

## A CONQUISTA DO PARANHANA: HISTÓRIA E JOGOS DIGITAIS

Doris Rejane Fernandes<sup>1</sup>

### RESUMO

A Conquista do Paranhana é um jogo eletrônico criado através de um trabalho interdisciplinar na FACCAT- Taquara, RS e em execução/criação desde 2017. Nesse artigo, há uma reflexão sobre as bases de criação do jogo, tendo como referencial básico Vygostky (1989), Merleau-Ponty (2011) e Pesavento (2008). As imagens, constitutivas do jogo são vistas como fonte de linguagem, de desenvolvimento das percepções e da construção do conhecimento abstrato e histórico, partindo da representação de um recorte temporal – Século XIX; e outro espacial – Vale do Paranhana. Esse processo aparentemente externo é interno e subjetivo para construção de conceitos históricos e de compreensão da História.

**Palavras-chave:** Jogo. Imagem. Linguagem. História. Aprendizagem.

### ABSTRACT

The Conquest of Paranhana is an electronic game created through interdisciplinary work at FACCAT-Taquara, RS and in execution / creation since 2017. In this article, there is a reflection on the basis of the game's creation, basic based on Vygostky (1989), Merleau-Ponty (2011). and Pesavento (2008). The images, constitutive of the game are seen as a source of language, the development of perceptions and the construction of abstract and historical knowledge, starting from the representation of a temporal cut - 19th century; and another space - Vale do Paranhana. This apparently external process is internal and subjective for the construction of historical concepts and understanding of history.

**KEY WORDS:** Game. Image. Language. Story. Learning.

## 1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Vivemos em tempos da chamada quarta revolução industrial, isto é, uma modelagem da nova revolução tecnológica que implica na transformação da humanidade como um todo e, na qual, todos estaremos envolvidos. Klaus Schwab (2016) inicia a descrição da quarta revolução industrial nos convidando a pensar sobre as possibilidades de bilhões de pessoas conectadas e com acesso a conhecimentos e aplicativos sem precedentes. Aponta para inovações como a inteligência artificial, a internet das coisas, impressão 3D, a biotecnologia e a computação quântica. Schwab

---

<sup>1</sup> Doutora em História, professora nas Faculdades Integradas de Taquara – FACCAT, Taquara, RS. [dorisfernandes@faccat.br](mailto:dorisfernandes@faccat.br)

(2016, p. 11-12) diz “Ainda precisamos compreender de forma mais abrangente a velocidade e a amplitude dessa nova evolução”. E complementa:

Somos testemunhas de mudanças profundas em todos os setores, marcadas pelo surgimento de novos modelos de negócios, pela descontinuidade dos operadores e pela reformulação da produção, do consumo, dos transportes e dos sistemas logísticos (SCHWAB, 2016, p. 11-12).

As colocações postas na introdução do livro são um alerta para o que chamou de mudança de paradigma. Outros pensadores, sejam filósofos, sociólogos ou pedagogos trabalham com a mudança de paradigma. Mas para Schwab isso já está em curso, no modo como trabalhamos e nos comunicamos, nas maneiras de nos expressarmos, nos informarmos e nos divertirmos (SCHWAB, 2016, p. 12). Seria e é, pois acredito nessa afirmação, de que são alterações históricas.

A reflexão pessoal de aproximar a escola e os professores por nós encaminhados para essa realidade foi responsável por esse artigo. Numa tentativa de criar uma ferramenta pedagógica para história, nasceu o projeto A Conquista do Paranhana em 2017, reunindo a área tecnológica, de comunicação e de história para criação de um jogo/game para o ensino fundamental. A ferramenta é uma inovação com ineditismo, pois muitos jogos são criados baseados na história, mas não para o trabalho escolar em História e com recorte local. A partir das necessidades de estudo do game nasceram anotações e reflexões que são apresentadas nesse artigo com objetivo de socializar os resultados e a própria caminhada de criação, mesmo conscientes de que esse é um pequeno passo, mas uma grande decisão pedagógica: socializar e discutir novas formas de aprendizagem, em consonância com a BNCC (Base Nacional Curricular Comum, Brasil). E lembrando Schwab preparando-nos para as adequações da mudança de paradigma em curso.

Passaremos a utilizar o termo jogo ou game, utilizando a definição de Paul Schuytema:

Um game é uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitado por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final. As regras e o universo do game são apresentados por meios eletrônicos e controlados por um programa digital. As regras e o universo do game existem para proporcionar uma estrutura e um contexto para as ações de um jogador. As regras também existem para criar situações interessantes com o objetivo de desafiar e se contrapor ao jogador. As ações do jogador, suas decisões, escolhas e oportunidades, na verdade, sua jornada, tudo isso compõe a “alma do game”. A riqueza do contexto, o desafio, a emoção e a diversão da jornada de um jogador, e não simplesmente a obtenção da condição final, é que determinam o sucesso do game (SCHUYTEMA, 2017, p. 7).

