



JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA: ALIANDO OS GAMES ÀS PRÁTICAS DE ENSINO TRADICIONAIS

Leonardo Lira de Sousa¹; Auricélia Lopes Pereira²

Universidade Estadual da Paraíba

leo_lds2@hotmail.com

auricelialpereira@yahoo.com.br

RESUMO: O presente artigo busca analisar a importância que os jogos digitais podem exercer nas práticas de ensino-aprendizagem durante as aulas de História. Para isso, será utilizado como objeto de estudo o jogo para computador *Valiant Hearts*, ambientado nos campos de batalha da Primeira Guerra Mundial. A partir daí, veremos como foi a recepção dos alunos ao jogo, como o trabalho foi desenvolvido e se os resultados foram satisfatórios ou não, elencando não só os pontos positivos, como também as possíveis dificuldades que por ventura tenham surgido durante a aplicação da atividade. A atividade foi aplicada pelo grupo do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID – pertencente à Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) Campus I, na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Professor Raul Córdula, em uma turma de 9º ano.

Palavras-chave: Jogos digitais, Pibid, Valiant Hearts, Primeira Guerra Mundial.

¹ Graduando do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista no Programa de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES).

² Professora Doutora do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista no Programa de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES).



INTRODUÇÃO

Nos dias atuais os jogos digitais podem ser configurados como artefatos culturais contemporâneos, baseados nas tecnologias da informática. Apesar de ainda serem pouco utilizados e valorizados na sociedade ocidental – muito pelo fato de serem associadas ao lazer, ócio e improdutividade – os jogos vêm se tornando um recurso útil a ser introduzido e utilizado dentro das salas de aula.

Segundo Mark Prensky (2012), os jovens da contemporaneidade passam mais tempo na frente da tela de um computador ou vídeo game que no ambiente escolar. Esse fato por si só pode nos revelar o quão importante pode ser a introdução dessa cultura tecnológica nas escolas, sejam elas públicas ou privadas.

Os jogos com temática histórica vêm ganhando espaço a cada dia que passa na nossa sociedade, trazendo, reconstruindo e aproximando mundos distantes de nossa realidade, fazendo-nos imergir em ambientes históricos muitas vezes quase que perfeitos, graças aos trabalhos minuciosos dos historiadores que ajudam a compor as tramas e os cenários dos jogos atuais.

O jogo que irei trabalhar nesse artigo será o *Valiant Hearts: The Great War*, que nos colocará no ambiente dramático e aterrorizante da Primeira Guerra Mundial. Nele, poderemos sentir de forma didática e numa linguagem bastante simples todas as aflições que, não só os soldados, como toda a população europeia estava a passar durante o conflito bélico do século XX.

Tentaremos demonstrar como esse jogo pode ser utilizado dentro da sala de aula, aliando as novas Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC'S aos métodos tradicionais de ensino. Meu objetivo será o de tentar reduzir a “velha máxima” pedagogia do professor-emissor e do aluno-receptor, estimulando assim uma autonomia do aluno enquanto construtor do seu do seu próprio aprendizado, deixando o professor não mais como um agente que vive a “discursar” por 45 minutos em todas as suas aulas, esperando que todos os alunos sejam gravadores de áudio e assimilem tudo que está sendo demonstrado na sala de aula, mas sim como um agente mediador, que está a guiar os alunos em meio a tantas fontes de conhecimento disponíveis na atualidade. Essa outra realidade tem nos levado repensar o papel do docente no mundo atual em que vivemos, mundo esse tecnológico e interativo, onde as informações e o conhecimento estão disponíveis de forma bastante acessíveis, comparadas às décadas passadas.

