

UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS
CAMPUS DE ARAGUAÍNA
CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA

**GAMES E ENSINO DE HISTÓRIA: POTENCIALIDADES E
DESAFIOS**

Patrícia Lourenço

Araguaína - TO

2016

PATRÍCIA LOURENÇO

GAMES E ENSINO DE HISTÓRIA: POTENCIALIDADES E DESAFIOS

Monografia apresentada como requisito parcial a conclusão do Curso de Licenciatura em História, no Câmpus de Araguaína, da Universidade Federal do Tocantins - UFT.

Orientador: Prof. Dr. Braz Batista Vas

Araguaína - TO

2016

Patrícia Lourenço

GAMES E ENSINO DE HISTÓRIA: POTENCIALIDADES E
DESAFIOS

Aprovada em

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Braz Batista Vas
Orientador

Prof. Dr. Plábio Marcos Martins Desidério

Prof. Dr. Luciano Galdino da Silva

Araguaína - TO

2016

Dedico este trabalho aos meus pais, Cezar e Fátima, que muito me apoiaram e incentivaram para realização deste.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em especial a minha família por estar sempre me incentivando e apoiando durante o curso, aos meus colegas da turma de 2011.1, pelas trocas de conhecimento e amizades feitas.

Em especial, o meu amigo Jorge Carmo, que esteve sempre presente me motivando para chegar ao final de mais esta etapa e pelas conversas e experiências parecidas que tivemos durante o curso.

As minha amigas, Jessica Cândido e Maísa Alves, por toda experiência universitária vivida e por grandes momentos de companheirismo. Ao meu amigo Augusto Cesar, que considero parte da família, e muito me ajudou na realização desse trabalho. Espero não perderemos contato, mesmo após o curso. Sempre será bem-vindo em minha casa, por mim e pela minha irmã.

Aos professores Plábio e Rosária, pela indicação de livros e artigos para a realização desse trabalho e pela atenção.

Ao meu orientador Braz Batista Vas, pela paciência e compreensão. E pelas indicações bibliográficas e comentários para a melhoria do trabalho, para que eu conseguisse alcançar o ideal.

“Nunca se esqueça de quem você é, porque é certo que o mundo não se lembrará. Faça disso sua força. Assim, não poderá ser nunca a sua fraqueza. Arme-se com esta lembrança, e ela nunca poderá ser usada para magoá-lo.”
(Game Of Thrones - George R. R. Martin)

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo estimular a discussão sobre as possibilidades do uso de games como uma ferramenta didática nas aulas do ensino de História. Fazendo uma relação dos jogos com o objetivo de possibilitar ao aluno uma interação diferente quanto a compreensão das representações do passado. Destaca-se, de início uma breve história dos games, da informática e suas interações, o que nos leva a destacar a relação social do homem atual com as inovações tecnológicas. Objetivamos o uso a utilização dos games com conteúdo de fatos históricos para dentro da sala de aula, para que assim o aluno possa pensar, criar e compreender melhor a sua realidade.

Palavras- chave: Ensino de História, Games, Inovações Tecnológicas, Didática.

LISTA DE ABREVEATURAS E SIGLAS

AOE II - *Age Of Empires II*

MEC – Ministério da Educação

TIC – Tecnologias da Informação e Comunicação

TDIC – Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

CPU - Central Processing Unit, ou “Unidade Central de Processamento”, em português.

Sumário

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 - BREVE HISTÓRIA DO DESENVOLVIMENTO DOS VIDEOGAMES	11
CAPITULO 2 - OS JOGOS ELETRÔNICOS E SEU POTENCIAL DIDÁTICO	16
2.1 Os games e suas potencialidades de uso educacional	18
2.2 Aspectos positivos e negativos da utilização de games para fins educacionais	19
CAPÍTULO 3 – OS GAMES E O ENSINO DE HISTÓRIA	22
3.1 – Aprendendo História com os games	22
3.2 - O potencial de utilização de games no ensino de História	26
Considerações finais	30
REFERÊNCIAS	31

INTRODUÇÃO

No nosso presente, jovens e crianças de distintas classes sociais são rodeadas pela internet e jogos eletrônicos. Esse fascínio com o mundo tecnológico vem despertando estudos de caso para a utilização dos mesmos no campo da educação. Exemplo dessa dinâmica são os jogos com abordagens históricas, que levam o aluno a compreender melhor temas levantados em sala de aula. Com base numa evolução em que o homem está, cada vez mais, incluindo a tecnologia no seu cotidiano, as mídias digitais interativas já estão presentes em sua vida como se fizesse parte de sua identidade. Percebendo tais mudanças se faz necessário que cada vez mais as escolas se adaptem as novas tecnologias como uma ferramenta pedagógica-educacional.

Esse trabalho tem como objetivo mostrar algumas das potencialidade dos games e sua utilização no ensino de História, destacando alguns de seus aspectos positivos e negativos, mostrando as possibilidades de se aprender História com a utilização do games.

No primeiro capítulo desenvolveremos uma breve história dos games ou jogos eletrônicos, e um pouco da história da informática. Mostraremos como os equipamentos tecnológicos chegaram ao *status* que se encontram hoje, qual seja, a relação social do homem com a máquina e como a história do videogame se mescla com a história da informática, oferecendo, assim, os acontecimentos mais importantes ao longo da história dos games até nos dias atuais, destacando a evolução das plataformas.

No segundo capítulo discutimos os games como potencial didático, abordagem que nos leva a refletir sobre o potencial dos games em sala de aula, ponderando pontos positivos ou negativos. Destaca-se que o uso de games pode levar a criança ao mundo imaginário e lúdico, podendo fazê-las pensar mais, criar e compreender melhor algum tema histórico proposto pelo professor.

No terceiro capítulo relacionaremos os games com o Ensino de História, como ensinar história com a utilização de jogos? Quais os métodos? É possível aprender história utilizando games? Qual o seu potencial? Buscamos, assim, problematizar o uso potencial dos games especificamente no ensino de História.

CAPÍTULO 1 - BREVE HISTÓRIA DO DESENVOLVIMENTO DOS VIDEOGAMES

Os jogos eletrônicos¹ estão cada vez mais presentes em nossa sociedade, do computador aos celulares, dos videogames² aos tablets, na mídia física e digital, movimentando mercados e produzindo novas relações sociais entre o homem e a máquina. Neste contexto, as transformações pelo qual passaram os videogames nas últimas três décadas são significativamente positivas para a nova gerações de jovens e adultos - que já nasceram e cresceram rodeados por aparelhos tecnológicos e que já são dependentes da facilidade e comodidades que os mesmos lhes proporcionam, - tanto na aprendizagem como na formação do conhecimento prático e teórico. Nesse universo midiático essas novas formas de entretenimento criam novas dinâmicas na sociedade. Uma nova forma de se comunicar e interagir com as pessoas através de aparelhos tecnológicos. Tendo em vista os pontos positivos como a instantaneidade da comunicação e a comodidade que os aparelhos oferece.

Os equipamentos tecnológicos alcançaram o *status* que tem hoje mediante há um longo processo de construção e aprimoramentos nas últimas duas décadas do século XX. De acordo com Gláucio Aranha, o século XX é, essencialmente, a *Era das Máquinas*³, “[...] marcada, dentre outros aspectos, pelo início de um intenso desenvolvimento tecnológico e a aceleração dos processos produtivos. [...]” (ARANHA, 2008, p. 23). Nessa perspectiva o ambiente tecnológico movimentou as relações no campo político, econômico e social no século XX.

Com efeito, a história do videogame se mescla com a história da própria informática. Durante a Segunda Guerra Mundial houve vários aprimoramentos nos primeiros computadores, que pertenciam aos órgãos governamentais das grandes potências envolvidas no conflito: norte-americanos, britânicos e alemães, que utilizavam

¹ Segundo a definição de Oliveira (2011) de jogos eletrônicos, estes pode ser entendidos “(...) como qualquer atividade interativa, num ambiente computacional (computadores, videogames, portáteis etc) que envolva certas regras, um contexto e que não seja responsável apenas por calcular resultados diretos a partir de uma entrada (como calculadoras, processadores de texto etc), e sim gerar um ambiente de interação contínua com o usuário, tendo suas ações reações que abrem a possibilidade de outras ações (iguais ou diferentes), até que um fim seja alcançado (o término do programa por alguma regra definida, ou pelo usuário).”(OLIVEIRA, 2011, p. 4-5)

² São aparelhos conectados a televisão e capazes de reproduzir sons e imagens interativas, tendo um sujeito para controlar as ações propostas pelo equipamento. As imagens são reproduzidas quando o usuário insere uma mídia física ou virtual no videogame. Exemplos de videogames: *Xbox, Playstation, Nintendo*.

