

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA PARA A EDUCAÇÃO
BÁSICA

PRODUTO:

TRABALHANDO JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTAS PARA O ENSINO E
APRENDIZAGEM EM HISTÓRIA

FABRÍCIO SILVA

BAURU

2017

Silva, Fabrício.

Trabalhando jogos digitais como ferramentas para o ensino e aprendizagem em História / Fabrício Silva, 2017

16 f.

Orientador: Macioniro Celeste Filho

Produto educacional elaborado como parte das exigências do Mestrado Profissional em Docência para a Educação Básica da Faculdade de Ciências, Bauru, 2017

1. Jogos digitais. 2. Ensino e aprendizagem. 3. Ludicidade. 4. História. I. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências. II. Título.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	04
INTRODUÇÃO	05
JUSTIFICATIVA	07
SEQUÊNCIA DIDÁTICA	08
DESENVOLVIMENTO	08
Aula 1	08
ATIVIDADE 1	08
Aula 2 e 3	09
PERGUNTA 1	10
PERGUNTA 2	11
ATIVIDADE 2 – Universo Lúdico	12
PERGUNTA 1	12
PERGUNTA 2	13
DINÂMICA DE GRUPOS	14
ATIVIDADE 3 – Interpretando texto mitológico	14
PERGUNTA 1	14
PERGUNTA 2	15
ATIVIDADE FINAL - Questionário.....	15
CONSIDERAÇÕES FINAIS	16
Folder de Divulgação	17
REFERÊNCIAS	19
Sites	19

APRESENTAÇÃO

Caros docentes,

É com satisfação que lhes é endereçada a presente proposição de sequência didática, resultado da dissertação de Mestrado Profissional em Docência para a Educação Básica, da Faculdade de Ciências da Unesp de Bauru. Intitulado “Trabalhando jogos digitais como ferramenta para o ensino e aprendizagem em História”, espera-se que o produto seja um subsídio a mais para professores da Rede Pública de Ensino.

No intuito de oferecer uma sequência didática de fácil compreensão e acesso que dialogasse diretamente com os docentes, buscou-se agregar os jogos digitais junto aos demais recursos pedagógicos do ensino e aprendizagem em História.

A pesquisa parte do princípio de que aqueles que tiverem acesso a ela possam se inspirar a realizar novas práticas pedagógicas, não sendo obrigatório nem a utilização do mesmo game, nem da mesma maneira de ministrar os conteúdos.

Buscando exemplificar uma dentre várias alternativas possíveis com base no que foi exposto e os resultados alcançados mediante as observações aferidas na dissertação, a sequência contém a mesma lógica didática, ou seja, atividades intercaladas com exposição oral, diálogo com os alunos, atividades que variam entre dissertativas, alternativas e dinâmicas de grupo, além de várias imagens do jogo *Aritana e a Pena de Harpia*, que serviu de base para o trabalho com conceitos abstratos e de difícil compreensão pelos alunos.

Acredita-se que todo esse material seja útil para a elaboração de práticas que possam vir a ser realizadas por aqueles que entrarem em contato com este produto. Direcionado a turmas de Ensino Fundamental II, busca também servir de alternativa para propostas que venham a surgir, mais voltadas ao Ensino Médio. O tema do jogo, As Mitologias Indígenas, foi abordado na proposta mediante a análise de conceitos histórico-culturais que são pouco abordados em salas de aula quando se trabalha a Colonização e a Independência da América Espanhola, dialogando, assim, com a realidade indígena brasileira na época colonial e hoje. Além da possibilidade de contextualizar palavras com o auxílio de *games*.

INTRODUÇÃO

O caminho percorrido até o início da prática em sala de aula, a escolha do local, da turma com a qual trabalhar, as possibilidades de uso das ferramentas de aprendizagem necessárias na unidade escolar, os obstáculos que aparecem durante a trajetória, é algo que nas palavras de Thiollent compõe a fase exploratória. É um período de grande diversidade de situações. “A fase exploratória consiste em descobrir o campo de pesquisa, os interessados e suas expectativas e estabelecer um primeiro levantamento (ou “diagnóstico) da situação, dos problemas prioritários e de eventuais ações”. (THIOLLENT, 2007, p. 52). Os primeiros contatos acontecem nessa fase da pesquisa.