SOBRE O JOGO

Neste tópico, iremos apresentar uma análise geral do jogo *Valiant Hearts: The Great War*. Tendo em mente que os jogos podem ser uma importante ferramenta para desenvolver no aluno o senso crítico de fatos históricos, além de estimulá-lo de forma lúdica a estudar. Iniciaremos por meio dessa apresentação como esse *game* pode ser utilizado pelos professores de educação básica dentro da sala de aula, tendo como base de apoio as experiências vividas enquanto estávamos a aplicar – através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID – o jogo para uma turma do nono ano da E.E.E.F.M Professor Raul Córdula.

O jogo *Valiant Hearts: The Great War* foi lançado em 25 de junho de 2014. Trata-se de uma mistura de jogo de aventura com quebra-cabeça, o chamado *puzzle*³. O jogo foi produzido pela Ubisoft Montpellier e publicado pela Ubisoft, sendo possível adquiri-lo através dos principais consoles, computadores e smartphones.

O jogo é ambientado na Primeira Guerra Mundial, onde nos traz a história de vida de 5 personagens: **Émile**, um fazendeiro francês que é recrutado no início do conflito e que acaba sendo capturado pelos alemães após sua primeira batalha no Front Ocidental. **Freddie**, um americano que ao visitar a França decide se alistar na Legião Estrangeira Francesa. **Karl**, um alemão, se apaixonou por Marie, filha de Emile, enquanto trabalhava em sua fazenda. Nas vésperas da guerra aconteceram dois fatos marcantes: O nascimento de sua filha e sua deportação para a Alemanha. **Anne**, filha de um famoso engenheiro belga capturado durante a ocupação alemã em seu país, decide ajudar os franceses como médica durante o conflito. **Walt**, um cachorro da raça doberman treinado pelo exército alemão para ser um cão de enfermagem.

Apesar do tema “Primeira Guerra Mundial” não ser tão explorado pela indústria do entretenimento como o conflito posterior a ela (Segunda Guerra Mundial), devemos perceber que ela foi tão catastrófica quanto à segunda, deixando aproximadamente 10 milhões de mortos entre os anos de 1914 e 1918, período em que a guerra aconteceu. Foi a partir dela que os “avanços tecnológicos”, resultantes do *boom* científico do final do século XIX e início do século XX, foram usados tanto para fins maléficis – com as armas químicas, tanques de guerra, bombardeiros aéreos – como para fins benéficos, principalmente relacionados à

³ Jogos que enfatizam a resolução de quebra-cabeças.

medicina, comunicação, entretenimento e ao transporte.

Valiant Hearts: The Great War é composto por quatro capítulos, cada um contendo 7 fases⁴, exceto o último, que contém apenas 6. O primeiro capítulo, intitulado de “Nuvens Negras” irá mostrar o início da guerra e como cada personagem entrará na trama do jogo. O segundo capítulo, “Terra Partida” trará à tona a personagem **Anne**, que exerce a função de enfermeira no Front Ocidental francês. O terceiro capítulo, “Campos de Papoulas”, focará na fuga de **Karl** da prisão francesa e na perseguição de **Freddie** ao **Barão Von Dorf**, alemão que sequestrou o pai de **Annie** e que, pela guerra, causou a morte de sua amada. O último capítulo – o mais triste e reflexivo – intitulado de “Cruzes de Madeira” mostra o desfecho de cada personagem, às vésperas da entrada dos americanos na guerra.



Figura 1 – Menu do jogo.

O jogo, lançado em 2014, teve uma repercussão bastante positiva entre o público *gamer* brasileiro e estrangeiro, tendo sido eleito pelo respeitado site americano *Game Awards*⁵ o jogo com a melhor narrativa de 2014, além de ganhar o prêmio “Game of Change” que valoriza os games que exerçam alguma influência social. Para finalizar, recebeu no 42º *Annie Awards*⁶ o prêmio de melhor animação para videogames. Tudo isso faz de *Valiant Hearts: The Great War* um jogo a ser analisado com maior apreço pelos professores de História que tenham a intenção de integrar as novas Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC’s ao seu ambiente de trabalho e aprendizado. A seguir, relataremos a metodologia utilizada junto

⁴ Fases, no universo dos jogos digitais, significa as missões que o jogador precisará cumprir para seguir adiante no jogo. Assim, um jogador só poderá jogar a fase 2 se ele terminar a fase 1.