³O autor utiliza-se deste conceito para classificar as alterações fomentadas a partir da Segunda Revolução Industrial no fim do século XIX, e que inseriu de vez as máquinas no cotidiano, tanto da indústria quanto na vida privada.

esses equipamentos para rastrear e coletar informações dos campos de batalha. Após o término da Segunda Guerra Mundial, especificamente na década de 1950, os computadores da “segunda geração” começavam a ser distribuídos em centros de pesquisas e em universidades. Nesse mesmo período, os melhores modelos produzidos tinham em seu *hardware*⁴ e *software*⁵, mais avançados, como por exemplo o computador Univac 1101, 38 modos de instruções, quer dizer, número de operações possíveis que o processador poderia executar, além de ter 48 bits de memória RAM⁶ disponíveis para uso do sistema computacional.

Com os computadores mais rápidos e microprocessadores mais compactos e eficientes, as primeiras aplicações tornaram-se mais complexas, permitindo novas funcionalidades e realização de cálculos muito mais rápidos. Nesse cenário, nos Estados Unidos, dentro das universidades e centros de pesquisa surgem os primeiros jogos, no final da década de 1950. Por ter um alto custo, os videogames só podiam ser jogados em universidades e espaços públicos (LEFFA, 2012). Entre os primeiros jogos eletrônicos a serem desenvolvidos está o clássico *Tennis Programming*⁷. De acordo com Leffa (2012), o jogo foi de grande sucesso, e várias pessoas se encontravam para jogar o game de tênis eletrônico, pois jogava-se em duplas, por meio de um controle manual. Na sequência abordaremos os principais jogos da indústria dos videogames.

Em 1961 foi inventado o *Spacewar*. O jogo tinha como o objetivo um simples duelo entre espaçonaves, o destaque e a inovação por parte deste jogo foi a nova dinâmica de controles em que “[...] interagindo entre botões nos computador, os jogadores controlavam a velocidade e direção das espaçonaves e atiravam torpedos no adversário [...]” (LEITE, 2006, p. 31). Mas somente com a inclusão dos videogames que os jogos eletrônicos puderam chegar nas residências de mais pessoas pelo mundo afora.

⁴ Segundo o dicionário Infopédia: “conjunto dos elementos físicos de um computador, que engloba o dispositivo principal e periféricos, como o teclado, o visor, e a impressora, por oposição aos programas, regras e procedimentos utilizados; equipamento informático” (DICIONÁRIO INFOPÉDIA, 2016). Isto é, compete á teclados, monitores, mouse, cpu, placas de memória, etc.

⁵Ainda de acordo com o dicionário Infopédia: “conjunto dos meios não materiais (em oposição a hardware) que servem para o tratamento automático da informação e permitem o «diálogo» entre o homem e o computador.” (Dicionário Infopédia, 2016). Como exemplo, temos os aplicativos de edição de vídeo, de texto, jogos eletrônicos, enfim, toda e qualquer aplicação executável no sistema operacional.

⁶A sigla vem do inglês: *Random Access Memory*, que em português é Memória de Acesso Aleatório. É uma parte do hardware do computador que tem a função de armazenar informações temporárias do sistema operacional.

⁷Conhecido também por *Tennis for Two* (tênis para dois). Criado em 1958 por William Higinbotham, foi um dos primeiros jogos eletrônicos da história.

Em 1979, surge o jogo *Pac-Man*, inventado por Toru Iwatani, um jovem japonês fã de fliperama⁸. Sua intenção era criar um jogo que não fosse violento e que também fosse compatível para o público feminino. Na década de 1980 surge o *Donkey Kong*, produzido pela Nintendo⁹, criado por Shigeru Miyamoto, que tinha como objetivo entrar no mercado norte-americano e ganhar alguma reputação positiva, lembrando, segundo Leite (2006), que o jogo:

[...] foi o responsável pela criação de um gênero de jogo inédito, a ser conhecido como “Plataforma”, tendo em vista que o jogador tem que avançar sob plataformas para alcançar o objetivo [...]. A adição de uma história, ou elementos narrativos, para enriquecer os personagens e fornecer-lhes uma contextualização prévia dentro do universo de jogo era algo até então pouco explorado e tornou-se praxe na criação de todos os jogos de Plataforma que o seguiriam. (LEITE, 2006. p. 45)

⁸ De acordo com o autor, é uma máquina de jogo, operada a partir da inserção de moedas, em que o jogador deve controlar as bolas de metal com os *flippers* – rebatedores – em um campo cheio de obstáculos. O jogo tem como objetivo pontuar o mais alto que possível (LEITE, 2006).

⁹ Uma das maiores marcas de fabricantes de jogos eletrônicos atualmente. Criada no Japão, por Fusajiro Yamauchi, no dia 23 de setembro de 1889. Nesse mesmo ano o Yamauchi começa a produzir Hanafuda (flor), um estilo de jogo de cartas japonês. Em 1902 o Sr. Yamauchi começa a exportação do baralho de cartas, que alcança repercussão mundial. No ano de 1933 é inaugurada a empresa Yamauchi Nintendo Co. Ltd. Em 1953 já Nintendo Playing Card Co. Ltd (em 1951 nome da empresa é mudado para Nintendo Playing Card Co. Ltd) se torna a primeira empresa a ter sucesso na produção massiva de cartas de plástico no Japão. No ano de 1959 a Nintendo começa a vender cartas com os personagens da Disney impressas, expandindo um novo mercado de baralhos de cartas para o público infantil. O setor de cartas cresce de forma impressionante. Em 1963 seu nome é alterado novamente, se torna agora Nintendo Co. Ltd, e começa a produzir jogos, além dos baralhos de cartas. Em 1970 inicia a venda da série *Beam Gun*, que utiliza a tecnologia opto-eletrônica. No Japão é a primeira vez que, incorpora-se a eletrônica na indústria dos jogos. Em 1975, juntamente com a Mitsubishi Electric, cria-se um sistema de videogames utilizando um gravador de vídeo eletrônico (EVR, *electronic video recording*). Em março de 1978, a empresa lança o jogo Arcade, baseado no jogo de mesa Othello. Em 1979 funda-se a Nintendo América, na cidade de Nova Iorque. A Nintendo inaugura um setor de máquinas de jogos operadas com moedas. Em 1981 a empresa cria e distribui o videogame de funcionamento com moeda Donkey Kong. O jogo mais vendido nesta categoria. Em 1984, é lançada o console *Famicom* no Japão. Chamando-se Nintendo Entertainment System - NES – é assim lançado no resto do mundo. Entre os nomes dos jogos disponíveis encontram-se *Excitebike*, *Super Mario Bros.*, *Metroid*, *The Legend of Zelda* e *Punch-Out!* Mario e o seu irmão Luigi tornam-se famosos e o jogo para NES Super Mario Bros. é um sucesso até hoje em todo o mundo. Em 1989 é lançado o *Game Boy* no Japão, o primeiro console portátil com cartuchos de jogos intermutáveis. O jogo *Tetris*, para *Game Boy* é lançado mundialmente. Em 1993 é lançado o chip Super FX, uma tecnologia de vanguarda para consoles domésticos. O primeiro jogo a utilizar o Super FX Chip é o *Starwing*, inaugurado em abril. Em 23 de junho de 1996 é inaugurado no Japão a Nintendo 64. Milhões de pessoas fazem fila para serem os primeiros a comprar o primeiro console de 64 bits, vendendo-se mais de 500 mil consoles no primeiro dia. Em 1997 é lançado a Nintendo 64, nesse mesmo ano a empresa cria o *Rumble Pak*, que permite ao jogador sentir as vibrações provocadas pela ação do jogo. Em 8 de outubro de 1999, a Nintendo lança o jogo *Pokemon* na Europa. A empresa desenvolve o seu arquivo de software de alta qualidade com títulos novos, como *Pokémon Snap* e *Pokémon Pinball* – esse último oferece uma função integrada de vibração. Em meados do ano 2000, o Nintendo Game Boy se torna o console mais vendido, com vendas maiores que 100 milhões de unidades. Em Janeiro de 2004 é lançado o Nintendo DS, um console portátil, de ecrã duplo, com tecnologia *Touch Screen*. Chegando ao topo como o console portátil mais vendido em 2006. Em 2011 lançou um novo console: a Nintendo 3DS, que permitia jogar em 3D sem a precisar de óculos especiais. No ano seguinte é lançado a inovadora Wii U ao mercado. Em 2014, a Nintendo lança vários títulos inovadores de jogos, para todas as faixas etárias e gostos. Disponível <<https://www.nintendo.pt/A-empresa/Historia-da-Nintendo/Historia-da-Nintendo-625945.html#1889>> Acessado em 03/12/2016.

