



# VI SEMINÁRIO INTERDISCIPLINAR DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA

UNIVERSIDADE, CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS:  
SUJEITOS, PRÁTICAS E POLÍTICAS PÚBLICAS

04 A 06 DE JUNHO DE 2024  
UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA  
CAMPUS VI - CAETITÉ

## A INTEGRAÇÃO DAS CIÊNCIAS COGNITIVAS E DOS JOGOS ELETRÔNICOS A SERVIÇO DA IMAGINAÇÃO NA MELHORIA DA APRENDIZAGEM HISTÓRICA

Maxsuel da Silva Marques Ferreira<sup>1</sup>

Orientação: Prof. Dr. Jairo Carvalho do Nascimento<sup>2</sup>

**Resumo:** Neste resumo expandido é discutida a integração das Ciências Cognitivas e dos jogos eletrônicos a serviço da competência do imaginar no ensino de História, com foco na promoção da habilidade de imaginar para aprimorar a aprendizagem histórica. Destacou-se a importância da imaginação na construção do conhecimento histórico, ressaltando que os jogos eletrônicos atuam como ferramenta para estimular essa habilidade nos alunos. Além disso, a contribuição das Ciências Cognitivas foi apresentada como fundamental para compreender os processos de aprendizagem e fortalecer a capacidade de imaginar dos estudantes. A conclusão enfatiza que a combinação entre jogos eletrônicos, Ciências Cognitivas e a valorização da imaginação representa uma abordagem inovadora e enriquecedora para o ensino de História. Ao integrar esses elementos, os educadores podem não apenas facilitar a compreensão dos conteúdos históricos, mas também estimular a criatividade, a reflexão crítica e a construção de narrativas significativas. Assim, a imaginação se torna uma ferramenta essencial para uma aprendizagem mais profunda e contextualizada, promovendo uma compreensão ampla e crítica da História.

**Palavras-chave:** Aprendizagem histórica; Ciências Cognitivas; Jogos eletrônicos; Imagem; Ensino de história.

---

<sup>1</sup> Licenciando em História no campus VI da Universidade do Estado da Bahia. Email: maxxmarfe@hotmail.com

<sup>2</sup> Doutor em História Social pela Universidade Federal da Bahia (UFBA/2015). Atualmente é Professor Adjunto, Nível A, Dedicção Exclusiva, da Universidade do Estado da Bahia (Campus VI/Caetité). Email: jairocine.uneb@gmail.com

**Abstract:** In this expanded abstract, the integration of Cognitive Sciences and electronic games in history education was discussed, focusing on promoting the ability to imagine to enhance historical learning. The importance of imagination in constructing historical knowledge was highlighted, emphasizing that electronic games serve as a tool to stimulate this skill in students. Furthermore, the contribution of Cognitive Sciences was presented as crucial to understanding learning processes and strengthening students' ability to imagine.

The conclusion emphasizes that the combination of electronic games, Cognitive Sciences, and the appreciation of imagination represents an innovative and enriching approach to history education. By integrating these elements, educators can not only facilitate the understanding of historical content but also stimulate creativity, critical reflection, and the construction of meaningful narratives. Thus, imagination becomes an essential tool for deeper and contextualized learning, promoting a broad and critical understanding of History.

**Keywords:** *Historical learning. Cognitive Sciences. Electronic games. Imagination. History education.*

## 1. Introdução

A aprendizagem histórica desempenha um papel fundamental na educação, permitindo aos alunos compreender o passado e contextualizar o presente. No entanto, devido à sua natureza abstrata, a aprendizagem histórica pode ser desafiadora. Nesse contexto, a integração das Ciências Cognitivas e dos jogos eletrônicos no ensino de História tem sido explorada como uma forma de aprimorar a compreensão e o engajamento dos alunos. Jörn Rüsen, renomado teórico da Didática da História, destaca a importância da reflexão crítica, da contextualização histórica e da integração de fontes e métodos no ensino da História, fornecendo uma base sólida para uma abordagem reflexiva e contextualizada do passado (Schmidt, 2017; Rüsen, 2012).

