



HISTÓRIA EM JOGO ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS PARA O USO DE GAMES NO ENSINO DE HISTÓRIA PARA O 7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

GAME HISTORY

GUIDELINES FOR TEACHING GAMES FOR USE IN HISTORY TEACHING FOR 7º GRADE –MIDDLE SCHOOL

- **Alexandre Augusto Castro de Souza Freitas** (Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica (Mestrado Profissional) da Faculdade de Ciências da UNESP/Bauru - e-mail: alexandreacsfreitas@gmail.com)
- **Thais Cristina Rodrigues Tezani** (Professora Doutora no Departamento de Educação e no Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica (Mestrado Profissional) da UNESP/Bauru - e-mail: thais@fc.unesp.br)

Resumo:

Na perspectiva de um cotidiano permeado cada vez mais pelas tecnologias, nosso trabalho originou-se em demanda de nossa prática docente na análise de games inicialmente não construídos com finalidades educacionais e seu uso enquanto possibilidade e estratégias pedagógicas nas aulas de História do 7º ano do ensino fundamental. Esta pesquisa encontra-se em desenvolvimento no Programa de Mestrado Profissional em Docência para a Educação Básica. Os games são utilizados pelos alunos com finalidades de entretenimento e possuem vários aspectos derivados de conceitos e fatos históricos reais transcritos em suas construções e compreensão de jogabilidade, gerando uma base de conhecimentos prévios que os alunos trazem a sala de aula em situação de aprendizagem. Nossa proposta é catalogar uma amostra deste conhecimento prévio elencado nas situações de aprendizagem e produzir junto aos professores e alunos estratégias facilitadoras de seu uso enquanto objeto de aprendizagem. Serão selecionados e analisados games por meio de levantamento prévio daqueles utilizados pelos alunos produzindo orientações didáticas para os docentes e estratégias pedagógicas de utilização dos games nas aulas. Os descritores e orientações produzidas junto aos docentes integrarão um catálogo digital de apoio aos docentes nas ações práticas com a utilização dos games em sala de aula, que servirão de apoio ao trabalho docente nesta e em futuras situações. Objetivamos, desta forma, contribuir com a popularização e apoiar o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, as TDIC, pelos professores na sala de aula aproximando o contexto das aulas ao conhecimento prévio dos alunos na construção de um aprendizado socialmente relevante e efetivo.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos, Games, História Medieval, Orientações didáticas.

Abstract:

From the perspective of an everyday permeated increasingly by technology, our work originated in demand for our teaching practice in game analysis did not initially built with educational purposes and its use as a possibility and teaching strategies in history lessons of the 7th year of teaching key. This research is developing in the Professional





Master's Program in Teaching for Basic Education. Games are used by students for entertainment purposes and have various derivative aspects of concepts and actual historical facts transcribed in their construction and understanding of gameplay, creating a base of prior knowledge that students bring to the classroom learning situation. Our proposal is to catalog a sample of this prior knowledge part listed in learning situations and produce with teachers and students facilitating strategies to use while learning object. They will be selected and analyzed games through previous survey those used by students producing teaching guidelines for teachers and pedagogical strategies for using games in the classroom. The descriptors and guidelines produced together with teachers integrate a digital catalog to support teachers in practical actions with the use of games in the classroom, which will support the teaching work in this and future situations. We aim in this way contribute to the popularization and support the use of Digital Technologies of Information and Communication, the TDIC, teachers in the classroom approaching the context of lessons to students' prior knowledge in building a socially relevant and effective learning.

