

JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA: O CASO DOIS DE JULHO: TOWER DEFENSE

Antonieta Miguel¹
Carlos Roberto Moreira de Souza Marinho²

Resumo

Este trabalho apresenta algumas reflexões sobre o uso de jogos eletrônicos enquanto um recurso potencializador de aprendizagem histórica, de forma que conduz processos de aprendizagem dos alunos de forma lúdica e significativa. A investigação se desenvolve a partir de uma experiência de oficina com o jogo Dois de Julho: Tower Defense, aplicada com alunos do 7º Ano do Colégio Estadual Tereza Borges de Cerqueira, localizado em Caetitê-BA. Os dados que serviram de amostragem foram coletados a partir de questionários aplicados antes e depois da execução do game, onde qualitativamente foram analisados. Ao fim, as informações da pesquisa revelaram que o game, potencializou a aprendizagem de informações desconhecidas sobre o processo de independência da Bahia, agindo satisfatoriamente no processo de construção de conhecimentos sobre fatos e aspectos deste momento histórico do Estado.

Palavras-chave: GAMES. ENSINO. APRENDIZAGEM. CONSCIÊNCIA HISTÓRICA.

Introdução

Nas últimas décadas vivenciamos uma explosão de inúmeras mídias tecnológicas no nosso cotidiano. Neste cenário, destacaram-se entre crianças, adolescentes e jovens as redes sociais e os jogos eletrônicos. Este último, ao longo dos anos, vem conquistando um espaço cada vez mais significativo em práticas educativas na sala de aula, sobretudo à medida que alguns educadores perceberam a necessidade de se distanciarem de métodos mais tradicionais (aulas expositivas), buscando uma proximidade maior com novas linguagens e tecnologias.

Desta forma, este artigo procura refletir como os jogos podem atuar nas aulas de história, estimulando alunos e professores nos processos ensino-aprendizagem, ao tempo apresenta uma experiência de oficina com uso do game educativo, Dois de Julho: Tower Defense, jogo com narrativa histórica sobre a independência do estado da Bahia.

O ensino de história e os jogos eletrônicos

Durante o século XX a Escola dos Annales desenvolveu uma série de mudanças no campo da historiografia, que mudou a forma como o historiador

¹ Professora da Universidade do Estado da Bahia. E-mail: antonieta.miguel40@yahoo.com.br

² Graduado em Licenciatura em História pela Universidade do Estado da Bahia E-mail: cmarinho@outlook.com

pensava e “escrevia” a história. Entre as mudanças mais significativa, estavam a ampliação do conceito de fontes históricas e o questionamento de como o ensino de história era promovido dentro das instituições escolares.

Neste novo cenário, o ensino foi reconfigurado na perspectiva de conscientizar os indivíduos sobre sua relação com a história, seu espaço e tempo. Espera-se que os alunos possam alcançar a habilidade de correlacionar os conteúdos estudados com a sua própria realidade, se enxergando como agentes da história. Para isso, a disciplina buscou fazer uso de diferentes linguagens na tentativa de aproximar os educandos de um processo de conhecimento mais rico e significativo. O aparecimento de novas percepções e entendimentos de como ocorre a aprendizagem histórica, permitiu considerar uma série de recursos como potencializadores de aprendizagem, entre eles os jogos.

O jogo, no ensino de história, conquistou o papel de recurso quando foi legitimado como provocador de construção do conhecimento. No que tange a validade do potencial pedagógico dos jogos, pouco se questiona nos dias atuais, uma vez que inúmeros estudos, no Brasil e no mundo, atestam resultados positivos no uso dos mesmos no ambiente educacional. Antunes (2003, p.23) elucida que “o jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações”. Assim o jogo desenvolve a capacidade de compreender informações e atribuir significados a conceitos, construindo conhecimento.

