

O uso do lúdico no contexto da pandemia: o jogo educativo digital para o ensino de História dos 4^o e 7^o anos do Ensino Fundamental

The Use of the Ludic in the Context of the Pandemic: The Digital Educational Game for Teaching History in the 4th and 7th Grades of Elementary School

João Ferreira Sobrinho Junior*
Cristina de Cássia Pereira Moraes**

RESUMO

O artigo se propõe a identificar aplicações práticas à utilização do jogo Histórias Conectadas – que trata da expansão marítima portuguesa no século XV – para o ensino de História dos 4^o e 7^o anos do Ensino Fundamental. Com fins a se alcançar esse objetivo, o percurso metodológico se fundamentou em uma pesquisa exploratória com a utilização de levantamento bibliográfico e documental, com abordagem qualitativa. E, como resultado da pesquisa, identificamos que do jogo Histórias Conectadas foram levantados alguns elementos que podem ser utilizados para ensino de História, fundamentado nos objetos diretrizes da Base Nacional Comum Curricular – BNCC. Conclui-se então que o jogo em questão buscou representar o contexto da época (ambiental, histórico, político, estruturas básicas, fauna

ABSTRACT

The article aims to identify practical applications for the use of the game Connected Stories – which deals with the Portuguese maritime expansion in the fifteenth century – for teaching 4th and 7th grade history. In order to achieve this goal, the methodological path was based on an exploratory research with the use of bibliographic and documental research, with a qualitative approach. As a result of the research, we identified that some elements of the game Connected Stories were raised that can be used for history teaching, based on the guiding objects of the National Common Curricular Base - BNCC. We conclude then that the game in question sought to represent the context of the time (environmental, historical, political, basic structures, fauna and flora, among others) and thus, this can offer

* Universidade Federal de Goiás, Goiânia (UFG), GO, Brasil. joffersoju07@hotmail.com <<https://orcid.org/0000-0003-3756-9797>>

** Universidade Federal de Goiás, Goiânia (UFG), GO, Brasil. cristinadecassiapereiramoraes@gmail.com <<https://orcid.org/0000-0001-8767-7070>>

e flora, dentre outros) e assim, este pode oferecer variados caminhos a serem explorados pelo professor, de acordo com seu planejamento e/ou plano de aula.

Palavras-chave: Ensino de história; Grandes navegações; Jogo educativo digital; Base Nacional Comum Curricular; Pandemia.

varied paths to be explored by the teacher, according to their planning and / or lesson plan.

Keywords: History Teaching; Great Navigations; Digital Educational Game; National Common Curricular Base; Pandemic.

PALAVRAS INICIAIS

A natureza deste trabalho veio confirmar que nos tempos atuais o ensino foi indubitavelmente influenciado pelas tecnologias digitais e, dessa forma, pesquisas sobre essa interação tornam-se imprescindíveis. Nesse sentido, temos então uma investigação teórica e documental imbricada ao desenvolvimento de ferramentas tecnológicas.

O desenvolvimento de programas ou softwares que são utilizados por meio de jogos educativos no contexto digital torna-se um entrave principalmente para pesquisadores da área de humanidades que possuem conhecimentos superficiais em relação a sistemas de informação ou programação de computadores. E para contornar tal situação, recorrem aos profissionais das tecnologias de computação para elucidação dos requisitos na comunicação entre o desenvolvedor da engenharia de software e o pesquisador/professor.

Ao transpor essas barreiras quanto ao desenvolvimento de jogos educativos digitais na área de humanidades, outras questões são postas, tais como:

- Sobre quais temáticas podemos criar um jogo?
- Este jogo pode ter uma abordagem geral ou mais específica?
- Como adequá-lo aos componentes e conteúdos curriculares em sala de aula?

Assim sendo, a partir da experiência docente em uma escola municipal, verificamos que a temática das grandes navegações, sob o enfoque da expansão marítima portuguesa, trazia um entusiasmo ímpar aos estudantes. E a partir disso, traçou-se a busca por um jogo o qual tivesse tal temática, sendo que esse itinerário é apresentado na próxima seção, que é o percurso metodológico.

Nesse ensejo, delimitamos que o objetivo desta pesquisa é identificar

aplicações práticas à utilização do jogo Histórias Conectadas – que trata da expansão marítima portuguesa no século XV – para o ensino de História dos 4º e 7º anos do Ensino Fundamental. Este trabalho mostra sua relevância por apresentar alternativas de uso prático de um jogo educativo digital, destacando-se, para isso, os conteúdos relacionados às grandes navegações e suas nuances, presentes na BNCC.

Ademais, o jogo visa destacar as tecnologias digitais e suas possibilidades para o ensino, abrindo possibilidades do uso desses recursos com fins a trazer um ensino mais lúdico e atrativo aos jovens, principalmente nestes tempos de distanciamento por conta da Covid-19.

PERCURSO METODOLÓGICO

O percurso metodológico é o caminho ou a forma de se chegar a um determinado objetivo. Em vista disso, de acordo com os conceitos apresentados por Gil (2002), esta pesquisa possui natureza aplicada, pois se propõe a gerar conhecimento prático, com fins a solucionar problemas específicos.

No que se refere aos objetivos, é exploratória pois necessitamos nos aproximar para uma maior familiaridade com o tema, estribada fundamentalmente no levantamento bibliográfico e documental. Como também é descritiva, pois trazemos à tona características presentes em determinado contexto, nesse caso, o jogo e as suas possibilidades práticas para o ensino de História. Ademais, a pesquisa possui um viés qualitativo, pois visa obter conclusões a partir de um cenário apresentado pelos dados nele coletados.

Para se realizar a coleta de dados foi necessário primeiramente selecionar o jogo educativo digital a ser analisado. Para tal, era necessário esse jogo estar armazenado em biblioteca virtual acessível e este ser relacionado à temática das grandes navegações, mais especificamente, a expansão marítima portuguesa. Para mais, o sistema operacional Android foi selecionado para a busca do jogo, pois segundo Sobrinho Junior e Moraes (2021) está presente em mais de 95% dos *smartphones* no Brasil, e, assim sendo, a sua biblioteca virtual, a *Play Store*, foi escolhida para a busca do jogo.

