



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação a Distância - PROEAD
Secretaria de Educação a Distância - SEAD
Curso de Especialização lato sensu: Novas Tecnologias na Educação

HUSSEIN DA SILVA ALVES

O uso de games não sérios na sala de aula: um cenário digital para ensinar e aprender conteúdos históricos com o game Assassin's Creed

**CAMPINA GRANDE - PB
2013**

HUSSEIN DA SILVA ALVES

O uso de games não sérios na sala de aula: um cenário digital para ensinar e aprender conteúdos históricos com o game Assassin's Creed

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Novas Tecnologias da Educação da Universidade Estadual da Paraíba, em parceria com a Secretaria de Educação a Distância, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de especialista.

Orientadora: Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita

**CAMPINA GRANDE - PB
2013**

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL – UEPB

A474u Alves, Hussein da Silva.

O uso de games não sérios na sala de aula [manuscrito]: um cenário digital para ensinar e aprender conteúdos históricos com o game Assassin's Creed/ Hussein da Silva Alves. – 2013.

45 f. il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Novas Tecnologias na Educação) – Universidade Estadual da Paraíba, Secretaria de Educação a Distância - SEAD, 2013.

“Orientação: Prof^a. Dr^a. Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita”.

1. Jogos Digitais. 2. História. 3. Ensino-Aprendizagem. I. Título.

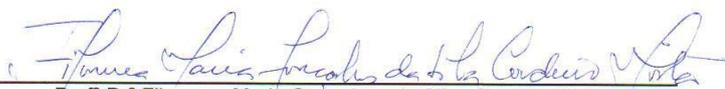
21. ed. CDD 371.337

HUSSEIN DA SILVA ALVES

O uso de games não sérios na sala de aula: um cenário digital para ensinar e aprender conteúdos históricos com o game Assassin's Creed

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Novas Tecnologias da Educação da Universidade Estadual da Paraíba, em parceria com a Secretaria de Educação a Distância, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de especialista.

Campina Grande 27 de agosto de 2013.



Profª Drª Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita
Orientadora



Profª Drª Eliane de Moura Silva
Examinadora



Prof. Dr. Robson Pequeno de Sousa
Examinador

**CAMPINA GRANDE – PB
2013**

Às crianças detentoras do dever educacional, em especial, à minha pequena,
Maria Helena Silva Alves e Clarice Fernandes Alves (filha e sobrinha).

AGRADECIMENTOS

À Trindade Santa: Deus Pai que com tua mão guia minha vida; Jesus mestre e consolador e ao Espírito Santo brisa leve que toca nossos corações. Toca-me, Ó Pai, hoje e sempre, e me faz reviver.

A Painho e mainha, Carlos Antônio e Edna Lima, nas conversas e conselhos ditos de modos bem singulares nos quais pude sentir o amor de vocês.

Aos meus inestimáveis irmãos Harley Alves, Hoardy Alves e Maria Carolina. Obrigado por compartilharem suas vidas comigo e serem irmãos.

Com muito carinho, a minha segunda família, com quem compartilho o habitat, nas pessoas de José Joaquim (Nenê), Edinalva Maria e Larissa Maria.

Aos queridos amigos de trabalho, em especial a Nara Macedo e Vanuza Lopes, pela motivação e atenção.

Aos companheiros da especialização aqui representados por André Luís e Edjarde Arcoverde.

A toda Universidade Estadual da Paraíba - UEPB em nome da Professora Eliane de Moura Silva – Chefe, porém mãe de muitos.

A todos os professores da Especialização.

À orientadora Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita, por sua pessoa e por aceitar o desafio de mais um trabalho.

A todos (as) que de forma direta ou indireta ajudaram na construção deste trabalho. Lembrados nos companheiros Allisson da Silva, Allessio da Silva e Rômulo Júnior.

A doce Lívia. Em teu abraço encontrei tudo aquilo que preciso e teu amor me completa e me faz feliz. Obrigado.

“A educação sozinha não transforma a sociedade, sem ela tampouco a sociedade muda” - Paulo Freire.

“Bom mesmo é ir a luta com determinação, abraçar a vida com paixão, perder com classe e vencer com ousadia, pois o triunfo pertence a quem se atreve” – Charlie Chaplin.

Resumo

É indispensável a avalanche de atualizações de tecnologias que aprimorem as novas formas de ler e escrever. Na atualidade os meios multimidiáticos tornam-se bastante expressivos no contexto social, inclusive no ambiente escolar, onde tem proporcionado importantes resultados ao processo de ensino e aprendizagem. Assim, os jogos além de quebrarem os espaços físicos vêm internacionalizar a vivência dos indivíduos no mundo, e o professor é projetado para uma nova realidade, tendo como uma de suas principais tarefas, o grande desafio de reunir de forma não convencional os contextos escolares às plataformas digitais dos jogos, procurando adequar uma aprendizagem diferenciada por meio da simulação e da resolução de problemas no campo cultural dos jogos. Destarte, esta investigação tem como objetivo apresentar uma proposta de ensino de história tendo como contexto o jogo Assassin's Creed que de forma lúdica pode facilitar e aprimorar o conhecimento dos educandos na construção e entendimento da história, apoiada teoricamente nos escritos de: (CARVALHO E PENICHEIRO, 2009), (MOITA, 2007), (MORAN, 2011), (PORTO, 2006), (SILVA, 2001), (TAKAHASHI, 2000). Ressaltamos ao final do estudo que relacionar o uso de jogos na aplicação dos conteúdos enfoca maior realismo e motivação, pois a educação e a sala de aula podem se acomodar em um espaço bastante diversificado e atrativo para os alunos, principalmente ao abordar temas que ocasionam o surgimento de novos tipos de interação pessoal.

Palavras chaves: jogos digitais. história. alunos. aprendizagem.

ABSTRACT

The avalanche of enhanced and updated technologies has become indispensable for improving new forms of reading and writing. Today multimedia play an important role in the social context, including the school environment, where they have been responsible for important results in the process of teaching and learning. Thus, electronic games, besides breaking the barriers of space, also internationalize the life of individuals. The teacher is therefore projected into a new reality, having as one of his/her principal tasks, the great challenge of uniting in an unconventional way the school context and the platform of digital games, aiming at a different kind of learning through the simulation and resolution of problems in the cultural field of digital games. Thus the objective of this research is to present a proposal for teaching history utilizing the game *Assassin's Creed*. The use of the game may facilitate the improvement of the learners' knowledge in the construction and understanding of history. The theoretical foundation of the present work has been furnished by CARVALHO and PENICHEIRO, (2009), MOITA (2007), MORAN (2011), PORTO (2006), SILVA (2001) and TAKAHASHI (2000). We emphasize at the end of the work that the use of digital games in teaching subjects at school increases realism and motivation. Education and the classroom can be transformed into a very diverse and attractive space for students, principally by dealing with themes that can give rise to new types of personal interaction.