Nas aulas de história, os games digitais estão possibilitando a construção de uma série de conhecimentos, sejam eles: conceituais, atitudinais ou procedimentais. De modo geral, os jogos promovem situações de reflexões, competição, criticidade e estimulam a busca por vencer desafios e estabelecer e alcançar metas. O recurso ainda auxilia o professor no processo de abordagem de assuntos que estão distantes da realidade do aluno, uma vez que permite ao mesmo uma experiência de imersão em espaços e tempos históricos distintos. Avaliando esses pontos, os docentes de história que promovem o uso deste recurso possuem maiores

probabilidades de conduzirem seus educandos a uma formação de sujeitos mais críticos e atuantes na sociedade.

Dentro das aulas de história o educador pode explorar com seus educandos as narrativas e discursos existentes nas produções. Direcionar reflexões acerca de aspectos existentes que podem ser reais, ficcionais ou mesmo anacrônicos, seja no enredo ou nas dimensões de espaço e tempo do game. Discutir criticamente posições e versões daquela história, de forma que possibilite ao aluno o desenvolvimento da crítica histórica.

Dois de Julho Tower Defense: uma experiência aplicada

Escolheu-se o game 2 de Julho: Tower Defense por alguns motivos que pareciam extremamente relevantes para a realização desta pesquisa. Primeiramente, a cidade de Caetité realiza anualmente um dos maiores desfiles cívicos do estado no feriado de 2 de julho. Cercado de referências históricas, o evento apresenta à comunidade a memória dos sujeitos e fatos que culminaram com a independência da Bahia. Entre carros temáticos com a presença de personagens reconhecidos por sua luta, correm pelas ruas da cidade imponentes cavalos que recordam o exército brasileiro e seu triunfo sob as tropas portuguesas.

Sob a organização da Prefeitura e da Secretária Municipal de Educação da cidade, várias escolas, organizações, entidades e grupos se mobilizam para compor o corpo do desfile que é marcado por uma “narrativa empolgante” que situa os expectadores ao contexto histórico e ao conflito. Assim, mais que entretenimento, o desfile possui o potencial pedagógico de direcionar a comunidade a reflexões sobre os acontecimentos que marcaram sua história e definiram sua identidade. Desta forma, imagina-se que aqueles que fazem presença neste evento captam, no que é apresentado, informações que possibilitam a construção de certas referências.

O segundo motivo se deu por conta de o jogo ser uma produção pouco conhecida e ainda inexplorada por professores de história do colégio escolhido para a realização da pesquisa. Tendo a informação que nenhum aluno teria tido contato



prévio com o game, sendo assim seria possível diagnosticar quais conhecimentos e informações seriam capazes de construir a partir da execução do game.

Desenvolvido pelo Centro de Pesquisa e Desenvolvimento Comunidades Virtuais, da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), o game Dois de Julho: Tower Defense foi lançado em 02 de julho de 2013. O jogo tem como objetivo possibilitar a construção de conhecimentos sobre o processo de independência da Bahia, conquistada em 1823 com a expulsão das tropas portuguesas. Disponível em versões mobile (Android e IOS) e PC (Windows, IOS e Linux), o game é composto por elementos gráficos em 2D que retratam cenários reais, onde ocorreram as batalhas, e personagens que atuaram no evento histórico. De fácil compreensão e jogabilidade, o game apresenta características que o insere em diversas categorias, entre elas: estratégia, ação e aventura.

Ao executar o jogo, o usuário é apresentado ao cenário histórico, a partir de uma narrativa simples, mas abrangente. As informações apresentadas situam o usuário ao que está ocorrendo na Bahia de 1822-1823, uma ocupação de tropas portuguesas, e o orienta a procedimentos de defesas a partir da perspectiva brasileira. No Mapa (tela inicial) o usuário começa o jogo clicando na primeira batalha disponível, seguindo automaticamente para as demais ou escolhendo jogar novamente a mesma fase. A medida que as batalhas vão sendo conquistadas, o mapa vai sendo preenchido com bandeiras, indicando a extensão das atividades. Na tela inicial o jogador pode ir ao Quartel, espaço onde se convoca e treina as tropas para o jogo. Ainda na tela inicial o jogador pode acionar o Guia, espaço com dicas e orientações sobre o jogo, além de informações históricas sobre as unidades (tropas) e os heróis.

