

Jogos digitais e o ensino de História: O emprego de novas tecnologias na sala de aula

Daniel de Libório Ricardo (PIBID/UEM)
Leandro Brunelo (DHI/PIBID/UEM - Orientador)

Introdução

Este trabalho objetiva refletir sobre a experiência dos acadêmicos do curso de licenciatura em História da Universidade Estadual de Maringá (UEM), que por meio do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) estão inseridos no espaço escolar. Este projeto proporciona a troca de experiências entre os estudantes universitários e os professores da rede estadual da educação básica, a valorização da futura profissão, bem como o aprimoramento da qualidade da formação inicial. Além disso, outro ponto inerente ao projeto consiste na produção de material didático. Nesse sentido, este trabalho também almeja demonstrar a importância das novas tecnologias, principalmente dos jogos digitais, para o ensino de História, visando mostrar a sua utilidade como ferramenta de ensino que pode auxiliar o trabalho do professor em sala de aula, tendo em vista que o convívio dos alunos com aparelhos tecnológicos aumentou consideravelmente nos últimos anos. Ao empregar o jogo digital *Age of Empires II* em sala de aula, o professor pode demonstrar de forma clara e rica a época medieval. Com o jogo, os discentes têm a chance de observar diferentes aspectos de um feudo. Mas a utilização do jogo digital implica em alguns cuidados metodológicos. A aula teórica não deve ser abandonada, mas sim aliada à prática virtual que o jogo proporciona. O docente deve preparar um plano de aula que siga um esquema de aula teórica e aula prática. E com essa junção, estimular a percepção e senso crítico do aluno. Logo, este trabalho propõe uma prática didática que alie o ensino de História e um jogo digital.

Jogos Digitais para Auxiliar o Ensino de História

É sempre um desafio para o professor criar novas metodologias para auxiliar os estudos em sala de aula. Mesmo com o advento das novas tecnologias nas redes públicas de educação, houve poucas alterações em relação às metodologias de ensino. Muitos equipamentos instalados nas instituições escolares não foram aproveitados de forma correta, vários computadores foram danificados, sejam pelas condições onde eram instalados ou pelos maus hábitos dos estudantes em vandalizar o patrimônio escolar. Além disso, equipamentos eletrônicos em pouco tempo ficam obsoletos, impossibilitando adicionar novos recursos nas máquinas pertencentes às escolas.

Outro motivo é a falta de preparo de professores em lidar com esses aparelhos. Mesmo com vários cursos destinados a introduzir e a preparar o docente para utilizar o computador, é notável que o despreparo e a falta de intimidade prevalecem sobre esses profissionais. Não adianta apenas apresentar filmes, documentários ou fazer demonstrações utilizando aplicativos do *Microsoft Office*¹, o docente deve buscar o auxílio das novas tecnologias para chamar a atenção dos alunos para o conteúdo que está sendo estudado. Além disso, as novas tecnologias podem ser utilizadas através de jogos digitais, que auxiliam o desenvolvimento das funções cognitivas do aluno. Entretanto, o docente deve obedecer a três pilares fundamentais para desenvolver o ensino de História através dos jogos digitais:

Três pilares são fundamentais para o sucesso na utilização dos jogos nas escolas: educadores preparados, estrutura escolar e planejamento adequado, e boa variedade e qualidade de jogos à disposição que possibilitem escolhas adequadas. Sem esses pilares, a experiência educacional com o uso de jogos pode gerar resultados frustrantes (WANG, 2005).

Existem vários jogos que trabalham com conteúdos históricos. Têm-se os famosos simuladores estratégicos, como *Age of Empires*, *Civilization* e *Rise of Nations*. Tem também os jogos de terceira pessoa como *Medal of Honor* e *Call of Duty*. E aqueles mais voltados para personagens históricos como: *Napoleon: Total*

War, Alexander e Caesar III. Embora esses jogos citados englobem fatos históricos, todos contêm adaptações, generalizações e defasagens históricas. É por conta disso que eles precisam ser trabalhados de forma planejada.

É preciso mudar o pensamento de desvalorizar as atividades que são vinculadas para o lazer, como é o caso dos jogos digitais.