Outrossim, na pesquisa dos autores, foram apresentados três aplicativos armazenados na *Play Store* que trabalham essa temática, e, assim, consideramos realizar a análise do aplicativo Histórias Conectadas, por este ter um con-

ceito mais “jogável” ou lúdico, em detrimento dos outros dois que se baseiam mais em um conceito de perguntas e respostas, em formato de *quiz*.

Em suma, a partir da escolha do conteúdo temático sobre as grandes navegações - mais especificamente da “expansão marítima portuguesa” – e do jogo educativo digital Histórias Conectadas que está armazenado na *Play Store*, apresentamos a seguir, uma sinopse sobre a expansão marítima portuguesa, como também sobre o próprio jogo Histórias Conectadas, a partir de suas características e nuances. Após isso, analisamos e identificamos aplicações prática à utilização do jogo Histórias Conectadas para o ensino de História dos 4º e 7º anos do Ensino Fundamental.

Para essa análise dos dados, foi necessário apontar as relações curriculares existentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e no conteúdo temático investigado. Nesse caso, foram utilizadas as palavras-chave “navegação(ões)”, “marítimo(a)” e “mercantil” para a busca no documento, com fins a identificar essas relações.

A EXPANSÃO MARÍTIMA PORTUGUESA (SÉCULO XV)

A história eurocêntrica apresentada hodiernamente esboça um cenário de que a época das conquistas marítimas portuguesas do quatrocentos e até a metade do quinhentos, não se baseava em “conquistar terras para Portugal”, assim sendo, no contexto histórico da época, o pensamento de dominação imperial portuguesa não se dava sob o mote das posses territoriais das terras a serem descobertas, e sim, eram baseadas nas relações de redes mercantis interoceânicas e intercontinentais, o engrandecimento do rei e as cruzadas contra os infiéis (BOXER, 2002).

Para Fonseca (2001), as navegações que permearam o limiar do século XV como as de Vasco da Gama que em 1497, sob ordenança do *El-Rei* de Portugal – em busca de tecidos, pedras preciosas e especiarias –, partiu de Lisboa e abriu um novo caminho para as Índias. Como também a de Pedro Álvares Cabral que avisou a costa das terras brasileiras em 22 de abril de 1500. Essas expedições deram um novo olhar para as navegações europeias, tendo em vista que, anteriormente, baseavam-se no modelo mediterrâneo em que a navegação se dava próxima da costa para melhor localização, e que, a partir desses

eventos, abriram-se horizontes às navegações realizadas em mar aberto sul, para leste e oeste.

Conquanto, é relevante destacar que as navegações já eram uma questão internacionalmente realizada por diferentes povos e segmentos sociais como mercadores da península itálica, árabes e povos do índico, dentre outros. Ideia corroborada por Moraes (2014) e Silva (2006), quando dizem:

[...] A conquista ultramarina, inicialmente com Portugal e outros países da Europa, abriu um campo de investigação profunda que, no tocante às questões de cunho econômico e social, resultou da união paradoxal de elementos do Velho Mundo, tipicamente europeu, e o Novo Mundo marcado por uma sociedade em condições totalmente discrepantes que, de longe, sinalizavam um campo aberto para conquista e colonização. (MORAES e PEREIRA, 2014, p. 97-98)

[...] a navegação e o comércio no Índico eram obra de vários séculos e de muitos povos: egípcios, gregos, sabeus, mineus, handanitas e outros árabes, persas, etíopes, armênios, judeus, guzerates, malabares, bengalis, cholas, cingaleses, javaneses, malaios e chineses, para fiar apenas nesses. Quando os navios portugueses chegaram ao Índico, encontraram itinerários navais definidos, redes de trocas bem-ajustadas, frotas mercantis numerosas, sistemas de crédito amplos e confiáveis a lidar com capitais vultosos, e um mar aberto, seguro e sem dono, onde os barcos navegavam quase sempre desarmados, só se armando quando tinham por destino ou passagem aquelas áreas, como o mar do sul da china, em que sabiam haver piratas. tamanha era a tranquilidade que os estados litorâneos do subcontinente indiano, embora fortemente envolvidos no comércio externo, não possuíam marinha de guerra, como viria também a suceder com o império do grão-Mongol. (SILVA, 2006, p. 15)

Muito embora, como cita Godinho (1962), essas navegações ainda se realizavam de forma “náutica prática sistemática” e não com “mentalidade científica”, em que a exploração e a coleta das informações durante as navegações eram essenciais para o seu progresso. Nesse cenário, a partir da década de 80 do quatrocentos, um modelo “náutico astronômico” baseado preponderadamente em estudos judaico-muçulmanos, passa a ser utilizados em maior escala pelos portugueses em suas aventuras pelo Oceano Atlântico.

Para a navegação, os portugueses lançaram mão das caravelas. Domin-

gues (2019) explicita que as caravelas – apelidadas depois de caravelas portuguesas – foram barcos utilizados por Portugal entre os séculos XV e XVI. A primeira menção a esse nome foi dada por D. Afonso III em 1255 e a sua origem se reporta ao sul de Portugal na área da região do Algarve.

A caravela foi uma embarcação adaptada para exploração, agilidade e defesa. Conceição (2019) discrimina que as caravelas tinham entre 20 e 30 metros, pesando entre 43 e 69 toneladas, e possuíam entre dois ou três mastros. Sendo triangulares, poderiam navegar em ziguezague mesmo contra os ventos. É importante ressaltar que no início das navegações os portugueses utilizaram das caravelas tipo latinas, mais ligeiras e resistentes, entretanto, com o progresso das navegações – e a necessidade tanto de adentrar e enfrentar as intempéries do mar aberto, como cobrir distâncias ainda maiores –, no final do século XV passa-se a utilizar das chamadas naus, que eram caravelas redondas e que faziam uso de velas latinas e quadrangulares, o que melhoraria sua performance náutica e possibilitava uma carga maior, tanto de recursos humanos, quanto de recursos materiais e bélicos. Essas caravelas e naus portuguesas levavam a insígnia da Cruz de Cristo em honra à Ordem de Cristo. Segundo Ferreira, Silva e Huf (2020), essa Ordem foi originada de pedido de D. Dinis e confirmada por bula papal de João XXII, no dia 19 de março de 1319, e, com ela, incorporou os cavaleiros, bens e privilégios da extinta Ordem do Templo.

