



## Estratégias e civilizações: Jogos Eletrônicos como abordagens históricas e ferramentas didáticas

PAULO VINICIUS SILVA DE SANTANA\*

Por meio das concepções pedagógicas atuais, o contato com o conhecimento da história dentro do processo formativo do sujeito escolar não tem ficado apenas a cargo da mediação do professor. Televisão, livros jornalísticos e internet atingem um público grande e são muito mais atraentes do que livros didáticos e aulas no quadro. Fica então, a cargo do educador, buscar uma aproximação entre o saber histórico acadêmico, ensinado nas escolas, e o saber vulgar, debatido e desenvolvido por não especialistas e voltado para o público leigo. Os métodos ativos vem ganhando espaço como estratégias de ensino inovadoras pois têm demonstrado a validade da prática na absorção de conhecimento. Queremos então associar essa concepção de educação com um tipo de mídia interativa amplamente utilizada pelos alunos em seus momentos de lazer: os jogos eletrônicos. Algumas vertentes dos games proporcionam caminhos mais abertos permitindo uma maior interação com as dinâmicas históricas de maneira participativa. Buscaremos principalmente responder a duas questões: como é tratado o conteúdo histórico nos jogos eletrônicos e como o professor pode utilizar os mesmos como ferramentas de ensino.

Atualmente temos uma profusão de formas de comunicação. Praticamente todos nós temos acesso a equipamentos e formas de nos ligar a outras pessoas. A internet é talvez a mais democrática destas ferramentas e se propõe a ser aberta a todas as pessoas do mundo. Infelizmente essa pretensa democracia não se reflete proporcionalmente nem qualitativamente no que as pessoas têm acesso. Há muito o que se comunicar e muitas pessoas que se comunicam, mas o que é comunicado e quem realmente tem seus pontos de vista divulgados não representam uma parcela ampla da sociedade (BENJAN, 1985).

Paralelo a isso os profissionais da educação veem seus alunos cada vez mais dispersos devido às dinâmicas proporcionadas pelo mundo moderno. Concorremos com *tablets*, *smartphones*, *sites* de informação e entretenimento, canais de TV a cabo, dentre outras atrações muito mais coloridas e, em geral, divertidas. É tudo muito rápido, sensível ao toque e interativo. Apesar de não ser a representação da realidade os olhos dos alunos de todas as idades e níveis de educação anseiam por

---

\*

FACIG, IFES - Campus Ibatiba, Mestre UFMG.



ver telas e monitores que respondem a seus anseios e suas necessidades. E tem, à distância de uma dedada, a “resposta” para todas as suas necessidades.<sup>1</sup>

---

1 Devemos levar em consideração também o importante papel que todas as formas de entretenimento e informação na construção da identidade do indivíduo. Para uma discussão mais aprofundada ver: SETTON, 2002.

O professor, que muitas vezes não passa de um carcereiro de alunos, tem que garantir o acesso à comunicação num ambiente restrito. A sala de aula muitas vezes é um retângulo fechado de concreto que separa os alunos do mundo com um carrasco à frente (FONCECA, 1993).

Entre as novas formas de nos comunicar e as ultrapassadas salas de aula percebemos que o conhecimento em si é o que torna a interação humana atraente. As pessoas em geral, muito diferente do que pensamos, não se sentem repelidas ao saber. No mundo de hoje ele não é só poder, mas uma das maiores preocupações dos produtores de conteúdo midiático. Então, qual o motivo da maioria dos alunos sentirem aversão à escola? É que independentemente das pessoas gostarem de conhecimento não se sentem atraídas pelo formato que o mesmo é transmitido nas escolas.

