



# LETRAMENTOS DIGITAIS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA: UMA ANÁLISE DO JOGO “50 ANOS DO GOLPE”

## DIGITAL LITERACIES FOR HISTORY TEACHING: AN ANALYSIS OF THE GAME “50 YEARS FROM THE COUP”

José Lucas Queiroz Barreto <sup>1</sup>

Ana Maria Pereira Lima <sup>2</sup>

**Resumo:** Este artigo discute o Ensino de História a partir dos letramentos digitais (Dudeney, Hockly e Pegrum 2016), presentes no jogo 50 Anos do Golpe, partindo da criticidade como campo do saber histórico (Barros 2022), promovendo um debate sobre o Regime Militar, permitindo aos estudantes analisarem-lhe de forma crítica. O advento da internet e a propagação acelerada de informações (e desinformações) têm fortificado um cenário de fake news e propiciado o apagamento dos fatos históricos do período de 1964-1985, reverberando nos discursos do presente. Para Zacharias (2016), o letramento digital parte do pluralismo de linguagens, lembrando que a construção do conhecimento pode ser feita também de forma lúdica. A análise do jogo revela ser uma alternativa para o trabalho como prática pedagógica de ensino e aprendizagem. Destarte, corrobora com o conhecimento advindo da ciência para o desenvolvimento de estratégias de leituras com um maior protagonismo e criticidade.

**Palavras-chave:** Letramento Digital. Ensino de História. Regime Militar.

**Abstract:** This study addresses History Teaching based on digital literacies (Dudeney, Hockly, and Pegrum 2016) present in the game “50 years from the coup”, starting from criticality as a field of historical knowledge (Barros 2022), promoting a debate on the Military Regime, allowing students to critically analyze this issue. The advent of the Internet and the rapid propagation of information (and disinformation) have contributed to a scenario of fake news and the erasure of historical facts from 1964 to 1985, reverberating in the discourses of the present. According to Zacharias (2016), digital literacy starts from the pluralism of languages, remembering that the construction of knowledge is also possible in a playful way. The analysis of the game can be an alternative for the work as a pedagogical practice of teaching and learning. Thus, it corroborates the knowledge from science for developing reading strategies with greater protagonism and criticality.

**Keywords:** Digital Literacy. History Teaching. Military Regime.

---

**1** Mestrando no Programa de Pós-Graduação do Mestrado Interdisciplinar em História e Letras – MIHL da Faculdade de Educação, Ciências e Letras do Sertão Central – FECLESC/UECE. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0296009651954972>. E-mail: [luc.barreto@aluno.uece.br](mailto:luc.barreto@aluno.uece.br)

**2** Professora no Programa de Pós-Graduação do Mestrado Interdisciplinar em História e Letras – MIHL da Faculdade de Educação, Ciências e Letras do Sertão Central – FECLESC/UECE. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1412248256443525>. E-mail: [ana.lima@uece.br](mailto:ana.lima@uece.br)



## Introdução

O advento da internet e a rápida circulação de informações, e desinformações, têm feito, ou deveria fazer, os professores de História refletirem sobre quais as práticas e quais as metodologias usarem nas aulas como prática motivadora de aprendizagem a partir da inserção das tecnologias digitais como ferramentas pedagógicas. Para isso, inferimos que a escola faça uso dos mecanismos tecnológicos com o intuito de fornecer aos estudantes a oportunidade de compreender e saber utilizar as TICs, como algo posto por Zacharias (2016, p. 11), ao afirmar que as escolas “[...]precisam discutir e se apropriar dessas tecnologias para que os alunos também incorporem em suas vidas as inúmeras possibilidades oferecidas por equipamentos (computadores, laptops, tablets e outros gadgets) e aplicativos.

O letramento digital defendido aqui é a condição na qual o estudante é preparado para ultrapassar a identificação das multimodalidades diante da tela, tais como saber acessar os softwares e manusear os periféricos, uma vez que a linguagem digital vinculada a estes recursos exige o conhecimento para acessar o Google, navegar em links, visualizar imagens, escutar sons, usar o comando dos jogos e escolher qual conteúdo navegar na web. Não obstante, para Zacharias (2016, p. 21), “o letramento digital parte desse pluralismo, vai exigir tanto a apropriação das tecnologias – como usar o mouse, o teclado, a barra de rolagem, ligar e desligar os dispositivos [...]”.