Keywords: digital games, history, students, learning.

Lista de figuras

Figura 1 - Apresentação do Jogo Príncipe da Pérsia. Fonte:

<http://www.gamespower.com.br/noticia/prince-of-persia-the-sands-of-time/#.UdxeQDs3sop>
Acessado em 28 de junho de 2013.17

Figura 2 - Colonização das Américas segundo o jogo Age of Empires. Fonte:

<http://www.giantbomb.com/images/1300-11333> Acesso em 28 de junho de 2013.18

Figura 3 - Ambiente de batalha da 2ª Guerra mundial – Medal of Honor. Fonte:

<http://www.hdwallpaperstop.com/medal-of-honor-game-desktop-hd-wallpapers/> Acesso em
28 de junho de 2013.20

Figura 4 - Apresentação do jogo Assassin's Creed. Fonte:

http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed_Wiki Acesso em 28 de junho
de 2013.30

Figura 5 - Personagem sobre a cidade de Jerusalém. Fonte:

<http://xjulio.wordpress.com/2010/06/23/> Acesso em 28 de junho de 2013.34

Figura 6 - Desmond (centro) numa sessão no Animus. Fonte:

http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Lucy_Stillman Acesso em 28 de junho de 2013.37

Figura 7 - Cotidiano de uma cidade percorrida pelo personagem. Detalhe das funções do jogo

na tela. Fonte: <http://www.geforce.com/> Acesso em 28 de junho de 2013.38

SUMÁRIO

Lista de figuras	9
1 Introdução	10
1.1 Contextualização.....	12
1.2 Problemática.....	14
2 Jogos correlatos	16
3 Referencial teórico	21
3.1 Sala de aula: um novo quadro se apresenta	21
3.1.1 Parceiros na construção do saber.....	25
3.1.2 Conhecimento que induz mudança.....	26
3.2 Cenário sobre os jogos digitais	29
3.2.1 Transmissão do conhecimento	29
4 Metodologia.....	33
5 Considerações finais	41
Referências Bibliográficas	42

1 Introdução

As transformações tecnológicas nos últimos anos vêm mergulhando cada vez mais no uso da linguagem, através de diferentes naturezas discursivas, mediados pelas multimídias e hipertextos. Nesse contexto, as pessoas buscam de modo cada vez mais incessante utilizar os recursos oferecidos pela tecnologia para o exercício de suas práticas sociais.

O momento social que atualmente vivencia-se tem passado por diversas mudanças em diferentes contextos, tendo sempre como trajetória principal os meios tecnológicos que se inovam constantemente. Torna-se imprescindível a presença das tecnologias digitais no contexto educacional, já que esta tem se tornado frequente no convívio familiar dos alunos. Como Porto (2006) apresenta as novas formas de pensar, de agir e de comunicar-se são introduzidas como hábitos corriqueiros. Nunca tivemos tantas alterações no cotidiano, mediadas por múltiplas e sofisticadas tecnologias como temos atualmente.

Em termos educacionais, os educadores buscam estimular o desenvolvimento de práticas educativas que proporcionem relações cada vez mais interativas como estratégias para o desenvolvimento de um ensino aprendizagem que possibilitem aos usuários se posicionarem diante desse universo virtual, caracterizado pela velocidade e versatilidade dos recursos, suportes e das ferramentas, em espaços de leitura, produção e acesso.

A informática educativa, inserida com o objetivo de enriquecer as atividades curriculares ou extracurriculares, proporciona ao ensino um novo cenário comunicacional fortalecendo a cultura da participação efetiva do discente, baseada na interatividade e na co-criação do conhecimento, como lembra Silva (2001). A emergência desses espaços virtuais como ambiente de transmissão de conhecimento e de novas formas de interação, oriundas de mídias digitais, transforma os diversos modos dos sujeitos interagirem, e exige do aprendiz a aquisição do letramento digital, que implica mais autonomia no processo da leitura e aprendizagem, o que demanda aos educadores direcionarem os espaços dedicados ao ócio a um sistema de aprendizagem formal.

A integração entre ciência, tecnologia e sociedade no ensino de ciências sociais representa uma tentativa de formar cidadãos científica e tecnologicamente alfabetizados, capazes de tomar decisões informadas e desenvolver ações responsáveis, como nos mostra Rubba e Wiesenmayer (1988). A interatividade torna-se condição de êxito para a aprendizagem, visto que a captação e entendimento satisfatório, através da coletividade, tornam-se parte essencial do processo de aquisição e desenvolvimento do conhecimento.

Com base nessa constatação e tendo em vista que os espaços virtuais são de natureza maleável, multidisciplinar, multifocal e interativa, os jogos educativos e comerciais aparecem no cenário educacional como possível alternativa para auxiliar o processo de ensino e aprendizagem. Algumas características dessa tecnologia a torna bastante significativa nesse contexto, podendo elencar: a interatividade e possibilidade de manutenção do interesse do aluno para com o objeto de estudo, recursos visuais lúdicos, baixo custo de implementação, maior autonomia do aluno quanto ao ritmo de aprendizagem, representação e manipulação tangível do conceito a ser trabalhado.

1.1 Contextualização

Por muito tempo predominou a educação tradicional nas escolas do nosso país onde nossos estudantes entravam num processo de alienação decorrente da falta de explicação dos assuntos, deixando-os inseguros em relação ao processo de aprendizagem. Professores que não admitiam mudar, apenas aportavam seu conhecimento consigo para transmiti-los aos seus alunos, o que tornava as aulas cansativas e deixavam os alunos aborrecidos.

Entretanto hoje, face às novas concepções do processo educacional, e graças à utilização dos meios tecnológicos nas escolas, o diálogo passou a constituir o centro de interesse do processo educativo.

