

**A história de Goiás do setecentos na perspectiva de  
jogo educativo digital**

*The history of Goiás in the 18th-Century from the perspective of  
a digital educational game*

João Ferreira SOBRINHO JUNIOR<sup>1</sup>  
Cristina de Cássia Pereira MORAES<sup>2</sup>

**Resumo**

O objetivo deste artigo é apresentar o uso do lúdico como estratégia didática ao ensino da história de Goiás. Para responder a este panorama, se dispôs de pesquisa documental e bibliográfica para o levantamento, coleta e análise dos dados de forma qualitativa. E como resultado obtido, propomos a partir de um aplicativo *smartphone* desenvolvido, um ensino mais atrativo e prazeroso por meio de uma comunicação mais lúdica ao aluno. Conclui-se então, que o ensino deve estar alinhado aos tempos atuais, e dessa forma, a utilização de tecnologias pelos jogos digitais é uma realidade. No entanto, esta não deve estar simplesmente posta sob qualquer modo, e sim estar pautada em um planejamento adequado com fins à apropriação do conhecimento pelo estudante.

**Palavras-chave:** História de Goiás. Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. Ensino. Política Educacional. Lúdico.

**Abstract**

The objective of this article is to present the use of ludic for teaching the history of Goiás, through an educational digital game. To respond to this panorama, documentary and bibliographic research was used for the survey, collection and analysis of data in a qualitative way. As a result, we propose a more attractive and enjoyable teaching through a more playful communication to the student. We conclude then, that teaching must be aligned to current times, and thus, the use of technologies by digital games is a reality. However, this should not be simply put in any way, but should be based on an adequate planning with the purpose of the appropriation of knowledge by the student.

**Keywords:** History of Goiás. Digital Information and Communication Technologies. Teaching. Educational Policy. Playful.

---

<sup>1</sup> Doutorando em História pela Universidade Federal de Goiás (UFG). E-mail: joffersoju07@hotmail.com

<sup>2</sup> Doutora em História das Ideias pela Universidade Nova de Lisboa (2005). Professora da Universidade Federal de Goiás (UFG). E-mail: cristinadecassiapmoraes@gmail.com

## Introdução

A priori, para melhor compreensão do texto pelo leitor, consideramos relevante explicarmos o significado do conceito setecentos, recorrente neste estudo. De forma simplificada, este termo denota o período compreendidos entre 1 de janeiro de 1701 a 31 de dezembro de 1800. Tal período também é designado como século XVIII.

Após esclarecimento inicial, destacamos que neste estudo traçamos quatro importantes pontos que caminham paralelamente, muito embora, se entrecruzem: legislação, ensino, tecnologia e lúdico. O ponto do qual partiremos para se chegar ao todo e as finalidade deste estudo, é a legislação.

Acerca da legislação nacional, dentre os seus dispositivos, temos a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, que traz em seu bojo, referências relacionadas ao ensino baseado na reflexão e na crítica, além de menções explícitas acerca do uso da tecnologia para o ensino em todas as etapas (infantil, fundamental e médio) da educação básica.

No que tange o ensino a partir da criticidade e a reflexão, percebe-se que elas não são tolhidas do educando, e sim, estimuladas pelo dispositivo legal. Além disso, seu lugar-ambiente, seus costumes e hábitos, são considerados como saberes próprios e importantes, de onde as informações dadas na escola, serão contextualizadas e a partir de tal, novas experiências e conexões vão ressignificando o saber, em um ciclo de aprendizagem de informação. Por esse ângulo percebemos que, não somente para os que residem na região de Goiás, como também para o Brasil é relevante o estudo da história de Goiás. Para tal, deve-se lançar mão no ensino de história de Goiás de bibliografia relevante, atual e de qualidade reconhecida. Assim, a coleção Atlas Histórico se mostrou uma referência satisfatória para tal intento.

Em relação a tecnologia, a BNCC as trata em suas competências gerais (para todo o ensino básico), específicas (para o ensino fundamental e médio), nos direitos de aprendizagem e desenvolvimento (para o ensino infantil), como também em capítulo específico sobre o tema. Dessa forma, percebe-se a importância da tecnologia em nossa sociedade, e nesse sentido os agentes governamentais devem oferecer o suporte necessário tanto ao acesso quanto a qualificação dos atores do contexto escolar.

Essa perspectiva do lúdico busca trazer ao fazer pedagógico, o educando como protagonista e o professor como mediador da informação, estabelecendo dessa forma o método ativo. Assim, se viabiliza a necessidade e a relevância deste estudo sobre a utilização do lúdico e as tecnologias para o ensino de história de Goiás, tendo em vista, seu fundamento legal e atual nas discussões sobre uma pedagogia inovadora.

A metodologia se fundamentou em pesquisa documental e bibliográfica sob a análise qualitativa dos dados. Segundo Gil (2002) esses dois tipos são semelhantes, mas diferenciam a partir da natureza das fontes, pois se de um lado a documental se pauta em elementos que não necessariamente foram analisados por pares, enquanto na bibliográfica, se observa os trabalhos revisados. No que se refere a coleta, análise e discussão dos dados, primeiramente se fez o levantamento relacionais entre o ensino de história e a BNCC. Após isso, tratamos sobre o livro base do jogo e as formas de se visualizar as informações através dos mapas para os alunos. Por fim, apresentamos as formas de se alinhar o uso de tecnologias, pautadas na legislação, por meio de jogo digital para o ensino de história, neste caso, a contextualização do setecentos em Goiás, para se alcançar o objetivo desta pesquisa.