Ao propormos o jogo digital como possibilidade de trabalho pedagógico é por vislumbrarmos nesse material um campo fértil para ser usado nas aulas de História uma vez que os educandos partem do princípio de algo que eles passam a maior parte do tempo interconectados ao aparelho tecnológico: smartphone, notebook, tablets e outros, desenvolvendo prazer e curiosidade. Os jogos desenvolvem memória, criatividade, raciocínio, solução de problemas, bem como ajudam os jogadores a lidar com frustrações e a trabalhar colaborativamente, promovendo a socialização e o sentimento de pertencimento a um grupo ou comunidade (ZACHARIAS, 2016, p. 13).

Nosso objetivo, neste artigo, é refletir sobre os letramentos digitais para a promoção de habilidades, “tais como criatividade e inovação, pensamento crítico e capacidade de resolução de problemas, colaboração e trabalho em equipe, autonomia e flexibilidade, aprendizagem permanente” (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016, p. 17). Dessa forma, trouxemos o jogo 50 Anos do Golpe, no qual discutimos as potencialidades multimodais “que podem ser transferidas aos leitores de ler criticamente os discursos e informações vindos de sua própria contemporaneidade” (BARROS, 2022, p.95), partindo principalmente do combate à desinformação no período do Regime Militar.

Para fazermos esse trajeto, partimos das seguintes reflexões: Como os professores de História têm lidado com a desinformação de falsos discursos políticos-ideológicos que permeiam nosso país? Zacharias (2016, p. 11), colabora ao refletir como “estamos conseguindo usar essas tecnologias e aplicar [...] nas nossas salas de aulas para preparar nossos alunos”? “Como os letramentos digitais, hipertextualidade e multimodalidade [...] têm sido vistos pela escola”?

Assim, os letramentos digitais constituem-se como um conceito mobilizador bastante eficaz para no jogo “50 Anos do Golpe<sup>1</sup>”, de forma crítica, compreendermos como a narrativa histórica aborda o período do Regime Militar no Brasil (1964-1958), retratando as causas de desinformação, negacionismo, perseguição e censura. O jogo, por sua vez, tem como proporcionalidade melhorar a aprendizagem dos estudantes na disciplina História, possibilitando-lhes a reflexão crítica e autônoma, fazendo-os agregarem habilidades e competências que envolvem os conhecimentos históricos e os letramentos digitais para as escolhas tomadas pelo jogador no decorrer das fases do jogo e as implicaturas dessas escolhas no desenvolvimento do processo.

1 O jogo digital online pesquisado está disponível no site: <https://educacao.uol.com.br/infograficos/2014/cinquenta-anos-do-golpe-de-64/>

## Letramentos digitais para aprender: conceitos relevantes para o senso crítico

Entendemos letramentos digitais a partir de Dudeney, Hockly e Pegrum (2016, p. 17), “letramentos digitais: habilidades individuais e sociais necessárias para interpretar, administrar, compartilhar e criar sentido eficazmente no âmbito crescente dos canais de comunicação digital”.

Ser letrado digitalmente é saber navegar pela tela e usar os vários comandos dos aparelhos para resolução de problemas e aprendizagens, uma vez que, com esse conhecimento os estudantes desenvolvem sua autonomia digital. Dessa forma, na competência geral 5 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), referencia que:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2018, p. 9).

Os estudantes da contemporaneidade não são os mesmos para o qual o sistema educacional foi criado, ou seja, “[...] se antes os alunos recebiam um livro ou um único texto xerocado para ler, agora eles têm acesso a múltiplas fontes de informações (ZACHARIAS, 2016, p. 12). Não obstante Ribeiro (2016, p. 161) reforça esse pensamento ao afirmar que a presença dos nossos alunos “na rede tem levado a sociedade contemporânea a ler e a usar mais a escrita, já que eles estão continuamente lendo/teclando/escrevendo, a fim de estabelecer interação online com o(s) outro(s)”.

O jogo deve ser empregado como prática metodológica não só no Ensino de História, mas em qual outra disciplina como Língua Portuguesa, Matemática, Química e outras áreas de conhecimento, seja no ensino fundamental ou ensino médio, pois “explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística” (BNCC, 2018, p. 203) é uma forma progressiva como defende o texto da Base Comum Curricular:

Ao ingressar no Ensino Fundamental – Anos Iniciais, os alunos vivenciam a transição de uma orientação curricular estruturada por campos de experiências da Educação Infantil, em que as interações, os jogos e as brincadeiras norteiam o processo de aprendizagem e desenvolvimento, para uma organização curricular estruturada por áreas de conhecimento e componentes curriculares (BRASIL, 2018, p. 199).