Keywords: *Electronic Games, Games, Medieval History, Didactic guidelines.*

1. Introdução

Esta pesquisa encontra-se em andamento no Programa de Mestrado Profissional em Docência para a Educação Básica da Faculdade de Ciências da UNESP - Bauru e parte do fato de haver grande produção científica acerca dos games (assim chamados os jogos eletrônicos por usuários e desenvolvedores) suas possibilidades enquanto objetos de aprendizagem, constituída por estudos e práticas bem sucedidas, sobretudo na disciplina de História, cujos conteúdos são permeados e servem muitas vezes de suporte ao jogo em si, remetendo a possibilidade de diversas situações de construção de aprendizado. Embora o tema se apresente amplo e gere a impressão de distante de uma aprendizagem efetiva, os trabalhos científicos tentam demonstrar o oposto. Adotando metodologias qualitativas que envolvem os sujeitos da aprendizagem nos conteúdos educacionais via game e os docentes no sentido inverso numa tentativa de compreender a linguagem das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, as TDIC, na qual os alunos são nativos. Cabe ressaltar que na prática tais estudos realizados como os games no ensino de história por autores como: TELLES (2015); BARANAUSKAS (2014); BAUM (2015) e HETKOWSKY (2014) parecem ainda distantes das salas de aula por diversos fatores que envolvem desde a impossibilidade de acesso a estas tecnologias, a existência destas, mas com metodologias pouco efetivas e ainda a visão negativa destas tecnologias, devida, sobretudo a origem de entretenimento que a maioria dos games tem. Tal distanciamento nos instiga a um aprofundamento de estudo, contribuição e articulação desta práxis pedagógica.

2. Games: prática e diálogo com o currículo

A visão negativa dos games não construídos para fins educativos permeia os discursos, sobretudo nos docentes que não tem em suas formações iniciais e continuadas, acessos a estudos que forneçam capacitação de uso das TDIC e acerca dos ambientes digitais





nos quais os alunos aprendem grande parte das referências que trazem a sala de aula como conhecimento prévio. O trabalho focará a utilização de estudos e práticas desenvolvidas com games no ensino de História analisando seus potenciais e dificuldades, sua aplicabilidade em sala de aula culminando na elaboração de produto na forma de catálogo com orientações didáticas que servirão de apoio ao desenvolvimento de práticas com games em sala de aula. O público-alvo serão as turmas de 7º anos do ensino fundamental de uma escola da Rede Estadual na cidade de Bauru. O Currículo Oficial do Estado de São Paulo prevê um conjunto de competências e habilidades que o aluno deverá desenvolver ao final de cada etapa de aprendizagem, sendo que o conteúdo de História Medieval encontra-se no 7º ano. Observamos que os alunos têm acesso a outras fontes de conhecimento prévio acerca do período medieval que não as propostas no currículo oficial incluindo os games que fazem parte de seu contexto imersos na Cibercultura proposta por Levy (1999). Propomos aperfeiçoar itens descritores que possibilitem ao professor escolher e utilizar com maior autonomia e embasamento o game enquanto possibilidade de aprendizagem. A presença dos games introduzidos no ambiente escolar pelos alunos suscita uma discussão entre os docentes, sobretudo da disciplina de História que se colocam reticentes ao uso destas referências enquanto possibilidade de aprendizagem. As alegações são pautadas na falta de formação e capacitação e no caráter de entretenimento dos games uma vez que esta é a finalidade para os quais a maioria foi produzida. Eles são específicos e contêm objetivos divergentes do educacional, mas isso não justifica a exclusão destes enquanto materiais. Pelo contrário, nos instiga a estudar e a compartilhar tais possibilidades com os educadores levando a uma melhoria qualitativa da prática docente e do aprendizado dos alunos. Materiais diferentes exigem metodologias e práticas diferenciadas. Desta forma este trabalho justifica-se na necessidade de reconhecer e valorizar os conhecimentos prévios do aluno em consonância com o papel do professor em selecionar, analisar e definir como e quando utilizar o elemento game para maximizar o aprendizado dos conteúdos e conceitos da sua disciplina, propondo a estes definir coletivamente parâmetros e orientações úteis a sua prática no uso dos games enquanto objetos de aprendizagem. Assim sendo constituem-se nossos objetivos de forma geral: Apresentar orientações didáticas sobre o uso de games no ensino de História do 7º ano do ensino fundamental como possibilidade de apoio ao processo de ensino-aprendizagem do conteúdo curricular específico de História Medieval. E de maneira específica: Colaborar para a popularização entre os professores do uso das TDIC e games em sala de aula. Contribuir com o aprendizado dos alunos utilizando materiais e referências mais próximas ao seu domínio sociocultural.

