

JOGOS DIGITAIS E HISTÓRIA: UMA EXPERIÊNCIA INTERDISCIPLINAR E MULTIDISCIPLINAR

Doris Rejane Fernandes¹

RESUMO: O objetivo do artigo é compartilhar a experiência de criar um jogo digital na modalidade RPG com intenções pedagógicas, envolvendo os cursos de História, Jogos Digitais, Sistemas de informação, Publicidade e Propaganda da Faccat. O desenvolvimento teórico metodológico está embasado em Piaget, Vigotsky, Merleau-Ponty para o aspecto pedagógico e em Schuytema e Sheldon para a construção de games. A reunião de discentes e docentes para a criação de um jogo digital com finalidade pedagógica a ser aplicado junto às escolas das redes de ensino do Vale do Paranhana foi um desafio porque é um trabalho interdisciplinar. A experiência tem resultados satisfatórios e pioneiros na instituição. Partindo da necessidade das vivências concretas para jogadores/alunos no estágio operatório concreto (PIAGET, 1970), a criação de um cenário digital permite a vivência de episódios históricos através da imersão em uma narrativa baseada na história local. A percepção das vivências históricas baseiam-se na fenomenologia (MERLEAU-PONTY, 2011), onde há o desenvolvimento de significados que ampliam a compreensão de um tempo histórico e das vivências do século XIX no Vale do Paranhana. A concretude e a percepção recebem o complemento das formas de linguagem (VIGOTSKY, 1978) que expressam a compreensão e o significado dos conhecimentos históricos vivenciados no jogo. Os jovens na faixa etária de 9 à 12 anos nasceram dentro do mundo digital e suas percepções, formas de ação mental, de aprender e compreender são diferentes das gerações anteriores (ROTTA, BRIDI FILHO, BRIDI, 2018), contando com a plasticidade cerebral que lhes dá possibilidades novas e infinitas. O ato de jogar favorece o desenvolvimento da autonomia e da tomada de decisão diante dos resultados vivenciados no game. A Conquista do Paranhana é um jogo eletrônico que proporciona momentos de imersão numa determinada situação em que o player/jogador enfrenta um desafio onde diante de sua tomada de decisão vai verificar os resultados. As regras estão vinculadas ao fato histórico e/ou seu fazer cotidiano. As escolhas apresentadas no jogo estão vinculadas a história da ocupação do Paranhana. Portanto, há uma simulação das possibilidades de viver no século XIX e a “alma do game” (SCHUYTEMA, 2017; SHELDON, 2017) reflete acontecimentos e possibilidades históricas. O game/jogo é uma metodologia ativa inovadora, uma ferramenta tecnológica criada na Faccat com finalidade de extensão comunitária e pedagógica, o que torna relevante sua participação no 23º Seminário.

PALAVRAS-CHAVE: Game. História. Interdisciplinaridade. Paranhana.

O projeto Jogos Digitais e História nasceu em 2017 do desejo de criar uma ferramenta para adequar o ensino às novas tecnologias e a maneira de ser das crianças do século XXI. Lançada a ideia houve plena adesão inicialmente das Faculdades Integradas de Taquara – FACCAT e dos cursos

¹ Doutora em História. Professora das Faculdades Integradas de Taquara – FACCAT, RS. E-mail: dorisfernandes@faccat.br

de História e Jogos Digitais. No entanto, essa caminhada não foi tão fácil e resultou em inúmeras aprendizagens, principalmente no que tange a interdisciplinaridade e multidisciplinaridade. Participam do projeto três professores, uma de História, e dois de Jogos Digitais; uma aluna do curso de História e outra de Publicidade e Propaganda, três alunos de Jogos Digitais e um de Sistemas de Informação. Recentemente, ingressou um aluno de Desing. Como o projeto ainda está em desenvolvimento estamos apresentando um relato de experiências das atividades realizadas no desejo de encontrar interlocutores e socializar a vivência. O presente artigo irá apresentar um breve relato do projeto. Em seguida apresentamos a fundamentação teórica pedagógica e tecnológica. Posteriormente, fizemos o relato das experiências com a aplicação do jogo com alunos, concluindo com as considerações até aqui possíveis de relato.

1 - O que é um *game*?