O objetivo deste artigo é apresentar o uso do lúdico como estratégia didática ao ensino da história de Goiás. E nesse sentido, trazer à prática pedagógica, elementos que possam viabilizar a apropriação e internalização da informação pelo aluno, de forma mais atrativa e prazerosa.

### **O ensino de história e a BNCC: imbricações relevantes**

É interessante destacarmos que a forma tradicional de ensino está cada vez mais entrando em choque com metodologias que trazem o aluno ao centro do ensino. No campo da história, onde o ensino fragmentado, memorizador, eurocentrista é aplicado em larga escala pelo Brasil, deve ser pensado maneiras de suavizar essa questão (CAIMI, 2006). E como resposta a isso, o que se busca são alunos mais motivados e interessados pelas aulas, em contrapontos a um ensino maçante e desestimulante para eles. Nesse cenário, aulas contextualizadas à sua realidade torna-se necessária, em contraponto apenas a apresentação de fatos longínquos e acronológicos, fazendo com que o sentido destes se percam, por conta de os alunos não exercitarem a relação prática disso (BITTENCOURT, 2004). Temos de buscar essa conectividade, e sendo o

professor o mediador disso deve estar preparado para tal feito, o que já a priori consideramos não ser uma tarefa simples, muito embora, gratificante. Ademais, se não houver essa contextualização, poderá haver maiores dificuldades para o aprendizado do estudante (FONSECA, 1995).

No que se refere a BNCC (BRASIL, 2018), os componentes curriculares estão divididos individualmente no ensino fundamental, mas no ensino médio, basicamente estão agrupados por grandes áreas. O componente de história, tal qual os outros, está configurado nesse modelo. Então, para o ensino de história no ensino fundamental a BNCC direciona o ensino na relação entre o passado-presente e a criticidade em relação a esses fatos, levando-se em conta, os fundamentos que deram o suporte a tal panorama. Assim, percebemos a necessidade da proximidade do método e do ensino em relação a realidade do educando.

Essa realidade percorre além do que cerca o próprio indivíduo, mas também o seu local de origem, ou seja, uma história regional. Esse direcionamento no historiar também é embasado na BNCC, e é uma preocupação constante de pesquisadores, como por exemplo é destacado por Moraes e Rabelo (1996) ao argumentarem sobre a importância de se fazer pesquisas, teses e dissertações acerca da história regional de Goiás, com fins a apresentar e perpetuar a memória do lugar.

Enfim, BNCC trata do ensino de história a partir de concepções que podemos traduzi-las basicamente em três pilares que se entrecruzam: atitude historiadora, pensamento crítico e múltiplas fontes na construção da aprendizagem. Dessarte, primeira trata da forma como seria a postura dos agentes escolares perante o conteúdo proposto, e por conseguinte, o pensamento e a reflexão-crítica passam a serem estimuladas através da multiplicidade de técnicas e métodos com a finalidade do pensar-agir, através da prática pedagógica alinhada aos desafios de uma educação mais dinâmica e fluida.

### **A Capitania de Goyaz do pré-colonial ao colonial: o Atlas Histórico**

O livro intitulado Atlas Histórico: Goiás Pré-Colonial e Colonial (ROCHA, 2001) foi selecionado por ter por objetivo facilitar a visualização das diversas transformações por que passou Goiás em sua história. O Atlas Histórico foi planejado para ser composto por três volumes (Pré-Colonial e Colonial, Monárquico e

Republicano), até a presente data, fora lançado o primeiro dele ao qual me reporto neste trabalho. Assim sendo, esse primeiro volume perpassa desde antes da chegada dos europeus (pré-colonial) até o século XVIII (colonial) e é estruturado basicamente por um texto introdutório sobre cada tema abordado e um mapa relativo ao mesmo.

Esse primeiro volume é dividido em cinco capítulos. Cada capítulo é relacionado a um tema específico, a saber: A ocupação de Goiás antes da chegada do europeu (Goiás pré-colonial); a chegada do europeu (Goiás colonial); economia; política; e, sociedade e cultura. Além dos conteúdos escritos sobre esses temas constantes em cada capítulo, no livro é apresentado mapas que representam visualmente esses temas. No total o livro contém trinta e duas imagens, entre mapas, organogramas e figuras representativas de dados. Estes elementos serão tipos de um conjunto maior no qual chamaremos a partir de agora de Visualização Espacial de Informação – VEI, tendo em vista, seu caráter multi-informacional.

Enfim, este livro traz duas fontes importantes ao ensino de história de Goiás, que é a discussão dos conceitos dos temas propostos e a construção de mapas a partir de pesquisas históricas com a finalidade de subsidiar o estudo daqueles que dele se debruçar. Sendo, portanto, este primeiro volume, uma riquíssima fonte de informações que se apresentam aos historiadores, como também aos atores escolares.

