

Gamificação e ensino de cultura clássica: um panorama das pesquisas brasileiras

RESUMO

O ensino de cultura clássica passa por uma série de desafios educacionais, um dos mais proeminentes, sua contextualização numa sociedade cada vez mais tecnológica. A gamificação, estratégia metodológica bastante consolidada em outras áreas do conhecimento, demonstra-se uma promissora resposta a essa demanda. O presente artigo apresenta uma revisão sistemática da literatura que analisa as pesquisas existentes em língua portuguesa sobre a utilização de jogos digitais para o ensino de cultura clássica no Brasil. Os resultados obtidos apontam para a existência de experiências educativo-tecnológicas exitosas, por esses pode-se ainda distinguir o desenvolvimento de *games* educacionais que foram desenvolvidos para problematizar uma visão de Antiguidade decolonial, isto é, não-eurocentrada.

PALAVRAS-CHAVE: Estudos clássicos. Decolonialidade. Gamificação.

Vicente Thiago Freire Brazil
Universidade Estadual do Ceará
(UECE)
Fortaleza, Ceará

**Francisco Herbert Lima
Vasconcellos**
Universidade Estadual do Ceará
(UECE)
Fortaleza, Ceará

José Rogério Santana
Universidade Estadual do Ceará
(UECE)
Fortaleza, Ceará

INTRODUÇÃO

O mundo contemporâneo é inegavelmente herdeiro da tradição clássica, desta forma, nossas instituições – políticas, sociais, educacionais – são desdobramentos das contribuições de povos e civilizações que ao longo de milênios desenvolveram seus saberes, poderes e valores. Como afirma Pereira (2020), um olhar investigativo para o passado auxilia-nos a compreender com maior clareza as causas que nos trouxeram a este presente.

Se direcionarmos nosso olhar mais especificamente para o Brasil, a importância do reconhecimento da presença do legado clássico no nosso processo formativo como nação demonstra-se tanto imprescindível como complexo, pois nosso passado está intrinsecamente ligado à história dos povos tradicionais ameríndios, às contribuições das nações afro-diaspóricas e aos valores indo-europeus.

Compreende-se assim que o conceito de “cultura clássica” que a presente pesquisa utiliza, realiza o necessário movimento de extrapolação de uma limitada perspectiva eurocentrada, alinhando-se assim uma perspectiva decolonial do pensamento na Educação Básica que já se encontra problematizada em autores como MOERBECK (2021), CORRÊA E SOUZA (2021) e BRAZÃO (2018).

De acordo com o Documento Curricular Referencial do Ceará (CEARÁ, 2019), por exemplo, constitui-se uma unidade temática fundamental da formação educacional dos educandos cearenses “A invenção do mundo clássico e o contraponto com outras sociedades” (CEARÁ, 2019, p.556). A redação deste documento expressa de modo muito claro uma adesão institucional a uma abordagem decolonial com relação ao debate sobre a antiguidade clássica.

O objetivo central da citada unidade temática é possibilitar, de modo mais específico o desenvolvimento da habilidade EF06HI09 no percurso educativo dos sujeitos, o qual se define como “Discutir o conceito de Antiguidade Clássica, seu alcance e limite na tradição ocidental, assim como os impactos sobre outras sociedades e culturas” (CEARÁ, 2019, p.556).

Também a atualização das Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (BRASIL, 2018, p.6) orienta que o ensino de linguagens e suas tecnologias deve ampliar as formas de uso das múltiplas linguagens, nos mais variados contextos “estruturando arranjos curriculares que permitam estudos em línguas vernáculas, estrangeiras, clássicas e indígenas, Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) ...”.

Por fim, promovendo um movimento investigativo que parte do regional para o nacional, a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017, p.417) propõe uma leitura comparada entre a tradição clássica greco-romana e o legado das demais nações e povos que constituem a base étnica da sociedade brasileira.

Diante desta ambiência educacional, complexamente demonstrada e articulada nos documentos oficiais que norteiam a área, a presente pesquisa detém-se no rastreamento dos artigos acadêmicos em língua portuguesa, no período de 2016 a 2021, em bases de dados acadêmicos institucionais – Banco de teses e dissertações da CAPES – e nas bases de dados acadêmicos de livre acesso *Google Scholar* e *Scielo*.

As pesquisas concentram-se na identificação, seleção e análise de artigos, dissertações ou teses que discutam sobre o uso das tecnologias educacionais como mediadoras do ensino de Cultura Clássica no Brasil, e de modo mais detido, sempre que possível no estado do Ceará.

Segundo Miotti e Lopes (2016) tanto os meios de comunicação social como as tecnologias educacionais, são elementos fundamentais para o sucesso nos processos educacionais que envolvem a associação entre os conteúdos da cultura clássica e os educandos contemporâneos.

Desta forma, o presente trabalho dedica-se a demonstrar a atualidade das pesquisas sobre a cultura clássica e sua conexão com as novas tecnologias de informação e comunicação, bem como os impactos e repercussões pedagógicas dessas metodologias e/ou estratégias educacionais.

Diferente daquilo que o senso comum leva a concluir, existem riquíssimas contribuições das plataformas digitais, aplicativos e outras ferramentas tecnológicas para a docência de um idioma com mais de dois mil e quinhentos anos de existência como o grego clássico e todos os elementos culturais associados a esta língua.