Após esta etapa, recorre-se a escolha do tema e a estratégia metodológica mais adaptável à situação que se apresenta, no caso uma sala de aula e o desenvolvimento de uma sequência didática para resolver questões referentes a utilização de jogos digitais como ferramenta de ensino e aprendizagem bem como apresentar aos participantes da pesquisa as possibilidades viáveis de aprendizado mediante tais instrumentos. Esse processo está diretamente ligado aos problemas de pesquisa relativos à demonstração para os discentes de que os jogos agregam conhecimento em si e que as aulas podem ser adaptadas a esse potencial que os *games* têm de ensinar através da fantasia, do lúdico, em mundos que são a cópia de uma realidade distante dos alunos em tempo histórico. A capacidade de imersão fazendo do estudante alguém que consegue por intermédio do jogo digital, entrar em contato com a realidade aparente. A mimese do game atribuindo ludicidade ao ensino e aprendizagem.

Por outro lado, a pesquisa teórica respaldando as práticas apresentando os argumentos plausíveis para a efetiva aplicação da pesquisa e por fim o seminário de onde são retirados os dados e resultados que a didática apresentou. Para a aplicação do projeto não se parte de uma afirmação e sim das hipóteses sobre o que é viável e a partir daí, observar se os resultados são afirmativos ou não.

Todo esse encaminhamento trabalhado na perspectiva da Pesquisa-Ação norteou o estudo teórico e a análise dos dados da pesquisa, já em relação ao produto, foi elaborado mediante a sequência didática pela professora que aplicou a

pesquisa, no entanto, o produto proposto altera algumas das etapas da sequência didática da docente no intuito de oferecer uma alternativa diferente da já exposta na dissertação. É importante ressaltar que

De modo simples e numa resposta direta, (doravante SD) é um modo de o professor organizar as atividades de ensino em função de núcleos temáticos e procedimentais. Para Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 97), expoentes desse grupo de pesquisa sobre a relação entre linguagem, interação e sociedade, e cujas as publicações no Brasil tornaram esse conceito conhecido, “sequência didática é um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual oral ou escrito.” (ARAÚJO, 2013, p. 323).

No que concerne à linguagem e a interação a sequência didática proposta oferece mecanismos interessantes didaticamente uma vez que parte do processo cabe exclusivamente aos alunos inseridos numa dinâmica de grupo, e acrescenta a leitura dos gêneros mencionados: o imagético, lúdico, além do processo dialógico e a escrita.

JUSTIFICATIVA

De acordo com Mattar:

Kapp (2012) aponta uma interessante diferença: o uso de games para ensinar e para avaliar. Em muitas ocasiões, games (mini games ou atividades interativas simples) são utilizados para avaliar se os alunos compreenderam adequadamente o conteúdo ministrado. Outro desafio seria utilizar games como apoio ao currículo e à aprendizagem, no sentido de apresentar o conteúdo de uma maneira mais rica do que a mera instrução, envolvendo assim mais intensamente os alunos. (MATTAR, 2015 p. 210).

Partindo do pressuposto de que a pesquisa tem como objetivo central a utilização de jogos digitais como auxiliares do ensino e aprendizagem, é perceptível que o que se propôs vai de encontro com a teoria da aprendizagem de Kaap mencionada por Mattar. Não apenas fazendo do game uma ferramenta de ajuda na melhor compreensão dos conteúdos, como os apresentando de maneira mais palatável.