Considerando os elementos do jogo, como ludicidade, ações, decisões, regras, contexto, essa é uma forma viável para criação de uma ferramenta pedagógica e que exige de nós professores treinamento e reflexão. E preparando os jovens para outras formas de aprender.

Nesse artigo, apresentamos inicialmente o projeto *A Conquista do Paranhana* em suas linhas gerais para pontuar alguns dos resultados. Seguimos com reflexões sobre imagem, linguagem e percepção. Concluimos o artigo com a relação entre imagem, história e linguagem para justificarmos o uso da ferramenta jogo eletrônico em sala de aula.

## 2 O JOGO

*A Conquista do Paranhana* é um jogo eletrônico no formato RPG (Role-playing Game), criado partindo da história do século XIX e tendo como recorte espacial o Vale do Paranhana – Rio Grande do Sul (abrange os municípios de Taquara, Parobé, Igrejinha, Três Coroas, Rolante e Riozinho). O projeto de desenvolvimento do jogo está em execução desde 2017 com a participação de cinco cursos: História, Jogos Digitais, Publicidade e Propaganda, Design e Tecnologias da Informação. Os professores coordenadores do projeto são Doris Rejane Fernandes (História) e Guilherme Schirmer da Costa (Jogos Digitais). Quanto aos alunos participantes o número é variável de acordo com as tarefas de criação do semestre, porém há uma aluna bolsista de História, um aluno de Tecnologias da Informação e dois de Jogos Digitais que são permanentes. Esses fazem parte do núcleo central de criação e execução do jogo. *A conquista do Paranhana* foi um dos nomes indicados e o mais votado entre os alunos participantes do projeto. Após a construção, alunos, das

escolas das três redes de ensino dos municípios do recorte espacial, vieram até a FACCAT – Faculdades Integradas de Taquara - para testar o jogo, apontando bugs, dando sugestões e opinando sobre a movimentação do avatar no espaço. As sugestões mais apontadas são inseridas no jogo.

Até o momento, *A conquista do Paranhana* possui quatro fases: a primeira com a chegada do colono a Fazenda do Mundo Novo e seu estabelecimento na colônia Santa Maria do Mundo Novo; a segunda fase é a etapa da construção da igreja; e a terceira, a inauguração com comemoração, o *Kirchweihfest*. Uma nova fase está em construção, que é a formação da família colona e sua vida diária. Em todas as etapas o jogador tem a oportunidade de tomar decisões que são balizadas com a maneira de viver no século XIX, na área colonial de descendência/ascendência alemã. Destacamos aqui a passagem do tempo, fazendo com que os colonos definam a sequência do dia e o ritmo de trabalho de acordo com o período de sol/chuva. O tempo também está a ser vivenciado quando o avatar de colono espera pelo crescimento de sua plantação: milho e feijão – sessenta dias alternando dia/noite. As especializações do trabalho como o ferreiro, o marceneiro, o vendeiro (comerciante local) são personagens que interagem com o jogador bem como o líder comunitário ou presidente da comunidade ou festeiro. Problemas ambientais estão presentes como as enchentes, as secas, as queimadas, a adubação da terra, as pestes e pragas que precisam ser combatidas em conjunto com a vizinhança assim como correr o risco de perder a plantação. Os professores parceiros recebem orientações que facilitam a jogabilidade através de um manual digital com informações sobre o jogo e a história local. Fica a critério do/a professor/a o momento do emprego pedagógico de *A conquista do Paranhana*. As primeiras reações sobre a ferramenta são muito positivas pois os jogadores/alunos desenvolvem a autonomia, a tomada de decisões e o desenvolvimento de conceitos tanto de História quanto de Jogos Digitais/Tecnologias da Informação, segundo relatos dos professores acompanhantes.

### **3 SALA DE AULA E DIVERSÃO**

O jovem na atualidade está mais voltado à imagem, à diversão e ao fazer para aprender. Consegue trabalhar em equipe, trocando ideias e recursos para avançar enquanto jogam. A sala de aula começa a ter novos formatos: ilhas com dez alunos,

um ou dois jogadores por computador. Não há problemas de disciplina até o momento e os alunos ficam a gerir sua atividade. Os alunos possuem um objetivo: passar de fase e para tal devem fazer uso de informações da aula e das placas informativas<sup>2</sup> no caminho e dos diálogos estabelecidos enquanto jogam. O professor acompanha o andamento, orientando quando necessário ou quando solicitado. Enquanto isso, o aluno aceita os desafios e busca soluções para seu problema.