Gigantescos acervos de informação sobre os mais variados temas – designados pelo nome genérico de conteúdos – circulam hoje, em escala planetária e de forma acelerada, por meio da Internet e das novas mídias eletrônicas. Esse repertório permite o compartilhamento de conhecimentos, informações e dados, bem como enseja o desenvolvimento humano. Em um contexto globalizado, o volume de informações disponíveis nas redes passa a ser um indicador da capacidade de influenciar e de posicionar as populações no futuro da sociedade.

É de grande auxílio para o professor saber que alguns motivos predominam sobre outros, de modo a orientar seus alunos na aquisição dos objetivos da aprendizagem. A educação deve demonstrar que não há conhecimento sem erro ou ilusão e todas as percepções são ao mesmo tempo traduções e reconstruções cerebrais a partir de estímulos ou signos, capitados e codificados pelos sentidos, aponta Morin (2000). Não basta explicar bem o conteúdo que ensina, e exigir que os alunos aprendam. É necessário despertar a atenção do aluno e criar nele o interesse de aplicar esse conhecimento no dia-a-dia, estimulando seu desejo de conseguir bons resultados no processo de aprendizagem, cultivando nele o gosto pela atividade.

Dentro de toda essa gama de conhecimento se encontra o professor, cada vez mais ávido a conhecer os interesses de cada aluno, diagnosticando as várias necessidades dentro da sala de aula. O professor passa a ser cada vez mais o mecanismo que vem direcionar essa nova perspectiva digital, de seu influxo brota o direcionamento que as diretrizes educacionais devem ser

tomadas, ligando o aluno/agente ao meio em que ele vive e mostrando a importância do seu papel na sociedade.

O computador vem possibilitar para o professor uma nova didática de ensino. Ganha-se na velocidade de recursos e assuntos que fazem da sala de aula um ambiente mais plural e diversificado. Um mesmo conteúdo passa a ser trabalhado em diferentes séries, surgem neste contexto novas abordagens, levando recursos como documentários, slides, questionários e mais especificamente jogos voltados a cada necessidade das turmas. Os componentes aparecem de forma mais linear na grade curricular, as matérias conseguem mesclar suas aulas levando de forma geral a uma melhor compreensão a todos que estão inseridos na metodologia a compreenderem a precisão dos conteúdos vivenciados.

1.2 Problemática

Para melhor abarcar as relações entre o presente e o passado e as produções de conhecimento pelos alunos, professores têm buscado enveredar em busca de jogos que permitam mostrar as sociedades – Antigas, Médias, Modernas e até Contemporâneas - dentro de suas características, abrangendo dessa forma os objetivos pedagógicos da percepção e significado do ensino da História. Apesar disso, muitas dúvidas são levantadas tanto à sua aplicabilidade quanto aos aspectos teóricos e conceituais aí presentes. O que se entende por jogos temáticos e a sua adoção no processo de ensino-aprendizagem? O que se entende por construção do conhecimento histórico pelos alunos? Quais as condições necessárias para levar às salas de aula tais perspectivas? Em que medida esses aspectos se articulam?

Criar novos contextos como proposta que venham a facilitar a educação, onde surjam espaços para debates e intervenções e que tenham por finalidade a construção e liberação do pensamento é o ponto de partida e meta para este projeto. Ao utilizar os jogos, observa-se um novo quadro de ensino a ser aplicado neste gama de ensino que vem surpreendendo por sempre apresentar novas formas de relacionamento, e que é responsável por tornar os “espaços físicos” cada vez menores.

Nesta perspectiva a investigação tem como objetivo apresentar uma proposta de ensino de história tendo como contexto o jogo Assassin's Creed que de forma lúdica pode facilitar e aprimorar o conhecimento dos educandos na construção e entendimento da história

Para atingir o objetivo proposto, o trabalho irá mostrar primeiramente a descrição do jogo a ser trabalhado bem como sua aplicabilidade dentro do ensino, desmistificando a visão de muitos pais que possuem a ideia de que é somente na escola que a criança vem desenvolver o conhecimento cognitivo do mundo, excluindo-se da tarefa de promover uma maior assimilação do que é apreendido, como também mostrar que o professor não deve mais assumir o papel de possuidor do saber, em relação aos conteúdos que precisam ser trabalhados por seus alunos. Seguindo com a proposta será exposto alguns jogos correlatos; a vivência dentro das salas de aulas; as parcerias que venham possibilitar a aplicação deste projeto; a construção histórica que pode

ser edificada pelo alunado para finalmente mostrar como anda o cenário atual dos jogos.

2 Jogos correlatos

A criação de jogos voltados para a educação permanece ainda como uma atividade inovadora para a transmissão de conhecimento visto a pouca aplicação deles na estrutura educacional. Sendo um processo educativo onde o professor tem a condição de olhar e de perceber aonde o aluno erra no conteúdo e este por sua vez tem a oportunidade de reelaborar o assunto em que errou, os jogos veem sendo pouco aproveitados.

Esses jogos possibilitam ao jogador assumir o centro das decisões de um ambiente intencionalmente projetado com elementos 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 etc¹.

É imprescindível interagir o aluno com tecnologias digitais que proporcionem a possibilidade de alterar as estruturas cognitivas do mesmo, acarretando assim para ele uma forma inovadora para pensar e refletir. Um aluno habilidoso e competente ao utilizar o computador, torna-se também comprometido quando está fazendo uma situação escolar educativa.

Recursos como o aumento da capacidade de interação dos jogadores; a introdução de enredos bem ordenados baseados em acontecimentos históricos; o desenvolvimento de novas plataformas [Nitendo Wii Sports, Xbox 360 Kinect e Playstation Move] com sistema sensível a movimentos; a introdução desses jogos para plataformas móveis como celular, iPhone, iPod Touch, PSP, DS e redes sociais como o facebook e uma grande aproximação da indústria cinematográfica que lança diversos títulos de filmes e jogos concomitantemente, incentivam mais sua utilização e elaboração para o ensino.

¹ Jogos digitais e a História: desafios e possibilidades. Isa Beatriz da C. Neves Lynn R.G. Alves Abelmon de O. Bastos UNEB, Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais. Disponível em: http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S17.pdf Acessado em 14 de junho de 2013.

Como fundamentação utilizada para a aplicação do jogo em sala de aula, aborda-se os jogos Prince of Persia: the sands of time [História Média]; Age of Empire III [História Contemporânea]; e Medal of Honor [História Contemporânea]. Os dois primeiros tratam de jogos com características de Role Play Game [RPG], sendo que Prince of Persia é um jogo do tipo ação e aventura e Age of Empires é um jogo de estratégia em tempo real como Medal of Honor, mas este possui característica modal de First Person Shooter [FPS] ou jogos em primeira pessoa, sendo todos jogos com grande objetivo de possibilitar o aprendizado da História. Para isso, utilizam-se de uma comunicação midiática híbrida, articulando textos, imagens, histórias em quadrinhos, animações, músicas etc. Tudo isso alia-se ao enredo que retrata da maneira mais fiel possível o fato vívido do acontecimento abordado.



