

O ENSINO-APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA MEDIADO PELOS JOGOS ELETRÔNICOS

Isa Beatriz da Cruz Neves¹

RESUMO: *O presente artigo nasceu como resultado do Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) de História cuja abordagem foi o universo dos games e a possibilidade de utilizá-los nas salas de aula, em especial nas aulas de História. Neste artigo enfatizo o papel que o professor de História deve desempenhar em meio ao avanço tecnológico – através das interfaces entre a História e os jogos eletrônicos - bem como, os benefícios ao aplicá-los entre os alunos como recurso didático mediador no processo de ensino-aprendizagem. Ao realizar uma pequena pesquisa quali-quantitativa com professores e graduandos da área de História certifico a opinião deles a respeito desta mídia digital. Por fim, exponho um pouco sobre a minha experiência como profissional da área de História na construção roteiro do jogo eletrônico Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade.*

Palavras-chave: História; Ensino; Aprendizagem; Jogos eletrônicos

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O surgimento de diversas tecnologias digitais está possibilitando inúmeras formas de armazenamento e circulação das informações. O florescimento destas tecnologias vem provocando interferências e transformações radicais nos meios de produção e no desenvolvimento de várias áreas sociais.

A educação é uma destas áreas onde ocorre interferência, isso se comprova ao compararmos o modo como se aprende nos dias atuais e a educação destinada à geração dos anos 80. Hoje, as provas on line substituem as provas feitas em mimeógrafos. Para Castells (1999), as tecnologias da informação explodiram em todos os tipos de aplicações e usos que, por sua vez, produzem inovação tecnológica, acelerando a velocidade e ampliando o escopo das transformações tecnológicas, bem como diversificando suas fontes.

Tendo em vista as transformações tecnológicas explanada e a incorporação de várias linguagens no processo de ensino-aprendizagem História, venho por meio deste artigo discutir algumas questões sobre as contribuições que os *jogos eletrônicos históricos*² podem proporcionar, tanto para alunos como para professores do ensino fundamental e ensino médio.

É válido elucidar que o intuito de utilizar os jogos eletrônicos não é substituir as discussões das aulas, mas utilizá-los como princípio de ação do pensamento, contribuindo para compreensão de aspectos abstratos (FERMIANO, 2005). Por temer que os assuntos não sejam explicados corretamente, alguns coordenadores e professores optam por abandonar qual quer outro recurso metodológico diferente do livro didático ou paradidático. Isso distancia e muito, a realidade da sala de aula com a vivência dos alunos, que constantemente relacionam-se com

¹ Graduada em História pela Universidade Católica do Salvador (UCSal) e discente do 6º semestre do curso de Pedagogia da UNEB. Integrante da equipe de roteiro jogo eletrônico Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade. E-mail: isabeatriz_@hotmail.com

² Refiro-me a jogos eletrônicos com temática histórica, ou seja, jogos cujo teor das narrativas tratam sobre fatos históricos geralmente que marcaram época e que estão de alguma forma presente nos currículos escolares e na sociedade. Como é exemplo pode-se citar o jogo Tríade: *Liberdade, igualdade e Fraternidade* que aborda a Revolução Francesa como tema.

informações provenientes da televisão, filmes, peças teatrais, músicas, revistas, jornais, jogos eletrônicos, internet, etc.

A adoção de linguagem como os games é necessário, por que o aluno não está mais reduzido a olhar, ouvir, copiar e prestar contas. Ele pensa, cria, modifica, constrói, aumenta, diverge e, assim, tornar-se co-autor, já que o professor configura o conhecimento em estados potenciais. (SILVA, 2000).

[...] esta “novidade” não vai resolver os problemas didáticos-pedagógicos do seu curso. A incorporação deste tipo de documento/linguagem não deve ser tomada como panacéia para salvar o ensino de História e torná-lo mais “moderno”. (NAPOLITANO, 1998, p. 149)

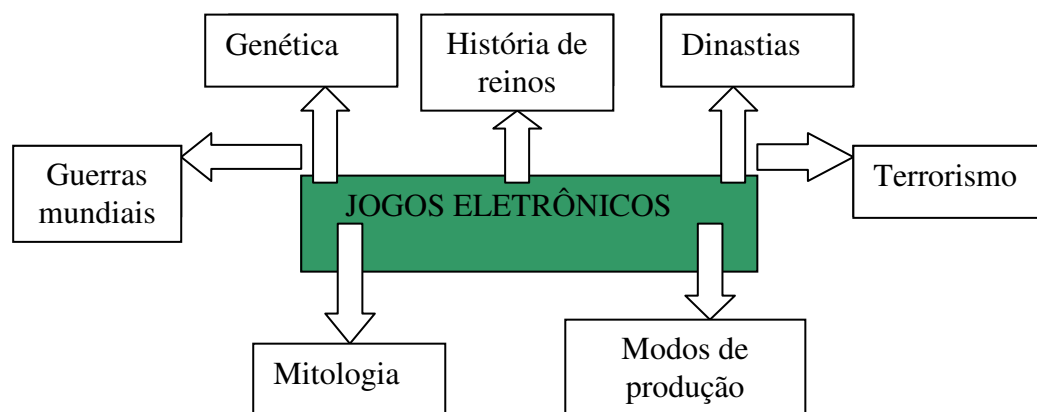
O profissional de História, nesta perspectiva, deve estar prevenido em relação às constantes mudanças advindas dessa nova realidade, que permite ao educando ser capaz de compreender, de ser crítico, de poder ler o que se passa no mundo, qualificando-o para ser, dentro deste processo, um cidadão pleno, consciente e preparado para as novas relações sociais. Não é por acaso que as diversas transformações sociais e tecnológicas ocorridas no decorrer dos últimos anos impulsionaram a inserção de diversos recursos para auxiliar a prática educativa.