Os resultados pedagógicos começam a ser catalogados a partir das manifestações de alunos e professores. Mas um aspecto está bem claro e se manifesta nas respostas dadas na avaliação da atividade:

A participação foi avaliada pela equipe diretiva como positiva, pois possibilitou aos alunos de nossa escola o conhecimento de realidades diversas de sua vida cotidiana, tanto em contexto histórico quanto contemporâneo (Escola Municipal de Ensino Fundamental Getúlio Dornelles Vargas, Parobé).

Avaliamos como positiva a participação dos alunos na testagem do jogo digital, uma vez que se envolveram na tarefa em busca da realização dos objetivos, de forma bastante atraente e divertida (Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora Ana Maria Fay dos Santos, Parobé).

Os professores inquiridos, quanto à validade do jogo *A conquista do Paranhana*, escreveram

As professoras fizeram também uma avaliação positiva, visto que aproveitaram para complementar os estudos do município e da região, vindo de encontro a temas estudados e a forma de jogos eletrônicos chamou bastante a atenção dos alunos (Escola Municipal de Ensino Fundamental Getúlio Dornelles Vargas, Parobé).

Sobre a participação das crianças como alunos e jogadores responderam da seguinte forma:

A reação foi de muito entusiasmo e euforia, pois estavam em um ambiente diferente e usando equipamentos de informática, o que não é comum no dia a dia do aprendizado (Escola Municipal de Ensino Fundamental Getúlio Dornelles Vargas, Parobé).

---

<sup>2</sup> As placas informativas trazem conhecimentos de história, cultivo, nomes, profissões dando pistas para a continuidade do jogo.

Os alunos gostaram muito das atividades, ficaram empolgados e estão dispostos a participar novamente, se houver novas oportunidades (Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora Ana Maria Fay dos Santos, Parobé).

Quanto à participação da escola em atividades futuras de *A conquista do Paranhana*:

Nós, como escola, estamos dispostos a participar de novas etapas e dispor a outros alunos este programa (Escola Municipal de Ensino Fundamental Getúlio Dornelles Vargas, Parobé).

Sim, temos interesse. Partiu dos próprios alunos, sendo que ao retornar da atividade, eles mesmos questionaram se seria possível testar as próximas fases, mesmo estando no 7º ano. Os alunos têm curiosidade em saber o que será pedido nas próximas fases, o que será preciso explorar, entre outros (Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora Ana Maria Fay dos Santos, Parobé).

A alegria e a disposição na realização das tarefas demonstram que a sala de aula divertida gera melhores momentos e possibilita a aprendizagem até o momento. Confirmações virão com o desenvolvimento do jogo e do projeto.

#### **4 JOGO, LINGUAGENS E PERCEPÇÃO**

O game ou jogo emprega imagens como ponto de partida para a realização de vivências, de um tempo muito distante dos alunos, século XIX, que já não são mais vividas dessa forma e com recursos em grande parte desconhecidos do público escolar. Essa afirmação levanta um questionamento: Como e por que o aluno se sente atraído pelo jogo?

Uma das respostas possíveis é a clientela visual que tem estado nos atuais bancos escolares (salas de aula). O aluno ao ver uma situação recriada em sua frente, onde pode ser o agente atuante e tendo respostas imediatas a suas decisões, envolve-se de tal forma que se sente parte do contexto, compreendendo mais do que as palavras anteriormente ouvidas ou lidas. É o concreto que Piaget nos apresenta e que passa a ser vivido com imagens do jogo. Ao ler e ao tomar decisões no jogo (gestão das suas decisões frente ao problema) sua percepção se aguça para além das palavras de um livro, por exemplo, pois verifica outras possibilidades como

resultado de seu posicionamento. Dessa forma poderá elaborar outras conclusões ou resultados próprios da sua experimentação. A palavra surge como um elo de comunicação no grupo, partindo das próprias experiências. A percepção da maturação mental é complexa e ocorre por ocasião do desenvolvimento da inteligência humana “quando a fala e a atividade prática, então duas linhas completamente independentes de desenvolvimento, convergem” (VYGOTSKY, 1989, p.27). Vygotsky afirma que a criança aprende a planejar sua atividade através de experiências repetidas. Seria um processo de solução de problemas (VYGOTSKY, 1989, p. 32), bem como a seguir o processo de internalização, onde uma série de transformações ocorrem:

- a) *Uma operação que inicialmente representa uma atividade externa é reconstruída e começa a ocorrer internamente. [...]*
- b) *Um processo interpessoal é transformado num processo intrapessoal. [...]*
- c) *A transformação de um processo interpessoal num processo intrapessoal é o resultado de uma longa série de eventos ocorridos ao longo do desenvolvimento. O processo, sendo transformado, continua a existir e a mudar como uma forma externa de atividade por um longo período de tempo, antes de internalizar-se definitivamente. Para muitas funções, o estágio de signos externos dura para sempre, ou seja, é o estágio final do desenvolvimento (VYGOTSKY, 1989, p. 64).*

Então, do período concreto para o abstrato há uma longa etapa que vai se desenvolvendo numa série de experiências em que a operação realizada vai do externo e concreto para o interior e lentamente se transformando para a abstração. Com a abstração, a criança efetua operações lógicas, partindo das experiências e das relações e conclusões admitidas transforma-as, socializa-as através das palavras, da fala. É o desenvolvimento da linguagem que o jogo *A conquista do Paranhana* tem possibilitado, pois sempre há assunto para ser comunicado, trocado, socializado.

