

## Os jogos e o conhecimento histórico no Ensino Fundamental

Cristiani Bereta da Silva\*

**Resumo:** Atualmente, muitas crianças, jovens e adultos – de diferentes camadas sociais – têm acesso a jogos para computador/eletrônicos em sua casa ou em casa de amigos, na escola ou em *lan houses*. Além disso, muitos desses jogos fazem uso de elementos históricos como cenário sobre o qual se desenvolvem as estratégias de jogabilidade como, por exemplo, os jogos *Stronghold* e *Age of Empires*. Partindo do pressuposto de que estes jogos, de certa forma, didatizam a história por veicularem determinadas memórias, também contribuem para a fixação de sentidos sobre temas relacionados ao conhecimento histórico. O objetivo desse trabalho é discutir as relações possíveis entre os jogos e o desenvolvimento do pensamento histórico no Ensino Fundamental, a partir das seguintes questões: qual formação histórica as crianças e adolescentes acessam a partir desses jogos? A que tipo de passado eles/elas têm acesso? E, principalmente, quais significados são produzidos sobre a história nesse processo?

**Palavras-chave:** jogos; conhecimento histórico; ensino de História.

## The games and historical knowledge at Basic Education

**Abstract:** Currently many children, youngsters and adults – from different social classes – have access to the electronic/computer games at home, school or *lan houses*. Moreover, many of these games, for example the games *Stronghold* and *Age of Empires*, make use of historical elements as the scene where they develop their strategies. Assuming that these games teach History for propagating determined memories, they also contribute to signify historical subjects. This work intends to discuss the relations between the games and the development of the historical knowledge at Basic Education. It starts from the following questions: which historical formations do the children and adolescents have from these games? What kind of past do they have access? And, mainly, which historical meanings are produced in this process?

**Key words:** games; historical knowledge; history teaching.

*A História é uma maneira particular de pensar e não um conjunto de conhecimentos.*

Klaus Bergmann

Para que serve ensinar História? Para que serve aprender História? Como se ensina História? Como se aprende História? “Velhas” questões que, na realidade, são centrais na

---

\* Doutora em História, professora do Departamento e do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade do Estado de Santa Catarina/Udesc.

reflexão sobre a existência da disciplina escolar de História desde o século XIX, pelo menos. Certamente que cada lugar e tempo histórico específicos formularam e responderam estas questões de formas diferentes, buscando atender, de algum modo, às expectativas e necessidades tornadas pertinentes em cada contexto. Os últimos trinta anos foram marcados pela realização e divulgação de pesquisas, no âmbito da educação histórica, que vêm revendo e mesmo deslocando as “velhas” questões do campo meramente normativo, formal, do que se deve ensinar na escola sobre História ou como se deve ensinar História para o desenvolvimento do pensar histórico pelos alunos. Nesse sentido, é possível perceber a existência de convergências nestes estudos – conquanto sejam produtos de diferentes posturas sobre História e seu ensino – para o campo da formação histórica dos diferentes sujeitos, crianças, jovens e adultos/as. As questões tornadas pertinentes neste contexto giram em torno de como os sujeitos desenvolvem o pensamento histórico e a consciência histórica.