### **A Visualização Espacial das Informações: o uso dos mapas**

Para falarmos sobre visualização espacial das informações sob os aspectos dessa pesquisa, partimos da cartografia. Assim sendo, para Viegas e Batouxas (1998, p. 33) a cartografia é a “ciência que se encarrega da elaboração de mapas que representam e transmitem informação sobre o espaço geográfico”. A cartografia como teoria, técnica e prática passou a dar mais importância ao seu uso para o usuário comum, como afirma Almeida (2008, p. 71) ao dizer que “assim, como propõem alguns autores, a cartografia passa a se preocupar com o usuário do mapa, com a mensagem transmitida e com a eficiência do mapa como meio de comunicação”. Viabilizando-o assim ao ensino.

É relevante destacarmos definições acerca do que é mapa e o que se entende por ele, pois são importantes tanto para o ensino como para o historiador, pois muito embora, o mapa em si estar relacionado a cartografia, o historiador lança mão desta ferramenta para suas pesquisas. Dessa forma, Viegas e Batouxas (1998, p. 126) dizem

que mapa é “representação gráfica da Terra numa superfície plana, apresentando-a no seu todo ou apenas em parte, utilizando diferentes escalas.”

Entendemos também que o mapa é intencional conforme cita Harley (2009, p. 10), ou seja, é uma construção de alguém para algo e que seus conteúdos são construídos de acordo com a intenção de seu construtor, dessa forma, construir mapas torna-se também um desafio, para que se torne a representação fiel e gerar conhecimento histórico. O mapa também é arte, e por este aspecto deve chamar atenção para o que se busca mostrar através de sua arte. E para o ensino, o diálogo entre os signos e os símbolos presentes nesse mapa podem atrair ou distanciar do objetivo que se busca (MOLINA, 2005).

Destarte, podemos pensar que ao ensino e ao historiador o uso dos mapas cartográficos possui duas características distintas. O mapa pode ser surpreendente para os educandos e um desafio para o historiador. Pois, para o primeiro a admiração do momento em que avista a possibilidade de se situar no espaço, nos períodos de tempo, na transformação que determinado local passou, ou seja, se percebe partícipe de um mundo em constante transformação pela sua própria ação como também pela ação de outros indivíduos. E para o segundo, o desafio em conceber adequadamente o mapa como seu instrumento de trabalho, acadêmico ou não.

### **Jogo educativo digital: questões relacionadas**

É relevante destacarmos a priori pontuações sobre o termo jogo. Kishimoto (1994) indica três níveis de diferenciação: O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras, e por fim, um objeto. Dessa forma, esses três enfoques nos fornece compreender que o significado atribuído ao jogo tem relações com a cultura ao qual está inserido, pelas regras e os objetos que o distingue. Ao relacionar o lúdico no segundo caso, podemos identificar como sendo um ato divertido em que o jogador imerso no jogo, destarte, a presença ou não de regras ou mesmo qual seria o artefato (objeto) que está relacionado à brincadeira. Pois, o que está posto é um cenário em que gera para o jogador um momento de prazer, diversão e alegria, em maior ou menor grau, dependendo de cada indivíduo.

O jogo educativo digital como o próprio nome revela, é um jogo ao qual se utiliza das tecnologias digitais. No que se refere aos debates acerca do jogo educativo e

de seus significados nos dias de hoje, Soares (2004) explicita coerentemente sobre essa perspectiva quando diz que os jogos possuem duas funções: a lúdica, com fins a diversão e ao prazer; a educativa, na qual ensine algo como complementariedade ao saber do indivíduo, seu conhecimento e sua visão de mundo.

E dessa forma, deve haver um equilíbrio entre essas duas funções, pois uma sendo mais utilizada que a outra, acarretará em duas situações, sendo que na primeira haverá somente jogo, quando a função lúdica predomina, e de outro ponto quanto se sobrepujar função educativa, esta elimina toda a ludismo e a diversão, restando apenas o ensino.

Então, surge o paradoxo de até onde deve ser o limite entre a função lúdica e a função educativa, ou seja, de que maneira poderíamos equalizar tal equação. Soares (2004) prossegue indicando um denominador comum ao afirmar que, em síntese, esse paradoxo é eliminado ao “se preservar a liberdade de interação com o brinquedo, bem como a liberdade de se divertir e brincar” (p. 37). Podemos então, relacionar o jogo digital com as estratégias didáticas, pois nele encontramos então novamente o protagonismo, ao se buscar o aluno como centro do ensino, através do método ativo.

Dessa forma, percebemos a possibilidade e a dosagem adequada à utilização do lúdico a partir de jogo didático alinhado ao ensino, que se dá pela liberdade do aluno de interação com o objeto e o lúdico, e assim, este ser protagonista e o professor mediador.

