

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

DENISE APARECIDA RIBEIRO DA CRUZ

**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA**

CURITIBA

2015

DENISE APARECIDA RIBEIRO DA CRUZ

**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA**

Artigo apresentado para obtenção do título de Especialista em Mídias Integradas na Educação no Curso de Pós-Graduação em Mídias Integradas na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Profa. Msc. Aura Valente

CURITIBA

2015

A utilização de jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem na disciplina de História

CRUZ, DENISE APARECIDA RIBEIRO DA

Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, SEPT/UFPR.

Polo UAB de Apoio Presencial em Paranaguá/PR

RESUMO: O presente artigo trata do uso pedagógico dos jogos digitais na disciplina de História em uma turma do 1º ano do Ensino Médio, no Colégio Estadual São Cristóvão da rede estadual de São José dos Pinhais/PR. Para elucidar essa problemática foi realizado um estudo de caso quantitativo-descritivo sobre o uso pedagógico de dois jogos digitais com a temática da História Medieval: Era Feudal e *Age of Empires II*. Partindo do pressuposto que os jogos representam não só entretenimento, mas também trazem possibilidades de aprendizagem por meio do lúdico, posto que são uma atividade social, que despertam a criatividade e possibilitam a interação entre os sujeitos aprendentes, analisa-se estes jogos sob a óptica da abordagem crítica e humanística da *Games Studies* e aplicou-se questionários com questões abertas e fechadas para compreender a importância da utilização do jogo para a educação. Portanto, nessa pesquisa, buscou-se compreender e conceituar o jogo historicamente; refletir sobre a interação jogo e aprendizagem na sociedade da *cibercultura*, analisar os conteúdos históricos nos jogos sobre o medievo. E verificar as possibilidades do uso pedagógico desses jogos virtuais na disciplina de História. Pode-se através desse estudo de caso compreender que o ato de jogar pode permitir a aprendizagem de um saber histórico e possibilitar o desenvolvimento do discente de forma divertida e prazerosa.

Palavras-chave: Mídias. Jogos Virtuais. História. Ensino Médio. Idade Média

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo trata do uso pedagógico dos jogos digitais na disciplina de História. Para o historiador Huizinga (2000, p.03), o jogo é uma atividade cultural e tem função social, pois desperta a criatividade e possibilita a interação entre os sujeitos aprendentes. Com o advento da sociedade da *cibercultura*, os jogos aliados à tecnologia conquistaram, em meio a debates, controvérsias e preocupações de pais, professores e pesquisadores, um espaço significativo principalmente no universo juvenil. Essa interação entre estes sujeitos e os jogos indica que essa mídia representa não só entretenimento, mas também traz possibilidades de aprendizagem. É uma forma diferente de aprender através das mídias digitais e abre possibilidades para o trabalho pedagógico por meio do lúdico. Na disciplina de História o ato de jogar pode permitir a aprendizagem de conceitos históricos e possibilitar o desenvolvimento do discente de forma divertida e prazerosa.

Sob a ótica da abordagem crítica e humanística da *Games Studies* e da importância da utilização do jogo para a educação, o objeto da presente pesquisa e a sua delimitação centram-se na aplicabilidade de dois jogos virtuais sobre a Idade Média: *A Era Feudal* (2006) jogo gratuito e disponibilizado pela RIVED - Rede Interativa Virtual de Educação, e o jogo *Age of Empires II* em uma turma de 1º ano do Ensino Médio com 21 alunos. A partir destes jogos, analisa-se a utilização dos jogos virtuais no processo de ensino e aprendizagem para a disciplina de História, através das seguintes questões: Os jogos digitais podem ajudar a construir um saber histórico? Quais são as estratégias e objetivos utilizados nestes jogos digitais que permitem o ensino e a aprendizagem para a disciplina de História?

Tal questionamento vem em resposta a outra preocupação constante dos docentes que é pensar no modelo didático-pedagógico e nas ferramentas educacionais mais significativas para construção do conhecimento dos discentes. Essas demandas no ensino em geral e na disciplina de História em particular, desafiam os professores a desenvolver técnicas e estratégias que correspondam a expectativas de jovens que pertencem a lugares sociais diferentes, com visões de mundo e realidades socioeconômicas e políticas desiguais. Assim, deve-se repensar quais os recortes históricos a serem

considerados ao ensinar História, os temas e as perspectivas, os métodos mais adequados para atender a um público juvenil pertencente a uma sociedade da *cibercultura*, da informação e de respostas rápidas e em que o entretenimento e as percepções audiovisuais são importantíssimos. E por motivarem práticas educacionais mais atrativas e inovadoras, os jogos como dispositivos lúdico-educacionais podem se tornar importantes ferramentas do processo de ensino e aprendizagem, uma vez que os alunos têm a oportunidade de aprender de forma mais ativa, dinâmica e motivadora.

