

## EXPLORANDO O PASSADO COM FERRAMENTAS DO PRESENTE: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE O USO DE NOVAS TECNOLOGIAS NO ENSINO DE HISTÓRIA

MATEUS SOARES DE OLIVEIRA<sup>1</sup>

Universidade do Estado da Bahia - UNEB

### Resumo

As discussões acerca das metodologias ativas no ensino de História se fazem presentes no contexto atual e as Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) são caminhos abertos que podem ser trilhados por educadores que tenham como finalidade desenvolver uma aprendizagem significativa com seus educandos. O presente artigo tem como objetivo fomentar algumas discussões sobre o uso das TIC'S na Educação Básica, relatando uma experiência – uma oficina - ocorrida na Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Campus VI. A oficina faz parte do projeto de extensão coordenado pela professora Márcia Cristina Lacerda Ribeiro, intitulado “*Aprendendo e ensinando História: o uso de diferentes ferramentas pedagógicas*”. A oficina, “Ferramentas Tecnológicas e o Ensino de História” teve como objeto o uso do jogo “*O Último Banquete em Herculano*”, desenvolvido pelo Laboratório de Arqueologia Romana Provincial (LARP), da Universidade do Estado de São Paulo (USP). A oficina seguiu algumas etapas de preparação desde a escolha do material até a seleção dos participantes e a recolha das impressões finais. Em conclusão, foi possível perceber como o uso de novas tecnologias é capaz de aproximar os discentes de um conteúdo de forma mais prazerosa.

**Palavras-chave:** Ensino de História; O Último Banquete em Herculano; LARP.

### Summary

Discussions about active methodologies in History teaching are present in the current context and New Information and Communication Technologies (ICTs) are open paths that can be followed by educators whose purpose is to develop meaningful learning with their students. This article aims to encourage some discussions about the use of ICTs in Basic Education,

---

<sup>1</sup> Professor de História do município de Riacho de Santana – BA. Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino, Linguagem e Sociedade, da Universidade do Estado da Bahia (PPGELS/UNEB), sob a orientação da Professora Márcia Cristina Lacerda Ribeiro (PPGELS/UNEB).

reporting an experience – a workshop – that took place at the State University of Bahia (UNEB), Campus VI. The workshop is part of the extension project coordinated by professor Márcia Cristina Lacerda Ribeiro, entitled “Learning and teaching History: the use of different pedagogical tools”. The workshop, “Technological Tools and the Teaching of History” had as its objective the use of the game “The Last Banquet in Herculaneum”, developed by the Provincial Roman Archeology Laboratory (LARP), at the State University of São Paulo (USP). The workshop followed some preparation steps from choosing the material to selecting the participants and collecting the final impressions. In conclusion, it was possible to see how the use of new technologies is capable of bringing students closer to content in a more enjoyable way.

**Keywords:** LARP; Teaching History; The Last Banquet in Herculaneum.

## Introdução

Meu objetivo é relatar a experiência da realização de uma oficina em que pude colocar em prática o objeto da minha pesquisa de mestrado com o tema “O Virtual é Real: Limites e Possibilidades do Uso das Redes Sociais no Ensino de História Antiga”, em que trabalho com as Tecnologias Digitais da Comunicação (TIC’s) e como elas podem auxiliar no Ensino de História, mais especificamente na História Antiga. Além das redes sociais, outra ferramenta tecnológica que tem um importante potencial de agregar conhecimento em sala de aula são os jogos.

A oficina, intitulada “Ferramentas Tecnológicas e o Ensino de História”, foi ministrada por mim com a monitoria do Grupo Hélade. Ela fez parte de um projeto maior, desenvolvido e executado pela prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Márcia Cristina Lacerda Ribeiro<sup>2</sup>, sob o financiamento do edital nº 015/2023, publicado no D.O.E de 04/03/2023, da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), que tratou do Processo Seletivo de Projetos de Extensão com concessão de Bolsas de Iniciação à Extensão para estudantes da Graduação em 2023. O projeto de extensão, intitulado “Aprendendo e ensinando História: o uso de diferentes ferramentas pedagógicas” teve como objetivo implementar um conjunto de atividades a partir do uso de diferentes ferramentas na

---

<sup>2</sup> Professora da graduação em História e do Programa de Pós-graduação em Ensino, Linguagem e Sociedade (PPGELS) da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) – Campus VI – Caetitê.

área do Ensino de História voltado, principalmente, para alunos e professores da Educação Básica, bem como alunos da graduação em História. O Projeto trazia a experiência da professora e tinha o mérito de somar ao mesmo tempo as pesquisas dos seus orientados de mestrado e do seu pós-doutorando (Joslan Sampaio), de modo que fosse possível a cada um aprofundar os seus objetos e colocá-los em prática. Vale lembrar que um mestrado profissional, como o nosso, exige a construção de um Produto Educacional.

