



## **O uso dos jogos eletrônicos no ensino de História e do Medievo**

Caio Alexandre Toledo de Faria

Wendhel Almeida Souza

Os jogos eletrônicos estão mais em nossos cotidianos, tanto entrelaçado com aqueles que jogam e consomem desse mercado quanto os outros, que mesmo não jogando ou participando ativamente, de certa forma possam estar ligados ou ligadas aos “games”. Vemos também que, cada vez mais, as escolas não atraem alunos e alunas, cada geração que passa se torna mais ligada as novas tecnologias (internet, celulares, computadores, entre outras possíveis inteligências artificiais) enquanto as instituições de ensino se mantém “tradicionais”, e assim, não buscam novos meios e/ou intermédios de se comunicarem com os/as estudantes.

Partindo dos jogos eletrônicos, podemos pensar que esses receios de professores e professoras possam ser os mesmos de outros pais e mães. Moura (xx) exemplifica tais medos:

Por muito tempo os jogos eletrônicos foram vistos e ainda são, de forma distorcida, muitos pais e professores ao ouvirem a palavra jogos eletrônicos se preocupam e o encaram como um vício, um artefato que gera comportamentos agressivos, induzindo o indivíduo à violência. (p. 2)

Utilizar jogos eletrônicos em sala de aula é aproximar alunos e alunas para próximo do conhecimento, pois partiremos de algo que os/as interessam e pareça divertido aos olhos dos mesmos. Indo além, o ato de ensinar tem que ser algo prazeroso, que estimule a vontade de aprender, de adquirir conhecimento por parte dos estudantes. Hoje é muito comum que crianças prefiram jogar do que estudar, essa geração aprende mais rápido, “funciona” mais rápido, precisa ser estimulada a todo momento e ficarmos em métodos tradicionais poderá não funcionar. Cada época, cada geração tem seus interesses, é necessário compreender particularmente cada realidade e temporalidade, algo que deu certo no passado pode ser um completo desastre na atualidade.

Por isso a proposta de transformarmos jogos eletrônicos de brinquedos, para pura diversão, em intermédio de aprendizagem é algo ao mesmo fascinante e desafiador, é um instrumento didático essencial na atualidade. Moura (xx) ressalta o porquê do grande interesse dos/das jovens nos “games e também, como pode ser algo valoroso no desenvolvimento das crianças, tanto em relação a coordenações motoras quanto ao desenvolvimento intelectual:

O interesse das crianças pelos jogos eletrônicos justifica-se por ser uma mídia altamente interativa, o que motiva a participação do usuário, a estética, os gráficos, e as narrativas empolgam e prendem os jogadores por horas a fio



em frente a tela, preocupando pais e professores. Os jogos lançados ultimamente têm requerido dos seus usuários maior grau de imersão nas narrativas, que estão cada vez mais complexas, maior atenção, capacidade de concentração e organização para lidar com os inúmeros objetivos do jogo. (p. 3)

Para Aarseth (2006) os jogos eletrônicos são obras de artes, pois contem “conteúdo artístico não efêmero (arquivos de palavras, sons e imagens), que aproxima os jogos do objeto ideal das humanidades (...)” e também que possuem omni-potencial para a simulação, ou seja, são cabíveis de retratar quaisquer acontecimentos que aconteceu ou acontece com a humanidade, por isso dentro do jogo tudo é passível de análise.

Diferente de quaisquer outras artes, os jogos eletrônicos têm um pouco de cada arte e isso proporciona uma “imersão” que nenhuma outra nos proporciona. “Imersão” essa que segundo Machado (2002), é a forma como o sujeito é “transportado” para a trama digital, sendo fruto da relação que estabelece com a mídia.

Nos jogos, nós somos os protagonistas das ações, nós modificamos o produto de outros e outras, nós interagimos como se fossemos nós mesmos que estamos “dentro da plataforma”. Santaella (2004<sup>a</sup>) destaca que “O game é um mundo possível porque, nele, jogador e jogo são inseparáveis, um exercendo o controle sobre o outro”. Tudo dentro dos jogos eletrônicos (principalmente os mais recentes) tentam nos aproximar, nos tornar objetos inseparáveis, desde o controle e posicionamento da câmera, a personalização do personagem (aparência, vestimenta, caráter, gênero, entre outros fatores).

