

APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA SOBRE AS MULHERES NEGRAS

Heidi Ester Oliveira Barbosa ¹

Jaqueleine Aparecida Martins Zarbato ²

Dilza Porto Gonçalves ³

Resumo

Essa pesquisa faz parte do projeto de pesquisa: A educação em museus e as representações femininas: em busca da igualdade de gênero. E foi desenvolvida com o objetivo de abordar as mulheres negras na pesquisa histórica, com o uso de tecnologias no ensino de história das mulheres. Para isso, foram feitas leituras e desenvolvimento de um jogo digital de História das Mulheres Negras. Reforçando a emergência das instituições escolares em se adaptarem às novas gerações que são conhecidas como “Nativos Digitais” (Prensky, 2001). A ideia da aplicabilidade de jogos digitais no ensino tem o objetivo de tornar o processo educativo mais atrativo e dinâmico aos alunos. O intuito desse estudo é investigar como os jogos podem ser manuseados no ensino de História, expondo uma nova metodologia de ensino para as professoras e professores de História. Delimitar a pesquisa para História das Mulheres Negras, é colocar em prática a Lei 10.639/2003 que trabalha com a História e Cultura dos povos afro-brasileiros e africanos. Pensando na possibilidade da aplicação de jogos digitais no ensino, a criação do jogo “Museu das mulheres (des)conhecidas” como material didático, resultado de minha participação no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC). O jogo foi utilizado durante as aulas de estágio obrigatório no curso de História, Licenciatura na Faculdade de Ciências Humanas (FACH) da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Além disso, um questionário sobre aprendizagem baseada em jogos digitais foi aplicado para os estudantes do ensino médio durante o meu estágio. É perceptível que a utilização dos jogos digitais como uma ferramenta no processo de ensino-aprendizagem é aceita entre os alunos que ainda cursam a educação básica. Demonstrando como uma disciplina considerada desinteressante pode ser consumida de forma divertida e dinâmica. A

¹ Graduanda do curso de História, licenciatura na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

² Dr. Professora da Universidade Federal de Santa Catarina, aborda a temática Diversidade cultural e educação; museus e educação; espaços de memória e educação; livros didáticos e educação; história e cultura africana e afro-brasileira; Gênero e formação de professores/as.

³ Dr. Professora da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, orienta pesquisas com ênfase em História da Educação em temáticas relacionadas à educação da mulher, memórias escolares, história das instituições escolares, cultura escolar, imprensa e identidade.

inserção da História das Mulheres Negras no ensino, é uma maneira de desenvolver uma educação antirracista de gênero, mostrando a importância das mulheres negras brasileiras, refletindo sobre suas identidades e memórias femininas na História.

Palavras-Chaves: história das mulheres negras;história; jogos didáticos.

Abstract

This research is part of the research project: Education in museums and female representations: in search of gender equality. It was developed with the objective of addressing black women in historical research, with the use of technologies in the teaching of women's history. To this end, readings were made and a digital game on the History of Black Women was developed. Reinforcing the need for schools to adapt to the new generations known as "Digital Natives" (Prensky, 2001). The idea of using digital games in teaching aims to make the educational process more attractive and dynamic for students. The purpose of this study is to investigate how games can be used in the teaching of History, exposing a new teaching methodology for History teachers. Limiting the research to the History of Black Women is to put into practice Law 10.639/2003, which deals with the History and Culture of Afro-Brazilian and African peoples. Considering the possibility of using digital games in teaching, I created the game "Museum of (un)known women" as teaching material, which was the result of my participation in the Institutional Scientific Initiation Scholarship Program (PIBIC). The game was used during mandatory internship classes in the History course, Bachelor's Degree in the Faculty of Human Sciences (FACH) of the Federal University of Mato Grosso do Sul. In addition, a questionnaire on learning based on digital games was applied to high school students during my internship. It is noticeable that the use of digital games as a tool in the teaching-learning process is accepted among students who are still in basic education. This demonstrates how a subject considered uninteresting can be consumed in a fun and dynamic way. Including the History of Black Women in teaching is a way to develop an anti-racist gender education, showing the importance of black Brazilian women, reflecting on their identities and feminine memories in History.

Keywords: digital games; teaching-learning; history of black women; history; active methodology

Introdução

O presente artigo tem o objetivo de apresentar como os jogos digitais podem ser considerados uma ferramenta para as professoras e professores utilizarem em sala de aula durante o processo de aprendizagem da disciplina de História. Manifestando-se uma necessidade de reformular os meios de construção de conhecimento, tornando fundamental a adaptação das instituições escolares aos novos modelos de ensino, transformando assim o processo educativo mais criativo e atrativo para os alunos. A investigação da temática proposta provocou a seguinte ideia: Por que não abordar a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais no Ensino de História sobre as Mulheres Negras?

Como referencial teórico, utilizei o livro “Aprendizagem Baseada Em Jogos Digitais” do autor Marc Prensky. Sua produção é muito empregada em teses e dissertações que trabalham sobre os jogos digitais. Prensky trabalha com a visão do jogador, buscando entender qual efeito que o jogo tem sobre ele. Também utilizei o livro “Ensino de História e Games: Dimensões práticas em sala de aula” da autora Marcella Albaine Faria da Costa. Ela narra sua vivência na docência e como a utilização dos jogos se tornou uma ferramenta para a professora captar a atenção e o interesse da turma. Para abordar sobre a temática das mulheres negras, utilizei o livro “Por um Feminismo Afro-Latino-Americano” da autora Lélia Gonzalez (2020), realizando assim uma reflexão sobre gênero e raça, evidenciando as representações e lutas das mulheres negras na América Latina, trabalhando com a questão de identidade delas. Já para o ensino de História, exploro o texto de Circe Bittencourt “Reflexões sobre o ensino de História” (2018), na qual a autora analisa a prática do ensino de História, defendendo práticas pedagógicas que possam promover o pensamento crítico, refletindo então o papel dos professores.

A proposta de enfatizar a História das Mulheres Negras, é devido ao fato que em pleno século XXI, ainda existe a ausência de livros didáticos e outras fontes históricas sobre a história das mulheres, e muito menos de mulheres negras. Por muito tempo, a historiografia tradicional silenciou e apagou as contribuições de personagens femininas para a História do Brasil. Desta forma, refletindo sobre o apagamento dessas mulheres, escolhi quatro mulheres afro-brasileiras para tratar de suas histórias e ações durante a pesquisa, elas são: Dandara dos Palmares, uma das figuras mais emblemáticas na resistência contra a escravidão no Brasil. Nascida em 1678, no século XVII, liderou homens e mulheres em defesa do Quilombo dos

Palmares, situado na atual região de Alagoas, e resistiu à opressão dos colonizadores portugueses (Silva; Fernandes, 2020)

Tereza de Benguela que apesar do desconhecimento de sua data de nascimento, os pesquisadores geralmente consideram o ano de 1700, período em que suas ações são documentadas pelas fontes históricas. Símbolo de resistência e luta contra a escravidão, Tereza de Benguela tornou-se uma importante liderança no Quilombo de Quariterê, localizado na região do Rio Guaporé, no atual estado de Mato Grosso. Em reconhecimento à sua importância histórica, a Lei Federal nº 12.987 instituiu o dia 25 de julho — data de sua morte — como o Dia Nacional de Tereza de Benguela e da Mulher Negra, celebrando sua representatividade e legado.