Como pode ser visto no desenvolvimento da sequência didática, as possibilidades que surgiram com a utilização de um game que por sua vez, foram realizadas na perspectiva mencionada acima. E a avaliação não foi regimental, realizou-se como parte do processo como um todo, tanto no que se pode avaliar mediante as observações da professora na perspectiva da avaliação contínua, como mediante atividade realizada ao final da aula fazendo-se por intermédio dela considerações a respeito do processo pedagógico em sua totalidade.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

TÍTULO: *Aritana e a Pena de Harpia*: Trabalhando jogos digitais como ferramenta para o ensino e aprendizagem em História

DISCIPLINA: História.

TURMA: 8º ANO do Ensino Fundamental II.

CONTEÚDOS: Renovação da natureza, Cultura, Mitologia, Crenças e Rituais enquanto conceitos históricos da cultura indígena.

RECURSOS: Cadernos, lápis, borracha, canetas, Sala de Vídeo, carteiras, projetor de imagens, TV, Computador, Jogo Digital em formato CD, controle de videogame com entrada USB e um Notebook com o jogo instalado.

DESENVOLVIMENTO

Aula 1

Inicialmente um diálogo com os alunos a respeito da relação dos mesmos com jogos digitais e em seguida a aplicação de questionário de sensibilização:

ATIVIDADE 1

01. Você joga “games”/ Jogos digitais?

Sim.

Não.

Outro.

02. Se respondeu sim à pergunta anterior, em quais plataformas você costuma jogar? (Videogame, celular, computador, lan house...).

03. Você perde a noção do tempo quando joga?

Quase sempre.

Às vezes.

Raramente.

04. Você joga sozinho? Conectado a outros jogadores? Convida amigos para jogar com você?

05. Você já usou na escola algo que aprendeu com os jogos?

06. Que tipos de jogos digitais você gosta mais?

- Aventura
- Fantasia
- Esportes
- Estratégia
- Outro

O questionário visa aproximar a sala a ferramenta que se pretende usar nas próximas aulas. Ele é importante na medida em que apresenta ao professor (a) um retrato geral da sala de aula em relação aos jogos digitais. Apenas com essa primeira atividade de sensibilização será possível saber se é viável usar games com a turma escolhida, e se o jogo que será utilizado tem potencial para surtir os efeitos desejados.

Aula 2 e 3

Em Sala de Vídeo mediante a utilização dos recursos citados no início dessa sequência didática, primeiramente a devolutiva aos alunos sobre os resultados das questões respondidas na aula anterior e uma conversa a respeito dos pontos mais relevantes encontrados sobre a sala e sua relação com jogos digitais.

Em seguida, o início da explanação do conteúdo por intermédio de projeção de slides. Ao contrário do que se aplicou efetivamente na pesquisa, na sequência pode-se iniciar trabalhando algumas imagens do jogo e alternando as projeções com atividades que vão sendo oferecidas aos alunos à medida que a exposição das imagens ocorre. A seguir apresenta-se a ordem das possíveis projeções e atividades trabalhadas.

Imagem 1



Fonte: <<http://www.duaik.com.br/>> Acesso em: 12/07/2017.

Ao abordar o conceito de Religião, que na cultura indígena está ligada a natureza, é possível pedir que os alunos façam uma leitura da imagem, no intento de que percebam: a posição em que Aritana se encontra (ajoelhado), que ressaltem o espaço geográfico da personagem do jogo (a floresta, o rio, as forças da natureza). Como também é possível oferecer atividades que façam os estudantes pensarem nas possíveis relações com a catequização jesuítica quando da chegada dos europeus.

PERGUNTA 1

A religião para os indígenas brasileiros tem as mesmas características do que é religião que para os europeus? O que a imagem sugere? Alguma relação com a catequização jesuítica?

Imagem 2



Fonte: <<http://www.duaik.com.br/>> Acesso em: 12/07/2017.

A partir da segunda imagem é possível pedir aos alunos que relacionem a primeira imagem com a segunda. A intenção é que o aluno perceba que o fato de Aritana estar de frente com um totem, no meio da floresta, remeta a rituais e características da fé indígena. Diferentemente da imagem anterior que pode ser relacionada à fé cristã.