Estou partindo do pressuposto de que pensar historicamente é uma competência que se aprende, de que não é nem poderia ser inerente ao estar humano no mundo, mas sim “[...] um conjunto de operações intelectuais e de atitudes do tipo daquelas exercidas para produzir os saberes históricos” (LAVILLE, 2005:33), diferente do entendimento sobre consciência histórica. A expressão “consciência histórica” reúne diferentes conceitos que podem ser próximos, complementares ou irremediavelmente excludentes, diferenças notadas especialmente entre autores franceses e alemães (discussões adensadas sobre o tema podem ser acompanhadas em CERRI, 2001, e CARDOSO, 2007). A abordagem sobre consciência histórica que tomo como referência é a da ampla maioria dos pesquisadores sobre educação histórica (BARCA, 2001; LEE, 200; SCHMIDT e GARCIA, 2005; SIMAN, 2005, dentre outros), elaborada a partir das reflexões realizadas por Klaus Bergmann e Jörn Rusen, principalmente. Para Bergmann, as pesquisas orientadas pela Didática da História devem incluir, entre os objetos de suas investigações, as recepções extraescolares ou extracientíficas de História que atravessam o cotidiano e constituem o vivido dos indivíduos das mais diferentes formas. Entre estes objetos, que possuem seus efeitos para a formação histórica, podem-se incluir a televisão, o cinema, a imprensa, as conversas cotidianas, os museus, a literatura histórica, as propagandas históricas, as representações científicas e populares sobre o passado, os livros didáticos, os monumentos, edifícios e nomes de ruas que lembram eventos históricos, dentre outros (BERGMANN, 1989-1990:32). Além disso, convém não esquecer que os seres humanos já nascem inseridos numa determinada organização social, partilham, assim, um determinado sistema de idéias, valores, construído e reelaborado pelo e no contexto do qual fazem parte. Interpelados e subjetivados neste complexo sistema,

elaboram sentidos de pertencimentos, constituindo representações sobre o tempo e a história muito antes de terem acesso ao conhecimento científico organizado e divulgado nas escolas.

Rüsen fornece os aportes teóricos que fundamentam o entendimento de que o ensino de História é apenas um dos fenômenos constituintes da formação histórica. Há todo um conjunto de processos de aprendizagem em História que atravessam a vida dos sujeitos e que não se destinam prioritariamente à obtenção de uma competência profissional específica, mas, sim, à orientação da vida prática, a partir da consciência histórica (2001:48). Esta perspectiva, em especial, amplia o horizonte de análise sobre o ensino de História, pois não toma o sujeito como “sem consciência”, e sim como sujeito capaz de estabelecer sua própria relação com o mundo a que pertence, relação essa atravessada por percepções sobre o tempo histórico.

Esta perspectiva dá suporte para o exercício que me arrisco a fazer, neste momento, pensar os jogos, relacionando-os ao conhecimento histórico de adolescentes. Como exercício, possui uma natureza provisória e parcial, além disso constitui-se em recorte da pesquisa “Saber histórico escolar e jogos eletrônicos: *Stronghold* e *Age of Empires II* como possibilidades didático-metodológicas no ensino de História”<sup>1</sup>. Embora inicialmente tenha sido a principal preocupação da pesquisa, não vou, aqui, me deter na idéia dos jogos como linguagens para serem utilizadas em sala de aula como possibilidades didático-metodológicas (sobre essa discussão, ver: SILVA e MAFRA Jr., 2008). Ao invés disso, vou apresentar análises parciais sobre as relações entre jogos e seus efeitos no desenvolvimento do pensamento histórico de adolescentes.

Também não tenho a intenção de me deter, neste momento, na discussão sobre os mecanismos de concepção, produção e circulação dos jogos para computador, assim como não pretendo julgar as histórias ou concepções presentes nestes jogos a partir de uma escala de autenticidade ou de verdade em relação ao que seria uma cultura histórica legítima e/ou legitimada socialmente. Entendo, sim, os jogos *Stronghold* e *Age of Empires* como produtos culturais que também produzem saberes sobre a História, no sentido de que fazem circular representações sobre períodos e conceitos históricos, modos de vidas, relações etc. Jogos que fazem uso de elementos históricos, de certa forma, também didatizam a História e possuem seus próprios efeitos. O que importa, portanto, seria pensar: quais efeitos? E, nesse sentido,

---

<sup>1</sup> Desenvolvida no Departamento de História, Centro de Ciências Humanas e da Educação/Udesc (Editais PIC/2007 e 2008), com a colaboração de Antonio Celso Mafra Júnior até agosto de 2008 e, a partir de agosto de 2008 a dezembro de 2009 da acadêmica do Curso de História da Udesc: Leticia Gabriela Furlan Gimenez Rey, com bolsas de Iniciação Científica.

quais são as contribuições desses jogos para a formação do pensamento histórico de adolescentes? Quais idéias históricas estes produtos culturais são capazes de fornecer? Quais passados possibilitam acessar?

