reflexão mostra a importância do uso das metodologias ativas no processo de ensino aprendizagem atual, e a necessidade de transformar os significados das palavras e ideias em algo que faça parte da realidade do aluno. Desde muito tempo o estigma do ensino de História nos remete a fatos, datas, figuras históricas, entre outros aspectos ligados a memorização e decoração. O grande diferencial das últimas décadas foi a mudança de paradigma sobre o ensino de História, que passou a auxiliar o aluno no desenvolvimento crítico, da consciência cidadã, além da criação do conhecimento por parte educando, dando protagonismo para entender a sua realidade e o passado de forma mais crítica, participativa e autonomia para inferir suas opiniões de forma socialmente consciente.

O ensino é pensado a partir de situações-problema, orientado por conceitos norteadores, objetivando a aquisição de competências e habilidades que conectam o ser humano ao seu ambiente socioeconômico-cultural. (SOUZA; AMARAL; SCHIMIGUEL, 2006)

O professor de História como mediador do processo ensino-aprendizagem, deve desenvolver habilidades e competências em seus alunos tendo como objetivo principal o desenvolvimento da aprendizagem de forma crítica diante das situações

que levem o aluno a pensar e relacionar o tema ao seu dia a dia. Pois, o processo de aprendizado ativo próximo à realidade do aluno é muito mais significativo e concreto, dando uma utilidade mais concreta a conceitos e ideias apresentadas na disciplina de história, e conseqüentemente melhor rendimento escolar com reflexos sociais positivos.

O ensino remoto tem deixado suas marcas... Para o bem e para o mal. Para o bem porque, em muitos casos, permite encontros afetuosos e boas dinâmicas curriculares emergem em alguns espaços, rotinas de estudo e encontros com a turma são garantidos no contexto da pandemia. Para o mal porque repetem modelos massivos e subutilizam os potenciais da cibercultura na educação, causando tédio, desânimo e muita exaustão física e mental de professores e alunos. Adoecimentos físicos e mentais já são relatados em rede. Além de causar traumas e reatividade a qualquer educação mediada por tecnologias. Para o nosso campo de estudos e atuação, a reatividade que essa dinâmica vem causando compromete sobremaneira a inovação responsável no campo da educação na cibercultura (SANTOS, 2020, p.3).

É notório que a pandemia da COVID-19 fez com que as instituições educacionais adotassem a modalidade de ensino remoto de uso emergência, emergindo novos desafios a prática docente, entretanto apesar de desafiador o cenário possibilitou a ampliação e aplicação do uso das tecnologias de informação e comunicação no processo de ensino aprendizagem na aula de História, haja vista, o papel secundário desempenhado pelas tecnologias no ensino presencial e sua mudança abrupta como um meio principal no ensino remoto e a conjuntura pandêmica atual.

Outra reflexão que é necessário ser feita são os impactos e problemáticas da escolarização no sentido de educação a distância enquanto educação formal escolar. Como já afirmado, anteriormente, a educação por meio da internet não acompanhou uma requalificação do trabalho docente, haja vista que não foi algo planejado, pois há uma grande diferença entre uma atividade em sala de aula que exige um preparo didático pedagógico que nos professores em formação ou formados, já que estávamos habituados, seja na academia por meios de disciplinas práticas e de estágios ou por meio de experiência enquanto educador em sala de aula, para uma nova realidade digital da educação a distância além da mudança de papel do professor de forma abrupta com novos requisitos para a atividade docente, e também novas exigências e pré-requisitos para os alunos adentarem a essa nova categoria de ensino

da educação básica e obterem resultados satisfatórios para o desenvolvimento de sua formação escolar.

Com esse cenário, a educação em época de COVID-19 passa a entender a tecnologia como um espaço de luta, transformação, mas também de desigualdades e reflexões sobre os impactos e desafios do COVID-19 na Educação. (BARRETO, A. C. F.; ROCHA, D. N. 2020, p.2)

A pandemia afetou professores e estudantes, e esse processo de adaptação e seus resultados estão em debate no campo das pesquisas, é evidente que essa modalidade de ensino não é benéfica para totalidade de alunos e professores, há casos e casos, entretanto, é preciso compreensão de ambos os lados, pois esse processo de adaptação atípico é mutuo.