⁵ Para mais informações, acesse: <http://thegameawards.com/nominees/>

⁶ Para mais informações, acesse: <http://annieawards.org/nominees/>



aos alunos, lembrando sempre que o leque de possibilidades na criação de atividades a partir desse jogo são bastante grandes. Cabe ao professor a criatividade e a imaginação para desenvolver tais propostas metodológicas.

METODOLOGIA

Esta atividade foi realizada na turma do 9º ano “E” do Ensino Fundamental da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Professor Raul Córdula, localizado na cidade de Campina Grande na Paraíba, através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID – pertencente à Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) Campus I, também localizado na cidade de Campina Grande.

O jogo *Valiant Hearts: The Great War* foi escolhido para compor uma das atividades referentes ao conteúdo da Primeira Guerra Mundial. Para isso, foi necessário a utilização da sala de informática. Infelizmente, os computadores do laboratório possuíam um sistema operacional (Linux, oferecido pelo Ministério da Educação) que não era compatível com o jogo em questão. Isso foi detectado uma semana antes da aplicação da atividade junto aos alunos. Por esse motivo, ficou decidido que cinco integrantes do Pibid iriam levar seus próprios notebooks para o laboratório, com o jogo previamente instalado.

Após a sala ter sido organizada, ficou decidido que em cada notebook ficaria um grupo, grupo esse composto por 4 membros. Essa divisão procurou estimular nos alunos o senso de cooperação e contornar a problemática da falta de computadores compatíveis com o jogo no laboratório de informática.

Passada a divisão dos grupos foi feita uma explicação sobre o contexto do jogo e os objetivos que os grupos teriam que alcançar – lembrando sempre aos alunos que, apesar daquela atividade ser feita através de um jogo de computador, eles deveriam prestar atenção em todos os detalhes referentes à Primeira Guerra Mundial, como as invenções oriundas do período, as principais batalhas, as fases da guerra (movimento e trincheiras), além de todo o cenário catastrófico e dramático que é encontrado em um conflito belicoso.

O objetivo central da atividade foi fazer os alunos – a partir de suas experiências vividas dentro do *game* – elaborar uma carta (que seria posteriormente enviada para seus familiares) simulando estarem dentro dos campos de batalha da Primeira Guerra Mundial, assim, abrindo espaço para que eles refletissem e despertassem um senso crítico sobre como

tais conflitos são maléficos para a humanidade.

Para isso, foram utilizados os inúmeros elementos visuais e didáticos que o *game* proporciona para quem está a jogá-lo, desde a sua narrativa, os ambientes das missões, os diários “escritos” pelos próprios personagens do jogo e os fatos históricos de cada missão, que são bastante fidedignos aos acontecimentos ocorridos na época do conflito.



Figura 2 – Bombardeio à Cidade de Reims, na França. Ao fundo, a Catedral de Notre- Damme.

RESULTADOS E DISCUSSÕES:

Podemos considerar que a aplicação da atividade no laboratório de informática foi bastante proveitosa e inovadora para os alunos, já que segundo uma enquete realizada pela equipe do Pibid juntos a eles, através do nosso grupo criado no aplicativo para celular *WhatsApp*,⁷ a maioria esmagadora não tivera a oportunidade de ter aulas no laboratório de informática no último ano, como é possível ver no gráfico abaixo:

⁷ WhatsApp Messenger é um comunicador instantâneo que permite a você trocar mensagens com os seus amigos de maneira extremamente objetiva e rápida, seja por meio de mensagens de texto ou de áudio. Para mais informações, acesse: https://www.whatsapp.com/?l=pt_br

UTILIZAÇÃO DO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA PELOS ALUNOS DO 9º ANO



Gráfico 1 – Porcentagem de alunos que frequentaram o laboratório de informática no último ano.