Afinal, estamos vivendo num mundo dominado por imagens e sons obtidos “diretamente” da realidade, seja pela encenação ficcional, pelo registro documental, ou por meio de aparatos técnicos cada vez mais sofisticados. (NAPOLITANO, 2006). A atividade de ensinar deve estar em sintonia com o nosso tempo, de nada adianta a tecnologia se não mudar o método de ensino.

O ENSINO DE HISTÓRIA E OS JOGOS ELETRÔNICOS: INTERFACES POSSÍVEIS

Quando acolhidos pelos professores de História, os jogos eletrônicos não devem ser usados como técnicas de ensino para preencher ausências de professores ou como recursos para tornar as aulas menos enfadonhas. Não basta ater-se às características e potencialidades próprias das novas tecnologias, mas também refletir e retornar a sua interação com os currículos e com a prática pedagógica em sua totalidade. (SCHMIDT, 1998)

Através dos jogos o aluno-jogador conhece novas línguas, pessoas de outros lugares e tem contato com saberes como:



São exemplos de jogos eletrônicos que abordam conteúdos históricos: Cesar III e IV, Faraó, Age Mitology, Tríade, a série Age of Empire (I, II, III), 1701, Civilization, Portugal 1111, Knights of Honor, etc. Villela (2006, p. 1) em sua experiência de trabalhar com jogos eletrônicos no ensino de História revela:

[...] há alguns anos venho fazendo uso desses jogos no ensino. Em meu caso especificamente, sou professor de História, embora conheça um pouco a utilização dos jogos eletrônicos em praticamente todas as matérias. Apesar do uso restrito — uma vez que desconheço qualquer instituição de ensino que permitiria o uso amplo de jogos eletrônicos em sala de aula [...]. Trabalhei, principalmente, com grupos pequenos de até cinco alunos que, em horário alternativo, se reuniam comigo para essas atividades. Diga-se de passagem, que se reuniam com muito gosto.

Esse exemplo demonstra que há possibilidades de se trabalhar com jogos no ensino de História e que na maioria das vezes essa iniciativa é bem recebida pelos alunos. Porém, muitos professores preferem não apresentar essa linguagem como fonte de informação por medo das conseqüências do contato dos estudantes com os jogos (acham que os alunos vão ficar “viciados” em jogos) e/ou por não acreditar no seu caráter educativo. Os jogos, nesta perspectiva são traduzidos como mero instrumento recomendado apenas para diversão e passatempo de crianças, adolescentes e adultos.

Pesquisadores como Alves (2005), Moita (2007), Mendes (2006), Gee (2004), dentre outros; destacam-se por pesquisar os jogos eletrônicos. Para eles, mesmo contendo o caráter lúdico, os jogos podem mediar o processo de ensino-aprendizagem entre os sujeitos. Além disso, compartilham da crença que os jogos eletrônicos trazem consigo uma nova reestruturação e resignificação dos conceitos adquiridos no cotidiano e no âmbito escolar.

Na medida em que, alguns assuntos da História são ensinados pelos professores na sala de aula, não é raro alguns alunos intervirem e contribuírem com informações a partir de experiências vivenciadas com o uso de alguns desses jogos. Na realidade, o que acontece é que, alguns alunos conseguem associar as informações obtidas no jogo com as ensinadas na escola pelos professores. Desta forma, os assuntos abordados ganham significado para o aluno, visto a possibilidade de comparar e associar o que está sendo aprendido na sala com a situação vivenciada no jogo. O professor deve sempre fazer a pergunta: quais os eventos, personagens e processos históricos representados no jogo?

É importante que o professor articule a linguagem técnico-estética dos jogos eletrônicos, ou seja, seus códigos de funcionamento e as representações da realidade histórica ou social nela contidas (“conteúdos” narrativos) propriamente dito. A interação com os jogos históricos e com outras mídias áudio-visuais é uma das maneiras de se contribuir para que os educandos se tornem conhecedores da pluralidade de realidades presentes e passadas, das questões do seu mundo individual e coletivo, dos diferentes percursos e trajetórias históricas.

Os educandos poderiam adquirir a capacidade de realizar análises, inferências e interpretações acerca da sociedade atual, além de olhar para si e ao redor com olhos históricos, resgatando, sobretudo o conjunto de lutas, anseios, frustrações, sonhos e a vida cotidiana de cada um, no presente e no passado. (SCHMIDT, 1998, p. 65)

Em relação à transposição didática do procedimento histórico, o que se procura é algo diferente, ou seja, a realização na sala de aula da própria atividade do historiador – mais do que ensinar História, o que importa é como se dá o processo de construção. O objetivo é fazer com que o conhecimento histórico seja ensinado de tal forma que dê ao aluno condições de participar do processo do fazer, do construir a História. Ao conseguir essa transposição, significa dizer que, o *gamer* fez referência entre aquilo que se aprendeu no jogo com elementos que são aprendidos no ambiente escolar ou no seu cotidiano através da convivência com os pais, familiar e amigos. Na realidade, os jogos representam uma atividade lúdica, criadora, cognitiva e socializante, que

transportam os jogadores para experiências diversas, abrindo-lhes as portas para o entendimento da realidade e ajudando-os a construir e repensar os valores.