A esse respeito, Carvalho (2006) observa que a virtualidade trouxe como consequência um alargamento do real, que passa a ser tudo o que é percebido pelos sentidos e que permite interação. Assim, essa expansão permite tornar visíveis experiências sensíveis e invisíveis as relações entre realidade e representação. As fronteiras entre representação e objeto ou entre real e imaginário tornam-se diluídas, inaugurando um modelo “capaz de miscigenar ilusão e realidade (p. 86) (Apud Ferreira e Junior, 2009)

O uso de videogames mostra-se assim capaz de facilitar o desenvolvimento das capacidades de aprendizado, estimula o corpo e a mente, exige planejamento de situações, construção de táticas e experimentação, fazendo com que jogadores e jogadoras tenham mais capacidades para resolução de problemas e assim, proporcionará nos sujeitos e sujeitas possibilidades de confrontar tarefas de seus cotidianos (NOGUEIRA, 1997).

Alves (2006) defende que os jogos eletrônicos podem funcionar como meios de expressar nossos medos, angústias, sociabilidade, prazer e aprendizagem. A experimentação vivenciada em games possibilita criarmos estratégias e planejar nossos atos mais

## XIII Encontro Regional de História

História e democracia: possibilidades do saber histórico  
Coxim-MS - 08 a 11 de Novembro de 2016



ANPUH-MS

cuidadosamente, pois na maioria dos jogos é possível recomeçar e também, não há julgamentos premeditados do mundo exterior. E sempre que terminamos um jogo, ou algo dentro do mesmo torna-se fácil, na maioria dos casos, busca-se aumentar a dificuldade, procura-se desafiar a si mesmo. Toda vez que o jogador ou jogadora aprimora-se recebe reforços positivos, e o game passa a ser melhor compreendido por intermédio da integração das regras (Greenfiel, 1988).

Há diversas plataformas e estilos de videogames, uns são voltados mais para simulação, pilotagem, construção e manutenção de aviões, trens e caminhões, entre outros automóveis, até simulação de cirurgias, desarmamento de bombas, entre outras. Enquanto outros jogos se voltam a exploração, estratégia e pura diversão, ou seja, há jogos de corrida, jogos de estratégias, caça ao tesouro, lutas, etc. Há várias possibilidades e estilos de jogos que possamos trabalhar com os/as estudantes, desde compreender períodos e locais específicos, analisando a parte estética ou até mesmo por meio de alguns *softwares* no qual possamos “construir” o passado, período ou/e local que desejamos. Podemos utilizar o enredo do jogo para discutirmos ideologias, conflitos e em alguns casos, “revivermos” acontecimentos históricos em sala de aula. Santaella (2004<sup>a</sup>) destaca que:

[...] nem sempre os jogos são totalmente interativos e que há jogos “... em que a ação do usuário é meramente relativa, pois, embora suas respostas sejam imprescindíveis ao jogo, elas se dão sempre dentro de parâmetros que são as regras do jogo estabelecidas pelas variáveis do programa”. Porém, a possibilidade de intervir é uma característica valorizada pelos jovens jogadores. (Apud Ferreira e Junior, p. 12)

Compreende-se assim a importância do ser protagonista em escolhas, ações e decisões tomada dentro do jogo é o fator que mais agrada os/as jovens da atualidade, e não somente a estética. Esse “fugir” de uma realidade para outra (de explorar “outros mundos”, outros tempos, outros locais), pode ser usado como meio para aproximar os/as estudantes de um assunto estudado em sala. “Pensar as práticas culturais juvenis como parte integrante do sujeito nos ajuda a entender suas maneiras de se relacionarem com seus pares e com o conhecimento e de estarem inseridos nas sociedades contemporâneas.” (Ferreira e Junior)

O pesquisador ou pesquisadora para utilizar-se, especializar-se seus estudos em jogos eletrônicos precisa jogar, ter suas experiências com os jogos. Somente observar é algo que pode atrapalhar no decorrer da pesquisa, pois como cada aluno e aluna tem interações distintas, o professor-pesquisador também necessita ter a sua.