Na década 1990, a Nintendo lança o mais novo console¹⁰ de 16-bits¹¹, o *Super Famicom*. Foi um grande sucesso de vendas. No Brasil esse equipamento ficou conhecido como *Super Nintendo*, pois esse console era superior¹² aos de seus concorrentes. Mas o que fez desse console um sucesso de vendas foi a inclusão do jogo *Super Mario World*, criado mais uma vez por Miyamoto. Na mesma década foi lançado pela empresa Sony o console *Playstation*. Este possuía alta tecnologia, bastante superior aos outros consoles, pois tinha 32-bits e uma resolução de imagem muito melhor.

Em 2000, o videogame o mais esperado da história, pela comunidade *gamer*¹³ foi lançado: o *Playstation 2*. O aparelho da *Sony* veio com novos pacotes de jogos em 3d e alcançou notável sucesso¹⁴. Com toda essa euforia do lançamento do novo console da *Sony*, a empresa *Microsoft*, comandada pelo Bill Gates, logo anunciou que em breve estaria lançando no mercado de videogames o seu próprio console. Para facilitar o desenvolvimento e criação de um console próprio, a *Microsoft* contratou ex-empregados de empresas de jogos eletrônicos, como a *Atari* e *Nintendo*, o que facilitaria no lançamento de seu próprio console. (LEITE, 2006)

A ideia do novo console desenvolvido pela *Microsoft*, era o de ser baseado em computadores pessoais, com uma versão alternativa do *Windows*, específica para o console, com alta tecnologia de utilização de placas de conexão de banda larga e placas de vídeo de alta performance. Segundo Leite (2006) toda esta tecnologia, faria o console da *Microsoft* ser muito superior em relação ao de seus concorrentes. Em 2001 foi lançado o *Xbox*, e em 2005 foi lançado o *Xbox 360*, ainda segundo o autor:

Apostando não somente na qualidade gráfica de seu novo console, a empresa norte-americana busca com seu novo aparelho aproximar remotamente os jogadores e disponibilizar novos conteúdos através de seus serviços em rede, tornando o 'Xbox 360' uma plataforma de entretenimento integrada, em constante renovação e personalização. (LEITE, 2006, p. 70)

¹⁰ Chamado no Brasil como Videogame, é um microcomputador produzido para executar jogos eletrônicos de diversas categorias e gêneros, como jogos de tiro, jogos de ação, música e outros. O console realiza um jogo de cada vez, mas que pode ser facilmente intercambiado de acordo com o desejo do usuário.

¹¹ Segundo a definição do Dicionário de Informática e Internet pela autora Sawaya, bits é “Dígito Binário. Uma unidade de informação de um equipamento de armazenamento. A capacidade em bits é um logaritmo de base dois, do número de possíveis estados do equipamento.” (SAWAYA, Márcia Regina *Dicionário de Informática e Internet*. São Paulo: Nobel, 1999.)

¹² Contava como uma paleta de 32 mil cores, um chip de alta capacidade de processamento de som e dois processadores de imagens. Na época, era o melhor em comparação dos concorrentes: O Mega Drive da Sega, por exemplo, tinha uma paleta de apenas 512 cores e podia exibir 64 cores simultaneamente a cada quadro.

¹³ Pessoas que passam muito tempo jogando Jogos de Computador ou console.

¹⁴ O sucesso das vendas foi gigantesco em comparação aos concorrentes, as unidades do “lote inicial de um milhão de unidades, em apenas quatro horas as lojas já haviam vendido todas.” (LEITE, 2006, p. 67)

Em 2006, foi lançado o *Playstation 3*, da *Sony*. Com a intenção de conquistar novamente a preferência dos *gamers*. O novo console contava com uma geração de imagens “ultrarrealistas” como uma nova tendência virtual. Assim como o *Xbox*, o *Playstation* também contava com a tecnologia do controle sem fio. Em 2013 foram lançados o *Xbox One* e o *Playstation 4*.

A tecnologia avançou muito nas últimas décadas, com visíveis transformações em todas as áreas do conhecimento e da tecnologia. A indústria de jogos eletrônicos se apropriou dessas novas vantagens tecnológicas de som e imagem e as introduziu em seus jogos. A melhora da ‘jogabilidade’, com controles e performance dos gráficos, sons e construções de personagens cada vez mais realistas, começaram a surgir nas últimas gerações de consoles, alcançando a ‘quase realidade’. Ou seja:

[...] Essa evolução, como vimos, caminha em dois sentidos: o da descoberta e o da invenção. No primeiro caso, tenta descobrir diferentes segmentos da realidade, mostrando, entre outros aspectos, o realismo das guerras e dos grandes eventos esportivos, trazendo para a virtualidade toda a riqueza de detalhes do mundo real, de modo a se confundir com ele. No segundo caso, o videogame, além da descoberta do mundo real, busca inventar um mundo fantástico, com base numa espécie de realismo mágico, igualmente rico em detalhes. Se no primeiro caso há um transbordamento da realidade para a virtualidade, no segundo caso ocorre o contrário: é o jogo que impacta os jogadores. O resultado é a fusão entre a virtualidade e a realidade. (LEFFA, 2012, p. 218)

Nesse sentido, o jogador começou a entrar no jogo e experimentar as novas possibilidades de sentimentos, emoções e prazeres, a partir de histórias cada vez mais envolventes e bem construídas.

CAPITULO 2 - OS JOGOS ELETRÔNICOS E SEU POTENCIAL DIDÁTICO

Os vídeo games tem potencial de ensinar a essa “Geração Net¹⁵” a conhecer outras formas de apreender, fora do livro didático ou da escola, por exemplo. É evidente que cada vez mais os games estão no centro desses debates sobre a utilização de ferramentas tecnológicas como uma nova forma ensinar, mostrando que podem se tornar métodos importantes.

Os vídeos games se formam em dados com “representações que instauram uma lógica não linear e fazem parte do universo da Geração Net, dando origem a uma cultura de simulação.” (ALVES, 2008, p. 5). O que Alves (2008) quer dizer é que os jogos eletrônicos, de certa forma, levam a criança a um universo imaginário e lúdico. Nesse contexto observamos que os jogos eletrônicos levam a criança a pensar, criar, se divertir e compreender temas que o jogo apresenta, pois:

Durante o jogo, o jogador está constantemente aprendendo as regras definidas e formulando estratégias para superar os desafios impostos. Mas pelo fato do jogador estar sujeito às regras e aos desafios criados por outras pessoas caracteriza uma abordagem de aprendizagem instrucionista. (CURY; GEROSA, 2007. p. 1)

Ao compreender o jogo, a criança entende que nele há regras a serem cumpridas. “Aprende-se dando sentido e significado às informações que emergem da narrativa dos jogos, construída em parceria jogo/jogador [...]” (ALVES, 2008, p. 7).