Carolina Maria de Jesus, nascida em 1914, no estado de Minas Gerais, e faleceu em 1977, na cidade de São Paulo. Escritora brasileira de grande relevância, Carolina se destacou pela publicação de seus diários, em que narrava com profundidade suas experiências com a fome, a miséria e o abandono social vivido nas favelas. Em 1960, Carolina lançou seu primeiro livro, “Quarto de Despejo”, no qual retrata os desafios de sua vida na favela e as dificuldades diárias para se alimentar a si mesma e aos filhos.

E por fim, Eva Maria de Jesus, conhecida posteriormente como Tia Eva, nasceu em 1848 na Fazenda Ariranha, no estado de Goiás, em uma família de escravizados. A história de Tia Eva começou a se transformar após um acidente de trabalho, no qual uma queimadura grave, causada por banha de porco fervente, resultou em uma ferida que não curava. Relatos de seus descendentes indicam que Tia Eva não tolerava a violência e se sensibilizou profundamente com as agressões que testemunhava contra outras pessoas escravizadas. Em um desses episódios, após presenciar maus-tratos contra uma criança, ela teria feito uma promessa a São Benedito: caso ele a ajudasse a obter a liberdade, ela construiria um local onde pessoas negras poderiam viver livres, construindo suas próprias casas, cultivando seu próprio alimento e criando uma comunidade independente.

Além de seu trabalho, Tia Eva era conhecida pela prática de benzedeira, habilidade pela qual era procurada por pessoas de várias classes, inclusive por membros da elite local. Foi esse talento que a aproximou de um influente fazendeiro, que, em agradecimento por ela ter benzido sua filha, forneceu-lhe os recursos necessários para realizar seu sonho de migrar. Ele cedeu a Eva duas juntas de boi e um boi de carga para ajudá-la a partir com sua família em busca de terras onde pudessem constituir uma comunidade própria. Tia Eva faleceu em 11

de novembro de 1926, aos 78 anos, na vila que ajudou a fundar. Foi enterrada em frente à igreja de São Benedito, que permanece até hoje como um símbolo de sua devoção, liderança e legado de luta pela autonomia e pela fé de sua comunidade. À vista disso, usarei a dissertação de mestrado da Viviane da Silva Moreira, sobre “Ensinar Mulheres na História: Abordagens biográficas”, de 2018. Faz-se necessário citar a Lei 10.639/2003, um marco importante para discutir sobre a História e a Cultura dos Afro-brasileiros. Lembrando que não são todas as instituições que cumprem a obrigatoriedade da lei e nem a Lei 11.645/2008 que altera a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, incluindo no currículo oficial das redes de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”.

A problemática existente é referente a aplicação de meios tecnológicos, como plataformas onlines, dispositivos como computadores, softwares de apoio, utilização da inteligência artificial, jogos digitais para um ensino de História sobre as mulheres, em especial as mulheres negras, com a finalidade de uma educação de gênero antirracista. Uma das metodologias utilizadas na pesquisa foi atrelar as discussões teóricas com a aplicação de um jogo digital construído durante a minha participação no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) sobre a “História das Mulheres e Feminismo em Museus e Arquivos: Possibilidades de uma educação emancipadora e de gênero”. Orientado pela Profa. Doutora Jaqueline Aparecida Martins Zarbato, com início no primeiro semestre de 2022, encerrando no primeiro semestre de 2023.

A criação do jogo teve como objetivo sua utilização em sala de aula, sendo considerado um material didático para o ensino de História. Foi possível observar sua execução durante as aulas de estágio obrigatório do 7º semestre com 2 (duas) turmas do Ensino Médio da rede de ensino básica do Estado de Mato Grosso do Sul, ao longo do texto irei aprofundar mais sobre essa experiência e sobre o jogo em si, nomeado como “Museu das mulheres (des)conhecidas”.

A proposta da execução do jogo durante as aulas de estágio foi possível devido ao conteúdo que o professor regente estava desenvolvendo em sala. A temática era “Teorias Raciais e Discursos Excludentes”, assunto abordado no 1º ano do Ensino Médio, tema exposto no Currículo Referencial do Estado de Mato Grosso do Sul⁴. Durante as aulas, o

⁴ Documento norteador para os professores(as) que atuam na rede Estadual de Mato Grosso do Sul. Disponibilizado: MATO GROSSO DO SUL. Secretaria de Estado de Educação. **Curriculum de Referência de Mato Grosso do Sul: Ensino Médio**. 1.1 ed. Campo Grande, MS: SED, 2022. Disponível em: <https://www.sed.ms.gov.br/wp-content/uploads/2022/01/Curriculo-Novo-Ensino-Medio-v1.1.pdf>. Acesso em: 6 out. 2024.

professor questionou o papel e a posição das mulheres negras na sociedade brasileira, refletindo sobre a importância de estudar e entender o motivo do apagamento e silenciamento das mulheres negras na História Brasileira.

O estudo sobre o manuseio de jogos digitais pode enriquecer o ensino de História na educação básica, manifestando novas maneiras de conquistar a atenção e o interesse dessa geração familiarizada com a tecnologia. É permitir que haja uma nova maneira de ensino-aprendizagem, desmistificando a ideia daquele ensino tradicional que considera apenas o texto como material. É conduzir os alunos a explorarem e aprenderem a lidarem com os jogos digitais para aprendizagem, exposto que não é apenas um jogo e sim uma fonte enriquecedora de conhecimento. Acrescentando a isso, trabalhar com a História das mulheres negras, é retirar as memórias femininas do esquecimento, focando na representatividade de mulheres negras no ensino de História. Então, a pesquisa se enquadra nos seguintes campos de estudo: Didática da História, História Digital e História de Gênero.

Para evidenciar a contribuição dos jogos digitais no ensino de História, efetuei uma pesquisa via google forms disponibilizada aos alunos do ensino médio com 8 (oito) questões, contendo 4 (quatro) perguntas dissertativas e 4 (quatro) objetivas, em turmas diferentes durante as aulas de estágio obrigatório do 7º semestre do curso de História, licenciatura. A finalidade do questionário é contabilizar quantos alunos que frequentam a educação básica já aprenderam algum conhecimento por meio dos jogos digitais, colaborando para a discussão sobre aprendizagem baseada em jogos digitais com suas vivências.

Na pesquisa com os grupos de estudantes da Escola Estadual Professora Fausta Garcia Bueno, utilizei um arquivo em Excel disponibilizado pela plataforma do google forms que contém as respostas recolhidas dos formulários. Desta forma, para a contabilização das respostas objetivas “Sim” e “Não” de cada questão, a própria plataforma criou gráficos com os dados, para uma percepção nítida recriei os gráficos no aplicativo Canva⁵. A partir disso, desenvolvi gráficos de acordo com as perguntas e analisei a contribuição dos resultados para pesquisa.