O principal fator de identificação do público com o saber disseminado fora da escola é o formato. A forma como a informação é transmitida determina de forma direta a absorção do conteúdo, mas não só isso. Para além da capacidade de memorização e apreensão do saber está a capacidade de utilizá-lo no mundo (PALANGANA, 2002). Em disciplinas relacionadas a conhecimentos práticos a relação é direta. Um estudante de matemática, química e física deve enxergar no mundo aquilo que lhe é ensinado em sala de aula. Já em conteúdos das Ciências Humanas não aplicadas a relação é mais difícil. Em nossa área de conhecimento, a História, onde reside a praticidade do conteúdo?

É na formação de cidadãos que reside a função da História. Nos ensinos médio e fundamental nossa ciência se presta a desenvolver a crítica social estabelecida sobre a vivência dos nossos antepassados (CARDOSO, 2007). Desacortinamos o passado não para traçarmos um futuro. A História não se propõe a criar projetos. Intentamos em desvendar a dinâmica social e, ao transmitir este conteúdo aos alunos, mostrar a eles que movimentações similares acontecem no seu presente.

Nossa pesquisa se propõe a aproximar a caixa de concreto do presente ao passado de nossa sociedade por meio de uma das formas de entretenimento mais difundidas atualmente: Os videogames. Algumas destas obras de entretenimento são verdadeiras expressões artísticas da contemporaneidade e um excelente acesso ao conhecimento do passado, além de suas formas de se manifestar (NESTERIOK, 2009).

Os métodos ativos utilizados amplamente por diversas instituições de ensino<sup>2</sup> tem demonstrado que a interação entre conhecimento e aprendizado só contribui no crescimento do estudante. Colabora profundamente para a formação de um profissional mais ativo, completo e desejado pelo mercado de trabalho e sociedade. Mas o que de fato significam conceitualmente métodos ativos?

Métodos ativos são formas de se ensinar um determinado conteúdo aos alunos através de simulações ou simulacros práticos das atividades que eles desempenharão no futuro, depois de formados. Esta ideia, no que tange o ensino superior é muito clara e objetiva. Se temos estudantes de engenharia civil, proporcionamos a eles entender o conteúdo através, por exemplo, na execução de um projeto prático de uma edificação que de fato provavelmente nunca irá ser construída mas, ainda assim a colaboração para o aprendizado se realiza de forma efetiva, percebendo o aluno a praticidade do conhecimento (ROSSO & TAGLIEBER, 1992: 38).

No que se relaciona ao conhecimento histórico o mundo está cercado de exemplos de sua utilização. Desde produções de TV, passando por livros, revistas, *podcasts*, *vlogs*, até canais de divulgação científica histórica especializada. O que sabemos é: a aulas de História não são as formas mais populares de contato com o saber histórico. E o que fazer para tornar esta realidade menos perversa aos professores da área?

A sentença “se não pode contra ele, junte-se a ele” é válida em certa medida neste contexto. Nós professores de História não podemos nos manter isolados do mundo. Grupos sociais, sociedades e até civilizações nunca mantiveram sua existência permanecendo fechados neles mesmos. Se o mundo mudou, as formas de nos comunicar e entreter também mudaram e é papel nosso, enquanto educadores, de buscar novos caminhos para permitir acesso ao conhecimento a nossos alunos. Mas quais são as estratégias possíveis nos dias atuais?

Já mencionamos anteriormente uma vasta gama de opções de acesso ao conhecimento histórico. E por conta da sua amplitude e acessibilidade os jogos eletrônicos parecem-nos um campo promissor. Eles estão presentes em consoles<sup>3</sup>, que são as ferramentas mais

---

2

Instituições de todos os níveis de ensino vem apostando nesta forma de aprendizagem pois os mesmos apontam maior aproveitamento dos alunos com relação ao conteúdo assimilado. Para maiores informações ver: <http://www.facig.edu.br/instituicoes-de-ensino-de-manhuacu-participam-de-formacao-com-especialistas-de-harvard/>. Consultado no dia 10/06/2015.

