

O Jogo da História: Aprendizagens Significativas e Jogos Eletrônicos numa Escola Municipal do Interior da Bahia

MARCELO SOUZA OLIVEIRA¹

I. INTRODUÇÃO

A Educação Histórica é uma área de estudos que se preocupa com o significado que a História possui para professores e principalmente para os alunos. Segundo Barca (2001: 14) a Educação Histórica busca, através de pesquisas, afastar-se do ensino factual e dos estudos lineares, fundamentando os pilares para uma História mais qualitativa.

Essa tamanha preocupação da Educação Histórica está diretamente ligada aos mais variados problemas no processo de ensino e aprendizagem de História, onde, nesse sentido, um dos mais evidentes é a inadequação do método tradicional utilizado comumente pelos docentes para com o aluno. Nesse sentido Ana Rita Martins (2008) em seu artigo para a *Revista Nova Escola*, apresenta como outras dificuldades o que eles classificam como mitos pedagógicos, como exemplo, o mito da “decoreba” momento em que o aluno pratica a reprodução do material didático e a linearidade no ensino de história, pois, há falta do contexto histórico a cerca do tema abordado, ou seja, o aluno não tem a noção do todo, e assim a temática é trabalhada como um fato isolado.

Esse aprendizado mecânico e a História ministrada de forma factual e quantitativa, que não se presta a análise e sim a memorização de fatos e eventos estão tão distantes do universo de significação dos jovens que a sua importância é mínima a estes estudantes (PENTEADO, 2011), que, além disso, ficam impossibilitados de construir seu conhecimento histórico. Barca (2012: 37) afirma em linhas gerais que a Educação Histórica, na tentativa de modificar essa realidade, se sustenta dos estudos em relação ao saber histórico e seus conceitos substantivos e de segunda ordem.

¹ Professor de História e Diretor Acadêmico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, Catu – BA. Doutor em História pela Universidade federal da Bahia. Pesquisa Financiada pelo Programa para Jovens Doutores da Pro Reitoria de Pesquisa do IF Baiano. Meus agradecimentos aos estudantes do IF Baiano Ruan Carlos da Silva e Lucas Araújo da Paixão, bolsistas de Iniciação Científica Junior (CNPq), que executaram a maior parte das atividades, a quem eu considero coautores dessa pesquisa.

Um dos principais conceitos estudados é o de consciência histórica, definido por Jörn Rüsen como uma relação estrutural entre passado, presente e futuro, e que, segundo Germinari (2011: 62) não se constrói somente no âmbito escolar, mas também é formada em outros espaços da sociedade. Isto se dá certamente porque os indivíduos normalmente já trazem consigo, uma ideia em relação à História.

Isabel Barca (2001: 15) observa que as crianças já chegam à escola com um conjunto de ideias ligadas a História e que o meio familiar, a comunidade local, e a mídia, representam consideráveis fontes para a formação da consciência histórica do sujeito, entretanto, essas ideias são baseadas no senso comum, sendo o professor o responsável por torná-las mais elaboradas. De acordo com esse pensamento, a cultura desenvolve um importante papel para a formação do conhecimento histórico.

Desse modo pode-se relacionar a ideia de aprendizagem significativa conforme menciona Ausubel com as questões ligadas a Educação Histórica. A aprendizagem é bem mais significativa à medida que o novo conteúdo é incorporado às estruturas de conhecimento de um aluno, adquirindo significado para ele a partir da relação com seu conhecimento prévio (PELIZZARI, *et al.* 2002: 38).

Isso significa dizer que para que o aluno aprenda história e pense criticamente essa história é necessário que ele relacione o conteúdo em sala de aula com o seu conhecimento prévio adquirido principalmente em elementos midiáticos da sua cultura, como por exemplo, os jogos eletrônicos e os filmes. Onde o conhecimento adquirido na aula é “incorporado” ao conhecimento trazido pelo aluno, oriundo de experiências vivenciadas e/ou observadas pelo indivíduo em sua comunidade ou meio familiar, bem como de algumas mídias.

Pensando nisso, dentre os mais variados recursos capazes de tornar o aprendizado mais significativo, destacam-se na presente proposta, os jogos eletrônicos, uma vez que seu valor educativo não é somente um componente secundário na sua função primariamente lúdica, e, de acordo com Carvalho e Penicheiro (2009: 401), existe uma agregação de elementos científicos capazes de simular a sociedade e a criação de jogos atrativos e de grande valor educativo e comercial.