Ousaria dizer que as novas gerações podem estar aprendendo mais por meio do contato com os jogos digitais do que nós, professores, podemos supor. Na medida em que os jovens adquirem novas aprendizagens por meio e na forma de jogos e pelo fato de jogarem avidamente e, ainda, pelo fato dessas aprendizagens não serem objeto da atenção dos seus professores de História, eles podem não ter consciência de que ao jogarem estão adquirindo conhecimentos e saberes complexos e que estes podem ou não lhes facilitar suas aprendizagens em História. (ARRUDA, 2009, p.14).

Dentre os jogos citados anteriormente, o escolhido como foco de pesquisa será o jogo *Age of Empires II – The Age of Kings* (1999) e sua expansão *The Conquerors* (2000). O jogo faz parte da série desenvolvida pela *Ensemble Studio* e publicada pela empresa *Microsoft Games*.

Esta série possuiu ainda os jogos *Age of Empires I* (1997) e sua expansão *The Rise of Rome* (1998), que retrata os tempos da Idade Antiga, e *Age of Empires III* (2005) e expansões *The War Chiefs* (2006) e *The Asian Dynasties* (2007), que se passam na era dos descobrimentos.

Age Of Empires II

O jogo *Age of Empires II* funciona no modo estratégia em tempo real, sendo ambientado na Idade Média. E possui 13 civilizações na sua primeira versão, intitulada de *The Age of Kings*. Essas civilizações são divididas em: Europa Ocidental (Britânicos, Celtas e Francos), Europa Oriental (Godos, Teutônicos e Vikings), Oriente Médio (Persas, Bizantinos, Sarracenos e Turcos) e Asiáticas (Chineses, Japoneses e Mongóis). Vale lembrar que o jogo possui uma expansão chamada de “*The Conquerors*” que trouxe 5 novas civilizações: Espanhóis, Hunos, Coreanos, Maias e Astecas.

Em *Age of Empires II* o jogador se torna responsável por um pequeno feudo. Ele deve utilizar seus aldeões para coletar recursos como alimentos, ouro, madeira e pedra que são encontrados no mapa. O alimento é obtido pela caça de animais, coleta de frutos em arbustos, uso do gado, agricultura e pescaria. A madeira é obtida pela derrubada de árvores, o ouro é obtido pela exploração das minas e com as caravanas de comércio, criando rotas para o mercado e a pedra é coletada nas pedreiras. Com esses recursos o jogador pode, então, aumentar o seu feudo, criar exércitos e obter novas tecnologias, sempre visando defender o seu território e destruir o seu inimigo.

Para conseguir desenvolver seus vilarejos, o jogador precisa investir parte de seus recursos coletados para avançar pelos níveis de evolução de sua determinada civilização. Esses níveis são conhecidos dentro do jogo como “Idades”, que são as seguintes: a Idade das Trevas, a Idade Feudal, a Idade dos Castelos e a Idade Imperial. Conforme se alcança uma nova “Idade” obtêm-se novas tecnologias, construções, unidades entre outros.

Cada civilização possui suas respectivas construções no jogo. Essas construções apresentam características arquitetônicas e culturais específicas de cada nação.

Existem três tipos de unidades no jogo. O aldeão coleta recursos, constrói e conserta edificações. Basicamente, a evolução da civilização do jogador depende da quantidade e da função que ele dará para seu aldeão. Quanto mais aldeões trabalhando, mais rápido se obtêm os recursos necessários para desenvolver a civilização escolhida pelo jogador.

As unidades militares são utilizadas para ataque e defesa. No jogo existe uma grande variedade de unidades para se criar um exército, como arqueiros, cavaleiros, lanceiros, piqueiros, catapultas entre outros. Mas é claro que, dependendo da civilização escolhida, ela pode ou não contar com determinada unidade. Cada civilização pode acessar uma única e poderosa unidade especial, depois da construção de um castelo, ou no caso dos Vikings, a construção de um cais.

As religiosas são utilizadas para curar as outras unidades ou converter as unidades inimigas. Essa unidade pode variar de monge, missionário e curandeiro, dependendo da civilização.

