

## “A Conquista do Paranhana” – História em Jogos Digitais

Atualmente vivemos em uma sociedade globalizada e fundamentalmente digital, estando esta tecnologia incorporada em nossas vidas e nosso cotidiano, bem como na vivência infantil e, não podemos ignorar, portanto, o fato de que os jogos digitais – tanto de computadores quanto de consoles de vídeo-game – fazem parte da rotina de nossas crianças. Os estudos no campo da neurociência, como informam Heidrich e Rotta (2018), apontam para resultados animadores na aplicação destes jogos para o desenvolvimento de ensino-aprendizagem pueril, inclusive no estímulo de crianças com paralisia cerebral ou outro tipo de déficit ou deficiência nos estudos regulares. Nesse ínterim, a escola tem estado muito aquém das expectativas na utilização desta ferramenta didática, sendo urgente sua inserção neste mundo tecnológico a fim de acompanhar o desenvolvimento cada vez mais frenético de infantes e adolescentes. Com conhecimento desta realidade, buscou-se desenvolver um jogo que - salvo a função de divertimento – tem por objetivo estimular o estudo da História local de uma forma lúdica, porém significativa e efetiva. O referido jogo reproduz a chegada dos primeiros colonos alemães em Santa Maria do Mundo Novo, no Vale do Paranhana fazendo com que o educando vivencie o cotidiano e as dificuldades, realize as tarefas e insira-se na vida das pessoas do século XIX; e, ao utilizar-se do ambiente digital como recurso para a compreensão do passado, aproxima o conhecimento abstrato do concreto, facilitando o aprendizado. O presente texto tem por finalidade relatar as experiências vivenciadas por uma bolsista de História no Projeto - Jogo Digital “A Conquista do Paranhana”, que é desenvolvido em conjunto pelas graduações: Tecnologia em Jogos Digitais e História (Licenciatura) da FACCAT. O movimento inicial de interação entre os participantes das duas graduações mostrou-se um desafio interessante, uma vez que são dois grupos distintos, unidos por um propósito comum e com foco no sucesso do projeto interdisciplinar, contudo, são essas novas experiências que nos enriquecem, pois já disse Paulo Freire (2018, p.26) “*Aprender precedeu ensinar ou, em outras palavras, ensinar se diluía na experiência realmente fundante de aprender*”.

**Palavras-chave:** Jogo Digital. Interdisciplinaridade. História. Tecnologia. Aprendizagem.

ANTUNES, Celso. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. 13 ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 57. ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018.

GUIMARÃES, Selva. *Didática e prática de ensino de História: Experiências, reflexões e aprendizado*. Campinas, SP: Papyrus, 2015. (Coleção Magistério: Formação e Trabalho Pedagógico)

HEIDRICH, Regina; ROTTA, Newra T. *Brain-Computer Interface como auxílio na aprendizagem*. In: ROTTA, Newra T.; BRIDI FILHO, César A.; BRIDI, Fabiane R. de



S. (org.). *Plasticidade Cerebral e Aprendizagem: abordagem multidisciplinar*. Porto Alegre: Artmed, 2018.

ZABALA, Antoni. *A Prática Educativa: como ensinar*. Trad. Ernani da F. Rosa. Porto Alegre: Artmed, 1998.