O jogo eletrônico interativo será aqui denominado de “game” com a definição de Schuytema:

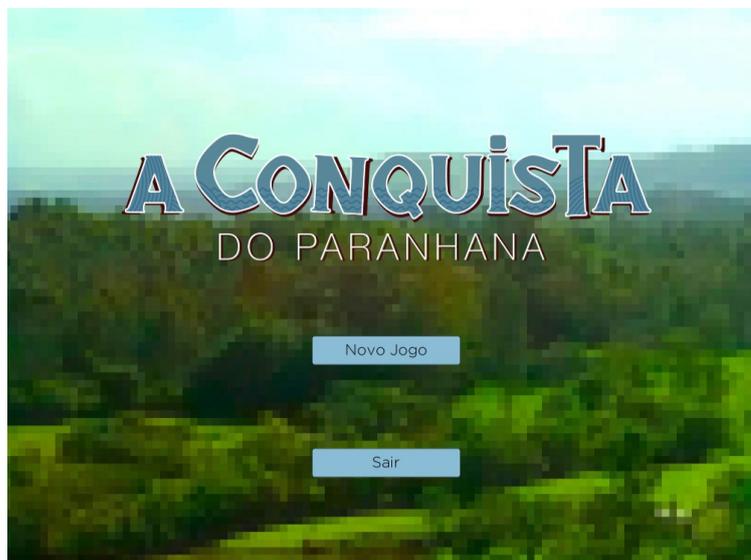
Um game é uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitado por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final. As regras e o universo do game são apresentados por meios eletrônicos e controlados por um programa digital. As regras e o universo do game existem 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)

A reunião de temas de História com games não é inovador, inclusive é um segmento em expansão no universo de jogos digitais. Empregar a história regional para desenvolver e envolver o jogador/aluno é algo novo, pois pretende-se criar uma ferramenta de ensino divertida e com conhecimentos reais. Não há proposta ou jogos dessa forma e com essa regionalização criados em nosso universo escolar e universitário até o momento conhecido.

Essa ferramenta conhecida como A Conquista do Paranhana apresenta missões onde o *player/jogador* deve tomar decisões que levam a ações limitadas pelo mundo do século XIX no Vale do Paranhana. As possibilidades e alternativas estão previstas para levar a compreensão do viver há quase dois séculos passados. As situações em que o *player* se insere permitem a vivência de condições temporais, espaciais e históricas decorrentes de decisões, escolhas e oportunidades, isto é, de uma representação de um momento da história regional a partir das decisões pessoais de um universo previsto eletronicamente. Essas vivências possibilitam uma compreensão dos momentos históricos com a percepção de situações simples e de suas decorrências. Esse *player* em sua ação no *game* tem a possibilidade de perceber além do que foi falado, lido, explicado ensinado sobre a ocupação no passado distante do vale em que ele (*player*) vive no presente e que já não encontra mais essas características. Toda essa vivência se faz de forma lúdica e atraente para o aluno/*player*. Como Schuytema (2017) afirma, há uma riqueza de contexto, de desafios e de diversão que determinam o sucesso do jogo.

A Conquista do Paranhana é um jogo no formato RPG (Role-Playing Game) embasado na história do século XIX da região do Vale do Paranhana (composto pelos municípios de Taquara, Parobé, Igrejinha, Três Coroas, Rolante e Riozinho) no Rio Grande do Sul. O *game* em construção possui uma missão em fase de testagem e outra em construção. Sobre essa construção que seguimos no relato.

Imagem 1: Print da abertura do game.



FONTE: Projeto Jogos Digitais e História. Acervo Faccat, 2018.

2- A Conquista do Paranhana

A Conquista do Paranhana é o título escolhido por votação entre os integrantes do projeto. Inicialmente, não havia um consenso de como seria esse jogo. Iniciamos por uma contação de histórias sobre a chegada de um colono alemão ao Mundo Novo. Nele há narrativas da chegada e de como construíram a vida na colônia. Mas a contação de história não convenceu aos participantes do grupo. Esse início foi o mais delicado, pois precisávamos encontrar um fio condutor comum e que motivasse a construção de uma narrativa. Uma saída de campo foi organizada para conhecer os testemunhos históricos ainda existentes para construir um cenário, um mapa que permitisse o desenrolar do jogo. Essa saída de campo marcou o início da unidade de pensamento histórico, alavancando a narrativa e a escolha do título. Foi o momento em que alunos participantes do projeto e de cursos diferentes uniram o olhar sobre as possibilidades históricas do jogo. A partir desse instante, a produção/construção passou a ser mais ágil e compreendida. Encontramos uma linguagem compreensível a todos os participantes das áreas diferentes.