Vale registrar que os projetos de extensão universitária desenvolvidos pela professora Márcia Cristina e seu grupo de estudos já se tornaram uma marca registrada dentro do Departamento de Ciências Humanas da UNEB – Campus VI. Neste ano de 2024 a professora completa 20 anos de docência no município de Caetité e é visível sua preocupação em levar as discussões que ocorrem no universo acadêmico para a comunidade caetiteense e do entorno. O início de minha trajetória com a professora Márcia se dá ainda no ano de 2017, quando, no primeiro semestre do curso de História, pude cursar uma disciplina ministrada por ela. Posteriormente entrei no grupo de estudos Hélade – coordenado pela mesma.

O Hélade teve origem em 2016. O nome do grupo está em concordância com a pesquisa desenvolvida pela professora Márcia ao longo de sua formação: a cidade grega antiga. Hélade significa a forma como os gregos antigos se identificavam, eles se viam como Helenos e a terra onde eles habitavam era chamada de Hélade. Grego e Grécia são denominações romanas (Hall, 2001). Cada vez mais o Hélade tem trilhado pelos caminhos da interdisciplinaridade, atendendo às mais diferentes pesquisas, seja no campo da educação, estudos cemiteriais, teatrais e cinematográficos, isso faz com que as reuniões do grupo sejam enriquecedoras do ponto de vista das discussões e da execução dos trabalhos desenvolvidos.

Nos últimos seis anos de trajetória, desde o meu ingresso, desenvolvemos muitos trabalhos. Promovemos exposições, executamos oficinas, trouxemos grupos de teatro para a universidade, organizamos minicursos, visitamos cidades próximas com aula de campo. No ano de 2018, no evento dos 25 anos do curso de História, o Hélade organizou e executou uma exposição sobre a cidade antiga grega, graças a uma parceria estabelecida com o Museu de Arqueologia e Etimologia da Universidade do Estado de São Paulo (MAE/USP). Naquele momento, trouxemos o grupo de teatro, *Ká Entre Nós*, para uma encenação de *Medeia*, tragédia de Eurípidés, conforme pode ser observado na Imagem 01.

**IMAGEM 01- MONTAGEM COM 04 FOTOGRAFIAS TIRADAS DURANTE A EXPOSIÇÃO NO EVENTO DOS 25 ANOS DO CURSO DE HISTÓRIA DA UNEB DE CAETITÉ EM 2018.**



**Legenda:** Montagem com fotos da exposição idealizada e executada pelo Hélade no evento dos 25 anos do Curso de História. Da esquerda para a direita: Na primeira imagem, é possível ver a maquete da cidade de Olinto; na segunda imagem, observamos os objetos e réplicas em exposição; na terceira imagem, observamos a apresentação do grupo de teatro *Ká Entre Nós* no auditório da UNEB; na última imagem, temos o modelo de Banner utilizado.

No ano de 2019, foi executado uma exposição e oficina para recepcionar os alunos do Centro Territorial de Educação Profissional do Sertão Produtivo (CETEP) de Caetité. Na ocasião, cerca de 300 alunos saíram do CETEP e foram até a UNEB para enriquecer seus conhecimentos sobre a História Antiga, recém-adquiridos em sala de aula. Os alunos foram divididos em blocos para participarem de três momentos distintos: 1. Uma palestra inicial no auditório: com todos os alunos reunidos, a professora Márcia introduziu os alunos ao universo da antiguidade, destacando os seus modos de vida, a diversidade existente e a extensão territorial da hélade; 2. Uma exposição de objetos gregos antigos: uma parte dos alunos foi para a sala de exposição, onde puderam observar a cultura material da antiguidade, a sala foi coordenada por Naiana Correia e Isabela Moreira, à época, graduandas em História. 3. Uma experiência prática em sala de audiovisual com quinze computadores, nessa ocasião, os estudantes tiveram acesso ao mundo grego através dos meios digitais – a sala foi coordenada por mim, ainda graduando em História. Vale destacar que em todos os momentos a professora Márcia esteve presente, observando e coordenando todo o trabalho.

Entre os anos de 2020 e 2022 passamos pela pandemia de COVID-19 e, com ela, o isolamento social como medida de prevenção. Infelizmente, em decorrência do vírus, encontros presenciais e exposições não puderam ser desenvolvidos. Mesmo assim, o grupo de estudos não parou. Foram realizadas reuniões para apresentação de trabalhos, discussão de textos e, ainda foi ofertado pela professora Márcia, um curso sobre escrita acadêmica e normas da ABNT.