Assim, essa comunicação busca somar ao conhecimento atual, explorando como a imaginação, as Ciências Cognitivas e os jogos eletrônicos podem ser integrados de forma eficaz para melhorar a aprendizagem histórica. Haja visto que a falta de reflexão sobre esse tema pode resultar em oportunidades perdidas para aprimorar a educação histórica e as estratégias

de ensino. Portanto, este texto visa fornecer insights valiosos para educadores, pesquisadores e desenvolvedores de jogos, contribuindo significativamente para a literatura existente sobre a aprendizagem histórica.

## **2. Desenvolvimento**

### **2.1. Importância da Aprendizagem Histórica**

Escusado dizer que a aprendizagem histórica desempenha um papel crucial na formação dos alunos, permitindo-lhes compreender não apenas os eventos passados, mas também as diversas interpretações e narrativas que influenciam nossa percepção e compreensão da História. Nesse meio, Jörn Rüsen, renomado teórico da Didática da História, destaca a complexidade inerente à aprendizagem histórica e a importância de compreender os fundamentos e paradigmas que sustentam o ensino dessa disciplina (Rüsen, 2012).

Em sua obra *Aprendizagem Histórica: fundamentos e paradigmas* (2012), em meio a toda densa escrita, Rüsen enfatiza alguns pontos inerentemente interessantes às ideias aqui defendidas. Atuantes como alguns fundamentos e habilidades à aprendizagem de história, junto à centralidade do sujeito, etc., são eles a importância da imaginação, a reflexão crítica, a contextualização e a integração de fontes e métodos no ensino da História. Esses fundamentos estabelecem uma base sólida para uma abordagem reflexiva, crítica e contextualizada no exame do passado, contribuindo para uma compreensão mais profunda e significativa da História (Rüsen, 2012).

### **2.2. Aplicação das Ciências Cognitivas**

Além disso, a integração das Ciências Cognitivas, incluindo a Neurociência Cognitiva e a Psicologia Cognitiva, oferecem base fundamental sobre como o cérebro aprende e processa informações, pois compreender os processos cognitivos, como emoção, motivação, atenção e memória (Salla, 2012), pode auxiliar na criação de estratégias de ensino mais eficazes e envolventes, alinhadas com os princípios defendidos por Rüsen,

destrinçam-se meios para se ter a imaginação como foco do processo de aprendizagem. Tais estratégias são fatores essenciais que influenciam a aprendizagem histórica.

Nesse sentido, de forma sequencial, compreender como a memória funciona e direcionar a atenção do estudante para aspectos relevantes da história pode facilitar a retenção de informações. Além disso, ao considerar o papel das emoções na aprendizagem histórica, os educadores podem tornar o ensino mais motivador e pessoal. Com nesses aspectos, sendo pensados ativamente pelo docente, a habilidade de imaginar eventos passados e se colocar na perspectiva de pessoas da época, essencial para uma compreensão profunda da história, passa a ser construída e estimulada tendo por base a interdisciplinaridade das Ciências Cognitivas e - como se prevê - a Didática da História.

Assim, ao integrar os conhecimentos das Ciências Cognitivas no ensino de história, os educadores podem desenvolver abordagens competentes que estimulem a reflexão crítica, a contextualização dos eventos históricos e a construção de narrativas significativas para os estudantes. Essa integração pode/visa contribuir para uma aprendizagem mais profunda e duradoura, promovendo uma compreensão mais ampla e crítica da História (Rodrigues, 2022; Pereira, 2020. Santos, 2011).