Os jogos digitais fazem parte da sociedade da *cibercultura*, principalmente do mundo juvenil e é um dos setores que mais cresce na indústria de mídia e entretenimento. Segundo levantamento feito pelo Banco de Investimentos de Produtos Digitais- DIGI-CAPITAL, a indústria de *games* deve faturar mais de U\$ 100 bilhões até o ano de 2017. Diante da importância mercadológica que aponta não só o crescimento dos lucros das empresas, mas também a inserção destes jogos no cotidiano de milhares de pessoas é importante para pesquisadores e professores conhecer os jogos que segundo Arruda (2004, p.193) justamente por serem objetos de consumo sintonizados com a cultura juvenil, vale mostrar que os próprios jogos também são documentos históricos e, como tal, carregam referenciais culturais, intenções mercadológicas e ideologias políticas.

Por outro lado, vários estudos têm apontado a relevância dos jogos para o ensino e aprendizagem, pois é através deles possível desenvolver habilidades e potencialidades específicas que estimulam a concentração e o desenvolvimento cognitivo do jogador/aluno. E pode ajudar o professor a tornar suas aulas mais atrativas e interessantes para os alunos, promovendo uma aprendizagem mais significativa através de atividades instigantes e desafiadoras. Segundo Schank (1997) através da simulação dos jogos a aprendizagem pode ser alegre e, além disso, o jogador pode aprender através do erro, ter uma aprendizagem personalizada, motivação, a não memorização, a não humilhação pelo erro. Com os jogos os estudantes podem trabalhar de forma independente, com mais flexibilidade, interagindo dentro do grupo, construindo seu próprio conhecimento de forma que o professor seja um facilitador. É então, uma possibilidade de trazer a escola para o meio digital e utilizar as ferramentas que quase todas as escolas possuem: um laboratório de

informática.

Propõem-se, portanto neste artigo, analisar estes jogos virtuais como produtos culturais que representam e constroem um saber histórico e são dessa maneira mediadores do ensino de História. Para tanto, dividir-se-á esse texto em duas partes. Na primeira refletir-se-á a interação jogo e aprendizagem na sociedade da *cibercultura* a partir de diversos teóricos que se debruçaram na temática sobre os jogos, inclusive discutir-se-á sobre o conceito de jogo historicamente e a jogabilidade de *Era Feudal* e *Age of Empires II*. E em seguida, discutir as possibilidades do uso pedagógico desses jogos virtuais na disciplina de História através do estudo de caso qualitativo-descritivo, pois o ato de jogar pode permitir a aprendizagem de conceitos históricos e possibilitar o desenvolvimento do discente de forma divertida e prazerosa.

2 REVISÃO DE LITERATURA

O percurso teórico-metodológico seguido para compreender e analisar o uso pedagógico dos jogos digitais *Era Feudal* e *Age of Empires II* parte dos pressupostos da abordagem crítica da *Games Studies* e da aproximação entre os campos da educação, do entretenimento e das mídias. Pois, como evidenciam Beck e Wade (2006) e Teixeira (2008), o jogo digital propicia o desenvolvimento de competências e auxilia nas dificuldades de aprendizagem. Ademais, os jogos digitais constroem discursos, relações sociais, produtivas e transformadoras através da inovação tecnológica, conforme ressalta Arruda (2011, p.183).

Sob essa ótica, o conceito de jogo historicamente é compreendido a partir da própria historiografia do estudo acadêmico com essa temática. Campo de diversas metodologias e escolas teóricas, o jogo foi alvo de estudos no campo da História com Huizinga (2000) por um viés cultural, mas apenas na década de 1980 que conquistou espaço, após a disseminação do *videogame*. É dessa década obras como: *The Art of Computer Game Design* (1982) publicada por Crawford e *Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers* (1984) escrita por Greenfield. Mas somente no início do século XXI que as pesquisas sobre jogos foram institucionalizadas na academia, conforme ressalta Telles (2004, p.15), “ganhando materialidade na

forma de publicações, programas de pesquisa e com o início de sólidas discussões teóricas sobre o tema.” Como conferências acadêmicas e a criação do jornal eletrônico *Game Studies* por Espen Aarseth em 2001.

O uso pedagógico dos jogos também foi temática para teóricos como Brougère(1998), Bruhns (1999), Duflo (1999), Freire (2005), Huizinga (2000), Kishimoto (2008), Knijnik (2004), Pascal, Piaget (1987), Schiller e Vigotski (1984). Para essa pesquisa compreende-se o jogo e o jogar, pela perspectiva de Huizinga em sua obra *Homo Ludens* (2000), como uma atividade humana que define também a cultura, pois os jogos fazem parte da formação do indivíduo. É, portanto um fenômeno cultural. E como tal, pode ser inserido no processo educativo, como destaca Duflos (1999), potencializando a construção de estratégias que permitam ao aluno compreender melhor o mundo que o rodeia por meio da própria experimentação. Experimentação esta que nos jogos virtuais está permeada pela *cibercultura*, entendida com um conjunto de técnicas (material e intelectual) de práticas, atitudes, pensamentos e valores que definem o ciberespaço. (LEVY, 1999. p. 17) Lugar em que juntamente com o jogo digital, para o estudo da disciplina História, é capaz de tornar “concretamente virtual”, proporcionando uma visão “real” de situações do passado. (ARRUDA, 2011, p. 179.)

