

OFICINA

NOVAS TECNOLOGIAS E EDUCAÇÃO HISTÓRICA: OS USOS DE GAMES/JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO DE HISTÓRIA

Essa oficina pretende discutir as Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC) na Educação Histórica. Para tanto, abordaremos a concepção de novas tecnologias dentro do contexto social e cultural na contemporaneidade e suas apropriações no processo ensino aprendizagem na Educação Básica. Para tanto, discutiremos as perspectivas educacionais que pretendem renovar o ensino de História paralelamente aos debates referentes a utilização das NTICs na educação e o processo de gameificação. Para o encaminhamento das discussões, faremos um breve histórico sobre pesquisas e utilização de jogos eletrônicos e jogos pedagógicos no ensino no contexto mundial e as perspectivas de sua utilização para a Educação Histórica. Essas questões estarão orientadas para as perspectivas educacionais que defendem a renovação do ensino de História e a utilização das NTICs. Além dessa parte teórica, nosso intuito é apresentar pesquisas realizadas pelo grupo de estudos em games realizado por professores e alunos da UFT, UFG e UFMG. Frente a apropriação das novas tecnologias no ensino, debateremos a utilização dos games no ensino de História dentro de uma dicotomia: “games pedagógicos” e games oferecidos pelo mercado. Temos o intuito de debater as possibilidades da relação entre as novas tecnologias e o ensino, ou seja, discutiremos a utilização dos games/videogame e as abordagens voltadas para a Educação Histórica.

COORDENAÇÃO

**PROF. DR. GEORGE SEABRA COELHO (UNIVERSIDADE FEDERAL DO
TOCANTINS)**