O jogo passou a ter missões, que diante da riqueza de fatos históricos e seus detalhes poderiam ser organizados em infinitas etapas. A narrativa passou a ser pensada conjuntamente, entre professores e alunos participantes

do projeto. Nessa narrativa que passou a ser necessária diante da representação da história regional do Vale do Paranhana, o *game* é uma ferramenta que se utiliza da história.

...temos nos jogos de computador uma abordagem muito mais natural para contar histórias do que a anterior, que inclui a participação do público, aqueles indivíduos que chamamos de jogadores.

....

Na verdade, os games que incentivam a participação ativa na narrativa são tão antigos quanto os jogos por si só. As crianças aprendem pelos jogos. Elas agem fora das histórias, interpretam as personagens e moldam as histórias e personagens em reação a ações dos amigos. (SHELDON, 2017, p. 9).

Essa narrativa insere o jogador na trama histórica. Seus passos se transferem para o mundo de 1846, quando o loteamento particular de Tristão Monteiro divide a Fazenda do Mundo Novo em lotes menores conhecidos como colônias ou prazos coloniais. Essa informação histórica, como as demais constantes no *game*, localizam o jogador no período em que ocorrem os fatos. As informações encontram-se no inventário, nas placas de informação, no mapa, nos diálogos.

A chave para uma experiência de entretenimento gratificante está no equilíbrio das partes. Equilíbrio é uma preocupação fundamental em muitas áreas de design de jogos, assim como a escrita. (SHELDON, 2017, p.10).

Lee Sheldon aponta para a questão do equilíbrio das partes para que exista diversão e acrescentamos aprendizagem. Os textos precisam ser claros, curtos, objetivos e embasados na história do Vale do Paranhana. Entretenimento e aprendizagem devem estar dosados na trama para possibilitar as mais variadas tomadas de decisão do jogador. As decisões estão previstas em suas possibilidades históricas reais e objetivando a compreensão de um cotidiano e das suas relações e consequências. “Quando você adiciona visão e perspectiva à vida, ela pode se tornar um drama.” (SHELDON, 2017, p.

11). E esse drama que resulta da narrativa e dos desafios propostos estão pautados pela história.

As personagens conduzem a história. Elas criam os conflitos. A única emoção em uma experiência de jogo sem bons personagens é a emoção derivada do jogador a partir da jogabilidade: frustração, raiva, alegria, triunfo... A emoção da vitória, a agonia da derrota. Para criar emoção por meio da história, temos de começar com a personagem. (SHELDON, 2017, p. 64).

O personagem da primeira missão é um colono que encontra parentes, tio, tia, prima e outros personagens como o lenhador, o carpinteiro, o escravo, o vendeiro (comerciante local), o dono do moinho. Esse colono (*Player*) vindo de São Leopoldo pelo rio dos Sinos chega ao porto do Mundo Novo. Nesse momento ele se inscreve com nome e sobrenome. Esses sobrenomes foram retirados do mapa dos primeiros colonos que adquiriram terras (colônias, prazos coloniais) no loteamento da Santa Maria do Mundo Novo. O *player* faz a escolha do sobrenome que lhe apraz, após ter lido os sobrenomes originais, obtidos do mapa do loteamento da Colônia do Mundo Novo. Fazem contato com dados históricos reais para iniciar uma missão. Após esse início, o jogador terá que explorar o espaço, descobrir caminhos, conversar com os demais personagens, realizar as tarefas que através dos diálogos são comunicados. Nesses diálogos foram inseridos termos em alemão Hunsrückisch² e dessa forma tocar em lembranças através do vocabulário, como forma de contatar com o período (século XIX) e o cotidiano colonial.

