



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM HISTÓRIA**

MARIA AURICLÉCIA DOS SANTOS FERREIRA

**PROBLEMATIZANDO OS JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO DE HISTÓRIA:
pensando algumas possibilidades**

**CAJAZEIRAS-PB
2017**

MARIA AURICLÉCIA DOS SANTOS FERREIRA

**PROBLEMATIZANDO OS JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO DE HISTÓRIA:
pensando algumas possibilidades**

Monografia apresentada ao Curso de História da Universidade Federal de Campina Grande – Centro de Formação de Professores – Campus Cajazeiras, em cumprimento às exigências para obtenção de nota na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Orientadora: Prof^a. Dr.^a Rosemere Olímpio de Santana

CAJAZEIRAS – PB

2017

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação - (CIP)
Denize Santos Saraiva - Bibliotecária CRB/15-1096
Cajazeiras - Paraíba

F383p Ferreira, Maria Auriclécia dos Santos.
Problematizando os jogos eletrônicos no ensino de história: pensando algumas possibilidades / Maria Auriclécia dos Santos Ferreira. - Cajazeiras, 2017.
107f.:il.
Bibliografia.

Orientadora: Profa. Dra. Rosemere Santana de Olímpio.
Monografia (Licenciatura em História) UFCG/CFP, 2017.

1. Jogos eletrônicos. 2. Metodologia - ensino de história. 3. Tecnologias. 4. Ensino de História. I. Olímpio, Rosemere Santana de. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título.

MARIA AURICLÉCIA DOS SANTOS FERREIRA

**PROBLEMATIZANDO OS JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO DE HISTORIA:
pensando algumas possibilidades**

Monografia apresentada ao Curso de História da Universidade Federal de Campina Grande – Centro de Formação de Professores – Campus Cajazeiras, em cumprimento às exigências para obtenção de nota na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Aprovado em: _____/_____/_____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Rosemere Olímpio de Santana - UFCG
Orientadora

Profa. Dra. Ana Rita Uhle - UFCG
Examinadora

Prof. Mestre. Leonardo Bruno Farias
Examinador

Prof.^a Dr.^a Rosilene Alves de Melo
Suplente

Á Deus, a minha mãe Luiza Judite dos Santos, ao meu pai Raimundo Daniel dos Santos e ao meu esposo Luiz Filho Ferreira de Souza. Dedico!

AGRADECIMENTOS

No decorrer da minha graduação em história, que teve início em 2010, foram muitas as pessoas que me deram força.

Agradeço primeiramente a Deus, pois sem Ele nada seria possível, ao Senhor toda minha gratidão. Agradeço aos meus familiares em especial aos meus pais Raimundo Daniel dos Santos e Luiza Judite dos Santos, ao meu esposo Luiz Filho Ferreira de Souza e a minha irmã Francisca Auzíelia dos Santos. A vocês meu muito obrigado por toda dedicação e paciência para comigo.

Agradeço ao meu filho Luiz Daniel dos Santos Ferreira, que veio para tornar-me uma pessoa ainda mais forte, decidida, alegre, feliz e capaz de vencer todos os obstáculos que surgem na vida.

Com todo amor agradeço as minhas amigas Edilene, Rikaely e Lucimar, por toda cumplicidade, amizade e carinho que tivemos durante essa caminhada. Sou grata ao meu amigo Joalisson e Rikaely por todo carinho e dedicação que teve quando precisei.

Agradeço aos amigos e professores acadêmicos que me ensinaram no decorrer da graduação valores e atitudes.

Sou muita grata a minha orientadora, professora e doutora Rosemere Olímpio de Santana que teve toda paciência e que me ajudou muito.

Enfim, a todos meu muito obrigado!

RESUMO

As tecnologias tem ganhado cada vez mais espaço na rotina social dos sujeitos. Telefones, computadores e videogames fazem parte do cotidiano dos jovens e adolescentes de maneira a tomarem sua atenção durante o dia inteiro. Nesse cenário, analisa-se então a possibilidade de usar essas ferramentas para facilitar e tornar mais interessante o processo de ensino-aprendizagem, estimulando suas habilidades mentais e cognitivas por meio de uma metodologia que lhes mantenham envolvidos. Assim, a finalidade dessa pesquisa é de analisar os jogos eletrônicos como uma possibilidade metodológica no ensino de história. Para tanto procurou-se, inicialmente, entender o surgimento dos games e dos jogos eletrônicos. Em seguida foram analisadas o uso dessas novas tecnologias na sala de aula e a relação dos alunos e professores com os mesmos. O campo de pesquisa foi a Escola Estadual Dom Moisés Coêlho, através de uma pesquisa semiestruturada realizada com alunos do 7º e 8º ano. Nessa perspectiva, investigou-se quais os jogos mais comuns entre esses jovens, se eles conseguiam perceber semelhança ou relação entre o contexto de alguns jogos e o assunto estudado em sala de aula e qual era a visão deles sobre o uso de jogos eletrônicos como ferramenta de ensino. Por fim, concluiu-se que muitos alunos percebem nos jogos apenas a finalidade recreativa, poucos percebem relação entre os assuntos didáticos e os contextos dos jogos e alguns até mesmo são contra a utilização dessa metodologia de ensino. Percebe-se então que mesmo que seja possível e útil a aplicação dos jogos eletrônicos como estratégia de ensino, é necessário que os professores tenham domínio da tecnologia que utilizarão e planejem e elaborem muito bem as atividades que irão executar para realmente atingirem a finalidade educativa na utilização dos jogos.

Palavras Chave: Jogos eletrônicos, Ensino de História, Tecnologias.

ABSTRACT

Technologies have gained more and more space in the social routine of subjects. Telephones, computers and video games are part of the daily lives of young people and adolescents so that they can take your attention all day long. In this scenario, we analyze the possibility of using these tools to facilitate and make the teaching-learning process more interesting, stimulating their mental and cognitive skills through a methodology that keeps them involved. Thus, the purpose of this research is to analyze electronic games as a methodological possibility in the teaching of history. In order to do so, we initially sought to understand the emergence of games and electronic games. Next, the use of these new technologies in the classroom and the relation of students and teachers with them were analyzed. The field of research was the State School Dom Moisés Coêlho, through a semistructured research carried out with 8th grade students. In this perspective, we investigated the most common games among these youngsters, if they could perceive similarity or relationship between the context of some games and the subject studied in the classroom and what was their view on the use of electronic games as a tool education. Finally, it is concluded that many students perceive in games only the recreational purpose, few perceive relationship between didactic subjects and the contexts of the games and some are even against the use of this teaching methodology. It is thus realized that even if it is possible and useful to apply electronic games as a teaching strategy, it is necessary for teachers to master the technology that will use and plan and elaborate very well the activities they will carry out to really achieve the educational purpose in the Use of games.

Keywords: Electronic games, History teaching, Technologies.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Número de alunos de alunos do 7º ano que responderam o questionário, separados por sexo.....	36
Gráfico 2 - Jogos citados pelos alunos do 7º ano como prediletos.	37
Gráfico 3 - Quantidade de alunos do 8º ano que colaboraram com a pesquisa, separados por sexo.....	38
Gráfico 4 - Alunos do 8º ano que conhecem o jogo Call of Duty.....	39
Gráfico 5 - Quantidade de alunos que foram contra e a favor da utilização dos jogos eletrônicos como ferramenta de ensino.	40

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO I	12
1.HISTÓRIA DOS VÍDEO GAMES E JOGOS ELETRÔNICOS	12
1.1.HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....	12
1.2. A CHEGADA DOS JOGOS NO BRASIL	14
1.3. TECNOLOGIAS PARA O ENSINO E A RELAÇÃO DOS PROFESSORES COM OS JOGOS.....	16
1.4. RELAÇÃO DOS ALUNOS COM OS JOGOS ELETRÔNICOS	22
1.5. JOGOS ELETRÔNICOS E SUAS CARACTERÍSTICAS.....	24
CAPÍTULO II	27
2 PRINCIPAIS JOGOS DE TEMÁTICA EDUCATIVA	27
2.1. JOGOS EDUCATIVOS: MAIS UMA POSSIBILIDADE.....	31
CAPÍTULO III	34
3. O QUE OS ALUNOS PENSAM SOBRE OS JOGOS	34
3.1 CARACTERIZAÇÃO DO CAMPO DE PESQUISA.....	34
3.2. A OPINIÃO DOS ALUNOS SOBRE OS JOGOS	36
CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
REFERÊNCIAS	44

ANEXOS

ANEXO A – Questionários aplicados aos alunos do 7º ano

ANEXO B – Questionários aplicados aos alunos do 8º ano

INTRODUÇÃO

Podemos perceber que o ensino de História ao longo do tempo sofreu várias transformações quanto às ferramentas utilizadas em sala de aula. Foi uma mudança realmente transformadora. O que ora fora um ensino tradicional, baseado na utilização do texto escrito como ferramenta metodológica, vemos que as novas tecnologias têm ganhado espaço no processo de ensino aprendizagem. Assim, o objeto de estudo dessa pesquisa é justamente a utilização dos jogos eletrônicos como ferramenta metodológica e sua importância como tal. Objetivamos, portanto, analisar os jogos eletrônicos como uma possibilidade metodológica no ensino de história, abordando os jogos com temática histórica, possibilitando a inserção desses jogos dentro da sala de aula.

A ideia de utilizar essas novas tecnologias em sala de aula e no ensino de História torna-se interessante uma vez que os mesmos se tornam um atrativo e acabam seduzindo os alunos e prendendo-lhes a atenção.

As fontes utilizadas neste trabalho foram os questionários realizados com alunos do 7º e 8º anos da rede estadual de ensino, da escola Dom Moisés Coêlho, localizada em Cajazeiras-PB, bem como o professor responsável pela disciplina de História na turma em análise.

O primeiro questionário foi realizado com 34 alunos e apontou, entre outros aspectos, os jogos eletrônicos que os alunos gostavam de jogar. O segundo questionário, que possuía dezesseis questões, foi aplicado com uma turma de alunos para identificar se os mesmos conseguiam assimilar fatos históricos ao contexto vivenciado nos jogos eletrônicos que conheciam. Como parâmetro de jogo educacional relacionado ao ensino de História escolheu-se o jogo Call of Dut, pois foi o mais citado pelos alunos no primeiro questionário, nosso objetivo era analisar a percepção dos alunos sobre o contexto do jogo como acontecimento histórico, uma vez que retrata a Segunda Guerra Mundial, um tema ainda muito discutido.

Aplicamos também um questionário ao professor responsável por lecionar a disciplina de história para a turma, com o intuito de saber sua opinião sobre o uso dos jogos como estratégia metodológica e quais os benefícios e pontos negativos que via nessa possibilidade.

Existem os jogos eletrônicos com propostas pedagógicas ou educativos e os de cunho comercial. Os jogos educativos têm o objetivo de ensinar e são feitos na

maioria das vezes por professores acadêmicos. E os jogos comerciais buscam a parte lucrativa, são criados por vários profissionais e atraem um grande público de jogadores.

No entanto, é notório que são poucos os jogos que estão ligados ao ensino, uma vez que a maioria não são jogos educativos. Ao avaliar o conteúdo de um determinado jogo é necessário e importante levar em consideração a visão e interesses dos designers, as expectativas dos jogadores e, principalmente, o processo de produção dos jogos, com finalidade educativa ou comercial, pois ainda que o mesmo tenha sido desenvolvido para o mercado de entretenimento, pode ser visto e apresentar elementos que possam ser utilizados para fins educacionais.

Nessa perspectiva, no primeiro capítulo buscamos compreender de maneira mais específica a história dos jogos e sua criação, sobre quais perspectivas e expectativas. Analisou-se também seu processo de evolução tecnológica, de produção, expansão industrial e destaque comercial alcançado. Em um segundo momento desse mesmo capítulo analisou-se o contexto dos próprios jogos eletrônicos, a relação dos alunos/jovens com essa tecnologia e também dos professores. Aproveitou-se a oportunidade para buscar quais jogos com temática histórica mais se destacam no comércio e que poderiam ser utilizados como facilitadores do processo de ensino-aprendizagem.

O segundo capítulo pretendeu analisar alguns jogos e suas potencialidades no ensino de história.

O terceiro capítulo apresenta a pesquisa, exploratória e descritiva, com abordagem qualitativa e que busca compreender a utilidade que os jogos eletrônicos podem ter ao serem usados como ferramenta metodológica no ensino de história.

Esta pesquisa é de suma importância para pensar os jogos eletrônicos enquanto recursos metodológicos no ensino de história, buscando despertar o interesse dos discentes e docentes para o uso dessas tecnologias, em que se constrói um novo modelo de associação da aquisição do conhecimento e recreação no ambiente escolar. Nesse sentido, o trabalho com os jogos eletrônicos torna-se importante, uma vez que, essas novas linguagens culturais estão inseridas em todos os lugares e principalmente entre os jovens, pois o jogo faz parte do universo dos alunos.

CAPÍTULO I

1. HISTÓRIA DOS VÍDEO GAMES E JOGOS ELETRÔNICOS

De acordo com Anderson Arnaldo da Silva (2014) a história dos vídeos games se confunde com a história do computador, tendo em vista, o uso dos jogos eletrônicos nesse suporte, e não se sabe exatamente quando os vídeos games surgiram. São considerados como data de criação dos vídeos games os anos finais da década de 1960. Período marcado politicamente, em âmbito mundial, como o momento da Guerra Fria entre Estados Unidos e URSS.

1.1. HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

De acordo com Gilvaldo dos Reis (2005), há em consenso entre os historiadores de que o primeiro jogo foi criado em 1958, pelo físico Willy Higinbothan, que trabalhava no Brookhaven Nacional Laboratories, no Estado de Nova York. Ele ficou conhecido por ter sido um dos que contribuíram para a invenção da bomba atômica. Nas horas vagas Willy Higinbothan criou um jogo simples, era um joguinho de tênis e isso para atrair a atenção dos visitantes do laboratório.

O jogo era mostrado em um osciloscópio e processado por um computador analógico, e acabou que tornou-se um grande sucesso durante meses. Com um tempo, Willy Higinbothan aprimorou o jogo e deu o nome de Tennis Programming, e passou a ser mostrado em um monitor de 15 polegadas.

Mas muitos acreditam que o primeiro jogo eletrônico da história foi desenvolvido em 1962, por Slung Russel, Wayne witanen e Martin Graetz colegas do MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts), EUA. Isso para chamar a atenção dos visitantes e tornar as visitas mais agradáveis. Então foi criado o jogo Spacewar um jogo de batalha espacial capaz de rodar minicomputador DEC PDP-1.