O ensino remoto é uma alternativa para quem tem condições de acesso e falando da realidade brasileira, essa categoria acaba se tornando minoritária, é claro que a modalidade de ensino não veio para substituir as aulas e os encontros pedagógicos presenciais nas escolas, como já afirmei é uma modalidade de ensino emergencial e temporária, mas que deveria ser pensada em conjunto com os estados e municípios para assim buscarem alternativas de diminuir esses pré-requisitos existente para o ensino e aprendizagem no ambiente virtual.

Em meio a esse contexto de educação remota, cabe a todos os envolvidos no processo educacional unir esforços para refletir sobre as estratégias pedagógicas mais adequadas às diversas realidades, a fim de que os impactos e as consequências da pandemia sejam, ao menos, atenuados (OLIVEIRA; SOUZA, 2020, p.17).

Os pré-requisitos na realidade brasileira é algo que se apresenta como excludente, pois a disponibilidade online exige equipamentos e conexões que se falando de educação pública, o público alvo muita das vezes não dispõem de uma estrutura capaz de atender a essa nova demanda, ocasionando muita das vezes evasão escolar por meio digital, além do mal aproveitamento das disciplinas por falta de acompanhamento especializado e pela forma que os conteúdos são passados, pois estudar na categoria a distância, em casa, exige do aluno organização, disciplina, recursos e equipamentos tecnológicos.

E esse fator deve ser pensando, e através disso deve se buscar alternativas de inclusão, mesmo nessa conjuntura emergencial que a educação está sendo

pensada, para assim alcançar de forma ampla todos esses alunos oriundos da educação pública que necessitam de equipamentos e estruturas para um bom desempenho educacional, sendo necessário o investimento público em políticas assistencialistas emergenciais e treinamentos adequados para os professores e alunos para o bom uso e aproveitamento dessas plataformas digitais de tecnologia de informação e comunicação.

3.2 Experiência com o Estágio do Ensino Médio.

O estágio docente do ensino médio foi realizado no Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão / Unidade Plena Rio Anil (IEMA/UP RIOANIL) no período de abril a agosto de 2021 sobre orientação do professor Amadeus Elias Machado, ao qual me deu a oportunidade para colocar em prática o meu objeto de pesquisa e trazer a perspectiva dos games dentro do ensino de história.

O estágio me permitiu observar inúmeras situações e adequações didáticas nesse novo desafio que é o ensino remoto. O grande desafio foi buscar estratégia para a participação ativa dos alunos dentro da sala de aula da plataforma *google meet*, pois, apesar da ausência considerável dos alunos por motivos diversos, (entre eles o acesso a internet e a uma estrutura tecnológica satisfatória), os estudantes que estão online nas aulas têm dificuldades de participação e diálogo com o professor, e isso de certa forma acaba incidindo no rendimento atividades avaliativas.

Uma das estratégias que busquei foi adaptar a minha pesquisa ao conteúdo das turmas de 1º ano do ensino médio que trabalhei como professor estagiário. A primeira sondagem do Plano de Atividade Docente (PAD 05 e 06/21) me deparei com conteúdo distantes das minhas pesquisas sobre segunda guerra mundial. Entretanto a dificuldade de encontrar escolas na modalidade de ensino a distância em pleno contexto de pandemia em nosso estado, me fez repensar em como adequar a estratégia da gamificação no ensino de história em sala de aula, mas especificamente no conteúdo de Grécia e Roma antiga.

Busquei fontes para trabalhar o conteúdo e achei um trabalho do professor FERREIRA (2020) “A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA: o jogo god of war iii na abordagem dos heróis e da mitologia grega.”

Ao analisarmos o jogo God of War III, podemos perceber vários

aspectos sociais e culturais de um período histórico. A partir deles, compreendemos os vários reflexos do presente que são incorporadas em uma obra que remete ao passado mitológico. E é aí que o historiador entra para perceber e analisar estes aspectos que faz com que o jogo possa ser utilizado como uma fonte histórica. E ao comparar com o texto clássico da Odisseia podemos criar um parâmetro de análise para ver o quanto do jogo pode ser útil em uma análise da mitologia grega. (FERREIRA, 2020, p.10)

God of war iii narra o final da trilogia da saga de kratos contra os deuses do olimpo. O protagonista conta com a ajuda de Titãs para escalar o monte olimpo com o objetivo de chegar até zeus para derrotá-lo e assim completar sua vingança, em memória de sua família que foi morta em esparta.