A exploração da missão não é simples: o passar do dia e da noite determina a ação de jogador, impondo limitações naturais. Geralmente temos observado ser nesse momento que as emoções reacendem o interesse pelo jogo. Outro fator é o medo que muitos jogadores inexperientes demonstram ao “não saber como fazer” ou “onde devo ir”. Porém o *player* ao lado sempre está disposto a dar uma dica de como continuar. Outros rapidamente fazem uso do

² Hunsrückisch é um dos dialetos alemães falados no sul do Brasil por descendentes dos imigrantes vindos no século XIX.

mapa para se acharem e planejarem seu caminho. Os olhos das crianças que estão a jogar fixam-se na tela e perguntas mil surgem entre vizinhos do mesmo jogo ou até mesmo para professores e tutores. A emoção está presente. E a frustração também, principalmente quando se está próximo de um lugar desejado e chega a noite, devendo ir dormir. As emoções explodem entre os *players*. As dificuldades, geralmente, está entre os *players* que pouco hábito tem de jogar eletronicamente.

Com os testes com alunos/*players* das redes de ensino privado e público verificamos: 1º) o jogo funciona; 2º) envolve o jogador; 3º) e facilita a aprendizagem em História e Geografia; 4º) os jogadores não leem todas frases, perdendo indicadores para continuidade do jogo; 5º) cada jogador tem percursos e possibilidades variadas e muitas que extrapolam as previsões; 6º) os jogadores tem opinião sobre as melhorias no jogo e que são pertinentes a narrativa proposta. Após o teste cada *player* conversa com o professor e descreve suas sugestões que são registradas. As indicações mais repetidas são inseridas no *game*.

3 - Aprendizagem e diversão: bases teóricas.

Como explicar a possibilidade de aprendizagem e diversão associadas no *game* A Conquista do Paranhana? A pergunta simples é de uma complexidade que nos faz recorrer a Piaget, Vigotsky, Merleau-Ponty e Rotta. A relação entre desenvolvimento cerebral e aprendizagem mostra como a plasticidade cerebral é acionada diante das diversas dificuldades. As várias formas de aprender hoje estão muito vinculadas as mídias digitais que temos acesso.

As mídias digitais têm proporcionado situações que permitem a representação do conhecimento³ através da simulação, da representação do

³ Essa ideia da representação do conhecimento está baseada no trabalho de Brian Smith. A hipótese de representação do conhecimento consiste na proposta de que qualquer processo inteligente realizado por uma máquina possui uma estrutura com a descrição proporcional do conhecimento exibido no processo e que tenha o papel formal casual e essencial na geração do comportamento que manifesta tal conhecimento. (LIRA, Gilbermário S.; FANTINATO,

processo. Em História algumas simulações merecem cuidados, isso é, adequar à realidade etária dos alunos. No entanto, guardando as devidas adequações etárias, a ferramenta midiática permite a concretude do conhecimento, a compreensão por outros caminhos alternativos que fogem ao tradicional, possibilita o exercício da autonomia, da tomada de decisões e do exercício da cidadania. A plasticidade do cérebro⁴ é outro fator a ser considerado para permitir novas possibilidades de aprendizagem com uma imersão a realidades tidas até então como abstratas. Essa abstração ao ser recriada num jogo pode permitir a compreensão dos fatos e relações desejadas para o entendimento.

Com Piaget vemos que o período operatório concreto é fundamental para a compreensão do conhecimento concreto e do abstrato. A recriação de situações históricas e que resultam na inserção, através de um jogo, na realidade representada de um período distante e de vivências e valores diferentes dos atuais permite a vivência concreta de uma situação/fato. Essa suposta concretude traz a possibilidade de compreender o viver num período. Por exemplo, a duração do tempo: são necessários sessenta dias para que sementes de milho e feijão germinem, cresçam e possam ser colhidos. No *game*, a vivência do tempo com o passar do dia e da noite é uma forma de inserção e de experimentação. Essa representação com a imersão do *player* nesse contexto faz com que os alunos se perguntem: o que faço agora? Os colonos trabalhavam em marcenaria, artesanato, construções. O que era abstrato através do *game* adquire concretude.

A vivência de experiências gera uma percepção dos significados. Merleau-Ponty ao vincular memória e percepção afirma:

Trata-se de compreender como, por sua própria vida e sem trazer em um inconsciente mítico materiais complementares, a consciência pode, com o tempo, alterar a estrutura de suas paisagens – como, em cada instante, sua experiência antiga lhe está presente

sob a forma de um horizonte que ela pode reabrir, se o toma como tema de conhecimento, em um ato de rememoração, mas que também pode deixar “à margem”, e que agora fornece imediatamente ao percebido uma atmosfera e uma significação presentes. Um campo sempre à disposição da consciência e que, por essa razão, circunda e envolve todas as suas percepções, uma atmosfera, um horizonte ou, se quiser, “montagens” dadas que lhe atribuem em situação temporal, tal é a presença do passado que torna possíveis os atos distintos de percepção e de rememoração. Perceber não é experimentar um sem-número de impressões que trariam consigo recordações capazes de completa-las, é ver jorrar de uma constelação de dados um sentido imanente sem o qual nenhum apelo às recordações seria possível. (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 47).