Para o ano de 2023, com o retorno integral das atividades presenciais, o Hélade voltou com toda energia possível, unido à experiência de velhos membros, como Maria (graduada em História e, posteriormente, aprovada no mestrado do PPGELS), eu (Mestrando do PPGELS) e Naiana (Mestranda do PPGELS), e com a entrada de novos membros, estudantes da graduação em História: Alanda, Andrew, Camile, Danrlei, Lislei, Luana, Pedro, Rick, Rosy, Yan e daqueles vinculados ao Programa de Pós-graduação em Ensino, Linguagem e Sociedade (PPGELS): Araceli, Naiana, Eliseu e Joslan, eu, tudo sob a tutela da professora Márcia Cristina.

Dentro do projeto de extensão de 2023 foram executadas uma série de atividades que possibilitaram a ampliação de debates sobre o Ensino de História e o uso de diferentes metodologias ativas<sup>3</sup> para ampliação dos conhecimentos dentro do âmbito educacional. O projeto foi pensado e elaborado para que alunos e professores pudessem ter contatos com diferentes formas de aprender sobre a História, como o uso de cinema em sala de aula, visitas guiadas em arquivos públicos e cemitérios. Dessa forma, as atividades foram organizadas da seguinte forma: 1. Uma oficina sobre o uso do cinema e o ensino de História; 2. Uma oficina sobre o Arquivo Público de Caetité e o Ensino de História; 3. Uma aula de campo no espaço do cemitério de Botuporã, observando-o e estudando-o como lócus do Ensino de História; 4. Uma oficina sobre o uso de ferramentas tecnológicas e o Ensino de História; 5. Uma exposição sobre a Cultura Material e o Ensino de História. Um dos principais objetivos do projeto foi oferecer a professores, alunos da Educação Básica e graduandos de História atividades com diferentes estratégias para o ensino de História.

Feita essa breve explanação, focamos a partir de agora na experiência de uma das atividades enumeradas anteriormente: a oficina intitulada de *Ferramentas Tecnológicas e o Ensino de História*, ministrada por mim com a monitoria dos membros do Hélade e sob a coordenação e supervisão da Professora Márcia Cristina. Para a ocasião da nossa oficina, foram preparados dois outros momentos para os participantes: O primeiro momento foi a recepção proporcionada pela professora Márcia, em que ela contextualizou o universo da Antiguidade. Na sequência, os participantes foram divididos para duas experiências: uma parte dos participantes foi para uma sala onde acontecia a exposição sobre a cidade antiga grega. Outra parte dos participantes foi para o laboratório de informática para a experiência digital. Depois

---

<sup>3</sup> Para Bacich, Neto e Trevisani (2015), nas metodologias ativas, os alunos são incentivados a construir ativamente seu próprio conhecimento por meio de experiências práticas, investigações, debates, projetos colaborativos e outras atividades que os desafiam a pensar criticamente, resolver problemas e aplicar o que aprenderam.

da primeira experiência com o espaço, houve uma ciclagem: os estudantes que estavam na sala de exposição foram para o laboratório e vice-versa.

## 1. As Novas Tecnologias: Seus Limites e Possibilidades na Educação

A tecnologia não é um fenômeno recente; ela está presente na humanidade desde os primeiros hominídeos. À medida que as sociedades humanas se tornaram mais complexas e interligadas, a tecnologia continuou a evoluir em resposta às necessidades e aspirações das pessoas. As civilizações antigas, como as do Egito, Mesopotâmia, China e Grécia (só para citar algumas), desenvolveram sistemas agrícolas avançados, técnicas de construção monumental e formas de escrita, todas elas foram impulsionadas pela necessidade de controlar o ambiente e garantir a segurança e prosperidade do povo. Para Emma Marriott (2016), A Revolução Industrial, que teve início no século XVIII na Grã-Bretanha e posteriormente se espalhou pelo mundo, marcou um ponto de inflexão na história da tecnologia. A introdução de máquinas a vapor, métodos de produção em massa e novos materiais transformou radicalmente a economia, a sociedade e a cultura, desencadeando um período de crescimento econômico sem precedentes e mudanças sociais profundas (Marriott, 2016).

Em relação ao uso das tecnologias dentro do contexto educacional, Demerval Bruzzi (2016) deixa claro que no Brasil fala-se muito sobre o uso das tecnologias na Educação, mas pouco ainda se faz para a efetivação dessa ação. A tecnologia está presente na educação desde o início da Idade Moderna, por volta do ano de 1650, quando foi utilizado o Horn-Book, para alfabetização de crianças – esse aparelho tratava-se de uma madeira com letras impressas, uma forma de fazer com que as crianças lessem e escrevessem. Entre 1850 e 1870 chegou o Ferule, uma forma de espeto de madeira mais grosso que era usado como indicador. Ambos os aparelhos, além das funções pedagógicas serviam para aplicar castigos aos estudantes que se comportassem mal em sala de aula ou que não realizassem as tarefas (Bruzzi, 2016). Desde então muitos recursos tecnológicos foram implementados na educação, alguns se tornaram permanentes e outros não.