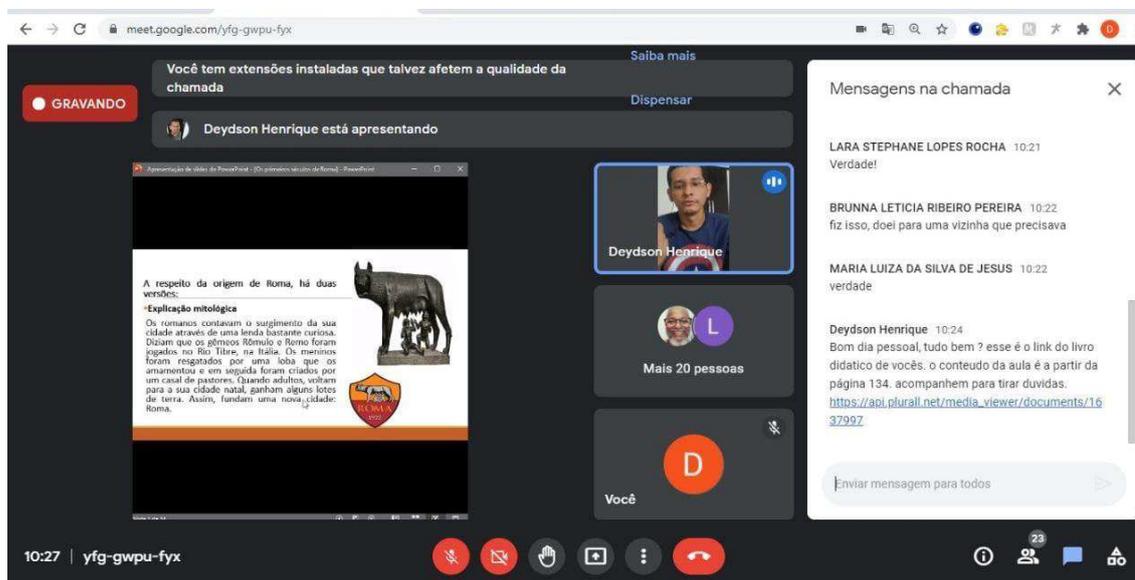
Kratos é conhecido no universo dos games por ser um anti-herói, nascido em Esparta (cidade-estado grega) é um filho de zeus com uma mortal, logo a sua natureza de semideus vem à tona na história do jogo. Uma das características da narrativa do jogo e o diálogo com a historiografia, é o fato de Kratos ser um espartano e como isso foi desde criança foi treinado para a guerra, aflorando assim seu caráter de agressividade que claramente percebemos nas batalhas dos jogos de god of war.

O universo de god of war é sem dúvida uma versão adaptada da mitologia Grega, pois se trata de um jogo inserido na categoria de entretenimento. Entretanto se trabalhado de maneira certa o jogo pode se transformar em um poderoso recurso didático, pois, no contexto tecnológico atual, boa parte dos alunos já tiveram contato direto ou indireto com esses games, o que pode auxiliar o professor a exemplificar o conteúdo do livro didático com algo mais concreto do cotidiano do aluno, sendo assim os jogos.

Em God of War III o uso da capacidade gráfica é usado para representar os personagens e as estruturas, o que nos permite dialogar entres as fontes. Apesar de existir diversas versões dos mitos gregos, o jogo optou-se por se utilizar de uma linha homérico-hesiódica na genealogia dos deuses gregos, por ser a mais conhecida e de mais fácil acesso. Sabe-se que quando falamos de mitologia grega, há várias linhas de pesquisas com diversas linhagens sanguíneas diferentes, por se tratar de uma história muito distante do nosso tempo. Não podemos esquecer da noção geográfica e arquitetônica que o jogo nos proporciona. Em God of War III, os cenários são riquíssimos em detalhes e buscam sempre com fidelidade atribuir a arquitetura da Grécia Antiga, além de trazer vários aspectos metafísicos da mitologia para

dentro do jogo, onde coube a equipe de produção artística abstrair para imaginar como seria esses lugares. (FERREIRA, 2020, p.36

Figura 15: Sala virtual da plataforma Google Meet, ministração da aula sobre Roma antiga.



Fonte: Deydson Henrique Silva Marques

Em god of war iii, o jogo se passa em uma versão adaptada da narrativa da mitologia grega, com diversos personagens mitológicos que fazem parte da historiografia e foram trazidos para dentro da narrativa do jogo, dentre eles deuses, semideuses, Minotauro, medusas, titãs, ciclopes, entre outros personagens que fazem parte do universo do game e alguns tem base em registros historiográfico sobre a antiguidade grega e a representação dos acontecimentos do mundo por meio da mitologia.