A repercussão social, por meio da visibilidade de temáticas centrais aos direitos humanos e à democracia – congêneres ao próprio grego antigo – é a contribuição mais evidente destas novas metodologias para o ensino da cultura e mundo antigo. Ao dar visibilidade e centralidade às questões fundamentais da sociedade ocidental, os trabalhos rastreados pela presente RSL traz à luz todo um conjunto de produções acadêmicas atualíssimas, publicadas em língua portuguesa, às quais correlacionam de modo indissociável ciência, sociedade e tecnologia.

Diante deste riquíssimo contexto, surgem perguntas fundamentais que norteiam a presente pesquisa: como os docentes brasileiros têm articulado a necessidade de problematização da cultura clássica? Existem diferenças no modo como docentes das áreas de Linguagens e suas tecnologias e Ciências Humanas utilizam-se das tecnologias educacionais para abordar a tradição clássica? De que modo as novas tecnologias educacionais têm beneficiado o ensino de cultura clássica de acordo com as experiências já registradas na literatura científica?

TRABALHOS RELACIONADOS

Com o objetivo de qualificar a pertinência da presente revisão de literatura sistemática, foram consultadas outras revisões já realizadas, mas que apenas tangenciam as temáticas elegidas para esta investigação em particular, e assim demonstrar-se-á o ineditismo desta colaboração que ora se concebe, especificamente.

Em Mapeando o uso de Jogos para o Ensino de Arte-Educação: uma Revisão Sistemática de Literatura e Pesquisa Netnográfica, Laureano, Bernardi e Cordenonsi (2020) discutem sobre trabalhos que investigam a interface gamificação e ensino de arte-educação. Apesar da aproximação conceitual com a temática da cultura clássica, a revisão sistemática empreendida por estes pesquisadores aborda a arte-educação em toda sua variedade conceitual e histórica.

Já da Silva e Bottentuit Junior (2017) realizaram uma revisão sistemática de literatura, tomando como universo de investigação dissertações de mestrados que discutem as práticas de multiletramentos, gamificação e o ensino de línguas estrangeiras. Como pode-se inferir, a investigação destes autores é muito abrangente, desta forma, diferente do objetivo desta RSL que se centra nos estudos de cultura e línguas clássicas.

Por sua vez, Silva et al (2017) avaliam 102 jogos educacionais desenvolvidos para o ensino de história no Ensino Médio. Mais uma vez pode-se demonstrar a diferenciação da revisão sistemática proposta por aqueles autores – cuja finalidade é a análise da gamificação do ensino de história em todas as épocas e esta que tem como objeto exclusivamente a antiguidade.

Pode-se ainda citar Mattar, Souza e Beduschi (2017) que desenvolvem uma importante pesquisa analítica, centrando-se no universo das boas práticas relacionadas aos designers de jogos – inclusive alguns para o ensino de história antiga. Entretanto, a colaboração dos investigadores é direcionada para uma avaliação do impacto do uso destes jogos para a disciplina de Metodologia Científica.

Por fim, apresenta-se ainda a colaboração acadêmica de Barbosa, Burlamaqui e Burlamaqui (2021) na qual os pesquisadores apresentam os resultados de suas análises sobre as ofertas formativas para docentes no campo da construção de jogos educacionais. Mais uma vez, é necessário destacar que o trabalho dos autores, diferente daquilo que se pretende demonstrar nesta revisão de literatura, tem como objeto o problema da formação de professores num cômputo geral.

A GAMIFICAÇÃO COMO PROPOSTA PARA O ENSINO DE CULTURA CLÁSSICA

O presente trabalho assume o pressuposto que o conceito de gamificação diz respeito ao conjunto de mecanismos que se utilizam de jogos orientados para o fomento de engajamentos individuais e solução dos mais variados problemas – práticos e/ou teóricos.

O advento da gamificação como estratégia didático-pedagógica na educação tem-se demonstrado como um importante elemento de potencialização da aprendizagem, especialmente entre educandos que são nativos digitais. Segundo Leffa (2020, p.3) uma das vantagens deste tipo de abordagem é um maior engajamento dos educandos nas atividades propostas, sendo estes motivados pela lógica do desafio.

Na perspectiva do educador, a gamificação auxilia o processo de formação de autonomia dos educandos, permitindo assim uma aprendizagem horizontalizada, de múltiplas fontes, impossibilitando um modelo verticalizado e focado exclusivamente no saber docente. Diante disso, Corrêa (2018, p.35) ressalta “a importância do desenvolvimento da autonomia, das estratégias de pensamento crítico, das escolhas e da combinação de vários modos de aprendizagem” a partir do uso de jogos digitais.

Por sua vez, o ensino de cultura clássica, especialmente aquele desenvolvido durante a Educação Básica, tem como finalidade precípua, de acordo com a BNCC (2021, p.417), a colaboração direta na formação de cidadãos capazes de articular

o universo cultural greco-romano com as tradições de outros nações e povos que constituem a matriz étnica brasileira.

Discutindo a importância do debate sobre a cultura clássica na educação básica, SOUZA et al afirma que:

Nesse sentido, pode-se considerar que tais afirmações abrem caminho para o estudo dos clássicos na escola, e é isso o que desejamos para trabalhos futuros. É importante que outros pesquisadores levem os clássicos para as escolas e rompam com a visão tradicionalista e preconceituosa que imagina que certos conteúdos não devem ser de conhecimento de jovens, principalmente daqueles que vivem nas periferias (SOUZA et al, 2020, p.18).