Em 1968, Ralph Baer, é conhecido mundialmente como o pai dos videogames, ele nasceu na Alemanha Oriental e era graduado em engenharia eletrônica. Em 1966, criou uma máquina que rodava jogos eletrônicos por meio do aparelho de TV, e tinha um custo baixo para qualquer pessoa que quisesse se

divertir. Em 1967, Ralph Baer criou o protótipo de um jogo rudimentar o “Chasing Game”, era um jogo de ping pong. Em 1968, criou protótipo de videogame chamado de “Brow Box”, o aparelho rodava jogos de futebol, voleibol e tiro. A partir da década de 70, podemos ver toda uma trajetória tecnológica da criação e evolução dos aparelhos de vídeos games, propriamente ditos, como poderemos ver a seguir.

No ano de 1972, surge o Odyssey 100, um aparelho caseiro, e o primeiro vídeo game da história, seu criador foi Ralph Baer. O Odyssey 100 teve uma boa venda no ano de seu lançamento, mas com um tempo as vendas caíram pela falta de interesse do público.

Em 1974 ,surgiu o pong, que foi criado por um jovem estudante de engenharia eletrônica de Utah. Nolan Bushnell, foi o homem que popularizou o videogame como forma de entretenimento. 1976, surgiu o Zircon/ Fairchild Channel F, o primeiro console programável da história, onde o usuário poderia trocar os jogos que eram armazenados em cartuchos, e esses cartuchos podiam ser comprados separadamente dos consoles. Mas por causa da baixa qualidade dos jogos, o Zircon não foi bem sucedido e logo acabou.

No ano de 1977, surgiu a Atari fundada por Bushnell e foi esse videogame que impulsionou a indústria do entretenimento mundial, tornando-se um dos ícones culturais da época. O Atari VCS (Vídeo Computer Sister) marcou uma nova geração nos consoles domésticos. Depois do lançamento, a Atari mudou o nome do console para Atari 2600, mas não teve êxito nas vendas. Para atingir o aumento das vendas foi colocado no mercado grande quantidade de jogos e periféricos, conseguindo atrair os consumidores.

Em 1978, ocorre o lançamento da segunda geração do Odyssey, que ficou conhecido com o nome de Odyssey 2. No entanto o Odyssey 2, nunca chegou a superar o Atari 2600 e deixou de ser fabricado em 1984.

O primeiro portátil foi lançado em 1979. Era um sistema utilizado pelo microvision, fazia uso de baterias, tela de cristal líquido, cartuchos, controles e botões no próprio aparelho. No entanto possuía limitação tecnológica, os gráficos eram em preto e branco e o seu maior problema foi a falta de suporte, com 10 jogos lançados, em 1981, parou sua fabricação.

Em 1989, surgiu o LYNX, o primeiro portátil colorido do mundo, criado por Dave Needle e RJ Midical. E era um grande produto do entretenimento, capaz de fazer efeitos especiais jamais vistos na época. Um ano depois surgiu à versão II, mais

compacta, leve e consumia 15% menos de bateria, mas em meados de 1995, já deixava de existir, isso por causa da baixa qualidade dos jogos.

Em 1989, surgiu também o Game Boy, a Nintendo lança seu primeiro portátil, criado por Gumppei Yokoi, era um produto simples, eficiente e barato, e sua bateria durava 20 horas. Em 1990 a Nintendo lança o sucessor do NES, esse novo aparelho da Nintendo era 2 anos mais novo que os concorrentes, tinha gráficos e efeitos sonoros mais sofisticados, o seu defeito era o processador lento que rodava 3,57MHZ.

Em 1994 ,a Sony lança o Playstation, o lançamento no Japão foi um sucesso e no início de 1995, o aparelho da Sony tinha alcançado a marca de um milhão de unidades vendidas. Em 1996 , o Playstation já estava na liderança do mercado do entretenimento, e tinha o suporte de todas as maiores produtoras do planeta, e a Nintendo foi abandonada por varias produtoras.

No ano de 2000, com o sucesso do Playstation vendendo mais de 100 milhões de unidades ao redor do mundo a Sony lança no Japão o seu sucessor; e no mesmo ano lança nos Estados Unidos, com o nome de Playstation 2. No final de 2001, já tinha vendido 20 milhões de unidades, graças ao desempenho do aparelho na parte de hardware e software. Existe uma galeria de jogos gigantesca para console da Sony por causa da sua popularidade no mundo do entretenimento.

Em 2001, a Nintendo lança o Game Boy Advance, sucessor do Game Boy, foi lançado no Japão em março e nos Estados Unidos no mês de junho do mesmo ano. Tinha a tela larga e era compatível com os jogos do antigo portátil, logo alcançou o sucesso.

Ainda em 15 de novembro 2001, a Microsoft lança seu primeiro videogame nos Estados Unidos, chamado de Xbox. A chegada do Xbox muda uma série de paradigmas, isso porque se pensava que o videogame seria absorvido pelo computador, mas o que se verificou foi o contrário, esse videogame virou um bem tecnológico caro e sofisticado.

1.2. A CHEGADA DOS JOGOS NO BRASIL

Na década de 1980, chega aos lares brasileiros os primeiros jogos eletrônicos, daí então esses jogos passaram de forma geral a fazer parte da vida de crianças, jovens e adultos. Com a chegada desses jogos o mercado consumidor

começou a explorar uma série de games e com isso a comercialização se expandiu muito rápido, chegando até mesmo os personagens dos jogos a circularem em outros itens tais como: cadernos, canetas, bolsas, roupas entre outros. De acordo Givaldo dos Reis (2005) o primeiro jogo criado no Brasil foi o Amazônia e foi considerado pelo catálogo Games Brasilis o primeiro jogo comercial do Brasil, criado por Renato Degiovani que era formado em Desenho Industrial e Comunicação Visual, o objetivo do jogo era viver na selva amazônica após um acidente aéreo.

De acordo com matéria publicada (em 15-08-2016) pelo site e-commerce-Brasil, o Brasil já é o 11º no ranking de maior mercado de games, o setor de jogos movimenta 900 milhões de reais no país a cada ano. A indústria de jogos eletrônicos já emprega mais de quatro mil pessoas.

Em 2014, o faturamento do mercado de games chegou a US\$ 1,28 bilhão e a tendência é que o valor mantenha o ritmo de crescimento semelhante ao dos últimos anos, entre 9% e 15%. Contudo o conhecimento dos games no Brasil deu oportunidade para muita gente que decidiu investir na área.

Segundo a Associação Brasileira de Desenvolvedores de Games (Abragames), 61 milhões de brasileiros se divertem com os jogos online e eletrônicos. No entanto, uma das explicações para esse crescimento é causado pela popularização dos Smartphones e Tablets, que permitem o acesso aos games de qualquer lugar em que o jogador estiver, e assim facilitando o acesso aos jogos.

Contudo uma pesquisa da Inside com a Associação Comercial e Cultural de Games (Acigames) revelou que as categorias de games em consoles, videogames, ainda são a preferência do jogador brasileiro.

A Associação afirma que os jogos mais populares são os que são desenvolvidos fora do país. No entanto, alguns jogos nativos já ganham destaque e popularidade entre os jogadores, como o caso do jogo Aritana, que foi premiado internacionalmente. Retrata a aventura de um índio que precisa encontrar uma pena rara de harpia na floresta amazônica para salvar o cacique de sua tribo.

Alguns dados apresentados pela Associação de Games são bastante interessantes para demonstrar a representatividade dos jogos na rotina brasileira. Aponta que, de acordo com dados de setembro de 2016, os jogos mais lucrativos da indústria de games jogados no computador foram: League of Legends, World of Warcraft, Crossfire, Dungeon Fighter Online e Overwatch. Nos consoles, os jogos mais populares foram: Destiny, FIFA 2017, Call of Duty: Black Ops III, GTA V e NBA

2k17. Nos smartphones os principais jogos eram: Pokemon Go, Monster Strike, Clash Royale, Mobile Strike e Game of War: Fire Age.

Também são apresentados os perfis dos jogadores brasileiros, no qual o índice de 52,6% é atribuído às mulheres, figurando os homens como 47,4% da população de jogadores. Desse índice, 2,3% possui até 15 anos, 31,5% tem entre 16 e 24 anos, 34,8% tem entre 25 e 34 anos e 4,2%, acima de 35 anos.

Desconstruindo a concepção de que a prática dos jogos eletrônicos se atribui àqueles que não têm responsabilidades a cumprir, a pesquisa realizada, em 2016, afirma que 33,2% dos jogadores possuem filhos e moram com eles.

Quanto ao estilo de jogo, 54,7% dos jogadores afirmam que preferem jogos de estratégia, 49% preferem jogos de aventura, 43,9% preferem jogos de corrida, 42,3% demonstram sua preferência por jogos de ação e 37,8% afirmam preferir jogos de cartas.

Os jogadores forneceram um importante dado, que permite perceber também quais são os jogos mais jogados de acordo com a plataforma mais popular. Os smartphones são os mais populares, ultrapassando os 77% de popularidade. Os computadores, consoles, tablets e smartv's também possuem índices expressivos, no entanto, é possível considerar-se que os jogos mais jogados são aqueles de finalidade de simples entretenimento.

1.3. TECNOLOGIAS PARA O ENSINO E A RELAÇÃO DOS PROFESSORES COM OS JOGOS

As tecnologias não podem ser inseridas no ambiente escolar de forma indiscriminada, sendo necessário que sejam analisadas as contribuições que podem trazer para o aprendizado dos alunos e as consequências negativas que podem resultar também. Desse modo, é necessário que os professores possuam domínio satisfatório dos meios eletrônicos que pretendem usar em sua metodologia de ensino. Nota-se então que vários fatores fazem parte do processo de inserção dos jogos eletrônicos no ensino.

As transformações no processo de ensino-aprendizagem acompanham as mudanças por qual passa a sociedade ao longo do tempo, sendo necessário que os setores da sociedade acompanhem essas mudanças, que podem ser de caráter social, econômico ou político.

Busarello, Biegind e Ulbricht (2013) fazem uma importante observação quando afirmam que da forma como a tecnologia influencia a sociedade de modo geral, percebe-se que assim como servem como meio de comunicação e disseminam-se rapidamente, podem também ser utilizados como ferramenta metodológica no ensino. A tecnologia se introduz no ambiente educacional automaticamente, de maneira formal ou informal. Assim, cabe ao professor explorar essa ferramenta na construção do aprendizado do aluno (LEÃO JUNIOR, 2015).

O espaço conquistado pela tecnologia na sociedade influenciou diretamente o ensino e não pode ser ignorado, pois os alunos, como sujeitos sociais, também passaram a utilizar amplamente as ferramentas tecnológicas. Kurtz e Nascimento (2010) afirmam que a introdução do computador nos lares e escolas proliferaram programas direcionados a lazer e educação, voltados para o entretenimento, mas também softwares educacionais, que podem ser usadas como ferramenta didático-pedagógicas para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem, conseqüentemente, proporcionam diversas possibilidades de estratégias de formação e transmissão do conhecimento e a criação de ambiente mais dinâmicos de aprendizagem. Dessa forma, é possível proporcionar novas experiências e novas possibilidades em sala de aula.

A sociedade da informação ou do conhecimento, como denomina Juan Ignacio Pozo (2007, p.34), é justamente a sociedade em que estamos vivendo, a contemporaneidade. Essa sociedade forma-se pela dimensão econômica, a tecnológica, a transformação social, cultural, política e institucional, baseados na capacidade dos sujeitos e sua intelectualidade naquele momento. Ou seja, a capacidade que possuem em transformar as informações que possuem em conhecimento.

É notável a presença das tecnologias no cotidiano das pessoas, bem como os reflexos que produzem. É uma espécie de imersão tecnológica, em que diversas atividades humanas, da sociedade atual, buscam suporte tecnológico, que transformam os mais variados ambientes, das mais diversas formas, impulsionando o processo de desenvolvimento social (TEIXEIRA et al., 2010). Assim, pode-se entender que as tecnologias passam a interferir em todos os âmbitos das nossas vidas, ampliando a memória e criando novas possibilidades de bem-estar.

Santos e Rezende (2014), seguindo essa última definição, explicam que as tecnologias não se resumem apenas aos computadores, e-books ou aparelhos

digitais, indo além das máquinas, como qualquer instrumento que melhore a qualidade de vida, como óculos, lápis e etc. Nessa perspectiva, Pirozzi (2013) conceitua “Tudo aquilo que serve para auxiliar o ser humano em seu trabalho e em sua vida, faz parte da tecnologia”.

Essas tecnologias também interferem e causaram mudanças no mundo da comunicação e da educação, como o uso de equipamentos eletrônicos para o ensino educacional a distância, com computadores, smartphones e, atualmente, o uso dos videogames. Kenski (2007) afirma que essas mudanças também incidiram na abordagem do professor, a compreensão do aluno e o conteúdo veiculado e, quando bem utilizadas provocam alteração no comportamento dos dois agentes dessa relação, levando-os a melhorar o conhecimento e aprofundar o conteúdo estudado.

Nesse cenário, a educação brasileira percebeu que precisaria incorporar as tecnologias de comunicação e informação nas suas atividades e passou a buscar técnicas metodológicas para isso, buscando superar deficiências e, ao mesmo tempo, adequar-se as evoluções da sociedade. Pode-se citar várias experiências educacionais que se utilizavam de tecnologias e aplicadas e desenvolvidas, como o Movimento de Educação de Base (MEB)¹, os Projetos Minerva² e Satélite Avançado de Comunicações Interdisciplinares (SACI)³.

Desse modo, as tecnologias foram sendo incorporadas no ambiente educacional objetivando aumentar o nível e alcance do conhecimento propagado. Assim, foram sendo incorporados aos instrumentos pedagógicos computadores, internet e, recentemente, os jogos de vídeo game, que podem contribuir com a assimilação entre o conteúdo visto nos livros e as situações “vivas” nos jogos, por exemplo.

É oportuno citar que, ao perceber a necessidade e o quanto poderia ser útil o uso da informática como ferramenta pedagógica o Ministério da Educação (MEC) implantou a Portaria nº 522/97, objetivando promover o uso da tecnologia como ferramenta de enriquecimento pedagógico no ensino público fundamental e médio.