Portanto, no processo educativo, o computador e os jogos virtuais tornam-se, ferramentas que auxiliam a levar o educando à abstração e aproximá-lo de um diálogo com o real, sem retirar do professor a função de mediador do conhecimento, pois este que estabelece o diálogo entre o virtual e o “real”. Para embasar esta ideia, encontram-se as teorias de Vygotsky sobre o desenvolvimento social do indivíduo sob a premissa de suas interações com meio e do seu relacionamento com outros indivíduos. E a teoria da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) que segundo Vygotsky é:

[...] a distância entre o nível real de desenvolvimento, determinada 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 um outro companheiro mais capaz. (1979, p.133)

Assim, um jogo virtual tem como objetivo criar uma aproximação do real, permitida pela ZDP, que posteriormente o discente colocará em prova com

a explicação teórica do professor e a interação com os colegas, observando assim o concretamente virtual do que foi apreendido. De forma a aliar a teoria e a prática, o saber histórico dos fatos e os jogos como representantes culturais de nossa época, mas ambientados em outra época histórica.

2.1 DEFINIÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

A história dos jogos eletrônicos/digitais ou *games* data da década de 1950, desde então, o mercado de *vídeo games* mudou totalmente com o desenvolvimento de computadores portáteis (Alves, 2005, p.30). E alcançou novos patamares com o surgimento da marca japonesa Nintendo com o popular personagem Super Mário na década de 1980 e dos consoles *Playstation* da Sony (1991) e *Xbox* da Microsoft (2001).

Os jogos digitais são definidos como ambientes atrativos e interativos que oferecem desafios em ordem crescente de destreza e habilidades. Os autores Wilson e Balasubramanian (2006) apontam os componentes básicos dos jogos digitais: papel ou personagem do jogador; regras do jogo; metas e objetivos; quebra-cabeças, problemas ou desafios; história ou narrativa; interações do jogador; estratégia e *feedback*; e resultados. Os jogos podem ser categorizados em seis: jogos de aventura, de estratégia, jogos de arcade, simuladores, jogos de esporte e RPG. Sendo que pode-se ainda dividi-los em jogos que exigem aptidão de reação física, baseada na coordenação visomotora como jogos de tiro ao alvo e de corrida; e jogos de planejamento estratégico como os RPGs em que os jogadores constroem os personagens e definem o rumo da história, ou seja jogos com enredos. No Brasil, há uma classificação dos jogos por faixa etária por meio da Portaria nº 899 de 03 de outubro de 2001, em que se avalia o teor de violência, prática de atos sexuais e desvirtuamento de valores morais e éticos.

No processo educativo a introdução dos jogos tem um percurso lento, permeada de muitas discussões sobre a eficácia de tal ferramenta. Mesmo que essa tecnologia seja usada pelos discentes e que os jogos sejam uma das principais formas de intermediação entre a tecnologia e os nossos alunos, pois estão instalados em seus celulares, *tablets* e computadores (GROS, 2003). Para o processo educativo os jogos virtuais devem conter objetivos

pedagógicos que facilitem a aprendizagem de um conteúdo. Para Gros (2003) o potencial dos jogos como materiais didáticos é desenvolver uma série de habilidades e estratégias. Pode-se ainda considerar os objetivos indiretos como a memorização, orientação temporal e espacial, coordenação motora, percepção visual, raciocínio lógico, expressão linguística, planejamento e organização das ações, além de contribuir para a formação de atitudes no campo da socialização, como a cooperação, a obediência às regras, senso de responsabilidade e a iniciativa pessoal e grupal.

E se para Brougère o jogo educativo é caracterizado pelo agir, aprender, educar-se sem o saber através de exercícios que recreiam e de certa forma preparam para o esforço do trabalho propriamente dito (1998. p.198). Há também teóricos como Levis que defendem que não existe comprovação de ganhos cognitivos e de coordenação viso-motora com o uso dos jogos. (Apud Alves, 2005, p.82). Outros autores defendem os jogos, como Alves (2005, p.118), baseando-se na possibilidade de imersão dos usuários de vivenciar situações, de tomar decisões, planejar e desenvolver estratégias e antecipações que vão além do aspecto cognitivo.

Deve-se ainda ressaltar que as tecnologias interativas propiciam ao discente papel ativo no processo de aprendizagem, principalmente com o uso de jogos de simulação como a *Era feudal* e o *Age of Empires*.

3 METODOLOGIA

Esta pesquisa é um estudo de caso quantitativo-descritivo sobre o conteúdo e o uso pedagógico dos jogos digitais *Era Feudal* e *Age of Empires II*. Segundo Marconi e Lakatos (2003), a pesquisa de campo quantitativo-descritiva consiste em investigações empíricas, que objetivam o delineamento ou análise das características principais ou decisivas de um fenômeno, a avaliação de programas ou ainda o isolamento de variáveis principais ou chave. Neste tipo de estudo são empregadas técnicas como entrevistas e questionários, e procedimentos de amostragem.