E assim, com a tecnologia da caravela portuguesa de navegação relativizando a utilização do vento como fator preponderante de avanço no mar, e utilizando-se de tecnologias como bússola, astrolábio, quadrante e sextante, os navegantes conseguiam saber sua localização, mesmo em alto mar. Para melhor compreensão desses instrumentos, Gomes (2002) esclarece que o astrolábio náutico era uma versão simplificada do tradicional e tinha a possibilidade apenas de medir a altura dos astros para ajudar na localização em alto mar, mais tarde simplificado e substituído pelo sextante. O quadrante astronômico, conhecido desde a Antiguidade, foi o instrumento de alturas mais cedo adaptado à náutica: é referido pela primeira vez no relato de Diogo Gomes, que declara tê-lo utilizado numa viagem efetuada por volta de 1460. O sextante é um instrumento que, fazendo uso do brilho das estrelas, pode fazer um cálculo estimado da posição global de determinado objeto. Além do que, po-

deria calcular distâncias entre as embarcações e um objeto observado (GASPARETTO JUNIOR, 2012).

Os navegantes portugueses, segundo Fonseca (2001), eram conhecedores de que, para se chegar no norte europeu pelo mar e evitar grandes correntes próximas ao território português, era necessário ir mais a oeste para boa navegação no atlântico norte; assim sendo, utilizando da mesma lógica, no atlântico sul tal situação seria semelhante, o que foi acertadamente pensado.

Então, Bartolomeu Dias, no limiar do século XV, venceu o Cabo das Tormentas – depois chamado de Cabo da Boa Esperança – ao fazer um “grande arco oeste” pelo meio do Atlântico sul, com a finalidade de buscar correntes favoráveis e mais amenas. Possibilitando, dessa forma, conquistar o périplo africano através do mar, do Atlântico ao Índico, pela costa sul da África.

Como facilitadores para o prosseguimento do intento marítimo português, destacamos dois tratados, o de Alcáçovas-Toledo e o de Tordesilhas. O Tratado de Alcáçovas-Toledo se originou como um dos atos últimos para o fim da guerra de Sucessão de Castela. Costa (2011) discorre que o conflito foi travado de 1475 a 1479, entre os aliados de Joana e Isabel, filha e meia-irmã do rei falecido, Henrique IV de Castela. E como desdobramento desse evento assinou-se o Tratado de Alcáçovas-Toledo, onde além de D. Afonso V renunciar totalmente a sucessão, como barganha, teve o monopólio para Portugal do avanço pela costa leste africana, exceto apenas pelo arquipélago das Canárias já de posse Espanhola, pois, ao sul desta, seria de livre navegação para Portugal. Acerca deste marco marítimo, Fonseca (2001) ressalta a sua importância histórica, pois, pela primeira vez se tratou o mar como um espaço geográfico divisível entre reinos, e não somente sob os marcos mercantilísticos.

Segundo Cintra (2012), o Tratado de Tordesilhas, de 07 de junho de 1494, visava celebrar a divisão das terras que seriam descobertas ou a descobrir no ocidente – a linha demarcatória estaria a 370 léguas a oeste da ilha de Santo Antão em Cabo Verde –, tanto pelo Reino de Portugal como pelo de Castela. O que deflagrou a necessidade desse acordo foram as viagens de Cristóvão Colombo para o chamado Novo Mundo, o qual ele reclamou à Coroa de Castela, em nome de Isabel I. Tal caso, ainda era reflexo do Tratado de Alcáçovas-Toledo, que legitimou Isabel I como rainha da Castela.

Em um contexto da nobreza em Portugal, a expansão marítima também teve seu impacto. Segundo o autor Oliveira e Costa (2001), a expansão deu um fôlego à manutenção do *status quo* da nobreza que lá vivia, pois os quinhoeiros do aparelho administrativo do império ultramarino recrutados pela Coroa Portuguesa foram arregimentados dentre os integrantes da baixa nobreza da corte para serem partícipes da administração ultramarina, e assim, foram dados nesses locais – em que Portugal tomou posse – os cargos de juízes, almoxarifes, chanceleres, dentre outros cargos a essa baixa nobreza, fazendo com que esse grupo fosse mais beneficiado com a expansão marítima portuguesa.

Dessa forma, por conta do tamanho diminuto do reino português – e a atuação do reino em guerras estavam minguando –, para determinados grupos sociais almejar novos privilégios, títulos ou cargos se tornou cada vez mais difícil, o que também ratificava a fidelidade desses à Coroa, como diz Raminelli (2008), “a lealdade monárquica” e assim, viabilizando “um governo à distância”. Então, com a expansão marítima, a possibilidade de garantir a perpetuação da nobreza e de privilégio se tornou real, e assim, foi uma forma eficaz de suprir tal demanda, como afirmam Oliveira e Costa (2001):

[...] A expansão veio alterar esta situação e permitiu que a nobreza mantivesse o seu modelo social e mental quase inalterado durante mais de século e meio; fez-se, assim, o bloqueio que parecia que iria asfixiar este grupo social, o que foi possível porque milhares de nobres, desde escudeiros recém nobilitados a fidalgos proeminentes e de velha cepa, aceitaram o risco de navegar e combater no exterior, passando muitas vezes longuíssimas temporadas fora do Reino. (OLIVEIRA E COSTA, 2001, p. 89)

Dessa forma, Sobrinho Junior e Moraes (2021) descrevem, tendo também por base em Sampaio (2013), que as principais conquistas portuguesas nesse tempo do quatrocentos foram conforme Quadro 1.