Na contemporaneidade, o uso de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) começa já na primeira infância, o que faz parecer que as crianças apresentem uma predisposição ao seu uso. A maioria dos alunos que hoje compõem as escolas brasileiras fazem parte do que Marc Prensky (2001) chamou de Nativos Digitais, pessoas nascidas a partir da década de 1980

e que já nasceram imersas no mundo digital, dispo de equipamentos tecnológicos como celulares, computadores, videogames, mp3, etc. Por essa predisposição precoce ao uso de aparelhos eletrônicos, eles são vistos como aqueles que dominam sua usabilidade. Se por um lado, os alunos são, em maioria, nativos digitais, o mesmo não vale para os docentes. Prensky nomeou os docentes de Imigrantes Digitais, pessoas que nasceram anteriormente à era das novas tecnologias e que tiveram de se adaptar aos novos meios para conviver na sociedade moderna (Prensky, 2001). Uma questão se faz importante: ser um nativo digital significa saber utilizar com propriedade as ferramentas à disposição?

Para Claudia Prioste (2020), somente o acesso de crianças e adolescentes aos meios digitais não as conduzem ao conhecimento, a autora analisou duas realidades diferentes: uma escola pública e outra particular de São Paulo. As duas escolas dispunham de salas de informática, mas com finalidades diferentes: na escola pública existia uma matéria na grade curricular denominada de “Informática Educativa”, ministrada pelo professor de informática. Na escola particular a sala de informática era utilizada como fontes para pesquisas encomendadas pelos professores das aulas regulares e contava com um auxiliar que ajudava os alunos nas pesquisas. Foi observado nos dois casos dificuldades no que se refere ao uso desses espaços: adolescentes que se dispersavam facilmente, acessando sites de jogos, pornografia e entretenimento diverso, jovens que não conseguiam usar o computador com mais profundidade e que sabiam apenas o básico. Conforme podemos observar na citação abaixo:

“A facilidade de aprendizagem dos jovens com relação às tecnologias virtuais é praticamente consenso. Não raro, escutamos pais revelando que aprendem recursos da internet com seus filhos, professores confessando que seus alunos conhecem mais de tecnologia do que eles próprios. Contudo, o que encontramos na pesquisa de campo não corrobora essa difundida crença de que a geração nativa tecnológica aprenderia intuitivamente e conseguiria usufruir dos benefícios da tecnologia com facilidade. Entre os jovens da escola pública pesquisada, foram observadas significativas dificuldades com relação ao manejo básico do computador, apresentando maiores problemas ainda concernentes ao uso da internet. Na escola particular, os jovens apresentavam maior domínio de habilidades básicas em informática, contudo, como eles próprios disseram, havia o estímulo dos professores, suporte na escola para esclarecimento de dúvida em tecnologia, além do que, eles podiam contar com apoio de algum familiar, dos pais, tios ou irmãos mais velhos.” (Prioste, 2020, p. 243)

Foi observado pela pesquisa de Prioste que os adolescentes sabiam usar as novas tecnologias de maneira superficial: “[...] na escola pública, grande parte dos adolescentes não conseguia sequer gravar um arquivo corretamente em uma pasta específica, realizar um

download de conteúdos [...]” (Prioste, 2020, p. 243). Ou seja, eles não se preocupam em saber como as ferramentas que eles utilizavam funcionam de maneira mais complexa, mas as usavam de maneira simplória, suprimindo seus anseios por diversão e bate papo com pares. Por fim, a autora declara que os “nativos digitais” procuram a lei do menor esforço e que isso os tornam analfabetos digitais. Diante deste cenário, a autora afirma que é papel da escola fornecer habilidades necessárias sobre o uso correto das novas tecnologias aos educandos.

Portela e Nóbile (2019) realizaram um estudo com 880 estudantes com faixa etária entre 10 e 16 anos em oito escolas públicas de Ensino Fundamental do município de Farroupilha-RS sobre o uso da internet. O estudo mostrou que, quando questionados sobre o que mais acessavam na internet, a maioria, 47,3%, afirmaram que consumiam as redes sociais; em segundo lugar vieram os jogos com 41,9%, seguido pelo YouTube com 4,5%, restando 3,4% que não responderam e 2,2% que afirmaram fazer uso de sites de pesquisa (Portela; Nóbile, 2019). Podemos deduzir, à luz dos dados apresentados na pesquisa que grande parte da amostra faz uso de algum jogo eletrônico.