¹ O MEB foi criado em 1961, pela Conferência Nacional dos Bispos do Brasil (CNBB), para desenvolver um programa de educação de base por meio de escolas radiofônicas.

² O Projeto Minerva foi um projeto de ensino a distância através da radiodifusão durante a ditadura militar.

³ O SACI foi idealizado pelo Dr. Fernando Mendonça, diretor geral do Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais (INPE). O projeto pretendia experimentar o uso de satélites em educação, transmitindo programas de rádio e televisão para escolas de 1º grau, escolhidas aleatoriamente entre todas as escolas municipais e estaduais do Rio Grande do Norte.

Outro importante aspecto a ser percebido nesse contexto é a figura do professor diante das novas e inúmeras possibilidades de acesso à informação e de abordagens de conteúdos, precisando sempre se atualizar para transmitir aos alunos o conhecimento da melhor forma possível. Esses recursos possuem a capacidade de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e prazeroso.

Leão Junior (2015) afirma que o uso da tecnologia agrega novos saberes e possibilidades a prática educacional, permitindo que o professor possua uma visão sobre sua ação pedagógica capaz de formar um ponto de vista crítico, buscando sempre desenvolver estratégias que mantenham seus alunos interessados. Não basta apenas equipar as escolas com aparelhos eletrônicos, também é preciso formar e preparar os professores, para que possam obter o melhor rendimento possível com o uso das tecnologias que dispõem, sendo esse um dos principais fatores influenciadores desse processo.

Xavier Neto et al. (2009) também defende que se os professores forem adequadamente preparados para utilizarem as tecnologias na sala de aula, as novas práticas confrontar-se-ão com as antigas. No entanto, a simples introdução das tecnologias nas salas de aula não significa obrigatoriamente o melhoramento das práticas de ensino e sucesso do processo ensino-aprendizagem. Por esses motivos, os professores que pretendem adotar tecnologias em sua metodologia de ensino possuam a capacidade de reconhecer as vantagens das novas práticas, bem como as limitações e cuidados necessários para sua utilização na educação, de modo que possam representar efetivamente uma melhor alternativa para elevar a qualidade das aulas.

Também é preciso que os professores tenham conhecimento sobre o contexto das tecnologias que irão usar, como no caso dos jogos de vídeo game, que podem reproduzir acontecimentos históricos e ajudar os alunos a assimilar o conteúdos das aulas de história, por exemplo. No entanto, o professor precisa ter conhecimento dos pontos abordados pelo jogo, para mediar a assimilação. Caso contrário, o uso dos jogos em sala de aula podem produzir efeitos negativos, oposto ao que se esperava, como afirma Xavier Neto et al. (2009):

Os professores que não apresentarem uma formação consistente poderão se sentir dominados pelas tecnologias, utilizando-as, no máximo, para ilustrar suas aulas. Com isso, corre-se o risco de ver

estas tecnologias contribuirão para o aumento das diferenças sociais e de aprendizagem.

As possibilidades metodológicas para o ensino são diversas. Porém, entre as tecnologias que tem atraído ainda mais a atenção das crianças e dos adolescentes, os jogos eletrônicos se destacam. Esses jogos possuem uma diversidade que permite sua aplicação em várias disciplinas, como jogos de vídeo game nas aulas de história, jogo de percepção corporal nas aulas de educação física- havendo ainda o benefício intencional de estimularem a concentração e a coordenação motora -, jogos de resolução de problemas para o ensino da matemática, entre outras alternativas.

Nesse cenário, a medida que as tecnologias adquirem espaço de destaque no dia a dia, o professor torna-se refém da mesma, onde esses instrumentos tornam-se o elemento principal da aula em detrimento do conteúdo a ser ministrado, puxando toda a atenção para si. No entanto, o professor poderá transformar essa importância em uma característica positiva, utilizando sua influência para incentivar os alunos através do jogo. Salienta-se ainda que alguns professores ainda apresentam dificuldades ou até mesmo resistência ao uso das tecnologias em sala de aula (XAVIER et al., 2009).

O autor faz ainda a observação de que a metodologia apoiada no uso das tecnologias não deve ser vista como solução de todos os problemas existentes no processo de ensino-aprendizagem, pois muitas são as variáveis que influenciam nos resultados advindos dessas práticas. A principal crítica, que também constitui um receio em introduzir as tecnologias, principalmente os jogos, no ambiente escolar e seu caráter de exploração bastante abrangente, o qual precisa haver um trabalho colaborativo entre a escola e a família para orientar e fiscalizar os conteúdos acessados pelos jovens. Além dos outros aspectos já citados, de domínio e planejamento do professor para que possa fazer relação do conteúdo explicitado com o contexto transmitido na tecnologia de sua escolha (XAVIER et al., 2009).

As estratégias de ensino com jogos eletrônicos mais apresentadas baseiam-se na transmissão inicial do conhecimento, como em uma aula tradicional. Em seguida o professor pode submeter os alunos a jogar determinado jogo que retrate o contexto anteriormente apresentado, percebendo se o aluno consegue assimilar as informações adquiridas e os acontecimentos que está “vivenciando”, oportunidade

que, quando o professor percebesse que o aluno não estava alcançando o objetivo do uso do jogo, ele seria o mediador da relação entre as informações históricas e o contexto do jogo.

Por isso, tem se tornado bastante comum que pesquisadores venham desenvolvendo estudos direcionados às necessidades docentes quanto ao uso das tecnologias em sala de aula, utilizadas como técnica para elevar a qualidade da aprendizagem dos seus alunos e atingir os objetivos sociais, econômicos e culturais atribuídos à educação.

Em matéria divulgada no blog “Ensinar História”, da Mestre em História Social Joelza Domingues, a pesquisadora aborda exatamente o ensino da disciplina de História por meio de estratégias como uso da tecnologia, ressaltando, no entanto, que os jogos de temática educativa desenvolvidos são geralmente direcionados à Educação Infantil ou às disciplinas de exatas.

Ao tratar dos jogos para o ensino de História, a Domingues afirma que:

Não é fácil trazer o passado para a sala de aula por meio de uma interface tecnológica que não caia em estereótipos e anacronismos, nem em visões reducionistas ou, pior, maniqueístas. Animações e ilustrações sobre o passado destinadas a alunos correm o risco de infantilização e falsificação da História (DOMINGUES, 2017).

A autora cita então seis jogos brasileiros digitais educativos criados para trabalharem a História, de modo que foram construídos baseando os fatos em documentos iconográficos, acreditando ser possível compreender a história através do registro imagético da época. Assim, todos os jogos apresentam um menu com o tema histórico, a autoria dos documentos, a época em que ocorre, bem como o funcionamento e as regras do jogo.

Os jogos foram elaborados como desafios para os alunos, incentivando-os a responderem questões referentes ao conteúdo tratado. Situação em que somente a resposta correta o levará ao próximo nível do jogo. O jogo vai ficando mais difícil na medida em que avança de fase. Ao fim, o aluno terá visto os principais pontos abordados pelo jogo de história.

Todos esses jogos foram desenvolvidos em forma de jogo da memória, quebra-cabeça, jogo dos 7 erros e etc., mas todos em versões digitais, para serem jogados em plataformas eletrônicas. São eles: Ler uma gravura, que consiste em um

jogo com 3 fases em que o aluno deve responder perguntas relacionadas a detalhes de imagens que representam a sociedade colonial escravista. O outro jogo é “Montar um quebra cabeça”, que exige que para montar o jogo o aluno demonstre conhecimento a respeito da economia canavieira no Brasil Colonial. Também possui 3 fases. O próximo é o “Jogo da memória: máscaras africanas”, que apresenta pares de máscaras de 16 etnias da África Subsaariana. Aparece também uma legenda explicativa no início de cada fase, que destaca três características de cada máscara, demonstrando a diversidade das culturas africanas. O 4º jogo é o de “encontrar erros”, a respeito de um jantar brasileiro, onde o aluno deve localizar erros, que crescem a cada fase. O jogo propõe que o aluno identifique erros de anacronismo, sugerindo encontrar também erros sobre os costumes sociais. Retrata a sociedade urbana brasileira do início do século XIX. Há também outro jogo da memória, que apresenta 40 fotos antigas de homens, mulheres, crianças, senhores, escravos, libertos e imigrantes. Em cada foto é informada o segmento social que representam, permitindo que o aluno compreenda a sociedade brasileira do final do século XIX e início do século XX. O último jogo dessa lista é um “Puzzle Arte Indígena”, que apresenta máscaras, cerâmicas, cocares e artefatos de pedra que representam a diversidade das culturas indígenas brasileiras, tanto do passado, quanto do presente. Em cada peça o aluno deve observar os detalhes, percebendo suas características, pois em seguida será desafiado a montar uma peça semelhante, que está em pedaços.

1.4. RELAÇÃO DOS ALUNOS COM OS JOGOS ELETRÔNICOS

Os jogos geralmente possuem a característica de proporcionarem prazer aos seus jogadores. Assim sendo, é possível usar essa característica positiva para contribuir com a formação do aluno, podendo proporcionar o desenvolvimento das suas capacidades cognitivas, afetivas, sociais, ao tempo em que assemelha-se a atividade de lazer. Desse modo, é impossível questionar a utilidade educativa dos jogos diante de todas as habilidades que os pode estimular no aluno (JACOBSEN et al., 2013).

Os jogos aplicados a educação podem desempenhar duas funções: a lúdica, proporcionando diversão ao aluno, e a função educativa, ampliando seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. Além disso, a função educativa dos

jogos contribui para que o jovem participe da sociedade de forma positiva, estimulando-os de forma simples e divertida, sobretudo nos jogos cooperativos (KURTZ et al., 2010).

A função lúdica, por sua vez, depende da criatividade do sujeito, para criar uma relação imaginária entre a realidade e o presente. Nesse momento, o conhecimento do professor sobre o contexto do jogo mais uma vez adquire uma importante função, pois assim terá total capacidade de estimular a função lúdica sem precisar excluir a função recreativa. Além disso, os jogos, principalmente os coletivos, estimulam os alunos a se relacionar democrática e espontaneamente (SANTOS, 2006).

Os jogos também estimulam a criatividade em razão de relacionarem ficção e situações que poderiam ocorrer no mundo real. Nesse processo o aluno vai aprendendo a refletir, tomar decisões, explorar, desenvolver sua criatividade. O jogo tende a estimular uma criatividade construtiva, útil, desenvolvendo também a autoconfiança, desenvolvendo, assim, capacidades intelectuais do jogador (SANTOS, 2006).

Os jogos eletrônicos representam a forma mais real de proporcionar ao jogador a possibilidade de “participar” de diferentes acontecimentos, executando diferentes papéis, ora de policial, ora do médico, ora do vilão. Oportunidade essa que permite que o jogador reflita sobre os diferentes papéis que representa e sua atuação no contexto vivido.

Para Abreu et al. (2008) os jogos eletrônicos podem fazer com que o conhecimento seja absorvido de forma mais simples, além das outras diversas benesses já citadas que os jogos proporcionam. Em contrapartida, é preciso ter o devido cuidado com o equilíbrio da prática, evitando que os alunos se envolvam tanto com os jogos que passem a utilizá-los de forma excessiva, haja vista a comprovação científica que podem ocasionar transtornos psiquiátricos.

Outro aspecto que requer cautela é que, diante da influência que os videogames possuem nos adolescentes, é preciso ponderar sobre a violência retratada, a agressividades e outros aspectos que possam ter reflexos negativos.

O professor é essencial na função de tornar os jogos eletrônicos úteis no processo de aprendizagem, pois a mediação do conhecimento e o planejamento como ambos serão relacionados parte justamente dele. Assim, é muito importante o direcionamento da finalidade das situações para que elas sejam efetivamente

educativas e possam contribuir para o desenvolvimento do aluno (LEÃO JUNIOR, 2015).

Coll e Moreno (2010) fazem uma análise de que, embora os alunos estejam a frente de seus professores no domínio das tecnologias, estes, por sua vez, encontram-se a frente dos alunos na função de tornar informações que podem parecer simples em um primeiro contato, em conhecimento acadêmico. Desse modo, a interação entre aluno e professor para que essa metodologia produza resultados satisfatórios é indispensável.

Autores como Pozo e Aldama (2013) demonstram que os alunos afirmam preferir receber o conhecimento de forma prática, em um ambiente em que possam agir e interagir, não recebendo ordens do que se deve fazer. Os jogos eletrônicos proporcionam essa interação da história com o aluno, uma vez que permitem que eles atuem como participante do acontecimento. Dessa forma, afirmam:

Eles aprendem melhor quando exploram, pois a informação é melhor fixada, e não se têm certeza se isso é uma influência direta dos jogos de videogame que cresceram jogando, onde essa exploração é estimulada. Mas essa exploração não é completamente livre. Esses jovens são orientados por conquistas, querem visualizar um fim, objetivos. Para tal, regras e prioridades devem ser claras – essas conquistas são muito usadas nos jogos (POZO e ALDAMA, 2013, p. 27).

Percebe-se então que a ânsia por interatividade é presente nessa geração, podendo ser usada como estratégia de estímulo à aprendizagem. No ambiente da sala de aula os alunos são submetidos a regras e condutas que norteiam hipóteses que objetivam chegar a uma observação ou descoberta, o que nem sempre lhes causa o interesse necessário.

1.5. JOGOS ELETRÔNICOS E SUAS CARACTERÍSTICAS

Os jogos podem ser distinguidos de brincadeiras pelas características apresentadas por seus objetivos, desafios, regras e interatividade. De todo modo, a definição global de jogo não é determinada. (OLIVEIRA, n.d.)

Os jogos eletrônicos costumam apresentar características como simulação, virtualidade, acessibilidade, superabundância e extrema diversidade de informações. Notavelmente necessitam de um planejamento bastante elaborado para que possam

ser aplicados como metodologia de ensino, muito diferente das metodologias de ensino tradicionais. Sua aplicação enseja alterações na percepção total sobre ensino e didática (SANTOS, 2006). A esse respeito, Munguba aduz:

Os jogos eletrônicos detêm uma tecnologia que contempla os aspectos como processamento, tomadas de decisões e de estabelecimento de estratégias de solução de problemas, além de utilizarem linguagem visual e sonora estimulantes para a criança, o que aparentemente contribui para a aprendizagem perceptiva, da atenção e da motivação. Esses aspectos são associados a um fator determinante, que é a familiaridade da criança com a linguagem utilizada nesses jogos e o tipo de raciocínio que é necessário desenvolver, para obter sucesso nessa forma de atividade lúdica (MUNGUBA et al, 2003, p. 42).