O Jogo nesse momento é útil, pois vivências e reflexões ocorrem e essa socialização pode se efetuar através de dados escritos ou falados aos demais participantes do grupo. As discussões positivas com sugestões sobre como e o que inserir no jogo são exemplos disso. Os alunos/jogadores internalizam suas observações e as comunicam com grande propriedade, muitos com vocabulário específico como se estivessem na equipe de criação.

Esse processo de amadurecimento vai acompanhado por outro em relação a percepção tanto do espaço quanto do tempo. Merleau-Ponty (2011) em estudo sobre

a fenomenologia da percepção, explica que as experiências vivenciadas permitem que se sinta além do que foi dito, o não dito. Diz: “originariamente a consciência é não um ‘eu penso que’, mas um ‘eu posso’” (MERLEAU-PONTY, 2011, 192). E segue:

A visão e o movimento são maneiras (sic) específicas de nos relacionarmos a objetos, e, se através de todas essas experiências exprime-se uma função única, trata-se do movimento de existência, que não suprime a diversidade radical dos conteúdos porque ele os liga, não os colocando todos sob a dominação de um ‘eu penso’, mas orientando-os para a unidade inter-sensorial de um “mundo”. O movimento não é o pensamento de um movimento, e o espaço corporal não é um espaço pensado ou representado. Cada movimento determinado ocorre em um meio, sobre um fundo que é determinado pelo próprio movimento [...]. Executamos nossos movimentos em um espaço que não é ‘vazio’ e sem relação com eles, mas que, ao contrário, está em uma relação muito determinada com eles: movimento e fundo são, na verdade, apenas momentos artificialmente separados de um todo único. No gesto da mão que se levanta em direção a um objeto está incluída uma referência ao objeto não enquanto objeto representado, mas enquanto coisa bem determinada em direção à qual nos projetamos, perto da qual estamos por antecipação, que nós frequentamos. A consciência é o ser para a coisa por intermédio do corpo. Um movimento é aprendido quando o corpo o compreendeu, quer dizer, quando ele o incorporou ao seu ‘mundo’, e mover seu corpo é visar às coisas através dele, é deixá-lo corresponder à sua solicitação, que se exerce sobre ele sem nenhuma representação (MERLEAU-PONTY, 2011, 192-193).

O game ou jogo tem a capacidade de colocar o jogador na posição em que possa agir sobre os objetos e locais. Ao ser colocado diante de uma tela, que funciona de acordo com os seus comandos, a partir das suas decisões numa vivência, apesar de artificial, que lhe permite a consciência do tempo em que está inserido e do espaço vivido, percebe-se uma interiorização dos sentimentos e percepções constatadas. Essa atitude permite a aprendizagem muito além do objeto, envolvendo o espaço e seus componentes, seu entorno e seus significados. Merleau-Ponty escreve:

Enquanto tenho um corpo e através dele ajo no mundo, para mim o espaço e o tempo não são uma soma de pontos justapostos, nem tampouco uma infinidade de relações das quais minha consciência operaria a síntese e em que ela implicaria meu corpo; não estou no espaço e no tempo, não penso o espaço e o tempo; eu sou no espaço e no tempo, meu corpo aplica-se a eles e os abarca. A amplitude dessa apreensão mede a amplitude de minha existência; mas, de qualquer maneira, ela nunca pode ser total: o espaço e o tempo que habito de todos os lados têm horizontes indeterminados que encerram outros pontos de vista. A síntese do tempo assim como a do espaço são (SIC) sempre para se recomeçar (MERLEAU-PONTY, 2011, 194-195).

O filósofo explica a complexidade do agir no mundo quanto ao tempo e ao espaço, que implica a não reflexão sobre onde o aluno/jovem está, mas que ele ali

está. No entanto, estar permite a visão e a apreensão de muitos aspectos, que Merleau-Ponty chama de horizontes indeterminados, e que possuem lados que resultam em pontos de vista (percepções, compreensões, detalhes). Esses pontos de vista diferenciados por quem os acessa são os resultados, chamados de síntese e, que encaminham para uma nova vivência e assim encontrar os outros locais do horizonte com outros pontos de vista. O resultado das experiências se repete em vários campos de conhecimento, como na neurologia, na pedagogia, na psicologia. “[...] o sujeito não solda movimentos individuais a estímulos individuais, mas adquire o poder de responder por um certo tipo de soluções a uma certa forma de situações”. (MERLEAU-PONTY, 2011,197). Os significados que vão se acumulando através das experiências e armazenadas no cérebro/mente vão desenvolvendo a abstração no indivíduo.