### **O aplicativo Atlas Histórico: o lúdico como ensino atrativo e prazeroso**

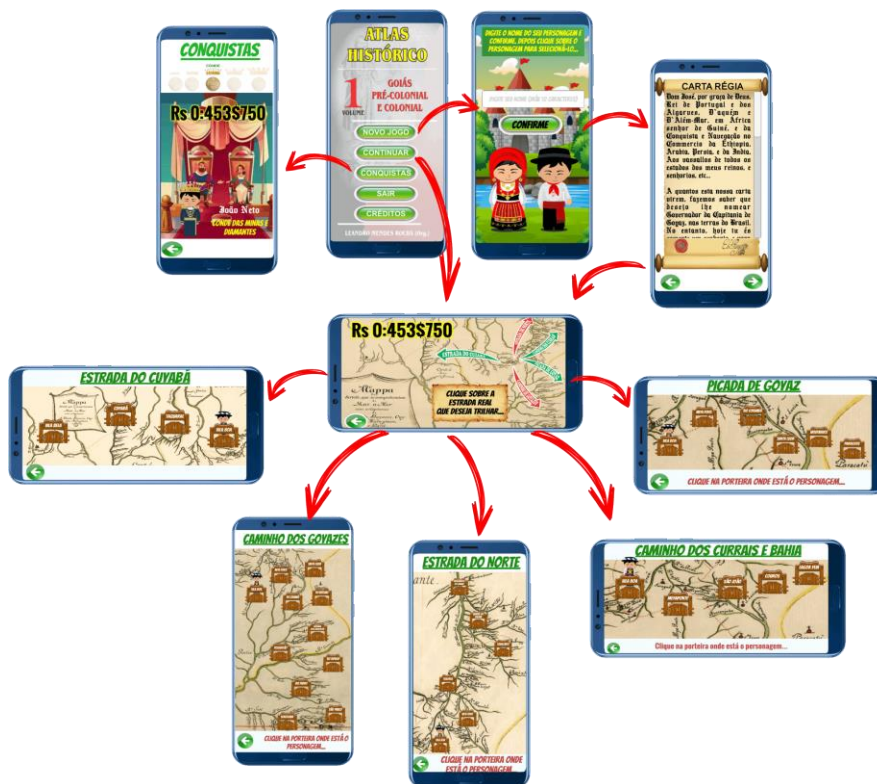
Assim, passamos a descrever o jogo educativo digital desenvolvido: Atlas Histórico<sup>3</sup>. O jogo tem como base o conteúdo do volume I do Atlas Histórico Goiás Pré-Colonial e Colonial, já descrito anteriormente.

Para conhecermos um pouco do jogo passaremos a ilustrar algumas telas representativas a ele e discutiremos um pouco sobre a relação entre elas e o ensino de história de Goiás. Iniciaremos na Figura 1 pela tela do *Menu Inicial* do jogo que nos apresenta além da capa do livro, cinco botões verdes na tela, mas, nos focaremos em três principais que são: *Novo Jogo*, *Continuar* e *Conquistas*.

---

<sup>3</sup> O jogo já está disponível para Android na biblioteca virtual da PlayStore, no seguinte endereço: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.FerreiraOrg.AtlasHistorico&hl=pt\\_BR&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.FerreiraOrg.AtlasHistorico&hl=pt_BR&gl=US)

Figura 1: Menu inicial do jogo educativo digital com a representação das telas derivadas



Fonte: Autoria Própria.

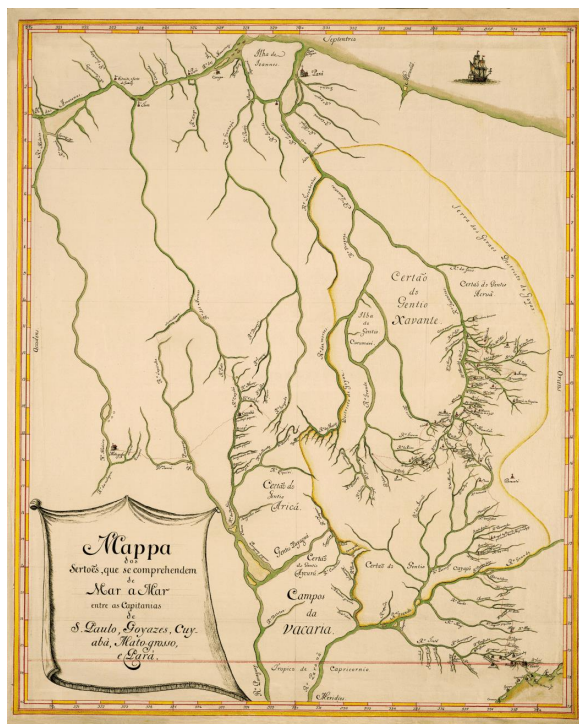
Em relação ao botão *Novo Jogo* ao se clicar vai excluir qualquer dado salvo. Então, abre a tela *Escolha do Personagem*. Nessa tela é interessante realçar que além das roupas típicas, há um campo em branco para o jogador inserir seu nome. Ao inserir o nome, traz uma relação mais próximas entre o jogo e o jogador, tendo em vista que ele poderá *se ver* no personagem, aumentando a integração dele com o jogo. A próxima tela é a *Instruções* em que é discorrido sobre o jogo. Nessa tela se destaca o papiro que remete a antiguidade e o nome identificador do tipo de documento, que neste caso é a Carta Régia, o que já traz informação histórica a partir da imagética desta, para o aluno.