Isso pode ser explicado por diversos fatores, tais como: os professores da atualidade ainda preferem optar pelo modelo tradicional de aula, seja por falta de competência, entendendo competência, segundo Perrenoud (1999, p.30) como a faculdade de mobilizar um conjunto de recursos cognitivos (saberes, capacidades, informações, etc) para enfrentar com pertinência e eficácia uma série de situações. Seja por falta de estrutura física e material nas escolas ou simplesmente pelo comodismo de alguns profissionais da educação que não buscam se capacitar para enfrentar os dilemas e os novos desafios que a nossa sociedade tecnológica está nos impondo. Assim, Moran⁸ irá nos dizer que:

As mudanças na educação dependem, em primeiro lugar, de termos educadores maduros intelectual e emocionalmente, pessoas curiosas, entusiasmadas, abertas, que saibam motivar e dialogar. Pessoas com as quais valham a pena entrar em contato, porque desse contato saímos enriquecidos. (MORAN, 2013, p. 25)

Ainda no contexto do ser professor nesse mundo tecnológico e dinâmico, Moran dirá que:

Uma boa escola precisa de professores mediadores, motivados, criativos, experimentadores, presenciais e virtuais. De mestres menos “falantes”, mais orientadores. De menos aulas informativas, e mais atividades de pesquisa e experimentação. De desafios e projetos. Uma escola que fomente redes de aprendizagem, entre professores e entre alunos, onde todos possam aprender com os que estão perto e com os que estão longe –

⁸ Pesquisador, Professor, Conferencista e Orientador de projetos inovadores na educação. Trabalha com projetos de mudança na educação presencial e online, focados em metodologias ativas, valores, criatividade e tecnologias móveis.



mas conectados – e onde os mais experientes possam ajudar aqueles que têm mais dificuldades. (MORAN, 2013, p. 26-27)

Finalizando, Moran irá citar como essas novas tecnologias da informação e comunicação podem auxiliar e compor o repertório instrumental e didático dos professores em sala de aula, especialmente, os jogos digitais:

Os jogos digitais estarão cada vez mais presentes nesta geração, como atividades essenciais de aprendizagem. São jogos colaborativos, individuais, de competição, estratégia, estimulantes e com etapas e habilidades bem definidas. (MORAN, 2013, p. 33).

O potencial que tais ferramentas tecnológicas podem exercer no processo de ensino-aprendizagem na sala de aula é bastante relevante. Entretanto, o professor terá que ter as competências necessárias para saber relacioná-las com os assuntos que sendo trabalhados em sala de aula e orientar de forma satisfatória os seus alunos.

O JOGO DIGITAL NA SALA DE AULA

Como já foi citado, buscou-se separar os alunos em grupos. Cada grupo ficou responsável por um notebook no laboratório de informática. O objetivo da atividade era imergir os alunos no ambiente da Primeira Guerra Mundial, para isso, o jogo Valiant Hearts foi o nosso recurso tecnológico escolhido.

Logo de início os alunos ficaram eufóricos e entusiasmados com a atividade (lógico, eles nunca tiveram a oportunidade de “brincar” nos computadores da escola para aprender). Segundo Marc Prensky:

Algumas pessoas creem que só porque as crianças brincam, tal atividade é trivial e sem importância. Na verdade, do ponto de vista de muitos cientistas, é o contrário. Brincar tem uma importante função biológica na evolução, que tem a ver especificamente com a aprendizagem. (PRENSKY, 2012, 163)

O ato de brincar estava intimamente ligado ao ato de aprender na atividade aplicada. À medida que os alunos avançavam no jogo iam adquirindo e absorvendo conteúdos que estavam presentes nos seus livros didáticos. Um fato curioso que ocorreu durante a aplicação do jogo foi a recusa de boa parte dos alunos em ir para o “recreio”. Estavam tão presos ao enredo e a atividade que não queriam largar os notebooks. A árdua tarefa de despertar nos alunos o interesse por aprender havia sido alcançado.