### 2.3. Integração dos Jogos Eletrônicos

Por outro lado, a utilização de jogos eletrônicos no ensino de história tem se mostrado uma ferramenta poderosa para tornar a aprendizagem mais interativa e estimulante. Os jogos proporcionam experiências imersivas que ajudam os alunos a visualizar eventos passados, compreender perspectivas históricas e desenvolver habilidades de resolução de problemas. Quando alinhados com os princípios da aprendizagem histórica propostos por Rüsen junto às aplicações advindas dos campos de estudo cognitivos, os jogos eletrônicos atuam como ferramenta potencializadora da imaginação. Ao integrar elementos lúdicos e narrativos, por conseguir abarcar os aspectos cognitivos e estimular a imaginação dos alunos através dos vários sentidos,

acaba facilitando a compreensão e a internalização dos conteúdos históricos de maneira mais eficaz que outros meios e mídias. Além de fornecer representações mentais que alimentam a “maquina” do imaginar. Desse modo, tornam-se eles [games], o melhor meio para que o docente possa explorar e construir a competência de imaginar nos estudantes, se esta busca em sua metodologia facilitar a compreensão e a internalização dos conteúdos históricos de maneira mais eficaz.

### **3. Conclusão**

Diante do exposto neste resumo expandido, concluímos que diante da importância da imaginação na aprendizagem histórica, os jogos eletrônicos surgem como uma ferramenta poderosa a serviço desse processo. A integração das Ciências Cognitivas, que contribuem para uma melhor compreensão dos processos de aprendizagem, se mostra fundamental para fortalecer a habilidade de imaginar dos estudantes. Ao unir a ludicidade dos jogos eletrônicos com os aspectos cognitivos, os educadores podem estimular a imaginação dos alunos, permitindo que se coloquem na perspectiva de pessoas do passado e compreendam eventos históricos de forma mais profunda e significativa.

Portanto, a combinação entre a utilização de jogos eletrônicos, a compreensão dos processos cognitivos e a valorização da imaginação como elemento central da aprendizagem histórica representa uma abordagem enriquecedora e inovadora. Ao promover a integração desses elementos, os educadores podem não apenas facilitar a compreensão e internalização dos conteúdos históricos, mas também estimular a criatividade, a reflexão crítica e a construção de narrativas pessoais e significativas. Assim, a imaginação se torna não apenas uma ferramenta essencial para a aprendizagem histórica, mas também um meio poderoso para engajar os alunos e promover uma compreensão mais profunda e contextualizada da História.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

RODRIGUES, Amanda Gisele. **Imaginação e Ensino de História**: um encontro com trovadoras do medievo. Dissertação (Mestrado Profissional) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, Porto Alegre, BR-RS, 2022.

RÜSEN, Jörn. **Aprendizagem histórica**: fundamentos e paradigmas / Jörn Rüsen, com colaboração de de Ingetraud Rüsen; Tradução de Peter Horst Rautmann, Caio da Costa Pereira, Daniel Martineschen, Sibebe Paulino. Curitiba: W.A Editores, 2012.

SALLA, Fernanda. **Neurociência**: como ela ajuda a entender a aprendizagem. Nova Escola, ed. 253, 2012. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/217/neurociencia-aprendizagem>. Acesso em: 30 de abr. 2024.

SANTOS, Adriana-Flor de S. **Imaginação**: reflexões e possibilidades. Dissertação (Mestrado em Cognição e Linguagem) – Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro, Centro de Ciências do Homem, 2011.

SCHIMIDT, Maria Auxiliadora. **Jörn Rüsen e sua contribuição para a didática da História**. Intelligere, Revista de História Intelectual, vol. 3, nº2, p. 60-76. 2017. Disponível em: <http://revistas.usp.br/revistaintelligere>. Acesso em 22 de abr. 2024.

PEREIRA, Graça V. N. S. **Jogos Digitais e História**: a construção e jogos digitais para promover a aprendizagem histórica. AMPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de história, Rio de Janeiro/RJ, 2021.

PEREIRA, Nilton Mullet. **O que pode a imaginação na aprendizagem histórica?** CLIO: Revista de Pesquisa Histórica, Recife, v. 38, n. 01, p. 47-68, jan./jun. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/revistaclio/article/view/243163>. Acesso em: 19 de abr. 2024.