



JOGOS DIDÁTICOS VIRTUAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA: REVISÃO DE LITERATURA

DIEGO DE JESUS SANTOS BISPO

Introdução: Os jogos digitais têm a capacidade de facilitar o aprendizado de várias áreas do conhecimento. Ao serem utilizados como um recurso pedagógico, os jogos auxiliam no processo de ensino e aprendizagem, por isso devem ser amplamente utilizados. Neste cenário, o professor tem o papel de orientador do processo, dando orientações e selecionando os jogos adequados que condizem para a prática pedagógica. Refletindo, levantou-se algumas questões: Como se dá o ensino de história com auxílio das tecnologias digitais da informação e comunicação (TICs)? Quais são os conceitos de jogos digitais e como eles podem ser aplicados no ensino de História? Quais são os principais jogos digitais e como são utilizados pelos professores da disciplina? **Objetivos:** O estudo teve como objetivo aprofundar questões relacionadas aos jogos didáticos virtuais no ensino de História. **Metodologia:** A metodologia utilizada foi revisão de literatura, considerando apenas trabalhos com acesso livre a estudos completos, escritos em português, no período de 2015 a 2020. **Resultados:** E os principais resultados apontaram que: O ensino de História pode ser utilizado com o auxílio das tecnologias digitais da informação para fomentar conhecimentos e técnicas pedagógicas atrativas que despertem o interesse em refletir sobre os fatos históricos. Vale ressaltar que, “os jogos digitais tem atraído mais adeptos por propiciarem formas diferentes de interação com jogos, envolvendo representação, conflitos e segurança. Quanto aplicabilidade dos jogos digitais na educação, o primeiro passo para criação dos jogos é a temática, imprescindível para compreensão do processo histórico. Em relação aos principais jogos digitais são: Jogos de ação; aventura; lógica; memória; simulação e roleplaying games, afim de favorecer o conhecimento no processo de ensino e aprendizagem. Existem diversos tipos de jogos, que facilita o aprendizado favorecendo o conhecimento e auxiliando cada vez mais espaço no cenário educacional. **Conclusão:** Como conclusão, os jogos didáticos virtuais são fundamentais para desenvolver nos alunos habilidades variadas, como atenção, interação, memória, raciocínio lógico, planejamento, tomadas de decisão, entre outras competências.

Palavras-chave: **JOGOS DIGITAIS; DIDÁTICA; ENSINO; HABILIDADES; COMPETÊNCIAS**