Primeiramente é necessário compreender que essa nova geração de jovens e crianças convivem com uma enorme carga de transmissões de informações, obtidas por outros meios tecnológicos e digitais, que lhe passam, através de procedimentos cognitivos de diferentes formas, sons, imagens, vídeo, vibrações. Além dos já consagrados, no cotidiano escolar, computadores pessoais, notebooks, *tablets* e celulares possibilitam novas interações aluno-saber, expandindo o conceito de sala de aula (internet e novas tecnologias), de letramento¹⁶ (livros digitais, e-books) e formação do conhecimento.

¹⁵ De acordo com Lynn Alves (2008) é uma nova Geração de jovens da Era Digital. Uma nova forma de comunicação e entretenimento a partir das redes de computadores via Internet.

¹⁶ De acordo com Grando (2012) o processo de aprendizagem via “(...) letramento é o produto da aprendizagem dos usos da escrita e da leitura e não está necessariamente atrelado à alfabetização. A escola é uma agência de letramento que promove o letramento escolar, que se diferencia do letramento social. Para alguém tornar-se letrado é necessário que viva em um contexto rico em situações que exijam e estimulem a leitura e a escrita.” (GRANDO, 2012, p. 16)

Logo, como nos informa Bittencourt (2011), esses novos processos se definem como uma “cultura da imagem”

Dentro de seu ambiente familiar a “Geração Net” se encontra tão carregada de informações obtidas por meios de comunicação tecnológica, como tvs, rádio, internet, via celulares, computadores, videogames, que tem feito as escolas utilizarem os mesmos procedimentos, em oposição ou complementação ao quadro negro, giz, livro didático, aula expositiva e questionários, dentro da salas de aula, gerando, assim, um novo desafio aos professores (BITTENCOURT, 2011). De acordo com Prensky (2001), internet, e-mail, celulares, jogos online e jogos de computadores, fazem parte da vida de incontáveis jovens no mundo inteiro.

Estudos realizados pelo instituto IBOPE MEDIA¹⁷, realizada no ano de 2012, demonstrou que cerca de 11,8 milhões de pessoas, no Brasil, mesmo que por pouco tempo, joga videogames em diferentes plataformas (computadores, celulares, consoles). Foi observado que 40% estão na faixa etária de 19 anos. Entre os entrevistados, 67% costumam jogar em Consoles, enquanto 42% preferem utilizar o computador, o restante, em geral, 16% usam celulares ou dispositivos móveis. Nesse montante, os games *on-line* representam 43% da preferência desse público alvo adolescente. Em contrapartida os jogos físicos ainda representam 57% das compras efetuadas nesse mercado. Os gêneros mais jogados são de ação/aventura, com 31% dos jogadores, 30% futebol e apenas 10% com jogos de temática automobilísticas. A Maioria dos *gamers* jogam em casa, contando com 85%, enquanto 22% afirmam jogar na casa de vizinhos e outros.

Segundo Karnal (2007), é até questionável a eficiência do livro didático dentro da sala de aula como ferramenta metodológica de aprendizagem, por vezes, o material didático não dá ao aluno a possibilidade de compreender a realidade em que vive de forma plena. No século XXI, é comum, por parte dos alunos, em especial do ensino médio, considerar as aulas regulares cansativas e desinteressantes aos seus olhos. Logo, nesta perspectiva, o papel do livro didático é questionável como sendo a única forma de ensinar, como salienta Karnal (2007). Entretanto, temos os jogos eletrônicos que podem ser bastante atrativos e excitantes para a “Geração Net”. Nesse novo sentido iremos abordar no próximo capítulo as potencialidades de novos usos para os jogos eletrônicos como didática educacional para ensino no século XXI.

¹⁷ Pesquisa Games POP. Disponível: < <http://mercadodejogosbrasil.blogspot.com.br/2013/07/novo-grafico-ibope-sobre-os-gamers.html> > Consultada em: 03/12/16

2.1 Os games e suas potencialidades de uso educacional

Visto como campo de inovação para os docentes, a aplicação de *games* em sala de aula, ainda se encontra fora do ambiente escolar na maioria das instituições de ensino, em especial, na realidade escolar dos alunos. No Brasil, por exemplo, um dos motivos se deve à falta de investimentos na área da educação pública do país, como observado na pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nas escolas brasileiras (TIC Educação 2014). Temos ainda várias complicações de nível estrutural para que os *games* estejam dentro do cotidiano escolar, porém, a essa dificuldade está se alterando aos poucos. De acordo com as pesquisas, 92% dos computadores que se encontram dentro das Escolas Públicas Brasileiras contam com conexão de internet. Com o intuito de usar a tecnologia como uma ferramenta pedagógica, o Governo Federal criou dois programas, o Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo) e o Programa Banda Larga nas Escolas (PBLE), que oferecem relativo suporte tecnológico as escolas. O computador de mesa ainda é o mais comum, nas Escolas Públicas cerca de 99% afirmam ter o dispositivo em sua infraestrutura (TIC EDUCAÇÃO, 2014).

Vários autores da educação afirmam que é possível ensinar com os *games*. De acordo com Alves (2015), por exemplo, podemos afirmar que é possível ter aprendizagem cognitiva com *games*, nesse caso, como um jogo eletrônico com finalidades educacionais. Os *games* podem ser um estímulo a aprendizagem, trazendo elementos diferentes para a sala de aula, que seduzem o aluno e despertem seu interesse em conhecer. Os alunos aprendem com mais facilidade e compreendem os temas propostos pelos docentes com mais clareza. De acordo com Moita (2010), os jogos na aprendizagem facilitam o interesse na utilização dos mesmos, provocando o exercício do raciocínio consciente, pois:

A intenção não é transformar as escolas em lanhouses, até por que são espaços de aprendizagem diferenciados e com lógicas distintas, mas criar um espaço para os professores identificarem nos discursos interativos dos games, questões éticas, políticas, ideológicas, culturais, etc. que podem ser exploradas e discutidas com os discentes, ouvindo e compreendendo as relações que os jogadores, nossos alunos, estabelecem com estas mídias, questionando, intervindo, mediando à construção de novos sentidos para as narrativas [...]. (ALVES, 2008, p. 8)

De acordo com a autora, pensar *games* para educação é pensar na parceria para a educação. Os desenvolvedores de *games*, juntamente com docentes, poderiam apresentar novas perspectivas em relação a produção de jogos eletrônicos e digitais na área pedagógica. Profissionais com áreas de formação distintas, mas que juntos poderiam, de forma eficiente e prática, compreender os jogos eletrônicos como ferramentas pedagógicas para a implementação de novas formas de ensinar e aprender.

Os *games* ainda são vistos como os “vilões” em nossa sociedade. Essa perspectiva negativa relaciona atos de violência entre crianças e jovens pela superexposição de conteúdos explícitos em *games*: violência explícita, linguagem adulta, conteúdo sexual, uso de álcool, entre outros. Para ALVES (2008) os jogos eletrônicos são apontados como o “bandido da história”, culpados por levar a criança ao sedentarismo, a permanecerem várias horas na frente da TV ou computador, celular, etc, e, conseqüentemente, a reprovação escolar. De acordo com a autora, essas críticas “[...] vem a partir de um ponto de vista reducionista, restringem as possibilidades de diálogo entre professores, os *games*/alunos e o universo dos *games*” (ALVES, 2008, p. 8)

A aproximação entre os criadores/desenvolvedores de *games* e docentes, para produzir jogos eletrônicos/*games* voltados para a área da educação, seria de extrema importância para o cenário pedagógico, viabilizando muitas inovações em *softwares* educativos, como ferramentas metodológicas.

2.2 Aspectos positivos e negativos da utilização de *games* para fins educacionais

As crianças e adolescentes estão utilizando cada vez mais as novas tecnologias em seu cotidiano. Muitos deles levam para a escola os seus aparelhos celulares/*smartphones* ou outros pertences tecnológicos. De acordo com o Massarolo (2013), essa nova geração de crianças e adolescentes tem uma enorme atração pelos *games*, e isso faz com que haja necessidade da escola incorporar esses novos ambientes em suas práticas pedagógicas.