Uma pesquisa realizada pelo IBGE em 2021 mostrou que 90% dos lares brasileiros contam com acesso à internet (Brasil, 2021), mostrando que a sociedade brasileira está cada vez mais conectada ao universo digital. A maioria dos estudantes faz uso da tecnologia em casa antes mesmo de iniciar sua vida escolar, fazendo parte de uma comunidade cada vez mais interconectada.

No que se refere aos conteúdos que podem ser usados em sala de aula como recurso pedagógico, o problema hoje em dia não é a falta de material disponível na internet – há muitos. O principal problema é saber qual conteúdo pode somar ao ensino e engajar os alunos dentro das salas de aula. Jorge Luiz da Cunha (2020) revela que a escola deve dialogar com as mudanças que ocorrem na sociedade e que o ensino tradicional que se consolidou no século XIX já não cabe mais à realidade atual. “parte de seus alunos que saem da escola todo ano não consegue estabelecer uma relação entre o que viveu e aprendeu na escola, com a realidade fora dela” (Cunha, 2020, p. 69).

Trabalhar com novas tecnologias no ensino de História, ofertando ao público alvo um momento de contato com o conteúdo aprendido em sala de aula, além de dinamizar o ensino é possível fazer uma análise crítica sobre o próprio uso das novas tecnologias em que elas não devem se bastar por si mesmas. É preciso pensar ferramentas que dialoguem com a realidade dos educandos e que possam desenvolver neles as habilidades necessárias para sua formação acadêmica e cidadã. Nesse sentido, o LARP/USP, por meio da ciberarqueologia, se mostra

capaz de desenvolver ferramentas inovadoras e acessíveis para que professores e alunos possam utilizar no processo de Ensino-aprendizagem, conforme Flemeling (2017) afirma:

“O LARP estrutura-se em eixos temáticos que compreendem a prática da Arqueologia como um saber em permanente construção. O diálogo com o público compõe-se a partir da divulgação das pesquisas em artigos, teses, mesas redondas e também na construção de um amplo projeto cibernético alicerçado nas pesquisas dos integrantes do laboratório e na concepção de que o acesso ao recurso digital é um instrumento de apropriação do patrimônio cultural que favorece a construção coletiva do conhecimento.” (Flemeling; *et. al.*, 2017, p. 76).

Conforme falamos anteriormente, o jogo que escolhemos para explorar na oficina foi *O Último Banquete em Herculano*, do formato *adventure point'n'click*, desenvolvido pelo LARP. Ele tem como objetivo proporcionar ao jogador uma experiência imersiva nos mais diferentes contextos do mundo romano. No jogo, é possível perceber sete cenários distintos, com graus de dificuldade variados. O jogador deverá guiar *Septimius*, um escravo que tem a missão de comprar ingredientes para um banquete oferecido pelo seu senhor, *Dominus*, para alguns convidados da elite de Herculano. Ao executar a missão, *Septimius* interage com outros personagens das mais diferentes estruturas da sociedade de Herculano, como outros escravos, comerciantes, feirantes, sacerdotes, consultentes, entre outros. O jogador deve aproximar-se e estabelecer diálogo com habitantes locais, a fim de obter objetos e recursos que constam em uma lista de tarefas. O jogo tem duração total de, no máximo, uma hora (Gregori; Pina, 2018), com relação à importância do jogo para a consolidação da aprendizagem, Gregori (2019) afirma:

“[...] A reconstrução de objetos antigos e a imersão em sítios arqueológicos e cenários do passado por realidade virtual são maneiras de se pensar a cultura material como fonte histórica e, a partir daí, estruturar sequências didáticas que contribuam para a construção de um sentido do passado em ambiente escolar.” (Gregori, 2019, p. 51).

A utilização do jogo como ferramenta pedagógica teve como objetivo aproximar o conteúdo aos educandos, de maneira lúdica e dinâmica, com uma linguagem à qual eles já estão habituados: a linguagem digital. Os jogos oferecem uma forma de aprendizado ativa, onde os alunos participam na construção do conhecimento. Em vez de apenas receber informações, eles interagem com os conteúdos históricos de maneira prática e envolvente. Isso estimula o interesse dos alunos, mantendo-os motivados durante o processo de aprendizagem. Depois da abordagem teórica, onde refletimos sobre o uso das tecnologias digitais na educação, vamos agora para a exploração da oficina.

## 2. Oficina: Ferramentas Tecnológicas E O Ensino De História

Para nossa oficina prática, optamos por trabalhar com o jogo *O Último Banquete em Herculano*, desenvolvido pelo Laboratório de Arqueologia Romana Provincial (LARP) da Universidade do Estado de São Paulo (USP)<sup>4</sup>. Foram utilizados tablets, computadores e notebooks. A experiência teve como objetivo fazer com que os participantes tivessem acesso ao jogo e, por meio dele, tivessem contato e aprendessem sobre o objeto de estudo - a sociedade romana. Isso significa que a aplicação do jogo é para nós uma metodologia de aprendizagem e não tem grande valor se aplicado sem a vinculação com o conteúdo proposto. Visamos, portanto, apresentar como as novas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC's) podem ser um importante contributo no processo de ensino-aprendizagem e como o professor pode utilizar os recursos digitais a seu favor.