Figura 1 - Apresentação do Jogo Príncipe da Pérsia. Fonte: <http://www.gamespower.com.br/noticia/prince-of-persia-the-sands-of-time/#.UdxeQDs3sop> Acessado em 28 de junho de 2013.

O cenário do primeiro jogo Príncipe da Pérsia: as areias do tempo [título em português], lançado em 2003, passa-se na Ásia e conta a história da invasão do Rei Shahrman da Pérsia sobre a Índia com a finalidade de expandir seu império e atrás de tesouros de outros povos. O esquema geral de um jogo RPG baseia-se em sistemas de perspectiva em terceira pessoa dispondo-se em três diferentes níveis de câmeras: o de câmera fixa, onde as posições das câmeras são determinadas durante a criação do jogo – no caso

de Príncipe da Pérsia inserido em países asiáticos; o sistema de câmera acompanhante, onde o jogador terá noção do espaço geográfico da cidade, deslocando-se no espaço físico [a câmera simplesmente segue o personagem do jogador]; e o de câmera interativa, neste que pode ser controlado pelo jogador.

Jogado apenas no modo single player, o jogador é acompanhado em tempo integral pela Princesa que o ajuda a superar desafios e obstáculos. Elogiado pelo seu design gráfico, os traços dos personagens ao mesmo tempo realistas e cartunizados, por suas mecânicas de jogabilidade equilibradas e por uma história bem elaborada, Príncipe da Pérsia é também o primeiro jogo a trazer os movimentos do Le Parkour para o mundo dos jogos. O jogo tem uma peculiaridade especial, existem diferentes caminhos para serem trilhados não importando a sequência que o jogador irá tomar e sim a superação de todas elas, sendo oferecido aos jogadores a possibilidade de escolha entre enredos diversos que representam interesses e anseios bastante diferentes. Cria-se, portanto uma compreensão de culturas bastante diferentes da ocidental o que favorece ao aluno/jogador refletir acerca de outras possibilidades históricas.

O jogo Age of Empires, também jogado em formato RPG, retrata acontecimentos históricos que marcaram o rumo da humanidade, e na sua terceira produção enfoca a descoberta das Américas por Cristóvão Colombo.



Figura 2 - Colonização das Américas segundo o jogo Age of Empires. Fonte: <http://www.giantbomb.com/images/1300-11333> Acesso em 28 de junho de 2013.

Com um mini mapa no canto direito da tela que direciona toda a missão a ser desvendada e ao mesmo tempo construída, o jogo é inteiramente baseado na estratégia e requer o máximo de atenção do aluno/jogador para dar continuidade à história. Com o objetivo de criar e manter uma civilização para as guerras, o jogador tem que cunhar suas próprias unidades militares, tendo que gerir os recursos e a economia. Contrair equipamentos, administrar instalações e constituir estratégias para alcançar as metas de cada estágio.

Também em modo single player é um jogo extremamente rápido entre os acontecimentos históricos, que traz em sua linha de tempo, o início das navegações até aproximadamente o ano 1850, chegando ao século XIX, portanto as batalhas e evoluções das civilizações acontecerão pela conquista das colônias do "Novo Mundo".

Além das recriações históricas, os jogadores têm contato com o coloquial da época ao comandar tropas que estão divididas em oito civilizações: Espanhóis, Britânicos, Franceses, Portugueses, Holandeses, Alemães, Russos, Otomanos além dos Índios que habitavam as Américas. Portanto, assunto riquíssimo para a percepção campo visual dos estudantes no período trabalhado em sala de aula.

Medal of Honor difere dos anteriores não só ao abordar o jogo numa perspectiva do tipo FPS, mas também pela produção envolta de sua realização. Desenvolvido pela antiga Empresa Dream Works Interactive [atualmente designada "EA Los Angeles"] e idealizada pelo cineasta Esteven Spielberg, este jogo é muito popular devida a sua excelente jogabilidade e os gráficos e áudio serem extremamente reais.

Passado durante o período da Segunda Guerra Mundial o jogo mostra o fato da guerra e leva os participantes do jogo a vivenciarem uma realidade, às vezes, bem adversa daquela passada por eles, o que os faz refletirem sobre as conjunturas sociais a que as guerras estão inseridas.

Possui dois modos de jogar a single player [um jogador] e a multiplayer [vários jogadores, utilizando a internet para conectar os computadores]. Tem por objetivo completar uma série de missões como destruir estruturas e soldados dos exércitos das Potências do Eixo. Durante os jogos, são simulados alguns momentos históricos da guerra, como por exemplo, o desembarque na

Normandia ou a Batalha das Ardenas, inspirados no filme O resgate do soldado Ryan do próprio diretor Spielberg.



Figura 3 - Ambiente de batalha da 2ª Guerra mundial – Medal of Honor. Fonte: <http://www.hdwallpaperstop.com/medal-of-honor-game-desktop-hd-wallpapers/> Acesso em 28 de junho de 2013.

Os jogos digitais Medal of Honor e Age of Empires III aqui apresentados, já foram assuntos de estudos entre acadêmicos do Brasil. O primeiro jogo teve sua temática apresentada na área de História, com a dissertação que fala sobre a construção da memória da Segunda Guerra Mundial de Christiano Britto Monteiro dos Santos defendida em 2009 na Universidade Federal de Fluminense [UFF]. O segundo jogo teve sua proposta enfatizada na área de Educação e propôs o estudo da relação de jogos digitais e História do professor Eucídio Pimenta Arruda, defendida na Universidade Federal de Minas Gerais [UFMG] também em 2009.

3 Referencial teórico

Quais as condições necessárias para levar às salas de aula tais perspectivas? Em que medida esses aspectos se articulam? Esses questionamentos visam apontar as nuances de levar este projeto educacional para a realidade das salas de aula.