Diante da relevância destas duas temáticas, como se empreendeu demonstrar introdutoriamente – a gamificação e o ensino de cultura clássica –, tratar das possíveis causas e consequências de conexões sobre ambas, assim como as repercussões das múltiplas intercessões, torna-se uma tarefa de notável valor para os estudos sobre educação e tecnologia na contemporaneidade.

A despeito da evidente justificabilidade das investigações sobre os processos de gamificação do ensino de cultura clássica, existem pouquíssimas pesquisas em língua portuguesa que se debruçam sobre esta articulação teórico-prática. A razão para tal vácuo heurístico deve-se a uma persistente carga de preconceitos que procura desqualificar uma aproximação tanto contemporânea quanto tecnológica da Antiguidade Clássica (KORMIKIARI e PORTO, 2019).

A pertinência da presente pesquisa fundamenta-se no rastreamento e análise de trabalhos acadêmicos que enfoquem o vínculo entre um modelo educacional centrado em metodologias tecnológicas e o debate sobre as antiguidades – tanto clássica a eurocentrada como as decoloniais (PAIVA, 2018).

ASPECTOS METODOLÓGICOS

A metodologia adotada para a realização da presente revisão sistemática de literatura segue a, já canônica, proposta de Kitchenham e Charters (2007). Ainda que neste trabalho os autores destaquem a importância da elaboração de RSL's para o campo da Engenharia de Software, deve-se acolher as justificativas apresentadas por esses pesquisadores como válidas também para outras áreas do conhecimento.

Pode-se apresentar o reconhecimento das RSL's como um protocolo preliminar às outras etapas da pesquisa em si; o estabelecimento de critérios de inclusão e exclusão para as análises qualitativas e quantitativas dos artigos identificados; e o uso das RSL's como instrumentos de aferição do ineditismo das pesquisas em desenvolvimento, como princípios que fundamentam a relevância acadêmica de uma revisão sistemática de literatura como esta.

As etapas metodológicas que fundamentam esta pesquisa, guiadas pelo modelo de Kitchenham e Charters (2007), são apresentadas como se segue.

Questões de Pesquisa

Os problemas concernentes à pesquisa foram investigados no grupo de artigos analisados a partir de um conjunto de perguntas que foram subdivididas em Questões Principais (QP) e Questões Secundárias (QS). Estas foram as indagações formuladas como Questões Principais (QP1, QP2 e QP3):

QP1: Para que finalidades didático-metodológicas os jogos digitais são utilizados para o ensino de cultura clássica no Brasil conforme as pesquisas publicadas no período de 2016 a 2020?

QP2: Quais os principais impactos educacionais da gamificação do ensino de cultura clássica não-eurocentrada no Brasil de acordo com os trabalhos acadêmicos no período de 2016 a 2020?

QP3: Quais as principais dificuldades para o desenvolvimento de jogos digitais para o ensino de cultura clássica decolonial no Brasil registradas na literatura no período de 2016 a 2020?

Já as Questões Secundárias (QS1, QS2 e QS3) elaboradas foram as seguintes:

QS1: Quais os jogos digitais utilizados para o ensino de cultura clássica no Brasil no período de 2016 a 2020 que a literatura registra?

QS2: Existem jogos desenvolvidos especificamente para o ensino de outras tradições clássicas não-eurocentradas que a literatura registra no período de 2016 a 2020? Se sim, quais?

QS3: De que regiões e/ou universidades do país partem as pesquisas sobre o desenvolvimento de gamificação voltada para o ensino da tradição clássica decolonial no período de 2016 a 2020?

Critérios de inclusão e exclusão

Diante do universo de artigos encontrados nas pesquisas estabeleceram-se processos de inclusão – para leitura e análise pormenorizada posterior – e de exclusão – através dos quais foram desqualificados textos que estavam elencados nos resultados iniciais das buscas nas bases de dados elegidas. Ambos conjuntos de critérios estão expostos no Quadro 1 elaborado pelos autores.

Quadro 1 – Critérios de inclusão e Critérios de exclusão

CRITÉRIOS DE INCLUSÃO		CRITÉRIOS DE EXCLUSÃO	
CI1	Artigos publicados em língua portuguesa.	CE1	Publicações que não tenham sido publicadas na forma de artigos em revistas científicas, dissertações ou teses.
CI2	Artigos publicados no período de 2016 a 2020.	CE2	Pesquisas publicadas que não possuam os termos “jogos digitais” ou “gamificação” no Resumo/Abstract e/ou palavras-chaves.
CI3	Artigos que discutissem experiências de jogos digitais no ensino de cultura clássica no Brasil.	CE3	Trabalhos sobre o uso de jogos digitais como ferramentas metodológicas referentes a outros conteúdos para além da questão do ensino da Antiguidade.

Fonte: Elaborado pelos autores (2021)

String de busca

Os termos utilizados na *string* de busca desta pesquisa foram definidos levando em consideração as Questões de Pesquisa (**QP1, QP2, QP3**) e Questões Secundárias (**QS1, QS2, QS3**). As palavras/expressões pesquisadas foram: “ensino”, “jogos digitais”, “antiguidade”.

Bases consultadas

As bases de dados consultadas para esta pesquisa foram *Google scholar*, *SciELO*, Banco de Periódicos da CAPES, os anais dos seguintes eventos: SBIE (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação) e WIE (*Workshop* de Informática na Escola); e os seguintes periódicos: RENTE (Revista de Novas Tecnologias na Educação), Revista Tecnologias na Educação e RBIE (Revista Brasileira de Informática na Educação).