No dia anterior à oficina, os membros do Hélade foram até a Universidade realizar a instalação do Software nos computadores do laboratório. No momento da instalação, constatamos que alguns computadores apresentavam problemas que impediam a instalação, como: travamentos, lentidão e falta de conexão com a internet. Diante deste percalço, após uma conversa entre os membros do grupo, decidimos por cada membro do Hélade levar o seu notebook ou tablet para o andamento dos trabalhos. Aqui destacamos a importância de um bom planejamento e de preparar o ambiente antes da utilização de qualquer ferramenta tecnológica: visitar previamente o espaço para organização, verificar se toda a aparelhagem tecnológica está funcionando para a instalação de softwares. Consideramos esta uma parte essencial do trabalho com as tecnologias. Ao elaborar um plano de uso de tecnologia, os educadores podem antecipar potenciais problemas, preparar soluções alternativas e estabelecer diretrizes claras para a utilização dos recursos digitais. Isso não apenas ajuda a maximizar o tempo de aula, mas também promove uma experiência de aprendizado mais consistente e envolvente para os alunos. Além disso, um planejamento cuidadoso permite que os professores explorem de forma mais eficaz o potencial das tecnologias, adaptando-as às necessidades específicas de sua turma e alinhando-as aos objetivos educacionais.

No laboratório de informática da UNEB, os participantes foram recepcionados por mim e pelos monitores do Hélade, que ficaram responsáveis por auxiliar os discentes no desempenho das missões. Na imagem 2, é possível observar a disposição dos participantes do lado direito

---

<sup>4</sup> O jogo está disponível para download em PC por meio do link: <[www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano](http://www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano)> ou procurando pelo nome do jogo nas lojas: Play Store (para aparelhos android) e Apple Store (Para IOS).

do laboratório. O laboratório é organizado em círculo, rodeado por um grande balcão, onde ficam disponíveis os computadores.

## IMAGEM 2 – PARTICIPANTES DA OFICINA NO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA DA UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB



Legenda: Participantes jogando *O Último Banquete em Herculano* no Laboratório de Informática da UNEB. Os rostos dos inscritos foram desfocados para preservar a identidade (foto tirada pelo autor Mateus Oliveira).

Para compreender a realidade dos participantes, lançamos três perguntas iniciais: 1. Se eles costumavam jogar no celular; 2. Se sim, quais eram seus jogos favoritos; 3. Se era possível aprender jogando. Para as duas turmas, foram feitas uma pergunta por vez e a resposta se deu de modo oral. Ao ouvirmos as respostas, foi observado que a maioria dos estudantes jogavam em seus celulares. Sobre os jogos favoritos, foram citados: *Free Fire* (ação-aventura do gênero battle Royale), *Minecraft* (sandbox de sobrevivência), *Pub-G* (ação-aventura do gênero battle Royale) e *Crash Royale* (estratégia freemium). Sobre a terceira pergunta, ouvimos respostas como: “Sim, é possível aprender”, “nos tornamos mais rápidos quando jogamos”, “desenvolvemos raciocínio lógico com os jogos”, dentre outras respostas. A percepção de que os jogos ensinam foi unânime entre os estudantes, vale destacar.

Dando continuidade, após a recepção dos participantes, eu falei sobre o contexto histórico que o jogo aborda, destacando onde estava localizada a cidade de Herculano. Expliquei como a cidade foi duramente atingida pela erupção do vulcão Vesúvio em 79 d.C., pois estava mais próxima do vulcão e recebeu uma chuva piroclástica devastadora, ou seja, um misto de gases quentes e cinzas numa temperatura entre 200 e 400 graus. Durante muito tempo, pensou-se que boa parte população de Herculano tinha escapado com vida do desastre de 79, pois poucos esqueletos foram encontrados no interior das muralhas. No entanto, nos anos 1980,

encontraram-se mais de 300 esqueletos na área do antigo porto, nos compartimentos utilizados para atracar os barcos e armazenar carga, o que evidenciou o quanto a cidade foi duramente atingida.