Quadro 1 – As conquistas portuguesas do quatrocentos

Ano/Conquista	Resumo
1415 Conquista de Ceuta	A conquista da cidade de Ceuta, hoje um enclave espanhol no norte de África, por tropas portuguesas, a 22 de agosto de 1415, marca o início da expansão marítima portuguesa. A ocupação deste importante centro comercial e de comunicações abriria, assim, caminho para o processo de consolidação das colónias portuguesas na costa africana.
1418 Descoberta da Ilha da Madeira	É incerta a data em que Gonçalo Zarco e Tristão Vaz Teixeira desembarcaram na ilha de Porto Santo. Sabe-se que partiram dali em julho de 1418 para desembarcar na ilha da Madeira, terra de que já existiam notícias antes da chegada dos portugueses.
1427 Desembarque no Arquipélago dos Açores	Terá sido Diogo de Silves, em data incerta, a às ilhas por ordem do Infante D. Pedro. Nos anos seguintes realizaram-se novas expedições a outras ilhas do arquipélago. Tal como no caso das ilhas da Madeira e Porto Santo, o arquipélago dos Açores não seria completamente desconhecido, pois existem notícias sobre a sua existência anteriores à chegada dos portugueses.
1434 Reconhecimento da costa africana	O navegador Gil Eanes ultrapassa o Cabo Bojador, na costa do atual Saara Ocidental, que até então era o ponto mais meridional conhecido na costa de África. O arranque das expedições de reconhecimento pela costa africana teve a proteção do Infante D. Henrique. Em 1487, Bartolomeu Dias supera o Cabo das Tormentas, que mais tarde passaria a chamar-se Cabo da Boa Esperança (África do Sul).
1446 Portugueses chegam à costa da Guiné	Os portugueses chegam à costa da Guiné, atual Guiné-Bissau, em 1446. Em 1479 é fundada uma feitoria em Cacheu. Portugal estabeleceu uma série de enclaves e feitorias na costa africana para tentar manter o controlo de uma extensa rota marítima. A presença portuguesa em África também foi motivada pela captura de escravos e pela procura de metais preciosos.
1460 Descoberta de Cabo Verde	Diogo Gomes e António de Nola descobrem o desabitado arquipélago de Cabo Verde em 1460, quando voltavam da Guiné. Dois anos mais tarde, os primeiros colonos portugueses fixam-se na Ilha de Santiago. Futuramente o arquipélago serviria, sobretudo, como centro de armazenamento de escravos que eram enviados de África para as plantações no continente americano.
1471-1472 Chegada a São Tomé	Os navegadores João de Santarém e Pedro Escobar descobrem as ilhas de São Tomé e Príncipe, até então desabitadas. A colónia viria a tornar-se num dos primeiros produtores de cacau do mundo. Estas ilhas no Golfo da Guiné passariam também a ser um importante entreposto comercial de escravos.
1479 Assinatura do Tratado de Alcáçovas	O Tratado de Alcáçovas, que pôs fim à guerra da Sucessão em Castela (Espanha), atribuiu a Portugal o senhorio da Guiné, Cabo Verde, Açores e Madeira, além da conquista de Fez (Marrocos). A Espanha é concedida o senhorio das Canárias e a conquista do reino de Granada. A divisão entre a expansão portuguesa e a castelhana passa a ser o paralelo das Canárias.

<p>1482 Descoberta de Angola</p>	<p>Caravelas portuguesas comandadas pelo navegador Diogo Cão chegam ao estuário do rio Congo em 1482. Seis anos mais tarde, atingiram o então reino de Ngola. O sistema económico colonial em Angola assentaria, sobretudo, no lucrativo comércio de escravos. A maior parte da mão de obra escrava seguia para o Brasil, para a Madeira e para São Tomé. Além dos propósitos de evangelização, durante os vários séculos de colonização Portugal tenta tirar partido comercial do território angolano, extremamente rica em recursos naturais (petróleo, diamantes, ouro, chumbo, volfrâmio, ferro, cobre etc.).</p>
<p>1498 Vasco da Gama em Moçambique</p>	<p>A armada do navegador português Vasco da Gama aporta em Moçambique em 1498, a caminho da Índia. Partindo de Sofala e da Ilha de Moçambique, os exploradores portugueses começam a estabelecer os primeiros entrepostos comerciais e a conceder terras aos colonos. Em 1537 é estabelecida a feitoria de Tete e, em 1544, a feitoria de Quelimane, local de concentração de escravos. Ouro, prata, pérolas, marfim, especiarias e peles são alguns dos recursos que os portugueses passam a controlar. Em 1898, Lourenço Marques (atual Maputo) passa a ser a capital, em substituição da Ilha de Moçambique, servindo, assim, para escoar os produtos da vizinha África do Sul. Um dos resultados mais importantes da exploração marítima de Vasco da Gama foi a colonização de Moçambique pela Coroa Portuguesa.</p>
<p>1498 Caminho Marítimo para as Índias</p>	<p>A frota de Vasco da Gama levou 10 meses para chegar de Lisboa a Calicute em 1498. Ficava aberta a porta para o comércio com o Oriente, que passava para mãos portuguesas, depois de séculos de controlo pelo mundo muçulmano.</p>
<p>1494 Assinatura do Tratado de Tordesilhas</p>	<p>Assinado em Espanha na cidade de Tordesilhas este tratado dividia o mundo “descoberto e por descobrir” em duas partes, sendo que os direitos de exploração de cada uma delas cabiam a Portugal e a Espanha.</p>
<p>1500 Pedro Álvares Cabral chega ao Brasil</p>	<p>Uma frota comandada pelo navegador português Pedro Álvares Cabral chega ao território onde atualmente se situa o Brasil. Na carta que envia depois ao rei D. Manuel, Pero Vaz de Caminha faz uma descrição detalhada do local, ao qual chamam “Terra de Vera Cruz”. O Brasil seria a maior e a mais rica das colónias portuguesas e a primeira a tornar-se independente, em 1822. Ainda em 1500, a armada de Pedro Álvares Cabral prossegue a viagem para a Índia, contribuindo, assim, para o estabelecimento das bases do “Império Português”. Dois anos depois, Vasco da Gama realiza a segunda viagem à Índia. Conquista então Calicute e estabelece uma feitoria em Cochim.</p>

Fonte: Sobrinho Junior e Moraes (2021).

Temos então que as conquistas portuguesas do século XV foram inúmeras, mas percebe-se que houve um caminho geográfico e cronológico, que iniciou pelo norte da África em Ceuta e, após isso, o avanço pelo litoral atlântico desse continente se direcionou ao sul, até o contorno do Cabo das Tormentas

e por consequência, alcançando a sua costa sudeste em Moçambique, e seguindo, por fim, em direção às Índias. De outro ponto, o avanço também rumou ao oeste, atracando no Brasil em 1500.