Diante de desdobramentos tão inusitados, é de se imaginar que qualquer professor fique preocupado com a possibilidade de o conhecimento histórico se desvirtuar. Esse risco, na verdade,

não existe. Primeiro, porque o jovem tem plena consciência de que o jogo é apenas uma brincadeira imaginativa. Não o confunde com a realidade. Depois, porque, para promover alterações na História, ele precisa conhecer e dominar as informações prévias, estas sim fiéis aos acontecimentos. Em outras palavras: quanto maior o conhecimento histórico do jovem, maior será sua liberdade de criar alternativas em torno dele (ARRUDA: 2009). Nesse sentido Carvalho e Penicheiro (2009: 410) completam, afirmando que [...] os jogos propõem estratégias exploratórias que potencializam a reflexão sobre a natureza do conhecimento histórico e o desenvolvimento de ideias de segunda ordem, fundamentais para o desenvolvimento da compreensão histórica.

Sendo assim, diante de tantos “prós”, atualmente, há uma expectativa grande de que a tecnologia trará soluções rápidas para a melhoria da qualidade na educação, sobretudo no ensino de história. Porém, se a educação dependesse somente de tecnologias, já se teria achado as soluções para essa melhoria há muito tempo (SANCHO; HERNANDEZ *et. al.* 2006: 279). O fato é que em muitas escolas, municipais, por exemplo, não há a mínima estrutura para implantar uma metodologia que utilize os jogos eletrônicos como ferramenta de ensino e aprendizagem. Souza e Pires (2007: 01) descrevem outros problemas nesse processo como, por exemplo, o despreparo da maioria dos docentes.

Além disso, essas escolas municipais contam com grande número de jovens em situação de vulnerabilidade social, oriundos de zona rural, ou mesmo dos subúrbios. Desse modo, a utilização de uma metodologia acessível para implantar o ensino de História através dos jogos eletrônicos nesses ambientes, seria fundamental no que diz respeito a oferecer uma nova alternativa de vida para esses estudantes.

Nesse sentido Helenice Bergmann (2010: 2) completa afirmando que a educação está diante de um desafio: inserir as novas tecnologias da informação e comunicação na escola promovendo uma possível alfabetização tecnológica, democratizando o acesso às tecnologias da informação e comunicação para alunos e comunidade, e, conseqüentemente, melhorando a qualidade do ensino.

Um dos principais problemas observados no ensino de História é a inadequação do método tradicional utilizado comumente pelos docentes para com o aluno. Nesse sentido é fundamental a busca por recursos que possam tornar o aprendizado mais significativo, e, pela sua dimensão lúdica, os jogos eletrônicos são instrumentos capazes de legar uma importante contribuição.

Porém em algumas escolas, os alunos, distantes de tais avanços metodológicos em sua aprendizagem, são apresentados a métodos pouco convidativos, devido, talvez, à limitação dos recursos e a ausência de metodologias eficazes, o que afasta esses estudantes das TIC's e os forma sem manifestar sua Consciência Histórica e dificultando o processo de construção do seu Conhecimento Histórico.

O objetivo principal desta proposta é instrumentalizar a aprendizagem significativa em História a partir de metodologias acessíveis de utilização dos jogos eletrônicos como recurso lúdico no processo de ensino e aprendizagem em turmas do 6º Ano do Ensino Fundamental (5ª Série) da Escola Municipal Raimundo da Mata (Catu-BA), contribuindo na manifestação da Consciência Histórica e construção do Conhecimento Históricos de indivíduos em situação de vulnerabilidade social e combatendo a falta de interesse dos estudantes em relação a disciplina.

II. CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS

Para facilitar a execução do projeto, a Metodologia foi dividida em quatro grandes etapas: 1 – Revisão Bibliográfica e estudo dos principais conceitos que envolvem a pesquisa; Escolha dos jogos utilizados e estudo de como foi feita a coleta de dados. 2- Planejamento, execução e coleta de dados da Oficina 1 (teste) com alunos do IF Baiano – *Campus* Catu. 3 – Planejamento, execução e coleta de dados da Oficina 2 (principal) com alunos da Escola Municipal Raimundo da Mata. 4 – Compilação e análise de dados; escrita do relatório de pesquisa e divulgação dos resultados.

Durante a primeira etapa foi realizado o levantamento bibliográfico articulando os conceitos de Aprendizagem Significativa, Vulnerabilidade Social, Inclusão Digital além de diversas pesquisas acerca da Educação Histórica e dos Jogos Eletrônicos. Autores como Arruda (2009), Barca (2001), Carvalho e Penicheiro (2009) e Bergmann (2010) foram fundamentais para tal pesquisa. Esses estudos tiveram como foco principal definir de que modo ocorreriam as oficinas, os tipos de jogos utilizados nessas atividades e como seria feita a coleta de dados. Considerando o aporte teórico previamente obtido, foram escolhidos seis jogos, para trabalhar os conceitos substantivos e abstratos em História durante as oficinas. Foram eles: *Age of Empires*, *Age of Empires II*, *Freedom Fighters*, *Kingdom of Amalur – Reckoning*, *SimCity 4* e *Spore*. Já em relação a coleta de dados, foi escolhido o diário de bordo, no qual os estudantes escreveram tudo o

que foi relevante para os mesmos durante o processo, e tais relatos foram considerados na análise de dados.

