



GAMES E ENSINO-APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA

Isa Beatriz da Cruz Neves¹

Resumo: *Este trabalho visa articular o diálogo entre o ensino-aprendizagem de História e os jogos eletrônicos no cotidiano escolar. Essa mídia digital aos poucos vem ganhando lugar na sala de aula. Hoje observamos sua presença traduzida nas conversas dos alunos entusiasmados com os gráficos detalhados, os efeitos especiais e com as narrativas cada vez mais sofisticadas. Fora do ambiente escolar, os jogos eletrônicos ocupam lugar de destaque na vida dos nativos digitais, que muitas vezes, criam redes de relacionamentos alimentadas através de blogs, fóruns de discussão, comunidades no Orkut, dentre outros; com o objetivo de buscar e compartilhar experiência. Buscamos entender melhor como essa nova cultura digital pode ser utilizada por professores de História como mediador no processo de ensino-aprendizagem, haja vista alguns games adotarem como temática conteúdos históricos ensinados na sala de aula, como: Revolta da Cabanagem, civilização Greco-Romana, Revolução Francesa, Guerras mundiais, entre outros.*

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

INTRODUÇÃO

O desenvolvimento tecnológico sem precedente que nos acompanha tem conduzido a uma verdadeira revolução dos meios digitais. Isso implica na criação de novas formas de ação e interação no mundo social e na maneira de adquirir e sociabilizar conhecimento. Em meio a essa realidade, o grande desafio dos professores tem sido estar diante de jovens inquietos que vivenciam, com cada vez mais intensidade, o presente marcado pelos ritmos acelerados das tecnologias contemporâneas.

Como presumia McLuhan, o planeta tornou-se a nossa sala de aula e o nosso endereço. Hoje na era digital, os espaços de aprendizagem precisam se integrar não só os espaços sociais, mas também todo um conjunto de competências para que o aluno possa viver melhor na sociedade do conhecimento. Onde nos encontramos totalmente interligado por redes digitais² que fomentam um novo modelo comunicacional, informacional e educacional cuja intenção é interligar tudo a todos.

Aplicações computacionais aplicadas à educação vêm crescendo nos últimos anos, entre estas, algumas técnicas têm-se destacado como: multimídia, interação baseada em vídeo, realidade aumentada, realidade virtual e jogos eletrônicos.

¹ Mestranda em Educação – FACED, graduada em História - UCSal. E-mail: isabetriz@hotmail.com

² Martins (2005) resume as potencialidades do uso das redes digitais na educação nos itens que se seguem: flexibilidade de tempo e de espaço no processo ensino/aprendizagem; aproximação entre pessoas com interesses e objetivos comuns, mesmo que separadas geograficamente; grande nível de interação entre as pessoas, através do uso da comunicação síncrona ou assíncrona, com possibilidade de maior participação das pessoas envolvidas; criação de ambientes virtuais apropriados para o trabalho de forma cooperativa (sites e softwares educativos); constituição de comunidades virtuais de aprendizagem; estabelecimento de condições que facilitam a adoção de uma pedagogia ativa.



Estamos diante de uma geração que já nasce e cresce conectada à rede do mundo virtual, cercada de infinitas informações, muitas das vezes, perdidas por não serem articuladas e nem significadas da maneira correta. Os alunos que ocupam as salas de aulas hoje estão cada vez mais curiosos, frenéticos e ativos. Isso por que não conseguem conceber o ambiente escolar que o cerca sem tecnologia, ou seja, sem dinamização e rapidez. Reclamam, constantemente, das aulas monótonas, discursava e que não traz nenhuma espécie de inovação tecnológica.

No contexto atual, os jogos eletrônicos se inserem como uma das mídias digitais que cada vez mais ganha espaço na rotina dos jovens na faixa etária escolar. Isso se justifica pelas características dos games que envolvem, seduzem e divertem os jogadores, disputando a atenção destes com outros espaços de lazer e até mesmo espaços de construção do conhecimento, como a escola e as universidades.

Os jogos eletrônicos surgiram como subprodutos da tecnologia da Guerra Fria – período de conflitos internacionais que vai do pós-II Guerra Mundial até a década de 1990 -onde se simulavam ataques e defesas virtuais para prever resultados no mundo real. Com o final deste período, os jogos foram aperfeiçoados e aplicados para o entretenimento, primeiramente, dos soldados, e depois, para pessoas fora do cerco militar.