Os jogos digitais têm demonstrado ser uma ferramenta salutar na aquisição de significados e desenvolvimento da abstração. Entre as observações constatadas nas sessões de experimentação do jogo as crianças na fase dos 10-11 anos apresentam maior dificuldade, o que não as impede de seguir em frente. A partir dos 12 anos os jogadores com ritmos próprios seguem em frente, ora trocando ideias com os colegas ora por suas próprias descobertas e percepções, avançam até concluir cada etapa apresentada. A duração média do tempo de jogo é de 20 a 120 minutos. As crianças com menos acesso a computadores apresentam as maiores dificuldades, porém se encantam com as possibilidades e descobertas, adaptando-se a nova realidade. A imagem, o movimento e a autonomia seduzem quem com eles se envolve.

## **5 JOGO, REPRESENTAÇÃO E HISTÓRIA**

*A conquista do Paranhana* tem como recorte temporal o século XIX e, espacial o Vale do Paranhana<sup>3</sup>. O uso da história local/regional para desenvolver o jogo eletrônico de uso pedagógico gerou uma série de questionamentos quanto a

---

<sup>3</sup> Esse recorte está embasado na divisão do Rio Grande do Sul através do COREDES, porém abrangendo os municípios que pertencem a bacia hidrográfica do rio Paranhana. Com esses critérios, fazem parte os municípios de Taquara, Parobé, Igrejinha, Três Coroas, Rolante e Riozinho. Essa área territorial abarcou no século XIX uma série de fazendas (latifúndios) que foram loteadas e vendidas para colonos procedentes de São Leopoldo e de ascendência alemã. Esses lotes comercializados inseriram a pequena propriedade, a policultura e o uso do trabalho familiar como projeto nacional do Império Brasileiro e parte da modernização da mão de obra (MAGALHÃES, 2003).

percepção e compreensão de conhecimentos, que o jogador não vivenciou e, sequer consegue imaginar por estar distante de seu mundo.

A história cultural abriu caminhos para discussão de como a representação pode ser empregada e como se opera esse processo. Parte-se da imagem (aquela que mencionamos no início de nossa reflexão como sendo a geração da imagem) e dela como linguagem, seguindo a linha psicopedagógica de Vygostky, e aplicando à História:

[...] as imagens são, e tem sido sempre, um tipo de linguagem, ou seja, atestam uma intenção de comunicar, que é dotada de um sentido e é produzida a partir de uma ação humana intencional. E, nessa medida, as imagens partilham com as outras formas de linguagem a condição de serem simbólicas, isto é, são portadoras de significados para além daquilo que é mostrado (PESAVENTO, 2008, p. 99).

Pesavento continua dizendo que as imagens do passado são pegadas de homens de outro tempo, manifestam uma intenção e levam a uma reação de um suposto interlocutor. (2008, p. 100). A imagem é um resultado que pressupõe um espectador e com sua materialidade visual proporciona formas de contemplação, proporcionada pelos sentidos.

As imagens resultam de uma relação primária do homem com a realidade: elas são apreendidas pelos sentidos, por meio do órgão da visão, e fazem parte dessa forma de conhecimento do mundo advinda da sensibilidade. Participam, pois, desse modo originário de contato do homem com a realidade através do corpo, das sensações, das emoções. Para além dessa propriedade física de dar-se a ver e de produzir-se como imagem visual, esse tipo de representação do real tem a propriedade semântica de dar-se a ler. Ou seja, a imagem é portadora de significados que são construídos e/ou descobertos por aquele que pensa, enquanto olha... Da visão ao olhar – que constitui o *ver*, mas estabelecendo significados e correlações –, uma operação mental introduz-se. Nessa instância da percepção, a imagem visual será complementada por uma imagem mental, que classifica, qualifica e confere sentido àquilo que é visto (PESAVENTO, 2008, p. 100-101).