Esse trabalho de pesquisa desenvolveu-se em duas partes. A primeira parte empreendeu uma revisão bibliográfica sobre o tema: jogos digitais e a educação; e análise dos dois jogos: *Era Feudal* e *Age of Empires II*. Tal

perspectiva embasou-se na óptica crítica e humanística da *Game Studies* ou teoria de jogos que é uma disciplina que lida com o estudo crítico de jogos. Mais especificamente, concentra-se no *design* de jogo, os jogadores, e seu papel na sociedade e na cultura. *Game Studies* é um campo interdisciplinar com pesquisadores e acadêmicos de uma infinidade de outras áreas, como ciência da computação, psicologia, sociologia, história, antropologia, filosofia, artes e literatura, estudos de mídia, comunicação, teologia, e muito mais. Entende-se, por meio da *Games Studies*, os jogos digitais como autênticos lugares de aprendizado e de disseminação de representações culturais, principalmente ligados a *cibercultura*, analisados como documentos históricos com discursos construídos e formadores de representações e ideais. Assim, nos jogos *Era Feudal* e *Age of Empires II* pode-se percebê-los como produtos que utilizam os conceitos históricos sobre a Idade Média, a partir de teóricos medievalistas como Duby (1994) e LeGoff (1995). Mas também seus discursos atentando para as representações culturais, intenções mercadológicas e ideologias políticas. Seguiremos também os passos de Arruda em sua tese *Jogos Digitais e Aprendizagens* (2011) em que analisa as aprendizagens de raciocínios e de ideais históricos que os sujeitos jogadores fazem por meio do jogo de computador, que simula acontecimentos históricos. Arruda (2011, p.08) também entende que: “os jovens com acesso às diferentes mídias digitais criam novas relações com os saberes, novas maneiras de interpretar o mundo e, por que não, novas formas de aprendizagem e de construção do saber histórico.”

Tal perspectiva embasou a última parte do trabalho, em que verificam-se a eficácia do uso pedagógico dos jogos *Era Feudal* e *Age of Empires II*, na disciplina de História, com uma pesquisa com uma turma de primeiro ano do Ensino Médio com 21 alunos do Colégio Estadual São Cristóvão em São José dos Pinhais – PR, através da aplicação de três questionários, o primeiro aplicado antes da realização do trabalho com os alunos e o segundo e terceiro aplicados posteriormente ao uso dos jogos, com o conteúdo de Idade Média em sala de aula.

4 RESULTADOS

A demonstração dos resultados será apresentada em duas partes. A primeira apresenta uma breve análise sobre os dois jogos: Era Feudal e *Age of Empires II*. A segunda versa sobre a aplicação do estudo de caso em sala de aula em que busca-se compreender as estratégias e o potencial desses jogos como ferramentas midiáticas e educativas.

4.1 OS JOGOS DIGITAIS: ERA FEUDAL E AGE OF EMPIRES II

O jogo Era Feudal foi escolhido por ser um jogo educativo e um objeto gratuito e disponibilizado na *web* pela RIVED - Rede Interativa Virtual de Educação. É um conteúdo produzido para o concurso RIVED em 2006, por Régis Vinícius Colombo Terêncio pela Universidade Paulista. Este jogo que é um objeto de interatividade tem por objetivos: reconhecer os diferentes agentes sociais e os contextos envolvidos na produção do conhecimento histórico; problematizar a vida social e comparar problemáticas atuais e de outros momentos históricos. Esse jogo faz parte do programa da Secretaria de Educação a Distância - SEED, que tem por objetivo a produção de conteúdos pedagógicos digitais, na forma de objetos de aprendizagem.

Este jogo com temática medieval é acompanhado por um Guia do Professor que sugere um passo-a-passo para aplicação em sala de aula. O jogo consiste em dar ao aluno o papel do filho de um Senhor Feudal. “Nesse papel o usuário poderá avaliar seus conhecimentos para conquistar o papel de seu pai e ser um Senhor Feudal, através de atividades e questões interativas e exercícios divertidos e educativos”, mas que também avaliam a atenção e a capacidade de entendimento do aluno. (TERÊNCIO, 2006, p.01) Além disso, os alunos poderão explorar, simular e praticar num ambiente da Era Feudal. A interface do jogo tem boa usabilidade e ergonomia, pois é bem simples e a carga de trabalho é mínima. Com uma linguagem visual simples e com uma boa formatação e fonte legível é fácil para o aluno aprender a jogar. O jogo é composto por seis etapas em que o aluno administra um feudo, escolhe as plantas, coloca uma igreja, um muro, coloca servos na plantação e recolhe impostos; e um exercício com cinco questões cada uma valendo 10 pontos

com o objetivo de que os alunos identificassem os seguintes pontos do feudalismo: estilo de vida da época, culturas, vestimentas, hierarquias, costumes e obrigações, através de perguntas com alternativas. No quesito conteúdo, o jogo corresponde aos seus objetivos abarcando os conceitos medievais de forma simples. No entanto, se nota algumas faltas como: nomes de personagens (Paulo, João, Péricles); personagens apenas masculinos; não há referência a uma datação; e não há uma participação ativa na construção do feudo, pois a interatividade é monitorada.