Condução

O protocolo de condução desta revisão sistemática de literatura seguiu o modelo proposto por Kitchenham e Charters (2007), estabelecendo duas fases para seleção dos artigos. Na primeira triagem foram aplicados os Critérios de Inclusão (**CI1, CI2, CI3**) a partir das pesquisas na *string* constituída a partir da palavras-chaves. Já na segunda seleção foram empregados os Critérios de Exclusão (**CE1, CE2, CE3**) a partir da leitura dos títulos e resumos dos artigos encontrados.

Numa busca inicial sem qualquer critério prévio, apenas com a aplicação das três expressões da *string* foram encontrados 816. A partir da primeira seleção com os Critérios de Inclusão selecionadas encontrou-se um universo de 533 artigos oriundos das bases consultadas. Ao estabelecer filtros a partir dos Critérios de Exclusão, o conjunto de pesquisas foi reduzido a 22 artigos, sendo divididos nas bases de pesquisa. Todo processo de seleção pode ser analisado conforme a distribuição sintetizada no gráfico da Figura 1.

Figura 1. Quantidade de estudos por etapas de seleção e de estudos por publicação



Fonte: Elaborado pelos autores (2021).

Aplicados os critérios de inclusão e exclusão, identificado o universo final de artigos, foram realizadas a leitura e análise completas das pesquisas com o objetivo de detectar as respostas às questões principais e secundárias levantadas.

ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Como já foi apontado anteriormente, depois da pesquisa inicial da *string* proposta nas bases de dados selecionadas e identificadas, encontrou-se 816 textos acadêmicos. Este universo foi submetido às análises de critérios de exclusão e de inclusão, restando após este refinamento 20 trabalhos.

A mineração de dados foi realizada de modo manual, e fundamenta os resultados apresentados nas subseções subsequentes, sendo estas: Resultados da Condução da Pesquisa, na qual se explicita as estratégias de busca de artigos nos repositórios on-line selecionados; Trabalho Selecionados, subseção onde se nomeará os artigos selecionados; Análise dos Artigos Selecionados, neste momento da pesquisa pormenorizar-se-á os exames quantitativos e qualitativos destes a partir das perguntas principais e secundárias.

Condução da Pesquisa

A presente pesquisa de Revisão Sistemática da Literatura seguiu critérios específicos para sua execução, os quais poderão ser a qualquer tempo verificados quando seguidos conforme as etapas a seguir descritas. Elegeu-se exclusivamente repositórios acadêmico-científicos *on-line*, considerou-se apenas pesquisas publicadas em artigos de revistas científicas, dissertações de mestrado e teses de doutorado oriundas de Programas de Pós-graduação *Stricto Sensu* vinculados à CAPES.

O período referente à seleção das pesquisas selecionado vai de 2016 a 2020, foram escolhidos apenas textos em língua portuguesa, e investigações nas grandes áreas da Educação, Letras e das Ciências Humanas, com um refinamento nas subáreas Tecnologia Educacional, Literaturas Clássicas, História Antiga.

Tabela 01 - Relação das fontes de publicação utilizadas neste trabalho

Id	Fonte	Tipo de Busca
F1	<i>Google Scholar</i>	Manual
F2	Banco de Periódicos da CAPES	Manual
F3	<i>SciELO</i>	Manual
F4	Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE	Manual
F5	Workshop de Informática na Escola - WIE	Manual
F6	Revista de Novas Tecnologias na Educação - RENOTE	Manual
F6	Revista Tecnologias na Educação	Manual
F7	Revista Brasileira de Informática na Educação - RBIE	Manual

Fonte: Elaborada pelos autores (2021).

A busca pelos artigos a partir dos critérios indicados deu-se entre os dias 01/11/2021 a 30/11/2021. A partir das sete fontes pesquisadas – como indicadas na Tabela 01 – neste momento aplicou-se uma busca direta das *strings* selecionadas sem a aplicação de critérios de exclusão e inclusão chegando a um resultado geral de 816 trabalhos.

Trabalhos Selecionados

Diante do universo investigativo, chegou-se a um conjunto de artigos que passam a ser discriminados no quadro abaixo.