⁵ O Canva é uma plataforma online de design gráfico que permite criar diversos tipos de conteúdos visuais, como apresentações, infográficos, postagens para redes sociais, materiais de marketing e muito mais. Ele oferece uma interface intuitiva e fácil de usar, com uma grande variedade de modelos, imagens, ícones, fontes e ferramentas de edição. Com o Canva, tanto profissionais quanto iniciantes conseguem criar designs de forma prática, sem precisar de habilidades avançadas em design.

Partindo para as perguntas dissertativas, precisei separar em um arquivo de Word as respostas dos formulários aplicados. O formulário dos estudantes do ensino médio, feito com duas turmas do 1ºano, havia quatro perguntas dissertativas, concentrei-me na seguinte pergunta: “Você já aprendeu alguma coisa por meio dos jogos digitais? Se sim, o que?”. Posteriormente apresento o gráfico quantos respondentes aprenderam e não aprenderam alguma habilidade/conhecimento pelos jogos. Com a intenção de facilitar a análise, as respostas foram alocadas em categorias, ao final contei quantas vezes o mesmo conhecimento/habilidade apareceu nas respostas e, formei gráficos com as respostas para uma melhor compreensão.

Para uma pesquisa bibliográfica, manuseie nas seguintes bases de dados: Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações; Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES e Google Acadêmico. A escolha dessas bases teóricas tem como justificativa a procura de trabalhos brasileiros sobre o assunto, a partir dessa escolha foi perceptivo que ainda existe uma dificuldade de encontrar pesquisas acadêmicas que contemplem o presente estudo.

Quando pesquisado na base de dados do Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, encontrei apenas 1 (um) registro sobre “Aprendizagem baseada em jogos digitais no ensino de História”, quando retirado a palavra “História”, o resultado se altera para 7 (sete), contudo, apenas 6 (seis) realmente se tratava sobre o uso de jogos para aprendizagem. E, quando acrescentado as palavras “mulheres negras”, formando a frase “Aprendizagem baseada em jogos digitais no ensino de História sobre mulheres negras”, o resultado é nenhum.

Pesquisado na Biblioteca Digital Brasileira Teses e Dissertações, “Aprendizagem baseada em jogos digitais no ensino de História”, encontrei 63 (sessenta e três) resultados, apenas 3 (três) que dialogavam com o tema, os outros 60 (sessenta) estavam relacionados apenas com a aprendizagem ou em outras áreas. E quando retirado a palavra “História”, encontramos cerca de 302 (trezentos e dois) resultados. E quando acrescentado “mulheres negras”, o resultado é zero.

E quando pesquisado sobre “Aprendizagem baseada em jogos digitais no ensino de história” na base de dados do Google Acadêmico, localizei aproximadamente 55.700 (cinquenta e cinco mil e setecentos) resultados. Quando retirado a palavra “História” encontramos aproximadamente 64.000 resultados (sessenta e quatro mil) e, quando acrescentado as palavras “mulheres negras”, o resultado se altera para o número de 32.900 (trinta e dois mil novecentos).

Quando observado os números, existe a impressão de que há muitos trabalhos que contemplam a pesquisa, entretanto, não há muitas produções brasileiras sobre aprendizagem baseada em jogos digitais no Ensino de História e menos ainda quando a temática é sobre as mulheres negras. A maioria das pesquisas encontradas estão direcionadas para as áreas de ensino de exatas e/ou biológicas, deixando de lado a área das humanas. Em vista que o manuseio de jogos digitais em sala de aula, ainda é uma temática nova, que está ganhando espaço conforme o avanço tecnológico.

Aprendizagem Baseada Em Jogos Digitais

O efetivo estudo tem o intuito de apresentar uma possibilidade de ensino-aprendizagem introduzindo os jogos no ambiente escolar, abrindo espaço para uma prática de metodologia ativa no ensino de História, trabalhando com a interdisciplinaridade⁶ de áreas, como a área de ciências humanas, com a área da tecnologia digital. Ao analisar o contexto atual dos alunos frequentadores do Ensino Fundamental II e Ensino Médio durante os estágios obrigatórios do curso de História, Licenciatura da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, observei que eles estão imersos no mundo da tecnologia digital, com uma conexão intensa com os smartphones.

Conforme o autor Marc Prensky (2001) os indivíduos que nasceram na década de 2000 em diante, são considerados “Nativos Digitais”, por terem sido crianças que tiveram contato com a tecnologia digital desde cedo. Já os “Imigrantes Digitais”, são indivíduos que precisaram adequar-se com as tecnologias digitais e seus impactos na sociedade. Dessa maneira, é perceptível a presença de dois grupos na sociedade digital, o primeiro grupo está acostumado com as tecnologias, familiarizado com os aparelhos tecnológicos e, o segundo grupo precisou/precisa adequar-se para lidar com essa onda tecnológica. A partir desse contexto, é preciso refletir as alterações nos processos de aprendizagens com essa evolução da tecnologia e dos meios digitais.

Quando se discute sobre aprendizagem baseada em jogos digitais, é natural surgir no imaginário da sociedade que essa aprendizagem é rasa ou ineficiente. Esse método de aprendizagem trabalha com a experiência do aprendiz, pensando em atrair os alunos e alunas para um ensino-aprendizagem mais atrativo. A ideia de reformar o sistema educacional é

⁶ A interdisciplinaridade é a intersecção dos conteúdos, ou seja, a interligação de dois ou mais disciplinas, que possui a finalidade de construir a visão do aluno mais ampla o possível sobre as temáticas que são trabalhadas. FIA. **Interdisciplinaridade: Conceito, importância e vantagens**. Disponível em: <<https://fia.com.br/blog/interdisciplinaridade/>> Acesso em: 09 de out. 2024

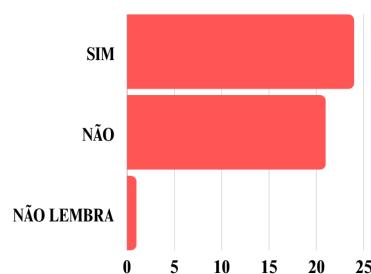
antiga, como Maria Montessori e Johan Heinrich Pestalozzi a Seymour Papert e Elliot Masie, que pensavam em um novo modelo de aprendizagem (Prensky, 2001, p. 134). Para aprofundar a discussão sobre uma aprendizagem baseada em jogos digitais, é oportuno trazer dados do formulário aplicado para os alunos do ensino médio.

Propondo uma análise sobre como os estudantes do ensino médio lidam com a ideia de uma aprendizagem baseada em jogos digitais, apliquei um questionário com as seguintes perguntas: “Você tem costume de jogar jogos digitais?”; “Algum professor já usou jogos na sala para explicar algum conteúdo?”; “Se sim, esse professor era de qual disciplina?”; “Você gostaria que seus professores utilizassem jogos digitais para explicarem os conteúdos?”; “Você conhece algum jogo sobre as mulheres negras?”; “Você já aprendeu alguma coisa por meio dos jogos digitais? Se sim, o que?”, foram 46 respostas. Selecionei as informações dos formulários conforme a necessidade de ir apresentando durante o estudo, elaborei gráficos para uma melhor visualização das respostas.