Busquei deste modo relacionar o jogo god of war iii ao conteúdo do livro didático a ser trabalhado em sala de aula. O conteúdo a ser trabalhado inicialmente era Roma antiga. Entretanto nas aulas iniciais foi necessário fazer uma revisão do conteúdo de Grécia Antiga para os alunos entenderem a influência desse império na formação de Roma e posteriormente o império romano e a consolidação da cultura greco-romana.

Quando iniciei falando da mitologia grega os alunos souberam o nome de alguns deuses e personagens presentes na História, com isso apostei na estratégia de trazer imagens do jogo god of war e trabalhar com os alunos. Logo muitos desses alunos identificaram o game o que levou a participação e dialogo, apesar dessa

experiencia ter sido limitada a uma única aula, por turma, além do desafio do ensino a distância, percebi um grande potencial da gamificação como estratégia didática na disciplina de História.

A estratégia trouxe resultados positivos da participação dos alunos por familiarizarem com a temática de jogos eletrônicos, entretanto a participação foi restrita a algumas salas.

Verifiquei que foi possível empregar recursos didáticos não convencionais para chamar atenção do aluno, mesmo em um contexto delicado educacional da modalidade de ensino emergencial, e com isso foi obtido rendimentos positivos por parte dos alunos nas avaliações e atividades, o que facilitou a troca de informação entre o aluno e o professor além do processo de ensino e aprendizado.

3.2 Contextos e realidades.

De fato, o ensino a distância acabou sendo uma alternativa emergência, para um contexto de pandemia e escolas fechadas no mundo todo. Entretanto essa modalidade de ensino acabou sendo excludente, tomando como exemplo a situação do nosso Estado, muitos alunos não dispõem de uma estrutura tecnológica, equipamentos e treinamentos para utilizar essa modalidade de ensino, o que leva a evasão escolar ou ao baixo rendimento e aproveitamento do período letivo.

O ensino remoto é uma alternativa para quem tem condições de acesso e falando da realidade brasileira, essa categoria acaba se tornando minoritária, é claro que a modalidade de ensino não veio para substituir as aulas e os encontros pedagógicos presenciais nas escolas, mas sim como uma modalidade de ensino emergencial e temporário.

Podemos aplicar o mesmo pensamento para a questão da infraestrutura de acesso a games em sala de aula ou no ambiente privado do aluno. A metodologia deve ser pensada dentro de um contexto educacional e social, e cabe ao professor buscar estratégias para aplicar de forma mais democrática e que abrangem todos os alunos de forma não excludente. A várias possibilidades atuais para a utilização de games em sala de aula como suporte a disciplinas e conteúdo. Com uma rápida pesquisa na internet encontramos fóruns, gameplay, sites, entre outras mídias sociais que entregam a experiência do jogo para o aluno de forma a contribuir como expectador ativo e não necessariamente o jogador.

Atualmente existem vários canais em plataformas de vídeos como essa temática, e de acordo com a faixa etária dos alunos o professor pode lançar links de acesso a esses vídeos (anteriormente selecionados) para que os alunos de maneira assíncrona possam assistir e refletir sobre o conteúdo com base nessas análises.

O professor (em um ambiente ideal) pode levar o console e jogos para a sala de aula e assim trabalhar de maneira conjunta com os alunos e possibilitando uma experiência produtiva e lúdica, além disso o docente pode pensar maneiras de contribuir para o crescimento do aluno com base nessas estratégias, incentivando a criarem canais de mídias digitais ao qual o aluno vai jogar determinado jogo a luz de uma visão histórica, contextualizando acontecimentos dentro da dinâmica do jogo e assim contribuir para inserir também esse aluno no universo ativo e crescente de criadores de conteúdo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É evidente a necessidade de adotar novos métodos de ensino de História em sala de aula, haja vista o processo de transformações sociais e culturais que vivenciamos por meio dos avanços tecnológicos. Entretanto essa transição deve observar alguns fatores internos e externos, para não generalizar estratégias que em contextos diferentes não vão fazer sentido algum para o aluno.

É papel do professor saber utilizar os recursos disponíveis de forma produtiva e criativa para assim desempenhar sua função profissional e social de ensinar os alunos por meio de trocas de informações e para isso é necessário a utilização de conteúdo práticos que faça sentido concreto a realidade de cada um dos educandos.

Os avanços tecnológicos trouxeram uma série de benefícios para a vida de vários consumidores e usuários, e o universo educacional não está isento desses avanços e com isso os profissionais de educação devem se adequar a utilização desses recursos em sala de aula de forma produtiva.