PERGUNTA 2

O que a imagem em que Aritana está ajoelhado em frente a um Totem sugere? Um ritual? Esta imagem apresenta mais características da fé indígena do que a primeira imagem? Por quê?

Imagem 3



Fonte: <<http://www.duaik.com.br/>> Acesso em: 12/07/2017.

ATIVIDADE 2 – Universo Lúdico

Essas imagens e atividades são apresentadas aos alunos antes de os colocar em contato com o jogo. Logo ao se depararem com a Imagem 3, é possível fazê-los trabalhar a imaginação. Tal cenário, que no jogo Aritana e a Pena de Harpia é a reprodução do “Mundo dos Espíritos”, pode ser capaz de oferecer vários tipos de interpretações diferentes por parte dos discentes. Como questão coloca-se:

PERGUNTA 1

Observe a Imagem que você vê projetada na tela (a imagem estaria sendo projetada em tela grande na Sala de Vídeo) e descreva o que você vê, tente responder que lugar seria esse, além de para que servem os objetos que ali se encontram?

Tal atividade é interessante na medida em que quando o aluno tomar conhecimento dos significados que o jogo atribui à imagem, ele poderá reavaliar o que imaginou, ver se sua imaginação e a proposta do game são as mesmas. Sendo assim uma ferramenta interessante do ponto de vista da ludicidade.

A imagem seguinte serve como contraponto a Imagem 3. Enquanto a anterior apresenta um mundo fantástico, e lúdico a Imagem 4 apresenta características bem reais, ressaltando o brilho do Sol e a Natureza. O Sol que pode ser explorado por se tratar da “Mãe antepassada” dos indígenas

Imagem 4



Fonte: <<http://www.duaik.com.br/>> Acesso em: 12/07/2017.

PERGUNTA 2

Ao contrário da Imagem 3, essa imagem (projetada), apresenta aspectos bem reais, quais as relações que podem ser feitas, dessa imagem com o universo indígena?

Espera-se que os alunos consigam relacionar a mãe natureza e o Sol como figura mitológica dessa maternidade, bem como entender que se uma imagem apresentou um espaço geográfico fantasioso, essa imagem apresentou características da realidade.

Em um segundo momento é a hora de trabalhar com o jogo, para tanto é necessário instalar o jogo no computador da escola ou levar algum computador ou notebook para a escola que tenha o jogo instalado. Esse é um momento importante onde acontece a dinâmica de grupos entre os alunos.

DINÂMICA DE GRUPOS

Ao professor que irá aplicar a atividade caberá apenas a observação e auxílio quando necessário. Reserve uns 20 minutos da aula para que os alunos entrem em contato com o jogo. Durante esse momento é que será possível observar se os alunos sabem se organizar, se respeitam, criam regras e ordens, se estão empolgados com a jogabilidade etc.

Para tanto, é de suma importância deixar os alunos se auto organizarem. Eles devem iniciar a jogabilidade, criar uma ordem sequencial para que todos os que quiserem jogar, possam fazê-lo. O professor observará a interatividade entre os mesmos, os diálogos, se existe atritos entre os alunos, se eles se ajudam. Tudo isso será avaliado depois pelo educador sem que os alunos precisem saber que estão sendo avaliados. Não se trata de uma avaliação regimental e sim de uma leitura do como a sala de aula se comporta tendo como objetivo a jogabilidade de um *game* em conjunto. Após terminarem de jogar e voltarem as suas carteiras é passado um texto de um conto mitológico indígena para os alunos interpretarem.

ATIVIDADE 3 – Interpretando texto mitológico

TEXTO – O nascimento da Terra
Um conto indígena.