A imagem é resultado de contato, através do corpo, com uma realidade e manifesta pela sensibilidade e pelas emoções, podem ser lidas por quem as acessa. Essas imagens entram em contato com outras que estão, no que Pesavento chama de “arquivo da memória” ou “museu imaginário”, abarcando o visto, o sabido, o lido, o adquirido, o ouvido, o vivido. Essa imagem mental possui propriedades semânticas (atribuição, classificação, correlação, lembrança, evocação) que dá margem à

ocorrência da percepção do mundo em imagens (PESAVENTO, 2008). Não há separação entre imagens visuais e mentais elas são indissociáveis e imediatas. Quanto a natureza da imagem, elas possuem propriedades: ser evocativa, figurativa, hipermimética. A propriedade evocativa permite que as imagens possam ser uma tradução sensível do mundo através de sua recriação mental, mesmo na ausência do real ou sua representação. É a capacidade de tornar presente, “[...] no imaginário, a forma, a cor, o conteúdo e, até mesmo, o som e o cheiro de algo ou alguém. A realidade é recriada no imaginário, preenchendo lacunas, suprimindo os silêncios”. (PESAVENTO, 2008, p. 102). Na propriedade figurativa, a imagem é a coisa, a pessoa, o lugar representado assumindo por suas propriedades e poderes como se fosse um referente real. Na propriedade hipermimétrica a imagem apresenta um realismo profundo. A imagem contém a capacidade de fazer crer, de conferir verossimilhança à representação que chega a ocupar o lugar do real. (PESAVENTO, 2008, p. 102-3).

Nesse sentido, a imagem é sempre uma construção, uma interpretação, uma recriação do real:

Ela traduz uma experiência do vivido e uma sensibilidade, vivenciada por aquele que a produziu ou correspondente a um gosto, a um sentimento, a uma lógica e a um valor presente em uma época, captado e interpretado por aquele que construiu essa imagem (PESAVENTO, 2008, p. 104).

A imagem é fruto de um ato criativo e de uma invenção do mundo. “Ou seja, constituem uma interpretação e uma experiência do vivido, ao mesmo tempo individual, social e histórica” (PESAVENTO, 2008, p. 104). Refletem uma realidade que faz parte do comportamento social de uma época, seja para confirmar, transfigurar, negar, consolar ou apontar para outros mundos possíveis. Estamos diante da condição de ambivalência, de ser e/ou não ser a coisa representada: a *mimesis*, isto é, a similitude que permite o reconhecimento e a identificação da representação e da criação; e o fictício, isto é, a metáfora, a alegoria. Pesavento afirma que “Da *mimesis* à analogia, a imagem é ‘um ser como’, um ‘estar no lugar de’” (Idem, p. 105).

As imagens possuem poderes bem definidos: são sedutoras, captando o olhar, de modo a envolver aquele que as contempla; são mobilizadoras, instigando à ação, por vezes mesmo de forma impensada e imediata; proporcionam a evasão, libertando a imaginação para fora do campo da imagem vista, de forma a conduzir o pensamento para outras instâncias imaginárias; são evocativas, despertando a memória e conectando a outras experiências; têm, ainda um poder cognitivo, traduzindo uma forma de saber sobre o mundo para além do conhecimento científico (PESAVENTO, 2008, p. 106).

Os poderes da imagem e suas propriedades são verificáveis em *A conquista do Paranhana*, permitindo afirmar ser ela uma das razões pelo gosto do jogador. A liberdade em poder imaginar, em tomar decisões com resultados imediatos e visíveis conduzem o pensamento e a perceber de forma mais ampla o acontecimento vivido na imagem da tela no jogo. Há aspectos invisíveis na imagem como os silêncios, as coisas ou sentidos para a qual aponta e que não são mostrados, a insinuar uma continuidade da trama. Quando os alunos sugeriram a possibilidade do jogador de pescar, como alternativa para o cotidiano que deveria estar na tela/jogo, estão indicando uma continuidade na trama. A sugestão está em acordo com as experiências de vida do jogador, que aplica os relatos de avós, pais e das próprias vivências de que a pescaria é uma forma de passar o tempo, inclusive entre os colonos. Estão a compor uma cena dentro da sequência de imagens propostas e representadas como vivência no jogo.

A imagem é considerada uma narrativa conforme Pesavento (2008), Ricoeur (1982-86, 1998, 2007), Barthes (1980), Le Goff (2003), Chartier (2002, 2012). Então seria um texto, uma narrativa ou um discurso.

Sendo narrativas que têm na realidade o seu referente – seja para confirmá-lo, seja para negá-lo, ultrapassá-lo ou transfigurá-lo -, texto e imagem explicam e compõem imaginários de sentido. Mais do que isso, sempre é possível realizar como que uma troca de lugares entre o *dar a ler* e o *dar a ver*: as imagens contêm discursos e os textos remetem a imagens, visuais e mentais. [...]. Sempre na linha de reflexão estabelecida por Ricoeur, é possível iluminar, ainda mais esta condição de troca, afirmando que a imagem está para o espaço assim como o discurso está para o tempo, mas que, como remete ao outro, pode-se pensar a imagem como um “ugar no tempo” e o texto como “um momento no espaço”. Textos e imagens, como narrativas que são, fazem-se acompanhar de saberes específicos e de habilidades técnicas próprias: o ato de ler, com seu simbolismo de códigos, analogias e convenções; a composição da imagem, com suas técnicas, regras, convenções e formas de educação do olhar (PESAVENTO, 2008, p. 109).