Com base nisso percebemos a necessidade de um profissional de educação bem treinado e familiarizado com recursos tecnológicos. E esse treinamento tem que estar presente nos cursos superiores de formações de licenciaturas e também em curso de formação continuadas de professores já atuantes no sistema educacional.

A tecnologia tem que ser vista como uma forte aliada no processo didático de ensino, porém isso só será possível se os todos os envolvidos na dinâmica educacional adotarem uma postura responsável sobre o uso de recursos novos para romper com algumas práticas tradicionais e fora de contexto.

Entretanto é evidente que um país como o Brasil, infelizmente, exista disparidades sociais e econômicas o que acaba influenciando na educação e como ela vai ser repassada em cada contexto e suas limitações. Porém os professores devem buscar estratégias para ensinar e assim utilizar os recursos disponíveis dentro e fora do ambiente escolar, buscando autonomia para romper barreiras econômicas e apresentar a esses alunos um conteúdo que seja concreto e não abstrato a sua realidade, contudo não se limitando a isso, mas sim com o objetivo de ser capaz de despertar no educando a curiosidade pelo novo apresentando novos horizontes e perspectivas.

Usar tecnologia em sala de aula não quer dizer levar um notebook para cada aluno ou projetar um vídeo game em sala de aula, isso é uma realidade de poucas redes de ensino no Brasil.

Usar a tecnologia a favor da educação é ensinar o aluno a pesquisar de forma responsável nos sites de buscar, é apresentar uma notícia ou um vídeo e fazer aquela aluno pensar sobre aquilo de forma crítica, é sugerir um jogo com temáticas do conteúdo estudando em sala de aula e levar o aluno a desenvolver de forma autônoma a curiosidade sobre o contexto histórico e personagens, são diversas as situações em que os professores podem utilizar esses recursos de forma criativa e assim se aproximar do aluno.

O processo de autonomia desse aluno se desenvolve mais rápido se o professor for visto como um aliado e não somente um avaliador. Entender que o aluno é um sujeito ativo no processo de ensino e aprendizagem é um grande passo a ser dado rumo ao avanço educacional, pois o aluno carrega um conhecimento que deve ser levado em consideração.

A escola tem que ser necessariamente um local de aprendizado, pois as informações estão disponíveis a milésimo de segundo, basta ser buscada pelo aluno na internet ou até mesmo no livro didático. Entretanto a escola deve passar para o aluno algo maior que informação, que é o conhecimento e a autonomia.

Com isso o educando ao se depara com determinadas situações em seu cotidiano vão ter a autonomia de resolve-la com base no conhecimento adquirido na instituição escolar.

E isso só será possível se o professor passar um conhecimento que faça parte da realidade concreta do aluno, por isso a necessidade de uma pedagogia baseada em metodologias ativas que utilizam as linguagem das tecnologias de comunicação e informação, pois na conjuntura atual os alunos já nascem diante de uma infinidade de recursos e também é papel da escolar ensinar a utilização correta de ferramentas tecnologias a serem usadas como aliadas no processo de construção do conhecimento e troca de informação entre professor aluno e a sociedade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALEXANDRE, C.; PERES, F. **A educação que motiva: o uso de rede social e jogos a favor da aprendizagem significativa.** Hipertextus Revista Digital (www.hipertextus.net), n.7, Dez. 2011.
- AZEVEDO, Ronillo; SOUZA, Suelly. **Construção de uma didática audiovisual no ensino de história.** XXVII Simposio Nacional de História. ANPUH. Natal – RN, 2013.
- ALEKSIÉVITCH, S. A guerra não tem rosto de mulher. 9. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.
- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História: Fundamentos e Métodos** – 3 Ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- BITTENCOURT, C. M. F. , (Org.), 2009. **Ensino de História: fundamentos e métodos.** 3. ed. São Paulo: Cortez.
- BORGES, Maria Aparecida Quadros. BRAGA, Jezulino Lúcio Mendes. **O ensino de história nos anos iniciais do ensino fundamental.** Circe (org); São Paulo, 2008.
- BALADELI et al. **Desafios para o professor na sociedade da informação.** Educar em Revista, Curitiba. Editora UFPR, n. 45, p. 155-165, jul. – set. 2012.
- BARRETO, A. C. F.; ROCHA, D. N. COVID 19 e **Educação: Resistências, Desafios e (Im)Possibilidades.** Revista ENCANTAR – Educação, Cultura e Sociedade. Bom Jesus da Lapa, v. 2, p. 1-11, 2020. Disponível em: <http://www.revistas.uneb.br/index.php/encantar/article/view/8480>. Acesso em: 28 maio 2020.
- BRANDÃO, C. Rodrigues. **O que é educação.** 49. ed. São Paulo: Brasiliense, 2007. (Coleção primeiros passos; 20)
- BERBEL, N. A. N. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes.** Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, Jan/Jun, 2011.
- CITELLI, Adilson. **Palavras, meios de comunicação e educação.** São Paulo: Cortez, 2006.
- COGGIOLA, Osvaldo. **A segunda Guerra Mundial: Causas, estruturas, consequências.** LF Editorial, 2015.
- FERREIRA, M. J. M. A.. **Novas tecnologias na sala de aula. Monografia do Curso de Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares.** Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância, Departamento da PROEAD, Sousa, PB, 2014.
- FERREIRA, Paulo César de Moraes. **A gamificação no ensino de história: O jogo god**