O JOGO EDUCATIVO DIGITAL: HISTÓRIAS CONECTADAS

O termo Histórias Conectadas surgiu nas últimas décadas do século XX e tem como um de seus principais ícones Sanjay Subrahmanyam (CALVO, 2016). Esse conceito se propõe a estabelecer que as conexões entre diferentes partes do mundo não devem ser constituídas por polos antagônicos, aos quais se enfatizam as posições de superioridades entre eles, perpetuando, assim, o ponto de vista eurocêntrico e dicotômico (CARVALHO e PRATES, 2016). Ao invés disso, devem estar “dispostas a estabelecer abordagens sobre os cruzamentos históricos a partir da longa duração, da longa distância, da análise em múltipla escala e da transdisciplinaridade” (BOVO e BAYARD, 2019).

Temos então que, levando em conta a expansão marítima portuguesa do século XV, a utilização desse conceito de histórias conectadas mostra-se adequado, tendo em vista que as “ligações” e os motivos que se delinearão para o sucesso do empreendimento marítimo português não se deram por mero acaso, e nem mesmo se perpetuaram pelos próximos séculos por aleatoriedade. Mas sim, através dessas histórias “distintas” e “separadas” apenas por razões meramente convencionais, mas que são, na verdade, cadeias de uma mesma corrente de acontecimentos simultâneos ou entrelaçados.

Assim, esse jogo traz à tona as conquistas marítimas portuguesas do século XV. Elas não estão dispersas em contextos isolados, e sim, num *continuum* que parte da necessidade de mercado e percorre a partir da conquista de Ceuta (1415) até a descoberta da rota das especiarias (1498). E, dessa forma, a utilização do jogo traz à tona o desenvolvimento tecnológico e a ludicidade que essa ferramenta hodierna possui, oferecendo ao jogador o aprendizado da história, alinhada ao desafio e ao entretenimento que os games trazem.

Esse aplicativo foi desenvolvido e publicado no *Play Store* em fevereiro de 2019. O aplicativo foi desenvolvido em 3D e no estilo mundo aberto – aqueles em que uma área muito extensa é oferecida para que o usuário possa explorar –, está na versão 1.0, possui 100Mb, requer Android 4.1 ou superior.

O aplicativo foi desenvolvido utilizando a *game engine* Unity – versão 2018.2.18f1 Personal, além da suíte Corel Draw 2018 para manipulação de imagens 2D, sendo que as imagens 3D foram buscadas de sites *free*, desses tipos de modelos. Na Figura 1, subdividida em nove imagens identificadas por letras, temos a representação de algumas telas do jogo.

Figura 1 – Telas do jogo educativo Histórias Conectadas



Fonte: Histórias Conectadas (SOBRINHO JUNIOR, 2019).

De acordo com a Figura 1, o jogo inicia com o tema proposto da expansão marítima portuguesa. Logo no menu inicial (imagem A), o jogador poderá ver os “Créditos” (imagem B) ou iniciar o jogo, no botão “Início”, que leva à (imagem C), que explicita as metas e o roteiro do jogo, através das “Instruções do Jogo”. Utilizando-se de barra de rolagem, prosseguindo, ele verá o “Prólogo Histórico” (imagem D) onde terá – em resumo – um texto para compreender a situação política, econômica e social de Portugal na época e os motivos que impulsionaram a expansão marítima portuguesa.

A seguir, o jogador entrará na tela principal do jogo (imagens E, F e G) e, para vencer, ele deverá “pegar”: as 50 (cinquenta) barras de ouro; os 50 (cinquenta) sacos de especiarias; e as 10 (dez) chaves. Isso possibilitará que ele cli-

que no cadeado de cada uma das 10 (dez) principais conquistas marítimas portuguesas do século XV (Ceuta; Arquipélago da Madeira, dos Açores e de Cabo Verde; Guiné, Brasil, Angola, São Tomé, Moçambique e as Índias) e responda ao *quiz* contido em cada uma delas, para, assim, reclamar a posse da terra para Portugal.

Após isso, o jogador voltará a Torre de Belém – de onde saíam as caravelas para os descobrimentos – e atracar para entregar o que conquistou, “zerando” o jogo (imagem H). Por fim, ele receberá sua recompensa (imagem I). Em todos os momentos, o jogador poderá se localizar através do minimapa – situado no canto direito –, que está baseado no Planisfério de Cantino. Esse planisfério, segundo Mota (1977), pode ser definido como a mais importante obra cartográfica portuguesa encontrada, que consubstancia e sintetiza em si os conhecimentos náuticos e geográficos oriundos de várias áreas e de que se sabia então em Lisboa.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir do apresentado na fundamentação, temos que nos basear em um pilar educacional para analisarmos de forma clara, sob quais conteúdos essa temática estaria alinhada no Ensino Fundamental, e, para isso, nosso aporte será a BNCC.

De forma geral, a BNCC (BRASIL, 2018) deve nortear os currículos e as propostas pedagógicas das redes de ensino municipal, estadual e federal, em todos os níveis, tanto em escolas públicas quanto particulares. A BNCC estabelece os conhecimentos, habilidades e competências, dos quais os estudantes devem se apropriar ao longo do Ensino Fundamental da Educação Básica. É de se destacar que, dentre as competências presentes na BNCC, realçamos a quinta, que trata da cultura digital, com fins a instigar o uso de tecnologias digitais pelos estudantes.

Isto posto, apresentamos os conteúdos relacionados com as grandes navegações presentes na BNCC do componente de história, conforme Quadro 2.