Ao possibilitar diversão e oportunidade de evasão, os jogos eletrônicos permitem ao jogador ou *gamer* experimentar, virtualmente, aventuras, ação, suspense e emoções que, muito provavelmente, não são vivenciadas no mundo real. Sem dúvida, estes são os fatos que justificam o seu sucesso entre o público de modo geral, mas isso não significa que os jogos possuem apenas estas características. Além de oferecer diversão aos jogadores, os jogos contribuem para: o desenvolvimento sensório-motor e cognitivo; a aquisição de novas amizades; o aumento da autoconfiança e da auto-estima; a satisfação de desejos inconfessos; a catarse de impulsos agressivos e violentos; o desenvolvimento de um tempo utópico e ideológico; a identificação do jogador como sujeito histórico e agente social na medida em que assume o papel de herói ou vencido.

As concepções sobre os jogos se tornam apocalípticas quando o assunto em pauta passa para a ala da associação com a violência. Neste ponto, os jogos são constantemente acusados de serem violentos e incentivadores da violência no cotidiano das pessoas. No entanto, o que mais impressiona que mesmo sendo violentos, esses são os jogos prediletos da maioria dos jogadores. Isso acontece, pois, segundo Cabral (2004) esses jogos permitem o jogador participar ou criar um mundo a seu bel-prazer, mesmo que para isso seja preciso eliminar tudo e todos que atravessem o seu caminho, como se fossem os justiceiros do universo.

Para Alves (2003), a discussão entre jogos e violência encontra-se distorcida, na medida em que coloca a questão da violência e da agressividade de forma unilateral e os jovens como sendo sujeitos passivos, e não leva em consideração uma série de aspectos de uma problemática muito complexa.

Acreditamos que a problemática da violência hoje em dia deve ser analisada como um epifenômeno social e afetivo que envolve questões ligadas às perspectivas socioeconômicas, culturais, políticas e familiares suscitadas pela vida urbana contemporânea, assim como o papel e significação das representações violentas. Mais do que causas, estas são efeitos de uma sociedade que gera uma violência e uma agressividade que se manifestam de diversas formas: nas guerras, na violência urbana, nos comportamentos agressivos, no consumo das representações simbólicas. (ALVES, 2003, p 2).

No entanto, os professores, em especial os de História devem antes de julgar, analisar e procurar estar sintonizados com os elementos do processo de produção e construção de conhecimento e cultura que fazem parte do dia-a-dia dos alunos, contribuindo assim para a inexistência do abismo na relação do professores e dos alunos.

É responsabilidade dos professores falarem a mesma língua dos alunos, ou seja, sondar o que eles escutam, lêem, escrevem, brincam, observam para poder trazer esses elementos para sala de aula e poder debatê-los num momento apropriado sempre buscado estabelecer um significado. Por acreditar que os jogos eletrônicos não são apenas instrumentos de diversão e nem tampouco transmissor de violência, mas que também podem contribuir para os desenvolvimentos sociais, cognitivos e afetivos dos sujeitos. Uma série de pesquisas vem sendo realizadas e seus resultados sobre as reais contribuições dos videogames têm suscitado repercussões em diversas partes do mundo. Um exemplo é a pesquisa realizada pelo Dr. James Rosser (2001), médico americano do Hospital Beth Medical Center. Ele afirma que os médicos que passam 3 horas por dia jogando melhoraram na habilidade e competência, tornando-se mais rápidos e cometendo menos erros em cirurgias de laparoscopia.

Outro exemplo mais recente foi constatação que pacientes com graves seqüelas de lesões cerebrais provocadas por AVC (acidente vascular cerebral) ou traumas têm reaprendido a

realizar tarefas do cotidiano e até retornar ao mercado de trabalho, por meio de um tratamento que envolve jogos de computador.³ Os médicos afirmam que a aparente brincadeira é utilizada para estimular as funções de concentração, atenção, memória e coordenação motora, que ficam comprometidas com a lesão cerebral. Esses exemplos comprovam que as pessoas que mantêm um contato freqüente com os games adquirem um nível maior de aprendizagem e desenvolvem habilidades, competências, criatividade, raciocínio lógico, capacidade de memorização, consolidação de saberes, etc.

Não se pode falar em jogos eletrônicos sem comentar sobre a cultura que está imbricada na sua constituição. Segundo Alves (2005) destacam-se: *o aspecto semiótico, a cultura da simulação e os nativos digitais*. Em relação ao *aspecto semiótico* a autora afirma que para compreender a cultura como um sistema semiótico implica em atentar para um elemento que emerge na sociedade a partir da década de cinquenta e que intensifica a imersão em um novo ambiente semiológico, constituindo basicamente de signos, ícones e sinais, ou seja, a informática. A *cultura de simulação* surge em seguida e está presente nos modelos computacionais e principalmente nos videogames, na medida em que facilita a diversidade nos estilos para participar do ambiente. Alves (2005) que compreende esta cultura na perspectiva de Turkle (1997), a caracteriza por formas de pensamento não-lineares que envolvem negociações, abrem caminhos para diferentes estilos cognitivos e emocionais; para participar de metamorfoses virtuais, escolher diferentes personagens, avatares, a significar a forma de ser no mundo.

Já os *nativos digitais ou Screenagers* formam a geração que nasceu a partir da década de oitenta e interagiram com os controles remotos, *joysticks*, mouse, Internet, pensam e aprendem de forma diferenciada (ALVES, 2005). Pode-se dizer que essa geração se educou dentro do mundo digital. Gee (2004) afirma que o modo de pensar gerado pelos jogos eletrônicos está mais adaptado ao mundo atual do que o ensinado pelas escolas. Já que, constantemente, o jogador é desafiado ao limite de sua habilidade o que não acontece com as atividades desmotivadoras da sala de aula.