3.1 Sala de aula: um novo quadro se apresenta

Resolver o antagonismo de linguagens existente entre as diferentes gerações é um dos grandes desafios para o planejamento que pensa os jogos digitais como recursos midiáticos capazes de auxiliar o processo de ensino-aprendizagem. A atual geração de estudantes que já convivem com a era digital disponibilizada em sua grande parte no uso dos celulares e smartphones, refere-se a crianças, adolescentes e jovens que já nasceram imersos num mundo cuja linguagem predominante é a digital, enquanto que a geração dos seus pais e docentes remete-se a uma época completamente diferente, onde a linguagem predominante era a analógica.

Os jogos compõem um cenário bastante atrativo, onde a sua relação com a educação baseia-se em premissas como motivação, colaboração e exploração. Onde cada vez mais os jovens buscam ficar na frente dos computadores, consegue-se implantar de forma eficiente sua metodologia com o uso de várias habilidades que podem ser desenvolvidas ao jogar, sendo intrinsecamente aderidas ao gênero e a jogabilidade do jogo.

Este quadro de inovação na aprendizagem se inicia com a utilização do computador e o uso da internet nas salas de aulas, acarretando na variedade de esferas envolvidas em todas as práticas sociais de leitura e produção de textos.

Na era contemporânea, caracterizada pela cultura eletrônica, o desafio é transformar informação em conhecimento, e isso se constitui em uma exigência social, ao tempo em que possibilita aos participantes elaborarem e entenderem melhor suas criações, interpretando seu próprio pensamento, seja através da observação reflexiva ou da convivência com outros participantes. Partindo dessa constatação, o processo de interação através da internet se constitui de

maneira colaborativa para a construção do conhecimento, pois o leitor virtual consolida novas práticas por reconhecer nos ambientes digitais características do antigo texto, reconfigurando sua relação com o suporte da leitura.

Estabelecido novos espaços de ações com o advento da internet, possibilitou o planejamento do convívio entre os espaços educativos e os caminhos para compreender os vários departamentos que unem escola, alunos, professores, pais e sociedade. Ensinar esta compreensão do conhecer-viver e assumir a cultura como uma das grandezas do aprender e do convívio torna-se fundamentos para elaboração de propostas e fundamentos educacionais, já que assim, é comunicada aos sujeitos e transformada por eles harmonicamente.

A informação estará sempre mais disponível, de muitas formas, por muitos canais. (...) Caminhamos da pobreza digital para a conectividade 24 horas, em qualquer lugar, com múltiplos recursos, pessoais e digitais como robots. Precisaremos de instituições sérias para ajudar-nos nos cursos de maior duração, nos que certifiquem profissionalmente (MORAN, 2011, p. 145).

O bom funcionamento deste quadro para os professores nasce de programas de políticas públicas que visam implantar escolas mais “eficientes” e qualificadas, com professores que possuam Licenciatura e estejam aptos a trabalhar nessa área tecnológica, como nos mostra o Livro Verde, um projeto com a parceria do Ministério da Ciência e Tecnologia, juntamente com setores da iniciativa privada e do setor acadêmico sob a coordenação de Tadao Takahashi, desenvolveram um projeto que visa alicerçar as bases da educação brasileira. A abrangência que a internet trás faz diferença neste parâmetro de ensinar, desde que sua aplicação seja direcionada para as realidades existente nas regiões brasileiras.

Na era da internet, o governo deve promover a universalização do acesso e o uso crescente dos meios eletrônicos de informação para gerar uma administração eficiente e transparente em todos os níveis. A criação e manutenção de serviços equitativos e universais de atendimento ao cidadão contam-se entre as iniciativas prioritárias da ação pública. Ao mesmo tempo, cabe ao sistema político promover políticas de inclusões social, para que o salto tecnológico tenha paralelo quantitativo e qualitativo nas dimensões humana, ética, e econômica. A chamada “alfabetização digital” é elemento chave nesse quadro (TAKAHASHI, 2000, p. 05).

Para o progresso educacional vir a dar certo na esfera político-social, é preciso acompanhamento e fiscalização dos órgãos competentes com também da própria sociedade, vista que esta é a maior interessada em adquirir novos recursos que venham possibilitar mudanças para seu acréscimo. A chegada de uma sociedade informatizada é fundamental para a organização e produção das classes sociais, pois redefine sua posição e traz de volta a visão dos políticos para atender suas necessidades.

Assim, o governo federal, através do Programa Sociedade da Informação visa coordenar e promover ações para a utilização de tecnologias de informação e comunicação, de forma que venha a contribuir na inclusão social de todos os brasileiros que pertencem à nova sociedade e, ao mesmo tempo, cooperando para que a economia do Brasil obtenha suporte e condições de competir no mercado internacional. A iniciativa do Programa presume justamente no compartilhamento de responsabilidades entre os três setores: governo, iniciativa privada e sociedade civil. Para que isto ocorra, é preciso seguir algumas diretrizes designadas como Linhas de Ação.

O primeiro pensamento a ser aplicado seria Trabalho, Oportunidade e Mercado, onde visa incluir uma promoção de competitividade das empresas brasileiras e da expansão das pequenas e médias empresas, apoiando a construção e implantação do comércio eletrônico, crescimento de oferta nas novas formas de trabalho, por meio do uso intensivo de tecnologias de informação e comunicação.

Assim, as tecnologias virtuais ampliam os espaços de leitura, ao possibilitar ao leitor opções para repensar, reprojeter e reinventar materiais e recursos, o que torna o meio virtual aberto a mudanças, participações e confrontação de ideias que estimulem a aprendizagem, através de atividades, em que o ser humano já estava habituado, mas que apresenta como diferença a rapidez ao acesso da informação e a flexibilidade da aprendizagem.

Vindo em seguida a Universalização de serviços para a cidadania, que aponta ampliar e promover o acesso ilimitado e amplo à Internet, buscando soluções alternativas através de novos dispositivos e novos meios de comunicação virtual, promoção de modelos de acesso coletivo ou compartilhado à Internet, bem como promovendo o desenvolvimento de projetos que impulsionem a cidadania e a coesão social.

A educação na sociedade da informação seria apoio aos esquemas de aprendizado, de educação continuada e a distância baseados na Internet e em redes, promovendo às escolas a capacitação de seus professores, através do auto-aprendizado e certificando-os em novas tecnologias da informação, comunicação e educação em larga escala; construção de reformas curriculares visando ao uso de tecnologias de informação e comunicação em atividades pedagógicas e educacionais, em todos os níveis educacionais.