Os jogos eletrônicos relacionam o ambiente virtual por meio de imagens, sons e textos, combinando diferentes linguagens. Além disso, a interatividade proporcionada pelos jogos, permitindo que o jogador participe ativamente, interferindo no processo com suas ações, reações e intervenções, sendo receptor e emissor de mensagens mutáveis, relacionadas às possibilidades tecnológicas digitais (SANTOS, 2006).

A depender do gênero de cada jogo, seus objetivos serão definidos, sempre planejando-o de modo que consiga motivar e divertir os jogadores. Autores como Battaiola et al. (2008) e Schuytema (2008) fazem interessantes observações sobre os aspectos que devem existir nos jogos. Inicialmente seus objetivos devem ser organizados de forma crescente, tornando-se cada vez mais difícil com o intuito de manter o jogador envolvido, estimulando também as suas habilidades, que vão crescendo na medida em que enfrenta desafios mais complexos. Outra forma de organizar essa evolução do jogador é alterando o contexto em que ele está inserido, estimulando suas habilidades de adaptação, além do amadurecimento do seu ponto de vista sobre o conteúdo do jogo.

Schuytema (2008) ainda ressalta que a aleatoriedade é importante para que o jogo não se torne previsível e faça com que o jogador perca o interesse. Assim, ao tempo em que o jogador controla o jogo, também enfrenta aspectos que não podem ser controlados, produzindo um efeito que o autor nomeia de “paradoxo de controle”, em que o jogador manipula um sistema de forma limitada, não possuindo total certeza do desfecho dos fatos que encontrará.

Nos jogos educativos os elementos aleatórios são uma das características que podem trazer riqueza para o contexto apresentado, permitindo a inclusão de desafios surpresa que trazem uma grande variedade de informações de forma dinâmica, atraindo a atenção. Quanto maior a relação do elemento aleatório com a funcionalidade do jogo, maior será sua importância para o jogador (ALBUQUERQUE E FIALHO, 2009).

Tavares (2008) também cita as recompensas como aspecto importante dos jogos, com a finalidade de motivar o jogador, criando uma ansiedade e tensão que podem ser envolventes. As recompensas não devem estar somente no final do jogo, devendo haver sempre episódios em que pequenas recompensas serão conquistadas, motivando a busca pelo fim do jogo. Uma recompensa acompanhada de uma narrativa é ainda mais valorizada, pois aumenta o interesse do jogador pelo contexto do jogo.

Quanto as punições, estas cumprem o papel de tornar o jogo desafiador, também influenciando na motivação, estimulando suas habilidades e energia mental. No ambiente proporcionado pelos jogos há a possibilidade da prática e do erro, sem que as consequências tragam grandes reflexos para a vida real de forma direta, causando apenas frustrações e incômodo. Esse ambiente difere da escola tradicional principalmente porque o aluno/jogador não precisa importar-se com seu sucesso, haja vista que terá sempre uma nova oportunidade.

O prazer causado pelos jogos eletrônicos alcança todos os tipos de usuários em razão das sensações que proporcionam, despertando curiosidade e interesse, além das áreas de conhecimento e relacionamento que estimulam.

CAPÍTULO II

2 PRINCIPAIS JOGOS DE TEMÁTICA EDUCATIVA

Buscou-se verificar quais jogos costumavam ser aplicados nas escolas para auxiliarem o ensino de alguma disciplina. Para facilitar a análise, reduziu-se a busca para os jogos que eram mais citados nas pesquisas como utilizados comumente pelos alunos e quais eram mais úteis para serem aplicados ao ensino da História. Desse modo, percebemos que os jogos mais citados em pesquisas de tema semelhante a que está sendo desenvolvida foram “Age of Empires”, “God of War”, “Assassin’s Creed” e “Call of Duty”.

Age of Empires é um jogo eletrônico que estimula o planejamento de estratégias em tempo real. O jogo pertence à Microsoft e possui três versões, as duas primeiras lançadas em 1997 e 1998 e a última lançada em 2005. O jogo proporciona que os usuários sejam líderes de grandes civilizações antigas, construindo civilizações e atacando uns aos outros para avançar por quatro eras: idade da pedra, idade da ferramenta, idade do bronze e idade do ferro. É possível que até oito jogadores joguem ao mesmo tempo. Para vencerem o jogo, os jogadores precisam conquistar e manter artefatos, ruínas, monumentos e destruir outros jogadores.

God of War foi lançado em 2005 e reproduz características da mitologia grega. O protagonista é um guerreiro espartano chamado Kratos. Durante o jogo é possível perceber a presença do jogador em cenários tradicionais da história grega e personagens de sua mitologia que aparecem para auxiliar ou combater Kratos, muitos deles contando suas histórias ao decorrer do jogo. O jogo também estimula o raciocínio do jogador, já que muitas ações são executadas por meio de combinações que culminam em um resultado final e indispensável para passar à próxima fase.

O jogo do Assassin’s Creed é uma ficção histórica baseada em ação e aventura. Sua primeira versão foi lançada em 2007 e produzida pela empresa francesa Montreal, sendo atualmente um dos maiores estúdios do mundo para desenvolver jogos eletrônicos. O jogo tem seis versões e consiste basicamente em um conflito entre a Ordem dos Assassinos e a Ordem dos Templários, passando desde a Idade Média até chegar ao período Contemporâneo. Sua finalidade educativa resume-se praticamente a retratação das épocas nos cenários do jogo.

Os jogos Call of Duty possuem várias versões e estão centrados na reprodução das batalhas mais importantes da Segunda Guerra Mundial, normalmente tendo como protagonistas um soldado britânico, americano ou russo. Entre as batalhas retratadas pode-se citar a Batalha da Normandia, por parte dos Estados Unidos, a Batalha de Stalingrado, por parte da Rússia, a Batalha das Ardenas, na Bélgica, primeira e segunda Batalha de El Alamein, Operação Market Garden, Campanha da Itália, Batalha do Rio Escalda e a Operação Carsity, entre outras.

O jogo também retrata batalhas fictícias em territórios reais que, atualmente, são campos de batalha, como Washington D.C. e o Cazaquistão, muito embora as batalhas reproduzidas não tenham ocorrido.

Uma das versões do jogo retrata as batalhas da Guerra Fria, reproduzindo cenários dos anos 60 como Cuba, a Guerra do Vietnã e Covert Operation por trás das linhas inimigas.

De acordo com as características apresentadas por Tavares (2008), esse é um dos jogos que reúne a maior quantidade de características necessárias em um jogo eletrônico que possa ser utilizado como metodologia de ensino. Além de estimular o raciocínio e permitir que o jogador seja ativo no jogo e nas batalhas que reproduz – características que chama a atenção dos jovens, ainda reproduz cenários históricos e a própria história acontecida.

Desta forma, observamos que nem todos os jogos possuem por si só a finalidade educativa. No entanto, é possível que o professor consiga perceber a possibilidade de utilizá-los de tal forma a partir de determinadas características que possam representar fatos que ele apresenta, como o comportamento de algumas civilizações ou cenários históricos. Alguns desses jogos têm recebido o nome de history games, que são os jogos de ficção histórica.

Esses jogos possibilitam ao jogador assumir o centro das decisões de um ambiente intencionalmente projetado com históricos cuja finalidade é recriar e fazer alusão a um contexto histórico que, não mais pode ser vivenciado (no sentido do interator tomar decisões) senão por meio da simulação. Dito, de outra forma, por meio do processo de imitação do mundo 'real', no qual é possível interagir, vivência a História do ponto de vista interno e não só externo – como acontece nas representações - através da tomada de diversas decisões: ir ou voltar, pegar itens ou descartá-los, atirar ou ignorar, invadir ou preservar etc.

Segundo o Grupo de Pesquisas Comunidade Virtuais da UNEB, foram identificados 120 títulos de jogos que se enquadram no history games. Os que não possuem nenhuma finalidade pedagógica que são classificados como non-serious e os que são voltados para saberes escolares são classificados como serious. No levantamento feito, foram encontrados 113 history games que podem ser considerados non-serious e apenas 7 serious. “Destacam-se, dentre esses jogos serious, Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade, Estrada Real Digital, Cabanagem, Portugal 1111: A conquista de Soure e Búzios: ecos da liberdade”, ambos desenvolvidos nos últimos quatro anos por grupos de pesquisas acadêmicos.

No que se refere aos conteúdos, os history games podem ser classificados quanto aos períodos históricos que abordam como: Pré-História (Evolution: The Game of Intelligente Time); História Antiga (Civilization: Call to Power, Faraó, Cleópatra: Queen of the Nile etc.); História Medieval (Age of Empires 2: The Age of Kings etc.); História Moderna (Versailles 1685, Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade etc.); História Contemporânea (Medal of Honor, 1942: The Pacific Air War, Across the Rhine: 1944 – 1945, Búzios: ecos da liberdade, Estrada Real Digital, Cabanagem etc.); todos os períodos históricos (Civilization II e Age of Empires etc.). Tomando como base os history games encontrados, constatou-se que cerca de 48% desses jogos se remetem aos assuntos do período histórico contemporâneo e apenas 1% à Pré-história (ver Gráfico 1). Isso significa que os assuntos mais recorrentes nesses jogos são: I e II Guerra Mundial, Nazismo, Terrorismo, Ataque de 11 de setembro, Invasão no Iraque, entre outros. Entre os history games que podem ser classificados como serious, 50% abordam assuntos também do período contemporâneo (ALVES, 2012, p. 193).

Ainda segundo o grupo de pesquisa os jogos com conteúdos históricos poderiam ser classificados em ficção histórica, são aqueles que simulam um enredo baseado em acontecimentos, mas que seguem a sua própria lógica, entre eles temos Prince of Persa, Tríade: Liberdade, igualdade e Fraternidade, Estrada real digital, Búzios ecos da liberdade. Teriam também os jogos Mitológicos – aqueles que simulam elementos históricos da mitologia grega: Age of Mithology, God of War, Zeus: Mestre do Olimpo, Acrópolis etc. Os Biográficos que simulam a vida de um personagem histórico real, como Napoleon: Total War, Alexander, Caesar III, Cleópatra: Queen of the Nile etc. Os Ficcionalis de Guerra que simulam, no seu enredo, ambientes de guerra: Medal of Honor, Call of Duty etc. E finalmente os de Reconstrução histórica que “tentam simular, no seu enredo, acontecimentos

históricos reais, com existência historiográfica comprovada, através da reconstituição do cenário e de personagens” Cabanagem, Shadow of Rome etc.

Os autores e participantes do grupo de pesquisa apontam que o uso qualitativo do jogo digital no ensino de História deve ser acompanhado de uma proposta didática, ou seja, os jogos não podem ser pensados apenas como ilustração do conteúdo ou parte “legal” da aula. “mas como uma linguagem ou fonte documental que traz sua própria versão da História, através da arte e do lúdico.” Na maioria desses jogos a narrativa escolhida está de acordo com o grupo que desenvolveu e não com a historiografia sobre o conteúdo, por isso, que os jogos devem ser entendidos enquanto outro espaço de produção que segue interesses e escolhas que podem ajudar a pensar as temáticas por eles abordadas. (ALVES, 2012, p. 195).

Mas, talvez uma das dificuldades encontradas na utilização dos jogos apontadas por muitos professores é a questão de saber qual melhor jogo utilizar. Para Egenfeldt-Nielsen (2010) importa mais as competências, conhecimentos e habilidades que serão adquiridos com os jogos, do que finalidade educativa dos mesmos. Já para Telles (2015, p. 174) e Alves (2015) deve ser levada em consideração a

“qualidade do conteúdo, envolvendo a presença de veracidade e detalhe; aderência das atividades com os objetivos da aprendizagem e as características dos alunos; motivação do jogador; sua imersão ou envolvimento; clareza de objetivos; feedback e adaptação da mecânica do jogo à habilidade do jogador”.

O nível de motivação dos alunos com relação ao jogo também é importante no processo de escolha. No entanto, como aponta os autores esses dois pontos são apenas nortes gerais, pois outras questões importantes também devem constar nesse processo, como, por exemplo, “os elementos culturais e processos de interação entre os jogadores”.

Tratar os jogos como texto, envolve observar e descrever quatro níveis: o conhecimento dos jogadores sobre os jogos (tomados como artefatos culturais conectados a outras formas estéticas e tecnológicas); o mundo em torno do jogo (os contextos locais e globais mais amplos, onde os jogos se dão, os espaços físicos e

virtuais, as informações e experiências compartilhadas, etc.); o “eu” como jogador (auto-reflexividade sobre o posicionamento do jogador em relação ao jogo enfocando questões como ideologia, valores, identidade, gênero e raça); aprendizagem através dos jogos (possibilidades inerentes ao jogo no sentido de estimular aprendizados e disseminar informações).(TELLES; ALVES, 2015, P. 174)

Assim, o ato de jogar é também entendido como uma prática cultural. Por isso, alguns jogos fazem tanto sucesso em determinados países e em outros não. Logo, não basta escolher um jogo que tenha temática histórica e levar para sala de aula. É importante conhecer o que os alunos gostam de jogar e como eles se relacionam com essa prática.

2.1. JOGOS EDUCATIVOS: MAIS UMA POSSIBILIDADE

Como já analisamos os jogos não precisam ter uma intenção pedagógica para serem trabalhados em sala de aula no ensino de História. Um grupo de pesquisadores na UNEB Universidade do Estado da Bahia vem trabalhando na produção desses jogos educativos. O grupo atua desde 2002 e conta com uma equipe da área de Educação, Informática, História, Design, Música e Computação. O primeiro jogo produzido por esse grupo recebeu o nome de tríade e trata:

Especificamente dos acontecimentos que antecederam o evento da Revolução Francesa ocorrida na França do século XVIII. Esse game tem como público alvo os educadores da área de História e alunos do Ensino Fundamental e Médio. O grande mérito dessa mídia é tentar ressignificar o conhecimento dos alunos a respeito desse acontecimento que foi considerado por muitos historiadores como a grande influência de muitas outras Revoluções que se seguiram. Nele, o jogador tem amplas possibilidades de imergir nos aspectos sociais, políticos e culturais da França pré-revolucionária do século XVIII, sem, no entanto, sentir-se distante do que está sendo trabalhado.