Essas experiências permitem a percepção de elementos além do dado em si trabalhado. São as impressões geradas pela vivência que extrapolam as falas, leituras, imagens. É estar representando o que já foi vivido. Essa representação permite diversos sentimentos partindo de si e que o ato de atenção pode fixar e objetivar essa vivência “porque tomou distância em relação às mudanças de aparência”. (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 57). Essa percepção além do puro significado de ações e palavras que está presente no *game/jogo*. Além do concreto, isto é, da vivência de situações representadas para serem compreendidas há a percepção individual de cada momento. Percepção e sentimento em relação ao fato, ao momento passam a fazer parte do arcabouço mental e que pode ser acessado quando necessário através de lembranças ou conhecimento armazenado. Essa situação permite a compreensão e dar sentido ao vivido, além das simples palavras.

Vigotsky (2001) diz ser o desenvolvimento de conceitos a partir das operações psicológicas que orienta a atividade no sentido de resolver os problemas que o jovem/criança tem pela frente (VIGOTSKI, 2001, p.169)⁵.

Todas as funções psicológicas elementares, que costumam ser apontadas, participam do processo de formação de conceitos, mas participam de modo inteiramente diverso como processos que não se desenvolvem de maneira autônoma, segundo a lógica das suas próprias leis, mas são mediados pelo signo ou pela palavra e orientados para a solução de um determinado problema, levando a

⁵ Há diferença na grafia do nome de Leon Vigotsky e Vigotski pois respeitamos a grafia apresentada no livro consultado.



uma nova combinação, uma nova síntese, momento único em que cada processo participante adquire o seu verdadeiro sentido funcional. (VIGOTSKI, 2001, p. 170).

Assim como Vigotsky explica a necessidade do uso da palavra, da linguagem como parte do processo de formação de conceitos, o *player* também se apropria de conhecimentos adquiridos através da linguagem do jogo. Ao jogar são colocados problemas que necessitam de solução. O *player* através de combinações chegará a uma nova síntese que lhe confere um sentido funcional.

Essas vivências, que ora são divertimento, ora aprendizagem, permitem através da representação, estabelecer os sentidos funcionais do conhecimento abstrato, por estar vinculado a um passado distante e sem muitos vínculos aparentes com o presente. O concreto, a percepção e os sentidos gradativamente vão se completando e marcando a lenta maturidade do aluno.

4 - Considerações

O *game* A Conquista do Paranhana é uma ferramenta que possibilita o desenvolvimento e a aprendizagem. Trabalha com várias especificidades teóricas e é atraente a crianças e aos jovens. Está em construção por professores, alunos e testado por alunos/*players* das redes de ensino do Vale do Paranhana. Enquadra-se como uma ferramenta dentro da metodologia ativa.

A reunião de cursos diferentes História, Sistemas de Informação, Jogos Digitais, Publicidade e Propaganda e Desing, envolvendo as áreas humana, tecnológica, comunicação e criação permite o desenvolvimento do *Game*. A reunião de participantes de áreas diferentes é um permanente desafio que exige abertura para o outro e trabalho em equipe. O resultado é uma atividade de extensão comunitária e pedagógica. Outras missões do jogo serão acrescentadas, outros relatos deverão ser feitos. Porém, foi possível que cursos diferentes trabalhem em conjunto. Esse é um relato de trabalho interdisciplinar e multidisciplinar.



REFERÊNCIAS

LIRA, Gilbermário S.; FANTINATO, Marcelo. *Engenharia e representação do conhecimento*. <http://www.din.uem.br/ia/conhecimento/index.htm>

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

PIAGET, Jean. *Seis estudos de psicologia*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1991.

ROTTA, Newra Tellechea; BRIDI FILHO, César Augusto; BRIDI, Fabiane Romano de Souza.(org.). *Plasticidade cerebral e aprendizagem*. Porto Alegre: Artemed, 2018.

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

VIGOTSKI, L. S. *A construção do pensamento e da linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

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