Quadro 02 - Lista de trabalhos selecionados

ID	TÍTULO	Base	Autoria	Revista ou Universidade	Qualis ou Nível	Ano
T1	ARQUEOLOGIA COMO INSTRUMENTO DE APROXIMAÇÃO ALUNO-MUNDO ANTIGO: PARA ALÉM DE UMA VISÃO EUROCÊNTRICA	Google Scholar	KORMIKIARI, Maria Cristina Nicolau; PORTO, Vagner Carvalheiro.	Revista Transversos	A3	2019
T2	AS MIGRAÇÕES GREGAS: UM ESTUDO SOBRE A CHEGADA DOS GREGOS NA PENÍNSULA IBÉRICA	Google Scholar	GOMES, Crosley Rodrigues.	Universidade Federal de Alfnas	Dissertação de História	2017
T3	DE QUE PASSADO NÓS LEMBRAMOS: Uma reflexão sobre a representação do passado nas histórias em quadrinhos, na literatura, nos filmes e nos videogames.	Google Scholar	KRÜGER, Felipe Radünz.	Universidade Federal do Rio Grande do Sul	Tese de História	2020
T4	Descobrimo e Recobrimo o Passado nas Salas de Aula com Assassin's Creed Origins Discovery Tour	Google Scholar	BONDIOLI, Nelson de Paiva; LIMA, Rodrigo Araújo de.	Revista de Arqueologia Pública	A4	2019
T5	EM BUSCA DO HOMEM DE PRATA: O Rei Argantônio e o Caso Tartessos	Google Scholar	MENARI, André.	Universidade Federal de Alfnas	Dissertação de História	2017
T6	A ESCRITURA DRAMÁTICA: a utilização de vídeo game como ferramenta de aprendizagem	Google Scholar	MARTINS, José Carlos Ribeiro	Universidade Federal do Maranhão	Dissertação em artes	2016
T7	FOLCLORE BRASILEIRO: uso do serious games em 2D para a "Lenda do Japuaçu" - (Folcjapu)	Google Scholar	FIRMINO JUNIOR, Gelson, <i>et al.</i>	INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: Teoria & prática	B2	2020
T8	GAMIFICAÇÃO DE FÁBULAS Promover a aprendizagem das crianças e estimular a sua criatividade através das fábulas de Jean de La Fontaine	Google Scholar	RODRIGUES, Jorge Miguel Registo	Universidade da Beira Interior - Portugal	Dissertação em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais	2017
T9	HISTÓRIA DA ÁFRICA E JOGOS: A lei 10.639/03 e o trabalho docente no ensino de história	Google Scholar	FERREIRA, Eduardo Mognon	FACES DA HISTÓRIA	A4	2016
T10	Jogos Digitais como Suporte para o	Google	SILVA, Fabrício	Universidade	Dissertação	2017

	Ensino e Aprendizagem em História	Scholar		Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"	em Docência para Educação Básica	
T11	JOGO E EDUCAÇÃO: Resgate do Paradigma Socrático	Google Scholar	AVANÇO, Leonardo Dias	Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"	Tese em Educação	2018
T12	JOGOS VIRTUAIS: um caminho para a aprendizagem do Ensino de história	Google Scholar	MENDONÇA, Josimar de	Universidade Federal de Minas Gerais	Dissertação em Educação e Docência	2016
T13	MÚMIAS DIGITAIS: práticas funerárias em Assassin's Creed Origins	Periódicos CAPES	CRUZ, Matheus Moraes; MENDES, Jessica Silva.	Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia	B4	2021
T14	MUNDOS QUE ARGUMENTAM SOBRE NOSSO MUNDO: Uma abordagem semiótica sobre a persuasão nos videogames	Google Scholar	ATAIDE, Thiago.	Pontifícia Universidade Católica – São Paulo	Dissertação em Desenvolvimento de Jogos Digitais	2020
T15	MUSEUS VIRTUAIS E GAMEARTE: Sobrevivências da Arte em Assassin's Creed 2	Google Scholar	BRANDÃO, Leonardo Ribeiro; VARGAS, Antonio.	ART&SENSORIUM	A2	2020
T16	NOVAS VISÕES SOBRE A ROMA ANTIGA: o passado entre vampiros e assassinos	Google Scholar	BONDIOLI, Nelson de Paiva.	Notandum	A4	2020
T17	O PATRIMÔNIO CULTURAL E OS JOGOS: o estado de fluxo como um facilitador da interface patrimonial	Google Scholar	SCHMIDT, Albano Francisco; GUSSO, Luana de Carvalho; CARELLI, Mariluci Neis.	CONFLUÊNCIAS CULTURAIS	A4	2020
T18	O USO DO MINECRAFT COMO DISPOSITIVO DE MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA NO ENSINO DE HISTÓRIA	Google Scholar	TORQUATO, Nilton Maurício Martins	Centro Universitário Internacional - UNINTER	Dissertação em Educação e Novas Tecnologias	2018
T19	RPG DIGITAL INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA O ENSINO DA ABOLIÇÃO DA ESCRAVIDÃO	Google Scholar	SOUZA, Antonio Lázaro Pereira de	Universidade Estadual da Bahia	Dissertação em Educação e Contemporaneidade	2016
T20	VIDEOGAMES E ENSINO DE HISTÓRIA: aspectos práticos no uso didático	Google Scholar	ROSA, João Victor.	Universidade de São Paulo	Dissertação em História	2020

Fonte: Elaborado pelos autores (2021).

Como pode-se constatar, das 816 pesquisas identificadas inicialmente apenas 20 demonstraram-se compatíveis com os critérios de inclusão e exclusão estabelecidos para esta RSL. O conjunto seletivo oportuniza-nos um olhar privilegiado sobre as produções acadêmicas em língua portuguesa que se debruçam sobre a interface gamificação e ensino das antiguidades.

Análise e Resultados dos Artigos Selecionados

Nesta subseção apresentar-se-á os detalhamentos quantitativos e qualitativos das análises realizadas no conjunto de trabalhos selecionados. A diferenciação destes aspectos visa amplificar o impacto desta pesquisa, concedendo ao leitor acesso tanto a dados objetivamente identificáveis quanto a informações extraídas de uma abordagem valorativa das produções acadêmicas avaliadas.

Análise e Resultados Quantitativos dos Estudos

Partindo das Questões Secundárias (QS1, QS2, QS3) propostas anteriormente, examinou-se as pesquisas selecionadas, chegando assim a um conjunto de respostas que identificam a natureza e constituição geral das investigações selecionadas.

QS1: Quais os jogos digitais utilizados para o ensino de cultura clássica no Brasil no período de 2016 a 2020 que a literatura registra?