of war iii na abordagem dos heróis e da mitologia Grega. PUC - GO. 2020. 48p.

FADEL, Luciane Maria. **Gamificação na Educação.** - São Paulo: Ed. Pimenta Cultural. 2014, 300p.

FERREIRA, Jorge. ZENHA, Celeste (org). O século XX. 3ª Edição. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2005, p. 165-193.

GONÇALVES, Williams da Silva, **A Segunda Guerra Mundial.** In: FILHO, Daniel Aarão.

JOSA, Derocina; TAVARES, Luana. **Ensino de História e novas tecnologias.** Revista Latino-Americana de História. Edição Especial, vol. 2, nº. 6, agosto de 2013.

KARNAL, Leandro (org.). **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas.** 6. ed. São Paulo: Contexto, 2016

KARNAL, Leandro., 2008. **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas.** São Paulo: Contexto.

LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e Pedagogos, Para Quê?** 8. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e pedagogos: inquietações e buscas.** Curitiba: Educar, UFPR, 2001.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura** (trad. Carlos Irineu da Costa) São Paulo: Editora 34, 1999.
MATTAR, João. Games em Educação: como os navos digitais aprendem. São Paulo: Pearson, 2010

MORAN, J. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda.** In: BACICH, L.; MORAN, J. (Org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018.

MORAN, J. M. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas.** In: MORAN, J. M; MASETTO, M. M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas Tecnologias e mediação pedagógica.** 8ª Ed. Campinas, SP: Papirus, 1999

NEVES, Priscilla Piccolo. **O Holocausto judaico/ Priscilla Piccolo Neves.** – São Luís, 2018. 74 p.

OLIVEIRA, Ramon. **Informática Educativa.** 5. ed. Campinas, SP: Papirus, 2001. 176 p.

OLIVEIRA, H. V.; SOUZA, F. S. **Do conteúdo programático ao sistema de avaliação: Reflexões educacionais em tempos de pandemia (COVID-19).** Boletim de Conjuntura, Boa Vista, v. 2, n. 5, p. 15-24, 2020. Disponível em: <https://revista.ufrr.br/boca/article/view/OliveiraSouza/2867>. Acesso em: 23 jun. 2020.

REES Laurence. **Holocausto, uma nova história.** trad. Jorge Mourinha. - 1ª ed. -

Amadora: Vogais, 2017

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 22. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

SYLVESTRE, F. A.; PEREIRA, K. M. DE A.; NASCIMENTO, L. **Da Inquisição ao Holocausto**. Letras & Letras, v. 36, n. 2, p. i-vi, 31 dez. 2020.

SANTOS, Edméa O. EAD, palavra proibida. **Educação online, pouca gente sabe o que é. Ensino remoto, o que temos para hoje. Mas qual é mesmo a diferença? #livesdejunho...** Revista Docência e Ciberultura. Notícias. 2020.

SANTOS, Edméa O.; CARVALHO, Felipe S.; PIMENTEL, Mariano. **Mediação docente online para colaboração: notas de uma pesquisa-formação na cibercultura**. ETD - Educação Temática Digital, v. 18, n. 1, p. 23-42, 2016

SANTOS, C. A. M. dos. **O uso de Metodologias Ativas de aprendizagem a partir de uma perspectiva interdisciplinar**. In: Congresso Nacional de Educação, 12, 2015, Curitiba PR. Anais... Curitiba PR, 2015, p. 27202-27212. Disponível em < http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/20543_10759.pdf>. Acesso em 07/05/2021