3 Aparelhos criados exclusivamente para este fim. Podemos citar como exemplos PlayStation 4, Xbox One,

especializadas do mercado, passando por tablets e smartphones, que tem um carácter mais casual no que diz respeito a utilização dos jogos. Enfim, todas as pessoas hoje tem a possibilidade de se divertir vivendo outras situações que vão para fora do seu cotidiano, tempos históricos que não são o seu e até mesmo personagens muito diferentes de si. Interagem com “pessoas” e situações que são tão interativas quanto o ambiente que se propõe o ensino praticado por meio dos métodos ativos. Podem criar mundos, novas vidas e experimentá-las durante horas, dias, meses, e até mesmo anos. Não poderíamos de forma alguma deixar de lado essa oportunidade de imersão (DUBIELA, 2008, 20 a 38). Mas como utilizar os jogos eletrônicos em sala de aula?

Esta não é uma reflexão recente. Vem sendo feita por vários pesquisadores pelo mundo, inclusive aqui no Brasil. Santaella e Feitosa (SANTAELLA & FEITOSA, 2009) publicaram um valiosíssimo trabalho intitulado *Mapa do Jogo*. Trata-se de uma coletânea de trabalhos que se preocupam em conceituar e apontar tendências no mundo dos jogos de videogame. Nosso trabalho partirá de indagações parecidas. Intentaremos em construir um conjunto de explicações teóricas através de ferramentas visuais como os mapas conceituais, tabelas e gráficos categorizando e demonstrando como os jogos podem ser separados em categorias formativas e que dentro destas existem diferentes formas de se utilizar o conhecimento sobre o nosso passado. Neste sentido nos aproximando e desenvolvendo uma nova forma de método ativo.

Após definir o perfil dos alunos nos preocuparemos em escolher quais jogos melhor trabalham o conteúdo histórico dando maior atenção a jogos de maior praticidade para a utilização em sala de aula e a formatos de jogos que tenham propostas mais didáticas e criativas com relação a utilização do conhecimento histórico. Partindo dos jogos escolhidos procederemos uma pesquisa entre os jogadores dos mesmos buscando principalmente entender como o conhecimento nos jogos é visto pelos que consomem a mídia e, finalmente desenvolveremos uma metodologia de ensino utilizando alguns jogos disponíveis no mercado para a utilização em sala de aula.

Entre junho e julho<sup>4</sup> do ano de 2014 tentamos definir quais eram as perspectivas do público consumidor de jogos eletrônicos. Disponibilizamos um questionário interativo

---

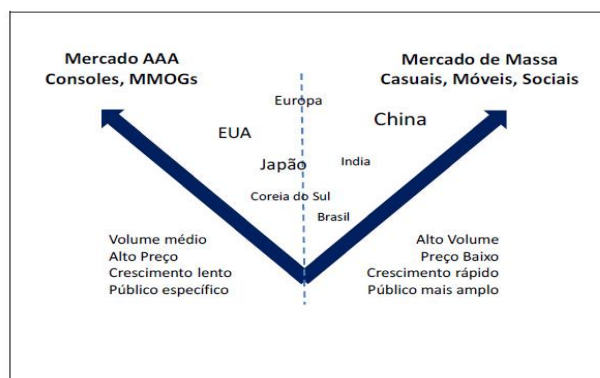
Nintendo Wii, dentre outros.

4 Disponibilizamos o questionário em comunidade da internet voltadas para dois jogos específicos: Civilization V do famoso produtor Sid Meiers (2010) e Company of Heroes da Relic Entertainment (2013). Como este artigo se propõe a ser uma ampla, apesar de rasteira, revisão sobre os jogos de videogame não nos aprofundaremos nestes jogos especificamente. Aproveitaremos, no entanto, as informações obtidas na

buscando entender como seriam os jogadores e suas motivações frente essa forma recente de contar história. Percebemos por exemplo que o velho estereótipo da produção voltada para o público infantil está descartada. Temos uma ampla gama de pessoas que buscam este tipo de entretenimento. O poder aquisitivo mudou dos anos 1980 para cá. Hoje o gamer é adulto, com um poder aquisitivo moderado e que tem acesso a verdadeiras obras de arte complexas tanto quanto o novo consumidor.