No escopo investigativo elegido encontrou-se os seguintes jogos digitais utilizados como instrumentos de mediação do ensino de cultura clássica no Brasil: ARIDA, RPG Digital Liberdade, Folcjapu, Deuses do Tempo – Emporion, Deuses do Tempo – Tartessos, Deuses do Tempo – Toledo e O último Banquete em Herculano.

QS2: Existem jogos desenvolvidos especificamente para o ensino de outras tradições clássicas não-eurocentradas que a literatura registra no período de 2016 a 2020? Se sim, quais?

Sim, foram encontrados jogos idealizados para o ensino de culturas clássicas decoloniais. Os *games* identificados dentro da delimitação de pesquisa foram: ARIDA, RPG Digital Liberdade e Folcjapu.

QS3: De que regiões e/ou universidades do país partem as pesquisas sobre o desenvolvimento de gamificação voltada para o ensino da tradição clássica decolonial no período de 2016 a 2020?

O jogo ARIDA é fruto de uma pesquisa de mestrado em história da Universidade de São Paulo. Por sua vez o RPG Digital Liberdade foi desenvolvido por um pesquisador ligado à UNEB na Bahia. Já o *game* Folcjapu foi criado por uma equipe da Universidade do Extremo Sul Catarinense para ser utilizado no Museu de Zoologia. Prof.^a Morgana Cirimbelli Gaidzinski.

Análise e Resultados Qualitativos dos Estudos

Neste momento deste trabalho as pesquisas selecionadas foram estudadas de modo mais aprofundado para que as Questões Principais (QP1, QP2, QP3) as quais remetem a problemas mais complexos, pudessem ser respondidas a contento. Segue então a análise qualitativa derivada as questões propostas.

QP1: Para que finalidades didático-metodológicas os jogos digitais são utilizados para o ensino de cultura clássica no Brasil conforme as pesquisas publicadas no período de 2016 a 2020?

Para Avanço (2018) a gamificação educacional extrapola os limites da função lúdica do jogo em si, e enriquece o processo educacional por viabilizar-se como um instrumento de mediação para transmissão de saberes acadêmicos complexos a leigos de um modo geral e mais especificamente a jovens e crianças.

Por sua vez, Ferreira (2016) identifica no uso de jogos digitais educacionais o potencial de unificar aspectos da historiografia que, em virtude de inúmeros fatores, tornaram-se difusos e/ou artificialmente segmentados no curso do desenvolvimento de determinadas sociedades. No caso da pesquisa desenvolvida por esse autor, o componente histórico referente a colaboração dos povos afro-diaspóricos na construção da cidade de Ouro Preto ganhou muito mais organicidade.

Já Kormikiari e Porto (2019) defendem que a acessibilidade dos jogos digitais quando associada à temática de um classicismo decolonial fomentam uma aproximação menos turbulenta e com maior adesão identitária dos sujeitos participantes dos processos interativos-educacionais.

QP2: Quais os principais impactos educacionais da gamificação do ensino de cultura clássica não-eurocentrada no Brasil de acordo com os trabalhos acadêmicos no período de 2016 a 2020?

A pesquisa de Firmino Junior *et al* (2020) indica que o uso de jogos digitais na educação da cultura dos povos tradicionais brasileiros – objeto da pesquisa dos autores – possibilita uma apropriação conteudal não massificante, pois a ludicidade faz com que os componentes histórico-sociais sejam apresentados de uma forma naturalmente sequenciada na lógica *gamer*, o que produz uma adesão muito mais significativa.

Dentre as conclusões oriundas do uso de *role-playing game* (RPG) Digitais para o ensino da história da presença dos povos afro-diaspóricos no Brasil, Souza (2016) aponta a produção de um engajamento social dos educandos envolvidos, os quais, mesmo depois da finalização do projeto promovido pelo pesquisador, continuaram estudando a história de personagens negros da história do Brasil.

Para Rosa (2020), quando o protagonismo do educando no processo de gamificação educacional está atrelado ao debate da tradição clássica não-eurocentrada, produz-se uma oportunidade *sui generis* de vivência de certos aspectos da tradição ou da história de povos que durante séculos foram invisibilizados culturalmente e emudecidos discursivamente.

QP3: Quais as principais dificuldades para o desenvolvimento de jogos digitais para o ensino de cultura clássica decolonial no Brasil registradas na literatura no período de 2016 a 2020?

Ferreira (2016) aponta o apagamento sistemático da história dos povos africanos – aquilo que contemporaneamente os especialistas tem denominado de epistemicídio – como a principal de dificuldade para todas as formas de

ensino, inclusive a gamificação, da história dos povos africanos trazidos para o Brasil.

Na perspectiva da pesquisa desenvolvida por Firmino Junior et al (2020), a outra forma como os povos tradicionais registram suas tradições – numa lógica da oracia – diverge de modo muito sintomático da episteme, centrada no letramento, de nossa sociedade. Diante deste fato, as múltiplas versões de uma mesma narrativa folclórica, como a lenda do Japuaçu, complexificam os processos de reflexão sobre os povos tradicionais. No caso do desenvolvimento de um jogo digital, até a roteirização transforma-se num desafio.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente RSL empenhou-se em ocupar uma destacável lacuna existente no universo acadêmico em língua portuguesa ao propor uma análise pormenorizada da literatura atual sobre os processos de gamificação das estratégias de ensino das antiguidades não-eurocentradas.