De acordo com as lendas e mitos indígenas, a criação destes povos é curiosa. O mito Tupi-Guarani faz referência à existência de um Criador que tinha como coração o sol. O tataravô desse Sol soprou uma fumaça do cachimbo sagrado e a Mãe Terra nasceu. Ela, por sua vez, convocou sete anciãos e disse que queria criar uma humanidade ali. Navegando em uma canoa (como se fosse uma cobra de fogo no céu), eles foram levados até a Terra e logo criaram o primeiro ser humano e disseram-lhe que ele seria guardião da roça. Os anciãos se transformaram em arco-íris e por eles o homem pode descer até a Terra. Nomeado de Nanderuvuçu (Pai Antepassado). Das águas do Grande Rio Nanderykei-cy, os anciãos criaram a Mãe

Antepassada. Juntos geraram a humanidade e o pai se transformou em Sol e a mãe em Lua que seriam as tataravós dos índios.

PERGUNTA 1

Liste os elementos mitológicos que você encontra no texto e explique seu significado de acordo com o texto.

PERGUNTA 2

A história trata do que exatamente? É real?

Ao final da atividade de interpretação de textos trabalhando uma maneira mitológica de contar a criação da humanidade, é hora de os alunos desenvolverem a atividade final.

ATIVIDADE FINAL – Questionário

DATA ____/____/____. (EM DUPLAS – Se necessário, use o verso para responder).

Cultura e Mitologia indígena com o auxílio do Jogo Aritana e a Pena de Harpia.

ATIVIDADES

1. Você gostou do jogo? Por quê?
2. Cite características que você encontrou no personagem principal, Aritana.
3. O que é a natureza para os indígenas?
4. Por que podemos dizer que o jogo Aritana e a Pena de Harpia são mitológicos?
5. Fale o que se lembra sobre a religião indígena.
6. Como acontece a ligação com seres sobrenaturais na crença dos indígenas?

Através da atividade final pretende-se que os alunos ressaltem característica da personagem Aritana que fuja do estereótipo criado pela colonização europeia sobre os grupos indígenas. Que a sala saiba a relação divina que os indígenas estabelecem com a natureza, saiba distinguir os elementos mitológicos inerentes ao game e como a crença funciona para os indígenas.

As atividades trabalham com espaço e tempo históricos, forçam os alunos a trabalharem com comparações, aprendendo assim a analisar e interpretar imagens, textos e o próprio jogo que apresenta elementos em movimento

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O produto que acompanha a dissertação de Mestrado procurou apresentar uma maneira diferente de trabalhar o jogo *Aritana e a Pena de Harpia* da como foi trabalhado em sala de aula durante a aplicabilidade da pesquisa. Por se tratar de uma obra acadêmica a aplicação exigia certas características que uma Sequência Didática por si só não necessita. Sendo assim, a elaboração do produto foi feita com maior liberdade de ação para o professor.

Não se deixou de dar atenção ao fato de que trabalhar a jogabilidade do game é algo importante para colocar os estudantes em contato entre si, estabelecendo regras de usabilidade da tecnologia que a eles foi disponibilizada. A Dinâmica de Grupos tenta exemplificar tal fato. As atividades que aqui se apresentam são propostas de ação e sobre o tema: Mitologia Indígena, e dos materiais, imagens, atividades, explicações detalhadas que o acompanham.

Por acreditar que um produto não é feito apenas do que ele contém, mas também da divulgação do mesmo, a sequência didática é acompanhada de um folder explicativo que funciona como uma carta de apresentação do produto. Pode-se questionar porque então o folder não vem em primeiro lugar? Justamente por ter um caráter de anexo, funcionando tanto junto ao produto como separado dele.

Espera-se que tanto a dissertação em seu caráter teórico e o exemplo de aplicabilidade advinda dela, como a sequência didática e o folder possam contribuir para futuras pesquisas no campo das tecnologias digitais, assim como contribuir para a prática docente em toda a rede de ensino.