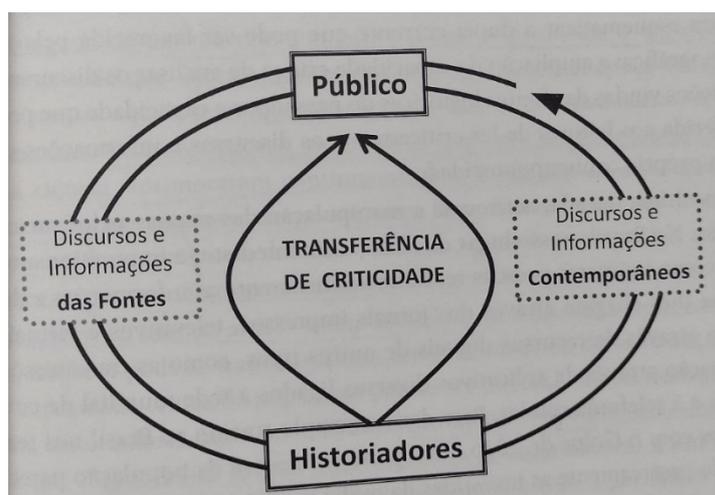
Pensadores como Ribeiro (2016), Gree (2004), Huizinga (1938/2000) e Vygotsky (1998) defendem o jogo como uma diversão da atividade humana que ao brincar o sujeito vai ganhando ocupação social e com isso aprendendo. Além de desenvolver habilidades cognitivas, visuais, motoras e outras. “A origem sociocultural do jogo, aliada ao exercício do pensamento, nos direciona para a possibilidade de empregar os jogos no contexto educacional como recurso didático-pedagógico para mediar oportunidades de desenvolvimento cognitivo” (RIBEIRO, 2016, p. 163).

Para além dos letramentos digitais, aqueles que possibilitam os alunos a ter uma boa habilidade de navegar pelos recursos e funções da tela, podemos dizer que a “criticidade” é outro fator fundamental para analisar as fontes e informações, principalmente na concepção de Barros (2022, p. 93), ao afirmar que “a criticidade é um produto mais refinado da História enquanto campo do saber”, ter um olhar crítico é também uma forma de não ser manipulado pelas falsas informações que são depositadas nas redes de internet. Assim, almejamos construir um conhecimento mais

dinâmico e democrático no qual os estudantes busquem uma maior interatividade nas aulas de História e que os currículos estejam abertos para uma maior difusão dessas ferramentas digitais passando a ser o produto de trabalho do professor.

Não obstante, a escola como formadora de opinião deve mobilizar seus sujeitos, desde cedo, a interpretar de forma crítica imagens, sons, memes, redes sociais, jogos digitais, discursos políticos, *fake news* e outras informações que vem trazendo pânico para a ciência. Segundo Barros (2022, p. 94), “analisar os discursos do presente nas fontes, diga-se de passagem, requer a mesma capacidade crítica que deve ser conclamada para analisar os discursos contemporâneos”, vejamos a figura a seguir.

**Figura 1.** A transferência da criticidade.



**Fonte:** (BARRS, 2022, p. 93).

Tem se tornado tarefa do professor de História em plena sociedade digital, sujeita à informação, e desinformação, examinar e problematizar os discursos contemporâneos de forma crítica e contextualizada em fontes históricas (figura 1), uma vez que existe um discurso antecipado das *fake news* disponibilizadas no universo digital com finalidade de alienação e retrocesso causando desestabilidade social. Segundo Barros, (2022, p. 94) “(...) é impressionante perceber como inúmeras pessoas recebem acriticamente as informações e discursos que lhes chegam através dos jornais impressos, televisivos e virtuais, ou mesmo através de recursos digitais de outros tipos”.

No Brasil do tempo recente, tem se constituído um grande povoamento nas redes de internet sobre discursos políticos, ora maquiavélicos ora democráticos, contudo, é imprescindível que as armadilhas não passem despercebidas e conduzam ao leitor à manipulação, para isso sugerimos os professores expressarem por meio de fatos científicos constituídos pelas fontes históricas e materializadas na ciência como ponto de reflexão crítica com base em referências epistemológicas. Como bem defendida na competência geral 2 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC),

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas (BRASIL, 2018, p. 9).

Provocar nos estudantes o senso crítico de pesquisador é também construir os conhecimentos necessários para enfrentar seus próprios medos e estimular o desenvolvimento científico e tecnológico. Dessa forma, visamos investigar as potencialidades do Jogo digital “50 Anos do Golpe” para a disciplina de História. Utilizamos-nos dos letramentos digitais para contextualizar a narrativa histórica de forma crítica, uma vez que tais letramentos digitais devem ser considerados

sempre que usamos tecnologias ou as acessamos. Além disso, sugerimos que os professores de História, ou de qualquer outra disciplina, possam explorar ainda mais os jogos digitais como prática de ensino a fim de motivar os estudantes a desenvolver habilidades requeridas por suas disciplinas, pela própria natureza do jogo e o senso crítico mobilizado durante o percurso.