O segundo jogo virtual é o *Age of Empires II* foi lançado em 1999 pela *Ensemble Studios*, produzido por Bruce Campbell Shelley e comercializado pela Microsoft. Do gênero de estratégia é ambientado na Idade Média com treze civilizações jogáveis, entre eles Mongóis, Sarracenos, Vikings, Hunos, Maias, Bretões, Coreanos, Teutônicos e Bizantinos. O objetivo dos jogadores é coletar recursos para construir vilas, criar tropas e destruir seus inimigos em cinco campanhas históricas, o que leva o jogador a se especializar em condições históricas. Pois, o usuário tem contato não só com a civilização, mas também com personagens históricos como Gengis Khan e Joana d'Arc. O jogo não é linear, mas o jogador deve fazer com que a sua vila/civilização passe pela seguinte sequência: Idade das Trevas, Idade Feudal, Idade Clássica e Idade Imperial. Esse jogo tem três modalidades de jogabilidade: Campanhas com a escolha de uma civilização; Mapa Aleatório em que se pode personalizar o jogo com escolha de cenários e modo de vitória e Jogos em rede.

O jogo é caracterizado por uma linguagem visual limpa, nas laterais há os botões de ação e o ambiente de cada civilização, como construções e vestimentas condizem com o período histórico. Há sonorização que também varia de acordo com cada civilização, além de sons de animais e tiros. A linguagem empregada às vezes segue também a língua da civilização escolhida, com falas e nomes próprios da época. *Age of Empires II* é um jogo em inglês, mas depois de entender as principais linhas de ação é fácil de ser jogado, basta clicar em cima de cada ação para construir cidades, desenvolver alianças, criar universidades para desenvolvimento científico e tecnológico do exército e defesas arquitetônicas da cidade. Com o acúmulo de recursos e reforço das defesas das cidades, o jogador está pronto para cumprir o objetivo do jogo: destruir os inimigos e conquistar posições no mapa.

4.2 ESTUDO DE CASO: OS JOGOS DIGITAIS NA SALA DE AULA

Nesse estudo de caso foram aplicados três questionários: o primeiro verificou a relação entre os alunos e os jogos; e o segundo e terceiro foram aplicados após a prática dos jogos virtuais de forma a verificar a aplicabilidade e eficácia desses jogos para as aulas de História.

O primeiro questionário contou com quatorze perguntas com onze questões fechadas e três abertas e segue-se os resultados: Os alunos que participaram tinham entre 14 e 17 anos sendo que eram 09 meninas e 12 meninos e todos tinham acesso a jogos eletrônicos/digitais. A quarta pergunta versou sobre o contato com os jogos eletrônicos e digitais, e 57% deles jogam desde os 09 anos. Eles utilizam seus celulares e *tablets*, mas principalmente jogam nos computadores de mesa e/ou notebooks sendo que 75% têm consoles (Xbox/Playstation) e 13 alunos jogam em rede.

Perguntados sobre que tipo de jogos têm preferência, tanto meninas quanto meninos responderam que preferem jogos com temática de ação, luta e simulação. No entanto, os meninos ainda escolheram os jogos com temática de esportes. Questionados se jogam jogos com temática de História, 15 alunos responderam afirmativamente citando os jogos *Assassin's Creed*, *Medal of Honor*, *Valiant hearts*, *Call of Duty* e apenas dois alunos citaram *Age of Empires*. E seis alunos responderam que já jogaram jogos com temática histórica sobre a Idade Medieval. Questionados sobre o porquê eles jogam jogos históricos, eles responderam que: "*Jogos com temas históricos são mais legais, porque você sente como estivesse vivendo naquela época*" (M, 15 anos); "*Porque você aprende com o jogo*" (M, 16 anos); "*Porque a história parece mais real*" (F, 15 anos). Além disso, dos que responderam que jogam jogos históricos, 70% procuram outros materiais (blogs, revistas, filmes) sobre a temática. E 85% dos alunos que jogam jogos com temas históricos acreditam que os fatos históricos contados nos jogos são verdadeiros. Os que acreditam defendem que: "*Quem fez o jogo deve ter pesquisado essas histórias.*" (F, 15 anos); "*Não seria um jogo de história se não tivesse fatos reais.*" (F, 15 anos) Já os alunos que responderam não acreditar nos fatos históricos dos jogos afirmaram que: "*Há várias versões de História e no jogo aparece só uma*" (M,

15 anos); *“Porque é um jogo”* (F, 14 anos); *“Porque os jogos não precisam ser 100% reais”* (M, 15 anos).

Ainda lhes foi pedido para que fizessem uma atividade chamada “chuva de ideias” sobre o período medieval, que consiste em listar palavras sobre o medievo, entre as respostas obteve-se as seguintes: castelo, príncipe, princesa, dragões, rei, igreja, reis, cavaleiros e as cruzadas.