No jogo existe uma modalidade que se chama campanha. Ela é dividida em 5 partes, na seguinte ordem: a de Willian Wallace, a de Joana d'Arc, a de Saladino, a de Gêngis Khan e a de Barbarossa.

Na campanha de Willian Wallace (tutorial), o jogador controla uma unidade especial com o respectivo nome do herói e pode, então, enfrentar os britânicos no campo de batalha. Assim, o jogador participa da luta pela independência da Escócia contra a Inglaterra do rei Eduardo I, chegando até a conhecida Batalha de Falkirk.

Na segunda campanha, o jogador tem a missão de reconquistar a França com a heroína Joana d'Arc. Nessa parte o jogador vai travar uma batalha contra os borguinhões e seus aliados ingleses. Essa campanha se passa no período da Guerra dos Cem Anos.

A campanha seguinte é a de Saladino, sultão árabe. Nela o jogador deve proteger os árabes contra as investidas do rei Ricardo Coração de Leão e seus cruzados, e assim defender o povo muçulmano.

Gêngis Khan é a quarta campanha. Entretanto, o jogador não vai utilizar essa unidade, e sim a de seu filho, Ogedai Khan. A missão aqui é levar as hordas mongóis à conquista do leste europeu.

A última campanha é de Barbarossa, também conhecido como Frederico I da Germânia. Essa campanha vai destacar os combates durante a guerra santa e a péssima relação de Frederico I com o papa da época.

Com a expansão *The Conquerors* se torna possível jogar 4 novas campanhas: Montezuma, Átila, El Cid e Batalhas dos Conquistadores.

Na de Montezuma, o jogador se coloca na pele dos nativos americanos, construindo e defendendo Tenochtitlán da invasão de Hernán Cortés e dos conquistadores espanhóis.

Com Átila, o huno, o jogador terá a experiência de comandar os bárbaros das estepes. Nessa campanha ele deverá destruir o exército de Bleda (irmão de Átila), e seguir a expansão de dominação feita pelo guerreiro na Europa.

10.4025/6cih.pphuem.548

Na terceira campanha, o jogador comanda a unidade El Cid Campeador ou Rodrigo Díaz de Vivar, que foi um famoso herói castelhano. A campanha se passa na época em que os mulçumanos invadiram a Península Ibérica. Desse modo, é necessário defender a Espanha da dominação dos Mouros.

O último modo campanha da Expansão *The Conquerors*, são vários cenários e civilizações que envolvem diferentes épocas históricas. Como a Batalha de Tours ou também chamada de Batalha de Poitiers. Na batalha o mordomo do palácio, Carlos Martel, e o exército franco conseguiram resistir a invasão mulçumana na Europa. Outro exemplo de batalha é a de Hastings, que representa a conquista de Guilherme I ou Guilherme o Conquistador, por ter dominado a Normandia.

No jogo é possível encontrar batalhas históricas de Eric, o Vermelho (descobridor da Groenlândia), e Yi Sun-sin (almirante coreano), entre outros.

Semelhanças Dentro do Jogo

Dentro do jogo é possível encontrar vários aspectos que ajudam o jogador a entender o período medieval da história.

Os aldeões são um desses casos. Essa unidade lembra muito um vassalo, por suas funções dentro do jogo. Eles trabalham nas terras do suserano, que nesse caso é o jogador. Em troca desse trabalho o jogador deve dar proteção aos seus vassalos, do mesmo jeito que fazia um suserano.

As unidades militares são bem retratadas no jogo e demonstram como aconteciam os combates. Cada civilização possui suas respectivas unidades militares. Como os hunos que contam com uma forte cavalaria arqueira. Visto a forte ligação que tinham com seus cavalos e a exímia habilidade com o arco. Além disso, os hunos não necessitam construir casas para aumentar sua população. Uma vez que seriam povos nômades.

Já os britânicos contam com poderosos arqueiros e cavalaria pesada. Também contam com castelos poderosos e embarcações de guerra superiores às outras civilizações.

10.4025/6cih.pphuem.548

Também, é importante perceber no jogo o papel da religião para as civilizações nas simulações, visto o poder que os padres tinham na conversão dos fiéis, demonstrando a força que a Igreja Católica passou a ter com sua influência na Idade Média.