A ideia apresentada pelos idealizadores do jogo é que na medida em que o jogador vai tomando decisões baseado no contexto da Revolução Francesa, ele também se torna responsável pelas consequências. O jogo conta a história de uma jovem que vê sua família sendo morta e o rei confiscando tudo que eles tinham, porque seu pai era um revolucionário. Depois de adulta ela tem que tomar uma

decisão vingar sua família e tomar o que lhe foi roubado. A outra opção é que a órfã siga os ideais revolucionários de seu pai.

Essa bifurcação da narrativa atende aos requisitos desta tipologia de jogo - RPG e dá por um lado, a possibilidade ao gamer de escolher o caminho que ache mais acertado e, se tratando de um jogo voltado para o ensino, por outro, o professor poderá acompanhar o raciocínio e reflexão crítica dos seus alunos através das decisões e caminhos que este irá tomar no jogo.

Para os idealizadores do jogo os alunos seriam capazes de criar hipóteses, estratégias e teriam que tomar decisões. Outro jogo desenvolvido pelo grupo foi intitulado de Búzios. A história desse jogo é sobre a Revolta dos Alfaiates que ocorreu em Salvador no fim do século XVIII.

é considerada pela historiografia a primeira revolta social do Brasil que agregou sujeitos pertencentes a camadas sociais diversas. A importância de trabalhar essa temática como um jogo educativo está cercada de argumentos. Primeiro por abordar uma revolta social que, diferente da que ocorreu na França, por exemplo, se revestiu de um caráter mais popular, onde vários segmentos sociais (escravos, alfaiates, soldados e outros) tiveram participação efetiva, valorizando a participação desses sujeitos como participantes da História. Segundo, porque, mesmo dentro da academia, trata-se um tema que ainda carece de maiores pesquisas e estudos, levando-se em consideração o contexto social da Revolta e a significado dela em termos de importância sócio-cultural. Terceiro, por ser um tema muito mais próximo tanto em termos geográficos quanto em aspectos sociais. (ALVES, 2008, p. 04)

O contexto do jogo embora se refira a uma das revoltas populares ocorridas no Brasil não é conhecida pela maioria dos estudantes e também professores. Como aponta Alves (2008). A estratégia desse jogo se difere do anterior, pois nesse o jogador estabelece diálogos com personagens não jogáveis e precisa resolver desafios para avançar no jogo. Logo, para poder vencer nessa história o jogador teria que prestar atenção na narrativa, resolver os enigmas que precisam de conhecimento.

No game Búzios: ecos da liberdade, o jogador deve utilizar o cursor do mouse para apontar as ações do personagem que controla. Ao clicar em um objeto ou personagem, por exemplo, surge um menu de possíveis ações que possibilitará ao jogador interagir com o objeto/personagem de três formas: conversando, observando ou pegando/ativando. Ao longo do jogo, o jogador recolhe e combina itens, que são armazenados em seu inventário para serem utilizados posteriormente. Os personagens espalhados pelo cenário auxiliam ou atrapalham o jogador na busca por seu objetivo.

Assim, como no jogo anterior, Búzios conta uma história. Nesse caso, o personagem é Francisco Vilar, “jovem mulato que após se formar em Direito em Portugal, retorna a Salvador, para visitar sua família”. Quando entra em contato com o contexto social do Brasil, Francisco se sente motivado a integrar o movimento que lutava por melhorias para aqueles que não tinham nenhum direito ou assistência.

Esses foram os dois primeiros jogos educativos criados por esse grupo de pesquisa e desenvolvimento de comunidades virtuais que estão voltados para os saberes históricos. Outros jogos estão sendo produzidos e outros já foram divulgados. No Site constam ainda os seguintes jogos: “guardiões da floresta” é um jogo direcionado para o público infantil e que fala sobre o folclore, “Janus” envolve o cotidiano de adolescentes, “2 de julho – Tower Defense” fala sobre as lutas pela independência no Brasil ocorridas na Bahia, “Industriali” o desafio desse jogo é administrar cidades inglesas no contexto da Revolução Industrial, além de Búzios e Tríade que já mencionamos.

O nosso objetivo de apresentar esses jogos, embora, não tenhamos trabalhado eles em nossa pesquisa, foi apenas de elencar as inúmeras possibilidades que o professor pode ter acesso, além disso, esses jogos podem ser baixados gratuitamente e instalados em computador comuns.

CAPITULO III

3. O QUE OS ALUNOS PENSAM SOBRE OS JOGOS

O percurso metodológico da pesquisa está embasado no processo de investigação que objetiva produzir novos saberes relacionados a determinado tema por meio dos dados coletados. Richardson (2010) afirma que a metodologia necessita estar de acordo com a realidade do fato que está sendo pesquisada, para que o estudo possa se desenvolver de forma satisfatória e atingir todos os seus objetivos.

Nota-se, a partir dessa perspectiva, a importância da metodologia empregada em qualquer atividade desenvolvida, haja vista que ela tem a função de direcionar e definir os caminhos que serão seguidos, tratando os objetivos, o objeto e os resultados almejados em cada estudo e que serão encontrados durante seu desenvolvimento.

Ainda segundo Richardson, o desenvolvimento de uma abordagem qualitativa consiste em:

[...] uma metodologia qualitativa pode descrever a complexidade de determinado problema, analisar a interação de certas variáveis, compreender e classificar processos dinâmicos vividos por grupos sociais, contribuir no processo de mudança de determinado grupo e possibilitar, em maior nível de profundidade, o entendimento das particularidades do comportamento dos indivíduos (RICHARDSON, 2010, p.80).

Percebe-se então que por meio da abordagem qualitativa feita na análise dos dados o pesquisador formará um entendimento subjetivo em sua conclusão sobre todas as observações feitas no campo empírico da pesquisa.

3.1 CARACTERIZAÇÃO DO CAMPO DE PESQUISA

A pesquisa foi desenvolvida em uma escola da rede de ensino estadual da cidade de Cajazeiras-PB. Cajazeiras fica situada na Região Nordeste do Brasil, no alto sertão paraibano, com uma população de cerca de 58.446 mil habitantes. Sua capital é João Pessoa, distante 488 km do nosso campo de pesquisa.

A escola utilizada como centro de pesquisa foi a Escola Estadual de Ensino Fundamental Dom Moisés Coêlho, que funciona os três expedientes, com turmas do 1º ao 9º anos, Salas de Atendimento Especializado e Educação de Jovens e Adultos. Em 2010, foi festejado o aniversário de 60 anos da escola, com programações educacionais especiais que duraram uma semana, bem como, nessa oportunidade, a escola foi agraciada com o título de Melhor Escola Estadual do ano em questão.

A estrutura física da escola é considerável, contando com 15 salas de aula, 04 banheiros, sala de diretoria, sala de secretaria, ambiente coletivo de professores, cozinha, pátio de merenda, quadra poliesportiva, além de um amplo terreno que ainda comporta possíveis ampliações estruturais.

Também disponibiliza recursos e equipamentos de uso didático-pedagógico, como TV e vídeo, aparelho de som, data-show e caixa de som amplificada, além de computadores e outros equipamentos utilizados pela coordenação para armazenamento e controle de dados. No entanto, não há nas dependências da escola sala destinada a instalação de aparelhos de vídeo game, por exemplo; ou quantidade de televisores suficiente para aplicar estratégias de ensino com tecnologias de forma imediata, muito embora, como já citado, comporte ampliações em sua estrutura.

A coleta de dados se desenvolveu a partir de contato inicial com os alunos em sala de aula, onde posteriormente foram aplicadas entrevistas semiestruturadas compostas de perguntas com respostas objetivas e pré-definidas, objetivando perceber quais os jogos eletrônicos mais conhecidos dos alunos e o equipamento comumente utilizado para jogá-los. Esse primeiro contato foi feito com alunos do 7º ano da Escola Dom Moisés Coêlho. No segundo encontro foi visitada a turma do 8º ano da mesma escola, oportunidade em que foi aplicada uma nova entrevista, também objetiva. Essa nova entrevista tinha o intuito de, além de verificar os principais jogos, perceber o quanto os alunos conseguiam assimilar o contexto de alguns jogos com acontecimentos históricos, bem como sua percepção sobre o uso dessa metodologia na sala de aula. A escolha por alunos do ensino fundamental motivou-se pela notável ligação que os jovens têm com tecnologias, pela forma como essa forma de entretenimento lhes prende a atenção, podendo, então, serem utilizadas para fins educativos.

A coleta de dados feita através da entrevista semi-estruturada foi escolhida porque, de acordo com Richardson (2010), essa é uma técnica que permite que o pesquisador compreenda e interprete as informações passadas pelo entrevistado em tempo real, de modo que não é necessária uma preparação prévia dos sujeitos para responderem as perguntas feitas.

Assim, percebe-se a vasta possibilidade de exploração proporcionada ao pesquisador pelas entrevistas semi-estruturadas, utilizando-se do mecanismo da flexibilidade e aprofundamento das informações coletadas. A coleta dos dados foi norteada inteiramente pelos objetivos da pesquisa, buscando analisar a interação dos jovens com os jogos eletrônicos e a sua percepção sobre a possibilidade de utilizá-los em sala de aula como ferramenta de ensino.

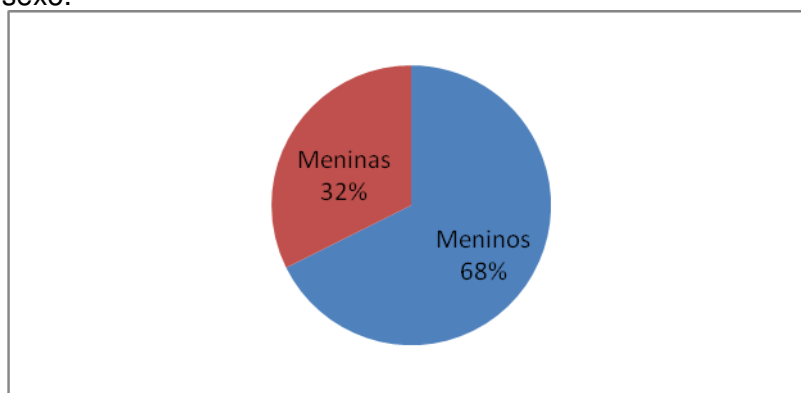
3.2. A OPINIÃO DOS ALUNOS SOBRE OS JOGOS

Quanto a visita foi realizada e as entrevistas aplicadas aos alunos do 7º ano, 34 alunos responderam ao questionário, que tratavam somente sobre os jogos mais jogados entre eles e a plataforma utilizada.

Para melhor visualização e compreensão dos dados, esquematizou-se as respostas em tabelas representativas.

Dos 34 alunos do 7º ano que responderam o questionário, 23 eram do sexo masculino e 11 do sexo feminino.

Gráfico 1: Número de alunos de alunos do 7º ano que responderam o questionário, separados por sexo.



Fonte: Própria autora (2017)

Ainda na turma do 7º ano pesquisou-se quais os jogos mais populares entre os jovens da sala. Entre os jogos citados, apenas quatro com contextos que podem ser relacionados a temáticas educativas foram observados, sendo eles: Call of Duty, God of War, Assassin's Creed e Resident Evil. Grande parte da turma também assinalou jogos com finalidade apenas de entretenimento.

Entre os jogos de entretenimento, amplamente citados, estavam Pokemon Go, Futebol, Jogos de Corrida ou de luta. Não observou-se grande disparidade entre as respostas dos meninos e das meninas quanto aos seus jogos prediletos, a não ser o fato de que os meninos citaram jogos definidos como violentos, como GTA, e as meninas apontaram jogos apenas de entretenimento simples.

Gráfico 2 - Jogos citados pelos alunos do 7º como prediletos.

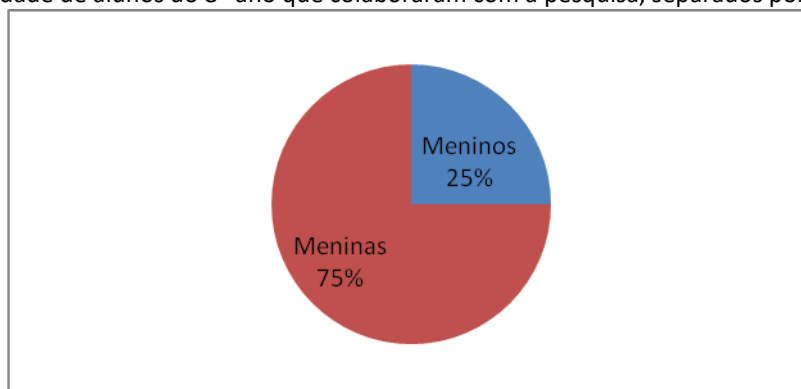


Fonte: Própria autora (2017)

Após o encontro com a turma do 7º ano foi despertado o interesse sobre a possibilidade de eles conseguirem relacionar o contexto histórico de alguns jogos citados por eles e o ensino da disciplina de história. Para prosseguir a investigação, foi elaborado um novo questionário, tratando sobre os jogos eletrônicos, sua possibilidade como metodologia de ensino, a opinião dos alunos a esse respeito e se eles conheciam o jogo Call of Duty e se conseguiam relacionar algum conhecimento escolar com o contexto dos jogos que jogavam. Dado o espaço de tempo entre a aplicação dos dois questionários, a pesquisa foi aplicada com alunos do 8º ano.

No encontro com a turma do 8º ano nem todos os alunos se interessaram em participar da pesquisa. Entre os que se dispuseram a colaborar, a maioria eram meninas. Assim, de 8 alunos da referida série que participaram da pesquisa, 6 eram do sexo feminino e 2 do sexo masculino.

Gráfico 3 - Quantidade de alunos do 8º ano que colaboraram com a pesquisa, separados por sexo.



Fonte: Própria autora (2017)

Para esses alunos foi questionado o tempo que costumavam jogar. Questionamento esse que apresentou respostas variadas, porém, que demonstravam o quanto os jogos faziam parte do cotidiano dos adolescentes, havendo alunos que afirmaram jogar cerca de 7 horas por dia e outros o dia inteiro.

Ao serem questionados sobre seu conhecimento do que se trata um jogo histórico, alguns alunos não souberam responder, enquanto outros responderam que eram jogos com “histórias antigas”, “retratavam o passado” e, até mesmo, “um jogo que ficou na história”, não havendo disparidade relevante entre as respostas das meninas e dos meninos.

