

**Artigo: O uso de jogos eletrônicos digitais (videogames) para o ensino de História no ciclo fundamental II.**

Pinheiro, Marcos Plaza

Universidade Anhanguera de São Paulo

Graduação História 2016

Unidade Santo André 3

**RESUMO**

Este trabalho pretende compreender as formas de jogos eletrônicos (vídeo game) empregadas no ambiente escolar, considerando-se que os jovens dos dias atuais utilizam, constantemente, as tecnologias de jogos em atividades de lazer. Tais usos podem ser utilizados, também, nas aulas de História, além de nas outras disciplinas, em que o professor, utilizando algumas ferramentas tecnológicas, poderá estimular o aluno a se interessar mais pela disciplina.

**Palavras-chave:** Jogos eletrônicos, Cultura, Ensino de História.

**ABSTRACT**

This work intends to understand the forms of electronic games (video game) employed in the school environment, considering that young people of today use constantly gaming technologies in leisure activities. Such use can and should be used also in the History classes, cross shapes to other disciplines where the teacher, using some technological tools, can stimulate the student to be more interested in the discipline.

Keywords: Electronic games, Culture, History of Education.

## INTRODUÇÃO

Os jogos para Huizinga é compreendido da seguinte maneira,

*“o jogo é uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quanto o raciocínio (Homo Sapiens) e a fabricação de objetos (Homo Faber), então a denominação homo ludens refere-se ao elemento lúdico que está na base do surgimento e desenvolvimento da civilização.”*

Nos dias de hoje onde a tecnologia é marcada pelo seu imenso avanço, inclusive no âmbito da informática. Esta nova sociedade contemporânea ainda mais envolvida com os diferentes recursos tecnológicos como aparelhos vídeo games, celulares, internet, tablets, notebooks entre outros. Estes avanços surgem com tamanha velocidade jamais vista em outros tempos, a acessibilidade de informações e das mais variadas fontes que chegam nos trás as vezes uma certa ignorância, porque muitas vezes não conseguimos acompanhar estes ritmos tão acelerado.

Assim o papel dos jogos eletrônicos aprofundou na vida de muitas pessoas e criou-se uma nova cultura, as quais podem definir por **Edward B. Tylor** onde a Cultura como a expressão da totalidade da vida social do homem, caracterizada pela sua dimensão coletiva.

Nesse contexto, encontram-se os adolescentes que fazem parte da sociedade que está mais familiarizada com essa atual realidade, que ao nascerem inseridos nessa conjuntura, diferentes de seus pais e professores que sentem dificuldades em adaptar-se a esta atual tecnologia. Apesar dos adolescentes estarem em fase de amadurecimento a grande dúvida é, serão que eles estão maduros os suficientes para jogarem e obterem um olhar crítico no contexto histórico do saber? A resposta poderá ser encontrada somente com experiências empíricas no dia a dia do educador e dos seus educandos.

O universo tecnológico da informática passou ser um verdadeiro instrumento de trabalho e fonte metodológica para o ensino, e a nova sociedade tecnológica que notoriamente é influenciada por ela, onde a maioria de jovens adolescentes é atraído por jogos eletrônicos, tornando em um meio comum de troca de informações e interatividade coletiva, fortalecendo também amizade independente da distância de suas demais regiões, podendo permitir que as informações cheguem em tempo real

e este novo cenário social, tecnológico e cultural está cada vez mais inserido no âmbito familiar para todos nós.

Com base nas pesquisas de JUNIOR (2014), WEILLER (2012) e PINTO (2014), a presença de jogos contribuiu para a evolução humana, em suas diversas formas de adaptação, interação e participação, sejam elas para entretenimento, sejam para desafios de superação ou em suas delimitadas regras, podendo, até os dias correntes, encantar pessoas de diversas faixas etárias.

Para (LEVY, 1999). Entendemos a sociedade contemporânea vive sempre conectada a mídia, o que leva a acontecer uma mudança considerável na velocidade de transmissão de informações, possível tornarem uma criação de ambientes virtuais e de um novo espaço de comunicação, assim pode citar, por exemplo, o que acontece atualmente em lan house, desktops ou vídeo games, onde crianças e jovens e até adultos se comunicam através de certos jogos eletrônicos em rede.

