APRESENTAÇÃO

Em 2025 surgiu a ideia de transformar as práticas existentes no Laboratório de História e Jogos em produções historiográficas. A ideia inicial era direcionar as pesquisas para uma forma metodológica específica que se desenvolvia dentro da perspectiva do Ensino de História, esta eu chamo de **Metodologia Crítica do Jogo-Problema**, onde basicamente busca-se a partir da prática de jogos digitais, criar possibilidades de desenvolvimento histórico a partir das contradições existentes dentro das experiências práticas.

Hoje, em pleno 2026, começo este projeto sem a preocupação em buscar uma tal "exclusividade metodológica", mas sim, construir um espaço de produção historiográfica relacionada à prática ou outras experiências com jogos, sejam eles digitais ou analógicos, mercadológicos ou educativos.

Em nossa edição inaugural, as principais construções foram realizadas a partir do nosso espaço escolar, aproveitando as oportunidades de pesquisa presentes nas brechas das trilhas do conhecimento do Ensino Médio e nas demandas para a criação de pesquisas e feiras.

A ideia de pesquisa existente no site historiaejogos.com.br e que reverbera aqui nesta revista existe desde 2023, ano em que ocorreu a primeira Feira de História e Jogos. Naquele ano, uma turma de 2º ano do Ensino Médio apresentava na escola diversos trabalhos baseados em suas práticas com jogos e em seu desenvolvimento crítico. A partir dessas apresentações, foi possível formar a turma de 2024 com estudantes interessados na continuidade da proposta. Em 2025, com duas turmas fazendo parte da trilha e participando ativamente da Feira, pude conceber a ideia de construir uma revista onde as produções teóricas para a Feira pudessem ser publicadas.

Agora, temos a participação de uma turma, porém as publicações para a revista estão abertas a ex-alunos, assim como alguns estudantes universitários que já fazem parte do nosso editorial.

Acreditamos que a revista possa alavancar o que chamamos de "experimentação historiográfica" na sala de aula, fomentando, além do conhecimento histórico, a reflexão e a criticidade, elementos importantes para a formação de estudantes que possam, ao menos, resistir à construção de uma alienação social, cujos elementos permeiam ativamente o nosso mundo escolar.

Professores e estudantes, convidamos vocês, a partir de agora, a usarem o jogo como ferramenta de conhecimento.

João Henrique Couto Scotto