Na segunda etapa foi proposta uma oficina “teste”, que teve a finalidade de verificar a possibilidade de utilização desse método na escola municipal. Desse modo foi sugerida aos alunos do 1º ano do IF Baiano *Campus-Catu* a participação dos mesmos nessa oficina. Foi entregue aos 13 estudantes participantes um formulário de autorização para a pesquisa, que foi preenchido pelos pais, além do diário de bordo que foi preenchido pelos próprios alunos no decorrer da oficina. Foi utilizado nessa atividade apenas um *Notebook* e um *Data Show*, já projetando a falta de recursos na escola municipal. Foram utilizados três, dos seis jogos definidos na primeira etapa. Foram eles: *Kingdom of Amalur – Reckoning*, *SimCity 4* e *Spore*. Com o primeiro estudou-se o conceito de Sujeito Histórico, com o segundo discutiu-se ideias ligadas a Urbanização, Economia e Política, e com o *Spore* debateu-se acerca do conceito abstrato de Consciência Histórica. Nesse método os estudantes foram sendo chamados um a um para jogar enquanto as ideias foram discutidas entre os ministrantes e os alunos. A atividade ocorreu em uma das salas do instituto, durante quatro aulas em horários alternativos às aulas de História, nos dias 08 e 11 de Outubro de 2014. Após a coleta e análise dos diários de bordo, iniciaram-se os preparativos para a terceira etapa da Metodologia, referente à oficina na Escola Raimundo da Mata.

Tendo a Oficina Teste trazido resultados parciais satisfatórios, na terceira etapa, foi planejada e executada a oficina na Escola Municipal Raimundo da Mata. A coleta de dados (diário de bordo) e carga horária (quatro aulas) foram mantidas, porém as oficinas foram executadas no horário da aula de História, nos dias 10 e 11 de fevereiro de 2015, das 09:50 as 11:30. Participaram da atividade 29 alunos do 6º Ano do Ensino Fundamental, com idades compreendidas entre 10 e 15 anos. A oficina requereu os mesmos recursos da fase anterior (*Notebook* e *Data Show*), porém modificaram-se os jogos, que foram: *Age of Empires*, *Age of Empires II*, *Freedom Fighters*. A oficina foi realizada na sala de aula dos estudantes, já que a escola não possui laboratório de informática, e foi dividida em dois dias. No primeiro dia houve apenas exposição e discussão dos conceitos que seriam trabalhados no dia seguinte com os jogos. No dia seguinte foram utilizados os três *games*, e os estudantes voluntários eram chamados a jogar, cada um por vez, enquanto os colegas que assistiam faziam comentários perguntas e

anotações. Ao final da atividade foram coletados os formulários preenchidos pelos pais e os diários de bordo dos alunos. Tais dados foram considerados na análise dos dados.

A quarta etapa foi destinada a compilação dos resultados da pesquisa através da análise e discussão dos dados coletados e da escrita do relatório de pesquisa. A análise dos resultados levou em consideração os autores estudados e o exame e avaliação das informações adquiridas nos registros obtidos a partir dos diários de campo recolhidos ao fim da Oficina 1 e da Oficina 2. Tais dados foram organizados para tornar a análise o mais detalhada possível. Para tanto, foi realizada uma tabulação e uma seleção severa dos resultados, com acompanhamento estreito do orientador. Por fim, foram escritos os textos contendo os resultados da pesquisa.

III. JOGOS NA DE AULA: DISCUTINDO EXPERIÊNCIAS

Oficina 1: Despertando a Consciência Histórica em estudantes do IF Baiano – Campus Catu

As aulas apresentadas pelos ministrantes (que foram os estudantes que desenvolveram e executaram a presente pesquisa) já citadas na metodologia demonstraram significativa adequação e eficácia aos objetivos desejados, confirmando também a hipótese levantada, qual seja que os jogos eletrônicos podem complementar e dinamizar o ensino de história à medida que forem utilizados os instrumentos e referenciais teóricos adequados.

Após leitura e análise dos cadernos dos alunos que participaram da aula, foi notável que houve um aprimoramento em relação ao primeiro momento com os mesmos, aprimoramentos esses que vão desde a observação e interpretação do que é história, e não só apenas de conceitos substantivos, mas também de ideias um pouco mais complexas como a compreensão de diversas perspectivas da História e até a ideia de sujeito histórico.

Durante a oficina houve integração e conversas sobre o que os alunos já entendiam de história, sobre o que costumavam jogar, sobre o que aprenderam durante o ensino fundamental e como eles se adaptaram durante esse percurso, tudo a fim de explorar ao máximo seu conhecimento prévio, e durante os primeiros minutos de conversa foi possível perceber que vários conceitos sobre a história eram anacrônicos ou distorcidos, por exemplo, a ideia de que história é uma sequência de fatos lineares que nunca poderiam acontecer de outra forma.