Quadro 2 - Os conteúdos relacionados às grandes navegações

HISTÓRIA – 4º ANO		
UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Transformações e permanências nas trajetórias dos grupos humanos	A ação das pessoas, grupos sociais e comunidades no tempo e no espaço: nomadismo, agricultura, escrita, navegações, indústria, entre outras	(EF04HI01) Reconhecer a história como resultado da ação do ser humano no tempo e no espaço, com base na identificação de mudanças e permanências ao longo do tempo.
Circulação de pessoas, produtos e culturas	As rotas terrestres, fluviais e marítimas e seus impactos para a formação de cidades e as transformações do meio natural	(EF04HI07) Identificar e descrever a importância dos caminhos terrestres, fluviais e marítimos para a dinâmica da vida comercial.
HISTÓRIA – 7º ANO		
O mundo moderno e a conexão entre sociedades africanas, americanas e europeias	A construção da ideia de modernidade e seus impactos na concepção de História	(EF07HI01) Explicar o significado de “modernidade” e suas lógicas de inclusão e exclusão, com base em uma concepção europeia. (EF07HI02) Identificar conexões e interações entre as sociedades do Novo Mundo, da Europa, da África e da Ásia no contexto das navegações e indicar a complexidade e as interações que ocorrem nos Oceanos Atlântico, Índico e Pacífico.
Humanismos, Renascimentos e o Novo Mundo	As descobertas científicas e a expansão marítima	(EF07HI06) Comparar as navegações no Atlântico e no Pacífico entre os séculos XIV e XVI.
Lógicas comerciais e mercantis da modernidade	As lógicas mercantis e o domínio europeu sobre os mares e o contraponto Oriental	(EF07HI13) Caracterizar a ação dos europeus e suas lógicas mercantis visando ao domínio no mundo atlântico. (EF07HI14) Descrever as dinâmicas comerciais das sociedades americanas e africanas e analisar suas interações com outras sociedades do Ocidente e do Oriente.
	A emergência do capitalismo	(EF07HI17) Discutir as razões da passagem do mercantilismo para o capitalismo.

Fonte: BNCC (BRASIL, 2018) adaptado.

Podemos perceber que foram identificadas habilidades relativas às grandes navegações apenas nos currículos de história dos 4º e 7º anos.

Em vista a isso, apontamos a necessidade de observação do jogo em si, e, assim, irmos além da teoria apresentada pelos desenvolvedores do jogo e passarmos ao seu uso prático. Assim sendo, baixamos e analisamos o jogo para verificarmos realmente sua pertinência a esta pesquisa, e, então, consideramos que é adequado ao propósito da temática sobre as grandes navegações, mais especificamente, a expansão marítima portuguesa no século XV para o ensino de História.

Isto posto, apresentamos alguns elementos identificados no jogo e que podem servir de aporte à prática do professor de história em sala de aula dos 4º e 7º anos, ao possibilitarmos o entrelaçamento – na prática – entre os conteúdos curriculares presentes na BNCC e o jogo educativo Histórias Conectadas, conforme Quadro 3.

Quadro 3 – Os entrelaçamentos entre os conteúdos curriculares e o jogo educativo na prática

Elemento do Jogo		Habilidade na BNCC	Uso prático do jogo nos 4º e 7º anos pelo professor
1	O jogo é totalmente construído em 3D e no estilo de “mundo aberto”, o que está em consonância com os jogos de games de entretenimento atuais.	Cultura Digital	4º e 7º ano – Em um sentido pedagógico, a utilização da estratégia de “mundo aberto”, nos remete à questão da metodologia ativa e à autonomia do aluno. Nesse contexto, segundo Azevedo e Maltempi (2020), o aluno investiga e cria, como forma de promover e desenvolver seu auto processo formativo, porém, ainda sob a mediação do professor.
2	A saída se dá na Torre de Belém, de onde realmente as caravelas saíam para o mar, ligando assim, o principal local de embarque e desembarque delas.	(EF04HI07)	4º Ano – Apresentar o contexto da época, e apresentar os tipos de embarcações (caravelas e naus) que permitiram esse cruzar dos mares. Em todo caso, sendo Lisboa a principal porta de saída delas.
		(EF07HI02)	7º Ano – Apresentar o contexto da época e a complexa dinâmica comercial portuguesa e suas colônias além-mar, como também com outras sociedades do oriente. Em todo caso, sendo Lisboa a principal porta de entrada desses produtos.

3	O jogador navega pelos mares com uma nau portuguesa com o símbolo da Ordem de Cristo, inserindo-o ativamente no contexto da época e do jogo, livre para aprender se divertindo.	(EF04HI01)	4º Ano – Explicar a origem da Ordem de Cristo.
		(EF07HI02)	7º Ano – Descrever as relações históricas entre o Império Português e a Igreja no século XV. Além de apresentar a origem, importância estratégica e histórica da Ordem de Cristo para Portugal.
4	O mapa de Cantino foi recriado em seu tamanho e formas proporcionais, assim, o que o jogador navega é realmente a representação e os contornos reais do planisfério em todos os seus detalhes cartográficos, buscando assim, fidelizar todas as minúcias geográficas constantes nele, para, dessa forma, trazer ao aluno a complexidade e as distâncias reais das navegações da época. Além disso, a meio ambiente de cada lugar e os acidentes geográficos (vulcão Vesúvio, Himalaia, Montes Alpes, desertos, geleiras, dentre outros) são representados para instigar ainda mais a interação e a fidelidade do jogo com a realidade.	(EF04HI07)	4º Ano – Apresentar a posição geográfica ao qual Portugal está situado e com isso, suas possibilidades de exploração além-mar. Ademais, ressaltamos que muito embora o mapa per si seja frequentemente relacionado à cartografia, sabemos que o historiador lança mão desta ferramenta às suas pesquisas. (SOBRINHO JUNIOR e MORAES, 2021).
		(EF07HI06)	7º Ano – Apresentar visualmente as conquistas do Império Português no séc. XV e comparar o seu avanço para o oriente a partir do contorno do Cabo das Tormentas.
5	Tendo por base o planisfério de Cantino, a identificação das linhas dos principais tratados portugueses da época (Tordesilhas e Alcáçovas-Toledo) se dá por nome e ano e elas são postas em seu local geográfico, com fins a relacionar a história com o jogo.	(EF04HI01)	4º Ano – Dialogar sobre a necessidade de acordos entre países para evitar conflitos mais graves.
		(EF07HI13)	7º Ano – Apresentar que os tratados assinados pelos ibéricos, não se tratava apenas de terras e sim, do comércio e das conquistas antigas e porvindouras.
6	Os sacos de especiarias estão nomeados com 50 (cinquenta) tipos de especiarias diferentes, para o aprendizado dos alunos.	(EF04HI07)	4º Ano – Apresentar especiarias presentes no cotidiano das famílias e fazer uma relação com as suas origens.
		(EF07HI17)	7º Ano – Expor as ideias do mercantilismo e suas relações com o capitalismo nascente.