A próxima tela é o *Menu Temas*. Essa tela pode ser acessada diretamente através do botão *Continuar* se o jogador já tiver passado alguma fase de qualquer Caminho Real, ou através do botão *Novo Jogo* como estamos apresentando. Nessa tela podemos destacar a representação monetária da moeda corrente na época, que era o Réis. Além disso, podemos visualizar mais dois pontos importantes: o “Mapa dos Sertões que se compreendem de mar a mar” ao fundo, e as cinco Estradas Reais. Acerca do mapa nota-se que ele não tem identificação autoral e nem data, e fora concebido entre 1750 e 1758



(GDF, 2020), dessa forma sendo propício para nossa utilização no jogo educativo, tendo em vista, sua riqueza de detalhes apresentados, conforme Figura 2.

Figura 2: Mapa dos sertões que se compreendem de mar a mar



Fonte: Arquivo Público do Distrito Federal (GDF, 2020).

As cinco Estradas Reais que permitiam o acesso a Capitania de Goyaz eram: Caminho de Goyazes, Caminho dos Currais e da Bahia, Picada de Goyaz, Estrada do Norte e Caminho de Cuiabá (BARBO; RIBEIRO, 2015). Dessa forma, também se integrou a história ao jogo por meio dos Caminhos Reais do setecentos que davam acesso a Capitania de Goyaz. E dentro de cada Estrada Real, percebe-se várias fases identificadas com porteiras, já que o personagem anda de cavalo. E em cada porteira, está nomeado o nome do lugar sobre o mapa ou mesmo a região.

É importante destacar outras menções históricas inseridas no jogo, assim sendo, vamos destacar: as moedas; títulos nobiliárquicos; representação de lugares e conquistas portuguesas no além-mar; e por fim, documentos comerciais das casas reais fazendárias no setecentos.

Acerca das moedas que são representadas no jogo, são realmente as moedas da época de Dom José, apresentadas aqui na Figura 3.

Figura 3: Moedas representadas no jogo dos tempos do setecentos



Fonte: Moedas do Brasil (REZENDE, 2020) adaptado.

Assim sendo, procuramos ser o mais fidedigno nos aspectos históricos, tendo em vista o jogo ser para alunos, ou mesmo a qualquer interessado que queira conhecer da história de Goiás. As moedas representadas são vinténs, patacas, tostões, moedas e a principal o famoso dobrão de 20 mil réis. No jogo ela é dada a cada caminho real que é concluído pelo jogador e para ele é acrescentado Rs 48\$125, além dele receber o título nobiliárquico correspondente. Os títulos nobiliárquicos utilizados no jogo foram: barão, visconde, conde, marquês e duque.

No jogo à medida que o personagem passa as fases dos Caminhos Reais, este recebe seu título nobiliárquico, nova roupa e coroa respectiva, conforme Figura 4.

Figura 4: Personagens com a respectiva coroa nobiliárquica em ordem de importância social



Fonte: Autoria Própria.

Sobre a representação de lugares, destacamos o Aldeamento de Mossâmedes e a representação de Vila Boa no século XVIII. Essa representação de lugares dentre outras constantes no jogo, foram pensadas com a finalidade de ampliar as possibilidades do ensino da História de Goiás. A Figura 5 representa esses dois exemplos do jogo.

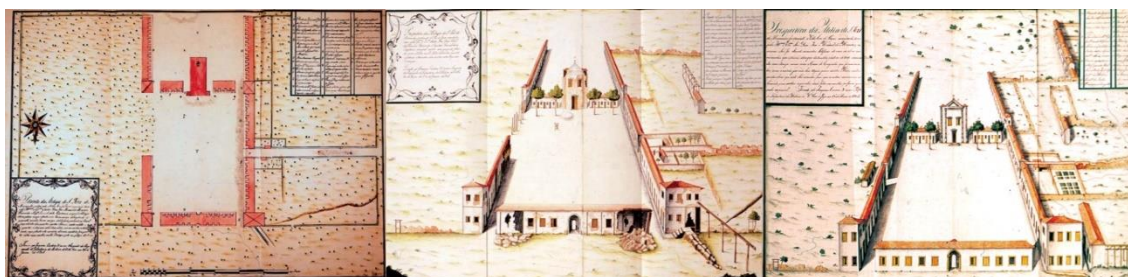
Figura 5: Representação do Aldeamento de Mossâmedes (esq.) e de Vila Boa (dir.)



Fonte: Autoria Própria.

As representações partiram de fontes como Boaventura (2007) que em sua tese de doutorado apresenta a evolução da (re)construção da Aldeia de São José de Mossâmedes, conforme Figura 6 que mostra as etapas da construção em Mossâmedes.

Figura 6: Representação da evolução da (re)construção da Aldeia de São José de Mossâmedes