Parte do que foi discutido revelou que, em boa parte das vezes, os alunos absorvem muita informação vinda de mídias comuns e distintas, como os filmes, revistas, animes, histórias em

quadrinhos, desenhos e de vídeo games, informações essas que foram canalizadas de maneira coerente e que pudesse ajudar a esclarecer com mais facilidade certos conceitos, ao aplicar-se as devidas metodologias de aula foi notado que a pretensão de teste inicial foi alcançada.

Os jogos *Spore*; *SimCity*; *Kingdom Of Amalur - Reckoning*, todos da EA GAMES foram de muita importância para o sucesso de nossos objetivos. No primeiro jogo, *Spore*, os estudantes perceberam a relação das ações e os efeitos que elas provocavam no futuro, algo que para a formação da consciência histórica dos mesmos é indispensável, uma vez que a ideia de consciência histórica é entendida como uma relação estrutural entre passado, presente e futuro. Em relação ao *Spore* um estudante a quem será atribuído o nome fictício de João para preservar a identidade dos participantes, afirmou que:

“O jogo Spore falava sobre a evolução e como as escolhas afetavam o futuro de praticamente todas as raças, também mostrava o quão forte é o poder militar sobre as civilizações; a importância da religião e da diplomacia também foram mostradas no jogo [...]”

Com o *SimCity* os alunos conseguiram relacionar vários conceitos substantivos, que os mesmos tinham conhecimento sobre do que se tratava cada um deles porém não conseguiam exemplificá-los tampouco defini-los. Os conceitos de política, economia e cultura, que são importantes no processo de construção do conhecimento histórico, foram identificados no jogo com êxito pelos estudantes gerando inclusive outros debates como a construção de uma sociedade a partir das decisões coletivas.

Durante a utilização do terceiro e último jogo, *Kingdom Of Amalur Reckoning*, os estudantes puderam relacionar as ações do jogo com o conceito de sujeito histórico, onde o indivíduo possui potencial para influenciar e até modificar a história de acordo com suas decisões. Sobre este ponto de vista, o estudante a quem se atribui o nome fictício de Márcio, explicou que:

“K.O.R. Relata a história de um reino que quer dominar todo os outros reinos. Entretanto, todo soberano que tenta reinar, sempre tem alguém para derrotar. No jogo, o protagonista tem a missão de socializar com outras raças para tentar ser grande e derrotar a tirania. [...]”

A utilização dos jogos também levou os estudantes a passarem a aprender a história significativamente, utilizando seus conhecimentos históricos prévios e despertando sua consciência histórica. Sendo assim, considera-se que os alunos de fato aprenderam história, uma vez que não apenas reproduziram informações, mas utilizaram seu pensamento crítico e sua

consciência histórica para absorver novos conhecimentos, o que os distanciou do aprendizado mecânico, que em história, se presta apenas a memorização e reprodução de conteúdos.

Alem disso, foi notório o fato de que a utilização de apenas um *Laptop* e um dispositivo de projeção de imagens não comprometeu o processo de instrumentalização da aprendizagem significativa, baseando-se no uso lúdico e qualitativo dos jogos eletrônicos durante as oficinas. Pelo contrário, tornou a experiência mais interessante, permitindo maior interação entre os ministrantes e os alunos, fato que levou as discussões a tornarem-se mais produtivas.

Oficina 2: Aprendizagens Significativas e Jogos Eletrônicos na Escola Municipal R. da Mata

Observando os dados parciais da oficina 1, foi executada a oficina 2 na escola municipal. É importante deixar claro que assim como foi na análise dos dados da primeira oficina, todos os nomes dos estudantes são fictícios, a fim de preservar a imagem dos alunos participantes.

A partir dos dados coletados foi possível compreender que a grande maioria da turma da que participou das atividades na Escola Raimundo da Mata é habitante de regiões periféricas do município e também da zona rural, talvez exatamente por isso muitos dessa turma nunca havia tido contato com jogos eletrônicos e/ou TIC's, como é possível observar na fala da estudante Carina de 11 anos: “Eu to achando meio estranho porque é a primeira vez [...]”.

Dessa forma, o jogo além de instrumento de ensino e aprendizagem significativa em História, serviu, primariamente, também como meio de inclusão digital. Diferentemente da oficina realizada no IF Baiano – Campus Catu, onde além de maior amadurecimento, pois a atividade ocorreu com turma de 1º ano, todos os alunos já haviam jogado ou mesmo costumavam jogar, possuindo acesso quase que irrestrito as TIC's e a uma variedade imensa de outras mídias, permitindo-lhes um aporte de conhecimento histórico maiores e tornando evidente a situação de vulnerabilidade social dos alunos da escola municipal.