Figura 3 – Conteúdo histórico proporciona momentos de lazer e aprendizado.

No final da aula, vários alunos relataram terem adorado o jogo e que queriam jogar em suas casas. Mas sempre os alertava do objetivo central do jogo, que seria a elaboração de cartas que seriam enviadas a seus familiares, contendo o relato e testemunho de suas experiências nos campos de batalha da Primeira Guerra Mundial. Para finalizar, deixamos aqui a cartinha de uma das alunas, onde relata bem os dramas vividos no jogo e vários aspectos que compuseram o conflito:

“Minha mãe querida

*Estou com muita saudade. Se eu soubesse que seria assim a guerra eu teria ficado com vocês. Estou muito cansada, com medo de morrer. Sou covarde? Não sei, eu só queria estar aí com vocês. Tenho um amigo, Schoob, já passamos frio e fome. Agora estou só, na garra, fugindo me escondendo pelas trincheiras, tentando salvar minha vida. Os alemães estão jogando gás venenoso, muitos já morreram. Ontem à noite vários aviões inimigos bombardearam nossas trincheiras. É uma pena ver tantos jovens caírem dessa forma. Mande um abraço para meus irmãos, meu pai, enfim, para todos que eu amo. Já faz um ano que estou aqui, parece séculos, não sei o quanto falta para acabar, não sei se vou viver até lá. Mas enquanto puder, vou lutar para ficar viva. Espero voltar logo para casa mesmo sem esperanças”.*⁹

CONCLUSÃO

⁹ Carta escrita pela aluna Ellen Jennyfer Soares Lyra. Aluna do 9º ano da EEEFM Professor Raul Córdula.



O saldo que fica da experiência com jogos digitais na sala de aula é bastante positivo. Mesmo com o problema da incompatibilidade dos computadores com o jogo em questão, tendo que os integrantes do PIBID levar seus próprios notebooks para o laboratório a fim de realizar a atividade, a metodologia de ensino foi proveitosa.

Os alunos puderam trabalhar em equipe para solucionar as missões do jogo, conheceram os principais aspectos que fizeram parte da Primeira Guerra Mundial e adotaram uma postura que Prensky (2012) relata ser bastante importante: A do aluno produtor do seu próprio conhecimento, na medida em que elabora a carta de guerra relatando suas experiências vividas para seus parentes. Esse foi uma estratégia também de aproximar os alunos com suas famílias, na medida que as cartas vão ser enviadas para os endereços dos alunos, para seus pais, mães ou responsáveis. Uma maneira bastante sutil de fazer com que os pais saibam o que seus filhos estão produzindo e aprendendo na escola.

Por mais que os estudos e pesquisas relativos a introdução dos jogos digitais no ambiente escolar venham crescendo no país, devemos sempre estar atentos as novas metodologias de ensino e aos novos recursos pedagógicos que podem ser implementados na sala de aula. Não devemos colocar ou esquecer o livro didático nas prateleiras, muito pelo contrário, o livro didático ainda hoje é uma das únicas fontes de conhecimento que os alunos possuem para estudar. O que se faz necessário é uma aliança saudável entre as práticas de ensino tradicionais e as diferentes linguagens, tais como os quadrinhos, os filmes, as músicas, os jogos digitais e tantos outros. As mudanças proporcionadas no campo historiográfico mundial abriram caminho na história para o trabalho com novos objetos, novas fontes e a partir de novos problemas. Contudo, é preciso dominar essas novas linguagens e fontes que são colocadas dentro da sala de aula, caso contrário pode haver uma perda de foco e sentido histórico para o que está sendo trabalhado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos, BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21.ed. São Paulo: Papirus, 2013.

PERRENOUD, Philippe. **Desenvolver competências ou ensinar saberes? A escola que prepara para a vida**. Porto Alegre: Penso, 2013.

_____. **Dez novas competências para ensinar: convite à viagem**. Porto Alegre: ArtMed, 1999.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac, 2012