Para este autor:

A enorme atração que os *games* exercem junto ao público jovem, principalmente pelo caráter lúdico de suas atividades e o espaço sociocultural que ocupam, são elementos indicadores da necessidade de sua incorporação pedagógica com o objetivo de explorar as habilidades cognitivas, lúdicas e afetivas, que lhe são inerentes. O potencial dos jogos advém da motivação intrínseca ao ato de jogar, de avançar na exploração dos espaços e superar

etapas, fases e desafios que resultam num processo de aprendizagem de natureza lúdica, motivada por uma história que se desenrola de forma significativa e contínua. (MASSAROLO, 2013, p. 39)

Não há como ignorar a tecnologia ao redor desses jovens. A escola pode articular, em seu cotidiano, o uso desses novos aparelhos tecnológicos. Há pesquisadores que estudam as influências provocadas pelos vários usos dos games no dia-a-dia. Entretanto, existem aqueles que apontam os games como estimuladores de criatividade e raciocínio (MOITA, 2010). De acordo com Moita (2010), os games estão mais baseados em nosso mundo real e atual do que é passado nas escolas. Sendo assim, o jovem é desafiado a passar pelos limites de seus conhecimentos e aprendizagem para prosseguir nas fases posteriores no *game*. Então ele se sente mais motivado e consegue obter maior nível de aprendizagem. De acordo com Nogueira e Galdino (2012), pensar o ensinar com os jogos coloca o aluno no centro do processo, pois “o uso de games na educação possibilita não somente a modernização do processo de ensino aprendizagem, mas atrai cada vez mais os alunos a buscar e a participar da construção do seu conhecimento”. (NOGUEIRA; GALDINO, 2012, p. 1)

A relação entre jogos e ensino pode gerar bons frutos. No cenário atual os games tem o poder de passar informações de modo mais interativo e divertido, sendo que, as crianças tem a tendência a apreender melhor com as imagens, pois estimulam o seu raciocínio (MOITA, 2010). Assim, viabilizar “[...] a estes a oportunidade de serem elementos ativos no processo confere maior autonomia e maior motivação para alcançarem os objetivos propostos”. (NOGUEIRA; GALDINO, 2012, p. 1).

De acordo com Nogueira (2012), as possibilidades da diversão gerada pelos *games* e a seriedade do ensino podem caminhar de “mãos dadas”, no sentido de tornar o ensino e aprendizagem mais interativo e motivador no século XXI.

Por outro lado, Setzer (2001) tem outras concepções sobre os *games* no ensino. Primeiramente, ele define que ao jogar o *game*, o jogador reage sem pensar, pois como em um jogo tradicional qualquer, segundo ele, a pontuação que o jogador ganha depende da velocidade de sua reação, e o pensamento consciente é muito lento. O autor define que é mais importante no processo de ensino e aprendizagem, para o aluno, o objetivo da educação de “desenvolver lentamente a capacidade de tomar atitudes conscientes” (SETZER, 2001, p. 23)

Ainda de acordo com este autor, o espaço em que o jogador se encontra é muito limitado para se movimentar e muito menos para conseguir pensar em suas ações.

Segundo ele “os jogos impõem ações automáticas”, e faz com que o jogador, ao enfrentar a máquina, queira desafiá-la e derrotá-la. Setzer define essa ação como “animalização” (2001, p.23) do indivíduo. Nesse sentido, destaca o autor, que “[...] o jogador está sendo reduzido a uma máquina de detectar pequenos e limitados impulsos visuais e fazer pequenos e limitados movimentos com os seus dedos.” (SETZER, 2001, p. 23). Nessa lógica, o papel da educação no jogo se perde, pois o jogador se torna a própria máquina, visto que um [...] dos ideais da educação deveria ser formar indivíduos que possam agir em liberdade, procurando atingir metas que eles mesmos se propõem, e não agir de maneira condicionada (SETZER, 2001, p. 24).

Portanto, segundo o autor, o jogador aprende a fazer algo muito limitado. O que ele aprendeu jogando, vai servir somente dentro do jogo, “[...] assim, o jogo eletrônico também não tem efeito educativo. Pelo contrário, prejudica a educação e deseduca.” (SETZER, 2001, p. 23).

Outro aspecto negativo, relacionado ao uso dos *games* dentro de sala de aula é a questão das desigualdades sociais, ao que Bittencourt (2011) constata, pode se transformar em um modo de fazer uma separação entre os alunos de classe baixa – periferia – que não tem ou nunca tiveram acesso a um computador, e os demais alunos, de grandes cidades ou dos grandes centros. Segundo esta autora, “[...] o consumo das novas tecnologias podem ser mais um instrumento de exclusão social e cultural, situação que provoca diferenciações até mesmo entre as diversas gerações de professores” (BITTENCOURT, 2011, p. 110). Diante desse novo quadro, tecnológico e cultural, que se apresenta, as novas formas de aprender se modificam rapidamente. A tecnologia e a educação podem trabalhar juntas para criar maneiras inovadoras de compreender, ensinar e discutir sobre o mundo que nos rodeia, e o aluno está mudando. Cabe a educação acompanhar esses novos ventos.

CAPÍTULO 3 – OS GAMES E O ENSINO DE HISTÓRIA

Ensinar a História no século XXI é uma tarefa bastante complexa, porém, necessária. Todos os dias somos desafiados como docentes a nos encaixarmos nas novas tendências tecnológicas, que geralmente se fazem presentes dentro da escola. Nesse trabalho consideramos os *games* como ferramenta pedagógica, possível de serem aplicados no Ensino de História. Mas como poderemos inserir *games* no Ensino de História e contribuir na formação educacional dos alunos? Neste capítulo discutiremos alguns aspectos do Ensino de História e sua função nos dias atuais.

É notável ver a interação dos jovens diariamente, ou melhor, o tempo todo, com os aparelhos eletrônicos, obviamente isso lhes chama muito mais atenção e estimula interação. Apresentar ou utilizar um novo método em sala de aula para explicar um determinado contexto histórico usando *games*, seria inovador. Nesse sentido, como afirma Karnal, “[...] É preciso, nesse momento, mostrar que é possível desenvolver uma aula prática de Ensino de História adequada aos novos tempos (e alunos): rica em conteúdo, socialmente responsável e sem ingenuidade ou nostalgia”. (KARNAL, 2007. p. 19).

Karnal quis dizer que, é necessário ensinar História com dinâmica diferente, tecnológica, por exemplo, atual, moderna, compreensiva para com essa nova geração. Aliar a mesma linguagem dos conhecimentos históricos com a realidade do aluno por meio de ferramentas didático e metodologicamente dinâmicas e estimulantes. Ao entrar em sala de aula, e ver os rostinhos de tédio dos alunos, em mais uma aula tradicional e monótona, a cada ano que passa torna desmotivador aprender história e angustiante o trabalho do docente.

3.1 – Aprendendo História com os games

Antes de mais nada, temos que compreender a importância do Ensino de História como uma disciplina escolar. Para isso Karnal define que “[...] História é estabelecer o diálogo entre o passado e o presente [...]” (KARNAL, 2007, p. 7). Para esse autor não há um passado totalmente verdadeiro, pois quem narra esse recorte temporal escolhido é um homem do presente. De acordo com o autor, é importante mostrar que a História é um conjunto de representações do passado, e que para tanto, esse mesmo conjunto está em

constante processo de mudanças e transformações no ambiente social e simbólico, de modo que:

É necessário, portanto, que o ensino de História seja revalorizado e que os professores dessa disciplina conscientizem-se de sua responsabilidade social perante os alunos, preocupando-se em ajudá-los a compreender e – esperamos – a melhorar o mundo em que vivem. [...] Mais do que livro, o professor precisa ser conteúdo. Cultura [...] (KARNAL, 2007, p. 22)

Nesse caso, o professor de História precisa ter em mente que a sua função é a de formar cidadãos comprometidos com a ética, a moral e a sociabilidade. O professor de História tem um papel muito importante perante a sociedade, por ele, os alunos serão posteriormente formadores de opinião e agentes sociais. Referente à aprender História, de acordo com Bittencourt (2011), o aluno acaba obtendo mais aprendizado quando consegue relacionar conteúdos escolares articulados com deveres cívicos. “[...] As especificidades dos conceitos históricos a ser apreendidos no processo de escolarização tem conotações próprias de formação intelectual e valorativa, e a precisão conceitual torna-se fundamental para evitar deformações ideológicas. [...]” (BITTENCOURT, 2011, p. 195)

Como Karnal afirma em seu livro *A História em Sala de Aula*, “A História é referência. É preciso, portanto ser bem ensinada.” (KARNAL, 2007, p. 19). Partindo desse eixo, o papel do professor em sala de aula é importante no processo de construção do saber, e não apenas simplesmente a participação do aluno nas atividades do ambiente escolar. Neste caso, as novas ferramentas tecnológicas estão a nossa disposição, para facilitar a aprendizagem com propostas didáticas diferentes e atrativas aos alunos que surgem inseridos no universo da internet e usam, cotidianamente, as novas ferramentas da comunicação – celulares, smartphones, notebooks, laptops, por exemplo.