Sendo executado em terceira pessoa, o jogador assume o papel de um comandante de tropa, tendo o poder de pensar estrategicamente em como dispor as unidades militares e demais personagens no campo de batalha a fim de atacar os inimigos (portugueses), impedindo o avanço sobre território baiano, conquistando assim a vitória.

Dos personagens, o game inicialmente possibilita o uso apenas da tropa de militares, mas a cada vitória (fase) o jogador conquista heroísmos que podem ser usadas para recrutar novos personagens, melhorando sua tropa. Entre os personagens possíveis de se dispor no campo de batalha estão escravos, índios e os encourados. As quatro categorias de personagens, (militares, escravos, índios, encourados) apresentam possibilidades de mudança de níveis, o que permite, por exemplo, “promover” um soldado a tenente e posteriormente a major, garantindo maior dano as tropas portuguesas e menos perdas nos ataques.

Além dos personagens gerais, o jogo disponibiliza ainda os chamados “Heróis”, sujeitos que tiveram grande participação na história da independência da Bahia e que no game apresentam poderes e funções especiais.

Depois de apontar os elementos relacionados à interface do game, faz-se necessário destacar os aspectos que possuem potencial expressivo na construção de conhecimentos históricos. Na análise realizada, foram diagnosticados vários pontos, entretanto, apenas alguns deles serão citados para apreciação.

O primeiro diz respeito aos personagens que integram a narrativa que, como já mencionado, se constituem de sujeitos históricos reais. Sendo um jogo de batalha, naturalmente haveriam militares que integrariam as tropas, todavia os desenvolvedores tiveram o cuidado de trazerem no game outros indivíduos sociais que atuam no processo. Estes indivíduos simples, muitas vezes esquecidos ou pouco lembrados pela história, aqui tiveram visibilidade e reconhecimento.

Neste ponto é indispensável destacar, por exemplo, o espaço concedido às personalidades femininas que atuaram diretamente no conflito, conquistando o reconhecimento social e governamental. Figuras como Maria Quitéria e Maria Felipa, que transcenderam a ideia do sexo frágil, construído e reproduzido pelo modelo patriarcal e pelo machismo, liderando homens e mulheres nas batalhas.

Outra categoria, muito marginalizada e esquecida, mas de grande impacto no processo, foram os escravos que se juntaram às tropas atuando grandemente nas batalhas. Do ponto de vista histórico, é de suma importância a retratação e

exaltação do papel destas pessoas pois, além de garantir o direito à memória, uma vez que os reconhecemos, os mesmos podem se tornar referências positivas para crianças e adolescentes no processo de reconhecimento e construção de sua identidade.

O segundo ponto diz respeito ao ambiente retratado que reproduz elementos arquitetônicos no período Imperial. Neste aspecto chama a atenção as moradias, representadas através dos populares sobrados coloniais, e os prédios religiosos como igrejas e os conventos, com suas numerosas galerias e pavimentos. As ruas de terra, com ausência de calçamento, se apresentam arborizadas com “informações rurais”. O mesmo cenário contempla ainda referências ao modo de vida na Bahia e possíveis estruturas econômicas.

Outro elemento presente no jogo que merece destaque é o chamado Guia, citado anteriormente. Embora o espaço apresente informações textuais sobre os personagens de forma bem sucinta, as mesmas são possibilidades para instigar a imaginação histórica da criança. Do ponto de vista da história estas informações mostradas ao jogador poderão se transformar em conhecimentos, sobretudo no momento que o indivíduo tomá-las como objeto de reflexão sobre o tempo passado e presente.

Materiais e métodos

Os dados e reflexões apresentadas a seguir foram constituídos a partir da análise das oficinas e questionários aplicados no presente ano em um grupo de alunos do 7º Ano do Colégio Estadual Tereza Borges de Cerqueira, localizado em Caetitê/BA. O grupo, era formado por 09 adolescentes, sendo estes 6 meninos e 3 meninas, com idade entre 12 e 13 anos.

A escola, localizada próxima ao centro comercial, atende crianças e adolescentes da localidade e dos subúrbios da cidade, nas modalidades de Ensino Fundamental II e Médio. Sua localização, próxima também da UNEB, possibilita constantes parcerias em atividades de ensino e pesquisa, como esta acolhida à pesquisa pela direção e professores.