Hoje, subdividem-se em categorias como: ação, aventura, cassino, lógicos, estratégicos, esportivos, roleplaying games (RPGs), entre outros (TAROUCO et. al., 2004). A grande aceitação no mercado nacional e internacional, justifica-se pela articulação de ingredientes como imersão, prazer, interatividade, diversão, raciocínio lógico, etc.; às plataformas como: PC (computador), Nintendo Wii (igual a um controle remoto de TV, que transfere os nossos movimentos e manda para o videogame), Wii Fit (uma espécie de base onde o jogador pode pisar que, por enquanto, não chegou ao Brasil), Playstation 2 e 3 (PS2 e PS3) e o Xbox 360.

Há alguns anos, os jogos eletrônicos vêm ganhando destaque no cenário mundial devido ao fortalecimento da indústria de games. As estatísticas mostram que os investimentos já ultrapassaram, algumas vezes, os recursos empregados na indústria cinematográfica norte-americana. No ano passado, em faturamento, as indústrias de filmes e jogos tiveram quase o mesmo desempenho. A primeira teve arrecadação total de US\$ 9,66 bilhões, ao passo que as vendas de games para PC e videogames somaram US\$ 9,5 bilhões.

Na visão de Johnson (2005), a indústria de entretenimento tem lançado no mercado games cada vez mais avançados em termos de conhecimento, gráficos, imagens, e desafios cognitivos, ganhando atualmente mais dinheiro do que Hollywood. Isso nos leva a refletir sobre proporção desta mega-indústria que atraem e deslumbram milhões de jogadores de faixas etárias variadas, não só no Brasil, mas em todo o mundo.

AS INTERFACES DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO

As instituições de ensino ainda estão alheias à realidade dos alunos com a efervescência da revolução tecnológica. Desde muito cedo as crianças já são acostumadas a interagir com o celular, câmeras fotográfica, computador, internet e com os jogos eletrônicos. Não é por acaso que está geração cercada de mídias digitais é conhecida como a “Geração Net”. É essencial que a



escola e os professores se aproximem e conheçam o universo dessa geração fruto da evolução tecnológica.

Pesquisadores como Alves (2005), Mendes (2006), Gee (2004), dentre outros; destacam-se por pesquisar os jogos eletrônicos. Para estes autores, 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 construídos no cotidiano e no âmbito escolar.

Os jogos eletrônicos são ignorados pelas escolas e por muitos professores que acreditam apenas na interface prazerosa, divertida e lúdica dos games, em detrimento das contribuições para o desenvolvimento sensório-motor, cognitivo, afetivo, social, moral e físico.

Para Gee (2004) 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.

Alem do mais, os jogos eletrônicos permitem a exploração e potencialização do que Vygotsky (1998) chamou de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP):

(...) é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução independente de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (1998, p. 112).

Isso significa que ao adotar o jogo como estratégia para mediar no processo de ensino-aprendizagem, o docente possibilita que os educandos tenham uma aprendizagem construída por meio das relações de trocas, permitindo a interação social onde os aprendizes mais experientes auxiliam os menos experientes, durante o processo de construção do conhecimento.

Observando sob essa óptica percebemos que não cabe mais olhar os games como simples artefato usado apenas para se divertir. Eles passaram a ser empregados de diferentes formas e com diversas finalidades, inclusive para testar o desenvolvimento cognitivo, intelectual, moral e físico do indivíduo.

Botelho ressalta que os jogos servem:

[...] para treinamento de habilidades operacionais, conscientização e reforço motivacional, desenvolvimento de insight e percepção, treinamento em comunicação e cooperação, integração e aplicação prática de conceitos aprendidos e até mesmo assessment. (BOTELHO, 2004, p. 56).

Inclusive, na Universidade McGill, no Canadá, um grupo de pesquisadores desenvolveu um videogame para melhorar as respostas dos indivíduos a situações estressantes. Uma das tarefas é marcar o maior número de ícones representando sorrisos dentro do menor tempo possível. Segundo os criadores, por meio desse tipo de desafio é possível treinar a mente para observar mais o lado positivo do que o negativo de circunstâncias carregadas de stress. Em um trabalho realizado com trabalhadores de Montreal, os cientistas observaram que os participantes



que jogaram apresentaram uma redução de 17% no nível de cortisol, hormônio relacionado ao stress, em comparação aos que não usaram o game. A experiência está relatada na edição do mês de novembro de 2007 do *Journal of Personality and Social Psychology*, órgão da Associação Americana de Psicologia. Este estudo comprova a importância dos jogos eletrônicos na cura de doenças que anteriormente eram tratadas apenas com remédios.