7	<p>O jogo possui as 10 (dez) principais conquistas marítimas portuguesas no século XV (Ceuta; Arquipélago da Madeira, dos Açores e de Cabo Verde; Guiné, Brasil, Angola, São Tomé, Moçambique e as Índias) e cada uma possui um quiz com um resumo do desembarque português em cada local, com dados básicos como o navegador comandante, ano e principal produto português daquele local.</p>	(EF04HI01)	4º Ano – Traçar um caminho cronológico das conquistas portuguesas do século XV, destacando curiosidades de cada lugar.
		(EF07HI14)	7º Ano – Selecionar e depois, explorar histórias conectadas presentes entre as colônias e a metrópole, como também entre as próprias colônias, principalmente de cunho mercantil.
		(EF07HI01)	7º Ano – Trazer a concepção europeia da época e sua lógica de inclusão e exclusão, que acarretava dentre outras mazelas, o comércio atlântico dos escravos oriundos da África.
8	<p>O minimapa foi construído para orientar através do mapa de Cantino, onde cada uma das 10 (dez) principais conquistas marítimas portuguesas é identificadas geograficamente, e o aluno poderá ver seu progresso em relação ao reclame das terras à Portugal.</p>	Cultura Digital	4º e 7º ano – Em um sentido pedagógico, a utilização da estratégia de “geolocalização” nos traz a questão da visão geral do aluno frente a todas as outras perspectivas – às quais o professor media e envolve-o no ensino da história.
9	<p>O mapa está repleto de detalhados castelos, casas e construções afins; fauna e flora diversificadas e separadas por sua respectiva região do globo; tesouros e objetos; além de monumentos da época (coliseu de Roma, pirâmides e a esfinge do Egito, Torre de Pisa, Stonehenge, Parthenon, mesquita de Al-Aqsa, dentre outros) com a finalidade de inserir o aluno no ambiente arquitetônico, ambiental e histórico do tempo em questão, como também adornar o design do game.</p>	Cultura Digital	<p>4º e 7º ano – Em um sentido pedagógico, a utilização da estratégia de “inserir detalhes” ao ambiente do jogo, nos traz a questão da imersão do aluno, com fins a uma maior identificação, e com isso, instiga-lo a continuar jogando.</p> <p>Ademais, pode-se trazer ao aluno curiosidades acerca dos grandes monumentos do mundo, já presente na época.</p>

10	Além disso, os principais reinos da época (Genova, Veneza, França, Inglaterra, Império Otomano, Espanha, Portugal, dentre outros) estão identificados pelo seu local, geograficamente colocado de acordo com o planisfério de Cantino.	(EF04HI01)	4º Ano – Localizar e apresentar a importância histórica dos portos de Gênova e Veneza.
		(EF07HI02)	7º Ano – Apresentar esses reinos e estabelecer possíveis relações com o Império Português, principalmente no campo do comércio marítimo e dos conflitos diplomáticos e/ou beligerantes.
11	A recompensa dada no jogo pelo Rei Manuel I ao navegador que vencer o jogo é a mesma recompensa que ele deu para Vasco da Gama quando este retornou das Índias, relacionando assim, mais uma vez, o contexto histórico e o roteiro do jogo.	(EF04HI07)	4º Ano – Apresentar a história e a vida de Vasco da Gama.
		(EF07HI02)	7º Ano – Apresentar as viagens de Vasco da Gama e Pedro Álvares Cabral para as Índias e os seus reflexos para a economia e a história lusitana.
12	Instruções iniciais com informações sobre o cenário em que Portugal vivenciava, para situar o aluno no contexto da época.	(EF04HI01)	4º Ano – Apresentar de forma geral, um pouco da história de Portugal.
		(EF07HI13)	7º Ano – Discorrer acerca dos fundamentos e das motivações que possibilitaram o despontar português no comércio marítimo.

Fonte: Autoria própria.

A partir dos dados apresentados, percebe-se alguns elementos que são apresentados no jogo e que podem ser relacionados aos objetos orientadores presentes na BNCC no currículo do componente de história dos 4º e 7º anos do Ensino Fundamental, com fins a propiciar caminhos a serem explorados pelo professor, de acordo com seu planejamento ou plano de aula diário.

Enfim, muito embora precise de adequações e ajustes, consideramos que o aplicativo Histórias Conectadas buscou representar o contexto da época (ambiental, histórico, político, estruturas básicas, fauna e flora, dentre outros) para o ensino de História, no conteúdo de expansão marítima portuguesa, atraindo, assim, o aluno através da ludicidade e da tecnologia como uma ferramenta a auxiliar o professor em sua prática docente.

NOTAS FINAIS

No sentido de discorrer ao leitor as considerações finais desta pesquisa, partimos do objetivo deste trabalho, que se propôs a identificar aplicações práticas à utilização do jogo Histórias Conectadas – que trata da expansão marítima portuguesa no século XV – para o ensino de História dos 4º e 7º anos do Ensino Fundamental. Logo, por meio da pesquisa, identificamos que do jogo Histórias Conectadas foram levantados alguns elementos – em número de doze – que podem ser utilizados para ensino de História, fundamentados nos objetos diretrizadores da BNCC.

Ademais, como observações complementares advindas deste estudo, destacamos que a expansão marítima portuguesa, ao contrário do pensamento comum, não estaria baseada em mera conquista de terras, e sim nas relações das redes mercantis interoceânicas e intercontinentais, o engrandecimento do rei e as cruzadas contra os infiéis.

Também consideramos que – muito embora não seja o foco desta investigação – este estudo que analisa o jogo Histórias Conectadas para o ensino de História dos 4º e 7º anos do Ensino Fundamental, *a priori* – por analogia – pode também ser utilizado de forma interdisciplinar, como por exemplo através do uso do mapa de Cantino para o ensino em aula de geografia, a presença de animais e plantas de cada região do mundo para aulas de ciências, a própria escrita dos países e lugares para as aulas de português, as representações de edifícios, castelos e templos antigos, dentre outros monumentos para as aulas de artes, as distâncias entre os países para as aulas de matemática, ou até mesmo as medidas das caravelas e naus para tal. Enfim, estas são propostas a serem investigadas acerca do jogo.