Neste texto, me proponho a discutir estas questões e, no limite colocado pelo recorte estabelecido e fontes disponíveis, vou tentar responder parte delas. Essa preocupação foi sendo delineada no decorrer da pesquisa, que contou com análises dos jogos, sua história, ludicidade e estratégia de jogabilidade, referências e usos da cultura histórica, bem como atividades desenvolvidas em unidades escolares, que contaram com identificações de imagens, questionários e oficinas em que adolescentes jogaram o *Age of Empire*. Sublinho que as análises e reflexões contidas nesse texto se referem apenas às atividades realizadas com um grupo de 20 adolescentes, 12 meninas e 8 meninos, com idade entre 12 e 14 anos, alunos das 6<sup>a</sup>, 7<sup>a</sup> e 8<sup>a</sup> séries da Escola Básica Municipal Luiz Cândido da Luz, em Florianópolis/SC, no período de 2008. Essa escola se situa no norte da Ilha de Santa Catarina e atende cerca de 800 alunos/as – distribuídos entre a 1<sup>a</sup> e a 8<sup>a</sup> séries – da comunidade da Vargem do Bom Jesus, Vila União e arredores. Sua escolha – para o desenvolvimento de parte da pesquisa – ocorreu principalmente em função de essa unidade escolar se constituir em um dos campos de estágio docente do Centro de Ciências Humanas e da Educação/Udesc. E, nesta condição, não apenas recebe estagiários do Curso de História, mas também participa de projetos de extensão e de pesquisa desenvolvidos por docentes desse Curso, dentre os quais eu me incluo, mas também de outros Cursos da própria Udesc.

A pesquisa na escola ocorreu em momentos distintos: 23 de setembro de 2008 e 8 de outubro de 2008<sup>2</sup>, contando ainda com uma última etapa, de entrevistas orais, realizada em 27 de março de 2009. Para a realização das oficinas com o jogo, optou-se em dividir os 20 estudantes em dois grupos de dez alunos/as, em razão do número de computadores disponíveis para a instalação do jogo *Age of Empire* (apenas cinco), com exceção de mais um computador conectado a um projetor multimídia, cuja função era projetar para todos, num telão, as regras do jogo e possibilidades estratégicas, em suas diferentes etapas. As atividades ocuparam os dois períodos escolares: matutino e vespertino, nos dois diferentes dias. A realização dessas atividades envolveu identificação de imagens referentes à Idade Média, aplicação de dois questionários e o próprio jogo, jogado em dupla pelos adolescentes. Sobre

---

<sup>2</sup> As oficinas e atividades nos dois encontros foram realizadas com a contribuição da então acadêmica do Mestrado em História da Udesc Cristiane de Castro Abud, as bolsistas de iniciação científica: Helena Gabriela Moelmann Gasparini e Leticia Gabriela Furlan Gimenez Rey e Maurício Santiago Assumpção, bolsista de extensão do Laboratório de Imagem e Som/Lis, todos/as acadêmicos/as do Curso de História da Udesc.

os questionários, também se faz importante destacar que foram aplicados em etapas: um aplicado no início, antes de qualquer atividade, organizado em torno de questões que buscaram investigar um perfil socioeconômico dos adolescentes, sondando, ainda, conhecimentos prévios sobre a História e conteúdos históricos, e o outro foi aplicado no final do encontro e possuía questões específicas sobre o jogo e estratégias de jogabilidade, e sobre a História, a partir do jogo.