Partindo para a pergunta referente a aprendizagem baseada em jogos digitais, segue abaixo dois gráficos, sendo o primeiro sobre se aprendeu ou não, e o segundo gráfico é sobre o que aprenderam.

Gráfico 3

PERGUNTA: Você já aprendeu alguma coisa por meio dos jogos digitais? Se sim, o que?

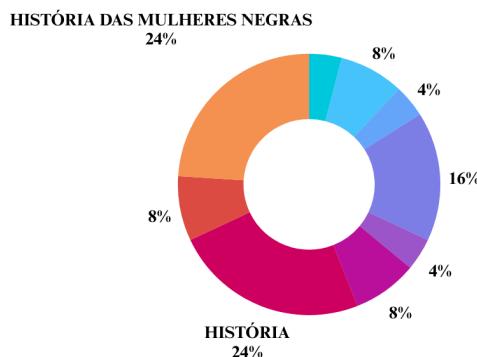


Fonte: Dados do questionário aplicado pela autora

Verificando o gráfico acima, 24 alunos afirmaram que já aprenderam alguma coisa com os jogos e 21 deles colocaram que não aprenderam nada e 1 aluno respondeu que não lembrava se tinha aprendido ou não. Quando observado os resultados coletados pelos alunos do ensino médio, vejo que só tem uma diferença de 3 alunos entre os que aprenderam e os que não aprenderam.

Gráfico 4

Você já aprendeu alguma coisa por meio dos jogos digitais? Se sim, o que?



Fonte: Dados do questionário aplicado pela autora

De acordo com o gráfico, entre as áreas de interesse que foram absorvidas durante essa aprendizagem por meio dos jogos, 24% em História e 24% em História das mulheres negras. É perceptível a aparição da categoria “História das Mulheres Negras”, em razão do formulário ter sido aplicado aos alunos do ensino médio após as alunas e alunos terem contato com o jogo “Museu das Mulheres (des) conhecidas”, durante as aulas de estágio obrigatório.

Marc Prensky em “Aprendizagem baseada em jogos digitais” de 2012, aponta que “[...] quero dizer que os Jogos têm grande poder. Têm o poder de prender a atenção, igual à televisão, mas sua força vai além desta em relação à capacidade de ensinar.” (p.138). Ele tem essa afirmação, por acreditar que nessa nova geração em que a tecnologia faz parte do cotidiano, é mais fácil a absorção de conteúdos por meio dos jogos que mesclam a diversão com a aprendizagem, realizando a imersão dos alunos no ambiente virtual, do que pelo método tradicional baseada em textos longos e distantes da realidade do aluno.

Alan Richard da Luz em “Gamificação, motivação e a essência do jogo” discute sobre o significado do jogo. O autor coloca que a função do jogo é de ensinar e desafiar o jogador, estimulando a solução de missões. Normalmente, as pessoas utilizam jogos para se desligarem da realidade, como uma fuga da rotina, em que se pegam presas por desafios, tornando esse momento em lazer e diversão. De forma inconsciente, as pessoas que estão jogando em seus smartphones ou em computadores/consoles estão estimulando seus cérebros,

levando em consideração que a todo momento o cérebro está trabalhando, tentando solucionar as provocações impostas no jogo.

Conforme o autor Karl Kapp (2012) para um jogo tornar-se capacitado para aprendizagem, é preciso identificar alguns elementos presentes no game para então aplicá-lo. Como: a) “objetivos”; b) “regras”; c) “competição”; d) “tempo”; e) “sistema de recompensas”; f) “feedback”; 27 g) “níveis”; h) “níveis de jogo”; i) “níveis de jogador”; j) “narrativa”; k) “curva de Interesse” e l) “estética”. À vista disso, quando o/a professor/a for manusear os jogos durante as aulas, torna-se preciso que verifique se o game possui esses elementos citados acima, criando uma relação entre o saber histórico com as tecnologias digitais, priorizando a realidade do aluno, para que a execução do jogo seja proveitosa.

Marcella Albaine, em seu estudo questiona “será que estamos ‘jogando a História’, no sentido de apenas preencher o quadro com conteúdo para que os alunos os copiem, sendo que, muitas vezes, tais temas parecem sem sentido para eles?” (Albaine, 2017). A partir dessa reflexão, é preciso questionar como o ensino de História tem sido conduzido. O estudante necessita estabelecer uma ligação entre o presente e o passado, compreendendo que o ensino de História não resume ao ato de decorar datas e nomes, trata-se do conhecimento de diferentes culturas, histórias e povos, bem como da compreensão do próprio papel na sociedade e dos sistemas sociais e políticos.

Por muito tempo, o ensino de História era voltado para as narrativas de homens brancos europeus, excluindo as minorias como as mulheres negras, homens negros e indígenas, apagando e silenciando suas culturas, suas histórias e suas ações. Sendo assim, as memórias e representações presentes desses grupos eram relembradas em contextos negativos, esquecendo dos seus atos de resistências, suas culturas e vivências. Após intensas lutas e manifestações dos grupos minoritários, leis foram promulgadas modificando o ensino de História dos afro-brasileiros e indígenas.

Ensino de História

Ensinar História é a construção do senso crítico, é mostrar que para a compreensão dos fatos atuais, é preciso observar e entender o passado, como a frase do famoso filósofo Edmund Burke (1797) “Um povo que não conhece a sua história, está condenado a repeti-la.” Partindo dessa linha de pensamento, Silva (2020) explica que no ensino de História, os alunos

precisam ter a percepção de que ele é um agente histórico, com a proposta de refletir a própria a vida e torná-lo participativo do processo histórico.

A disciplina de História muitas vezes é vista como algo desinteressante na percepção dos alunos, os conteúdos costumam ser distantes de suas realidades, fazendo com que eles “aprendam” apenas para passarem de ano, sem a preocupação do desenvolvimento do senso crítico. É preciso então reconsiderar o formato desse ensino de História, pensando uma maneira de trazer a realidade das alunas e alunos para o contexto escolar.

A partir disso, é comum presenciar em livros didáticos da disciplina de História o enaltecimento das narrativas eurocêntricas, homens brancos como únicos protagonistas dos acontecimentos históricos, como grandes descobridores de terras, ao invés de invasores e colonizadores. Trabalhar com o ensino de História, é lidar com a valorização e desvalorização de memórias. De acordo com o texto do Emanoel Araújo “Negras memórias, o imaginário luso afro-brasileiro e a herança da escravidão” (2004), ele coloca que a memória é um meio de criação para a identidade de um sujeito, um povo, dessa maneira, é indispensável então refletir sobre como essas memórias são criadas e contadas.

Durante muitos anos, os povos africanos e afro-brasileiros tiveram suas memórias recriadas, colocadas em cenários de sofrimento, miséria e pobreza, ignorando os momentos de resistências, a cultura, a arte e a história deles. Com a promulgação da Lei 10.639/2003, o Art. 26-A, apresenta a obrigatoriedade do ensino sobre História e Cultura Afro-Brasileira no ensino fundamental, médio, nos oficiais e particulares. (Brasil, 2003). Com a aprovação da Lei, tornou-se evidente de como a cultura negra brasileira é gigantesca, com muita história, heróis e heroínas para serem enaltecidos, fortalecendo as identidades negras. No ano de 2008, é promulgada a Lei 11.645, conforme o Art.26 - A, “Nos estabelecimentos de ensino fundamental e de ensino médio, públicos e privados, torna-se obrigatório o estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena” (Brasil, 2008).

