

**APLICABILIDADE DE GAMES NO ENSINO DE HISTÓRIA EM TEMPOS
DOMINADOS PELAS TECNOLOGIAS CEEP NEWTON SUCUPIRA
SALVADOR – BA**

João Gabriel Alves da Silva⁶⁴

Na contemporaneidade a escola não comunga com realidade dos agentes envolvidos, discente desmotivado com a aula maçante do professor, por sua vez o discente tenta trazer conteúdo das disciplinas e eles se mostram apáticos. Mas quando se trata de jogos digitais costumam absorver muitas horas jogando e consomem um tempo que poderia ser aproveitado em outras atividades, como por exemplo, o estudo. Isto gera reclamações entre pais e professores, pois gostariam que seus filhos e alunos aplicassem nos estudos o mesmo nível de atenção e comprometimento dedicado aos jogos. Quando se fala no avanço exacerbado dos processos tecnológicos, surgem as exposições de desenvolvimento da tecnociência e relações com os contextos sociais de formação e produção, assim como as necessidades de acompanhamento por parte dos professores junto aos seus alunos que já vivem em sintonia com essa tecnologia. Neste sentido, não se pode deixar de mencionar que os Games em seu surgimento estavam ligados à perda de tempo e até mesmo à má influência por apresentar as “guerras” e competições desmedidas, porém também não se deve negar o quanto o avanço dos mesmos oferecem atualmente recursos inigualáveis em diversas áreas do conhecimento, e particularmente, no caso da aplicação deles para o desenvolvimento e interesse pelo Ensino de História. Portanto, as perguntas para esta proposta são: De que forma os Games pode ser a aplicados no Ensino de História em tempos dominados pelas Tecnologias? Como os mesmos podem ser inseridos como projetos e estruturas no processo de evolução no Ensino de História? Quais as possibilidades de atendimento e atuação em performances produtivas e pragmáticas de intervenção e de aplicação que os profissionais podem utilizar como base de formação? Neste contexto, se firma a intervenção, transformação e criatividade através do uso das Tecnologias da Informação e Comunicação para a aplicabilidade desses Games

⁶⁴ Graduado em História pela UNIJORGE e professor do CEEP Newton Sucupira. leiga-bri@gmail.com

no referido estudo, além de discutir o Ensino de História com o desempenho melhorado dentro das tecnologia. Com isso venho aqui trazer como estudar os jogos digitais como meu objeto de pesquisa, sobre a utilização de jogos digitais no ensino e aprendizagem, como uma nova abordagem pedagógica. Verificar como a aplicabilidade de jogos digitais em tempos dominados pelas Tecnologias exercem influências positivas no Ensino de História no CEEP Newton Sucupira. Faremos uma pesquisa aplicada, portanto o pruto final será criar um jogo simuldador do conteudo da independencia, o eixo da tematico é Geotecnologias, Jogos Digitais e Educação Cartográfica. A metodologia será aplicada dentro das aulas de História começaremos a instigar os discentes para conhecer a História da Independência da Bahia e seu marco histórico o que representa para os baianos dentro deste ponto de vista começaremos a pensar criar um jogo aplicativo para puder gostarem mais da disciplina através do jogo. Os resultados não tenho neste momento. A experiência devidos aos anos de atuação profissional na área educativa, é que se entende o quanto a importância e relevância do assunto proposto apresentam grandes impactos e tendências que estabelecem mudanças significativas quanto à inserção e aplicabilidade de Games no âmbito educacional, além do que, essa influência também tem relação direta com a sociedade de maneira geral nos tempos em que a vivência tecnológica é totalmente necessária e vigente.

Palavras-chave: Educação. Jogos eletrônicos. Historia.