Entre os jogos que possuem temática educativa e, mais especificamente, relacionados ao ensino de História, escolheu-se o jogo Call of Duty para ser utilizado como parâmetro, haja vista que, em suas diversas versões, o referido jogo retrata o ambiente de várias guerras de representação histórica e, como já esclarecido em outro capítulo dessa pesquisa, os jogos direcionados ao ensino de História são escassos. Esse então nos pareceu um dos jogos mais atrativos quando analisado o perfil dos jogos mais populares entre os jovens e o fato de as várias versões do jogo retratar diversos fatos históricos, podendo ser usado em várias oportunidades, quem sabe, interligando-as.

Nesse momento da pesquisa, entre os alunos do 8º ano, 4 deles afirmaram não conhecer o jogo, 3 afirmaram jogar e gostar do jogo e 1 afirmou conhecer, mas não gostar de jogar, apenas acompanhar enquanto um primo jogava.

Gráfico 4 - Alunos do 8º ano que conhecem o jogo Call of Duty.



Fonte: Própria autora (2017)

Em seguida foi perguntado se os alunos conseguiam assimilar algum acontecimento do jogo Call of Duty, ou mesmo de qualquer outro que jogassem, com algum aprendizado adquirido na escola, nas aulas de História.

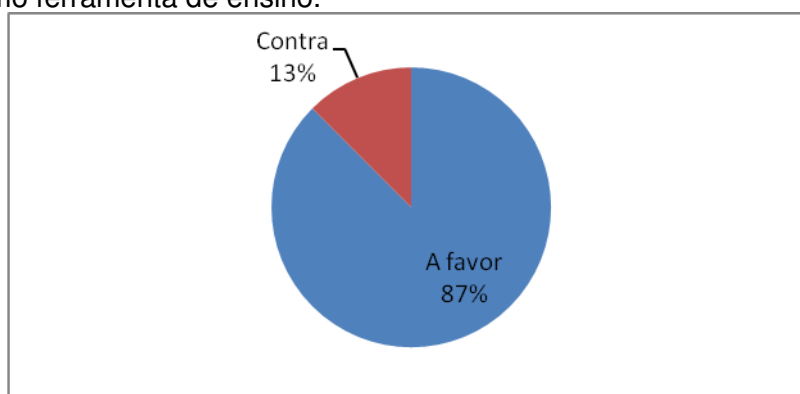
Apenas 2 alunos responderam que conseguiam perceber alguma relação. Um deles afirmou que é possível assimilar o aprendizado com a história transmitida no jogo e que dessa forma o aprendizado era maior. Entre os 6 alunos que responderam que não conseguiam perceber qualquer relação entre o contexto dos jogos eletrônicos e os assuntos aprendidos em sala de aula, um deles afirmou que “os jogos não tem nada a ver com o que é visto na escola”. Para esse questionamento não foi citado nenhum jogo como parâmetro, permitindo que os alunos pudessem analisar de forma ampla, entre todos os jogos que conhecem.

Alves (2012, p. 193) analisando Johnson (2005) coloca que muitas vezes essa aprendizagem se dá sem perceber, ou seja, os jogadores desenvolvem habilidades cognitivas sem relacionar que elas fazem parte dos conteúdos presentes no currículo escolar. “Desse modo, aprendem indiretamente ao estabelecer links com ações concretas, materializadas no enredo do jogo e correlacionadas com o seu cotidiano”.

Percebe-se então que a possível finalidade educativa dos jogos não é associada a este instrumento. Na maioria das vezes, apenas sua finalidade de entretenimento é percebida.

Como ultimo questionamento foi perguntado sobre qual era a opinião dos alunos sobre a utilização dos jogos eletrônicos como ferramenta de ensino. 7 alunos responderam que eram a favor da utilização de jogos eletrônicos como ferramenta de ensino, justificando suas respostas com a possibilidade de relacionar diversão e aprendizado, aumentar a concentração e o interesse e estimular o desenvolvimento. Apenas 1 aluno foi contrário a utilização dos jogos eletrônicos como ferramenta de ensino, afirmando que a concentração dos alunos poderia ser prejudicada pelos jogos.

Gráfico 5 - Quantidade de alunos que foram contra e a favor da utilização dos jogos eletrônicos como ferramenta de ensino.



Fonte: Própria autora (2017)

Também aplicamos um questionário ao professor responsável por lecionar a disciplina de História ao 8º ano, sobre sua experiência e a relação com o uso de tecnologias.

O professor afirmou lecionar há 8 anos em turmas do 8º e 9º anos, tanto em escola da rede pública, quanto da rede privada. Afirmou também que considera sua metodologia de ensino satisfatória, pois a desenvolve através de diálogos com os alunos e a utilização de tecnologias e dinâmicas. No entanto, disse que uma parte do alunado é desinteressada, dificultando o desenvolvimento dos conteúdos.

Quanto a utilização dos jogos eletrônicos na sala de aula, o professor afirmou que é uma boa estratégia, mas que requer atenção na sua utilização para que a finalidade não seja perdida. Desse modo, a metodologia que utilizará essa

ferramenta precisa ser muito bem elaborada, mas o professor não chegou a sugerir uma possível forma de utilização.

Percebe-se que os jogos eletrônicos são de conhecimento comum entre alunos e professores, bem como sua possibilidade de ser utilizado como estratégia de ensino. No entanto, ocorre que os professores muitas vezes são alheios aos avanços tecnológicos e não conseguem dominar os jogos, por exemplo, para conseguirem utilizar suas informações com propriedade, os alunos não demonstram muito interesse sobre a finalidade educativa dos jogos, utilizando-os somente com fins de entretenimento e os professores possuem o receio de utilizar jogos e não conseguem aplicar a metodologia planejada exatamente com a finalidade de educação.

Nesse contexto, acredita-se que a possibilidade de utilização do jogo Call of Duty é imensa, pois o professor poderia aplicar o conteúdo oralmente em sala de aula, falando das batalhas e guerras, motivações, nações envolvidas e outros aspectos importantes, incentivando, em seguida, os alunos a jogarem e relatarem os pontos que conseguiam assimilar da explicação, com o que viram no jogo. Quando algo importante não fosse ressaltado por nenhum aluno no momento de sua ocorrência no jogo, o professor teria a oportunidade de perceber que determinada informação não foi suficientemente adquirida e reforçá-la. Além disso, o jogo foi considerado um dos melhores no que se refere a sua categoria. Como já explicamos Call of Duty é um jogo em que o jogador “assume o papel de vários soldados, lutando ao lado dos seus companheiros de grupamento na Segunda Guerra Mundial (World at War), durante a Guerra Fria (Black Ops), num conflito em um mundo futurista (Black Ops II) ou mesmo contra novas ameaças contemporâneas (Ghosts)”.

Para isso são retomadas missões cruciais da Segunda Guerra Mundial, onde a recriação das batalhas, com seus cenários e imagens de filmes da época nos levam a uma imersão no teatro de guerra da Europa e do Pacífico; são retomadas paranóias da Guerra Fria, como a invasão da Baía dos Porcos e as tentativas de assassinato de Fidel Castro; ou busca-se enfrentar um novo inimigo, que ao torna-se uma grande potência após obter o controle sobre uma parcela considerável da produção de petróleo mundial, ameaça à paz e o equilíbrio mundial. (OLIVEIRA, 2014, p. 579)

O jogo chama a atenção pela ideia de realidade que ele apresenta, além disso, foi indicado em 2010 pelo Guia do Estudante como possibilidade de estudo. A

primeira versão do jogo foi em 2003 e atualmente consta com várias versões para computadores, consoles de mesa e celulares.

Embora, em nossas pesquisas com os alunos não tenha sido possível saber mais da relação deles com os jogos, gostaríamos de apresentar uma análise feita por Oliveira (2014) e Alves (2014) ao trabalhar com esse jogo com um grupo de estudantes universitários do curso de História e pedagogia. Embora o convite tenha sido estendido para vários cursos, apenas esses alunos se motivaram. Nessa pesquisa os autores queriam saber se os participantes seriam capazes de relacionar o jogo com os acontecimentos históricos. Um dos participantes fala “que há uma percepção da Segunda Guerra Mundial, a questão de Pearl Harbor, consegui identificar alguns presidentes, mas sobretudo colocar os Estados Unidos sempre como heróis (OLIVEIRA, 2014, p. 583).”

Para os pesquisadores o participante não só relacionou os conteúdos como fez uma leitura das condições políticas e ideológicas presentes nos jogos da série.

Alguns participantes se sentiram confusos ao situar datas e acontecimentos, mas apontaram que não tem como utilizar o jogo e aprender com ele sem a ajuda do professor. Além desses pontos, os sujeitos que participaram dessa pesquisa perceberam que o jogo possibilitou a interação “para ajudar outro companheiro a cumprir as metas e objetivos de sua fase, bem como outros momentos em que estes avançavam conjuntamente numa determinada fase, focando toda a ação num jogo somente”. (OLIVEIRA, 2014, p. 583)

Todos esses apontamentos parecem caminhar no campo da positividade da utilização dos jogos. É evidente que a utilização dos jogos como metodologia de trabalho apresenta problemas, assim, como qualquer outra metodologia. Existem os que apontam jogos como Call of Duty como violentos que representam apenas uma forma de ver a história. No entanto, acreditamos que muitas outras fontes, documentos, linguagens apresentem também um lugar de interesse e que o professor a partir de um encaminhamento Pedagógico possa lidar com as limitações de cada proposta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As metodologias que podem ser usadas nas salas de aula são as mais variadas possíveis. Essa variação é incentivada inclusive com o intuito de manter o aluno interessado, prendendo-lhe a atenção pela novidade apresentada.

A partir do contexto apresentado percebe-se que é bastante possível a utilização de jogos eletrônicos como ferramenta de ensino, haja vista sua representatividade no cotidiano dos jovens. No entanto, diversas são as variáveis que influenciam na adoção dessa estratégia.

Inicialmente, para adotar essa metodologia, o professor terá que ter um plano de ação muito bem elaborado, de modo a não permitir que a finalidade educativa seja transgredida pelo envolvimento dos alunos nos jogos. Por conseguinte, é preciso também que ele conheça o enredo inteiro do jogo que irá utilizar e domine a tecnologia, pois necessita desse domínio para transmitir o conhecimento. Além disso, precisa também ter planejado a forma como irá relacionar o conhecimento que deseja que transmitir, com o jogo que irá utilizar, fazendo com que o aluno consiga assimilar o aprendizado e o contexto do jogo que está “vivenciando”.

Outro importante aspecto é que, apesar de se ter verificado que muitos jogos de temática educativa são conhecidos e jogados pelos alunos, eles não compreendem a finalidade educativa e não conseguem assimilar nenhuma informação do jogo com conhecimentos científicos. Desse modo, a percepção do contexto educativo de alguns jogos também precisa ser incentivado.

Em consequência dessa percepção da maioria dos jovens sobre os jogos, o risco de a utilização dos jogos eletrônicos como estratégia de ensino tornar-se apenas um entretenimento. Por esse motivo reforça-se que é necessário que o professor tenha um plano de ação muito bem elaborado, domínio das tecnologias e jogos que irá utilizar para que sua metodologia possa realmente atingir os objetivos desejados, sejam eles manter os alunos interessados e envolvidos com o aprendizado, relacionando conhecimento e diversão de forma útil.

REFERÊNCIAS

- ABREU C.N et al. Dependência **de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão**. Revista Brasileira de Psiquiatria, vol.30 nº. 2 São Paulo, 2008.
- ALBUQUERQUE, R. M.; FIALHO, F. A. P. **Concepção de jogos eletrônicos educativos: Proposta de processo baseado em dilemas**. VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. Rio de Janeiro, 2009.
- AZEVEDO; V. A. **JOGOS ELETRÔNICOS E EDUCAÇÃO: construindo um roteiro para sua análise pedagógica**. Universidade Federal de Santa Catarina. Dissertação de Mestrado. Santa Catarina, 2012.
- BATTAIOLA, A. L., MARTINS, F. E., AGUIAR, M. P. **Motivação e Ludicidade: Uma possível abordagem para o design de jogos educacionais**. In: Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo, 2008.
- COLL, C.; MONERO, C. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed. 2010.
- JACOBSEN, D. R.; MAFFEI, L. Q.; SPEROTTO, R. I. **JOGOS ELETRÔNICOS: um artefato tecnológico para o ensino e para a aprendizagem**. Anais do XI Encontro Nacional de Educação Matemática. Curitiba, Paraná, 2013.
- KENSKI, V. M. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. 2. ed. São Paulo: Papirus, 2007.
- KURTZ, F. D.; NASCIMENTO, K. C. TIC e ensino de línguas: o que dizem professores e alunos. In: MACHADO, G. J. C. (Org.). **Educação e ciberespaço: estudos, propostas e desafios**. Aracaju: Virtus Editora, 2010. p. 120-163.
- LEÃO JUNIOR, C. M. **PEDAGOGIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS: proposta metodológica para o ensino na educação física escolar**. Universidade Estadual do Paraná. Dissertação de Mestrado. Paraná. 2015.
- NEVES, I. B. da C.; ALVES, L. R. G.; BASTOS, A. de O. **Jogos digitais e a História: desafios e possibilidades**. XI SBGames. Brasília-DF. 2012.
- OLIVEIRA, A. C. de; ALVES, L. **Não é somente mais um jogo de tiro!: Call of Duty, uma relação possível entre jogos digitais e ensino de história**. XIII SBGames. Porto Alegre- RS. 2014
- OLIVEIRA, Y. G. **Jogos Eletrônicos como Ferramentas de Ensino**. Universidade do Brasil. n.d.
- PIROZZI, G. P. **Tecnologia ou metodologia? o grande desafio do século XXI**. Revista Pitágoras, Nova Andradina, v. 4, n. 4, p. 1-19. dez./mar. 2013.

POZO, J. I. **A sociedade da aprendizagem e o desafio de converter informação em conhecimento.** Revista Pátio, Porto Alegre, Ano 8, p. 34-36. ago/out, 2007. Disponível em: www.udemo.org.br/A%20sociedade.pdf. Acesso em: 25 de Julho de 2017.

POZO, J. I.; ALDAMA, C. de.. **A mudança nas formas de ensinar e aprender na era digital.** 2013. Disponível em: <http://www.grupoa.com.br/revistapatio/artigo/9903/a-mudanca-nas-formas-de-ensinar-e-aprender-na-era-digital.aspx>. Acesso em 23 de Julho de 2017.

REIS, G. dos. **Videogame: história, gêneros e diálogo com o cinema.** Marília: UNIMAR, 2005.

RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa social: Metodos e técnicas.** 3.^a Ed. São Paulo. 2010.