A publicação das leis citadas anteriormente sobre os grupos minoritários para o Ensino de História, como os negros e indígenas, amplia as possibilidades de reflexão sobre como esses temas podem ser abordados no ambiente escolar. Pensando então nas construções de materiais didáticos, itinerários, trilhas formativas sobre como aplicar os conteúdos sobre os afro-brasileiros e os indígenas da forma mais eficaz, contribuindo para o desenvolvimento de sociedade antirracista com consciência social e histórica. Então, surge a questão, e o

ensino de História sobre as Mulheres Negras? Como discutir em sala de aula as memórias e representações femininas?

De acordo com a historiadora Joan Wallach Scott (1941), gênero é uma ferramenta crucial para a compreensão da história, sendo a memória ligada diretamente com a História. Deve-se refletir sobre como as memórias femininas foram narradas pelas perspectivas masculinas durante muitos anos. A compreensão das teorias e dos debates que surgem sobre a palavra “Gênero” é de extrema importância para entendermos sobre as construções sociais, culturais e políticas em que envolvem as identidades de gênero. Logo, o termo gênero é uma forma de reafirmação enquanto organização social da relação entre os sexos. À vista disso, os estudos de gênero colaboram para que a sociedade possa compreender as práticas culturais, rompendo com o patriarcado e com a exclusão e silêncio em relação às mulheres

Quando é explorado a memória das mulheres, é preciso que (a)os historiadores(as) e pesquisadores(as) investiguem e busquem resgatar e documentar as histórias, as experiências e as perspectivas femininas por suas visões. Não relacionar suas ações, seus feitos, a uma figura masculina, desenvolvendo assim o protagonismo feminino. A mulher como objeto de estudo da historiografia é datada a partir de 1970 (Moreira, 2018, p. 20).

Para trabalhar com a História das Mulheres, professoras e pesquisadoras, precisam investigar as biografias que trabalham com essas personagens femininas, refletir sobre como elas estão sendo retratadas nos textos. Em muitos livros didáticos, nota-se a ausência de mulheres na história e quando presencia suas aparições, sempre estão carregadas de títulos como esposa, cônjuge ou mãe de uma figura masculina. Diante dessa problemática, a reflexão sobre como a história das mulheres negras está sendo trabalhada no ensino, é necessária. Por muito tempo, a sociedade brasileira silenciou as ações de mulheres negras, colocando-as em papéis secundários ou apenas apagando a existências delas. Quando estudamos sobre a Independência do Brasil, na maioria dos livros didáticos, não há a presença de mulheres no movimento.

A historiografia tradicional, sempre reforçava a narrativa masculina, deixando de lado os feitos de grandes mulheres, como Maria Felipa, mulher negra guerreira, Maria Quitéria e outras tantas. Perante a este fato, surge uma necessidade referente a valorização da história das mulheres, grupos de estudos sobre mulheres foram desenvolvidos, redes de ensino, como

o Portal do Bicentenário⁷ desenvolvido por professores que estão sempre questionando a ausência das mulheres negras, dos negros e dos povos originários na História. É muito comum em textos que tratam sobre as mulheres negras, apontem apenas o sofrimento dessas mulheres, é um discurso que resulta em uma limitação da história, tornando uma história única⁸. Conforme a autora Lelia “[...] Simone de Beauvoir, quando esta afirma que a gente não nasce mulher, mas se torna (costumo retomar essa linha de pensamento no sentido da questão racial: a gente nasce preta, mulata, parda, marrom, roixinha etc., mas se tornar negra é uma conquista).” (Gonzalez, 2020, p.249-250). Desta forma, trabalhar com a história das mulheres negras, é colaborar para a construção, o desenvolvimento da identidade de meninas negras. Para ensinar história atualmente, existe uma emergência em fazer mudanças quanto às metodologias/técnicas para proporcionar um aprendizado mais significativo e estimulador ao aluno. Segundo Amando (2024) é preciso que o educador possa utilizar imaginação para aplicação do conteúdo de forma simples no ambiente em sala de aula, observando quais são os métodos que mais se encaixam com o perfil da turma.

Refletindo sobre a reformulação de um Ensino de História sobre a História das Mulheres Negras, optei em apresentar a opção de utilizar os jogos digitais em sala de aula, pensando na interação do lúdico com o saber histórico. Os jogos oferecem novas possibilidades narrativas ao trazer o usuário para dentro da história como participante ativo (Albaine, 2017, p. 30). Tornando assim, o aluno como agente histórico do processo de aprendizagem, sendo então um ensino-aprendizagem significativo para ele. Assim, posso apresentar a maneira pela qual utilizei o jogo digital para o ensino de História sobre as Mulheres Negras.

“Museu das mulheres (des) conhecidas” - Aplicação do Jogo

Em 2023, durante minha participação do PIBIC (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica, sobre a “História das Mulheres e Feminismo em Museus e Arquivos: Possibilidades de uma educação emancipadora e de gênero”, orientado pela Profa. Doutora Jaqueline Aparecida Martins Zarbato, como resultado da pesquisa bibliográfica, um jogo sobre as mulheres negras foi desenvolvimento em parceria com a equipe da Faculdade de

⁷ Rede educativa que produz, edita e disponibiliza conteúdo sobre os 200 anos das Independências e das Escolas Públicas no Brasil.

⁸ Termo em que a autora Chimamanda Ngozi Adichie utiliza em seu livro “O perigo de uma História única”. Em que retrata sobre os contos europeus e os pensamentos serem de gênero negativo ao continente africano e aos negros em geral, reduzindo eles a miséria, pobreza etc. Criando uma História única, de um lado só, o lado apenas do sofrimento, esquecendo das riquezas existentes no continente e na cultura.

Ciências da Computação (FACOM) da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul⁹. A proposta do jogo é levar o conhecimento sobre as mulheres negras que participaram da história, transformando o jogo como um material didático.

O roteiro do jogo foi elaborado em conjunto com a equipe, um dos intuitos do game é levar o jogador para uma experiência museológica juntamente com a aprendizagem baseada em jogos digitais sobre as mulheres negras que tiveram participação na história do Brasil. Sobre o público-alvo do jogo, delimitar tanto para o ensino fundamental II (6º ao 9º) quanto para os alunos do Ensino Médio (1º ao 3º).

A personagem principal do jogo é uma menina negra chamada Eva, a narrativa da história perpassa em um passeio no Museu das Mulheres (Des)conhecidas. A jogadora precisará realizar missões para avançar as fases. As missões consistem em Eva recolher 3 (três) itens espalhados pelas salas temáticas. Cada sala possui o nome e a história de uma mulher negra brasileira, os itens presentes na sala possuem pequenos textos com partes da história dessas mulheres.