A oficina ocorreu no laboratório de informática da universidade em três encontros, onde 09 alunos, dos 16 interessados, compareceram regularmente, sendo estes analisados pelo o estudo. As atividades foram realizadas no turno oposto ao das aulas permitindo aos participantes, uma maior tranquilidade quanto ao uso do tempo.

A pesquisa percorreu três momentos em sequência. No primeiro os participantes responderam um questionário, com oito perguntas, que visava investigar o perfil dos alunos e seus conhecimentos históricos sobre a temática da oficina. O segundo, ainda no primeiro encontro, foi o de jogar livremente, sendo este momento estendido ao segundo encontro, uma vez que não foi possível avançar em muitas fases na primeira experiência. O terceiro e último momento ocorreu respectivamente no último encontro do grupo, quando todos responderam um segundo questionário que continha as mesmas perguntas do questionário anterior, além de questões adicionais sobre a temática histórica, o game e sua jogabilidade.

A oficina não apresentou momentos de intervenção pedagógica com discussões e problematização de conteúdo conceitual. Foi realizada apenas intervenções técnicas com explicações e dicas sobre a jogabilidade do game.

Resultados e discussões

No que se refere ao desenvolvimento das atividades e a interação dos alunos, todos se dedicaram e se envolveram integralmente do início ao fim. Durante o jogo, uma série de sentimentos foram notados através de expressões corporais e verbais, além de atitudes e ações. Facilmente era possível identificar euforia diante dos desafios e planejamento de estratégias, alegria ao avançar de fases e frustração ao perder algum combate.

No processo, os adolescentes trocavam experiências entre si de táticas e auxiliavam uns aos outros com dicas e macetes aprendidos no jogo, fato que revela o estímulo a aprendizagem comportamental e procedimental, além de desenvolver a habilidade de trabalho em equipe.

Entre os momentos da oficina, corriqueiramente ouvia-se frases do tipo: “Se isso fosse prova eu tirava 10 todo dia”, “Poxa, bem que a escola podia botar uns jogos, pra gente jogar” e “Professor, não dá pra levar isso aqui pra escola não?”. Essas frases apontam o conforto e encanto dos alunos diante de uma metodologia inovadora, a partir de um recurso próximo de sua realidade social, ao tempo que denuncia a falta no uso deste nas suas atividades escolares.

Dos questionários, aplicados antes e depois do jogo, nenhum dos participantes apresentou resistência, impaciência ou nervosismo, respondendo naturalmente as questões apresentadas.

Os participantes foram avaliados durante todos os momentos da oficina, sobretudo no que tende ao desempenho, interesse e reações diante do game. Neste processo os resultados apresentados corresponderam ao que era esperando, grande interação com o jogo e dedicação as tarefas e atividades propostas pela ferramenta. Ao analisar as respostas dos questionários 01 e 02, foi possível perceber uma diferença nas respostas, que aponta uma apropriação de informações proveniente do game, sendo percebido também melhor clareza de ideias no segundo questionário em relação a primeiro.

Embora poucas questões direcionasse os participantes a se posicionarem de forma crítica, exigindo quase sempre apontamentos diretos de informações, as que faziam conseguiram demonstrar um realce, de uma aprendizagem mais significativa. Segundo ALBINO; LIMA (2008, p.119) “uma aprendizagem é significativa quando há uma ancoragem na estrutura cognitiva do aluno, de uma nova informação”. Assim, um novo conhecimento só faz sentido se o sujeito conseguir correlaciona-lo a algum conhecimento antigo. Na experiência, por exemplo, aqueles que apontaram no primeiro questionário alguns conhecimentos sobres os fatos questionados, conseguiram aprimora-los e dispô-los em suas respostas de forma mais clara, apontando empatia histórica com alguns dos sujeitos dos eventos.