Conteúdos e identidade cultural vêm promover a geração de jogos e aplicações que valorizem a cultura pátria e as matérias de cunho local e regional; promoção de esquemas de digitalização com o fim de proteger os conteúdos artísticos, culturais, históricos e de informações da ciência e tecnologia, bem como a projetos de pesquisa e desenvolvimento para geração de tecnologias com aplicação em projetos de relevância cultural.

Observa-se em Maturana (1995) a necessidade de conhecimento ao mundo a que se liga o indivíduo, o conhecer/viver. Suscita comportamentos em que ocorrem normas de aceitação do outro como autêntico na convivência. Esse quadro nos apresenta claramente a educação inserida nas percepções do tempo/espço, onde fica atrelada nas reconstruções mediadas no pensamento e na linguagem que acolhe as interpretações realizadas pelos indivíduos na busca do conhecimento, realidade que provoca avanço no conhecimento.

O ser humano e a natureza determinam o espaço como digno de crescimento para o conhecimento pertinente, tornando evidentes pontos como o contexto – que promove uma inteligência ampla e hábil numa concepção global – e a multidimensionalidade do ser humano que vem ser ressaltada em processos sistêmicos.

A introdução da informática na escola, vem de encontro com a preocupação dos educadores com o aluno, preparando-o cada vez mais para este mundo tecnológico. Assim sendo, o domínio completo desta nova tecnologia é um dos passos necessários à educação de nossos jovens. Mais do que o domínio do computador, o que precisamos desenvolver em nossos alunos, são as habilidades mentais e pessoais, tais como a criatividade, iniciativa, espírito crítico, auto-estima, colaboração, sociabilidade e a capacidade a partir das informações que recebe, selecionar as fontes fidedignas, e transformá-las em conhecimento (OZORES E FICHMANN, 1997, p. 106).

A condição de ensino deve ser baseada nos fatos que acarretam cada indivíduo, ou seja, centrado na condição humana, o diálogo na ação educativa constitui em um espaço relacional por excelência. Apreender este conceito no uso das ferramentas didáticas que os jogos possibilitam tornar-se-á uma das vocações essenciais da educação do futuro.

Com o desenvolvimento de pesquisas e aplicações adequadas, ocorre à identificação de tecnologias estratégicas para o crescimento da indústria e do comércio do entretenimento, cuja promoção de projetos aplicados a essas tecnologias nas universidades e no setor produtivo, conduz a concepção e indução de mecanismos de difusão tecnológica. Fomento a aplicações-piloto que demonstrem o uso de tecnologias-chave; promoção de formação maciça de profissionais, entre eles os pesquisadores, em todos os aspectos das tecnologias de informação e comunicação, abreviará o espaço a ser percorrido no processo que transformará a sociedade.

3.1.1 Parceiros na construção do saber

Para acontecer o desenvolvimento na educação é preciso uma base avançada e novos serviços, onde a implantação de infraestrutura básica nacional de informações integrará as diversas estruturas especializadas de redes entre governo e setor privado. Adoção de políticas e mecanismos de segurança e privacidade; promoção à implantação de redes, de processamento de alto desempenho e à experimentação de novos protocolos e serviços genéricos; desempenho na transformação tecnológica nas redes de setores de pesquisa para as outras redes e promoção à integração operacional das mesmas. Cada linha de ação será, por sua vez, traduzida em um conjunto de ações concretas, com planejamento, orçamentos, execução e acompanhamento específicos.

As responsabilidades conjuntas, entre o governo público, setor privado e a sociedade civil são exemplos de apoio para a inclusão da sociedade na informação tecnológica. O setor privado é o que dispõe da maior capacidade de investimento e aplicação nas inovações, das condições e do dinamismo na ação que abrange e capitaliza, sendo necessários para a conversão na proposta do Programa Sociedade da Informação em realidade. Essa parceria

deverá estar voltada para o desenvolvimento de softwares da melhor e alta qualidade e serviços inovadores que possam criar oportunidades de novos mercados, cuja consequência maior seja a melhoria das condições de vida de todos os brasileiros.

O governo, nas três esferas de administração, ou seja, União, Estados, DF e Municípios, possui como função primordial a garantia do acesso a todos os cidadãos que mostram interesses nas tecnologias de informação e comunicação, onde os seus benefícios sejam, independentemente da região e da qualidade de vida, garanta os níveis básicos de serviços, incentivando a interoperabilidade de tecnologias e de redes. Pertence ao governo o estímulo e viabilização na participação das classes mais abastarda da sociedade, as pequenas e micro empresas, bem como as Organizações Não Governamentais [ONG's], de modo a que esses segmentos possam ter acesso aos benefícios que a sociedade da informação possa proporcionar e desfrutar.

Já no tocante a sociedade civil, esta tem o dever de proteger este programa, cujo interesse público seja resguardar, buscar e organizar-se para acompanhar e impor aos poderes públicos e as organizações privadas. Papel este importante para o sucesso deste Programa, e de outros que viram, caberá às universidades e demais Instituições de Ensino, através do seu envolvimento e trabalho na formação de recursos humanos e na construção da indispensável base científico-tecnológica do país, mostrando em sala de aula as facilidades que o homem do campo pode ter em seu trabalho, onde ele pode quebrar a barreira dos atravessadores e valorizar ainda mais seus produtos com um mercado cada vez mais exigente, apenas com recursos da internet, faz despertar a curiosidade das pessoas que tem suas rendas provindas do campo, aliando os conceitos geográficos de estudo do solo e a aplicação das rendas no mercado financeiro.

3.1.2 Conhecimento que induz mudança

Aos poucos a escola se tornará mais flexível, aberta, inovadora. Será mais criativa e menos cheia de imposições e obrigações. Diminuirá sensivelmente a obrigação de todos terem que aprender as mesmas coisas no mesmo espaço, ao mesmo tempo e da mesma forma (MORAN, 2011, p. 146).

Quebra-se também a barreira unilateral do conhecimento, os alunos passam a integrar de forma sistemática o conhecimento a ser aplicado em sala de aula. Os temas regionais tornam-se presentes e edificadores na construção do todo, não apenas se assemelham a conjunturas passadas de forma impositiva e infalíveis. Os jogos além de quebrar os espaços físicos vêm internacionalizar a vivência dos indivíduos no mundo. Alia-se a demanda de mercado e a necessidade cada vez mais de mão de obra específica com a possibilidade do surgimento de cursos superiores que sejam voltados para a criação de jogos educacionais e onde surjam novas áreas de trabalhos. Segundo a fonte United States Department of Labor: futurework – Trends and challenges for work in the 21st Century², 65% dos alunos do ensino básico terão empregos que ainda não existem hoje.