A jogadora ou jogador poderá realizar movimentações com o personagem pelas seguintes letras presentes nas teclas: W; A; S e D. Agora para interagir, coletar é pela barra de espaço disponível no teclado e, para acessar o inventário e observar todos os itens que já recolheu até o momento é a tecla i. O jogo está disponível para computadores e sistema Android para celulares. Importante ressaltar que, a Universidade Federal de Mato Grosso do Sul patenteou o jogo digital, disponível para download em uma pasta de google drive.

Como o jogo foi elaborada para ser considerado um material didático, organizei uma ficha com o nome das mulheres que estão presentes no jogo e como o(a) professor(a) pode utilizar o jogo de acordo com as Habilidades e Competências da Base Nacional Comum Curricular, com os conteúdos de História do Ensino Fundamental II.

⁹A equipe participava do projeto PET SISTEMA (Programa de Educação Tutorial). Segue o nome dos integrantes que auxiliaram para a criação do jogo: Bruna Cristhine Amarilha Teles - Sistema de Informações (FACOM); Gilvan Ferreira Alves Júnior - Engenharia de Software (FACOM); Lucas dos Santos Barreto Rivarola da Silva - Engenharia de Software (FACOM); Maria Fernanda Colombo - Engenharia de Software (FACOM); Marcos Antônio de Rezende Zárate - Engenharia de Software (FACOM); Miguel Sobreira de Albuquerque - Sistema de Informação (FACOM) e Vanessa Mendonça Leite - Sistema de Informações (FACOM).

Nome: Dandara dos Palmares

Ano de nascimento e falecimento: 1678 - 1694

Contexto histórico: Brasil Colônia

Conteúdo didático: Ensino Fundamental II – 8ºano

Unidades Temática: Os processos de independência nas Américas

Objetos de Conhecimentos: A tutela da população indígena, a escravidão dos negros e a tutela dos egressos da escravidão

Habilidades: **(EF08HI14)** Discutir a noção da tutela dos grupos indígenas e a participação dos negros na sociedade brasileira do final do período colonial, identificando permanências na forma de preconceitos, estereótipos e violências sobre as populações indígenas e negras no Brasil e nas Américas

(EF07HI10) Analisar, com base em documentos históricos, diferentes interpretações sobre as dinâmicas das sociedades americanas no período colonial.

Nome: Tereza de Benguela

Ano de nascimento e falecimento: 1700-1770

Contexto histórico: Brasil Colônia

Conteúdo didático: Ensino Fundamental II – 8ºano

Unidades Temática: Os processos de independência nas Américas

Objetos de Conhecimentos: A tutela da população indígena, a escravidão dos negros e a tutela dos egressos da escravidão

Habilidades: **(EF08HI14)** Discutir a noção da tutela dos grupos indígenas e a participação dos negros na sociedade brasileira do final do período colonial, identificando permanências na forma de preconceitos, estereótipos e violências sobre as populações indígenas e negras no Brasil e nas Américas

(EF07HI10) Analisar, com base em documentos históricos, diferentes interpretações sobre as dinâmicas das sociedades americanas no período colonial.

Nome: Carolina Maria de Jesus

Ano de nascimento e falecimento: 1914-1977

Contexto histórico: Século XX

Conteúdo didático: Ensino Fundamental II – 9ºano

Unidades Temática: O nascimento da República no Brasil e os processos históricos até a metade do século XX

Objetos de Conhecimentos: A questão da inserção dos negros no período republicano do pós-abolição. Os movimentos sociais e a imprensa negra; a cultura afro-brasileira como elemento de resistência e superação das discriminações

Habilidades: **(EF09HI03)** Identificar os mecanismos de inserção dos negros na sociedade brasileira pós-abolição e avaliar os seus resultados.

(EF09HI04) Discutir a importância da participação da população negra na formação econômica, política e social do Brasil.

(EF09HI05) Identificar os processos de urbanização e modernização da sociedade brasileira e avaliar suas contradições e impactos na região em que vive.

Nome: Eva Maria de Jesus (Tia Eva)

Ano de nascimento e falecimento: 1848 - 1926

Contexto histórico: Brasil Regional

Conteúdo didático: Ensino Fundamental II – 8ºano

Unidades Temática: O Brasil no século XIX

Objetos de Conhecimentos: Primeiro Reinado O Período Regencial e as contestações ao poder central O Brasil do Segundo Reinado: política e economia • A Lei de Terras e seus desdobramentos na política do Segundo Reinado • Territórios e fronteiras: a Guerra do Paraguai

Habilidades: **(EF08HI15)** Identificar e analisar o equilíbrio das forças e os sujeitos envolvidos nas disputas políticas durante o Primeiro e o Segundo Reinado.

(EF08HI16) Identificar, comparar e analisar a diversidade política, social e regional nas rebeliões e nos movimentos contestatórios ao poder centralizado.

(EF08HI17) Relacionar as transformações territoriais, em razão de questões de fronteiras, com as tensões e conflitos durante o Império.

(EF08HI18) Identificar as questões internas e externas sobre a atuação do Brasil na Guerra do Paraguai e discutir diferentes versões sobre o conflito.

A ideia de elaborar fichas com o nome, contexto histórico, unidade temática e os objetos de conhecimento, surge como um formato de guia, um norte para as professoras e professores que tenham contato com o jogo e não tenham noção de quando aplicar o jogo. Mesmo que nas fichas acima o conteúdo didático esteja direcionado para o Ensino Fundamental II, trago neste artigo a experiência que tive em utilizar o jogo durante a minha regência do estágio obrigatório no ensino médio.

No primeiro semestre do ano de 2024, realizei o estágio obrigatório do curso de História Licenciatura, no qual observei as aulas de História em duas turmas do Ensino Médio, ambas do 1º ano, da rede Estadual do Estado de Mato Grosso do Sul. Durante as aulas

observadas, foi perceptível a defasagem existente com os conteúdos de História¹⁰, tanto em relação aos conceitos quanto ao conhecimento histórico. Também foi notório a questão da dificuldade de leitura e interpretação, em uma sala de 1º do Ensino Médio, e ficou evidente a falta de interesse na disciplina de História. A escola não possuía livros didáticos, então para nortear os professores nos conteúdos, os documentos utilizados eram o Currículo Referencial do Estado, o SGDE (Sistema de Gestão de Dados Escolares) e a BNCC (Base Nacional Comum Curricular).

Na primeira aula que observei, o professor regente estava finalizando o conteúdo sobre “Teorias Raciais e Discursos Excludentes”, instigando a turma a refletirem sobre o papel das mulheres negras na sociedade, questionando a ausência dessas mulheres em espaços de lideranças, em ambas as turmas, a participação foi mínima. Já na segunda aula observada, as duas turmas estavam realizando a prova bimestral de História, o professor regente pediu para que eu elaborasse uma proposta para o “Recuperar para Avançar”, ou seja, uma atividade de recuperação de notas após as provas.

Pensando em uma abordagem diferenciada, coloquei em meu planejamento a aplicação do jogo “Museu das Mulheres (Des)conhecidas”. Entretanto, para esse planejamento, precisei primeiramente verificar o perfil das duas turmas, por ter verificado que a presença dos smartphones era forte durante as aulas, mesmo com a coordenação da instituição proibindo o uso, a ideia de aprender jogando poderia inovar o uso dos celulares em sala de aula naquele momento. Em seguida, verifiquei a existência de alguns elementos no jogo, como: Objetivos; Regras; Competição; Sistema de Recompensas; Feedback; Narrativa e Estética (Kapp, 2012, p.50).