A pesquisa aponta que a maioria dos consumidores dos jogos tem entre 21 e 25 anos, cursa ou já terminou o ensino superior e tem renda mínima de mais de 1000 reais. Não são mais filhos, mas até pais que consomem jogos eletrônicos, criando um mercado que movimenta quantidades astronômicas de dinheiro e desenvolvimento tecnológico.

Com relação a atração presente nos jogos temos um dado interessante. Em 57,1% (16) os jogadores afirmaram já terem interesse em história antes do jogo, mas o contato com o ambiente virtual gerou uma quantidade maior de interesse. Temos então a expansão voluntária do conhecimento por conta da instigação do jogo. É válido perceber que hoje em dia temos uma circulação muito democrática de games como mostra a tabela abaixo produzida pela Digicapital:<sup>5</sup>



Do lado esquerdo percebemos os jogos conhecidos como AAA (Triple A), as obras feitas para console e os MMOGs<sup>6</sup>, que são uma produção voltada para um público mais dedicado, também mais exigente; e do lado direito vemos o que podemos chamar genericamente de jogos casuais. Estes últimos são feitos para pessoas que não se especializam

pesquisa

- 5 Entidade estadunidense responsável pelas pesquisas relacionadas aos jogos eletrônicos. Levantamento referente ao ano de 2014. Extraído de: <http://www.proelios.com/wp-content/uploads/2014/01/Digi-Capital-Global-Games-Investment-Review-2014-Executive-Summary.pdf>, no dia: 01/06/2015.
- 6 Sigla em inglês referente a "Massively Multiplayes Online Game"

no consumo deste tipo de entretenimento, mas em algumas situações, de modo geral movimentam quantias ainda maiores do que os jogos que podemos chamar de mais especializados.

Partindo deste pressuposto quais seriam as contribuições para o ensino de história quando refletimos sobre o produto dos jogos de videogame? Do nosso ponto de vista a maior contribuição seria não os mesmos enquanto material a ser utilizado exclusivamente em sala de aula, mas sim como parte de um conjunto de métodos que acompanhem a tendência global da interação entre os sujeitos e o conhecimento por meio da aproximação dos mesmo com o saber que lhes propomos ensinar.

As barreiras neste sentido não são pequenas. Ao perguntarmos aos jogadores o que mais lhes atraía no conhecimento histórico ensinado em sala de aula 51,8% (14) afirmaram que era a sucessão lógica dos acontecimentos e a compreensão *magistra vita* da história. Ou seja, até entre aqueles que se desarmam com relação ao conhecimento histórico as novas concepções de conhecimento e produção do mesmo no campo da historiografia são equivocadas.

Temos que imprimir nesses indivíduos a ideia de produção do conhecimento histórico como uma construção social passiva de transformações. Cabe aos professores/historiadores quebrarem estas noções de linearidade, causa e consequência, além do aspecto vicioso do “sentido da história”. Desde a primeira fase da Escola dos Annales vemos uma profusão renovadora da história que aponta para um novo universo multifacetado no que diz respeito às visões sobre o passado.

Para encerrarmos indicamos um caminho trilhado por um jogo que parece ser um dos mais vantajosos no que diz respeito à utilização da interação como parte das estratégias de ensino de história. Em Civilization V temos a oportunidade de controlar uma civilização que parte de um pequeno aglomerado humano em 3600 a. C. Escolhermos todas as tecnologias que são desenvolvidas neste pequeno povoado. Anos, décadas, séculos se passam e vemos as tecnologias e as relações sociais serem desenvolvidas de forma a permitir com que poucos seres humanos evoluam para grandes civilizações.