No primeiro dia de oficina eles demonstraram o que sabiam dos conceitos que seriam trabalhados nos jogos e também se apropriaram de algumas visões, que, para eles eram novas, acerca desses conceitos. Durante as discussões procurou-se a todo o momento trazer exemplos e levantar questionamentos relacionados ao dia-a-dia dos jovens, para facilitar a compreensão

desses conceitos, uma vez que inicialmente não se utilizou os jogos e era preciso dinamizar a aula de algum modo.

Os primeiros questionamentos estiveram relacionados à disciplina de História. Os alunos não demoraram a demonstrar que não gostavam ou não se interessavam por História por ela ser passada de maneira linear e factual, ou seja, decorando nomes, datas e acontecimentos. Outros também citaram o fato de ler textos enormes e a obrigação de fazer muitas atividades. Isso significa dizer que eles praticavam o aprendizado mecânico, onde o conhecimento histórico prévio que possuíam (ainda que pouco) não era utilizado durante as aulas da disciplina.

Ao definirem História, os alunos demonstraram estar intimamente ligados a ideias do senso comum, principalmente em construir barreiras e assegurar que a História estava relacionada a algo que aconteceu há muito tempo, e/ou de estar muito distante da realidade desses indivíduos. Algo que o jogo poderia ajudar a desmistificar. Esses aspectos podem ser notados nas falas de Gabriel e de Claudia, ambos de 10 anos de idade: “Pra mim história é uma coisa que já aconteceu a muito tempo atrás [...] História é uma vida que a gente não viveu, e a gente tem que aprender”.

Outro aspecto interessante a ser observado é que exatamente por essa distância que o aluno tem da História e pela não adequação do método tradicional de ensino para com a realidade do jovem, normalmente os estudantes não conseguem observar a importância do estudo da História, assim como a sua importância no entendimento da sua realidade local e da sociedade. Em linhas gerais se têm a ideia de que o estudo do passado é a única serventia da História, onde essa ciência seria necessária apenas para “relembrar coisas do passado” ou para “aprender o que já se passou”, como afirmam os alunos Ítalo e Carla, de 10 e 11 anos respectivamente.

A barreira do aluno em relações aos acontecimentos é novamente abordada pelos estudantes no sentido de perceber a utilidade do estudo da História. Tal como é possível notar no relato do aluno Diego de 11 anos de idade: “(A História) Serve pra saber o passado das pessoas que viveram a muito tempo e a muitos séculos atrás.”

Ainda em relação à importância de se estudar História, alguns estudantes até parecem achar que esse aprendizado é de fato importante para os mesmos. Todavia ao atentar-se para as anotações das alunas Fabiana e Carina, de 12 e 11 anos de idade respectivamente, é notável a dificuldade dos alunos em relação ao conteúdo passado e a maneira na qual ele é passado pelo professor (a): “(A História serve) pra aprender o que a professora ensina e cada coisa que ela

fala”. “(A História serve) para aprender a origem de cada coisa, eu acho um pouco complicado para aprender, mais é importante [...]”.

Em seguida foi perguntado aos alunos, de que modo eles se imaginavam fazendo parte da história. Para provocá-los foram utilizadas três imagens de sujeitos/personagens históricos e procurou-se saber se eles conheciam alguns daqueles rostos. Primeiro foi mostrada a foto de Zumbi dos Palmares e uma minoria o reconheceu e/ou sabia quem ele era. Depois foi mostrada a foto do cantor e compositor Bob Marley: a turma inteira soube identificar e dizer quem ele era. Por último mostrou-se a foto de um grupo de alunos desconhecidos, mas que o ministrante da aula afirmou serem sujeitos históricos, e, logicamente ninguém sabia quem eram aqueles jovens.

Então se perguntou aos estudantes de que modo eles se imaginavam fazendo parte da história, e a maioria deles demonstrou a ideia de que só são participantes da história ou sujeitos históricos aqueles, que de algum modo, ganham destaque e notoriedade na sociedade. Fato que é notável nos seguintes relatos:

Eu imagino ter criado algo muito importante para as pessoas [...]. (Alexandro, 11 anos).
Eu me imagino sendo um bom governante. (Jefferson, 15 anos).
Sendo a primeira mulher a ir pra Lua. (Leiliane, 11 anos).

Na segunda aula da primeira parte da oficina iniciaram-se as discussões em relação aos conceitos que seriam abordados com os jogos. Alguns conceitos como o de Urbanização os alunos nunca tinham ouvido falar. Outros como o de Cultura eles até demonstraram ter alguma ideia, porém não sabiam conceituar. Política foi o único termo que conseguiram conceituar, entretanto as ideias estavam ainda ligadas ao senso comum, à questão da eleição, do voto e de quem governa, o que é possível assimilar a partir dos seguintes relatos dos alunos.