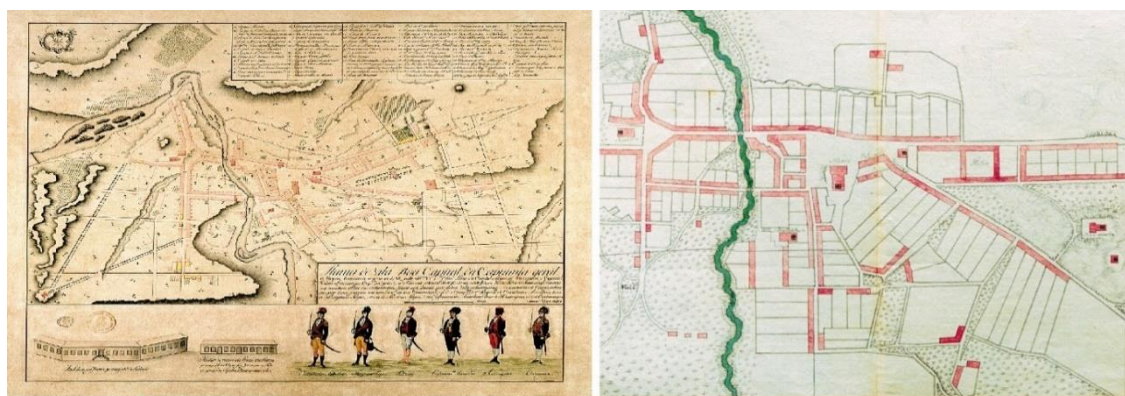


Fonte: Boaventura (BOAVENTURA, 2007, p. 242) adaptado.

Segundo Boaventura (2007), essas plantas e perspectivas da Aldeia de São José de Mossâmedes foram feitas em 1801 por Joaquim Cardoso Xavier Sarmiento, do Regimento de Infantaria da Milícia de Vila Boa, a mando do governador da época João Manoel Menezes.

Finalizando Mossâmedes, a próxima representação foi da planta de Vila Boa que está representada no próprio livro base do jogo. Nos mapas históricos acerca de Goyaz, encontramos alguns semelhantes, assim, creditamos sua adaptação ao livro, como podemos ver representados na Figura 7.

Figura 7: Plantas de Vila Boa no Século XVIII



Fonte: SudoesteSP (2020) adaptado.

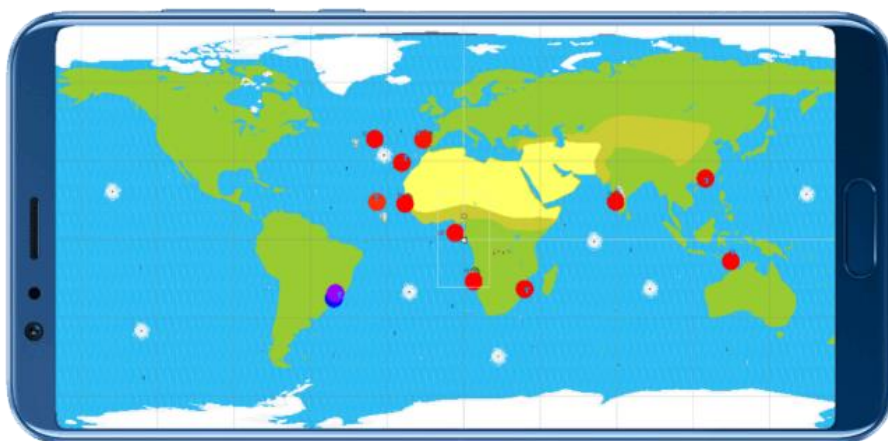
A planta da esquerda é de 1782 e a da direita é de 1790. De forma geral, acerca da ordenação e organização do planejamento urbano de Vila Boa. Segundo Delson (1997) esse planejamento não estava sendo realizado de forma adequada, podendo isso ter sido acarretado por conta da morte do Conde de Sarzedas<sup>4</sup> que levava as orientações da construção para o Governador Mascarenhas. Assim, o que se pôs em prática foi a negligência com o padrão reticular das ruas, diferentemente do que se aprovou em Vila Bela da Santíssima Trindade, na Capitania de Mato Grosso.

Assim, passamos para as conquistas portuguesas no além-mar. Nesse ponto temos a destacar a fase em que o jogador deverá percorrer a partir de um navio as principais colônias portuguesas no setecentos, a saber: Timor, Macau, Goa, Moçambique, Angola, São Tomé e Príncipe, Guiné, Cabo Verde, Ilha da Madeira e o Arquipélago dos Açores, além do Brasil. E em cada uma delas deve fazer as principais transações comerciais que os portugueses faziam, como os tecidos e as porcelanas do oriente, os negros da África através do importante entreposto em Cabo Verde. Enfim, a Figura 8 representa essa fase que muito pode contribuir para a compreensão relacional das histórias conectadas que perfazem o império português do leste ao oeste no mundo

<sup>4</sup> Conde Sarzedas à época era o Governador da Capitania de São Paulo ao qual a jurisdição competia as terras de Goyaz. Para ele foi confiado que levasse instruções acerca da legislação de planejamento urbano para orientar a criação da nova vila. No entanto, morreu em fevereiro de 1737 no Meya Ponte antes de cumprir seu intento.

desde o início século XV com a Conquista de Ceuta em 1419 até o limiar do século XX, com a devolução definitiva de Macau à China em 1999. Ou seja, desde seu florescer, consolidação e por fim, seu declínio no decorrer de praticamente seis séculos. A representação utilizada no jogo está conforme a Figura 8.

Figura 8: Império Português no Setecentos



Fonte: A autoria Própria.

E por fim, após as conquistas portuguesas no além-mar chegamos aos documentos comerciais das casas reais fazendárias no setecentos. Foram destacados dois tipos muito usados na Capitania de Goyaz: *Rendimentos Reais das Casas de Fundação* e a *Relação dos Comerciantes que Entraram pelos Registros Reais*, estão apresentados na Figura 9.