Além disso, o jogo permite que se observem diversos outros aspectos da era feudal, tais como a estratificação social, o desenvolvimento do feudo, a defesa de território e a criação de alianças.

Defasagens dentro do jogo

Mesmo o jogo se baseando em acontecimentos históricos, existem controvérsias que precisam ser destacadas.

Na campanha de Willian Wallace, a civilização Celta originalmente era considerada pagã pelos romanos, sendo que eram politeístas e exaltavam as forças da natureza. No entanto, no jogo suas construções religiosas são aspectos católicos. Outro fator importante é a última missão dessa campanha, que ocorre a Batalha de Falkirk. Willian Wallace e os escoceses vencem essa batalha e conseguem obter a independência da Escócia. Entretanto, na historiografia os escoceses são derrotados e Willian Wallace teve que fugir para sobreviver. A Escócia se tornaria independente anos depois com o reinado de Robert I.

Já na campanha de Montezuma, a civilização Asteca consegue derrotar os espanhóis. Com isso os conquistadores falharam em colonizar a América. Mas, a historiografia demonstra supostamente que Cortés capturou Montezuma II e o fez refém para conseguir obter metais preciosos para a Espanha.

No jogo ainda é possível encontrar casos como os dos povos bárbaros Hunos e Godos possuírem navios de guerra e de civilizações Astecas e Maias possuírem catapultas de estilo trebuchet. Vale ressaltar que esses erros históricos, provavelmente, foram cometidos para igualar as capacidades das civilizações no

jogo. Se não fosse por isso, um jogador que escolhesse os Hunos e caísse num mapa de arquipélagos, não teria condições de vencer a batalha.

Metodologia de trabalho aplicada ao jogo virtual

O jogo deve ser indicado aos jogadores que gostam de pensar, de resolver problemas e de tomar decisões. O docente deve inserir o jogo para alunos acima de 12 anos. Nessa idade, o aluno está no período classificado como estágio Operacional Formal², sendo capaz de entender os mecanismos do jogo e elaborar planos para desenvolver sua civilização.

Existem poucos professores que aliam a teoria lecionada em sala de aula com algum tipo de prática que pode ser proposta em sua disciplina. Assim, o jogo virtual pode ser um dispositivo que permite aos alunos uma reflexão, unindo o conteúdo teórico com a prática virtual, criando um ambiente de ficção com auxílio do jogo, para propiciar uma nova forma de aprendizagem para o aluno.

Desse modo, é possível aproximar o aluno com aquele determinado período histórico que está sendo trabalhado. Entretanto, é impossível refazer totalmente determinado tempo histórico em sua realidade plena, visto que ela é única e irreproduzível. Trata-se, portanto, de uma representação.

Com base nos resultados obtidos, através do Censo de 2010, o número de computadores nas residências do país aumentou consideravelmente. Em 2000, apenas 10,6% da população possuíam computadores em suas casas, entretanto, no último Censo de 2010, esse percentual triplicou e aumentou para 38,3% nos domicílios brasileiros.

Considerando esse aumento na quantidade de computadores, é necessário que o professor aprenda a utilizar e a interagir com novas tecnologias, com o objetivo de inseri-las em suas práticas docentes.

Com relação ao método, o professor deve utilizar o game *Age of Empires II* como meio para conjugar o conteúdo trabalhado em sala, seja por meio de suporte textual como o livro didático, por exemplo, e o exercício virtual proposto pelo jogo, o qual possibilitará entender questões pertinentes ao período histórico estudado, bem

como discutir possíveis incoerências existentes no jogo e que não condizem com as pesquisas historiográficas realizadas.

Ao jogar *Age of Empires II*, o aluno tem a possibilidade de interagir com a realidade virtual ambientada no game, experimentando um método diferente de aprendizagem e presenciando, de forma virtual, a economia, a política, as relações sociais e o modo de vida que eram pertencentes à Idade Média. Diferente do que acontece com os filmes, no game o aluno não é apenas um expectador, ele passa a ser responsável pela sobrevivência de sua civilização.

O professor deve planejar suas aulas da seguinte forma:

- A) Apresentação teórica sobre o conteúdo;
- B) Emprego do jogo e separação de duplas para a aplicação do método;
- C) Debate geral com os alunos sobre entendimento do conteúdo;
- D) Atividade de elaboração de texto ou apresentação oral sobre o conteúdo.