No que diz respeito à narrativa histórica sobre o Regime Militar, observado no jogo, Silva *et al.* (2009, p.108) afirma que “o trabalho em sala de aula com tal tema não é fácil, pois ele ainda está muito próximo de nós. Justamente por isso, faz-se necessário um cuidado redobrado ao abordar as ditaduras ao longo da história. Mas tal cuidado não inclui omitir dados”. Dessa forma, o ensino de História torna-se um campo fértil de ataques quando se debruça na discussão deste objeto, proporcionando saberes e tendências que mergulham na verossimilhança dos fatos perpendiculares ao período dos anos de chumbo.

O Dicionário de conceitos históricos explica que “os professores de Ensino Médio e Fundamental, ao trabalharem com ditaduras em sala de aula, estão tocando em um tema bastante sensível para determinados grupos sociais, pois os atores sociais que participaram contra ou a favor do governo militar no Brasil são pessoas que, em muitos casos, ainda estão atuantes no cenário político (SILVA *et al.*, 2009). Segundo o exposto, defendemos a tese na qual é a partir da escola, do ensino, da ciência, do contato crítico, que podemos repensar uma sociedade mais justa e menos traumatizada pela censura forjada pelas bolhas políticas e disparadas pelas várias plataformas de comunicação: rádio, jornais, internet, TVs e outros.

## Metodologia

Esse tipo de pesquisa no qual trabalharemos a partir dos letramentos digitais para atingir a capacidade crítica do discurso, a desinformação e os jogos digitais pode ser definida como documental, uma vez que “é um tipo de pesquisa primária que estuda documentos em forma de texto, incluindo a transcrição de textos orais, imagens, sons ou textos multimodais” (PAIVA, 2019, p. 14). Dessa forma, consideramos ainda uma abordagem qualitativa, pois “incluem análise de experiências individuais ou coletivas, de interações de documentos (texto, imagens, filmes ou música), etc.” (PAIVA, 2019, p. 13).

Os procedimentos metodológicos serão para analisar o jogo “50 Anos do Golpe”, disponível na plataforma UOL educação, que retrata o Regime Militar 1964-1984, de modo que, buscaremos falar sobre a importância de trabalhar com jogos no ensino de História. Supomos que o jogo pode ser retratado como uma forma de entender o período de ocultação, negação cultural e imposição da censura para perseguir aqueles que “questionavam as autoridades” em pleno Regime Militar. Além disso, iremos retratar sobre as *fake news* que segundo Barros (2022, p. 95), “um mundo superpovoado de discursos, e que disponibiliza muitas informações (e desinformações) é um mundo que precisa ser enfrentado pela criticidade”. Logo, o jogo pode ser um recurso alternativo para ser usado nas aulas de História como proposta de ensino e aprendizagem.

Neste jogo interativo, o estudante jogador assumirá um papel de um funcionário público por nome Jorge, nome fictício, de 25 anos. Em 1964, é residente do Rio de Janeiro e é casado com a professora Lúcia, nome fictício. Em um período de polarização entre direita e esquerda, cada escolha determinará a vida de Jorge no Brasil pelos próximos tempos. Posto que, o estudante, ao iniciar o jogo, tem a possibilidade de alterar o curso da história por meio dos seus posicionamentos e escolhas políticas ideológicas.

Curiosamente, os jogos fazem parte do nosso dia a dia e nos proporciona uma interatividade por meio da tela, embora, ao realizar esta pesquisa, constatamos que jogos dessa dimensão que retratam o período da ditadura militar são extremamente caçados nas redes de pesquisas e dependendo da sua natureza, são retirados, tornando-se um produto indisponível. Dessa forma, propomos dialogar com essa proposta didática, ensinar História por meio dos jogos, sobretudo, aqueles que abordam o Regime Militar no qual a BNCC legítima na competência específica 5 “reconhecer e combater as diversas formas de desigualdade e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos”, (BRASIL, 2018, p. 558). A BNCC ainda reitera na habilidade, que pode ser trabalhada em quaisquer das séries do ensino médio, a necessidade de “identificar diversas formas de violência (física, simbólica, psicológica etc.),

suas causas, significados e usos políticos, sociais e culturais, avaliando e propondo mecanismos para combatê-las, com base em argumentos éticos (BRASIL, 2018, p. 564).