O segundo e o terceiro questionário foram aplicados após as aulas no laboratório de informática. Essas se deram da seguinte forma: tivemos uma aula explicativa e dialogada em sala de aula sobre os principais conceitos da Idade Média. Na aula seguinte, no laboratório de informática os alunos foram divididos em duplas segundo a teoria do ZDP e o primeiro jogo foi-lhes apresentado (Era Feudal) como esse é em português e mais simples conseguimos que os dois jogadores cumprissem com o objetivo do jogo. Tivemos mais uma aula para discussão do jogo e responder algumas questões da temática e o segundo questionário foi aplicado. Nas próximas aulas, os alunos jogaram *Age of Empires II*: na primeira aula foram explicadas as principais ações do jogo, porque o jogo é em Inglês, e os alunos ambientaram-se. Na outra aula, eles começaram a construir as suas cidades medievais. Após essa dinâmica foi-lhes proposto um questionário sobre o jogo *Age of Empires II*.

Cada questionário era sobre um jogo, mas continham as mesmas perguntas que versaram sobre a percepção dos alunos sobre os jogos. Sobre o nível de dificuldade os alunos classificaram como fácil a Era Feudal e entre fácil e médio *Age of Empires II*. Todos os alunos responderam afirmativamente para a pergunta sobre a linguagem utilizada nos jogos condizente ao período histórico medieval. Dentre os aspectos que os alunos mais gostaram no jogo Era Feudal ressaltou-se: que o jogo era fácil, que o conteúdo era bem explicado; *“Porque eu consegui entender a história através do jogo”* (M, 15 anos); *“Gostei de ser um senhor feudal”* (M, 15 anos); *“Gostei de saber como era a Idade Média.”* (F, 15 anos). Já ao responder sobre os aspectos que menos gostaram, os alunos salientaram que: havia muita informação, que o aspecto gráfico era ruim, o ambiente era “tosco”, que não havia desafios no jogo e que não havia personagens femininos.

O jogo *Age of Empires II* foi escolhido como o preferido pelos alunos, porque segundo os alunos: *“construí uma cidade medieval mesmo”* (F, 15 anos); *“deu pra sentir como era viver naquela época”* (M, 16 anos); *“eu poderia conquistar os inimigos e dominar tudo”* (M 15 anos), que este jogo tem um gráfico bom. A dificuldade encontrada pelos jovens no jogo *Age of Empires II* esteve centrada nos comandos ser em inglês e foi considerado por alguns alunos como complicado. Questionados sobre a eficácia do conteúdo histórico dos jogos, 90% dos alunos afirmaram que os jogos ajudaram a entender melhor a Idade Média, principalmente a vivência do dia a dia e as relações entre os povos. Seguem-se algumas respostas dadas pelos alunos:

“Não entendia direito o que um senhor feudal fazia, com o jogo (Era Feudal) consegui saber” (M, 15 anos).

“O jogo Age of Empires me ajudou a entender a relação entre os povos, as guerras” (F, 15 anos)

“No jogo Age of Empires soube como viviam os maias na mesma época que os europeus. Como eram as sua roupas, armas, etc.” (F, 15 anos)

“Entendi como eles viviam na Idade Média, como a língua, as roupas, as construções, casas, mosteiros” (M, 14 anos)

“Me ajudou a entender a Idade Média onde cada um vivia e as guerras, por exemplo lutei com o Gengis kan (sic)”. (M, 15 anos).

5 DISCUSSÃO

Observou-se a aceitação da prática de jogos na aula de história, por ser uma atividade fora da atividade tradicional de sala de aula e por utilizar uma nova ferramenta educacional, mas conhecida por eles: os jogos digitais, como se confirmou na pesquisa. E abre-se uma ampla perspectiva de utilização dos laboratórios de informática com uma atividade de aprendizagem diferente, pois os alunos estão acostumados a todo tipo de jogos, de esportes, ação, mas principalmente de simulação. Como ressalta Arruda (2011, p.08) os jogos possibilitam o aporte ao aluno de construir o seu conhecimento e apropriação dos saberes.

Em relação aos jogos com temática histórica, percebeu-se que é um mercado ainda pouco explorado pelos alunos, que às vezes chegam a jogar

estes jogos e nem percebem que são produzidos a partir de fatos históricos. Mas aqueles que sabem, buscam-os porque de alguma forma vivenciam o período histórico, porque para eles é parte de uma verdade histórica e estes alunos já entenderam que aprendem com estes jogos sem o intermédio da escola. Inclusive estes jogos estimulam aos alunos a buscar de forma independente mais informações sobre a história do período do jogo, seja porque gostaram do tema, seja para conseguir melhorar suas estratégias no jogo.

Como afirma Huizinga (2000) os jogos são representantes culturais, e como tais, os professores e pesquisadores devem atentar que estes jogos já são consumidos em algum nível como educativos. E que nas aulas devem ser introduzidos com um olhar crítico ao seu conteúdo, aos ideais de cultura, de gênero, as posições políticas e sociais, pois são consumidos como detentores de verdade. Pois, o papel da escola e o seu compromisso social é desenvolver a capacidade do pensamento crítico. Mas também atentar para ações mais participativas e democráticas como o uso das tecnologias, símbolo da sociedade da *cibercultura*. Ademais essas mídias possibilitam novos processos didáticos-pedagógicos mais dinâmicos e motivadores.