## **Jogos eletrônicos no ensino de História e do Medievo**

Pensar o ensino de História, ou melhor, pensa-lo neste momento histórico é tarefa bastante complexa e extensa, porém absolutamente necessário. Complexa, pois as demandas apresentadas ao ensino de modo geral, e, ao ensino de História, em particular, ainda não estão suficientemente entendidas, definidas ou mesmo decantadas neste limiar do século XXI. Todos os dias somos desafiados a responder necessidades que irrompem sob o signo do “novo” ou da “mudança” – palavras de ordem das últimas décadas. Como ensinar História às crianças e jovens que pertencem a lugares sociais diferentes e também desiguais, numa sociedade bombardeada de grande quantidade informações, de diferentes ritmos, de temporalidades múltiplas e instantaneidades, visões de mundo diferentes [...] (Silva e Mafra Jr. 2008, p. 1)

Os jogos eletrônicos não são somente mediadores do conhecimento, são obras culturais e sendo assim, conseguem produzir conhecimento histórico, pois encontram-se inseridos neles distintas representações de temporalidades e locais do passado. É possível dizer que a visão dos alunos e alunas de hoje sobre a Idade Média (e outros períodos) fora construída com “ajuda” dos jogos eletrônicos, sendo impossível afirmar que somente os games tiveram esse trabalho. É necessário compreender que, ainda, os jogos eletrônicos são voltados a classes sociais menos subalternas, com públicos específicos.

Diferente dos séculos passados, no qual prendíamos aos documentos oficiais, músicas, filmes, e outras representações “prontas”, hoje podemos interagir emersamente com o passado, podemos “viver”, simular a Idade Média. Rösen (2001) afirma que o ensino de História é apenas um dos fenômenos constituintes da formação histórica, a consciência histórica é construída anteriormente e não somente ao contato com o ensino de História.

Ao escolhermos trabalhar com a Idade Média poderemos encontrar dificuldades em sala, pois é necessário construir e desconstruir o imaginário individual e coletivo das turmas no qual poderemos trabalhar. Hoje há vários jogos eletrônicos que retratam e reinterpretam o Medievo, por isso é necessário saber escolher qual jogo usar. Pois há várias possibilidades de análises no período e alguns jogos podem abordar características X e outras características Y, por isso é necessário conhecer e ter experimentado o game.

Partindo dos elementos característicos do próprio jogo (coisas que os personagens utilizam, por exemplo) é possível lançar inúmeras discussões dentro ou fora da sala de aula sobre modos de vida retratado no jogo, mudanças e permanências nas vestimentas, na construção das casas, nas estratégias de guerras, etc. (Silva e Mafra Jr. 2008, p.9)

## XIII Encontro Regional de História

História e democracia: possibilidades do saber histórico  
Coxim-MS - 08 a 11 de Novembro de 2016



ANPUH-MS

Nem sempre nos jogos eletrônicos possuímos personagens controláveis, em alguns casos, como jogos de estratégia e turno (por exemplo: Civilization, Stronghold), nós possuímos o controle de uma civilização, reino, povo, ou seja, temos que administrar um todo e não somente um personagem. No caso do jogo Civilization, é um jogo que começa na Pré-História e você vai até a Era da Informação, sempre administrando construções, alimentação, manutenção de exércitos e desenvolvimento tecnológico, sendo assim, podemos especificar nossa análise:

- Como funciona do desenvolvimento tecnológico e como ele influencia no avanço das eras;
- Características específicas de cada Era:
  - Práticas culturais: Somente com o avanço de algumas tecnologias e descobrimento de outras que aparecem certas construções, artistas e categorias específicas (tipos de barcos e meios de locomoção, até tipos diferentes de guerreiros, armas e armaduras).
- Pode-se escolher entre várias civilizações da História (desde Astecas aos Zulus, percebe-se que não há euro centrismo) e cada civilização possui características específicas (Dom Pedro II possui o Carnaval, festa que desenvolve a cultura no jogo).
- Pode-se vencer de diversas maneiras uma partida (Vitória Cultural, Diplomática, Dominação, Científica e por Tempo), mostrando que não só a guerra foi importante na história das civilizações.

Já o game Stronghold, o primeiro da série, foca-se num período específico da História: a Idade Média. Consequentemente conseguiremos analisar e problematizar questões referentes ao período, poderemos aprender fora dos textos. No jogo somos um Senhor Feudal que entra em conflito com outros senhores feudais, no caso, teremos que administrar nosso feudo, pessoas, exércitos e espaços de produção de alimentos, armamentos, ferramentas e outros utensílios. A partir de todos esses fatores poderemos criar temas de discussão em sala de aula.