O jogo 50 Anos do Golpe possibilita ao estudante vivenciar uma experiência de se colocar no tempo do Regime Militar como sujeito histórico, de maneira que, suas decisões podem alterar o seu próprio destino e de seu país, o jogo é composto por sete fases exigindo do estudante conhecimentos prévios para não ser manipulado pelas *fake news* que afinal,

A informação não acompanhada de uma dimensão crítica – informação descontextualizada, exagerada, superestimada ou subestimada, meramente seletiva para atender a interesses específicos e para fins de alienação ou manipulação – transforma-se em desinformação. Distorcida, a informação deixa de ser benefício, e pode ser tão maléfica quanto a mentira, as *fake news*, a calúnia ou infâmia (BARROS, 2022, p. 95-96).

50 Anos do Golpe é um jogo gratuito disponível na plataforma educacional UOL, *online*, cujo conteúdo é recomendado para o ensino fundamental e médio cuja proporcionalidade histórica é levar os estudantes a problematizar e refletir criticamente por meio das multimodalidades de informações diante da tela.

**Figura 1.** Infográfico 50 Anos do Golpe (UOL EDUCAÇÃO, 2014).



**Fonte:** (UOL EDUCAÇÃO, 2014).

O professor, por sua vez, deve ser um mediador de aprendizagem, orientando os estudantes a acessar o Google, digitar o endereço eletrônico do jogo na barra de pesquisa e clicar em avançar, inicialmente, abrirá um infográfico de guerra, com dois homens armados e um cenário de tensão. Tem início o Regime Militar, o estudante assume um papel de destaque nas suas tomadas de decisão, uma vez que sai do campo da teoria para a prática, tornando-se protagonista da sua aprendizagem. O jogo exige dos estudantes um conhecimento prévio do objeto de conhecimento, além das competências e habilidades dos letramentos digitais necessárias para a resolução de problemas a partir da tela. Não obstante, Dudeney, Hockly e Pegrum (2016, p. 18) afirmam que:

Nas décadas anteriores, já tínhamos começado a falar em letramentos específicos como “letramento visual”, “letramento em mídia”, “letramento em informação”, e “múltipletramentos”, mas, com o advento da web 2.0, deu-se uma explosão do interesse em novos - especialmente digitais - letramentos (Grifos dos autores).

Os letramentos digitais vêm sendo discutido no âmbito educacional na tentativa de inserir os dispositivos nos ambientes escolares, pois estudantes letrados digitalmente, podem decodificar a capacidade de leitura e escrita em telas dos smartphones, tablets e computadores com mais precisão.

**Figura 2.** Quadro dos letramentos digitais.

		<b>Primeiro foco: Linguagem</b>	<b>Segundo foco: Informação</b>	<b>Terceiro foco: Conexões</b>	<b>Quarto foco: (Re)desenho</b>
<b>Complexidade crescente</b>	*	Letramento impresso			
		Letramento em SMS			
	**	Letramento em hipertexto	Letramento classificatório		
			Letramento em pesquisa	<b>Letramento pessoal</b>	
	***	Letramento em multimídia	Letramento em informação	Letramento em rede	
			Letramento em filtragem	Letramento participativo	
	****	<b>Letramento em jogos</b>		Letramento intercultural	
****	<b>Letramento móvel</b>				
****	Letramento em codificação			<b>Letramento em remix</b>	

**Fonte:** Dudeney, Hockly, Pegrum (2016, p. 21).

Os letramentos são parte integrante do jogo, de forma que analisaremos legenda, textos, imagens, sons, contextos entre outros. Quanto à narrativa do jogo, avaliamos o quão o jogador pode se sentir motivado por meio da diversão em aprender a História do Brasil por meio da jogabilidade. “Além disso, as mídias nas quais esses textos são disponibilizados têm a tela como principal suporte, exigindo conhecimentos que ultrapassem as fronteiras do impresso” (ZACHARIAS, 2016, p. 16).

## **Desenvolvimento, resultados e discussão**

O jogador ao avançar de fase, percebe que seu país está num momento de grande tensão, principalmente, pela crise econômica ocasionada pela disputa hegemônica, bipolarização mundial, entre Estados Unidos e União Soviética, uma série de protestos e oposições tentam fazer sombra ao presidente e depositá-lo do poder, ao passo que, segundo os discursos políticos da época, o presidente seria uma ameaça comunista. Os militares, no entanto, se beneficiaram do momento para implantar um golpe forjado com apoio de parte da sociedade civil impulsionada pela desinformação.

Figura 3. Infográfico fase 1/7.



Fonte: (UOL EDUCAÇÃO, 2014).