Os/as alunos/as se inscreveram nas atividades e oficinas sobre o jogo *Age of Empire* voluntariamente. Esta é uma prática comum na escola: oferecer atividades diferenciadas aos alunos/as no período contrário ao das aulas, visto o desenvolvimento do projeto em curso naquela unidade: “Escola de Tempo Integral”. Neste projeto, a escola oferece, além da habitual merenda, também o almoço para quem opta por passar o dia na escola. Além das atividades oportunizadas por profissionais da própria escola ou contratados pela Secretaria Municipal de Educação, também, desde 2006, acadêmicos do Curso de História da Udesc, alunos das disciplinas de “Prática Curricular Imagem e Som” e “Estágio com Docência em História” vêm propondo oficinas sobre diferentes temáticas, orientados e acompanhados dos respectivos docentes da Udesc e da escola. Quero dizer com isso que muitos dos alunos/as nos (re) conhecem e, não raro, já participaram mais de uma vez das atividades que temos proposto nestes últimos anos. No caso dessa atividade, especificamente, somente participaram aqueles/as em que os pais e ou responsáveis assinaram o Termo de Livre Consentimento de participação de cada menor na pesquisa, neste termo as etapas da pesquisa foram minuciosamente explicadas, conforme exige o Comitê de Ética em Pesquisa da Udesc, ao qual esta pesquisa foi submetida e aprovada.

Dos/as 20 estudantes que participaram da pesquisa, sete já haviam repetido de ano, pelo menos uma vez, e, desses, seis eram meninos e um, menina. Metade desses adolescentes nasceu em Florianópolis, e a outra metade é proveniente de outros Estados ou do interior do Estado de Santa Catarina. Os pais, padrastos ou tios<sup>3</sup> são prestadores de serviços como: pedreiros, pintores, vendedores, marceneiros, jardineiros, mecânicos, e apenas um pai era dono de um pequeno mercado, e um trabalhava numa fábrica. A maioria das mães também trabalha na prestação de serviço como: diaristas, caixas em supermercado, vendedoras, governanta de hotel etc. As exceções são duas mães que são donas de casa e duas que são professoras de séries iniciais. Sobre os hábitos cotidianos estes adolescentes, informaram que

---

<sup>3</sup> Apenas três adolescentes alegam residir apenas com mãe, os 17 restantes afirmam que residem com mãe e pai ou padrasto.

assistem a cerca de cinco ou mais horas de televisão por dia e dizem acessar a internet, pelo menos, uma vez por dia, exceção de um único estudante que alega que não passa muito tempo na internet.

Atualmente, muitas crianças, jovens e adultos – de diferentes camadas sociais – têm acesso a jogos para computador/eletrônicos em sua casa ou em casa de amigos, na escola ou em *lan houses*. Todos os adolescentes que participaram da pesquisa possuem e-mail, Orkut ou MSN e acessam regularmente sites como o Youtube e Google e, em sua grande maioria, possuem o hábito de jogar quando acessam a internet. Dos 20 estudantes, apenas duas meninas alegam nunca terem jogado no computador, embora tenham MSN e Orkut. Contudo, apenas três meninos alegaram já terem jogado o *Age of Empire*. Os jogos mais conhecidos desse grupo de alunos são os *DragonFable* e *Adventure Quest*<sup>4</sup>. Eles e elas informaram que estes eram os jogos que jogavam na escola quando iam “fazer projetos na sala informatizada”.

Escolheu-se o jogo *Age of Empires* e não outro por algumas razões bem objetivas: primeiro, assim como o *Stronghold*, não há representações de dragões, princesas etc., ou referência ao mitológico ou ao sobrenatural. Em linhas gerais, o jogo se caracteriza pela manutenção de uma estrutura tipicamente feudal. A gestão da população e dos meios de produção fica sob responsabilidade do jogador, cabe a ele decidir pelas ações no jogo, ou seja, qual a melhor opção que o levará a vencer, através da guerra. Ao controlar diretamente os cidadãos, pode-se ordenar que eles ataquem, construam e consigam recursos (madeira, comida, ouro e pedra), além de outras pequenas tarefas. Segundo, era e é um jogo bem popular entre os acadêmicos do Curso de História da Udesc, havendo, nesse sentido, uma quantidade suficiente de jogos originais (e uma infindável quantidade de “genéricos”, também!) capazes de rodar nos computadores disponibilizados pela escola, especificamente para a atividade. Destaco que a escola possui uma excelente “sala de projetos informatizada”, com vinte computadores novos conectados à rede mundial de computadores, porém, todos com o sistema operacional Linux, que não roda o *Age of Empires* (produto da Microsoft Games). Poderíamos, é claro, utilizar um dos jogos disponíveis capazes de rodar no Linux, mas como a pesquisa se havia iniciado com o *Age of Empire* e o *Stronghold*, resolvemos insistir na proposta inicial.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> RPGs *on-line* disponíveis gratuitamente na web, bastando criar um conta.