Por causa da viabilidade a relação jogos e educação foi fundada em 2005 uma Rede Brasileira de Jogos e Educação (RBJE) que tem como objetivo principal se constituir num espaço de intercâmbio de saberes e interesses de pesquisadores, profissionais e estudantes que desejam ampliar e socializar suas investigações e experiências nas relações que os jogos, em especial os jogos eletrônicos, estabelecem com as áreas de Educação, História, Design, Comunicação, Letras, Psicologia, Informática, entre outras.

Na escola, os alunos tendem a ser passivos e só vão utilizar o que lhes foi ensinado na lição de casa ou na prova. E, seguindo essa assertiva, é impossível negar a contribuição significativa trazida nos jogos eletrônicos através das informações, conhecimentos e valores transmitidos ao jogador no momento em que se encontram imerso no mundo virtual dos jogos. Antes de iniciar o trabalho com jogos eletrônicos históricos o professor deve enfrentar o problema de selecionar qual tipo/temática será trabalhada. É preciso que o professor tenha um planejamento mínimo, para saber de onde partir e onde deve chegar. A escolha do jogo deve ter coerência com os objetivos e conteúdos trabalhados. Após optar pelo jogo o professor poderá analisá-lo junto com os alunos a sua relação com a construção dos fatos históricos; ou acompanhar tratamento do tema específico.

Os jogos eletrônicos passam continuamente informações, interpretadas, mostram-nos modelos de comportamento, ensinam-nos linguagens coloquiais e multimídias, privilegiando alguns valores em detrimento de outros. Possibilitam maior assimilação e envolvimento do receptor. Suas narrativas são através de linguagens concretas, plásticas, de cenas curtas, com ritmo acelerado, multiplicando os pontos de vista, os cenários, os personagens e os sons,

³ A Folha de São Paulo Online disponibilizou em 18/02/2008 uma reportagem sobre Jogos eletrônicos e a ajudam à vítimas de AVC. Conferir <http://www1.folha.uol.com.br/foalha/informatica/ult124u373351.shtml>

mexendo constantemente com a imaginação e delegando à afetividade o papel de mediação entre o sujeito e o outro.

TRÍADE: EXPERIÊNCIA NA CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO DO JOGO ELETRÔNICO

Nos cursos de formação de profissionais da área de História pouco ou quase nada se comenta sobre a possibilidade de atuação do historiador na construção de roteiros para novelas, filmes e jogos eletrônicos. Desta maneira, a área de atuação da maioria que saem dos cursos de graduação se limita apenas à sala de aula, onde se conformam em estudar e aplicar de forma sistemática os seus saberes para alunos do ensino fundamental, médio e de nível superior.

O roteiro de jogos eletrônicos surge como mais uma área de atuação do historiador. A narrativa digital vem potencializando o processo de imersão, uma vez que, nos jogos eletrônicos é possível mergulhar na história, interagir com ela atuando, refletindo, decidindo e solucionando enigmas, desafios e problemas apresentados.

Minha experiência com o roteiro do jogo eletrônico Tríade⁴: Liberdade, Igualdade e Fraternidade (ou simplesmente, Tríade) começou em junho do ano passado quando comecei a participar da equipe multidisciplinar formada por: designs, pedagogos, analista de sistema, sonoplasta, etc.

O Tríade tem como objetivo a construção de conceitos da área de história de forma lúdica e prazerosa, através da simulação da Revolução Francesa, incluindo digitalmente professores e alunos da rede pública (ALVES, 2008). O fato histórico Revolução Francesa ocorrido em 1789, foi escolhido pelos reflexos que foram irradiados em vários países fora da Europa, influenciando diversas revoltas que contestavam o Absolutismo, como a Revolta dos Alfaiates, ocorrida em Salvador no ano de 1798.

Desta maneira, o jogo tem a intenção de despertar nos sujeitos do processo de ensinar e aprender o desejo de desvendar a História, participando ativamente dela, exigindo do jogador atenção, concentração, raciocínio lógico, capacidade de tomar decisões, habilidade para interagir com inúmeras informações ao mesmo tempo, solucionando problemas e desafios propostos pelo jogo. Todas estas habilidades só será adquirida se o jogo contar com um roteiro coerente e que aborde o tema histórico preservando ao máximo a veracidade dos fatos, ou seja, buscando a preservação dos acontecimentos pautados nas referências teóricas e não nos “achismos”.

O roteiro é uma das peças fundamentais de um jogo eletrônico. Ele é comumente definido como guia, ou escrita de uma forma de espetáculo audiovisual. Pode-se definir narrativa como uma história. Os elementos que o compõem são: ação, personagens e espaço ou ambiente. Já o enredo, é a estrutura da narrativa, aquilo que dá sustentação a trama; o enredo se centra em um conflito, enriquecendo a narrativa e deixando-a mais tensa.

Para o historiador trabalhar nesta área é necessário que ele tenha um conhecimento aprofundado sobre o tema abordado e como só tinha o conhecimento de como tinha acontecido a Revolução Francesa precisei fazer um levantamento bibliográfico⁵ para estudar o cotidiano das pessoas da época (tanto nobres como populares), as cidades, as vestes, a moeda de compra, os ambientes mais requisitados, os moveis, objetos, etc. Utilizei também algumas revistas, filmes como: Danton (1983), O enigma do colar (2001), Casa Nova e a Revolução (1982) e documentários em vídeo.

⁴ Denomina-se Tríade o jogo eletrônico sobre a Revolução Francesa coordenado pela professora Dr^a. Lynn Alves. Trata-se de um jogo fruto do Projeto Tríade - mediando o processo de ensino aprendizagem da história, submetido e selecionado no edital do MCT/FINEP/MEC – Jogos Eletrônicos Educacionais 02/2006,

⁵ Ver como referencial Albert Soboul (1979), Eric Hobsbawm (2000), Michel Volvelle (1982), Sílvio Costa (1998), Simon Schama (1989).

