

A tecnologia no ensino de História: museus virtuais e jogos digitais

*Technology in History Teaching:
Virtual Museums and Digital Games*

Andreia Rodrigues de Andrade*

ALVES, Lynn R. G.; TELLES, Helyom V.; MATTA, Alfredo E. R. (orgs.).
Museus virtuais e jogos digitais: novas linguagens para o estudo da história.
Salvador: EDUFBA, 2019.

Nos últimos anos, o ensino de História conta cada vez mais com mídias distintas que almejam estreitar as relações entre discentes e o saber histórico, sobretudo no que se refere a compreender conceitos tão caros ao campo, como narrativa, tempo, espaço, ideologia, identidade, representações, memória, monumentos e consciência histórica. Nesse prisma, ganham destaque os jogos digitais e os museus virtuais, que se apresentam como espaços significativos para aprendizagem e ressignificação da História. Publicações como a organizada por Lynn Alves, Helyom Telles e Alfredo Matta facultam aos pesquisadores, professores e historiadores, tanto brasileiros quanto portugueses, que vêm atribuindo um sentido distinto para a tecnologia e a cultura. Sobretudo, para os conteúdos estudados em sala de aula, que podem ser simulados e experienciados pela imersão nesses espaços tecnológicos, com jogadores e visitantes, possibilitam a ressignificação e a compreensão de fatos e conceitos, tornando a História um campo de conhecimento que pode ser aprendido para além da memorização, repetição de fatos e datas sem significação clara para os discentes.

Trata-se de um livro sobre a utilização de recursos digitais no ensino de História, com ênfase na gamificação e nos museus virtuais. A obra está dividida em duas partes. A primeira – Museus, jogos digitais e o ensino de História, com sete capítulos, enfatiza os jogos digitais e os museus virtuais e seu prota-

* Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Santa Maria, RS, Brasil. andreaandrade525@gmail.com <<https://orcid.org/0000-0002-8734-0950>>

gonismo na simulação de acontecimentos históricos, os quais permitem que o jogador experiencie estratégias para solucionar os desafios que o colocam como personagem da História.

O primeiro capítulo, escrito por Christiano Monteiro e Rafael Zamorano, denominado “Games e história: monumentos digitais”, uma análise das relações entre *games*, história e monumentos históricos – pautados na figura do herói, por meio da convergência entre cinema e jogos, bem como suas apropriações pela indústria cinematográfica, baseado nas conceituações de Adorno e Horkheimer. Seguindo o estudo da relação entre museus e jogos digitais, o capítulo “Entre museus e jogos digitais: espaços para resgatar o passado e compreender o presente”, de Ivana Souza e Lynn Alves, leva o leitor a pensar esses aparatos tecnológicos e suas interfaces nos espaços de aprendizagem, como os museus e os *games*. No terceiro capítulo, intitulado “Jogar e compartilhar: por uma descrição densa dos jogos eletrônicos baseados em simulações do passado”, Helyom Viana Telles, através da interlocução com o campo dos *games studies* e do olhar crítico a estudos recentes que pesquisaram a relação entre História e jogos eletrônicos no Brasil, sugere princípios epistemológicos e metodológicos para a pesquisa qualitativa de jogos digitais baseados em simulações do passado. No quarto capítulo, “Games e geopolítica: uma análise sobre a influência do discurso geoestratégico norte-americano em Supreme Ruler Cold War”, Diogo Carvalho analisa a estratégia geopolítica norte-americana, nos séculos XX e XXI, e sua influência na narrativa de títulos de *video games*, por exemplo, *Supreme Ruler Cold War*. No quinto capítulo “História em jogo: aspectos da colonização da América e elogio do colonizador”, Hezrom Vieira Costa Lima discorre sobre o tratamento ideológico dado por jogos como *Gold of the Americas*, *Sid Meier’s Colonization* e *Age of Empires III* à colonização da América, questiona sobre como nativos e colonizadores são representados nesses jogos. Uma ótima referência para o professor da disciplina trabalhar em sala de aula, no intuito de trazer, a partir de *games*, distintas visões sobre o conteúdo.

A reflexão sobre o mundo de *games* digitais e museus interativos e suas possibilidades para discutir historicamente acontecimentos e fatos históricos requer a interlocução com os distintos conteúdos, a fim de potencializar nos discentes a experiência de reviver os fatos estudados no âmbito escolar. Isso permitirá a atribuição de sentido e relação com as vivências cotidianas, inclu-

sive para o ensino-aprendizagem da História. No sexto capítulo, chamado “Inteligência artificial, jogos digitais e ensino de história no século XXI: multiversos e transformações educacionais”, Bergston Santos e Eucídio Arruda debruçam-se sobre as interrogações vinculadas à interface entre jogos digitais, ensino de História e simulações. Para concluir a proposta da primeira parte do livro, o sétimo capítulo, “Jogos digitais e o ensino de história: o caso do hist-game”, escrito por Marcella Costa, Luisa Tavares, Diana Silva e Rayane Guedes, traz o estudo sobre uma atividade desenvolvida em uma escola pública do Rio de Janeiro.

A segunda parte da obra – Museus virtuais, RPG (*Role Playing Game*) e o Ensino de História, tem como texto inicial “Museus virtuais interativos enquanto artefactos digitais para a aquisição de competências e conhecimentos”, de Sara Dias Trindade, Ana Isabel Ribeiro e José António Moreira, da Universidade de Coimbra, que discutem os museus virtuais a partir de ecossistemas de conhecimento digital e exemplificam projetos museológicos. Miguel Corrêa Monteiro, em “História e virtualidade: museus, jogos e novas tecnologias”, reflete sobre a relação escola–museu na perspectiva da didática da História e discute suas potencialidades para uma educação pautada na formação da identidade cultural e da cidadania dos estudantes.

Em “Museu virtual em 3D, Teatro São João da Bahia, através de uma abordagem sócio-construtivista”, Maria Antônia Lima Gomes, Alfredo E. R. Matta e Lucas Robatto constroem uma narrativa com base na experiência da modelagem em 3D, para o Teatro São João da Bahia, e debatem de que modo a produção e o uso dos museus virtuais pode atuar como ambiente de aprendizagens, descortinando novos caminhos para a pesquisa e o conhecimento histórico. “RPG liberdade: instrumento pedagógico para o ensino de História” é o texto assinado por Lázaro Souza, que apresenta o RPG digital, através do uso de estratégias decisivas, e contribui para o desenvolvimento de um raciocínio crítico e reflexivo sobre a História. O trabalho seguinte, denominado “Uso de mapa cartográfico em game RPG histórico”, de Josenilda Mesquita, Fabricio Moreira e Alfredo Matta, versa sobre a cartografia e sua função na realização do projeto de construção do RPG digital 2 de Julho.

As discussões propostas na presente coletânea apontam avanços nas pesquisas relacionadas à tecnologia, sobretudo à gamificação no ensino de História e aos museus virtuais. Contudo, observa-se a necessidade de avanços nos

estudos relacionados à temática no Brasil. Na Europa e nos Estados Unidos, essas investigações já são realizadas há bastante tempo. A obra apresenta a diversidade de pesquisas relacionadas ao uso da tecnologia no ensino de História e instiga novas pesquisas sobre o digital na sala de aula.



Resenha submetida em 13 de março de 2022.
Aprovada em 22 de agosto de 2022.