A figura 3 permite ao estudante partir do seguinte ponto de vista, o partido conservador não era simpatizante do governo de Jango, os incomodados viam nos discursos do presidente, na rádio Central do Brasil, a intencionalidade de reformas agrárias (redistribuição de terras para os trabalhadores rurais) e do voto dos analfabetos o que gerava na oligarquia do latifúndio improdutivo, elite capitalista, insatisfação com a política do bem comum defendida pelo governo Jango, afinal isso colocaria em risco a consolidação do regime.

Pela dimensão do entendimento crítico de Jorge - personagem fictícia do jogo - são requeridos ao jogador o “domínio dos letramentos digitais necessários para usar eficientemente essas tecnologias, para localizar recursos, comunicar ideias e construir colaborações que ultrapassem os limites pessoais, sociais, econômicos, políticos e culturais”. Dudeney, Hockly e Pegrum (2016, p. 17). O jogo digital online tem finalidade pedagógica pois permite aos alunos “a formação de habilidades distintas e específicas enquanto divertem estimulando, levam à construção do conhecimento de forma prazerosa e lúdica” (RIBEIRO, 2016, p. 167).

Figura 4. Infográfico fase 2/7.



Fonte: (UOL EDUCAÇÃO, 2014).

A figura 4 mostra a indecisão de Jorge ao fazer o seu posicionamento político em plena possibilidade da instauração do golpe militar e a deposição do presidente João Goulart, vencido pela força armada e desinformação, logo, o Rio de Janeiro povoado pela ideia de “salvação da democracia”, “idealizado pela consciência religiosa”, e firmada na Marcha da Família com Deus pela Liberdade, reivindicava a destituição do governo. A prática da manipulação tornou-se um grande aparato ideológico para os militares. Diante do contexto apresentado pelo jogo são requeridas as seguintes habilidades:

saber lidar com o mouse: (clique, dar duplo clique, clicar com o botão direito, arrastar); reconhecer ícones que indicam a localização do cursor, onde se deve clicar, entrada no programa, saída do programa, mudança de página, retorno a páginas ou atividades, opções de áudio, vídeo, pontuação, resultados, nível do jogo etc. (COSCARRELLI *et al.* 2007, p. 8)

Além disso, Dudeney, Hockly e Pegrum (2016, p. 31) afirmam que o jogador precisa ter eficiência, letramentos em jogos, ou seja, “habilidade de navegar e interagir eficientemente nos ambientes de jogos e de alcançar objetivos no interior deles”.

**Figura 5.** Infográfico fases 3/7.



**Fonte:** (UOL EDUCAÇÃO, 2014).

Na figura 5, o autoritarismo surpreende e busca novas maneiras de chamar menos atenção da mídia nacional, a camuflagem de informação e a censura com a implantação dos “atos institucionais” permitiam ao Regime Militar suspender direitos políticos, cassar mandatos legislativos (AI-1<sup>2</sup>), ocasionar o medo, instituir o bipartidarismo, decretar Estado de Sítio, demissão de funcionários públicos (caso não apoiasse o governo), criação de eleições indiretas (AI-2), eleições indiretas estaduais entre o governador eleito e o prefeito (AI-3), reabertura do Congresso Nacional, aprovação da constituição de 1967 para legitimar o golpe que, por sua vez, pressionava o Congresso a impedir maiores informações (AI-4), com um caráter absolutista, autoritário, o militarismo se autodeclarava na implantação do (AI-5), instituindo o terror nas avenidas brasileiras, este ato, reforça o poder ditatorial e reprime os revolucionários de esquerda pelo silenciamento da ditadura.

Considerando as explicações acima, o jogador interage com dois tipos de letramentos, o “letramento impresso” em primeiro plano, os jogadores passam os olhos e escaneiam textos

extensos, Dudeney, Hockly e Pegrum (2016, p. 23) observando a repercussão de múltiplas formas de censura em pleno Regime Militar uma vez que estudantes, músicos e intelectuais tiveram seus direitos interrompidos. E, em segundo plano, o “letramento visual”, na medida em que os jogadores “são confrontados com uma proliferação de exibições pictóricas de informações online, que vai das nuvens de tags e dos resultados de pesquisa visual às histórias visuais”. Dudeney, Hockly e Pegrum (2016, p. 27).

**Figura 6.** Infográfico fase 4/7.



**Fonte:** (UOL EDUCAÇÃO, 2014).

Nesse período, 1969-1971, houve um elevado crescimento econômico, “milagre econômico”, diga-se de passagem, às custas das classes trabalhadoras que, no entanto, mais tarde geraria um inflacionamento da dívida externa ao FMI<sup>3</sup> e a perseguição da liberdade que para Arnes (2014, p. 63), “o governo da “distensão” queria deixar claro, dessa forma, que a abertura da vida política não implicava tolerar a presença das forças consideráveis de esquerda”.