Evidentemente que temos um leque de possibilidades bastante amplas para ensinar a História, e uma dessas alternativas é uso dos *games* digitais. Um dos exemplos clássicos é a franquia *Age of Empires*.

O game *Age of Empire II- The Age of Kings*, é um jogo de computador com abordagens referentes a Idade Média, possibilitando assim, a discussão de conteúdos com a construção do saber histórico escolar e aprendizagem sobre esse período. De acordo com Le Goff (2013) a Idade Média é sem dúvida representada por um extenso imaginário.

O termo “imaginário” sem dúvida remete-nos à imaginação, mas a história do imaginário não é uma história da imaginação no sentido tradicional, trata-se de uma história da criação e do uso das imagens que fazem uma sociedade agir e

pensar, visto que resultam da mentalidade, da sensibilidade e da cultura que as impregnam e animam. Essa história tornou-se possível há algumas décadas a partir da nova utilização das imagens pelos historiadores. (LE GOFF, 2013, p. 9)

E até hoje esse fascínio romantizado pela Idade Média, dito por Le Goff, que mescla elementos reais e ficcionais, permanece, principalmente na mídia e literatura ocidental. Há produção de filmes, de livros, desenhos artísticos, músicas e até *games* eletrônicos centrados nas narrativas que tem em sua essência o universo medieval. Dragões, cavaleiros, elfos, arqueiros, magos, feiticeiros, anões, bruxas, magias, castelos, etc, essas imagens aparecem no senso comum quando falamos sobre Idade Média, e tudo isso desperta no aluno grande curiosidade sobre esses temas.

Mas é fundamental levar o aluno a compreender a História e o contexto histórico da Idade Média, a partir do qual essas imagens foram criadas, por quem e para o que. O estudo do tema pode ser meio árduo para o docente da disciplina. Cabe ao docente propor novas formas de ensinar, buscando novas metodologias para mostrar ao aluno que ele pode, também, aprender se divertindo.

O primeiro título da série “*Age of Empires*”¹⁸ foi lançado em 1997. A série conta atualmente com seis títulos principais, além de 9 expansões. Esta série de *games*, na sua maior parte, é formada pelo gênero RTS – *Real Time Stragents*¹⁹, sendo que há vários modos de jogo, dentre eles: “mapa aleatório”, “campanha” e “*multiplayer online*”. A série é caracterizada, especialmente, por apresentar eventos históricos importantes da história humana, passando pela queda do Império Romano, a conquista de Jerusalém, as batalhas de Joana D’ Arc, e outros eventos importantes da história ocidental.

O jogo eletrônico *Age Of Empires II*²⁰ - *The Age of Kings* (AoK), contou com mais 3 expansões: *Age of Empires II – The Conquerors* (2000), *The Forgotten* (2013) e *African Kingdoms* (2015). A série tem como o tema a Idade Média e início da moderna. O primeiro, lançado em 1999, de gênero de estratégia de tempo real, continha 13 ‘civilizações jogáveis’, com o objetivo de desenvolver a civilização escolhida. Nesse

¹⁸ Quanto ao *Age Of Empires*, é relevante dizer que não foi possível encontrar pesquisas científicas específicas sobre o jogo. Simplesmente trabalhos citando-o, enfatizando que ele faz parte de uma série de jogos eletrônicos para computador e consoles portáteis, foi produzido pela *Ensemble Studios* e publicada pela Microsoft.

¹⁹ Em tradução livre, Estratégia em tempo real, um modo de jogos de computador. Na maioria se baseia no recorte de um período histórico de uma civilização. Podendo ter de tribos pré-históricas à nações contemporâneas.

²⁰ Desenvolvido pelo Estúdio da *Ensemble Studios*, para Microsoft, para sistemas operacionais Windows e Mac OS, ele é o segundo jogo na série *Age of Empires*.

caso, os jogadores tem a missão de coletar recursos para construir vilas, criar tropas, construir monumentos e finalmente exterminar seus inimigos em batalhas virtuais.

No AOE II (*Age Of Empires II*) os jogadores vão progredindo, posteriormente, para as “quatro” Idades - a idade das trevas, a idade feudal, a idade dos castelos e a idade imperial - a fim de liberar novas tecnologias, armas e unidades específicas de cada civilização. Mas para isso, o jogador precisará construir novos edifícios, pagando uma quantidade de recursos. O jogo conta com quatro tipos de recurso: comida, ouro, madeira e pedras. Pode se conseguir comida através de caça e pesca de animais, coleta nos arbustos e na agricultura. A madeira é alcançada ao derrubar as árvores, o ouro é conseguido através das minas, comércio ou possuindo uma relíquia em um monastério. E a pedra também é através das minas pedreiras.

O vínculo que podemos fazer do *game* com as atividades em sala de aula é gigantesco. O que temos aqui é só um exemplo de um jogo escolhido devido as potencialidades em sala de aula, seu conteúdo, e, objetivamente, as possibilidades didático-pedagógicos que o jogo pode oferecer para o profissional da educação básica. Nesse caso o jogo AOE II é gratuito, pode ser baixado *online*, o professor pode instalar o jogo nos computadores do laboratório de informática da escola. Mas a frente iremos detalhar a utilização do jogo dentro da sala de aula.

O *game* pode contribuir como meio de difusão do conhecimento sobre o universo medieval, dentre outros, em sala de aula. Através do jogo eletrônico:

[...] tem-se um jogo no qual se apresenta uma história, uma aventura a um ou mais jogadores, a qual será explorada por estes na busca de entendimento e compreensão da narrativa. Ao contrário de um livro que é dado ao leitor inteiramente construído, o "desempenho" ou as ações do jogador serão os elementos determinantes do olhar que este terá da história narrada (ARANHA, 2008, p. 51)

O que Aranha (2008) quer dizer é que o aluno terá que ter algum conhecimento histórico para tomar as suas decisões dentro do jogo. No caso do AOE II, temos o exemplo de que o aluno pode desenvolver seu império, suas vilas, e conquistar seus territórios, liderar seus exércitos e desenvolver estratégias de ataque para ganhar batalhas e ao mesmo tempo manter sobre controle as zonas conquistadas. Tarefas e habilidades árduas, que o jogo apresenta e podem ser úteis na socialização de ideias e no processo de aprendizagem (ALVES, 2009). Sobre isso:

Mais precisamente, essa simulação digital deve possuir ferramentas que estimulem o jogador a enfrentar os mesmos problemas vivenciados pelos

homens de um determinado período, além de vivenciar soluções semelhantes às encontradas no passado. Um critério essencial para esse tipo de jogo é oferecer ao jogador a experiência de uma narrativa não-linear, que permita a exploração de um ambiente digital (ALVES, 2015, p. 176)

De acordo com a autora, é necessário fazer o aluno voltar à se colocar no lugar do homem da Idade Média e conhecer a organização das sociedades que existiam no passado. Ao se sentir dentro do jogo e “representar” o personagem histórico, no caso das campanhas do jogo, o aluno acaba captando as emoções e experiências vivenciadas. Por ser um jogo com temática medieval, e conter castelos, cavaleiros, reis e guerras, torna-se mais emocionante e fascinante. Outra “[...] vantagem dos jogos de simulação é a sua capacidade de apresentar papéis históricos, metas e métodos para atingir as metas com precisão idealizada. [...]” (ALVES, 2015, p. 179). Isso faz com que os alunos se interessem mais pela disciplina e torna o aprendizado mais divertido.