SANTOS, C.L. et al. **Jogos Eletrônicos na Educação: Um Estudo da Proposta dos jogos Estratégicos.** São Cristovão. 2006. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/Revista Digital; 2008>. Acesso em 18 de Julho de 2017.

SILVA, A. A. da. **JOGOS ELETRÔNICOS COM TEMÁTICAS HISTÓRICAS: REFLEXÕES SOBRE SABERES E APRENDIZAGENS POR MEIO DO ASSASSIN'S CREED.** Florianópolis, 2014.

SCHUYTEMA, P.. **Design de games: uma abordagem prática.** Tradução de Cláudia Mello Belhassof. São Paulo, 2008.

TAVARES, R. **A Nostalgia e a Realidade no Imaginário dos Videogames.** Anais do III Jornada do Núcleo de Pesquisas da Psicologia em Informática PUC-SP. São Paulo, 2008.

TEIXEIRA, A. C.; CARVALHO, M. J. S.; TRENTIN, M. A. S.; MARCON, K.; GRASEL, P. Como o ciberespaço coloca fim à educação a distância. In: MACHADO, G. J. C. (Org.). **Educação e ciberespaço: estudos, propostas e desafios.** Aracaju: Virtus Editora, 2010. p. 182-207.

TELLES, H. V.; ALVES, L. **Ensino de História e Videogame: Problematizando a Avaliação de Jogos Baseados em Representações do Passado.** XI Seminário SJEEC. 2015.

XAVIER NETO, L. P.; COSTA, E. L.; DANTAS, A. S.; MONTEIRO, S. V. **Jogos eletrônicos educativos: instrumentos de ação pedagógica em escolas públicas.** In: CONGRESSO DE PESQUISA E INOVAÇÃO DA REDE NORTE NORDESTE DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA – CONNEPI, 4., Belém, 2009.

DOMINGUES, Joelza Ester. **Coleção de Jogos Educativos Digitais de História do Brasil.** 17 de Janeiro, 2017. In: Matéria blog "Ensinar História".

ANEXOS



APÊNDICE A – Questionários aplicados aos alunos do 7º ano

QUESTIONÁRIO

IDADE 13 anos SEXO: F () M (x)

SERIE: 7ºB

ESCOLA: Dom Maurício Coste

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:
não gosto de jogar mas de videogames

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?
não gosto de jogar

QUESTIONÁRIO

IDADE 15 anos SEXO: F M ()

SERIE: 7º Ano B

ESCOLA: Madame Elisabeth Coelho

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

Nenhum

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

Nenhum

QUESTIONÁRIO

IDADE 14 SEXO: F () M (X)

SERIE: 7ª Ba

ESCOLA: Dom miguel salha

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

~~GTA, FUTEBOL, MINECRAFT e etc~~
~~etc, FUTEBOL, VOLI E RANDEI BOL~~
GTA, FUTEBOL e MINECRAFT

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

~~GTA, MINECRAFT, BULLY e etc~~ sim

QUESTIONÁRIO

IDADE ~~10~~ 13 _____ SEXO: F () M

SERIE: 7º ano B _____

ESCOLA: Dom Vinícius _____

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

FIFA _____
MINECRAFT _____

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

Computador _____

QUESTIONÁRIO

IDADE 13 anos SEXO: F () M (X)

SERIE: 7º B

ESCOLA: Dom Moisés Caelho

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

Futebol e futsal

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

Computador

QUESTIONÁRIO

IDADE 14 SEXO: F () M (X)

SERIE: 5^ª ano B

ESCOLA: Dom maisis Coelho

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

futebol, vôlei, futebol

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

play station

QUESTIONÁRIO

IDADE 12 anos SEXO: F () M

SERIE: 7º B monbõ

ESCOLA: E.E.E-7 Dom moises calho

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

Football, GTA, MINECRAFT, Pokémon GO,
Resident Evil

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

no play station?

QUESTIONÁRIO

IDADE 13 SEXO: F () M

SERIE: 7B

ESCOLA: Wam massés calho

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

minecraft, pokémon go, gta sa, gta 3 e Grand
trigg 2

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

QUESTIONÁRIO

IDADE 12 anos SEXO: F () M ()

SERIE: 7º B

ESCOLA: dom emoisés coelho

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

namocraft, resident evil 4, gta, del jam
Five knights to Freddy

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

os dois que eu joga

QUESTIONÁRIO

IDADE 12 SEXO: F () M

SERIE: 7^B

ESCOLA: Dom Maurício Coelho

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

futebol, GTA, 007, Call of duty,

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

play station

QUESTIONÁRIO

IDADE 13 anos SEXO: F () M (x)

SERIE: 4º ano B

ESCOLA: Uem Messias Resendes

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

fetibus, minecraft, mega chibi, mte, GTA V, futebol, futebol
empresario, jogu, mental Kenbet e Uem. Ed,

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

No play station

QUESTIONÁRIO

IDADE 52 SEXO: F () M

SERIE: 7º B

ESCOLA: Dom mais Coelhos

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

PES 2016, Col off death, GTA 5,
god of wars, mortal combat, mega
man

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

Playstation 3

QUESTIONÁRIO

IDADE 14 anos SEXO: F () M (X)

SERIE: 7º

ESCOLA: Dom Maurício Coelho

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

Futebol

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

euo truck simulator 2

QUESTIONÁRIO

IDADE 15 SEXO: F () M (X)

SERIE: 7º

ESCOLA: E.E.E.F. Dom meves corcho

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR: Não

WWE

militar

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION? Sim

~~WWE, militar~~ Não

QUESTIONÁRIO

IDADE 12 anos SEXO: F() M (X)

SERIE: 7º ano B.

ESCOLA: E.E.E.F. Dom Inácio Coelho

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

Minecraft
Pokemon go
Skat ~~RedBST~~ RedBST

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

Computador e celular

QUESTIONÁRIO

IDADE 12 anos SEXO: F M

SERIE: 6º B

ESCOLA: Hum Moisés Estêvão

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

Outelvel,

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

Computador

QUESTIONÁRIO

IDADE 13 SEXO: F () M

SERIE: 4º B

ESCOLA: E.E.P. 3. Dom Maria Ceilho

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

PSP, playstation 3, 2, xbox, notebook, computador.

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

mario your, mto, futebol, cano de corrida.

QUESTIONÁRIO

IDADE 22 SEXO: F () M (X)

SERIE: 4B

ESCOLA: E. S. G. T. Domínguez Colón

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

League of Legends, Call of Duty, Halo

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

computador

QUESTIONÁRIO

IDADE 12 anos SEXO: F (X) M ()

SERIE: 4º B

ESCOLA: C. E. E. S. Dom moisés Coelho

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

Computer

QUESTIONÁRIO

IDADE 12 anos SEXO: F M

SERIE: 7B:

ESCOLA: Dom Meiss Catedral

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

Minecraft

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

Computador

QUESTIONÁRIO

IDADE 11 SEXO: F () M ()

SERIE: 7º B

ESCOLA: Dom missionário Coelho

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

Minecraft, Call of Duty Black Ops II, dois do game do resident
evils dos levels

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

play station

QUESTIONÁRIO

IDADE 13 SEXO: F () M (x)

SERIE: 7^B

ESCOLA: Dom misericórdia colégio

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

~~futebol~~ Dragon ball, mangá, futebol, Black

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

Dragon ball Budokai Tenkashi 3,

QUESTIONÁRIO

IDADE 13 anos SEXO: F M

SERIE: 7º

ESCOLA: p

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

League of Legends

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

computador

QUESTIONÁRIO

IDADE 13 anos SEXO: F M

SERIE: 7 ano B

ESCOLA: Dom mairzes Côelho

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

Futebol, Handebol, Volei etc

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

Em Nenhum

QUESTIONÁRIO

IDADE 12 ANOS SEXO: F () M (X)

SERIE: 7º ano

ESCOLA: E. E. E. F. Dom moisés coelho

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

1 gosta de GTA, mltendo, mto,
conida etc.

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

Play station e computador

QUESTIONÁRIO

IDADE 12 SEXO: F M

SERIE: 7º B

ESCOLA: Dom Manoel Coelho

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

Pool, Point Black,

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

nos 2

QUESTIONÁRIO

IDADE 12 anos SEXO: F () M

SERIE: 7º ano B

ESCOLA: E. E. E. F. Dom Maurício Celso.

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

Call of Duty, Minecraft, futebol, god of war, of of for, resident evil 1 a 6.

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

Play Station

QUESTIONÁRIO

IDADE 12 SEXO: F M ()

SERIE: F-8.

ESCOLA: Dom Meisés Coelho.

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

Computador.

QUESTIONÁRIO

IDADE: 12 anos SEXO: F M

SÉRIE: 7º B

ESCOLA: Dom Maurício Coselha

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

gta, Deus da Guerra

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

Sim

QUESTIONÁRIO

IDADE: 12 anos SEXO: F (X) M ()

SERIE: 4º B mença

ESCOLA: E.E.E.S. Dom Marcos Celso

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

The Sims, minecraft, Bombs Tsunami.

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

No computador

QUESTIONÁRIO

IDADE 11 SEXO: F () M (x)

SERIE: 7ºB

ESCOLA: Dom Maurício Coelho

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

Uncharted 3

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

No Play Station.

QUESTIONÁRIO

IDADE 14 SEXO: F () M (X)

SERIE: 7-B

ESCOLA: Dom Moisés Coelho

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

God of War, Call of duty, minecraft, Resident evil,
GTA, Bralthenfil, Crime DEAD, Mario, mortal combat,
red octon, transcurvancia, Selent the room, assassin's creed.

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

Todos

QUESTIONÁRIO

IDADE 13 SEXO: F () M (X)

SERIE: 7º B

ESCOLA: Dom Maisez Coelho

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

CALL OF DUTY BLACK OPS II, MINECRAFT
GTA V, GOOD OF OR, ASSASSIN'S CREED,
BLACK, LEG OF LEGE: LOL, POKEMON GO

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

PLAYSTATION

QUESTIONÁRIO

IDADE 12 SEXO: F M

SERIE: 7º ano

ESCOLA: Dom Maurício Collaço

NOME DOS JOGOS QUE GOSTA DE JOGAR:

Não gosta de jogar.

JOGA NO COMPUTADOR OU PLAY STATION?

Nenhum.



APÊNDICE B – Questionários aplicados aos alunos do 8º anos

SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS

1- Quais os seus jogos eletrônicos prediletos?

Lego, sonic, minecraft, corridas.

2- Em quais plataformas você joga?

() Playstation X Box () Nintendo Wii () Computador () Telefone

3- Quantas horas você joga por semana?

8 horas

4- Em qual local você costuma jogar?

Em casa

5- Você gosta de jogar sozinho ou com alguém?

Com alguém

6- Você consegue perceber alguma relação entre os acontecimentos do jogo e os assuntos ensinados na aula de história?

Sim, alguns

7- Se respondeu sim a pergunta 6, essa relação faz com que você aprenda melhor?

Sim

8- Em sua opinião, o que é um jogo histórico?

É um jogo que ficou na história

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
Aluna: Maria Auriclécia dos Santos Ferreira
Professora: Rosemere Santana de Olímpio

JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO DE HISTÓRIA: Uma possibilidade metodológica.

OBJETIVO: Buscar compreender os jogos eletrônicos como uma ferramenta metodológica para o ensino de história e se os alunos conseguem relacionar o jogo a algum fato histórico.

IDENTIFICAÇÃO DO ALUNO

1. SEXO

Masculino <input checked="" type="checkbox"/>	Feminino ()
---	--------------

2. IDADE

3. CIDADE ONDE MORA

13 Anos	Cajazeiras
------------	------------

4. SÉRIE

5. TURMA

8	A() B() C()
	Outras: D

6. TURNO

Manhã ()	Tarde <input checked="" type="checkbox"/>	Noite()
-----------	---	----------

8. Em sua opinião, o que é um jogo histórico?

É um jogo que passa a história

9- Qual a sua opinião em utilizar jogos eletrônicos como material didático na sala de aula?

Em minha opinião, eu acharia melhor, pois além de aprendermos nós nos divertimos muito

10-Você conhece o jogo Call of Duty? Se conhece, gosta de jogá-lo? Por quê?

Sim, gosto, porque eu acho legal esse tipo de jogo.

IDENTIFICAÇÃO DO ALUNO

1. SEXO

Masculino Feminino ()

2. IDADE

3. CIDADE ONDE MORO

13 Anos Cajazeiras

4. SÉRIE

5. TURMA

5 A () B () C ()
Outra: ()

6. TURNO

Manhã () Tarde Noite ()

Qual a sua opinião sobre jogos eletrônicos? **SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS** Qual histórico no caso

1- Quais os seus jogos eletrônicos prediletos?

Skatet, Celular

2- Em quais plataformas você joga?

() Playstation () X Box () Nintendo Wii () Computador (X) Telefone

3- Quantas horas você joga por semana?

Vários horas

4- Em qual local você costuma jogar?

no quarto

5- Você gosta de jogar sozinho ou com alguém?

com alguém, Por que é mais divertido

6- Você consegue perceber alguma relação entre os acontecimentos do jogo e os assuntos ensinados na aula de história?

nao porque o que aconteceu não tem nada a ver com o que ele joga

7- Se respondeu sim a pergunta 6, essa relação faz com que você aprenda melhor?

nao

8- Em sua opinião, o que é um jogo histórico?

nao sei o que e

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
Aluna: Maria Auriclécia dos Santos Ferreira
Professora: Rosemere Santana de Olímpio

JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO DE HISTÓRIA: Uma possibilidade metodológica.

OBJETIVO: Buscar compreender os jogos eletrônicos como uma ferramenta metodológica para o ensino de história e se os alunos conseguem relacionar o jogo a algum fato histórico.

IDENTIFICAÇÃO DO ALUNO

1. SEXO

Masculino ()	Feminino (X)
---------------	--------------

2. IDADE

3. CIDADE ONDE MORA

Anos 16	Capangarab
---------	------------

4. SÉRIE

5. TURMA

8º	A() B() C() Outras: D
----	-----------------------------

6. TURNO

Manhã ()	Tarde (X)	Noite()
-----------	-----------	----------

9- Qual a sua opinião em utilizar jogos eletrônicos como material didático na sala de aula?

na minha opinião não pode ter jogos eletrônicos na sala de aula, por que pode tirar a concentração do aluno na sala de aula.