“Para além das habilidades técnicas, é preciso também que o indivíduo desenvolva habilidades de análise crítica e participação ativa nos processos de interação mediados pelas tecnologias” (DIAS; NOVAIS, 2019, p. 6). Dessa forma, “os leitores passam os olhos e escaneiam textos extensos, avaliam e analisam peças de opinião e avaliam pistas sutis de tom e intenção nas atualizações de status” (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM 2016, p. 23). A criticidade como o jogador avalia e toma decisões diante das informações expostas na tela, no caso, Jorge, se tornam muito importantes, pois é a partir delas que surgem as contextualizações.

Figura 7. Infográfico fase 4/7.



Fonte: (UOL EDUCAÇÃO, 2014).

A figura 7 faz referência aos discursos subversivos de agentes do regime que trazia pânico e pavor no período do “terrorismo armado”, ao passo que as entidades brasileiras faziam protestos e exigiam a redemocratização gerando um momento de avanço e recuo dos militares. No que se refere à compreensão histórica, os estudantes, ao navegarem pela tela do jogo e interagir com ambiente, necessitam também dos letramentos móveis: “habilidades de navegar, interpretar informação, contribuir com informação e se comunicar por meio da internet móvel, incluindo habilidade de se orientar no espaço da internet das coisas (onde a informação proveniente da internet se sobrepõe no mundo real)” (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM 2016, p. 31).

DIAS (2008, p. 57), reitera dizendo que “desenvolvimento de habilidades de navegar, mantendo a noção do caminho percorrido, através da previsão da estrutura do hipertexto, do levantamento de hipóteses sobre o conteúdo dos links e de outras habilidades de localizar e selecionar informações tornam-se imprescindíveis para que um indivíduo se torne letrado digitalmente”.

Figura 8. Infográfico fase 4/7.



Fonte: (UOL EDUCAÇÃO, 2014).

Na figura 8, o estudante jogador tem consciência da aglutinação das manifestações que exigem do velho sistema de repressão, eleições diretas, exigindo do regime que as eleições para o cargo de presidente da república deveriam ser elegidas pelo povo.

As fases acima demonstram tipos de tratamentos críticos em jogos ou macro letramento, que “poderão ser vistos como espaços ideais de aprendizagem, nos quais os estudantes podem adquirir letramentos digitais em acréscimo a práticas de linguagem e aos letramentos digitais”, Dudeney, Hockly e Pegrum (2016, p. 30). Com o uso cada vez mais dos celulares em sala de aula, ensinar História por meio dos jogos digitais é uma estratégia de modo que permite ao estudante analisar e pesquisar sobre o tema de forma crítica, incorporando novos discursos e olhares a prática pedagógica, uma vez que os smartphones “[...] estão cada vez multimodais, pois são capazes de trabalhar com textos, imagens, sons, números, e com tudo isto juntos” (BARROS, 2022, p. 37).

Tudo isto – estas múltiplas possibilidades de utilizar o espaço e o tempo virtual, bem como as várias formas de interação e sociabilidade que se tornaram possíveis a partir dos recursos digitais – faz do sistema Internet/Web não apenas um simples meio para disponibilizar e acessar informação, mas também um ambiente múltiplo de comunicação e interação social (BARROS 2022, p. 34).

Partindo do ponto de vista do autor, percebemos que a incorporação de novas tecnologias digitais é algo presente e tem se tornado cada vez mais usada como finalidade de acesso à informação, contudo, precisamos de atenção, isto é -, o uso impulsionado dessas ferramentas para contrabandear desinformações e influenciar o imaginário gigantesco de internautas tem sido uma grande preocupação, ou seja, “alguns governos autoritários vão se deslocando gradativamente da censura para vigilância, depois de terem descoberto que a internet é um instrumento ideal para identificar e rastrear redes de desistentes” (DUDENEY, HOCKLY e PEGRUM 2016, p. 50).

Vale destacar que o jogo “50 Anos do Golpe” traz informações importantes sobre o contexto histórico do Regime Militar, sobretudo personagens, cenários pictográficos, período socioeconômico, cultural e político, fazendo com que o jogador busque conhecer a narrativa por meio do seu protagonismo. Segundo a competência geral 5 da BNCC, (Cultura Digital) enfatiza o cuidado de

compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BNCC, 2018, p. 9).