Num jogo, como *A conquista do Paranhana*, há uma sequência de imagens que representam uma sequência de momentos (século XIX) num determinado espaço, Vale do Paranhana-RS, onde a correspondência com o real é aproximado, isto é, de verossimilhança. É uma representação de uma realidade que não existe mais, apenas lembranças, objetos. Como o jogo baseia-se na História, ele recria momentos, apresentando uma suposta versão do acontecido. Não é a história que envolve o trabalho do historiador.

Aliás, se há um pressuposto para a operação historiográfica, é o de que o objeto da narrativa tenha acontecido e o trabalho do historiador se apoie em rastros ou fontes que, de uma certa forma, atestem aquela ocorrência ou dela forneçam indícios. O resultado – a trama historiográfica construída – não é o real, mas uma versão documentada e argumentada sobre o mesmo (PESAVENTO, 2008, p. 110).

Essa construção imagética do jogo, na qual há possibilidades de tomada de decisão, movimentação espacial, conhecimento dos resultados para as opções várias de viver balizadas no século XIX não é a verdade do acontecido e sim uma recriação do passado, a mais próxima possível baseada na documentação e na argumentação, produzida por historiadores. Nos apropriamos dos trabalhos de Roche (1969), Dreher (2014), Magalhães (2003), Fernandes (2011) para documentar a arte de viver no século XIX no loteamento de Santa Maria do Mundo Novo. As imagens do jogo e as tomadas de decisão para perpassar e completar as ações não são exatamente para verificar o acontecido somente, mas para verificar

[...] a percepção dos homens acerca da realidade em que viveram. É nessa medida que a imagem pode ser, para o historiador da cultura, prova, traço, vestígio e rastro de algo que foi, do que desejou que fosse, do que se pensava que era, do que se temia que acontecesse. Nessa circunstância, a prova reveste-se do caráter de indício, sendo este mais aberto às interpretações (PESAVENTO, 2008, p. 113).

A ferramenta lúdica e aproximada do ocorrido no passado são os vestígios, os traços e os olhares de alguém, permitindo a realização do processo de compreensão do cotidiano colonial.

Ricouer apresenta três fases presentes na narrativa e que serviriam para a leitura das “formas arquitetônicas” da imagem: a primeira fase seria dar um contorno a uma contextualização (quem, quando, onde), delimitando a historicidade do

processo criativo; a segunda, corresponde a configuração (o quê, como, porque), onde o foco do fazer estaria na delimitação e análise dos elementos da trama, da ação, dos personagens e dos materiais empregados; e na terceira fase ocorreriam processos da intertextualidade e da interimagibilidade com o emprego de outros textos e imagens fora do que é objeto. Nessa última fase, o leitor estabelece ou deve estabelecer conexões significantes e retornar a imagem para efetuar nova leitura e interpretação.

Operando como um especial testemunho do passado – como traço, indício ou rastro deixado no tempo –, a leitura da imagem transmite informações de ambientes, formas, aparências, sentimentos e emoções, detalhes da esfera do privado e, inclusive, do público. Tais indícios de uma época, que estão a atestar opiniões, preconceitos, aspirações, sonhos e fantasmas, raramente são acessíveis pelo texto escrito formal, salvo por aqueles que se situam, declaradamente, no campo da ficção, como o romance ou a poesia. [...] A imagem que ficou desse passado carrega consigo o estranhamento de uma outra época, em que as razões e as sensibilidades eram também outras (PESAVENTO, 2008, p. 116).

*A conquista do Paranhana* deixa de ser um jogo de pura diversão/passatempo para ser instrumento/ferramenta pedagógica no processo de aprendizagem. A transmissão de informações no jogo extrapola ao texto escrito. As percepções e a linguagem midiática possibilitadas com o jogo permitem uma compreensão de um outro tempo e de um espaço com outro ordenamento, bem como, uma outra língua (alemão). Além das informações e de seus resultados (opiniões, preconceitos, aspirações) há o estranhamento de uma outra época. Um dos momentos mais frequentes de estranhamento é o passar do dia e da noite, pois não percebem de imediato que não há luz quando escurece, apenas lamparinas movidas a óleo ou a álcool, limitando as saídas e as atividades noturnas. Outro momento, agora de imaginação, quando o jogador encontra uma namorada e, na festa do *Kirchweihfest*, celebram o noivado. Os comentários entre os jogadores indicam caminhos para o professor trabalhar, talvez, na forma de discussão entre todos e indicar leituras, que possam contribuir para o momento de aprendizagem. É também o instante em que várias percepções vão sendo construídas através de uma espécie de ligação entre o visto, o comentado e o resultado da ação decidida e dirigida eletronicamente conforme o viver no século XIX. Ocorre uma construção com respostas possíveis, mas sempre aproximativas e plausíveis através da interpretação das percepções, quanto das

informações. Seria o que Pesavento (2008, p. 117) chamou de reconfiguração temporal: a representação do passado no presente, evitando o esquecimento e transformando-o em duradouro, perene.