A princípio tive muita dificuldade, pois o meu contato com games tinha sido apenas na infância. Neste momento, não tinha domínio nenhum sobre a lógica de um jogo eletrônico, nem tão pouco da linguagem usada para se fazer um roteiro. Desconhecia completamente termos técnicos como: *gameplay*, *save point*, HQ (história em quadrinhos), Interface, Inventário, Props (elementos de apoio, ex: portas, janelas), Pics (elementos que o personagem pode interagir).

O *gameplay* é um dos componentes da ação nos jogos eletrônicos, e pode ser compreendido como “um conjunto de táticas que tornam interessante a experiência de jogar” (ASSIS, 2007, p. 19), o qual incorpora outros elementos tais como a jogabilidade. O *save point* é o ponto onde o jogador pode salvar o jogo, possibilitando voltar ao mesmo local caso precise deixar o jogo. O conceito de aprendizagem colateral discutido por Johnson (2005), consiste na aprendizagem que vai “além do conteúdo explícito da experiência”. Assim, enquanto joga, o *gamer* aprende a aprender, a pensar e refletir em torno da narrativa e acontecimentos oportunizados pelo jogo.

O pano de fundo do jogo é a França do século XVIII, sobretudo a Revolução Francesa, por ter sido um evento de repercussões internacionais, fundamental para história da humanidade. A escolha deste fato histórico foi intencional e pedagógica, pois a referida revolução causou impacto na sociedade mundial, inclusive no Brasil, que abraçou os ideais - Liberdade, Igualdade e Fraternidade através da Revolução dos Búzios.

O jogo está dividido em duas partes: a primeira vai ser protagonizado por Henri de Valois e a segunda por Jeanne Valois. O ambiente onde irá acontecer a primeira fase será nos arredores de Paris e o da segunda fase permeará entre a França e Versalhes. Para falar sobre o Tríade e sua estrutura é necessário começar com sua tela inicial pode-se perceber através desta tela, a existência de botões para: iniciar um novo jogo; carregar um jogo já existente; configurar as opções para se jogar; saber mais sobre os conteúdos histórico da Revolução Francesa abordados direta ou indiretamente no jogo; e o botão para sair do jogo. Esta interface e os efeitos sonoros serve para colocar o jogador, mesmo antes de iniciar o jogo em contato com o ambiente da época, como uma espécie de ponte entre o mundo real e o mundo fictício do jogo.



Figura 1: Tela inicial do jogo

Como já se pode perceber o objetivo do jogo centra-se em retratar de forma lúdica e interativa a França revolucionária por meio de uma narrativa que tem início no ano de 1774, quando quem estava no trono era o rei Luís XVI que era casado com Maria Antonieta.



Figura 2: Imagem do Rei Luís XVI e Maria Antonieta

Nesta época, a sociedade esta época era dividida em três ordens sociais (ou Estados) e já havia indícios de crise na área da economia devido às dívidas e a falta de uniformização dos impostos pelos três Estados. O primeiro Estado era formado pelo Primeiro Estado, constituído por membros do clero; Segundo Estado, formado pela nobreza; e o Terceiro Estado, representava a grande maioria da população. A Revolução foi provocada mais por dívidas e por decisões de Estado do que por qualquer desigualdade numa sociedade baseada em privilégios ou pelos violentos ciclos de fome que assolavam a França no decorrer da década de 1780. (SCHAMA, 1989)

Esta primeira parte do jogo vai acontecer ao redor de Paris, no *Chateau* da família Valois. O *gamer* vai jogar com o Conde Henri de Valois, um defensor dos direitos do povo francês, casado com Catharine Valois e pai de uma garotinha de cinco anos chamada Jeanne. Henri vai interagir com personagens como Joseph Ignace Dr.Guillotin (1738 – 1814) inventor da guilhotina; e com os filósofos Voltaire (1694 – 1778), e Rousseau (1712 - 1778).



Figura 3: Imagem do Conde Henri em seu Chateau

Ao saber da aliança que o rei Luís XVI estava fazendo com as Colônias americanas para libertá-las do domínio da inglês e o descaso que o Soberano fazia com o povo, Henri resolve juntamente com alguns amigos intervir e interceptar a carta que fecharia a aliança. Após descobrir tal ação, o Rei Luís envia seus guardas para exterminar Henri devido a sua audácia.

Infelizmente, Henri não escapou das mãos do cruel chefe da guarda, deixando sua esposa Chatarine grávida e sua pequena filha Jeanne. Assim como o Rei Luís XVI queria a França fez o acordo com as Colônias americanas, fato que saiu muito caro para os cofres da coroa e para o bolso dos contribuintes do Terceiro Estado (os únicos que pagavam impostos até então).

Movida pelo ódio que crescerá dentro do peito, Jeanne se torna uma jovem bonita, mas desprovida de todos os bens do seu pai, já que havia sido confiscado quando a sua mãe veio a falecer, meses depois de perder seu pai. Jeanne queria obter o título de nobreza a qualquer custo. Tornar-se uma nobre era uma questão de honra para ela. Não aceitava mais viver nas condições de uma pessoa do Terceiro Estado.

Jeanne foi adotada por vários lares até parar na pensão de Isabelle, que resolveu dar-lhe abrigo. Na busca pelos títulos, Jeanne encontra um dos guardas que servirá seu pai e protegia o Chateau contra invasores. Este homem chamado Claude resolveu ajudar Jeanne e inclusive apresentou a ela o seu irmão mais novo Pierre que havia sido adotado por uma família rica. A narrativa segue e o jogador terá duas opções a escolher. Entrar no movimento revolucionário ou não. O jogo terminará com a eclosão da tomada da Bastilha.