O primeiro elemento “Objetivos”, o jogo em si, possui o objetivo de instigar o jogador a coletar os itens nas salas e descobrir as histórias das mulheres negras, já como aplicadora do jogo, o meu objetivo como estagiária era elaborar um momento de aprendizado por meio da diversão e a partir da aplicação do jogo, observar se o manuseio do jogo em sala de aula foi efetiva ou não. Sobre as regras, a regra do jogo é se divertir e aprender. O terceiro elemento “Competição”, as alunas e alunos estavam competindo entre eles, para aqueles que

¹⁰ A pandemia da covid-19 e a implementação do ensino remoto tiveram um impacto significativo na defasagem de aprendizagem dos alunos. Um aspecto relevante a ser investigado é o fato de que os estudantes que estão no Ensino Médio durante o período pandêmico estavam cursando o Ensino Fundamental II, quando as restrições começaram a ser implementadas. Esse intervalo temporal e a adaptação ao ensino remoto contribuíram para lacunas no processo educacional, o que representa um importante agravante na análise dos desafios enfrentados na aprendizagem durante esse período.

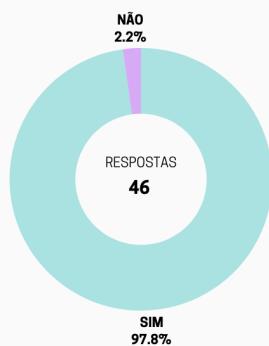
chegassem ao final do jogo, além de conseguirem uma pontuação maior na recuperação, iriam ganhar uma premiação por minha parte, um bombom. O elemento “Feedback”, foi recolhido por meio do formulário aplicado nas turmas, além de conversas que surgiram durante a execução do jogo. A narrativa da história é um passeio de uma menina em um museu, explorando o ambiente e adquirindo novos conhecimentos. Por fim, a estética do jogo é uma maneira de RPG.

Após toda essa análise, na aula em que ministrei, conversei com cada turma e expliquei a proposta, eles iriam formar duplas e/ou trios e iriam jogar o jogo “Museu das Mulheres (Des)conhecidas”, quem terminasse primeiro iria receber um bombom e nota 10, o restante que finalizasse o jogo, como forma de recompensa recebeu pirulitos e alguns pontos para complementar as notas das provas. Eles ficaram animados por estarem competindo entre os colegas. Após todos finalizarem o jogo, realizei uma reflexão em sala de aula sobre as mulheres que eles conheceram no game. Muitos me falaram que não conheciam essas personagens históricas, nunca as viram em livros didáticos ou em outras aulas de história.

Acredito que, por terem disputado uma recompensa e por eles terem vivenciado uma aula diferenciada com o uso de jogos digitais, eles ficaram mais instigados a conversarem. Ao final, apliquei um formulário sobre aprendizagem baseada em jogos, questionei se eles gostariam que os professores utilizassem jogos digitais para explicarem os conteúdos, obtive 46 respostas, segue abaixo o gráfico com as porcentagens das respostas. Podemos observar que depois que eles tiveram contato com o jogo, eles acharam uma boa ideia a utilização de jogos para o ensino da disciplina. Demonstrando interesse no manuseio de jogos digitais em sala de aula.

Gráfico 5

VOCÊ GOSTARIA QUE SEUS PROFESSORES UTILIZASSEM JOGOS DIGITAIS PARA EXPLICAREM OS CONTEÚDOS?



Fonte: Dados do questionário aplicado pela autora

Segue abaixo algumas imagens das turmas realizando a atividade com o jogo e imagens do jogo em si.

Foto: Arquivo pessoal

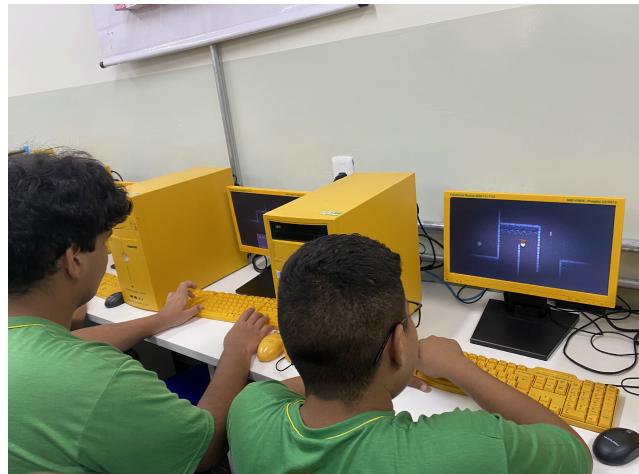


Foto: Arquivo Pessoal

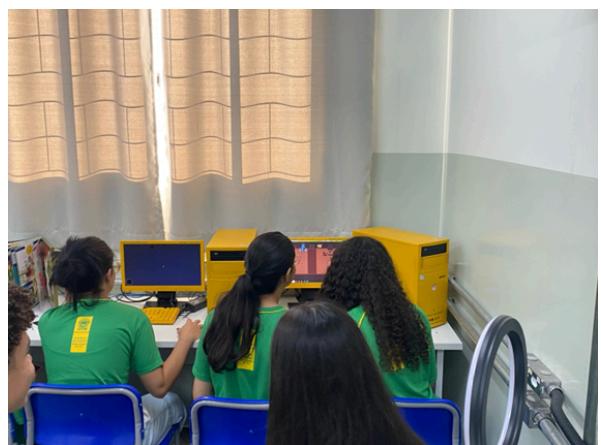


Foto: Arquivo Pessoal



Imagen do Jogo



Considerações finais

A utilização de jogos digitais no ensino de História, com foco na representatividade das mulheres negras, apresenta um grande potencial para uma aprendizagem crítica e engajada. A abordagem lúdica, aliada ao conteúdo histórico, facilita a desconstrução de estereótipos e fortalece a identidade e o reconhecimento das contribuições históricas dessas mulheres. Assim, os jogos digitais enriquecem a compreensão e o reconhecimento das trajetórias de mulheres negras na construção da sociedade. Para pensar na aplicação dos jogos digitais em sala de aula, primeiro deve-se pensar em um planejamento pedagógico proposto para a execução do jogo. É importante destacar, no entanto, que o simples acesso à tecnologia, como computadores e internet, não é suficiente para melhorar o nível educacional de forma automática. A chave está na formação adequada dos professores e na maneira como as tecnologias são integradas ao planejamento pedagógico. Para que a aprendizagem baseada em jogos digitais seja eficaz, é necessário que tanto alunos quanto professores estejam preparados para utilizar essas ferramentas de maneira crítica e inovadora (Trindade; Moreira, 2020).