3.2 - O potencial de utilização de games no ensino de História

Tendo o ensino fundamental como público alvo para execução do projeto com *games*, optaremos por trabalhar em sala de aula com o recorte de um período histórico, nesse caso, a Idade Média, utilizando o jogo *Age Of Empires II*. O ensino com jogos tem como objetivo a formação da aprendizagem coletiva e o aprimoramento do conhecimento histórico em sala de aula e fora dela. Após a escolha do tema proposto pelo professor, o aluno deverá estudar e trabalhar na sala de aula utilizando os *games* para amplificar a didática. O jogo *AOE II* é gratuito, pode ser baixado por um site e instalado em outros computadores. Seria ideal uma dupla em cada computador, assim os alunos poderiam interagir entre si e compartilhar o aprendizado para alcançar as campanhas (fases do jogo).

Nesse caso, o professor irá abordar esses assuntos com o livro didático e os jogos eletrônicos, partindo, como base, do conteúdo ofertado pela escola. O jogo, nesse caso, pode contribuir para a compressão do medievo através da economia, da produção cultural, dos sistemas hierárquicos e religiosos, etc, tudo isso, através dos jogos digitais.

Primeiramente, em uma aula o professor pode explicar o conteúdo teórico, levantar discussões dentro da sala de aula e atividades. O aluno, ao jogar o *game* em atividades relacionadas a disciplina de História, acaba desenvolvendo habilidades, tais como aprender, compreender o fato histórico, obedecer e cumprir regras, socializar e

interagir. Em uma semana, normalmente, pelo cronograma são realizadas duas aulas de História. Cada aula é varia de 45 minutos a uma horas, a depender do turno. O professor pode usar um dia da semana para passar o conteúdo base sobre fatos históricos medievais com acompanhamento do livro didático. Na sua segunda aula o professor pode dirigir os alunos ao laboratório de informática, explicar como que funciona o jogo e as regras, e colocar os alunos a jogar.

Obviamente em uma aula os alunos não conseguirão atingir o final de uma campanha. Será necessário umas duas aulas por campanha. Mas nesse caso, por ser um jogo de estratégia e roubar muito tempo, o professor pode usar esse recurso para trabalhar na execução de um projeto cujo objetivo ocupe um tempo limitado, por exemplo de 20 à 30 minutos. Desta forma, gerenciando o tempo, pode-se levantar alguma discussão dentro da sala de aula, fazendo conexão entre o jogo e os fatos históricos.

Coisas que podem ser aproveitadas não só em jogos eletrônicos, mas em sua vida social e no seus processos de interação com o outro. Os *games*, neste caso, podem ser, sim, uma ferramenta didático - pedagógica, pois, ajudam o aluno em suas partilhas sociais em grupos e no aprendizado nos temas de história.

Se o tempo avança e a com ele as novas medidas tecnológicas também, é necessário, então, atualizarmos as práticas de ensino dos educadores dentro da sala de aula, para uma aula mais interessante e construtiva. É necessário utilizamos as tecnologias de hoje para aproximar os alunos da importância da História. Bittencourt (2011) faz uma excelente análise sobre as novas mudanças tecnológicas e sua utilização no ensino:

[...] os atuais métodos de ensino tem de se articular as novas tecnologias para que a escola possa se identificar com as novas gerações, pertencentes à “cultura das mídias”. As transformações tecnológicas tem afetado todas as formas de comunicação e introduzindo novos referenciais para a produção do conhecimento, e tal constatação interfere em qualquer proposta de mudança dos métodos de ensino. (BITTENCOURT, 2011, p. 107)

Sendo assim, esta autora defende que nas propostas referentes ao ensino de História seja levada em consideração as transformações provocadas pela inclusão das novas tecnologias digitais. Porém, neste caso, as mesmas acabam influenciando a forma como as informações são distribuídas e como estão sendo apreendidas pelos alunos. Nesse sentido será possível, também, estimularmos a aprendizagem com a utilização de jogos eletrônicos – *games*, pois:

A ideia de utilizar um jogo de computador visa fazer uma “ponte” para esse trânsito pela ZDP²¹, ou seja, criar uma aproximação real, para que posteriormente à exposição teórica do professor, o aluno possa observar mais concretamente o que lhe foi passado. A interação com os colegas e com o professor, vai ser a peça chave para o sucesso deste processo. (VIEIRA, 2008, p. 2)

Nesse sentido os espaços virtuais, assim como o próprio autor chama, se tornaram uma ponte para que essa experiência de aprendizado fosse realizada. De acordo com o autor, o jogo dá possibilidades e representa uma aproximação entre teoria e prática de uma forma lúdica, estimulando, assim, o pensamento crítico.

A proposta é ir além dos materiais didáticos que o professor já recebe para dar suas aulas. Ele pode estar verificando possíveis jogos com perspectivas históricas interessantes para usar como uma ferramenta didática para as suas aulas, utilizando o laboratório de informática, por exemplo. O docente irá usar os textos propostos nos livros didáticos ou no seu plano de aula, e logo após, as explicações, usará os *games* para estimular e ampliar a compreensão dos conteúdos. Assim, os alunos poderão assimilar o que foi explicado, e o que eles poderão “vivenciar”. Neste caso, o *game* estará estimulando a compreensão dos alunos e reforçando a fala do professor, pois “os jogos constituem novas formas de aprendizagem e de raciocínio da História, dimensões que implicam mudanças radicais nas formas de circulação, apropriação e elaboração do conhecimento histórico” (SILVA, 2009, p. 935)

Os *games*, de acordo com Silva (2009), representam uma nova forma de aprendizagem e de ensino de História, pois neles é possível encontrar dimensões que implicam mudanças radicais nas formas de se elaborar conhecimentos históricos, em sintonia com o cotidiano contemporâneo.

De acordo Santos (2016), é possível promover a união do lúdico com o uso de tecnologias, fazendo com que se desperte ainda mais interesse dos alunos. A mesma autora escreveu sua experiência com o uso de *games* em sala de aula, em 2015, numa instituição de Ensino Fundamental, uma Escola municipal. Participaram do estudo/pesquisa 19 alunos do 5º ano, com a faixa de 9 a 11 anos de idade, com um nível socioeconômico diversificado. Tendo alguns acesso a computadores em casa e acesso à internet. A pesquisa durou 4 semanas, sendo que uma vez por semana os alunos eram levados para o laboratório de informática para ter acesso aos computadores disponíveis.

²¹ Zona de Desenvolvimento Proximal. Segundo Vygotsky é um conceito que define a distância entre o nível de real, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado mediante a resolução de um problema com a orientação de um adulto ou em colaboração com outro companheiro mais capaz. (VYGOTSKY, 1979, p.133)

Em sua primeira semana, a aula foi um diálogo sobre jogos digitais e relações sobre jogos que os alunos conheciam e se estavam familiarizados a jogar. Em seguida foi apresentado o jogo, expondo o seus objetivos e regras.

Nas três semanas seguintes, uma vez por semana os alunos eram levados ao laboratório de informática novamente para ter acesso ao jogo, treinando, assim, os seus conhecimentos e habilidades. A cada término de aula os alunos conversavam sobre as fases fáceis e difíceis, e trocavam ideias. Percebe-se que os alunos puderam trabalhar de forma colaborativa uns com os outros e se relacionar melhor. Nesse caso, a autora trabalhou dentro da sala de aula o Jogo LETROCA-GAME²². Como exemplo de vários outros games semelhantes ao AOE II, temos, *Age Of Empire I e III*, *Age Mythology*, *Rune*²³, *Triade*²⁴, *Battlefield* e *Medal of honor*, entre outros games que podem ser usados e explorados pelo professor de História, levando em conta a idade e o nível de ensino dos alunos e turma. Permitindo assim que o docente leve os alunos a problematizar as informações obtidas pelos games e a aprender fatos e as datas de uma forma lúdica e criativa. (MOITA, 2010)

O game *Age Of Empires II* pode ser usado semelhantemente, como abordado pela autora (SANTOS, 2016). Como um auxílio para ajudar o aluno a compreender o momento histórico.