Foi esclarecido aos participantes a jogabilidade do game, em seu formato *adventure point'n'click* - Ao clicar em objetos e personagens, diálogos são disparados. Um detalhe importante é que os alunos que ficaram com os tablets jogariam tocando na tela, já aqueles que ficaram com os computadores e notebooks utilizariam do cursor do mouse para conduzir o personagem e completar as missões. Nos diálogos que apareciam após o toque/clique haviam pistas para a solução dos enigmas. A cada enigma solucionado o próximo objetivo do jogo era ativado. Além disso, apresentamos os personagens principais e, na sequência, autorizamos os alunos a apertarem o “start” para iniciar a partida, ressaltando que nós (do Hélade) estaríamos por perto para esclarecimento de qualquer dúvida decorrente da jogabilidade e do significado de objetos e personagens que eles encontrassem dentro do game.

Após apertarem o “start”, os monitores e eu auxiliamos os participantes de perto. Eis que surge a primeira dúvida: como conduzir o personagem dentro do jogo? – reforçamos que bastariam que eles clicassem ou tocassem em qualquer canto da tela que o personagem *Septimius* se deslocaria até o local indicado. A primeira missão era encontrar *Dominus* (o seu senhor) dentro da *domus* (casa) romana, já que ele lhe daria a primeira missão.

Outra dúvida que surgiu na sequência foi sobre como abrir o baú com a chave que havia sido encontrada por *Septimius*, então, explicamos que eles deveriam selecionar a chave, segurar com o mouse (ou com o dedo nos casos de tela touch) e arrastar até o baú. Um outro percalço encontrado pelos estudantes foi sobre como entrar nas portas para serem conduzidos aos outros espaços do game. Orientamos também na fase em que o personagem parou de frente dos comerciantes e feirantes para a compra dos materiais. Mais dúvidas iam surgindo e a equipe esclarecendo. Eles não sabiam como como devotar oferendas aos deuses romanos, quando o personagem está dentro do templo. Qual oferenda oferecer a cada um dos deuses? Para essas e outras dúvidas, nós orientamos os caminhos a serem seguidos pelos participantes para completarem as missões. Nossa equipe, incansável, não mediu esforços para auxiliar os estudantes no que fosse necessário.

Conforme previsto pelo LARP, o jogo durou em média 45 minutos para ser concluído pelos participantes em cada um dos momentos. Após o encerramento, iniciamos uma discussão sobre o que eles haviam aprendido em contato com o game. Questionado sobre o que eles acharam mais interessante, a primeira resposta que obtivemos foi de um aluno que falou que “o

mais legal foi completar a missão de abrir as portas”. Nessa missão, *Septimius*, precisa transformar o número romano informado anteriormente e tentar abrir uma das portas de um corredor somando os números em algarismos arábicos. Outra resposta que recebemos foi sobre a roupa dos personagens dentro do jogo, onde aqueles que possuíam mais poder na hierarquia social usava um determinado tipo de roupa, com mais cores (a exemplo do *Dominus* e da sua esposa), enquanto os mais pobres utilizavam outra vestimenta, mais simples, somente com a cor branca (a exemplo de *Septimius*).

Outro feedback que recebemos foi de que o jogo era bem intuitivo, despertando o interesse em saber como passar para a próxima etapa e o que aconteceria ao final de cada missão. Analisando os relatos dos participantes, observamos que a experiência promoveu um sentimento de curiosidade e desafio e que, movidos por esses sentimentos, ansiaram em completar as missões para saber o que viria em seguida. Percebemos um interesse genuíno nos participantes, o que fez com que o contato com o conteúdo (sociedade romana) fosse efetivado de maneira ativa e prazerosa.

### Considerações Finais

O uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no contexto educacional precisa ser realizado de maneira a garantir uma aprendizagem significativa, os recursos não podem ser utilizados de maneira superficial, ou deixar que os alunos as utilizem à sua maneira. Nesse sentido, o papel do professor é o de contextualizar e garantir o suporte durante a execução da atividade com os hardwares e softwares, bem como promover uma análise crítica e reflexiva sobre o recurso utilizado, a exemplo do que fizemos com *O Último Banquete em Herculano*. Conforme Rosa e Nunes (2020), o papel do professor é o de agir como mediador no processo de ensino-aprendizagem, sendo ele, ao mesmo tempo agente e ator neste ensino, tendo em vista que o conhecimento não é alcançado na sua totalidade (Rosa; Nunes, 2020).

Ao explorarmos o papel das tecnologias digitais na educação, especialmente por meio da experiência prática com jogos, torna-se evidente o imenso potencial dessas ferramentas para o processo de aprendizagem. Os jogos educacionais oferecem um ambiente dinâmico e interativo, capaz de engajar os alunos de maneira efetiva. Além disso, proporcionam uma abordagem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, ao mesmo tempo em que promovem a assimilação de conteúdo de forma mais eficaz e duradoura. Principalmente, a interação com os jogos leva à perguntas e questionamentos que apenas com a explanação do professor podem não surgir. Para tanto, o professor deve escolher bem o jogo

a ser utilizado, seu potencial educativo, e fazer todo um preparo especial para a aplicação do mesmo, o que demanda tempo e, claro, a capacitação do próprio professor.