Políticas são as pessoas que governam o país. (Diego, 11 anos).
Política é um lugar de votação. (Raissa, 10 anos).
Política é uma eleição que as pessoas votam. (Éverton, 11 anos).

Em relação ao conceito de cultura os estudantes demonstraram estarem ainda mais distantes do sentido científico que essa ideia apresenta. É claramente perceptível com as falas de três alunas abaixo, que eles não chegaram nem perto de um conceito, ainda que estivesse relacionado ao senso comum.

Cultura é música. (Leiliane, 14 anos).
Cultura é a origem de nós e das coisas. (Luana, 10 anos).
Cultura é a origem de povos que tem cada um a sua mania e preserva. (Carina, 11 anos).

Outro aspecto que ficou claro ao final deste primeiro dia de oficina, foi o fato de mesmo com a discussão de todos esses conceitos substantivos e de todas essas ideias, muitos estudantes demonstraram falta de atenção e/ou ficaram dispersos e distantes da discussão que se desenrolava. O método da primeira parte da aula (sem essa intenção) causou esse efeito, onde somente com a aula expositiva, muitos se mostravam desinteressados. Além disso, a imaturidade da turma pode ter contribuído nesse sentido, onde o que estava sendo debatido, ainda com exemplos do dia-a-dia e com uma linguagem simplificada, parecia distante demais da realidade dos alunos, a ponto de não se interessarem.

Já durante o segundo dia de oficina, no qual foram utilizados os jogos *Age of Empires*, *Age of Empires II* e *Freedom Fighters*, os alunos foram muito mais participativos, demonstrando-se bem mais curiosos em relação à História e seus conceitos. Para facilitar a compreensão dos estudantes, a todo o momento era retomado algum tema ou conceito discutido no primeiro dia da atividade, para relacioná-los com os jogos junto com os jovens, e, desse modo os mesmos viessem a assimilar melhor esses conceitos, ainda que não jogassem ou ficassem apenas observando seus colegas jogando. Observando o relato dos alunos abaixo, a história parece ter ficado mais próxima da realidade dos mesmos.

Eu entendi que o jogo é muito interessante para a gente aprender como a nossa cidade funciona e de que ela precisa. Os personagens tão pegando madeira e comida, procurando água, construindo casas e outras coisa pra população. (Raissa, 10 anos).

Primeiro a gente pegou comida pro povo vim e depois pegou madeira pra construir casa, porque o povo queria isso. Eu achei legal porque antigamente eles já fazia isso. (Cícero, 15 anos).

Eu entendi que eles precisam de comida pra sobreviver e de água e hospital, igual a gente. (Leiliane, 14 anos).

Nas falas de Cícero e de Leiliane é possível ainda observar outro aspecto interessante. Mesmo ao trabalhar jogos que abordavam um período histórico (*Age of Empires* trata de História Antiga e *Age of Empires II* trata de Idade Média em sua narrativa), os estudantes conseguiram entender os conceitos que foram trabalhados e discutidos, dentro do jogo, e ainda transportaram para o período histórico em que vivem, para o seu cotidiano. Ou seja, os *games* contribuíram para que a História e seus conceitos fossem trazidos de um passado distante e inatingível, para o presente, para o dia-a-dia desses alunos.

A mudança de percepção dos estudantes em relação à história e aos conceitos trabalhados foi evidente. Um exemplo disso é o aluno Alexandro de apenas 10 anos de idade, que apresenta uma utilidade para a História muito próxima do que muitos historiadores ministram em sala de aula. O aluno afirma que: “A história é uma ciência que serve para lembrar o passado e desse jeito poder entender o presente”.

Quando questionados novamente em relação a como se imaginariam fazendo parte da história, observa-se a influência do jogo *Freedom Fighters* onde um simples encanador, com as suas ações, ajuda a mudar os rumos da Guerra Fria. Ou seja, trazendo a ideia de sujeito histórico, onde todos possuem um potencial para mudar a História, considerando o fato de todos estarem presentes dentro de um contexto histórico. Em relação a esse questionamento os estudantes responderam o seguinte: “Faço parte da história porque tudo o que a gente faz vira História”. (Diego, 11 anos). “Todo mundo faz parte da história”. (Isabela, 12 anos).

Também se observa uma evolução evidente na forma sobre a qual os estudantes entendem a Política. Nota-se que os alunos não mais enxergam a Política através do senso comum, pelo contrário. Através dos jogos eles buscaram uma definição mais coerente e também autêntica desse conceito, o que se percebe nas afirmações abaixo:

Política é quando alguém se junta pra discutir o que tem de errado na comunidade. (Gabriel, 10 anos).

(Política) É quando o povo se reúne pra ver se a cidade está bem. (Claudia, 10 anos).