Ao propor uma discussão geral entre os alunos, o objetivo é instigar o pensamento crítico, a percepção e a assimilação do aluno, lembrando que o discente deve compreender a teoria para, então, observá-la virtualmente no game. Com isso, através de sua experiência ele pode definir o que foi aprendido e definir o conhecimento de determinado conteúdo.

A ideia de utilizar o jogo tem como objetivo demonstrar os vários caminhos que a História poderia ter tomado, apontando em quais aspectos ele pode estar adequado ou inadequado aos trabalhos historiográficos já realizados.

Considerações Finais

Os jogos digitais que envolvem fatos históricos têm muito a acrescentar à educação. Se utilizados da maneira correta, podem influenciar o aprendizado dos alunos e diversificar a metodologia trazida pelo professor na sala de aula. O jogo pode ser introduzido para unir práticas educacionais e recursos multimídia nos laboratórios de informática, com o intento de estimular e enriquecer as atividades propostas pelo professor.

O jogo *Age of Empires II*, pode se tornar uma ótima ferramenta para retratar a época medieval. Mas para que isso ocorra, é necessária uma mudança de postura na forma de lecionar, pois o método de ensino com o auxílio do jogo deve ser trabalhado de modo especial, diante da variada gama de campanhas e modos de batalha que o jogo possui. Essa aproximação entre teoria e prática, possibilita aos alunos uma concepção própria do período medieval, diante dos acontecimentos passados e do próprio presente, que é observado no game.

Notas Finais

¹ É um pacote de programas que contém aplicativos como editor de texto, planilha de cálculo, editor de apresentações gráficas, gerenciador de banco de dados e cliente e-mail.

² Faz parte da Teoria Cognitiva criada por Jean Piaget para explicar o desenvolvimento humano. No estágio Operacional Formal, o adolescente começa a raciocinar logicamente.

Referências Bibliográficas

ARRUDA, P. **Jogos digitais e aprendizagens: o jogo *Age of Empires III* desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?**. In: Biblioteca Digital UFMG, 2009, Belo Horizonte. p. 10-196. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/FAEC-84YTDL/teseucidio.pdf;jsessionid=90719D6444EBADDBDDE41039B775AE3D?sequence=1>> . Acesso em: 29 Jan. 2013.

NEVES, C.; ALVES, L.; BASTOS, A. **Jogos digitais e a História: desafios e possibilidades**. In: SBGames, 2012, Brasília, Proceedings of SBGames, p.192-195. Disponível em:

<http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S17.pdf>. Acesso em: 29 Jan. 2013.

SAVI, R.; ULBRICHT, R. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. In: Revista Renote Novas Tecnologias da Educação, v.6, n.2, 2008. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14405/8310>>. Acesso em: 29 Jan. 2013.

SILVA, B. **Os jogos e o conhecimento histórico no Ensino Fundamental**. In: ANPUH XXV Simpósio Nacional de História, 2009, Fortaleza. p. 1-10. Disponível em: <<http://anpuh.org/anais/wp-content/uploads/mp/pdf/ANPUH.S25.0323.pdf>>. Acesso em: 29 Jan. 2013.

UOL. **Em dez anos, presença de computadores nos domicílios mais que triplica, mas ainda não chega a 40%**. Uol – O melhor conteúdo, 2012. Disponível em: <<http://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2012/04/27/tv-e-geladeira-sao-os-bens-mais-presentes-nos-domicilios-brasileiros-diz-censo.htm>>. Acesso em: 11 Mar. 2013.

VIEIRA, B. **A prática ficcional virtual: o game como dispositivo de aprendizagem**. In: Comunidades Virtuais de Aprendizagem, 2006. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/trab/bcv.pdf>>. Acesso em: 11 Mar. 2013.

WANG, W. **O aprendizado através de jogos para computador: por uma escola mais divertida e mais eficiente**. In: Portal de Educação e Tecnologia. Disponível em: <<http://www.educacaoetecnologia.org.br/?p=6098>>. Acesso em: 29 Jan. 2013.