²² Segundo a autora “O jogo online Letroca-game, pode ser considerado como a versão virtual do jogo “Letroca”, que contempla um universo fixo de letras móveis, e no qual os estudantes são desafiados a formar o maior número de palavras possíveis, num tempo definido por uma ampulheta. O referido jogo está voltado para a disciplina de língua portuguesa e pode ser acessado através do seguinte endereço: <http://www.letroca-game.com>.” (SANTOS, 2016, p. 19)

²³ “Rune é um jogo de vídeo de ação desenvolvido pela *Human Head Studios*, que foi lançado em 2000. O jogo é caracterizado na mitologia nórdica, mostrando o conflito entre os deuses Odin e Loki que pode levar ao Ragnarok, o fim do mundo. Construído sobre o *Unreal Engine*, o jogo lança o jogador como Ragnar, um jovem guerreiro viking cujo valor é testado quando Loki e seus aliados mal conspiram para destruir os *runestones* sagrados e trazer Ragnarok”. Disponível < [https://en.wikipedia.org/wiki/Rune_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Rune_(video_game)) > acessado em 04/12/16

²⁴ “Visando possibilitar a imersão dos alunos no universo do século XVIII, especialmente na Revolução Francesa, despertando nos alunos do ensino fundamental e médio o desejo de aprender de forma lúdica e prazerosa. Este conteúdo é rico e importante para entender o contexto da sociedade contemporânea, através de um jogo de simulação. Este tipo de game possibilita aos jogadores experimentar situações que não podem muitas vezes ser concretizadas no cotidiano.” Disponível < <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/triade/> > Acessado em 04/12/2016

Considerações finais

As novas TDIC tem gerado muitos impactos, com grandes mudanças no modo de vida da sociedade, mudanças essas que também acabam se refletindo na Educação, pois o papel da instituição educacional é preparar jovens para a cidadania e profissionais que se integrem a um mercado de trabalho competitivo, no qual a tecnologia está a cada dia marcando profundamente a sua presença e transformação.

Nosso o Ensino História não pode ignorar que a tecnologia se encontra marcada na vida dos alunos. É preciso entender que a tecnologia faz parte de sua rotina, sem condená-la como uma inimiga, mas torná-la uma nova forma de aprender e ensinar.

Usar o *game* no ensino de História, é uma das formas mais inovadoras para atrair a atenção dos alunos. Pois nesse processo inovador os alunos encontram um momento de prazer e diversão que pode ser um aliado crucial nas atividades da disciplina e na busca pela conscientização histórica. Os *games* podem estimular uma nova forma de aprender, agradavelmente, de modo motivador. É necessário compreender que tudo o que é inovador por vezes demanda uma nova forma de pensar e agir.

Necessário também compreender que a utilização dos *games* no campo educacional de forma alguma substituí o trabalho do docente. Serve, sim, como mais uma ferramenta que pode contribuir no processo de ensino-aprendizagem. Pois com os *games* é possível se trabalhar de várias formas durante as aulas de História. O uso dos *games* pode ser sim uma ferramenta inovadora nas aulas, aproximando a escola e o docente a realidade do aluno, melhorando, assim, a educação de forma motivadora e dinâmica.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. **Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso.** In *Educação, formatação & Tecnologia*; vol. 1(2); pp. 3-10, Novembro de 2008, disponível no URLem: < <http://eft.educom.pt> >. Acesso em: 05 dez. 2016.

ALVES, Lynn. **Ensino de História e Videogame: Problematizando a Avaliação de Jogos Baseados em Representações do Passado** p. 172-179. [S.l: s.n],2015.

ARANHA, Glaucio ARANHA. **O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento.** Ciências & Cognição (UFRJ), v. 3, p. 21-62, 2004. Disponível em: <www.cienciasecognicao.org >, Acesso em: 05 dez. 2016.

BITTENCOURT, Circe. M. F. **Ensino de História: fundamentos e métodos.** / Circe Maria Fernandes Bittencourt - 4. ed. São Paulo: Cortez, 2011. – (coleção docência em formação. Série ensino fundamental/ Coordenação: Antônio Joaquim Severino; Selma Garrido Pimenta)

BITTENCOURT, Circe. M. F. **Ensino de História: fundamentos e métodos.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 2009. v. 01. 408 p.

DICIONÁRIO INFOPÉDIA, 2016 <<https://www.infopedia.pt/>> Acesso em 05 dez. 2016

GALDINO, Anderson L.; NOGUEIRA, Adriana S. **Games como agentes motivadores na educação.** I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação. UNEB: 2005. Disponível<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminariojogos/files/mod_seminar_y_submission/trabalho_12/trabalho.pdf .> Acesso em 13 set. 2016

GEROSA, Luiz M., CURY, D. **Uma Abordagem Construcionista no Uso de Jogos Eletrônicos na Educação,** 2007, Espírito Santo; Disponível em:<<http://www.sbgames.org/papers/sbgames07/short/19.pdf> > Acesso 05 dez. 2016.

GRANDO, Katlen B. **O letramento a partir de uma perspectiva teórica: origem do termo, conceituação e relações com a escolarização.** PUCRS: 2012, Rio Grande do Sul; Disponível em:<<http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/viewFile/3275/235> > Acesso em 05 out. 2016.

KARNAL, Leandro. **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas.** 5ª ed. São Paulo: Contexto, 2007

LE GOFF, Jacques **Heróis e maravilhas da Idade Média.** Tradução de Stephania Matousek. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

LEFFA, V. J.; BOHN, H. I.; DAMASCENO, V. D.; MARZARI, G. Q. **Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula.** *Revista de estudos da linguagem:* Faculdade de Letras da UFMG, v. 20, n. 1, p. 209-230, jan./jun. 2012

LEITE, Leonardo C. **Jogos eletrônicos multi-plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design** / Leonardo Cardarelli Leite; orientadora: Rejane Spitz. – Rio de Janeiro: PUC, Departamento de Artes e Design, 2006.

LEITE, Leonardo Cardarelli. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais**. De On the Horizon (NCB University Press, Vol. 9 No. 5, Outubro 2001). Texto traduzido por Roberta de Moraes Jesus de Souza. Disponível em: <<http://crisgorete.pbworks.com/w/file/fetch/58325978/Nativos.pdf>>. Acesso em: 13 set. 2016.

MASSAROLO, J. C.; Dario MESQUITA. **Narrativa transmídia e a Educação: panorama e perspectivas**. Ensino Superior Unicamp, v. 9, p. 34-42, 2013.

MOITA, Filomena M. G. da Silva Cordeiro. **Os Games e o Ensino de História: Uma reflexão sobre Possibilidades de Novas Práticas Educativas**. **Plurais**. Salvador, v. 1, n. 2, p. 115-130, maio/ago. 2010.

MORIMOTO, Carlos E. *Dicionário Técnico de Informática*. 3 ed. Disponível em <<http://www.guiadohardware.net>> Acesso em: 15 nov 2016

OLIVEIRA, Yanko G. **Jogos Eletrônicos como ferramenta de ensino**. São Paulo: USP, 2011.

SAWAYA, Márcia Regina **Dicionário de Informática e Internet** / Márcia Regina Sawaya. São Paulo: Nobel, 1999.

SETZER, Valdemar. W., 1940 – **Meios Eletrônicos: Eletrônicos e educação: uma visão alternativa/** Valdemar W. Setzer. São Paulo: Escrituras Editora, 2001. (Coleção Transversais)

SILVA, Cristiani Bereta da. *Jogos digitais e outras meta narrativas históricas na elaboração do conhecimento histórico por adolescentes*. **Antíteses**, vol. 3, n. 6, P. 925-946, jul. - dez. 2010.

VIEIRA, B. C. **A Prática Ficcional Virtual: o game como dispositivo de aprendizagem**. In: **IV Seminário Jogos Eletrônicos Educação e Comunicação: construindo novas trilhas**, 2008, Salvador.

https://pt.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires_II:_The_Age_of_Kings > Acesso: 06 dez. 2016.