## O USO DOS JOGOS ELETRONICOS PARA O ENSINO

Segundo JUNIOR (2014), alguns pesquisadores buscam compreender os efeitos dos jogos eletrônicos digitais nos diversos campos do saber, como a computação, a comunicação, a semiótica, a sociologia, a antropologia, o design, a educação e a psicologia. Mas de que forma poderemos inseri-los corretamente no âmbito da educação?

Apesar de não serem totalmente aceitos certos jogos eletrônicos digitais em determinadas áreas da educação, pois ainda existe um preconceito de forma negativa sobre sua utilização para o aprendizado ou divertimento.

Huizinga dizia;

*“...jogo é positivo, seriedade é negativo. O significado de ‘seriedade’ é definido de maneira exaustiva pela negação do ‘jogo’ – seriedade significando ausência de jogo ou brincadeira e nada mais. Por outro lado, o significado de ‘jogo’ de modo algum se define ou se esgota se considerando simplesmente ausência de seriedade. O jogo é uma entidade autônoma. O conceito de jogo enquanto tal é de ordem mais elevada do que o de seriedade. Porque a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir seriedade.”*

Pois atualmente, os jogos são usados mais como diversão, pouco presente na Educação, e tão pouco nas instituições de ensino, pensa-se que não há especificamente uma disciplina na qual estes jogos eletrônicos se enquadrasse. Podemos citar alguns pequenos exemplos figurativos as quais os jogos eletrônicos poderiam ser usados na educação de forma transversal.

Figura 1



The Sims 3

<http://www.gamesims.sk/the-sims-3/dodatky/studentsky-zivot/screenshot/>: figura 1 Acessado em 10/04/2016.

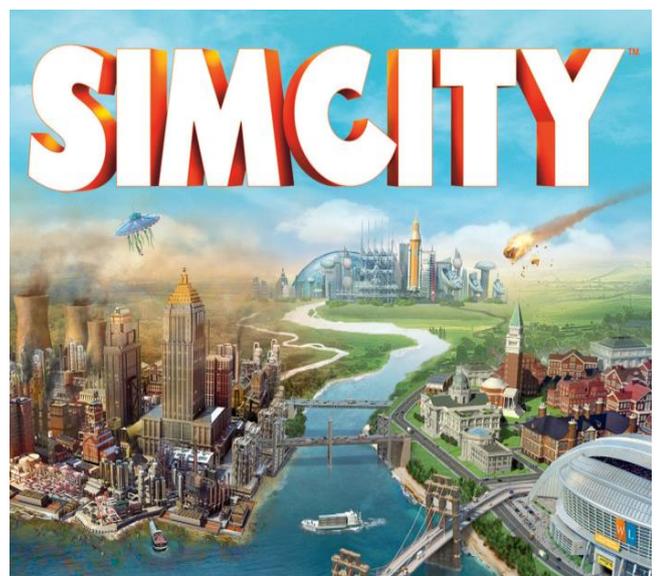
O jogo The Sims 3, elucidamos seu real contexto que é baseado em adolescentes terminando o ensino médio para o ingresso na universidade, ou seja, o jogador terá que cumprir certas tarefas para poder seguir adiante no jogo, envolvendo atividades cooperativas e individual exemplos: disciplinas curriculares de determinadas matérias, tais como, Português, Matemática, Biologia "Ciências", História, Geografia. Entendemos que este jogo entre outros da mesma natureza, estão voltados para despertar não só a epistemologia nos adolescentes e adultos, maneira educativa e empírica.

De certa maneira isso desperta em uma determinada classe de jovens adolescentes a atenção no âmbito educacional e até mesmo seguir uma possível carreira profissional, pois ao participar desta experiência online ou "off-line" (termo usado para quem não joga conectado), poderá partilhar este conhecimento com os demais colegas de sua escola real. Como referia FREIRE (2002), deve caber ao educador mediar à aprendizagem sempre priorizando a bagagem de conhecimentos trazida pelos alunos da sua vivência mundana.

Figura 2



Figura 3



<http://www.geekcoming.com/2016/03/minecraft-faz-mal.html>: figura 2 Acessado em 10/04/2016.

<https://porthaisribeiro.com/2015/01/23/simcity-meus-jogos-favoritos-01/>: figura 3 Acessado em 10/04/2016.