Logo, entendemos que nossos resultados corroboram autores que apresentam que os jogos digitais pode ser aliados potenciadores da aprendizagem. E isso se dá por esse vir no esteio de um ensino mais lúdico e atrativo para o estudante que possui acesso e conhecimento digital.

É relevante enfatizarmos que, apesar de termos atingido os objetivos desta pesquisa, outros olhares sobre a utilização dos jogos digitais na educação podem nos possibilitar investigações diversas. Como exemplo, podemos citar a formação docente para o uso dessas ferramentas tecnológicas e o impacto para o estudante do uso das tecnologias digitais para o seu ensino. Conquanto, sabemos que com esta nossa investigação, damos apenas alguns pequenos passos de uma longa caminhada de pesquisa...

REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, G. T.; MALTEMPI, M. V. Processo de Aprendizagem de Matemática à luz das Metodologias Ativas e do Pensamento Computacional. *Ciência & Educação (Bauru)*, v. 26, e20061, 2020.
- BOVO, C. R.; BAYARD, A. Histórias conectadas da Idade Média: abordagens globais antes de 1600. *Esboços*, Florianópolis, v. 27, n. 44, p. 10-16, jan./abr. 2019.
- BOXER, C. *O império marítimo português*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.
- BRASIL. MEC. *Base Nacional Comum Curricular*, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 11 jul. 2020.
- CALVO, L. M. *Histórias conectadas no ensino de História: tecendo conexões entre o Norte da África e a Península Ibérica no período da expansão islâmica (VII-IX)*. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) - Instituto de História, Universidade Federal do Rio de Janeiro-UFRJ. Rio de Janeiro, 2016. 180f.
- CARVALHO, M. H. M.; PRATES, T. H. O. Editorial - Para além das fronteiras: histórias transnacionais, conectadas, cruzadas e comparadas. *Temporalidades – Revista de História*, v. 8, n. 2, p. 5-21, maio/ago., 2016.
- CINTRA, J. P. O mapa das cortes e as fronteiras do Brasil. *Bol. Ciênc. Geod.*, sec. Artigos, Curitiba, v. 18, n. 3, p.421-445, jul./set., 2012.
- CONCEIÇÃO, M. D. As Caravelas. *CienciaViva*, 2019. Disponível em: <http://www.cienciaviva.pt/projectos/descobertas/caravelapt.pdf>. Acesso em: 10 fev. 2019.
- COSTA, A. C. M. *A batalha de toro e as relações entre Portugal e Castela: dimensões políticas e militares na segunda metade do século XV*. Dissertação (Mestrado em História Medieval) - Faculdade de Letras, Universidade de Lisboa - Portugal, 2011. 176p.
- DOMINGUES, F. C. As Caravelas. *CienciaViva*, 2019. Disponível em: http://www.cienciaviva.pt/img/upload/Descobertas_CARAVELA.pdf. Acesso em: 10 fev. 2019.
- FERREIRA, A. Q.; SILVA, F. S.; HUF, M. D. Z. Entre o passado e o presente: a história e as contribuições da Ordem dos Cavaleiros Templários. *International Studies on Law & Education*, v. 34, n. 45, p. 139-148, jan./ago., 2020.
- FONSECA, L. A. D. *De Vasco a Cabral: Oriente e Ocidente nas navegações oceânicas*. Bauru: EDUSC, 2001.
- GASPARETTO JUNIOR, A. Infoescola. Sextante, 2012. Disponível em: <https://www.infoescola.com/matematica/sextante/>. Acesso em: 11 mar. 2023.
- GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2002.

- GODINHO, V. M. *A economia dos descobrimentos henriquinos*. Lisboa: Sá da Costa, 1962.
- GOMES, D. Navegações Portuguesas. *Instituto Camões*, 2002. Disponível em: <http://cvc.instituto-camoes.pt/navegaort/d24.html>. Acesso em: 11 fev. 2019.
- MORAES, C. C. P.; PEREIRA, A. R. A nobreza na capitania de Goiás na perspectiva dos domínios ultramarinos. *Revista Eletrônica Acta Scientiarum*, Maringá, v. 36, n. 1, p. 97-107, jan./jun 2014.
- MOTA, A. T. A África no Planisfério Anônimo “Cantino” (1502). *In. Separata da Revista da Universidade de Coimbra*. 25ª ed. Lisboa: Junta de Investigações do Ultramar, 1977. p. 1-15.
- OLIVEIRA E COSTA, J. P. A formação do aparelho central da administração ultramarina no século XV. *Anais de História de Além-mar*, Lisboa, v. 2, p. 87-114, 2001.
- RAMINELLI, R. *Viagens Ultramarinas: monarcas, vassalos e governos a distancia*. São Paulo: Alameda, 2008.
- SAMPAIO, M. DW. *Cronologia 1415-1961: Da conquista de Ceuta ao início da luta armada contra a colonização*, 2013. Disponível em: <https://www.dw.com/pt-002/cronologia-1415-1961-da-conquista-de-ceuta-ao-in%C3%ADcio-da-luta-armada-contra-a-coloniza%C3%A7%C3%A3o/a-17262821>. Acesso em: 10 fev. 2019.
- SILVA, A. D. C. E. Do Indico ao Atlantico. In: FRAGOSO, J. *Nas rotas do Império: eixos mercantis, tráfico e relações sociais no mundo português*. Lisboa: IICT, 2006, p. 13-24.
- SOBRINHO JUNIOR, J. F.; MORAES, C. C. P. A história de Goiás do setecentos na perspectiva de jogo educativo digital. *Temática - Revista eletrônica de publicação mensal*, v. 17, p. 224-241, 2021.
- SOBRINHO JUNIOR, J. F. Google Play. *Histórias Conectadas*, 2019. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.FerreiraOrg.HistoriasConectadas1&hl=pt>. Acesso em: 17 dez. 2021.
- SOBRINHO JUNIOR, J. F.; MORAES, C. D. C. P. Gameificação como perspectiva didática no ensino de história: a expansão marítima portuguesa no quatrocentos. *Revista Temática*, v. 17, n. 5, p. 208-222, maio 2021.

Artigo submetido em 27 de dezembro de 2021.
Aprovado em 17 de fevereiro de 2023.