JOGOS ELETRÔNICOS E ENSINO DE HISTÓRIA

Apesar do crescente aumento das informações e das linguagens para difundi-la, Schimidt (1998) chama atenção para o aumento da distância entre os que sabem e os que não sabem articulá-las, pensá-las, refleti-las. Spengler também nos adverte ao dizer:

[...] o ensino da História deve estar atento para as mudanças advindas dessa nova realidade, possibilitando 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 trabalhistas. Para que isto aconteça, a atividade de ensinar deve estar em sintonia com o nosso tempo. (2008, p.3)

Mesmo que essa nova conjuntura confira a oportunidade do aluno seguir seu próprio caminho, sendo o construtor e, muitas das vezes, o maior responsável pela aquisição contínua do conhecimento, o professor precisa estar próximo e se adequar às novas regras estabelecidas.

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.

No caso específico do ensino de história, percebe-se uma ambivalência entre os educadores quando o assunto em pauta é a utilização jogos eletrônicos. Os discursos oscilam entre admitir e repudiar o potencial pedagógico dos games e até de outras TIC. Há conforme Libâneo (1998, p.68), o: “[...] temor pela máquina e equipamentos eletrônicos, medo da despersonalização e de ser substituído pelo computador, ameaça ao emprego, precária formação cultural e científica ou formação que não inclui a tecnologia”.

Os professores não vêem que os *games* com conteúdos históricos podem possibilitar aos alunos apropriar-se de valores que os levem a compreender o passado e fazer análise crítica, frente ao presente. Tendo em vista que, o interesse e motivação dos educandos aumentam sempre quando eles se tornam responsáveis pelo seu próprio processo aprendizagem. Assim, o aluno tem condições de entrar em contato com outras pessoas, trocar experiências, construir conceitos coletivamente, a partir do contato com diversos sujeitos, onde o virtual invade as emoções e domina as curiosidades.

Por meio da forma lúdica e prazerosa os alunos serão estimulados a um ensino ativo possibilitando desenvolver a sua capacidade de se expressar, de questionar, de criar e de superar desafios. Haja vista que, as uniões dos sons e das imagens facilitam maiores explorações e integrações de idéias por parte dos alunos.



ALGUNS JOGOS COM CONTEÚDOS HISTÓRICOS

O jogo eletrônico *Civilization III: HistoriCanada* é fruto de um projeto financiado pela Telefilm Canadá e apoiada pela Sociedade Histórico Nacional do Canadá. Foi concebido para ajudar os alunos a aprender mais sobre a história canadense. Na verdade, o jogo foi projetado para ser bastante realista, trata-se de um game que permite aos jogadores interagir com a história do Canadá no período de 1525 – 1762.

No jogo, os jogadores assumem o papel de uma das nove civilizações, em 1525, na era da Nova França, quando europeus começaram a povoar o que está agora a Leste do Canadá. Jogadores podem jogar como uma das sete culturas Nativo-Abenaki, Algonquin, Huron, Mi'kmaq, Mohawk, Montagnais, ou Ojibwe-Inglês ou francês ou como colonos. Conta a história na versão em inglês, francês, ou em uma das mais de meia dúzia de povos indígenas. (Figura 1, ver anexo)

O perfil do jogo enquadra-se na categoria do jogo de estratégia, ou seja, exige sabedoria e habilidades de negócios do usuário, principalmente no que tange à construção ou administração das cidades. Esse tipo de jogo pode proporcionar uma simulação onde o jogador aplica conhecimentos adquiridos em sala de aula, percebendo uma forma prática de aplicá-los.