## **6 CONSIDERAÇÕES SOBRE A CONQUISTA DO PARANHANA**

O jogo *A conquista do Paranhana* é um projeto que está tendo resultados positivos. Além do uso da história, o jogo funciona e atrai o público escolar na faixa de nove/dez a treze anos. Estimula a atenção centrada no objeto (jogo histórico), ao trabalho conjunto com troca de ideias e opções, exercita uma nova dinâmica de sala de aula onde o aluno/jogador é o agente da construção do conhecimento, vivenciando na forma representativa um passado que desconhece e que lhe é abstrato. A atividade, vista com restrições quanto ao jogar, apresenta-se atraente ao público alvo (alunos/jogadores), propiciando experiências quanto a tomada de decisões e suas consequências, cria oportunidades para pensar e desenvolver a abstração. Como forma de linguagem, permite a comunicação de resultados e compreensões vivenciadas e propicia momentos de construção individual e grupal do conhecimento histórico. O representar remete a uma ausência que o jogo supre, tornando presente e vivo um tempo distante e abstrato. Ao viver uma situação fictícia, exercita sentidos e percepções que ao repetir no jogo internaliza, isto é, se apropria e compreende.

[...] as imagens são, e têm sido sempre, um tipo de linguagem, ou seja, atestam uma intenção de comunicar, que é dotada de um sentido e é produzida a partir de uma ação humana intencional. E, nessa medida, as imagens partilham com as outras formas de linguagem a condição de serem simbólicas, isto é, são portadoras de significados para além daquilo que é mostrado (PESAVENTO, 2008, p. 99).

*A conquista do Paranhana*, por usar uma linguagem visual, uma representação verossimilhante, gera narrativas que atraem os jovens nesta quarta revolução industrial. É uma possibilidade que exige a continuação, pois as dificuldades não foram aqui pontuadas de forma mais extensa. A ferramenta, a partir da sexta etapa criada, será transformada em 3D. Serão inseridas novas tarefas para atualizar continuamente a ferramenta. Aguardamos que as narrativas vivenciadas e geridas pelos jogadores possam se adequar a uma nova fase da vida em que a história será

melhor compreendida e que a escola tenha ferramentas para acompanhar as mudanças de paradigmas.

*A conquista do Paranhana* é uma ferramenta ao professor, que, diante dos novos desafios propostos pela BNCC, tem no recurso midiático uma alternativa de ensino aprendizagem com a utilização da tecnologia na educação.

## REFERÊNCIAS

DREHER, Martin Norberto. **190 anos de imigração alemã no Rio Grande do Sul: esquecimentos e lembranças**. São Leopoldo: OIKOS, 2014.

FERNANDES, Doris Rejane. Dos caminhos de tropeiros às moradas de favor, às fazendas, à cidade de Taquara: História do século XVIII ao XX. *In*: REINHEIMER, Dalva *et al.* **Caminhando pela cidade**. Porto Alegre, RS: Evangraf, 2011.

LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2003.

MAGALHÃES, Doris Rejane Fernandes. **Terras, senhores, homens livres, colonos e escravos na ocupação da fronteira no vale do Sinos**. Tese de Doutorado. São Leopoldo, RS: UNISINOS, 2003.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da Percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

PAIVA, Eduardo França. **História e Imagens**. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2002.

PESAVENTO, Sandra Jatthy; SANTOS, Nádia Maria Weber; ROSSINI, Miriam de Souza. **Narrativas, imagens e práticas sociais**. Porto Alegre, RS: Asterisco, 2008.

REINHEIMER, Dalva *et al.* **Caminhando pela cidade**. Porto Alegre, RS: Evangraf, 2011.

RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2007.

ROCHE, Jean. **A colonização alemã e o Rio Grande do Sul**. Porto Alegre, RS: Globo, 2v., 1969.

SHELDON, Lee. **Desenvolvimento de personagens e de narrativas para games**. São Paulo: Cengage Learning, 2017.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2017.

SCHWAB, Klaus. **A quarta revolução industrial**. São Paulo: EDIPRO, 2016.



\_\_\_\_\_. **Aplicando a quarta revolução industrial.** São Paulo: EDIPRO, 2018.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente.** 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.