[...] a narrativa é um processo no qual eventos múltiplos e dispersos são integrados a fim de formar uma totalidade. No hipertexto, essa unidade e coerência ficam mais a cargo do leitor, que deve escolher diferentes caminhos para compor a narrativa. (RIBEIRO, 2000, p. 25)

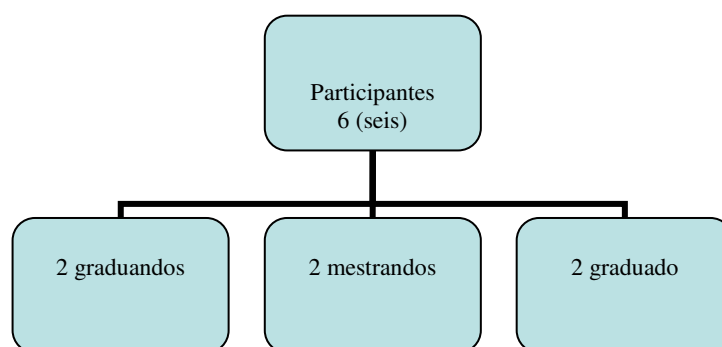
Objetivando romper com a concepção do ensino e aprendizagem da história factual e anacrônica, o Tríade terá a potencialidade de promover o engajamento do estudante/gamer com a história/conteúdo selecionados através das trilhas bifurcadas. No que diz respeito à aprendizagem, o Tríade poderá proporcionar, ainda, a aprendizagem colateral, tendo como pontos de apoio a investigação/sondagem, a formulação/testagem de hipóteses, o planejamento estratégico e a tomada de decisões.

O professor de História poderá usar o Tríade nas suas aulas, antes ou depois do assunto Revolução Francesa ter sido explicado. Caso seja usado antes da explicação será uma forma de apresentar aos alunos o ambiente e o contexto que vai ser trabalhado, permitindo que eles interajam num ambiente e conheçam, a priori, um pouco do que o professor irá expor em seguida. Caso seja aplicado depois da aula, o aluno poderá dá ressignificado ao assunto, na medida em que joga e vai interagindo com sujeitos e ambientes da época estudada. Em ambos os casos, o papel do aluno passa a ser totalmente ativo, pois além de construir o seu conhecimento e buscar exercitar conceitos a partir de situações simuladas, ele deve exercitar suas relações e interações sociais com os colegas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na busca de conhecer um pouco mais sobre a opinião dos graduandos e graduados de História em relação aos jogos eletrônicos que abordam temas históricos elaborei um questionário quali-quantitativo contendo doze perguntas abertas e fechadas (ver em anexo) como instrumento mediador desta abordagem. Enviei todos os questionários para os e-mails de pessoas conhecidas, a maioria colegas que fazem ou fizeram História; e para professores da escola onde fiz o Ensino Médio. Destes apenas seis pessoas me responderam.

Levando em consideração o pouco número de participantes cuja faixa etária é entre 22 à 28 anos, contei com a participação de:



Todos já lecionam num período entre 1 até 5 anos, apenas o mestre aplica os jogos eletrônicos na sua sala de aula.

Foram levantados os seguintes dados:

- Apenas 1 (hum) não teve contato com jogos eletrônicos em nenhum momento na sua vida.

- 4 (quatro) não joga nenhuma vez por semana.

- Os 6 (seis) concordam com que os jogos eletrônicos desenvolvem habilidades nos sujeitos que jogam. Dentre as habilidades há prevalência do desenvolvimento da concentração, raciocínio lógico, rapidez nas decisões, ambientalização histórica, noções de causa e consequência em história.

- Apenas 1 (hum) deles já utilizou e continua utilizando os jogos eletrônicos na sala de aula.

- Dentre a lista de jogos eletrônicos com temática histórica o mais conhecido por eles foi o Age of Empires.

- Os 6 (seis) acharam que os jogos eletrônicos contribuem para o processo de ensino aprendizagem da História. Dizem que pode tornar a aula mais dinâmica, lúdica e interessante.

- Quando perguntados se usariam os jogos na sala de aula caso tivessem oportunidade 5 (cinco) responderam que sim. O jogo que seria usado pela maioria deles é o Age of Empires.

- Quando perguntados sobre o incentivo do Mec em apoiar projetos que desenvolvam jogos eletrônicos educativos, todos foram unânimes em responder que concordam com essa iniciativa.

- Outra unanimidade nas respostas foi o fato de acreditarem que os jogos eletrônicos com temas históricos facilitam a percepção do aluno como agente histórico.

- Houve discordância nas respostas em relação aos fatores que dificultam o uso dos jogos eletrônicos no ensino de História. Uns acham que falta investimento, outro acha que há uma exclusão digital que impede essa utilização, reclamam também da estrutura física e da falta de conhecimento do professor de História.

Mediante a essa pesquisa dá para se constatar que a maioria destas pessoas não utiliza frequentemente os jogos eletrônicos, mas admitem que eles têm contribuições que poderiam ser utilizados no processo de ensino-aprendizagem em História. Tais como o desenvolvimento de habilidades, a dinamização da aula e rapidez nas decisões.

Este artigo procurou apontar uma possibilidade para os problemas de salas de aula com alunos desmotivados, devido à falta de interação com diversas linguagens já elencadas a priori. Observamos o longo caminho percorrido pelo ensino de História até hoje e constatamos a necessidade de uma mudança e da inserção de novos elementos para auxiliar a compreensão dos alunos.