FOLDER DE DIGULGAÇÃO

Produto desenvolvido como parte integrante da dissertação de Mestrado Profissional em Docência para a Educação Básica – Faculdade de Ciência – UNESP - Bauru/SP

“Trabalhando jogos digitais como ferramenta para o ensino e aprendizagem em História”



Supervisão Geral

Prof. Dr. Macioniro Celeste Filho

Elaboração

Fabício Silva

APRESENTAÇÃO

Caros docentes,

É com satisfação que lhes é endereçada a presente proposição de sequência didática resultado da dissertação de Mestrado Profissional em Docência para a Educação Básica, da Faculdade de Ciências da Unesp de Bauru. Intitulado “Trabalhando jogos digitais como ferramenta para o ensino e aprendizagem em História” espera-se que o produto seja um subsídio a mais para professores da Rede Pública de Ensino.

No intuito de oferecer uma sequência didática de fácil compreensão e acesso que dialogasse diretamente com os docentes, buscou-se agregar os jogos digitais junto a

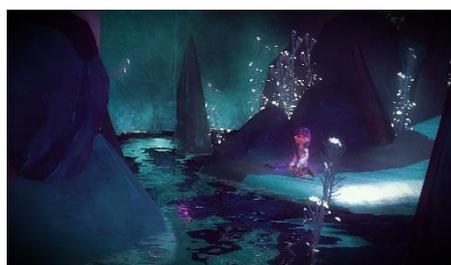
demais recursos pedagógicos do ensino e aprendizagem em História.

A pesquisa parte do princípio de que aqueles que tiverem acesso a ela, possam se inspirar a realizar novas práticas pedagógicas, não sendo obrigatório nem a utilização do mesmo game, nem a mesma maneira de ministrar os conteúdos.

Buscando exemplificar uma dentre várias alternativas possíveis, com base no que foi exposto e os resultados alcançados mediante as observações aferidas na dissertação, a sequência contém a mesma lógica didática, ou seja, atividades intercaladas com exposição oral, diálogo com os alunos, atividades que variam entre dissertativas, alternativas e dinâmicas de grupo, além de várias imagens do jogo *Aritana e a Pena de Harpia* que serviu de base para o

trabalho com conceitos abstratos e de difícil compreensão pelos alunos.

Acredita-se que todo esse material seja útil para a elaboração de práticas que possam vir a ser realizadas por aqueles que entrarem em contato com este produto. Direcionado a turmas de Ensino Fundamental II busca também servir de alternativa para propostas que venham a surgir, mais voltadas ao Ensino Médio. O tema do jogo, As Mitologias Indígenas, foi abordado na proposta mediante a análise de conceitos histórico-culturais que são pouco abordados em salas de aula quando se trabalha a Colonização e a Independência da América Espanhola, dialogando assim, com a realidade indígena brasileira na época colonial e hoje. E podendo contextualizar palavras com o auxílio de *games*.



OUTROS JOGOS

Assassin`s Creed Unit – Revolução Francesa. – Personagem: Robespierre.

Call of Duty: Black Ops – temas: Guerra Fria e assassinato de J.F. Kennedy nos EUA.

Civilization – desenvolvimento das civilizações desde a antiguidade.

Valiant Hearts – Primeira Guerra Mundial.

Age of Empires III – Idade Média.

The Saboteur - resistência francesa contra ocupação Nazista. Segunda Guerra Mundial.

Ryse: Son Of Rome – fim do Império Romano.

Fontes: <http://on.ig.com.br/games/2014-11-25/conheca-os-videogames-que-sao-uma-aula-de-historia.html>

<https://oglobo.globo.com/sociedade/historia/games-abordam-eras-reais-despertando-interesse-mas-muitas-vezes-distorcem-os-fatos-15079091>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Denise Lino De. O que é (e como faz) sequência didática? **Entrepalavras**, Fortaleza, v. 3, n. 1, p. 322-334, jan. /jul. 2013.

MATAR, João. **Games e gamificação em educação**. In: MOREIRA, J. António; BARROS, D; MONTEIRO, A. (Org). **Inovação e Formação na Sociedade Digital**. Santo Tirso: Prinhaus, 2015.

SITES

<http://www.duaik.com.br> (Acesso em 12/07/2017).

<http://www.indiosbrasileiros.com.br> (Acesso em 12/07/2017).