<sup>5</sup> A sequência de jogos *Age of Empires II: The Age of Kings* foi produzida pela [Ensemble Studios](#) e lançada pela [Microsoft Games Studios](#) em 1999 (no [Brasil](#), apenas em 2001). O *Age of Empires II* é ambientado na Idade Média, nele o jogador deve controlar uma das 13 civilizações e levá-la à conquista. Sua estratégia principal se desenvolve a partir da acumulação de recursos, de fazer com que a população aumente, e desenvolver a tecnologia, como o objetivo de construir um exército para derrotar os inimigos. Seu pacote de

Ao ler as respostas construídas sobre História e conceitos históricos desses adolescentes, o que salta aos olhos, em primeiro lugar, é a dificuldade que muitos possuem em, de forma mais ou menos coerente, descrever o que têm estudado em História em sala de aula, ou mesmo o próprio jogo. Quando tentam elaborar respostas sobre os temas estudados, oferecem uma sucessão de temas desarticulados, acessando, claro, sempre primeiro temas-alvo dos trabalhos em sala naquele momento. A própria escrita é truncada e fragmentada, mas é possível perceber o quanto as idéias dos alunos sobre História podem instigar questões sobre a História e seu ensino, conquanto não sejam substancialmente originais. Duas das perguntas feitas no primeiro questionário se referiam à História, o que era e por que se estudava. Não posso dizer que as respostas me surpreenderam. A História apareceu estreitamente vinculada ao passado em todas as respostas, semelhantes à idéia de Gabi, aluna da 6ª série: “História é uma matéria que ensina sobre o passado” (12 anos, 8 de outubro de 2008). Embora também tenha havido algumas tentativas de incorporar outros significados para além do passado: “Pra mim, História é uma coisa que as pessoas estudam sobre antigamente, mas também tudo que nós vivemos é uma história” (Fabrícia, 14 anos, aluna da 8ª série, 8 de outubro de 2008).

Contrariando a idéia de que o passado não fala por si, os adolescentes caracterizam a História irremediavelmente habitada no passado, estudamos a História na escola “[...] para aprender sobre a História de tempos atrás” (Nico, 14 anos, 8ª série, 23 de agosto de 2008). Mas há perspectivas interessantes também. Para Natanael, estudamos História “[...] para saber de onde nós viemos” (14 anos, 8ª série, 8 de outubro de 2008), e segundo Paula, para “[...] sabermos mais sobre as coisas antigas e os povos antigos e qual a diferença da cultura deles e da nossa” (14 anos, 8ª série, 23 de agosto de 2008).

Antes de ter acesso ao jogo, os estudantes também foram perguntados se sabiam alguma coisa sobre o período histórico conhecido como “Medieval” e se sabiam em que lugar haviam tido contato com este tema, além disso, foram convidados a descrever o que sabiam. Todos alegaram conhecer ou saber algo, viram na escola, em livros, em filmes, na internet e em jogos.