*Desenho 1: PrintScream, Civilization V, Firaxis Games (2010).*

Temos uma gama enorme de tipos de jogos. Desde jogos em que a história é obedecida à risca por meio de um roteiro preestabelecido, até *games* que abordam a história partindo de pressupostos mais negociáveis como é o caso de Civilization V. Está nas mãos dos jogadores escolher por exemplo o desenvolvimento da escrita, da fundição do ferro, da alvenaria. Cada escolha habilita novas escolhas. As possibilidades são variadas para a aplicação direta no ensino.

Em uma breve experiência no mês de Abril de 2015 utilizamos o jogo durante a ministração das aulas de pré-história. Pudemos observar como os alunos assimilaram o que viram projetado no quadro. Duas conclusões podem ser apontadas. A primeira diz respeito ao diagnóstico da forma como os alunos veem a história e a segunda se remete a instrumentalização do conhecimento que eles tem acesso.

Quanto ao primeiro problema grande parte de nosso alunado entende a história como uma sucessão de fatos ligados à política, com ênfase nas atividades bélicas. A todo momento, sem que nosso Estado fictício fosse capaz, os alunos entendiam que o desenvolvimento estava ligado ao desenvolvimento de conflitos com outros povos. Para além disso mostraram quase



que um completo desconhecimento relacionado a áreas como Economia, Comércio, Educação, Saúde, Desenvolvimento Urbano entre outras.

Outro aspecto importante, o segundo, está relacionado ao segundo ponto. Apesar de alguns saberem para que serve a universalização do conhecimento, principalmente das áreas relacionadas acima, não tem noção de como elas agem como ferramentas de transformação social. Não são capazes de entender que o desenvolvimento por exemplo da educação se reverte em melhoria das condições de vida das pessoas, diminuindo a desigualdade social e, conseqüentemente, diminuindo os índices de criminalidade.

Como forma de reverter este vício no olhar dos alunos estabelecemos a estratégia de ensino implementando seminários apresentados por eles em quem os conceitos básicos de Religião, Desenvolvimento Tecnológico, Economia, Relações Internacionais, dentre outros foram esclarecidos. O resultado foi duplo. Inicialmente em outra sessão do jogo o desempenho dos alunos foi melhor, marcando mais pontos ao se preocupar com diferentes aspectos da sociedade. Segundo que durante as próprias aulas passaram a entender o que lhes era ensinado.

Como um panorama amplo, porém ainda preliminar devido ao estágio inicial da pesquisa, somos capazes minimamente de entender que os jogos são um excelente exemplo de formato a ser seguido, além de ferramentas viáveis para a criação de um ambiente mais descontraído e amigável no ensino de história.

#### Bibliografia:

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Obras escolhidas*, I. São Paulo: Brasiliense, 1985.

CARDOSO, Oldimmar Pontes. *A didática da História e o slogan da formação de cidadãos*. Tese de Doutorado. São Paulo: Faculdade de Educação, 2007.

DUBIELA, Rafael Pereira. *A utilização de narrativas embutidas no auxílio da narrativa da histórica nos jogos eletrônicos informatizados*. Dissertação de Mestrado. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2008.

FONCECA, Selva G. *Caminhos da história ensinada*. São Paulo: Papyrus, 1993.

KIRSTEN, José Tiacci. Et. Al. São Paulo: Editora Saraiva, 1980.

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. *In: SANTAELLA, Lúcia. FEITOZA, Mirna. Mapa do jogo*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

PALANGANA, Isilda Campaner. Et al. Acerca da relação entre ensino, aprendizagem e desenvolvimento. *Revista Portuguesa de Educação*, 2002, pp. 111-128.

ROSSO, Ademir José e TAGLIEBER, José Erno. Métodos Ativos e Atividades de Ensino. *Revista Perspectiva* 17, 1992. pp 37-46.

SANTAELLA, Lúcia. FEITOZA, Mirna. *Mapa do jogo*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SETTON, Maria da Graça Jacintho. Família, escola e mídia: um campo com novas