- A produção de cerveja e o consumo por parte dos camponeses favorece o Senhor Feudal, pois com a diversão (que inclui outros instrumentos além da cerveja, como o circo e espaços de diversão coletiva) o povo se

## XIII Encontro Regional de História

História e democracia: possibilidades do saber histórico  
Coxim-MS - 08 a 11 de Novembro de 2016



ANPUH-MS

mantém alegre e possibilita que aumentemos as taxas e o tempo de trabalho. Assim equilibrando a irritação e alegria das pessoas;

- Poderemos abordar a guerra na era medieval, tantos em aspectos estratégicos quanto com a consolidação dos exércitos. Poderemos formar o exército com pessoas do próprio feudo ou mercenários.
- Abordar também as questões do comércio, com a venda dos excedentes de alimentos ou armas (necessários para treinamento dos camponeses em soldados) e também outras negociações.

A produção de utensílios e ferramentas no período medieval, ainda na escala de oficinas e manufaturas, é percebida na produção das armas, no jogo. As armaduras são produzidas quando se tem um produtor de couro de vacas. Da mesma forma que o armeiro ao forjar espadas e lanças, se vale do trabalho das fundições. Os artesões dependem de madeira disponível para fazer arcos e possibilitar a formação de arqueiros. (SILVA e MAFRA Jr, p. 10)

Esses dois jogos possuem diversas possibilidades para compreendermos, aprendermos e conhecermos determinado período, civilizações e regiões (alguns jogos há a possibilidade de escolher o “terreno” para começar uma partida). O intuito é sempre despertar a curiosidade, a vontade de conhecer e aprender nos alunos e alunas, as várias formas de trabalho do passado, as várias expressões artísticas das civilizações passadas e até a arte de guerra que enxergamos como fundamental para compreensão de como os povos se dividiam socialmente.

### **Algumas considerações**

Usar dos jogos eletrônicos é um desafio tanto no aspecto teórico quanto no estrutural. Pois para jogar é necessário, computadores com especificações técnicas mínimas para cada jogo ou consoles e televisores, e todos esses objetos nem sempre se encontram em escolas (principalmente de regiões periféricas ou/e públicas). Entretanto é algo desafiador e fascinante de trabalhar-se com alunos e alunas, pois é algo inserido no tempo deles, é uma atividade mais lúdica e divertida que a simples exigência de transpor no papel.

Partir dos jogos eletrônicos é aproximar os/as estudantes do objeto escolhido para trabalhar-se, também, diferenciar a metodologia e compreender a importância do uso das novas tecnologias para transcendermos a sala de aula.



## Referências

AARSETH, Espen. **O jogo da investigação: abordagens metodológicas à análise de jogos.** In: Caleidoscópio, Revista de comunicação e cultura. Edições Universitárias Lusófonas. Lisboa, Portugal, 2006.

ALVES, Lynn. *Games: novo locus de aprendizagem.* Disponível em: [http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm\\_materia\\_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=5&label=Artigo&v\\_nome\\_area=Artigo&v\\_id\\_conteudo=65515#topo](http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm_materia_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=5&label=Artigo&v_nome_area=Artigo&v_id_conteudo=65515#topo). Acesso em: 02 set 2016.

CARVALHO, Victa de. Dispositivos em evidência: a imagem como experiência em ambientes imersivos. In: FATORELLI, A.; BRUNO, F. (Org.). *Limiares da imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea.* Rio de Janeiro: Mauad X. 2006. p. 77-90.

FERREIRA, Helenice Mirabelli Casino. JUNIOR, Dilton Ribeiro do Couto. Jogos Eletrônicos e Educação: um diálogo possível com a escola. Rio de Janeiro: UERJ. 2009.

MACHADO, Arlindo. Regimes de imersão e modos de agenciamento. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM. 25. 2002, Salvador. Anais... Salvador, 2002.

MOURA, Juliana Santana. Jogos Eletrônicos e Professores: primeiras aproximações.

RÜSEN, Jörn. *Razão histórica.* Teoria da História: os fundamentos da ciência histórica. Brasília: UNB, 2001.

SANTAELLA, Lúcia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SILVA, Cristiani B. da. MAFRA Jr, Antônio Celso. **Saber histórico escolar e jogos eletrônicos: Stronghold e Age of Empires II como possibilidades didático-metodológicas no ensino de História.** In: Em Tempo de Histórias – PPG-HIS/UnB, n. 12, Brasília, 2008.