(Política) É um debate entre as pessoas, falando como a cidade e o país está e como deve fazer pra melhorar a vida da população. (Luane, 10 anos).

Ainda em relação ao conceito de Política, é possível observar que houve também uma mudança significativa na compreensão dos estudantes sobre quem é um político. Nesse sentido, a estudante Geovana, de 11 anos, levanta a hipótese coerente de que “[...] todos nós somos políticos porque não é só quem se candidata que são políticos”.

Já em relação à Cultura, alguns dos alunos, a exemplo do garoto Ítalo de 10 anos, já conseguiam apresentar uma definição acerca do que significa esse conceito, e tal definição mostrou-se muito próxima das explicações de Antropólogos, por exemplo, salvo as devidas proporções, pois se fala de um aluno de 10 anos em situação de vulnerabilidade social estudante de uma escola municipal mal estruturada. Desse modo, o jovem Ítalo define cultura como “[...] resultado de todo conhecimento humano, é uma mistura de costumes e experiências”.

Outra mudança dos alunos ocorreu em relação ao conceito de Urbanização. A turma inteira não possuía o mínimo conhecimento sobre este conceito, porém, a partir das discussões, provocações e também das experiências e aprendizagens com os jogos eletrônicos essa situação foi modificada. Enquanto alguns jogavam e faziam as “cidades” do jogo *Age of Empires* crescerem, os ministrantes ajudavam aos outros estudantes a relacionarem as discussões da primeira parte da oficina com o *game*. A partir disso, muitos estudantes conseguiram obter as primeiras ideias relacionadas à Urbanização e outros jovens conseguiram inclusive até definir o conceito com suas próprias palavras e percepções.

Alunos como Alexandro de 11 anos e Cláudia de 10 anos, trouxeram as respectivas ideias a respeito do conceito de Urbanização: “Urbanização é o crescimento da cidade, o qual vai diminuindo o campo”. “(Urbanização) É quando um ambiente rural se transforma em urbano. Ocorre quando as pessoas vai [sic] a cidade procurar trabalho”.

Outro fato interessante relacionado à diferença de postura dos estudantes com o jogo e com a ausência do jogo está relacionado à observação de um dos alunos. Éverton, de 11 anos, durante o primeiro dia, somente com a aula expositiva, mostrava-se disperso e sem demonstrar o menor interesse pela atividade. Já com os jogos, sentou-se em uma das carteiras mais próximas e observava atentamente seus colegas jogarem, além de levantar questionamentos e fazer algumas anotações. Logo o jovem pediu para jogar também, e jogou e aprendeu e se divertiu bastante.

Ao fim da oficina, os quatro alunos que mais se destacaram e participaram durante a atividade foram presenteados com cadernos da série *Assassin'S Creed*, como incentivo ao estudo de História. Sendo assim, a experiência mostrou-se extremamente enriquecedora.

IV. CONCLUSÕES

Dessa forma, com base na análise dos resultados e no aporte teórico, conclui-se primeiramente que os jogos eletrônicos podem ser utilizados como recurso lúdico no processo de ensino e aprendizagem de história, mesmo que eles não tenham sido produzidos com fins pedagógicos. Um dos primeiros cuidados ao se utilizar dos jogos eletrônicos para esse fim é o de deixar claro que os *games* são simulações da realidade e que se utilizam tanto de elementos “reais”, quanto ficcionais. Sendo assim, é preciso que se tenha um aporte teórico e metodológico adequado e é preciso também fazer a seleção coerente dos jogos com foco no objetivo de cada

aula/assunto/conteúdo. Além disso, os jogos eletrônicos podem auxiliar na manifestação da consciência histórica dos indivíduos, bem como na construção do conhecimento histórico dos mesmos, observando que esse aprendizado ocorre indiretamente a partir de analogias e de relações com outras mídias ou com o que foi visto, estudado e debatido em sala de aula.

O jogo também se mostrou ser mais do que um instrumento de ludicidade dentro das aulas de história. O recurso serviu também no processo de inclusão digital de muitos alunos em situação de vulnerabilidade social, visto que para a maioria dos estudantes da escola Raimundo da Mata as oficinas do projeto representaram o primeiro contato com as TIC's. Desse modo o jogo eletrônico ajudou a promover a alfabetização tecnológica, a democratização do acesso às tecnologias da informação e comunicação para alunos, e, por tanto, melhorando a qualidade do ensino de História. Outrora lidadas ao senso comum, as ideias trazidas pelos jovens após a experiência com os jogos se mostraram mais “científicas” e melhor estruturadas. Além disso, os jogos auxiliaram na compreensão maior dos conceitos e, sobretudo, no processo de tornar esses conceitos e a História em si mais próximos dos estudantes, transformando algo que para eles era distante de sua realidade, em algo que passou a refletir o cotidiano desses alunos.