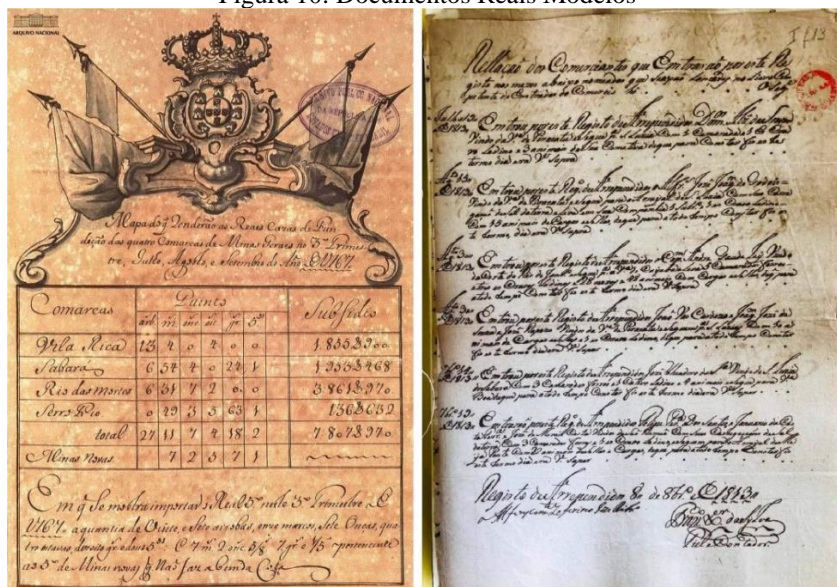
Figura 9: Representação do Rendimentos Reais das Casas de Fundição (esq.) e Relação dos Comerciantes que Entraram pelos Registros Reais (dir.)



Fonte: Autoria Própria.

Esses documentos oficiais para o jogo foram adaptados conforme, dentre outros, modelo presente em (MAPA, 2020) que trata dos *Rendimentos Reais das Casas de Fundição*; e no acervo do Museu das Bandeiras, em relação ao documento que trata da *Relação dos Comerciantes que Entraram pelos Registros Reais*, conforme Figura 10.

Figura 10: Documentos Reais Modelos



Fonte: Mapa (2020) (esq.) e o do acervo do Museu das Bandeiras – Goiás (dir.).

Assim, com as devidas adaptações para o jogo, os elementos constantes nos documentos foram devidamente mantidos, para fidelizar a história e assim, contribuir para que o aprendizado do aluno se dê de forma ampla e eficaz. Enfim, o jogo foi pensado não com o foco no jogo pelo jogo, e nem mesmo como o produto fim desta pesquisa, e sim, que a partir da pesquisa bibliográfica sua função social seja alcançada, que é ser fonte de informação, cultura e diversão ao jogador, através do lúdico no ensino de história.

### **Considerações finais**

No sentido de trazer ao leitor as considerações finais à pesquisa realizada, retomamos o objetivo da investigação que se propôs a apresentar o uso do lúdico como estratégia didática ao ensino da história de Goiás. Logo, por meio da pesquisa identificamos que o lúdico pode ser utilizado como estratégia para o ensino de história, empregando-se para isso, jogo educativo digital. Para tal, utilizamos como fonte historiográfica o livro Atlas Histórico Goiás Pré-Colonial e Colonial.

Por conseguinte, como observações complementares advindas desse estudo destacamos que a partir desta pesquisa novos conhecimentos podem ser apreendidos. Elencamos sob essa égide, dois destaques. O primeiro versa que o jogo não deve ser utilizado apenas como um jogo, como também o jogo não deve ser usado somente para o ensino, pois ele sendo utilizado apenas como jogo, o ensino perde espaço e não se encontraria nesse cenário a finalidade pedagógica. Se ao contrário, somente o ensino prevalece, o lúdico abarcado no jogo se dilui, e assim, também passa a ser apenas mais uma aula rotineira, com um jogo de regras sobre o conteúdo estudado. Isto posto, o balanceamento entre o lúdico e a aprendizagem deve ser satisfeito a partir da liberdade do aluno para explorar as possibilidades da informação, e assim, tornar o ambiente favorável à sua apropriação do conhecimento. O segundo ponto parte dessa liberdade do aluno que podemos tratar também como um método centrado no aluno, um método ativo. Assim, visualizamos no jogo educativo digital – fundamentado em base teórica metodológica – como uma ferramenta que o aluno passa de passivo da informação para ativo da informação, pois no momento em que ele desfruta do lúdico e tendo a liberdade de explorar, passa a ser protagonista da informação, e em consequência, o status cátedra do docente dilui, passando este a ser mediador dessa informação.

Nesse cenário, a informação passa a seguir em um sentido horizontal de ida e volta, o que nos reporta a Freire (2000) em sua dialogicidade quando critica o silenciamento imposto “informalmente” ao aluno, ao afirmar que “é preciso primeiro que, os que assim se encontram negados no direito primordial de dizer a palavra, reconquistem esse direito, proibindo que este assalto desumanizante continue” (FREIRE, 2000, p. 90-91).