Além disso, a experiência com os jogos *Era Feudal* e *Age of Empires II* suscitou interações entre os alunos/jogadores e professor; entre o jogo e o conhecimento histórico. Pois, ao jogar estes jogos o aluno visualiza uma aproximação do que era a Idade Média, em termos históricos, temporais e espaciais. Como esses povos viviam, guerreavam e construía suas cidades, mas também que coexistiam, comercializam, formavam alianças. O aluno torna-se ainda um participante dessa história do passado, um “Senhor Feudal”, um ator social, pois não é um participante passivo, mas ativo. Naquele momento do jogo, os alunos são os Senhores Feudais e agem como se fossem mesmo, vivência possibilitada pelo mundo virtual do jogo. Essa experiência fictícia se traduz em uma situação de aprendizagem, tanto no jogo produzido para fins educacionais, quanto no jogo que tem por objetivo o entretenimento.

Os alunos relataram que entenderam melhor o conteúdo, pois conseguiram unir a teoria da aula com a prática do jogo, mesmo que esses jogos sejam apenas uma interpretação do período histórico proporcionaram a aprendizagem, e várias questões foram levantadas sobre o conteúdo da Idade

Média durante os jogos e essas dúvidas foram sanadas pelo professor, pelo colega e até mesmo pela prática do próprio jogo.

Além de suscitar uma motivação maior sobre o conteúdo da Idade Média, um período permeado pelo imaginário de contos de fadas e filmes, mas também uma época distante espacial e temporalmente e que assim mesmo deve ser apresentada de forma interessante aos alunos. Os jogos com temática histórica proporcionaram a motivação de compreensão do conteúdo, pois este era necessário, para pontuar na Era Feudal e tornar-se um Senhor Feudal, além da concorrência entre os próprios alunos para saber quem teve maior pontuação; e construir a melhor/menor civilização no *Age Of Empires II*. Como ressalta Prensky (2001) ter componentes de prazer e diversão inseridos nos processos de estudo é importante porque, geralmente há maior recepção e disposição para o aprendizado.

Portanto, os jogos possibilitam com seu lado lúdico, com as metas e desafios, o desenvolvimento de novas habilidades e mantêm os alunos motivados (Michell; Savill-Smith, 2004). Mas também facilitam o aprendizado, através da tentativa e erro, da complexidade das situações e a capacidade de explorar, o entendimento de conceitos, além dos jogos agirem como agentes de socialização à medida que aproxima os alunos/jogadores competitivamente ou cooperativamente.

No entanto, há de se ressaltar algumas dificuldades do uso dos jogos digitais, na estrutura física, pois nem todos os computadores funcionaram, na linguagem e comandos de ação em inglês do *Age of Empires II*, na demanda de tempo para apresentar o jogo e dos alunos jogarem. Em relação aos jogos, o professor ainda deve estar atento, as expectativas dos educandos e os jogos educativos, pois a Era Feudal, foi considerado simples em relação ao outro jogo, o conteúdo dos jogos serem projetados para alunos do sexo masculino, o que pode ser desestimulante para as alunas, além da forma que deve se avaliar esse tipo de atividade.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo teve por objetivo analisar o uso pedagógico dos jogos digitais a Era Feudal e *Age f Empires II* na disciplina de História. Se estes

podem construir um saber histórico e quais seriam as suas estratégias e objetivos que permitiriam o ensino e a aprendizagem. Através da pesquisa quantitativa-descritiva e da experiência da aplicação dessa mídia como ferramenta didático-pedagógica constatou-se que os jogos digitais constroem um saber histórico, inclusive quando esses jogos não têm fins educativos e quando não são mediados pelos saberes escolares, pois os jogadores/alunos já os compreendem como detentores de uma verdade histórica.

A principal estratégia a ser utilizada pelo professor é a possibilidade de tornar o conteúdo concretamente virtual, o que proporciona uma visão “real” de situações do passado. (ARRUDA, 2011, p. 179). É utilizar os objetivos do jogo para que o aluno entenda os conceitos dos conteúdos escolares, é aproximá-lo de uma experiência em que o aluno torna-se durante o jogo um ator social, vivencia situações, toma decisões, torna-se um Senhor feudal, conquista um povo, mas também aprende sobre os aspectos políticos, religiosos, sociais e econômicos. Esses saberes na escola estão mediados pelo professor, pois o professor não perde seu papel, e o jogo não torna-se o principal meio de compreensão da História, mas em conjunto com colegas e o professor, o aluno questiona, compartilha, escreve, faz uma síntese que evidencia a sua capacidade de identificar, classificar e diferenciar os fatos históricos da fala do professor, das fontes históricas da época, das opiniões dos colegas, dos filmes, dos desenhos, dos livros e do jogo virtual.

Pois, estamos em uma sociedade da *cibercultura*, da informação rápida, do entretenimento e o papel da escola é também preparar esse aluno para ter uma visão crítica das mídias como os jogos virtuais. Mas também é papel da escola incorporar entre as suas ferramentas didático-pedagógicas essas mídias que fazem parte do dia-a-dia dos discentes.