Embora a introdução de jogos no ambiente escolar possa, inicialmente, parecer estranha ou ineficaz, quando integrada ao planejamento adequado, essa metodologia pode se tornar uma aliada importante para as professoras e professores. Não se trata apenas de "quebrar a rotina" com uma atividade diferenciada, mas de incorporar as tecnologias digitais de forma madura e significativa ao processo de ensino-aprendizagem, promovendo maior engajamento dos alunos. Em uma perspectiva interdisciplinar, que interliga o conhecimento histórico e o campo dos jogos digitais. Portanto, o uso de jogos digitais, planejados de acordo com as habilidades e competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), deve ser considerado uma ferramenta valiosa no ensino de História. Ao apresentar novas propostas de ensino-aprendizagem, o uso de jogos digitais não substitui o papel das professoras e professores, mas complementa sua prática, tornando o ensino mais atrativo e alinhado às necessidades e interesses dos alunos.

A aplicação do jogo “Museu das mulheres (des)conhecidas”, no ensino médio beneficiou para o desenvolvimento da pesquisa, mesmo que sua aplicação tenha sido como um formato de recuperação de notas, durante e após a aplicação tornou-se perceptível a possibilidade de uma aprendizagem baseada em jogos digitais. Além da experiência prática,

os formulários online contribuíram para o presente estudo, colaborando de forma significativa para a compreensão do tema. Durante a execução do jogo no estágio, era notório o interesse dos alunos em chegar na fase final do jogo, além da competição entre eles, era perceptível algumas duplas que estavam se ajudando, formando parceria com outros colegas para passarem de fase. Retirar os alunos daquele ensino tradicional em que considera apenas textos como material, é instigar eles para um ensino de História atrativo, dinâmico e divertido. É alterar a concepção de que estudar História se resume apenas ao ato de decorar datas e nomes, é oportunizar um ensino significativo para esses jovens.

Em última análise, trabalhar com a História das Mulheres Negras é uma abordagem necessária que, afinal, não são todas as instituições que cumprem a obrigatoriedade da Lei 10.639/2003. Após a aplicação do jogo, muitos alunos me relataram que não conheciam aquelas mulheres presentes no games, e quando observado na Base Comum Curricular, aquelas personagens deveriam ter sido abordadas no ensino fundamental II. Infelizmente na História Brasileira, muitos nomes femininos caíram no esquecimento, são poucos comentados ou nem aparecem nos livros didáticos, como de Tia Eva, uma figura importantíssima para o Estado de Mato Grosso de Sul, representando força, determinação e fé, e não vê sua aparição quando o assunto é sobre História Regional de Mato Grosso do Sul. Além dela, tem Carolina Maria de Jesus, uma grande escritora brasileira, negra e favelada que após a publicação de seu livro que retrata seu dia a dia na favela, ficou na fama por pouco tempo e infelizmente, morreu no esquecimento, só após alguns anos de sua morte que ela voltou a ser famosa, tendo sua obra como leitura obrigatória em um dos 32 maiores vestibulares da história, como na UNICAMP.

Dandara dos Palmares, mulher negra que lutou com muita bravura contra a escravidão e se suicidou para não retornar a condição de uma pessoa escravizada, Tereza de Benguela, grande nome de resistência e de consciência negra e entre outras grandes mulheres. São mulheres negras que muitas vezes caíram no esquecimento, no silenciamento de suas histórias. Partindo dessa problemática, a criação de materiais didáticos diferenciados, como um jogo digital é enriquecedor para uma construção de educação antirracista de gênero e emancipadora, mostrando que as mulheres foram protagonistas de suas próprias histórias, foram exemplos de grandes guerreiras e grandes mulheres. O uso de jogos digitais no ensino de História deve ser considerado uma ferramenta a ser utilizada pelos professores, pensando

na dificuldade que os alunos possuem em nível de concentração em textos longos, apresentar uma nova proposta de ensino-aprendizagem é inovar o ensino de História.

Referências

- ALBAINE M. Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula, 2017.
- AMANDO, Laura Caroline Fernandes Alves. *O Ensino de História e as Metodologias Ativas: Um estudo sobre a inclusão de mapas mentais na Educação Básica*. (2023).
- ALMEIDA, Ivete Batista da Silva. *20 anos de Lei 10.639/03: ensino de História da África, da História das Culturas Afro-brasileiras e Pensamento Decolonial*. (2024)
- BARBOSA, Heidi. Aprendizagem baseada em jogos digitais. Disponível em: <https://forms.gle/Dkbb2SLCjHmeuyZM9>. Acesso em: 22/09/2024
- BITTENCOURT, Circe. (org.). O saber histórico na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2002.
- BITTENCOURT, Circe Fernandes. Reflexões sobre o ensino de História. Estudos avançados, v. 32, n. 93, p. 127-149, 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (p.425 - 433)
- BRASIL, Lei 10639 de 09 de janeiro de 2003, Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências. Acesso em: 16 out de 2024, disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/2003/L10.639.htm>
- BRASIL, Lei 11645 de 10 de março de 2008. Inclui no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. Acesso em: 16 out de 2024, disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm>
- CABRA, Miguel Ferreira. Mais que um jogo simples: as potencialidades da gamificação no ensino da História.
- DE AGUIAR PACHECO, Ricardo. Educação, memória e patrimônio: ações educativas em museu e o ensino de história1. Revista Brasileira de História, v. 30, n. 60, p. 143- 154, 2010.
- DE CAMPOS LACERDA, Thays. Tereza de Benguela: identidade e representatividade negra. Revista de Estudos Acadêmicos de Letras, v. 12, n. 2, p. 89-96, 2019.

DE JESUS, RUBIANE VIEIRA. O IMAGINÁRIO DAS LENDAS DE DANDARA DOS PALMARES: UMA LEITURA CRÍTICA E REFLEXIVA.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FORTUNA, Daniele Ribeiro. Carolina Maria de Jesus: Representação e Resistência. Revista Uniabeu , v. 7, n. 15, pág. 97-113, 2014.

GONZALEZ, Lélia. Por um feminismo afro-latino-americano. Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2020.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. TupyKurumin, 2006.

KAPP, K. (2012). The gamification of learning and instruction. San Francisco: Wiley

MOREIRA, VIVIANE DA SILVA. Ensinar mulheres na história: abordagens biográficas. 2018. Tese de Doutorado. Dissertação de Mestrado em ensino de História. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina.

PISCITELLI, Adriana. Interseccionalidades, categorias de articulação e experiências de migrantes brasileiras. Sociedade e cultura, v. 11, n. 2, 2008.

PRENSKY, M. Aprendizagem baseada em jogos digitais. Editora Senac São Paulo, 2021.

PRENSKY, M. Digital natives, Digital Immigrants. [s.l.] Marc Prensky, 2001.

PROENÇA, M. C. Ensino da História e formação para a cidadania. Curitiba: Aos Quatro Ventos, 1999

SANTOS, Carlos Alexandre B. Eva Maria de Jesus (tia Eva). Memórias de uma comunidade negra. Anuário Antropológico, v. 37, n. 1, p. 155-181, 2012.

PISTICELLI, Adriana. Gênero: a história de um conceito.

TEIXEIRA, Maria Renata et al. Jogos Digitais e História: diálogos com o passado.

TRINDADE, S., & MOREIRA, J. (2020). Assessment of high school teachers on their digital competences. Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación. 13. 1-21. 10.11144/Javeriana.m13.ahst