Conforme explorado ao longo do artigo, o uso de recursos digitais desempenham papéis complementares fundamentais no ensino de história, enriquecendo a experiência educacional e proporcionando uma compreensão mais holística e contextualizada do passado. Os recursos digitais, como bases de dados online, simulações virtuais, aplicativos educacionais, e, no nosso caso, o jogo eletrônico, expandem as possibilidades de aprendizado, proporcionando acesso a uma vasta gama de informações, visualizações dinâmicas e ferramentas interativas. Ao integrar os recursos digitais em sala de aula, os educadores podem promover uma aprendizagem mais envolvente, acessível e abrangente, capacitando os alunos a explorar e compreender o passado de maneira inovadora e significativa.

## REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian, NETO, Adolfo Tanzi, TREVISANI, Fernando de Melo. Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre. Penso, 2015.

BRASIL. 90% dos lares brasileiros já tem acesso à internet no Brasil, aponta pesquisa. Casa Civil, 2022. Disponível em <<https://www.gov.br/casacivil/pt-br/assuntos/noticias/2022/setembro/90-dos-lares-brasileiros-ja-tem-acesso-a-internet-no-brasil-aponta-pesquisa>>. Acesso em 02 de set de 2023.

BRUZZI, D. G. Uso da tecnologia na educação, da história à realidade atual. Revista Polyphonia. Goiânia 2016. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/sv/article/view/42325>. Acesso em: 12 fev. 2024.

CUNHA, Jorge Luiz da. Educação Histórica e Consciência Histórica na modernidade do século XXI. MÉTIS – história & cultura v. 19, n. 38, p. 66-80, jul./dez. 2020.

FLEMING, M. I. D.; ABREU, T. B. A. de; BASTOS, M. T.; MARTIRE, A. da S.; GREGORI, A. M. A importância das novas tecnologias para a Arqueologia e suas possibilidades de uso. A impressão 3D e os projetos do LARP. Vestígios - Revista Latino-Americana de Arqueologia Histórica, [S. l.], v. 11, n. 1, p. 56–79, 2017. DOI: 10.31239/vt.v11i1.10551. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/vestigios/article/view/11796>. Acesso em: 25 mar. 2024.

GREGORI, A. M. Ciberarqueologia e Ensino de História: Questões de Aprendizagem. R. Museu Arq. Etn., 32: 49-56, 2019.

GREGORI, Alessandro Mortaio; PINA, Amanda Daltro de Viveiros. O último banquete em Herculano: guia didático. . Universidade de São Paulo. Museu de Arqueologia e Etnologia, 2018. DOI: Disponível em: [www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/265](http://www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/265) . Acesso em 25 março. 2024.

GUARINELLO, Norberto Luiz. História Antiga/ Norberto Luiz Guarinello. -1. Ed. São Paulo: Contexto 2019.

HALL, J. Quem eram os gregos. Rev. do Museu de Arqueologia e Etnologia. São Paulo, 11: 213-225, 2001.

MARRIOTT, Emma. A História do Mundo para quem tem pressa. Rio de Janeiro: Valentina, 2016.

PORTELA, Priscila; NÓBILE, Márcia Finimundi. O uso da internet por estudantes de Ensino Fundamental: reflexão sobre a internet como ferramenta pedagógica. Revista Educação Pública, v. 19, nº 33, 10 de dezembro de 2019. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/33/o-uso-da-internet-por-estudantes-de-ensino-fundamental-reflexao-sobre-a-internet-como-ferramenta-pedagogica>>. Acesso em jun 2023.

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. In: On the Horizon. MCB University Press, Vol. 9 N. 5. 2001.

PRIOSTE, Claudia. O adolescente e a Internet: Laços e Embaraços no Mundo Virtual. 1. Ed. São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo (USP). Fapesb, 2020.

ROSA, Eleandro Viana da; NUNES, Felipe Becker. O uso do Smartphone em sala de aula na disciplina de História: desafios e possibilidades. Informática na Educação: teoria & prática, Porto Alegre, v. 23, n. 2, p. 50-66, maio./ago. 2020

UNEB. EDITAL Nº 015/2023. Referente ao Aviso n.º 025/2023, publicado no D.O.E de 04/03/2023.

**Autor:**

**Mateus Soares de Oliveira**



Sou sertanejo, licenciado em História, mestrando em Ensino, Linguagem e Sociedade. Um jovem professor apaixonado pela profissão.

Email: [profmateusoliveirahistoria@gmail.com](mailto:profmateusoliveirahistoria@gmail.com)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3733479012940413>