Já estes jogos por exemplos podem ser usados em determinadas disciplinas, o Jogo **Minecraft** é o mais jogado pelos jovens de idades entre 7 e 12 anos, poderia ser inserido nas matérias de Geografia e História, E se adentrarmos um pouco mais, podemos usá-los como uma boa base de elucidação sobre a cultura exata da idade pré-histórica. Logo adiante ao jogar um pouco mais entramos nas possibilidades de conhecimento sobre expansão territorial, cartografia e seus relevos, a criação de cidades ou povoamentos distintos, formação de sociedades rurais e urbanas seus respectivos desenvolvimentos culturais e econômicos.

Assim é também o Jogo da figura 3, **Sim City**, que já bem claro elucida sua composição em construção de cidades, ou seja, Pólis ou Megapólis, sequencialmente a expansão de comércios, arquiteturas, administrações públicas e etc.

O que se entende é que o jogador terá que administrar em ambos os jogos suas respectivas cidades, e possível controle sua população que poderá ser exagerada ou não, visa também economia e desenvolvimento social e cultural, fazendo com que o jogador tenha variadas opções, voltadas para o sucesso de seu objetivo. E atualmente jogado por jovens de diversas idades, ele segue o mesmo conceito do Minecraft, e só muda certas posições e formas de jogar a quais o aluno jogador e professor participante explorará variadas formas de poder ensinar a estes jovens jogadores, é extremamente necessário que o educador já carregue este conhecimento de demais jogos podendo utilizar uma diversidade ampla para explicar determinados fatos pertinentes ao ensino de história onde poderá exemplificar: os preceitos sobre o capitalismo e qual seria sua importância para manter uma cidade ativa e em prosperidade econômica, as distintas formações de classes sociais, geopolítica entre outros.

Analisando partir destes tópicos abaixo, podemos teorizar destacamos os fatores favoráveis para o desenvolvimento do processo de aprendizagem:

- O interesse do aluno ao jogar (interação e participação);
- A construção do universo imaginativo, feita pelo aluno, o que contribui não só para a vivencia do conteúdo estudado, como também, para o desenvolvimento da criatividade do aluno, estimulando a autodisciplina;

- A interação que o jogo no computador ou vídeo game proporciona em cada partida, constatada nas relações ocorridas entre os alunos (no caso jogadores) e entre alunos e professor (fazendo orientação dos procedimentos e regras do jogo), facilitando a criação de uma sinergia qualitativa no processo de aprendizagem em sala de aula. Vendo a figura abaixo entendemos os conceitos de Vygotsky exemplificados como zona de desenvolvimento proximal que nesse momento uma criança só consegue fazer com a ajuda de alguém, um pouco mais adiante ela certamente conseguirá fazer sozinha.
- Incorporar de forma transversal os conhecimentos das áreas de Ciências Humanas e suas Tecnologias, Ciências da Natureza e suas Tecnologias, Matemática e suas Tecnologias, e Linguagens, Códigos e suas Tecnologias, conforme seguidos pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's).

Assim podemos entender o quanto seria benéfico para o educador ter não só o conhecimento destas fontes midiáticas digitais, mais também poder experimentá-las, apesar de que estas teorias ainda não são bem vistas nas aprendizagens educacionais tradicionais e não se aplica a esta nova geração. Suas resistências podem ser compreendidas por economia, uma infraestrutura para trabalhar este processo e o medo de desordenar o sistema atual.

Agora vejamos as vantagens que podemos empregar nos jogos citados acima baseados para a educação destes jovens de um ensino fundamental.

Participação natural dos alunos com este determinado tipo de interface (interação e interatividade), resolução de problemas consistentes nos jogos ou até nas atividades escolares (participação e colaboração), improvisação e descoberta partindo da experimentação emocional e criando estratégias (criatividade), aprendizagem com o erro sabendo lidar com a frustração e encorajado a retomar uma reviravolta (interpretação e construção de modelos dinâmicos de processos de sua realidade). BEM-Z VI e CARTON (2007) argumentam que este método é uma ferramenta excelente para testar a compreensão da teoria, levando à aplicação e desenvolvimento de conhecimentos teóricos, partindo do pressuposto de que jogos eletrônicos assumem cada vez mais intensamente um papel motivador de atividades

educacionais, considerando que um dos aspectos mais relevantes no processo do ensino e aprendizagem é a motivação. Nota-se a importância do pioneirismo no desenvolvimento de ambientes educacionais com a utilização de jogos eletrônicos, no ensino, e o presente trabalho trata de um modelo experimental, com foco no desenvolvimento de ambientes educacionais, e a análise dos resultados dessa pesquisa torna evidentes as vantagens de tal emprego, considerando-se o perfil dos estudantes e a apropriação e o protagonismo, na execução do processo de produção de conhecimento reforça que ainda é preciso controlar o preconceito em relação aos games por parte dos pais, educadores e pesquisadores, que são constantemente bombardeadas de críticas negativas dos jogos e afirmam em questão da manipulação, imperialismo e globalização. Contudo as bases destas críticas são baseadas no senso comum, sem apresentar argumentos sólidos ou levantamentos empíricos.