Neste caso, o jogador ficará responsável pela construção de uma nação e pela condução da civilização. O processo envolve construir e manter as infra-estruturas, diplomacia e relações internacionais através da investigação, do desenvolvimento econômico e de excelentes táticas de defesa. Através desta experiência com *HistoriCanada* o jogador estará simulando a vida real, onde é preciso tomar difíceis decisões, somente que no game estará jogando dentro do contexto de um ambiente propício que melhor reflita a Canadá do passado. (figura 2, ver anexo)

O gamer controlará um dos primeiros europeus ou um nativo da antiga civilização canadense, tomando as decisões importantes que vão determinar os tempos de guerra ou a paz. Um simples deslizamento poderá custar à completa liquidação do povo e das suas construções. Terá uma gama de recursos para explorar: bacalhau, milho, tabaco, jogo, couros e animal para interagir.

Desta forma, o jogador terá a capacidade de compreender o que os líderes do passado tiveram de enfrentar e suportar para que hoje o Canadá fosse considerado um país livre. O jogo traz a tona a realidade dos confrontos e circunstâncias semelhantes ao período em que o Canadá estava sendo colonizado. Essencialmente, os alunos aprendem através da experiência, e não só pela leitura principalmente a partir de fontes secundárias. (Figura 3, ver em anexo)

Para saber mais sobre este game basta acessar: <http://www.historicanada.com> Seguindo o exemplo do Canadá já se observa no Brasil desenvolvimento de jogos eletrônicos ou ambientes virtuais que contam a história do país. Um exemplo é o que está sendo desenvolvido na Universidade do Pará sobre a Revolta dos Cabanos ou Cabanagem (1835-1840). Através dela, negros e índios se insurgiram contra a elite política e tomaram o poder no Pará (Brasil). Entre as causas da revolta encontram-se a extrema pobreza das populações ribeirinhas e a irrelevância política à qual a província foi relegada após a independência do Brasil. (figura 4. ver anexo)



Esse jogo é fruto do projeto de um game educacional lúdico com foco em estratégia e aventura, financiado pela Financiadora de Ensino e Projetos (Finep), do Governo Federal. Ele se constituiu no primeiro game em tecnologia 3D produzido no Pará. O desenvolvimento foi feito por estudantes de graduação e mestrado do curso de Engenharia de Computação da UFPA, no Laboratório de Realidade Virtual da UFPA e com coordenação do prof. Dr. Manoel Ribeiro (UFPA).

O jogo é estruturado em quatro fases e segue a cronologia histórica da Revolta. Na primeira fase, o jogador vai conhecer o período pré-revolucionário; na segunda, a explosão do conflito armado; na terceira, a tomada de poder; e na quarta, uma nova batalha pela tomada de poder.

Dentre os personagens do jogo estão presentes os líderes cabanos Felipe Patroni, Batista Campos, Antônio Clemente Malcher, Francisco Vinagre e Eduardo Angelim. (figura 5, ver anexo) Objetivo do jogo é auxiliar o ensino de história, tendo como ponto de partida a cidade de Belém do Pará do século XIX. (Figura 6 e 7, ver anexo)

Um avatar vestido com roupas da época, sob o controle do usuário, percorre a cidade, com a tarefa de localizar, e obter informações sobre diversos prédios importantes da história da cidade de Belém.

As construções residenciais da área seguem alguns estilos arquitetônicos bem definidos, assim foi criada uma biblioteca de componentes 3D como portas, janelas, arcos, etc. Segundo Ribeiro (2008), a exploração do ambiente com o avatar é livre nos limites da cidade, sendo que através de um mecanismo de colisão o avatar é impedido de ultrapassar estes limites. Além disto, ele também colide com as casas, árvores, outros avatares e prédios. (Figura 8, ver anexo)

Poderão saber mais sobre o jogo ao entrar no site:
http://youtube.com/watch?v=1jkAOFdC_SQ&feature=related

CONCLUSÃO

É impossível negar que as transformações tecnológicas e a incorporação de novas linguagens no processo de ensino-aprendizagem História, impulsionam contribuições para o processo de ensino-aprendizagem, por isso o principal intuito aqui é descobrir de que forma isso acontece quando os alunos interagem com jogos eletrônicos históricos. Faz-se necessário elucidar que o intuito de utilizar os jogos eletrônicos não é substituir as discussões das aulas, mas utilizá-lo como princípio de ação do pensamento, contribuindo para compreensão de aspectos abstratos.

O distanciamento entre a História e a vida do aluno faz com que o mesmo não se identifique como um agente histórico. Isso repercute na dificuldade dos discentes tecerem relações entre o seu presente (experiências individuais) e os acontecimentos históricos explanados em sala de aula. Procedendo-se de tal forma na análise histórica, elimina-se a ação dos agentes históricos, ao mesmo tempo em que relega o papel do aluno enquanto agente histórico e enquanto sujeito da produção de seu próprio conhecimento.