Segundo RUSEN (1992) os conhecimentos do aluno, construídos fora da escola, o ajuda a desenvolver sua consciência histórica. Este aspecto permite os indivíduos se orientarem no tempo e “tem como função nos ajudar a compreender a

realidade passada para compreender a realidade presente” (RUSEN, 1992, p. 29). Estes aspectos foram evidenciados, em alguns questionários, como nas respostas que sugere a importância de saber que mulheres e escravos lutaram na guerra para reconhecer o valor de mulher e negros na sociedade.

Os dados também apontaram aspectos ligados a empatia histórica. Segundo Ashby e Lee (2001) a empatia histórica é uma habilidade do aluno entender o que determinado sujeito histórico pensou e sentiu em uma situação que não é nossa. É ainda “um empreendimento, onde alunos mostram a capacidade de reconstruir os objectivos, os sentimentos, os valores e crenças dos outros, aceitando que eles podem ser diferentes dos seus” (ASHBY; LEE apud PEREIRA, 2003, p.53). Elementos como estes, aparecem sobretudo na questão onde se questiona como era viver naquela época, onde os participantes definiam como “difícil” e “doloroso”, uma vez que escravos eram comumente maltratados.

A empatia histórica, rege ainda outro elemento que auxilia na aprendizagem, a imaginação histórica. Esta estrutura é um mecanismo que deve ser utilizado para conseguir relacionar as informações aprendidas e interpreta-las (ASHBY, DICKINSON, LEE, 1998). Baseia-se na experiência de se colocar na posição do outro, imaginando o contexto e as formas como viviam. Esta situação pode ser potencializada a partir de recursos como os games eletrônicos, que ao ambientarem uma narrativa histórica traz o potencial de viagem ao contexto histórico.

Considerações finais

Com o cenário de grande desinteresse e falta de estímulo por parte dos alunos, os jogos têm sido uma das possíveis possibilidades de intervenção, atuando como um recurso motivador que desperta o prazer pelo conhecimento. Uma vez que o uso da ferramenta pode ser explorado por diversas facetas, o saber é produzido de forma espontânea e imperceptível, sem obrigações e de forma livre.

Na experiência, os jogos demonstraram que podem atuar como um elemento capaz de possibilitar conexões reais com o saber, quando estes apresentam informações ao jogador que ao sistematiza-las e soma-las a outros conhecimentos,

constrói novos conhecimentos. Os mesmos forneceram um cenário parcial de entendimento e compreensões que os participantes conseguiram memorizar, organizar e construir significados. Além de representar uma amostra, muito específica, dentro de um recorte e de um contexto.

Ao elaborar uma atividade, o docente precisa estabelecer objetivos e esclarecer aos alunos aspectos a serem analisados durante a ação. Deve se cercar de critérios pedagógicos, para alcançar melhores resultados. É necessário ainda, que o professor se policie para que não transforme a experiência em algo chato e sem graça, mas que provoque e desafie, de forma que o aluno queira fazer parte daquele universo e se permita “teletransportar” para dentro da história e da narrativa do jogo.

Referências

ALBINO, C.; LIMA, S. R. A. *A aplicação da teoria da aprendizagem significativa de Ausubel na prática improvisatória*. Opus (Belo Horizonte. Online), v. 14, p. 115-133, 2008.

ANTUNES, Celso. *Jogos para estimulação das múltiplas inteligências*. Petrópolis: Vozes, 2003.

ASHBY, Rosalyn; DICKINSON, Alaric; LEE, Peter. Concepts of History and Teaching Approaches at Key Stages 2 and 3. In: *International Journal of Educational Research*, Volume 27, No.3, 1998, p.233-244

ASHBY, Rosalyn. LEE, Peter; Empathy, perspective Taking, and Rational Understanding. In: *Historical Empathy and Perspective Taking in the Social Studies*. Boston: Rowman & Littlefield publishers, inc: 2001. p.21-50.

RUSEN, Jorn. El desarrollo de La competencia narrativa em El aprendizaje histórico. In: *Propuesta Educativa*, n. 7, 1992. Buenos Aires: Flacso, p. 17-36.

PEREIRA, Maria do Céu de Melo Esteves. *O conhecimento tácito histórico dos adolescentes dar sentido à escravatura romana*. Lisboa: Universidade do Minho, 2003.