As respostas às Questões Secundárias (**QS1, QS2, QS3**) elencadas apontam para um reduzido número experiências pedagógicas que utilizam *games* para o ensino de história clássica, e para um quantitativo ainda menor de jogos digitais desenvolvidos especificamente para as antiguidades decoloniais.

Quanto ao debate apresentado a partir das Questões Principais (**QP1, QP2, QP3**), demonstrou-se que a gamificação do ensino clássico pós-colonial tem grande potencial para fomento de uma reparação histórica do epistemicídio sistemático das tradições afro-diaspóricas e dos povos tradicionais que habitavam há milênios as terras que viriam a ser o Brasil.

O baixo registro das iniciativas acadêmicas que se dedicam à produção de jogos digitais destinados ao ensino de história clássica não-europeia revelou-se como o principal desafio para a realização desta revisão da literatura.

Abre-se uma enorme senda investigativa a partir das respostas encontradas na presente pesquisa. As lacunas a serem exploradas vão desde a evidente viabilidade de uma proposta para desenvolvimento de jogos digitais desenvolvidos para o ensino de estudos clássicos; passando por uma ampliação com campo investigativo que compare, por exemplo, as experiências de ensino de cultura clássica fora do Brasil com aquelas que aqui se experimenta; chegando enfim, a possibilidade de analisar as especificidades de uma metodologia *gamer* que se dedique às tradições e histórias não europeias da antiguidade.

Gamification and teaching of classic culture: un overview of brazilian research

ABSTRACT

The teaching of classical culture goes through a series of educational challenges, one of the most prominent, its contextualization in an increasingly technological society. Gamification, a methodological strategy that is well established in other areas of knowledge, is a promising response to this demand. This article presents a systematic literature review that analyzes existing research in Portuguese on the use of digital games for teaching classical culture in Brazil. The results obtained point to the existence of successful educational-technological experiences, for which it is still possible to distinguish the development of educational games that were developed to problematize a decolonial antiquity view, that is, no eurocentric.

KEYWORDS: Classical studies. Decoloniality. Gamification.

REFERÊNCIAS

AVANÇO, L.D. **Jogo e educação: resgate do paradigma socrático**. 2018. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual Paulista/UNESP, Presidente Prudente – SP. 155f. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/154054/avanco_ld_dr_prud.pdf?sequence=3&isAllowed=y. Acesso em: 29 nov. 2021.

BARBOSA, T. M.; BURLAMAQUI, A. A. R. S. da S.; BURLAMAQUI, A. M. F. Formação de professores para a construção de Jogos Educacionais Digitais: uma revisão sistemática da literatura. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 10, n. 13, p. e519101321585, 2021. DOI:10.33448/rsd-v10i13.21585. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/21585>. Acesso em: 29 out. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base: ensino médio**, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_verseofinal_site.pdf. Acesso em: 27 out. 2021.

_____. **Resolução n.º 3, de 21 de novembro de 2018**. Atualiza as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=102481-rceb003-18&category_slug=novembro-2018-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 16 out. 2021.

BRAZÃO, D.A. **Entre o colonial e o decolonial: A Base nacional Comum Curricular como território de disputas**. 2018. Dissertação (Mestrado em Mestrado em História Social do Território) - Faculdade de Formação de Professores/UERJ. São Gonçalo – RJ. 174f. Disponível em: http://www.ppghsuerj.pro.br/wp-content/uploads/2021/04/Diogo_Alchorne_Brazao.pdf. Acesso em: 26 out. 2021.

CEARÁ. Secretaria da Educação do Estado do Ceará. **Documento Curricular Referencial do Ceará: educação infantil e ensino fundamental**. Fortaleza: SEDUC, 2019. Disponível em: https://www.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/37/2020/02/DCRC_2019_OFICIAL.pdf. Acesso em: 18 out. 2021.

CORRÊA, C. R. Aprendizagem de segunda língua por meio da educação online aberta: o uso de tecnologias digitais, gamificação e autodidatismo no processo de aquisição linguística. **Revista Docência e Cibercultura**, [S.l.], v. 4, n. 3, p. 399-410, dez. 2020. ISSN 2594-9004. Disponível em:

<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/re-doc/article/view/54614>. Acesso em: 25 out. 2021. <https://doi.org/10.12957/redoc.2020.54614>.

DA SILVA, E. C., & Bottentuit Junior, J. J. B. (1). Multiletramentos e práticas com tecnologias digitais: uma revisão sistemática da literatura em dissertações de mestrado. **REVISTA INTERSABERES**, 12(26), 263-268. Disponível em: <https://www.revistasuninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/1307>. Acesso em: 20 out. 2021. <https://doi.org/10.22169/revint.v12i26.1307>.

FERREIRA, E. M. História da África e jogos: A lei 10.639/03 e o trabalho docente no ensino de história. **Faces da História**, v. 3, p. 99-113, 2016. Disponível em: <https://seer.assis.unesp.br/index.php/facesdahistoria/article/view/385/360>. Acesso em 01 nov 2021.

FIRMINO JUNIOR, G. ; CANCELLIER, S. G. ; MACHADO, L. V. ; AMBROSIO, P. G. ; MADEIRA, Kristian ; BATANOLLI, J. A. R. ; MARTINS, Paulo João . Protótipo do jogo educativo 2D: Folcmapu, sobre folclore brasileiro ¿Lenda do Japuaçu¿, utilizando metodologia RETAIN. **INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO**, v. 23, p. 1-10, 2020. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/93948>. Acesso em: 15 nov 2021.