Assim, a continuação da presente pesquisa dar-se-á em duas vertentes. A primeira delas continuará trabalhando conceitos históricos nas turmas da escola Raimundo da Mata, sendo o próximo conceito a ser abordado o de Mito e Mitologia, aproveitando-se dos estudos em história antiga, durante o fim da Unidade I. A outra vertente é a construção de um jogo que abordará temas relacionados à história local (Catu-BA), contribuindo com a (re)construção da memória do município, e logicamente facilitando o processo de ensino e aprendizagem. Se os prazos forem cumpridos corretamente e sem atrasos, o protótipo do *game* deve ficar pronto até o fim do ano de 2015.

Pretende-se, por último, ajudar a escola a instalar um espaço para que os jovens possam ter acesso as Tecnologias de Informação e Comunicação. O *Notebook* e o *Data Show* utilizado no projeto que foram financiados pela Pró-Reitoria de Pesquisa do IF Baiano e pelo CNPq deverão ser doados a escola ao final da última etapa do projeto, qual seja a utilização de jogos eletrônicos como complemento as aulas das turmas do 6º Ano do Colégio Municipal Raimundo Mata durante dois bimestres letivos, de maneira sequencial. O Objetivo é perceber se a utilização dessa metodologia por um período maior de tempo e de aulas manterá os resultados obtidos numa

oficina, como já fizemos. Da mesma forma, pretende-se inserir as TIC's no cotidiano da turma incentivando professores de outras disciplinas a utilizarem-na na perspectiva teórica e metodológica adota dentro dessa pesquisa.

Ainda que não existam processos metodológicos infalíveis visa-se, com esta proposta, contribuir para a possível resolução de alguns dos diversos problemas que ainda existem no ensino de história.

V. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARRUDA, Eucidio Pimenta. Jogos de computador simulam enredos históricos irreais: Como tirar proveito pedagógico dessa liberdade? In: História virtual - Revista de História. Disponível em: <http://www.revistadehistoria.com.br/secao/educacao/historia-virtual>, acesso em 24/01/2013.
- BARCA, Isabel. Educação Histórica: Uma Nova Área de Investigação. In Revista da Faculdade de Letras, HISTÓRIA Porto, III Série, vol. 2, 2001, PP. 013 – 021. Disponível em <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/2305.pdf> acesso em: 27/01/14.
- BARCA, Isabel. Ideias Chave para a Educação Histórica: Uma Busca de (Inter) Identidades. In Revistas UFG. Disponível em <http://www.revistas.ufg.br/index.php/historia/article/viewFile/21683/12756> acesso em: 31/01/14.
- BERGMANN, Helenice Maria Barcellos. Escola e Inclusão Digital: Desafios na formação de redes de saberes e fazeres. In: Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância, 2010. Disponível em http://www.abed.org.br/revistacientifica/Revista_PDF_Doc/2010/2010_1952010173424.pdf Acesso em 13/09/2014.
- GERMINARI, Geysa. Educação Histórica: A Constituição de Um Campo de Pesquisa. In Revista HISTEDBR On-Line. Disponível em http://www.histedbr.fae.unicamp.br/revista/edicoes/42/art04_42.pdf.
- MARTINS, Ana Rita. O que ensinar em história. In: Revista Nova Escola. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/formacao/passado-presente-juntos-ensinar-428266.shtml?page=1>, Acesso em: 04/04/2015.
- PELIZZARI, Adriana et al. Teoria da Aprendizagem Significativa segundo Ausubel. In: Rev. PEC, Curitiba, 2002 v.2, n.1. (pg. 37-42) Disponível em <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012381.pdf> acesso em: 02/06/2014.
- PENICHEIRO, Felipe Miguel; CARVALHO, Joaquim Ramos de. Jogos de Computador no Ensino de História. In: ResearchGate, 2009. Disponível em http://www.researchgate.net/publication/235915390_Jogos_de_Computador_no_Ensino_da_Historia acesso em: 10/01/14.
- PENTEADO, André Felipe. Ensino de História: Entre o Visível e o Possível. In: Anais Eletrônicos do IX Encontro Nacional dos Pesquisadores do Ensino de História 18, 19 e 20 de Abril de 2011- Florianópolis/SC.
- SANCHO, J. M.; HERNANDEZ, F. et al. (Org). Tecnologias para transformar a educação. Porto Alegre: Artmed, 2006. In: Educar, Curitiba, n. 28, p. 279-282, 2006. Editora UFPR.
- SOUZA, Renato João de; PIRES, João Ricardo Ferreira: Os desafios do ensino de História no Brasil. In: Professores em Formação ISEC/ISED N° 1 2º semestre de 2010. Disponível em <

<http://www.funedi.edu.br/revista/files/edicoesanteriores/numero1/OsdesafiosdoensinodehistorianoBrasil.pdf>> Acesso em: 11/06/2014.