Essa história, que exclui a realidade do aluno, que despreza qualquer experiência da história por ele vivida, impossibilita-o de chegar a uma interrogação sobre sua própria historicidade, sobre a dimensão histórica de sua realidade individual, de sua família, de sua classe, de seu país de seu tempo. (CABRINI [et al.], 2004, p. 21-22)

REFERENCIAS

ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.

BOGDAN, Robert e BIKLEN, Sari – **Investigação Qualitativa em Educação: uma introdução à teoria e aos métodos..** Lisboa, Porto, 1994.

GEE, P J. W. (2004). **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**. USA: Palgrave Macmillan.

JOHNSON, Steven. **Surpreendente!: A Televisão e o Videogame nos tornam mais Inteligentes**. São Paulo: Campos, 2005.

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora?: novas exigências educacionais e profissão docente**. São Paulo: Cortes, 1998.

MANOVICH, Lev. **Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições**. In: LEÃO, Lúcia (Org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Senac, 2006. p. 23-50.

MARTINS, Maria L. **Redes digitais na educação: a escola na modernidade**. Disponível em: <<http://br.geocities.com/cantinhovirtualdaeducacao/redesdigitais.html>> acesso: 02 fev. 2008

MENDES, Cláudio L. **Jogos Eletrônicos: Diversão, poder e subjetivação**. São Paulo: Papirus, 2006.

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.

SPENGLER, Willian. **O ensino da História e os novos recursos tecnológicos**. Disponível em: <<http://www.partes.com.br/educacao/ensinodehistoria.asp>>. Acesso em: 15/01/09.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.



XII SEMOC SEMANA DE
MOBILIZAÇÃO
CIENTÍFICA
SEGURANÇA: A PAZ É FRUTO DA JUSTIÇA

UCSAL
UNIVERSIDADE
CATÓLICA DO
SALVADOR

ANEXOS



Figura 1: Imagem de chamada do jogo no site <http://www.historicanada.com>



Figura 2: imagem do local que o jogador poderá administrar



Figura 3: Imagem da bandeira do Canadá que é apresentada no jogo



Figura 4: Imagem de cabanas na época da revolta



Figura 5: imagem de um cabano e de um soldado no ambiente virtual

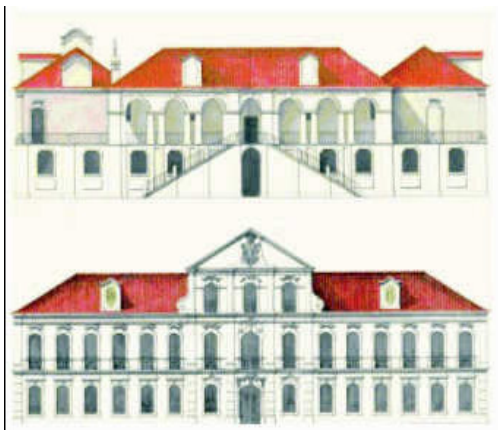


Figura 6. Desenhos do Palácio.

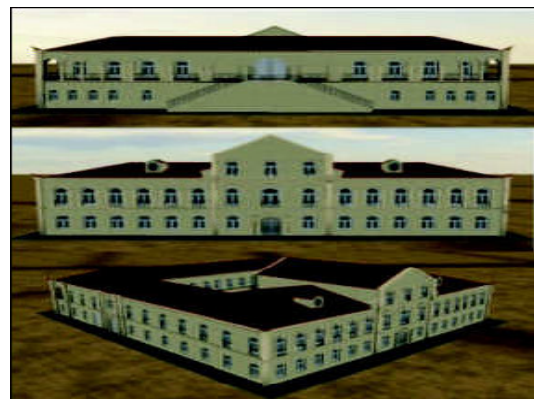


Figura 7: modelos criados



XII SEMOC SEMANA DE
MOBILIZAÇÃO
CIENTÍFICA
SEGURANÇA: A PAZ É FRUTO DA JUSTIÇA

UCSAL
UNIVERSIDADE
CATÓLICA DO
SALVADOR



Figura 8. Avatar em frente a um landmark (Trem de guerra - continuação da igreja das Mercês) e o mini-map.