KITCHENHAM, B. & CHARTERS, S. **Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering** (Technical Report No. EBSE-2007-01). Keele: Keele University, 2007. Disponível em: https://www.elsevier.com/_data/promis_misc/525444systematicreviewsguide.pdf. Acesso em: 13 nov 2021.

KORMIKIARI, M. C. N.; PORTO, V. C. Arqueologia como instrumento de aproximação aluno-mundo antigo: para além de uma visão eurocêntrica. **Revista Transversos**. n° 16, Agosto, 2019, p. 45-69. Disponível em <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/transversos/index>. Acessado em 27 out 2021.

LAUREANO, R. S.; BERNARDI, G.; CORDENONSI, A. Z. Mapeando o uso de Jogos para o Ensino de Arte-Educação: uma Revisão Sistemática de Literatura e Pesquisa Netnográfica. **RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 18, p. 1, 2020. Disponível em <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/105941/57813>. Acessado em 18 out 2021.

LEFFA, V. J. Gamificação no ensino de línguas. **Perspectiva**. v. 38, n. 2, 2020, p. 01-14. Disponível em: http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/gamificacao_ensino_linguas.html. Acessado em 27 out 2021.

MACHADO, R.C.M. & SILVA, D.V.S. Ensino de literaturas e decolonialidade: por uma educação literária democrática. **Gragoatá**, 26(56), p.1207-1240, 2021. Disponível em <https://periodicos.uff.br/gragoata/article/view/49166>. Acessado em 29 out 2021. <https://doi.org/10.22409/gragoata.v26i56.49166>.

MATTAR, J.; SOUZA, Á. L. M.; BEDUSCHI, J. O. Games para o ensino de metodologia científica: revisão de literatura e boas práticas. **Educação Formação e Tecnologias**, v. 10, n. 1, p. 3-19, jun. 2017. Disponível em http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1646-933X2017000100003&lng=pt&nrm=iso. Acessado em 18 out. 2021. <https://doi.org/10.1549/1646933Xv10n120170319>.

MIOTTI, C. M.; LOPES, I. C. O elemento lúdico no ensino da cultura clássica: por que não se pode aprender coisas sérias brincando? **Estudos Linguísticos e Literários**, v. 1, p. 332-355, 2016. Disponível em <https://periodicos.ufba.br/index.php/estudos/article/view/17118>. Acessado em 17 out 2021. <https://doi.org/10.9771/2176-4794ell.v0i55.17118>.

MOERBECK, GUILHERME. Em defesa do ensino da História Antiga nas escolas contemporâneas: Base Nacional Curricular Comum, usos do passado e pedagogia decolonial. **BRATHAIR** (ONLINE), v. 1, p. 50-91, 2021. Disponível em <https://ppg.revistas.uema.br/index.php/brathair/article/view/2525>. Acessado em 20 out 2021. <https://doi.org/10.18817/brathair.v1i21.2525>.

PAIVA, F. V. **Narrativas de resistência e a formação de memórias docentes: da Inteiraza de letramentos e de movimentos em linguagem decolonial da Licenciatura em Educação do Campo da UFRRJ**. 2018. 220 f. Tese (Doutorado em Educação) - Instituto de Educação / Instituto Multidisciplinar de Nova Iguaçu, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro - RJ, 2018. Disponível em <https://tede.ufrrj.br/jspui/handle/jspui/4717>. Acessado em 16 out 2021.

PEREIRA, S. M. Um Departamento de Estudos Clássicos como motor das aprendizagens no Ensino Básico e Secundário. **Boletim De Estudos Clássicos**, (65), p.191-196, 2020. Disponível em https://impactum-journals.uc.pt/bec/article/view/65_12. Acessado em 27 out 2021. http://dx.doi.org/10.14195/2183-7260_65_12.

ROSA, João Victor. **Videogames e ensino de história: aspectos práticos no uso didático**. 2020.153 f. Dissertação (Mestrado em História Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. Departamento de História. São Paulo – SP, 2020. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8138/tde-19042021-194251/publico/2020_JoaoVictorRosa_VOrig.pdf. Acessado em 27 nov 2021.

SOUZA, Antônio Lázaro Pereira de. **RPG digital instrumento pedagógico para o ensino da abolição da escravidão na Bahia**. 2016. 118f. Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade) – Universidade Estadual da Bahia, Salvador – BA, 2016. Disponível em: <http://www.saberaberto.uneb.br/jspui/bitstream/20.500.11896/527/1/Dissertacao%20Antonio%20Lazaro%20Pereira%20de%20Souza.pdf>. Acessado em 29 nov 2021.

SOUZA, L. C. T.; LIMA, L. F. ; MORAIS, N. M. M. ; LUNA, M. F. ; SILVA, R. C. D. Da literatura clássica ao letramento literário: um caminho possível. **Research, Society and Development**, v. 9, p. e47791211550, 2020. Acessado em 27 out 2021. Disponível em <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/11550>. Acessado em 29 out 2021. <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v9i12.11550>.

Recebido: 21/12/2021

Aprovado: 22/06/2023

DOI: 10.3895/rts.v19n57.15064

Como citar:

BRAZIL, V. T. F.; VASCONCELLOS, F. H. L.; SANTANA, J. R. Gamificação e ensino de cultura clássica: um panorama das pesquisas brasileiras.

Rev. Tecnol. Soc., Curitiba, v. 19, n. 57, p. 74-91, jul./set., 2023. Disponível em:

<https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/15064>

Acesso em: XXX.

Correspondência:

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