10-Você conhece o jogo Call of Duty? Se conhece, gosta de jogá-lo? Por quê?

não conheço esse jogo

OBJETIVO: Buscar compreender os jogos eletrônicos como uma ferramenta pedagógica para o ensino de história e se os alunos conseguem relacionar o jogo a algum fato histórico.

IDENTIFICAÇÃO DO ALUNO

1- SEXO

Masculino ()

Feminino ()

2- NOME

Sapient

3- SÉRIE

4- TURMA

A () B () C ()

Outros ()

5- TURNO

Matutino ()

Vespertino ()

Noturno ()

SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS

1- Quais os seus jogos eletrônicos prediletos?

PLAYSTATION

2- Em quais plataformas você joga?

Playstation () X Box () Nintendo Wii Computador Telefone

3- Quantas horas você joga por semana?

5 horas

4- Em qual local você costuma jogar?

Casa

5- Você gosta de jogar sozinho ou com alguém?

os dois

6- Você consegue perceber alguma relação entre os acontecimentos do jogo e os assuntos ensinados na aula de história?

Não

7- Se respondeu sim a pergunta 6, essa relação faz com que você aprenda melhor?

8- Em sua opinião, o que é um jogo histórico?

É um jogo com temática antiga.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
Aluna: Maria Auriclécia dos Santos Ferreira
Professora: Rosemere Santana de Olímpio

JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO DE HISTÓRIA: Uma possibilidade metodológica.

OBJETIVO: Buscar compreender os jogos eletrônicos como uma ferramenta metodológica para o ensino de história e se os alunos conseguem relacionar o jogo a algum fato histórico.

IDENTIFICAÇÃO DO ALUNO

1. SEXO

Masculino <input checked="" type="checkbox"/>	Feminino ()
---	--------------

2. IDADE

3. CIDADE ONDE MORA

Anos 14	CAJAZEIRAS
---------	------------

4. SÉRIE

5. TURMA

8 ^o	A() B() C()
	Outras: D

6. TURNO

Manhã ()	Tarde <input checked="" type="checkbox"/>	Noite()
-----------	---	----------

8. Em sua opinião, o que é um jogo histórico?

É um jogo em história antiga.

9- Qual a sua opinião em utilizar jogos eletrônicos como material didático na sala de aula?

acho melhor na educação.

10- Você conhece o jogo Call of Duty? Se conhece, gosta de jogá-lo? Por quê?

conheço mas não jogo.

IDENTIFICAÇÃO DO ALUNO

1. SEXO

Masculino Feminino

2. IDADE

Anos 14

3. CIDADE ONDE MORA

Camargos

4. SÉRIE

8º

5. TURMA

A() B() C()
Quarta D

6. TURNO

Manhã Tarde Noite

SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS

1- Quais os seus jogos eletrônicos prediletos?

bandy crush saja, bandy crush moda,
farm heroes, subway surf, Temple run,
& alguns outros.

2- Em quais plataformas você joga?

() Playstation () X Box () Nintendo Wii () Computador Telefone

3- Quantas horas você joga por semana?

30 minutos a hora, na lanchonete
em XBox.

4- Em qual local você costuma jogar?

na lanchonete

5- Você gosta de jogar sozinho ou com alguém?

Sozinho e às vezes com amigos e
primos e amigos.

6- Você consegue perceber alguma relação entre os acontecimentos do jogo e os assuntos ensinados na aula de história?

Não.

7- Se respondeu sim a pergunta 6, essa relação faz com que você aprenda melhor?

8- Em sua opinião, o que é um jogo histórico?

Um jogo que faz parte de uma história
passada nos anos antigos.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
Aluna: Maria Auriclécia dos Santos Ferreira
Professora: Rosemere Santana de Olímpio

JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO DE HISTÓRIA: Uma possibilidade metodológica.

OBJETIVO: Buscar compreender os jogos eletrônicos como uma ferramenta metodológica para o ensino de história e se os alunos conseguem relacionar o jogo a algum fato histórico.

IDENTIFICAÇÃO DO ALUNO

1. SEXO

Masculino ()	Feminino (X)
---------------	--------------

2. IDADE

3. CIDADE ONDE MORA

Anos 13	Cajazeiras
---------	------------

4. SÉRIE

5. TURMA

8 ^o Ano	A() B() C() Outras: D
--------------------	-----------------------------

6. TURNO

Manhã ()	Tarde (X)	Noite()
-----------	-----------	----------

8- Em sua opinião, o que é um jogo? vários?

Um jogo que faz parte de uma história passada nos anos antigos.

9- Qual a sua opinião em utilizar jogos eletrônicos como material didático na sala de aula?

É muito ruim se o professor deixa
nos mesmos celulares na sala de aula
para os alunos jogarem jogos eletrônicos.

10-Você conhece o jogo Call of Duty? Se conhece, gosta de jogá-lo? Por quê?

Conheço, não sei como jogar mas às vezes
joga, porque eu não gosto

9- Qual é sua opinião sobre os jogos eletrônicos como material didático na sala de aula?

1- Quais os seus jogos eletrônicos prediletos?

Playstation

2- Em quais plataformas você joga?

Playstation () X Box () Nintendo Wii () Computador Telefone

3- Quantas horas você joga por semana?

3 horas

4- Em qual local você costuma jogar?

Em casa

5- Você gosta de jogar sozinho ou com alguém?

Sozinho

6- Você consegue perceber alguma relação entre os acontecimentos do jogo e os assuntos ensinados na aula de história?

Não

7- Se respondeu sim a pergunta 6, essa relação faz com que você aprenda melhor?

8- Em sua opinião, o que é um jogo histórico?

É um jogo que tem história

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
Aluna: Maria Auriclécia dos Santos Ferreira
Professora: Rosemere Santana de Olímpio

JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO DE HISTÓRIA: Uma possibilidade metodológica.

OBJETIVO: Buscar compreender os jogos eletrônicos como uma ferramenta metodológica para o ensino de história e se os alunos conseguem relacionar o jogo a algum fato histórico.

IDENTIFICAÇÃO DO ALUNO

1. SEXO

Masculino ()	Feminino <input checked="" type="checkbox"/>
---------------	--

2. IDADE

3. CIDADE ONDE MORA

Anos 24	Lagoa
---------	-------

4. SÉRIE

5. TURMA

8 ^a	A() B() C() Outras: D
----------------	-----------------------------

6. TURNO

Manhã ()	Tarde <input checked="" type="checkbox"/>	Noite()
-----------	---	----------

8- Em sua opinião, o que é um jogo histórico?
Um jogo que questiona a história

9- Qual a sua opinião em utilizar jogos eletrônicos como material didático na sala de aula?

Sim

10-Você conhece o jogo Call of Duty? Se conhece, gosta de jogá-lo? Por quê?

Sim! porque é legal

IDENTIFICAÇÃO DO ALUNO

1. SEXO

Masculino () Feminino (X)

2. IDADE

Anos 24

3. CIDADE ONDE MORA

4. SÉRIE

A() B() C()
Outras P

5. TURMA

6. TURNO

Manhã () Tarde (X) Noite ()

SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS

1- Quais os seus jogos eletrônicos prediletos?

Bomberman, Candy Crush, Saga, Hero Saga, Poulet, etc.

2- Em quais plataformas você joga?

() Playstation () X Box () Nintendo Wii () Computador (X) Telefone

3- Quantas horas você joga por semana?

3:00

4- Em qual local você costuma jogar?

Em casa

5- Você gosta de jogar sozinho ou com alguém?

Sozinho

6- Você consegue perceber alguma relação entre os acontecimentos do jogo e os assuntos ensinados na aula de história?

~~Sim~~ Sim

7- Se respondeu sim a pergunta 6, essa relação faz com que você aprenda melhor?

Por que os jogos tem um pouco falando sobre história e a maioria bem aprende mais

8- Em sua opinião, o que é um jogo histórico?

É um jogo que fala sobre história

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
Aluna: Maria Auriclécia dos Santos Ferreira
Professora: Rosemere Santana de Olímpio

JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO DE HISTÓRIA: Uma possibilidade metodológica.

OBJETIVO: Buscar compreender os jogos eletrônicos como uma ferramenta metodológica para o ensino de história e se os alunos conseguem relacionar o jogo a algum fato histórico.

IDENTIFICAÇÃO DO ALUNO

1. SEXO

Masculino ()	Feminino <input checked="" type="checkbox"/>
---------------	--

2. IDADE

3. CIDADE ONDE MORA

Anos 13	Cajazeiras
---------	------------

4. SÉRIE

5. TURMA

8º ano	A() B() C() Outras: D
--------	-----------------------------

6. TURNO

Manhã ()	Tarde <input checked="" type="checkbox"/>	Noite()
-----------	---	----------

9- Qual a sua opinião em utilizar jogos eletrônicos como material didático na sala de aula?

É muito bom falar de sobre
história fica muito bom

10-Você conhece o jogo Call of Duty? Se conhece, gosta de jogá-lo? Por quê?

Não

IDENTIFICAÇÃO DO ALUNO

1. NOME

Nome: Lucas Sobrenome: de Souza

2. IDADE

Idade: 15

3. CIDADE ORIGEM

Cidade: Caraguatatuba

4. SÉRIE

Série: 1ª

5. TURMA

Turma: A () B () C ()
Outras: D

6. TURNO

Turmo: Matutino Vespertino Nocturno

SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS

1- Quais os seus jogos eletrônicos prediletos?

Computador

2- Em quais plataformas você joga?

() Playstation () X Box () Nintendo Wii () Computador Telefone

3- Quantas horas você joga por semana?

24 horas

4- Em qual local você costuma jogar?

em casa

5- Você gosta de jogar sozinho ou com alguém?

sozinho

6- Você consegue perceber alguma relação entre os acontecimentos do jogo e os assuntos ensinados na aula de história?

não

7- Se respondeu sim a pergunta 6, essa relação faz com que você aprenda melhor?

Sim, desde os jogos vc fica sabendo
e por isso a melhor forma de estudar
e tirar dúvidas etc.

8- Em sua opinião, o que é um jogo histórico?

um jogo que fale no histórico

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
Aluna: Maria Auriclécia dos Santos Ferreira
Professora: Rosemere Santana de Olímpio

JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO DE HISTÓRIA: Uma possibilidade metodológica.

OBJETIVO: Buscar compreender os jogos eletrônicos como uma ferramenta metodológica para o ensino de história e se os alunos conseguem relacionar o jogo a algum fato histórico.

IDENTIFICAÇÃO DO ALUNO

1. SEXO

Masculino ()	Feminino <input checked="" type="checkbox"/>
---------------	--

2. IDADE

3. CIDADE ONDE MORA

Anos 14	Cajazeira
---------	-----------

4. SÉRIE

5. TURMA

8	A() B() C() Outras: D
---	-----------------------------

6. TURNO

Manhã ()	Tarde <input checked="" type="checkbox"/>	Noite()
-----------	---	----------

9- Qual a sua opinião em utilizar jogos eletrônicos como material didático na sala de aula?

Sim. Não é Professor que usa mais
então não é mais didático

10- Você conhece o jogo Call of Duty? Se conhece, gosta de jogá-lo? Por quê?

Sim pois me sinto melhor como
o esse jogo eu nunca vi.

IDENTIFICAÇÃO DO ALUNO

1. NOME

2. IDADE

3. CIDADE ONDE MORA

4. SÉRIE

A () B () C ()
Outras: D

5. TURMA

6. TURNO

Manhã () Tarde Noite ()

SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS

1- Quais os seus jogos eletrônicos prediletos?

jogos de Passa tempo

2- Em quais plataformas você joga?

() Playstation () X Box () Nintendo Wii () Computador (X) Telefone

3- Quantas horas você joga por semana?

2 horas

4- Em qual local você costuma jogar?

na quarta

5- Você gosta de jogar sozinho ou com alguém?

Sozinho

6- Você consegue perceber alguma relação entre os acontecimentos do jogo e os assuntos ensinados na aula de história?

7- Se respondeu sim a pergunta 6, essa relação faz com que você aprenda melhor?

8- Em sua opinião, o que é um jogo histórico?

jogo que fala da Passada

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
Aluna: Maria Auricléia dos Santos Ferreira
Professora: Rosemere Santana de Olímpio

JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO DE HISTÓRIA: Uma possibilidade metodológica.

OBJETIVO: Buscar compreender os jogos eletrônicos como uma ferramenta metodológica para o ensino de história e se os alunos conseguem relacionar o jogo a algum fato histórico.

IDENTIFICAÇÃO DO ALUNO

1. SEXO

Masculino ()	Feminino <input checked="" type="checkbox"/>
---------------	--

2. IDADE

3. CIDADE ONDE MORA

Anos 14	Volta Redonda
---------	---------------

4. SÉRIE

5. TURMA

8 ^a	A() B() C()
	Outras: (D)

6. TURNO

Manhã ()	Tarde <input checked="" type="checkbox"/>	Noite ()
-----------	---	-----------

8- Em sua opinião, o que é um jogo histórico?

Jogo que ajuda a aprender

9- Qual a sua opinião em utilizar jogos eletrônicos como material didático na sala de aula?

É uma Boa ideia Pois ajuda muito na desenvolvimento das crianças

10-Você conhece o jogo Call of Duty? Se conhece, gosta de jogá-lo? Por quê?

Sim

IDENTIFICAÇÃO DO ALUNO

1. SEXO

Masculino () Feminino (X)

2. IDADE

10

3. CIDADE ONDE MORO

Paraguari

4. SÉRIE

8ª

5. TURMA

A () B () C ()
Outras: (D)

6. TURNO

Manhã () Tarde (X) Noite ()

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
Aluna: Maria Auriclécia dos Santos Ferreira
Professora: Rosemere Santana de Olímpio

JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO DE HISTÓRIA: Uma possibilidade metodológica.

OBJETIVO: Buscar compreender os jogos eletrônicos como uma ferramenta metodológica para o ensino de história e se os alunos conseguem relacionar o jogo a algum fato histórico.

IDENTIFICAÇÃO DO PROFESSOR

1. SEXO

Masculino (x)	Feminino ()
-----------------	--------------

2. IDADE

3. CIDADE ONDE MORA

Anos 29	Caaporã
---------	---------

4. ANOS DE ATUAÇÃO 5. GRADUAÇÃO EM

08 anos	História
---------	----------

6. REDE DE ATUAÇÃO

PUBLICA (x)	PRIVADA (x)
---------------	---------------

7. ESPECIALIZAÇÃO

SIM (x)	NÃO ()
-----------	---------

8. MODALIDADE QUE LECIONA

5º ()

6º ()

7º ()