3. Fundamentação teórica

Baranauskas (2011) esclarece as relações entre Jogo Informação versus Jogo Diversão e coloca o professor como o responsável pela distinção dos aspectos positivos e negativos do uso dos jogos eletrônicos no ensino de História. Em Baum e Maraschin (2014) evidenciamos o uso dos videogames (jogos eletrônicos que tem por principal interação de resposta ao usuário o estímulo visual via tela de TV, PC, tablets celular, etc.) nas escolas abordando o uso desta ferramenta para desenvolver habilidades de “fluência digital” a qual se faz necessária a compreensão do aprendizado no meio digital tendo o videogame como





objeto de cognição diferenciada que exige análise própria. Goya e Rossi (2014) propõem o videogame como ferramenta auxiliar mesmo que não atinja a todos os alunos e salienta a importância do uso deste enquanto linguagem digital. Buscamos especificidades e fatores facilitadores de aprendizagem em Hetkowski (2007) que trabalha os conceitos e peculiaridades das comunidades gamers (constituídas por jogadores que interagem de modo virtual e real desenvolvendo relações e códigos próprios de conduta social) que podem favorecer a interação em sala de aula. Em Huizinga (2000) vemos a relação do homem com os jogos historicamente construindo a própria cultura humana. Para compreensão do universo da Cibercultura nos apoiamos nos pressupostos de Levy (1999) que nos leva a pensar numa sociedade onde a informação é o valor e as tecnologias e novos meios que a suportam e interagem cada vez mais com a esta provocando mudanças de paradigmas. Levy (2004) discute sobre a multiplicidade de espaços do saber dentro do ciberespaço. Especificamente com games na disciplina de História Mafra (2012) discorre sobre o ensino da frente aos novos paradigmas decorrentes do uso das novas tecnologias em sala de aula e o risco de da exclusão dos alunos dos novos meios e suas implicações sociais pelo não envolvimento e negação do professor com as novas mídias. Pavanati (2007) esclarece que a imersão dos alunos nativos no meio digital leva a necessidade do professor comunicar-se com esse novo meio para dialogar com seu aluno. Teles e Alves (2015) problematizam o uso pedagógico de games que tem como plano de fundo conceitos e fatos históricos. O Currículo Oficial do Estado de São Paulo estabelece os conteúdos a serem desenvolvidos nas escolas da Rede Estadual de Ensino, adotam parâmetros de competências e habilidades como critérios de avaliação e norteia os materiais didáticos oficiais e sua metodologia.

4. Metodologia

Procederemos à análise do Currículo Oficial do Estado de São Paulo levantando: Conteúdos para o 7º ano do ensino fundamental na disciplina de História, metodologias e instrumentos previstos para a aprendizagem nos materiais, possibilidades e limitações ao aprendizado. Em sequência realizaremos levantamento do uso dos games enquanto possibilidade de apoio no processo de ensino aprendizagem destes conteúdos na forma de questionário com os alunos dos 7º anos elencando: os games que utilizam e suas preferências, que representações do período medieval estes conhecem? E também via questionário com os professores de História sobre: conhecimentos e experiências prévias no uso dos games e TDIC no ensino de História e como vêem essa possibilidade em sua prática. Procedendo a análise qualitativa dos dados selecionaremos um game específico levando em consideração sua abrangência junto aos alunos e possibilidades didáticas elencadas pelos professores. Posteriormente faremos a análise do game: suas potencialidades e fragilidades, possibilidades de trabalho com o conteúdo de história medieval com base na prática, implicações do uso do game na sala de aula e no aprendizado. Efetuando-se a elaboração do produto na forma de Catálogo Digital contendo orientações didáticas, referências descritoras, sequência didática e sugestões para o subsídio da prática em sala de aula com os games. O Catálogo servirá de contribuição e incentivo aos docentes no uso dos games em sala de aula enquanto possibilidade na melhoria de sua prática, tornando o aprendizado mais próximo e socialmente relevante aos alunos.