*Já ouvi algo sobre isso na aula de História. Sei que na Idade Média havia guerras e que eles lutavam a mando de seu rei para, sei lá, tipo, conquistar outro reinado.* (Jéssica, 12 anos, 7ª série, 8 de outubro de 2008)

*Sim, na escola. Os cavaleiros eram derrotados e lutavam por terras, os reis eram as pessoas de grande poder que decretavam as leis e outras coisas, os castelos eram*

---

expansão, denominado [The Conquerors](#), traz quatro campanhas e cinco civilizações novas ([Maias](#), [Astecas](#), [Espanhóis](#), [Hunos](#) e [Coreanos](#)). Termina no século XVI, época das [grandes navegações](#), que é o ponto de início de [Age of Empires III](#) (Informações disponíveis nos sites: [www.agemania.com.br](#) e [www.ageofempires.com.br](#). Acesso em 2 de fevereiro de 2009).

*grandes palácios de posse dos reis e etc.* (Letícia, 14 anos, 8ª série, 23 de agosto de 2008)

*Sim, no livro. Os reis mandavam, e os outros obedeciam* (Nico, 14 anos, 8ª série, 23 de agosto de 2008).

As referências reduzem-se aos castelos, guerras, reis e cavaleiros, não por acaso as representações mais exploradas em filmes, livros para o público infantil e juvenil (não somente) e em jogos para computador. Não é de espantar, então, que alguns desses adolescentes situem a História Medieval ao lado de dragões e cavaleiros sem cabeça, numa junção interessante e, ao mesmo tempo, complicada. Ou que identifiquem ter visto algo sobre a História Medieval “na TV e na internet, no jogo *DragonFable*” (Paula, 14 anos, 8ª série, 23 de agosto de 2008). Convém notar que o jogo citado, *DragonFable*, é um jogo em que cavaleiros de armaduras precisam lutar com dragões. Isso não significa, é claro, que os adolescentes acreditem em dragões, como Lucas procurou deixar bem claro, após afirmar que conhecia e que já tinha visto na TV e na internet: “Essas histórias de cavaleiros que matam o dragão e salvam a princesa é pura mentira, como você já deve ter percebido” (Lucas, 13 anos, 7ª série, 8 de outubro de 2008). Significa apenas, em minha interpretação, que qualquer coisa que habite o antigo, o passado ou faça referência (mesmo que livres, sem nenhum compromisso com a Ciência Histórica) a cavaleiros, reis e nobres é qualificada para ser comparada à História, neste caso, a Medieval. Isso parece ficar ainda mais claro nas respostas abaixo:

*Sim, sobre um filme que o professor passou na semana passada, “Spartacus”. Cavaleiros, gladiadores, reis, rainhas, pois tudo isso existiu há muito tempo atrás e tudo era diferente, como todo mundo sabe! Os reis tinham prioridade máxima em tudo* (Kelly, 14 anos, 8ª série, 8 de outubro de 2008).

*Sim, na sala. Eu já vi no filme 10.000 a.C.* (Tay O. 13 anos, 7ª série, 23 de agosto de 2008).

As associações entre os filmes “Spartacus” e “10.000 a.C.” com o período medieval, pode-se supor, apenas, que sejam justamente pela presença de reis, embora bem menos evidente em relação ao filme “10.000 a.C.”. Após terem jogado o *Age of Empire*, os adolescentes foram convidados a descrever o jogo, situá-lo no tempo e se o jogo lhes fazia lembrar de algum conteúdo da História. Sobre o tempo, todos o situaram no passado, e as justificativas foram a falta de carros, de tecnologia e a necessidade de caçar e/ou plantar o próprio alimento, entre outros. Abaixo algumas das respostas sobre o tempo referido no jogo:

*No passado e no presente, porque começa tudo sem nada, e as pessoas começam a evoluir pras coisas novas. História, porque fala sobre castelos, guerreiros, então fica para História (Fabrícia, 14 anos, aluna da 8ª série, 8 de outubro de 2008).*

*No tempo antigo e bem rural (Zacarias, 13 anos, 7ª série, 8 de outubro de 2008).*

*Na era medieval, no passado, no ano de 500 (Ivani, 14 anos, 8ª série, 23 de agosto de 2008).*

*Nos tempos feudais. Ele é sobre Guerras Feudais, é sobre a sobrevivência das pessoas no jogo (Felipe, 13 anos, 7ª série, 23 de agosto de 2009).*