A vivência em conjunto, em constante relacionamento com trocas de muitas informações e experiências, nos possibilita despertar para o uso dos jogos como metodologia de ensino e aprendizagem, tendo sempre que incentivar a formação dos envolvidos no processo, para lidar na prática, ou seja, saber manusear as ferramentas que cada indivíduo se destina a trabalhar. Quando se reporta a utilização da internet na escola, as experiências do professor como mediador e coordenador da pesquisa conduz os alunos a buscar o que realmente pode contribuir e os interessa com o processo ensino-aprendizagem. É admirável motivar os alunos para se envolverem nesses projetos inovadores a cerca do ensino escola, apresentar que todos podem também levar o conhecimento para dentro dos computadores, tornando-os influentes neste âmago da sociedade.

Essa realidade procura embasar processos participativos de compartilhamento de ensinar e aprender, não basta apenas colocá-la como o meio fim da educação, é preciso transformar as reflexões dos profissionais envolvidos na metodologia dentro dos círculos sociais em que as realidades andam envolvidas. É por uma interação autêntica, que esta inovação tecnológica da era digital contribui para que todos, desfavorecidos

² Disponível em: http://porvir.org/porpensar/prevendo-futuro-da-educacao-da-tecnologia/2013_0102 Acessado em: 19 de outubro de 2012.

educacionais ou não, avancem no grau de compreensão do que existe para a edificação na alteração das camadas sociais.

É dentro dessa concepção que vejo o contexto dos jogos eletrônicos, um espaço fecundo de significação, onde os jovens jogadores interagem potencializando e virtualizando conhecimentos, a invenção e, logo, a aprendizagem. Um espaço virtual, mas real, que pode indicar a capacidade de os jovens jogadores reinventarem – construir pela vivência de novos saberes, ressignificando suas práticas (MOITA, 2007, p. 01).

A linha para atingir esse patamar tem início com a fase de implantação que consta da idealização do projeto, de uma consulta à sociedade e da consolidação de ambos, partindo com atividades já antes pensadas e consultadas. Para a execução implementa-se a atividade proposta juntamente com a que se vem trabalhando, operacionalizando o conjunto que será entregue em etapas seguinte, à luz dos resultados já alcançados.

Para o governo, segundo Takahashi (2000), os recursos orçamentais e financeiros inicialmente reservados a cada programa deverão servir como catalisadores e indutores de investimentos pelos diversos setores envolvidos – setor empresarial privado com incentivos dentro das Leis – descentralizando a obrigação estatal e promovendo uma maior parcela da sociedade. Desta forma, consegue-se ampliar e recuperar instalações de laboratórios das universidades e institutos públicos de pesquisa que já estavam defasados quanto ao atendimento educativo, vindo também a implementação de novas salas que estejam aptas para o uso de jogos, seja praticado individual ou coletivo..

A manutenção, o planejamento e a execução de uma iniciativa com estas dimensões partem de uma longa duração do programa onde devem ser baseados em diretrizes metodológicas sólidas. Núcleos de suporte para cada fase do projeto devem estar subordinados a uma coordenação geral, que deverá dedicar-se a estudos antecipatórios e sintéticos e ao planejamento e acompanhamento das atividades, de forma que o programa seja fortemente fundamentado em todas as suas fases.

Todo processo que esta nova fase tecnológica vem mostrando, está apenas em sua etapa de planejamento, por isso a importância de implementar atividades seguras que visem construir os jogos como fonte vindoura de pesquisa pedagógica/acadêmica, construindo formas de simulação de modelos

mentais ligadas ao raciocínio, à aprendizagem, à comunicação e a compreensão. Forma esta que traz benefícios e prazer para se trabalhar com educação.

3.2 Cenário sobre os jogos digitais

Neste tópico são discutidas duas notas que ajudam a entender o trabalho da aplicação de jogos em sala de aula. Sendo elas o que se entende por jogos temáticos e a sua adoção no processo de ensino-aprendizagem? E o que se entende por construção do conhecimento histórico pelos alunos?

3.2.1 Transmissão do conhecimento

A relação estreita que existe entre a concepção do jogo e os desenvolvimentos científicos atuais inunda as abordagens metodológicas para a compreensão dos fenômenos sociais e cria um ambiente pedagógico inovador com produtos de consumo em grande escala de vendas.

Por deter a capacidade de impetrar públicos diversificados os jogos tornam-se um hábil instrumento de divertimento. Proporcionam horas de diversão e desafio e submetem os jogadores a sofisticados desafios de um mundo até então desconhecido. Passam a ser utilizados como instrumento de difusão do conhecimento e desta forma, servem como ferramenta de auxílio ao aprendizado, ajudando a motivar o aluno a instruir-se e dar mais significado ao seu conhecimento.

Mesclar ficção a fatos reais como religião e política, e colocar o jogador numa postura de decisão em um tempo cronometrado, sem muita oportunidade para aferir com detalhes seus movimentos, prende de forma excessiva a sua atenção. A utilização desta ideia direciona o professor a introduzir de forma pedagógica um meio para facilitar a aprendizagem dos estudantes, cativando todos para a fixação de conteúdos que seriam trabalhados de forma subjetiva apenas com os livros em sala de aula.

A ligação da História com os jogos é ampla. Ela sempre abasteceu material para a produção destes que incorporam conteúdos históricos para possibilitar a visualização como também à interação e imersão dos jogadores

ou apenas telespectadores nos diversos ambientes simulados. Dessa forma, foi ao incorporar narrativas que os jogos digitais transformaram a tradição narrativa visual e revolucionaram a forma como as histórias passaram a ser contadas, como aponta Novak (2010).

Antes mesmo de ser trabalhada nos jogos com formato digital, a História foi consecutivamente utilizada como fonte dos jogos no formato analógico ou tabuleiro, principalmente aqueles ligados a simulação das guerras, apresentado em Carvalho e Pinheiro (2009) com o jogo Risco, que introduzia uma das combinações lúdicas mais eficazes: combinar a gestão de recursos limitados, como unidades militares, com a conquista ou ocupação de territórios. Tudo isto inserido nas Guerras Napoleônicas.