REFERÊNCIAS

AGE OF EMPIRES II (versão em português). United States of América, Microsoft Corporation, 1999.

ALVES, L. **Game Over**: jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Editora Futura, 2005.

ARRUDA, E. P. **Aprendizagens e Jogos Digitais**. Campinas: Alínea Editora,

2011.

BECK, J. C.; WADE, M. **Got Game: How the Gamer Generation is Reshaping Business Forever**. Boston: Harvard Business School Press, 2008.

BROUGÈRE, G. **A criança e a cultura lúdica**. Revista da Faculdade de Educação, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 103-116, jul./dez. 1998.

DUFLO, C. **O jogo: de Pascal a Schiller**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

DUBY, G. **As três ordens ou o Imaginário do Feudalismo**. Lisboa: Estampa, 1994.

ERA FEUDAL. (Jogo Virtual). RIVED. Disponível em: <http://rived.mec.gov.br/site_objeto_lis.php>

GROS, B. **The impact of digital games in education**. First Monday, v. 8, n. 7, jul. 2003.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Técnicas de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

LE GOFF, Jacques. **A civilização do Ocidente medieval**. Lisboa: Estampa, v. 2, 1995.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo, 34, 1999.

MITCHELL, A; SAVILL-SMITH, C. **The use of computer and video games for learning: A review of the literature**. Londres: Learning and Skills Development Agency (LSDA), 2004.

PRENSKY, M. **Digital game-based learning**. New York: McGraw-Hill, 2001.

SCHANK, R. **Virtual Learning**. Ed McGraw-Hill. New York, NY, USA. 1997

TEIXEIRA, L. F. B., 2008. **Videojogos: Um [novo] média para a educação**, 2008.

Disponível em <<https://digitalisdsp.sib.uc.pt/bitstream/10316.2/4729/1/7%20>>

TELLES, H. **Antropologia e game studies: o giro cultural na abordagem sobre os jogos eletrônicos**.

VIGOTSKY, L.S. **El desarrollo de los procesos psicológicos superiores**. Barcelona: Crítica, 1979.



QUESTIONÁRIO I.

PESQUISA: Jogos digitais na disciplina de História, desenvolvida para o curso de Mídias na Educação.

Pesquisadora: Profª Denise Cruz.

- 1- Idade: _____ 2- Sexo: () Masculino () Feminino
- 3- Você joga algum tipo de vídeo games?
() SIM () NÃO
- 4- Há quanto tempo você joga vídeo games: _____
- 5- Você costuma jogar vídeo games em:
() Celular () Notebook () Outros
() Tablets () Computador de mesa
- 6- Você possui consoles?
() SIM () NÃO Quais? _____
- 7- Você costuma jogar em rede:
() SIM () NÃO
- 8- Quais são os principais tipos de jogos que você utiliza?
() Ação () Luta () Condição
() Esportes () Simulação () RPG
() Outros: _____
- 9- Você joga algum jogo com temática de História?
() SIM () NÃO Quais? _____
- 10- Por que você joga jogos com essa temática?

- 11- Você acredita que os fatos históricos de um jogo para vídeo game são verdadeiros?
() SIM () NÃO
Por quê?

- 12- Ao jogar um jogo com um tema histórico você procura saber mais sobre o tema?
Onde você procura?

- 13- Existem vários jogos com a temática sobre a Idade Média, você já jogou algum?
() SIM () NÃO Qual? _____

- 14- Nossa pesquisa versará sobre os jogos com temas históricos sobre a Idade Média. Escreva aqui palavras que estejam relacionadas com esse período histórico:

IDADE MÉDIA

APÊNDICE 1

QUESTIONÁRIO 2.

PESQUISA: Jogos digitais na disciplina de História, desenvolvida para o curso de Mídias na Educação.
 Pesquisadora: Profª Denise Cruz

1- Sobre o jogo a Era feudal:

- a) Qual é o nível de dificuldade do jogo: () Fácil () Médio () Difícil
 b) A linguagem condiz com o período histórico: () Sim () Não
 c) O que você mais gostou no jogo?

d) O que você menos gostou no jogo?

- _____
- e) Você acha que este jogo te ajudou a entender melhor o conteúdo sobre a Idade Média? Justifique a sua resposta com um exemplo.

QUESTIONÁRIO 3.

PESQUISA: Jogos digitais na disciplina de História, desenvolvida para o curso de Mídias na Educação.
 Pesquisadora: Profª Denise Cruz

1- Sobre o jogo *Age of Empires II*:

- a) Qual é o nível de dificuldade do jogo: () Fácil () Médio () Difícil
 b) A linguagem condiz com o período histórico: () Sim () Não
 c) O que você mais gostou no jogo?

d) O que você menos gostou no jogo? Qual foi a sua maior dificuldade com o jogo?

- _____
- e) Você acha que este jogo te ajudou a entender melhor o conteúdo sobre a Idade Média? Justifique a sua resposta com um exemplo.

2- Qual foi o jogo digital sobre a Idade Média que você mais gostou?

- () Era Feudal
 () *Age of Empires II*

3- Você acha que os jogos digitais são uma boa ferramenta para se aprender História? Por quê?