Sobre as impressões do jogo especificamente, todos os adolescentes identificaram-no como um jogo de História, pois... Trata do passado. Alguns fizeram referências indicando o período “Idade Média”:

*É um jogo onde você constrói, planeja a cidade e a partir disso a população vai se alimentando, e assim é preciso pedra, alimentos, madeira e outras coisas. Se passa no passado, eu diria que é na Idade Média. (Kelly, 14 anos, 8ª série, 8 de outubro de 2008)*

*Sobre a Idade Média, a paisagem é bonita, mas os guerreiros têm que construir suas casas, pegar sua própria comida, os personagens são uns guerreiros com roupas antigas. (Tay B. 13 anos, 8ª série, 8 de outubro de 2008.)*

*Legal! Sobre Guerras na Idade Medieval, e o cenário é de jogo RPG, só que mais emocionante, os personagens eram engraçados e pequenos (Nico, 14 anos, 8ª série, 23 de agosto de 2008).*

Antes mesmo de terem acesso ao *Age of Empire* nas oficinas, os estudantes afirmaram que sabiam algo sobre o período medieval, e esse “algo” havia sido visto na TV, nos filmes e nos jogos. Cinco alunos fizeram referências específicas ao *DragonFable*, como um lugar em que haviam visto esse “conteúdo ou matéria”. Em entrevistas orais realizadas em março desse ano, perguntei-lhes o porquê da comparação entre os dois jogos e a História, e 100% dos alunos responderam que ambos eram de História, pois ocorria no passado. Quando perguntei sobre os dragões (inexistentes no *Age of Empire*), se eles eram conteúdos de História, alguns não souberam dizer, e os que se arriscaram disseram que sim, mas que eram lenda, de mentira etc.

Os/as adolescentes informaram, em suas respostas, que a tecnologia e o presente são algo bom, evidenciando uma noção de progresso como positivada em relação a um passado “que não tem carros e computadores”. É possível arriscar relações entre essas idéias históricas e os resultados alcançados por Peter Lee em pesquisa realizada com 30 adolescentes entre nove e 13 anos no Reino Unido. Segundo este autor, às vezes, ensinar História a partir do presente ou estabelecer relações com o cotidiano do aluno pode também oferecer armadilhas, no sentido “[...] de alimentar a propensão de os estudantes verem o presente como auge e

imaginar que é improvável que a mudança afete suas próprias vidas de forma fundamental” (2006:143). Há muitas respostas que evidenciam estas armadilhas no ensino de História, bem como nas representações sobre o passado às quais estes adolescentes têm acesso. Certamente que em suas existências particulares estão reelaborando, desenvolvendo a consciência histórica necessária ao sentimento de pertencimento e orientação nesse mundo, mas e quanto às idéias históricas?

A pesquisa forneceu um quadro parcial e limitado de algumas idéias sobre História que os/as adolescentes conseguem reter, lembrar e produzir significados. As respostas dos adolescentes que participaram da pesquisa não devem servir, nem de longe, para generalizações sobre as idéias históricas. O contexto é bastante específico, assim como o recorte estabelecido para estas análises. Contudo, a forma de como estes indivíduos significam a História e as idéias que lhe são subjacentes podem fornecer pistas importantes para pensarmos o próprio ensino de História, não como “práticas transformadas em rotinas”, mas como campo de ação e intervenção para a contribuição do desenvolvimento do pensar historicamente. Os professores de História sabem muito pouco ou quase nada sobre o que as crianças e os adolescentes, seus alunos, sabem sobre História. Parece-me que filmes e jogos têm ensinado bastante sobre isso: passado imutável, uma sucessão de personagens com trajetórias e posições bem definidas numa sucessão linear e, ao mesmo tempo, fragmentada: o rei manda, o cavaleiro luta, o servo obedece etc.