Logo, entendemos que os nossos resultados corroboram autores que salientam que as perspectivas para uso prático do lúdico como estratégia para o ensino de história com o uso do jogo educativo digital, neste caso, visualizamos a dialogicidade, tal qual defendida por Freire. Momento no qual, a voz de todos possam ser ouvidas e trazidas para o centro, e nesse cenário, o método ativo em que o aluno passa a ser protagonista se destaca e o professor como mediador, se engrandece.

Portanto, muito embora tenhamos chegado ao nosso objetivo, há dimensões do uso de tecnologias digitais sob a égide de um ensino mais lúdico que perpassam as temáticas aqui abordadas, pois sabemos que há um panorama que não envolve apenas o uso de aplicativos em *smartphone* para o ensino, como também questões sociais que decorre até mesmo da possibilidade de aquisição desses aparatos ou a disponibilização de infraestrutura aos alunos com fins a viabilizar esse contato digital a contento. Sob ótica diferente, podemos também pensar no estudo em outros componentes curriculares ou grandes áreas, e como isso, alargar ainda mais os potenciais da utilização do lúdico como estratégia para o ensino com o uso do jogo educativo digital, independentemente do nível de educação ao qual se visa. Isto posto, consentimos que outros direcionamentos podem fluir a partir da forma como o objeto tecnologias digitais e o uso do lúdico para o ensino são observados, e nesse sentido, abrimos com isso, múltiplos caminhos a serem observados e pesquisados...

## Referências

ALMEIDA, R. D. **Cartografia Escolar**. São Paulo: Contexto, 2008.

BARBO, L. D. C.; RIBEIRO, R. J. D. C. **Os itinerários da rede de caminhos de Vila Boa de Goiás no Século XVIII**. Atas do VI Simpósio Luso-Brasileiro de Cartografia Histórica. Braga - Portugal: [s.n.]. 2015. p. 437-450.

BITTENCOURT, C. **Ensino de história: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2004.



BOAVENTURA, D. M. R. **Urbanização em Goiás no século XVIII**. Tese de Doutorado apresentada na FAU-USP. São Paulo, p. 280. 2007.

BRASIL. MEC. **Base Nacional Comum Curricular**, 2018. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)>. Acesso em: 06 fev. 2020.

CAIMI, F. E. Por que os alunos (não) aprendem História? Reflexões sobre ensino, aprendizagem e formação de professores de História. **Revista Tempo**, Universidade Federal Fluminense Niterói, Brasil, v. 11, n. 21, p. 17-32, jul. 2006.

DELSON, R. M. **Novas vilas para o Brasil-Colônia: planejamento espacial e social no Século XVIII**. Tradução e revisão, Fernando de Vasconcelos Pinto. Brasília: Ed. ALVA-CIORD, 1997.

FONSECA, V. **Introdução às dificuldades de aprendizagem**. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

FREIRE, P. **Pedagogia da Indignação: Cartas pedagógicas e outros escritos**. São Paulo: Unesp, 2000.

GDF. Arquivo Público do Distrito Federal. **Mapa dos sertões que se compreendem de mar a mar**, 2020. Disponível em: <<http://www.arpdf.df.gov.br/mapa-dos-sertoes-mar-a-mar/>>. Acesso em: 02 jun. 2020.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HARLEY, B. Mapas, saber e poder. **Confins**, São Paulo, n. 5, p. 1-24, maio 2009.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.

MANSUR, A. L. Aventuras na História. **O que significavam os títulos de nobreza do Brasil?** 2020. Disponível em: <<https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/almanaque/historia-o-que-significavam-titulos-nobreza-brasil.phtml>>. Acesso em: 02 jun. 2020.

MAPA. Memória da Administração Pública Brasileira. **Casas de Fundação**, 2020. Disponível em: <<http://mapa.an.gov.br/index.php/dicionario-periodo-colonial/146-casas-de-fundicao-1603-1821>>. Acesso em: 03 jun. 2020.

MOLINA, A. H. **Projeto “O sesquicentenário do Paraná no contexto escolar”**: uma experiência com mapas históricos. XXIII Simpósio Nacional de História. Londrina: Londrina. 2005. p. 1-8.

MORAES, C. D. C. P.; RABELO, D. Inventário de Fontes Para a história Regional em Goiás. **História Revista**, Goiânia, v. 1, n. 2, p. 19-35, jul./dez. 1996. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/historia/article/view/10931/7234>>. Acesso em: 02 jun. 2020.

REZENDE, E. Moedas do Brasil. **As moedas e a história do Brasil**, 2020. Disponível em: <<http://www.moedasdobrasil.com.br/moedas/>>. Acesso em: 02 jun. 2020.

ROCHA, L. M. **Atlas histórico: Goiás Pré-Colonial e Colonial**. 1. ed. Goiânia: Editora Cecab, 2001.

SOARES, M. H. F. B. **O lúdico em química: jogos e atividades aplicados ao ensino de química**. Tese (Doutorado) -- Universidade Federal de São Carlos. São Carlos: UFSCar, p. 203. 2004.

SUDOESTESP. Coleção. **Imagens Período Colonial - Goiás**, 2020. Disponível em: <<http://www.sudoestesp.com.br/file/colecao-imagens-periodo-colonial-goias/674/>>. Acesso em: 03 jun. 2020.

VIEGAS, J.; BATOUXAS, M. **Dicionário de Geografia**. Lisboa: Edições Sílabo, 1998.