Partindo da experiência que tive em sala de aula e na construção do roteiro do Tríade tive a oportunidade de perceber a ajuda que os jogos eletrônicos podem dá para o ensino-

aprendizagem de História. Trago essa abordagem à tona por constatar em algumas turmas que já lecionei a imensa interação dos alunos com os jogos eletrônicos e a desmotivação que também eles possuíam com as aulas de História por não utilizar outros recursos além do livro didático.

É importante que o educador conheça seu aluno e saiba fazer o uso das tecnologias, aqui nos referimos, dos jogos eletrônicos condizentes ao contexto e aprendizagens deles. Para tanto, é necessário que o professor tenha noção sobre os conteúdos relacionados e abordados nos games. Uma metodologia que lança mão dos games baseados em simulação transcende o espaço de sala de aula, exigindo do professor um papel anterior de planejamento, desenvolvimento e preparação do ambiente. Assim, poderá utilizá-los da melhor forma possível com seus alunos.

Olhando de uma outra óptica, o professor de História, poderá servir como propiciador do acesso às tecnologias para os alunos que não tem possibilidade de ter acesso a essas tecnologias em outros ambientes, fora da escola.

O principal desafio dos professores na contemporaneidade é colocar os estudantes como co-autor da informação e do conhecimento, espera-se que retorne a sala de aula o gosto e a participação que vem sendo perdida com o passar dos anos. Tenho plena convicção que esse artigo não esgota a discussão com relação às possibilidades de utilização de jogos eletrônicos dentro de outras áreas de conhecimento. É necessário que surjam variantes trazendo novas soluções às questões relacionadas a esses aspectos.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn. **Matar ou Morrer: Desejo e Agressividade na Cultura dos Jogos Eletrônicos**. Belo Horizonte: Anais do Congresso Brasileiro de Comunicação, 2003. Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/pdf/art_intercom.pdf.htm> Acesso em 12 ago 2007
- _____. **Game Over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.
- ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do videogame: Conceitos e Técnicas**. São Paulo: Alameda, 2007.
- BARROS, José D`Assunção. **O campo da História: especialidades e abordagens**. Petrópolis: Vozes, 2004.
- BITTENCOURT, Circe (Org.) **O saber histórico na sala de aula**. São Paulo, Contexto, 1988.
- _____. **Pátria, civilização e trabalho**. São Paulo: Ed. Loyola, 1990.
- _____. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2004.
- BOTELHO, Luiz. **Jogos educacionais aplicados ao e-learning**. Disponível em: http://www.elearningbrasil.com.br/news/artigos/artigo_48.asp. Acesso em: 03 mar. 2008.
- CABRAL, Fátima. Os jogos têm um sentido claro de preparação para a vida adulta. In: **Entrevista para o Observatório da Imprensa**. Disponível em:
<http://www.observatoriodaimprensa.com.br/artigos.asp?cod=272CID011> Acesso: 25 mar. 2008
- CABRINI, Conceição et al. **O ensino de história: revisão urgente**. São Paulo: Brasiliense, 2004.
- CANDAU, Vera Maria (Org.) **Rumo a uma nova didática**. 16 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.
- CARDOSO, Ciro Flamarion S. **Uma Introdução à História**. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- CARVALHO, J.M. Os positivistas e a manipulação do imaginário. **A formação das almas: o imaginário e a formação da república no Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede: a era da informação. Economia, sociedade e cultura. Vol. 1**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- FAUSTINO, Rosângela Célia; GASPARIN, João Luís. A influência do positivismo e do historicismo na educação e no ensino de história. In: **Revista Acta Scientiarum**. Curitiba: Universidade Estadual de Maringá. v.23, n.1, p.157-166, jan.2001. Disponível em: <http://www.eduem.uem.br/acta/hum/2001/20_182_01.pdf>. Acesso em: 02 mar. 2008