Segundo Peter Lee, embora todos os que conheçam qualquer coisa sobre educação histórica concordem que há mais na história que o conhecimento de lembranças de eventos passados, nem sempre se concorda sobre o que esse “mais” deveria ser (2006:133). Pensei nisso ao ler as dezenas de respostas dos estudantes, era evidente que eu tinha e tenho minhas expectativas sobre o saber histórico escolar, embora entenda que a escola é apenas mais um lugar, entre tantos outros, em que as crianças e adolescentes aprendem sobre História. A questão que me parece central, aqui, é que “o que eles têm aprendido”, talvez, esteja bem aquém de poder lhes servir de ferramenta para realizar uma leitura crítica do mundo ao qual pertencem, de compreender e situar sua existência temporal em relação ao vivido neste mesmo mundo. Se de fato a História é uma maneira particular de pensar e não, propriamente, um conjunto de conhecimentos (BERGMANN, 1989/1990:35), o papel do docente e do ensino de História em sala de aula possui desafios bem claros nesse sentido: interessar-se pelo que efetivamente os seus alunos e alunas sabem, em quais lugares acessam essas informações que dizem saber e trabalhar arduamente para ressignificar a História para além de passados permanentes e imutáveis.

## Referências

BARCA, Isabel. Concepções de adolescentes sobre múltiplas explicações em História. In: \_\_\_\_\_ (Org.). *Perspectivas em Educação Histórica. Actas. Primeiras Jornadas Internacionais de Educação Histórica*. Braga: Universidade do Minho, 2001, p. 29-43.

BERGMANN, Klaus. A História na reflexão didática. Dossiê História em Quadro-Negro: escola, ensino e aprendizagem. *Revista Brasileira de História*. São Paulo: vol.9, n. 19, p. 29-42, set.1989/fev.1990.

CARDOSO, Oldimar Pontes. **A Didática da História e o slogan da formação de cidadãos**. 249 f. 2007. Tese (Doutorado em Educação). Faculdade de Educação, USP, São Paulo.

CERRI, Luis Fernando. Os conceitos de consciência histórica e os desafios da didática da história. *Revista de História Regional*. 6(2): 93-112, 2001. Disponível em: <http://200.201.9.18/index.php?journal=rhr&page=article&op=view&path%5B%5D=84&path%5B%5D=118>. Acesso em: 10/10/2008.

LAVILLE, Christian. Em educação histórica, a memória não vale a razão! **Educação em Revista**. Belo Horizonte, n.41, p.13-41, junho de 2005.

LEE, Peter. Em direção a um conceito de literacia histórica. Dossiê: Educação Histórica. **Educar em Revista**. Curitiba: Ed. Universidade Federal do Paraná, n.º especial, p.131-150, 2006.

RÜSEN, Jörn. **Razão histórica**. Teoria da História: os fundamentos da ciência histórica. Brasília: UNB, 2001.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora e GARCIA, Tânia Maria Braga. A formação da consciência histórica de alunos e professores e o cotidiano em aulas de História. Dossiê: Ensino de História: novos horizontes. **Cadernos Cedes**. Campinas, vol.25, n.67, p.297-308, set./dez. 2005.

SILVA, Cristiani Bereta da e MAFRA Jr., Antonio Celso. Os jogos para computador e o ensino de História. Diálogos possíveis. **Em tempo de Histórias**. Brasília, n.12, jan/jun de 2008, p.201 a 214. Disponível em: [http://www.unb.br/ih/novo\\_portal/portal\\_his/revista/edicao\\_atual.htm](http://www.unb.br/ih/novo_portal/portal_his/revista/edicao_atual.htm). Acesso em: 15/01/2009.

SIMAN, Lana Mara de Castro. A temporalidade histórica como categoria central do pensamento histórico: desafios para o ensino e a aprendizagem. In: De ROSSI, Vera L. S.; ZAMBONI, Ernesta (Orgs.). **Quanto tempo o tempo tem!** 2. ed. Campinas: Ed. Alínea, 2005, p. 109-143.

[www.ageofempires.com](http://www.ageofempires.com)

[www.agemania.com.br](http://www.agemania.com.br)