5. Considerações

Os games têm sido elementos cada vez mais presentes nos discursos e indagações nas aulas de história pelos alunos e ignorar tais indagações seria negar aos alunos acesso a instrumentos que lhes permitiriam de alguma maneira um domínio e entendimento maior acerca de sua própria realidade. Daí a importância de auxiliar o professor na construção de elementos práticos que o permitam lidar melhor com a presença dos games, elementos presentes no repertório dos alunos e que podem servir de instrumentos interessantes enquanto objetos de aprendizagem. Buscamos ir de encontro ao papel do professor enquanto responsável por definir como e quando utilizar as TDIC maximizando seus potenciais de maneira a dialogar com a realidade dos alunos na busca por um aprendizado contextualizado e de valor aos alunos.

Referências

ALVES, Lynn;TELLES,Helyom Viana. Ensino de História e Videogame: Problematizando a Avaliação de Jogos Baseados em Representações do Passado. **Anais do XI Seminário Jogos Eletrônicos Educação e Comunicação.UNEB**, Salvador, 2015 Disponível em : < <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/R26SJEEC2015.pdf>> Acesso em: 18 Jun 2015.

BARANAUSKAS,Maria Cecilia C. ; MIRANDA,Leonardo Cunha de;MAIKE,Vanessa Regina M. Lima. Investigando sobre Requisitos para um Jogo de RPG com Professores de uma Escola Pública de Ensino Fundamental. **Anais do XXII SBIE WIE**. Aracaju, 2011. Disponível em : <<http://www.lbd.dcc.ufmg.br/colecoes/sbie/2011/0063.pdf>> Acesso em: 17 Ago 2014.

BAUM ,Carlos ; MARASCHIN Cleci. Vencendo o Conteúdo :Pistas e Desafios para o uso de Videogames nas Escolas;. Ayvu: Rev. Psicol., v. 01, n. 01, p. 39-58, 2014. **Revista do Departamento de Psicologia do Instituto de Ciências Humanas e Sociais de Volta Redonda, Universidade Federal Fluminense**. Volta Redonda RJ, Disponível em : <www.ayvu.uff.br/index.php/AYVU/article/download/20/19> Acesso em: 15 Jun 2015.

GOYA ,Julia Yuri Landim; ROSSI , Dorival Campos. A Linguagem do Videogame como Ferramenta no processo de Ensino e Aprendizagem.**Anais do VII Congresso Mundial de Comunicação e Artes. Lisboa , Portugal Abril 2014**. Disponível em : <<http://proceedings.copec.org.br/index.php/wcca/article/viewFile/2046/1951>> Acesso em: 22 Mai 2015.

HETKOWSKI , Tania Maria; ALVES ,Lynn. Gamers brasileiros: quem são e como jogam? IN: **Desenvolvimento Sustentável e Tecnologias da Informação e Comunicação**. ORG:HETKOWSKI , Tania Maria; ALVES ,Lynn.: v.1, Edufba: Salvador. 2007, p. 161-174.





Disponível em: https://www.institutoclaro.org.br/uploads/gamersbrasileiros_lynnalves_tmaria.pdf Acesso em: 23 Ago 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

LEVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

_____. **Cibercultura**. São Paulo, 34, 1999.

_____. **O que é o virtual?** São Paulo: 34, 1996.

_____. **As Tecnologias da Inteligência – o futuro do pensamento na era da informática**, Rio de Janeiro: Editora 34, (1ª ed 1990), 1993

MAFRA, Antonio Celso JR; SILVA, Cristiani B.. **Os jogos para computador e o ensino de História**. Diálogos possíveis. Em Tempo de Histórias. Publicação do programa de Pós Graduação em História. UNB. Brasília, 2012. Disponível em : < periodicos.unb.br/index.php/emtempos/article/download/2602/2153 > Acesso em: 23 Ago 2014.

PAVANATI, Iandra. Ensino de História, Educação, Tecnologia e Cibercultura. **XXV Simposio Nacional de História da ANPUH**. Fortaleza, 2009. Disponível em : <http://anpuh.org/anais/wp-content/uploads/mp/pdf/ANPUH.S25.0579.pdf> Acesso em: 23 Ago 2014.

_____. **SÃO PAULO, SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO. Currículo do Estado de São Paulo: Ciências Humanas e suas tecnologias**. São Paulo 2010. Coordenação geral: FINI, Maria Inês; coordenação de área: MICELI, Paulo.