- FERMIANO, Maria A. **O jogo como um instrumento de trabalho no ensino de História?** Disponível em: <<http://www.anpuh.uepg.br/historia-hoje/vol3n7/maria.htm>> Acesso em: 15 jan. 2008.
- FERREIRA, Andréia & VENTURA, Paulo Cezar. Concepções de professores de História da rede municipal de ensino de Belo Horizonte acerca da Informática educacional. In: **Revista do Centro de Educação UFSM**, V. 32, n. 2. Santa Maria: UFSM, 2007. p. 441-464.
- FONSECA, Selva G. **Didática e prática de ensino de História**. Campinas, SP: Papyrus, 2003.
- HOBSBAWM, E. J. **A Revolução Francesa**. 3ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- _____. **Era dos extremos**. O breve século XX (1914-1991). São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- JOHNSON, Steven. **Surpreendente!**: A Televisão e o Videogame nos tornam mais inteligentes. São Paulo: Campus, 2005.
- KNAUSS, Paulo. O Desafio da Ciência: Modelos Científicos no Ensino de História. **Cad. Cedes**, Campinas, vol. 25, n. 67, p. 279-295, set./dez. 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ccedes/v25n67/a02v2567.pdf.htm>> Acesso em: 11 mar. 2008
- LOPES, Eliane M. **Perspectivas históricas da educação**. 4. ed. São Paulo: Editora Ática, 1995.
- MARTINS, Maria L. **Redes digitais na educação: a escola na modernidade**. Disponível em: <<http://br.geocities.com/cantinhovirtualdaeducacao/redesdigitais.html>> acesso: 02 fev. 2008
- McMICHAEL, Andrew. **PC Games and the teaching of Hystory**. In: The History. Teacher. Vol. 40, n. 02, The Society for History Education, February 2007.
- MENDES, Cláudio L. **Jogos Eletrônicos: Diversão, poder e subjetivação**. São Paulo: Papyrus, 2006.
- MOITA, Filomena M. Games: Contexto cultural e curricular de “saberes de experiências feitas”. In: SILVA, Eliane de M. **Jogos eletrônicos: construindo novas trilhas**. Campina Grande: EDUEP, 2007.
- NADAI, Elza. O ensino de História e “Pedagogia do Cidadão”. In: PINSKY, Jaime (Org). **Repensando: o ensino de História e a criação do fato**. São Paulo: Contexto, 2002.
- NAPOLITANO, Marcos. A televisão como documento. In: BITTENCOURT, Circe (Org). **O saber histórico na sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 1998.
- _____. A história depois do papel. In: PINSKY, Carla B. (Org). **Fontes históricas**. São Paulo: Contexto, 2006.
- PINSKY, Carla B. (Org.). **Fontes Históricas**. São Paulo: Contexto, 2006.
- PINSKY, Jaime (Org). **Repensando: o ensino de História e a criação do fato**. São Paulo: Contexto, 2002.
- RAGO, Luzia M. A “Nova” Historiografia Brasileira. In: FONSECA, Selva G. **Caminhos da História ensinada**. São Paulo: Papyrus, 1993.
- RIBEIRO, Maria Cristina. **Narrativa Eletrônica e Jogos de Computador: Um Estudo do Jogo Myst**. Dissertação de mestrado apresentada na Faculdade de Letras da PUCS. Porto Alegre, 2000.
- SCHMIDT, Maria Auxiliadora. A formação do professor de História e o cotidiano da sala de aula. In: BITTENCOURT, Circe (Org). **O saber histórico na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 1998.
- SILVA, Eliane de Moura; MOITA, Filomena M., et al (Orgs). **Jogos Eletrônicos: Construindo novas trilhas**. Campina Grande: EDUEP, 2007.
- SILVA, M. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2000. p.230
- SILVA, Marcos A. da. **História: o prazer em ensino e pesquisa**. São Paulo: Brasiliense, 1995.
- TAROUCO, Liane M et al. Jogos educacionais. **Revista Cinted**: Novas tecnologias na educação, UFRGS, Vol. 2, nº 1, p. 2-7, Março, 2004. Disponível em: <<http://www.cinted.ufrgs.br/renote/mar2004/artigos/30-jogoseducacioanis.pdf.htm>> Acesso em: 02 mai. 2008.
- VASCONCELOS, Iolane. A metodologia enquanto ato político da prática educativa. In: VILLELA, Leandro. **Os jogos eletrônicos e a educação**. Ludus Culturalis. 2006. Disponível em: <http://www.ludusculturalis.org.br/ver_artigo.php?id=0003.htm> Acesso em: 26 jan. 2008

ANEXO - QUESTIONÁRIO

Este questionário tem como objetivo investigar as relações que os professores de História estabelecem com os jogos eletrônicos no seu cotidiano e na sala de aula.

Dados Pessoais:

(Idade: () Menos de 25 () 25-35 () 36-40 () 41-45 () Mais de 45

Sexo: () F () M

Escolaridade: () Graduando () Graduado () Mestrado () Doutorado () Pós-doutorado () Outro

Local de trabalho: _____

1- Quanto tempo leciona História?

() 1 ano ou menos () Mais de 1 até 5 anos () Mais de 5 até 10 anos () Mais de 10 até 15 anos () Mais de 15 até 20 anos

2- Quando foi seu primeiro contato com os jogos eletrônicos?

- a) Na infância
- b) Na adolescência
- c) Quando adulto
- d) nunca interagir com os jogos eletrônicos

3- Quantas vezes por semana você entra em contato com os jogos eletrônicos?

- a) De 1 a 3 vezes por semana
- b) De 3 a 5 vezes
- c) Todos os dias da semana
- d) nenhuma vez por semana

4- Você acha que os jogos eletrônicos desenvolvem habilidades nos sujeitos que jogam? Em caso afirmativo, cite algumas.

- a) Sim
 - b) Não
- _____

5- Você já utilizou os jogos eletrônicos na sala de aula? Quais?

- a) Sim
 - b) Não
- _____

6- Os jogos abaixo trazem nos seus roteiros conteúdos relacionados com temas históricos. Marque aqueles que você conhece?

- a) Age of Empire
- b) Shadow of Rome
- c) Age Mitology
- d) Medal of Honor
- e) Civilization
- f) Imperador
- g) Portugal 1111
- h) Cesar III
- i) Faraó
- j) 1701
- l) Knights of Honor

Outros: _____

7- Você acredita que os jogos eletrônicos podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem da História? Explique o porquê e como essa contribuição pode se efetivar.

- a) Sim
 - b) Não
- _____

8- Se você tivesse a oportunidade de trabalhar com os jogos eletrônicos na sala de aula, qual (is) o(s) jogo(s) eletrônico(s) você usaria? Por quê?

9- Qual sua concepção sobre o ensino de História?

- a) O ensino de História é uma sucessão de fatos encadeados entre si.
- b) O ensino de História é o registro dos acontecimentos em diferentes épocas vividas pelo homem.
- c) O ensino de História preocupa-se em estabelecer relações de causa e efeito entre os fatos.
- d) Não concordo com nenhuma das opções anteriores.

10- Como você ver a iniciativa do Ministério da Educação (Mec) em incentivar o desenvolvimento de jogos eletrônicos educativos?

11- Você acredita que os jogos eletrônicos com temas históricos facilitam a percepção do aluno como agente histórico, na medida em que imerge num ambiente virtual similar a época?

12- Qual (is) o(s) fator (es) que dificulta (m) ou impede (m) o uso dos jogos eletrônicos no ensino de História?

Muito obrigado por sua colaboração e por seu tempo dedicado a responder este questionário!