## CONCLUSÃO

Compreende-se que os jogos são meios de entretenimento que podem ser sempre exemplificados e usados para o ensino, reforçando que nem sempre são fiéis aos fatos aos quais foram construídos, narrados e expostos. Com tudo, o professor passa ser um transmissor de um determinado fato histórico a qual os jogos se aplicam empregando sua base de compreensão para um despertar epistemológico na construção do conhecimento e criticidade de seus alunos. Entendendo-se que estes jogos só são usados para entretenimento no seu meio familiar a ideia deste projeto e que possa ser inserido no âmbito educacional, seguindo as normas da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) Plano Nacional de Educação (PNE), assim tendo ciência que nem todas as instituições possuem tecnologias que possam ser explorados para uso da educação, os métodos seria uma forte aliado no processo de apropriação do conhecimento no estudo da História e demais disciplinas a quais os jogos eletrônicos serão inseridos nos contextos e fatos apresentados.

Na presente análise o uso dos jogos eletrônicos nas escolas certamente deve ser voltado para os alunos com fins de aprendizagem, como um dos recursos utilizados para o desenvolvimento de habilidades como: concentração, memória, atenção e raciocínio lógico, dentre outras.

Entretanto, sabendo-se das dificuldades reais às quais estas instituições educacionais encontram-se, o grande receio de adotar estes métodos seriam a falta de recursos para fazer os projetos como também o possível descontrole deste uso nas escolas, com o agravante do teor de uma entrevista de Marta Suplicy, quando estava Ministra, sobre o “vale cultura”, reforçando que jogos eletrônicos não consistem em cultura para a sociedade, gerando um grande empecilho para agregar este acessório tão atraente e estimulante para a educação.

## FONTES E BIBLIOGRAFIA

OLIVEIRA, Marta Kohl Vygotsky - **Aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. Scipione (edição digital)

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais**. São Paulo-2012: Editora: Senac-São Paulo.

FREIRE, Paulo **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: 2002.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

ROBSON P. DE SOUSA, FILOMENA DA M. C DA S. C. MOITA, ANA BEATRIZ GOMES CARVALHO **Tecnologias digitais na educação** Campina Grande: EDUEPB, 2011.

PINTO, M. R. **Educação com entretenimento: um experimento com simcity® para curtir e aprender contabilidade governamental**. 2014. 287 f. - Tese de (Doutorado) Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade-USP, São Paulo, 2014.

SOUZA, R. V. F. **Tradução e videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil**. 2015. 395 f. Dissertação (Mestrado) Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas-USP, São Paulo, 2015.

JUNIOR, W.A. **Jogos digitais e a mediação do conhecimento na perspectiva da psicologia histórico-cultural**. 2014. 184 f. Dissertação (Mestrado) Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo-USP, São Paulo, 2014.

WEILLER, T. A. **Game design inteligente: elementos de design de videogames, como funcionam e como utilizá-los dentro e fora de jogos**. 2012 159 f. - Dissertação (Mestrado) Escola de Comunicações e Artes-USP, São Paulo, 2012.

## REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS OU WEBGRAFIA

SUPLICY, Marta. **Game não é cultura**-Entrevista na TV Senado.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4DeNcOjIwV4> Acesso em Maio 2016.

SUPLICY, Marta. **Game não é cultura**- Resumo da Entrevista TV Senado.

Disponível em: <http://link.estadao.com.br/noticias/geral,vamos-incluir-os-games-no-vale-cultura-ministra,10000033918> Acesso em: 19 Maio 2016.

<http://minutodosaber.com/2013/03/game-nao-e-cultura/> Acesso em 06 Abril 2016.

Vídeo Games- O Filme: **Documentário sobre os jogos de vídeo games.**

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ykSAf23BYWg> Acesso em Maio/2016