Fazer uso desse jogo no ensino de História é sobretudo possibilitar uma aula interativa, crítica, na qual proporcionará um momento da criação de novas habilidades e competências necessárias para o aprofundamento do objeto Regime Militar, “num mundo de telas, deixamos de confiar apenas na linguagem para carregar o peso da nossa comunicação. Elementos visuais assumiram maior proeminência cultural em décadas recentes”. (DUDENEY, HOCKLY e PEGRUM, 2016, p. 27). Ainda segundo os autores, os estudantes têm de aprender não apenas a entender, mas a criar mensagens multimídias, que integrem textos com imagens, sons e vídeos que se ajustem a uma variedade de propósitos comunicativos e alcancem uma gama de públicos-alvo (HOCKLY E PEGRUM 2016, p. 29).

A educação escolar não pode ser estanque, tampouco neutra, discutir e pensar de forma crítica e ideológica é uma necessidade de ensinar História no tempo presente, Dudeney, Hockly e Pegrum (2016, p. 17), afirmam que “todos apelam para a promoção de habilidades próprias do século XXI, tais como criatividade e inovação, pensamento crítico e capacidade de resolução

de problemas, colaboração e trabalho em equipe, autonomia e flexibilidade, aprendizagem permanente”.

## Conclusão ou considerações finais

O jogo “50 Anos do Golpe” permite aos estudantes melhorar seus conhecimentos, fortalecer a prática e o protagonismo estudantil, uma vez que o jogo traz discussões sobre tecnologias digitais, *Fake News* (desinformação), negacionismo, autoritarismo, censura e bolas políticas, além de tornar o estudante o grande protagonista ao navegar e fazer uso dos letramentos digitais, como acessar a internet, abrir o google, acessar o link, analisar imagens, sons e ler na tela.

A narrativa histórica do jogo evidencia a crise econômica, reforma agrária, direito ao voto, manifestações, censura, controle dos meios de comunicação, desemprego, desinformação, greves, ataques, sequestros etc. Não obstante, o jogo coloca como principal personagem um sujeito jovem de 25 anos (Jorge), determinado a fazer parte de um lado político e decidir o futuro da nação, chegando a ser manipulado pelos meios de comunicação. Dessa forma, o professor deve ser estratégico e principalmente levar aos educandos a refletir sobre o direito à democracia, os direitos humanos e o fortalecimento do Estado de Direito, uma vez que toda a mediação deve ser contextualizada interligando os acontecimentos do passado com o presente.

Para Barros (2022, p. 51), “o cidadão comum, nos dias de hoje, tem ao seu dispor muita informação: rápida, barata, funcional, instantânea, mas também é sufocado pela desinformação e *fake news*”. O Regime Militar é, portanto, também ponto de reflexão na história do tempo presente, sobretudo ser levado a discussão nas aulas de História, quando existe uma linearidade do discurso de negação e ódio reproduzidos por “bolas políticas”.

Destarte, o jogo analisado possibilita uma estratégia de ensino e aprendizagem para a promoção de habilidades próprias como navegar na internet, localizar recursos, fazer leitura na tela, interpretar, inovar, além de desenvolver o senso crítico diante da complexidade de informações que exigem cada vez mais conhecimento dos estudantes. Sobre a narrativa histórica do jogo, Regime Militar, concluímos que é um momento oportuno de ser discutido, visto que a democracia tem se tornado uma vítima do “negacionismo político” e, com isso, debater este tema em sala de aula permite aos professores e alunos socializar e analisar os discursos circulados nos meios digitais com base em fatos científicos e históricos.

## Referências

ARNS, Dom Frei Paulo Evaristo. **Um relato para a História: Brasil Nunca Mais**. 41. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2014. 312 p.

BARROS, José D’Assunção. **História Digital**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2022. 318 p.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

DIAS, Marcelo Cafiero. **A influência do modo de organização na compreensão de hipertextos**. 2008. Dissertação. (Mestrado em Estudos Linguísticos, Linguagem e Tecnologia). Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2008.

DIAS, M. C.; NOVAIS, A. E. Por uma matriz de letramento digital. *In: Encontro nacional sobre hipertexto*, III. Belo Horizonte, 2009.

COSCARELLI, Carla Viana. **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola, 2016. 192 p.

COSCARELLI, C. V., CAFIERO, D., FRADE I., MARINHO, F. **Alfamídia: Alfabetização e Letramento - Produção de Sistemas Pedagógicos Baseados em Ambientes Interativos Computacionais**. SEVFALE, FALE/UFMG, Belo Horizonte, 2006.

DUDENEY, Gavin; HOCKLY, Nicky; PEGRUM, Marck. **Letramentos Digitais**. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. 352 p.