Foi seguindo esta temática que grandes empresas como a Ubisoft [desenvolvedora de jogos como Assassin's Creed e Príncipe da Pérsia]; Ensemble Studios [Age of Empires III] e a Electronic Arts Los Angeles [Medal of Honor], produziram jogos voltados para acontecimentos históricos que reportavam a épocas que envolviam cenários de grande mobilização social em guerras, usando-as como tema central ou apenas pano de fundo para construção de seu enredo.



Figura 4 - Apresentação do jogo Assassin's Creed. Fonte: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed_Wiki Acesso em 28 de junho de 2013.

No desenvolvimento desses jogos está por trás o trabalho de designers, analistas de computação, educadores, pesquisadores, psicólogos, publicitários que enxergam o necessário para a compreensão das realidades do tempo presente, suas linguagens próprias e a diversidade de formas e símbolos que ao motivarem a comunicação, surgem às imagens, as informações e as opiniões que serão divulgadas e transmitidas ao público.

A compreensão de uma fala viva, de um enunciado vivo é sempre acompanhada de uma atitude responsiva ativa (conquanto o grau dessa atividade seja muito variável); toda compreensão é preche de respostas e, de uma forma ou de outra, forçosamente a produz: o ouvinte torna-se o locutor (BAKHTIN, 1992, p. 290).

A articulação e a manipulação de informações, seguindo a atualização de dados e conhecimentos, a interação entre os jogadores e expressão do pensamento desencadeia a criatividade dos participantes ao se relacionarem. Os conteúdos a serem trabalhados na sala de aula ganham novo espaço que promove e amplia os diferentes níveis de conhecimento histórico. Fonseca (2007), aborda este quadro dentro das Orientações Educacionais Complementares que os Parâmetros Curriculares Nacionais apresentam, são aspectos claramente inspirados nas tendências atuais da historiografia, tais como a compreensão de que o passado não se encerra em si mesmo, mas deve ser entendido como um processo; a história vista como resultado da ação de grupos e de indivíduos diversos, e não somente dos “grandes personagens” [composição da História da Grécia Antiga]; a importância de ressaltar as ações dos participantes nos diferentes tempos e espaços, e o estudo da história ao fulgor de concepções mais abrangentes da cultura.

A utilização deste gênero educativo não requer grande nível de “letramento digital”. O aprendizado corresponde ao conhecimento aplicado que direciona as necessidades e desejos, o que equivale a um processo de mudança e crescimento pessoal. A base para esse estudo parte dos History games³, que segundo Neves (2010), existem dois tipos de History games

³ Categoria de jogos que adotam em suas narrativas acontecimentos históricos, como temática central ou apenas pano de fundo para construção do enredo, mesclando ficção aos fatos ‘reais’.

digitais: os desenvolvidos sem nenhuma finalidade pedagógica, voltado única e exclusivamente para o mercado comercial, sendo este o objeto deste trabalho e os idealizados e desenvolvidos para educação, como os serious games⁴.

Ao analisar os elementos que caracterizam os dois grupos de jogos apresentados, percebe-se que a grande maioria deles se enquadra no primeiro tipo, pois são jogos que são idealizados utilizando-se dos acontecimentos da História apenas para fins de vendas dos seus produtos sem assumir qualquer responsabilidade em aproveitar suas potencialidades para facilitar o processo de ensino-aprendizagem em História. Porém, mostram conteúdos sobre o contexto histórico ali existente, levando a uma aprendizagem indireta a ação de jogar. O fato de não serem pensados para educação não impede que seu público aprenda por meio deles.

Já os serious games - jogos idealizados e desenvolvidos para educação - elencam como principal tarefa o grande desafio de reunir de forma não convencional os contextos escolares às plataformas digitais dos jogos, procurando adequar uma aprendizagem diferenciada por meio da simulação e da resolução de problemas e principalmente através do lúdico, no campo cultural dos jogos.

Assim tanto docentes quanto discentes têm a oportunidade de contextualizar conteúdos de diferentes disciplinas através de mecanismos causais e de formas compreensíveis de interação de algo novo. A reflexão sobre a natureza do conhecimento histórico que servirá para ensinar História de várias maneiras torna-se o grande potencial que esses jogos possuem para o ensino-aprendizagem de História.

⁴ History games desenvolvidos para educação.

4 Metodologia

Esta investigação visa projetar a aplicação do jogo Assassin's Creed com alunos do 7º ano do ensino fundamental na disciplina de história. A atividade proposta busca consolidar este objetivo com o auxílio de recursos multimídia como forma de tornar o processo de aprendizagem lúdico e de maneira indireta proporcionar a introdução da disciplina história de maneira contextualizada e interdisciplinar.

O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, a sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, a arte, a língua, a literatura, aos costumes, a guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos, é facilitador da comunicação entre seres humanos. (MURCIA, 2005, p.9)

Os conteúdos de História que correspondem a intensão educativa desta série são abordados em quatro bimestres e correspondem aos assuntos que abarcam a Idade Média: cultura e visão de mundo; As migrações bárbaras; O reino dos francos; Carlos Magno e o Império Franco; As novas invasões; A igreja e o poder na idade média; Questionamento do poder da Igreja cristã; A idade média e o oriente; O Império Bizantino; O reinado de Justiniano; A religião em Bizâncio; A ruína do Império Bizantino; A civilização árabe; O Islã e sua difusão; A cultura árabe; A baixa idade média europeia; As Cruzadas; O renascimento comercial e urbano; A formação das monarquias centralizadas; A crise do século XIV; Transformações culturais e o “Fim” da Idade Média no primeiro bimestre. No segundo bimestre aborda-se A expansão ultramarina europeia; O comercio marítimo europeu; Portugal: uma monarquia centralizada; As grandes Navegações; A partilha do mundo entre Portugal e Espanha; A expansão marítima inglesa, francesa e holandesa; África – Dos reinos antigos ao tráfico atlântico de escravos; África: escravidão e tráfico de escravos; O renascimento cultural; As origens e as características do Renascimento; Os nomes do Renascimento italiano; A Europa renascentista; A reforma religiosa e o movimento reformista; O reformismo de Lutero e A Contrarreforma e a Reforma Católica.

No terceiro bimestre temos O estado absolutista europeu; O mercantilismo e a colonização da América; A conquista da América; A administração colonial espanhola; A colonização portuguesa; A colonização

inglesa; A colonização francesa e a holandesa; A administração na América portuguesa; A ocupação da América portuguesa; Os governos-gerais e A administração colonial. Por último encontramos no quarto bimestre O açúcar e a América portuguesa; A produção açucareira na América portuguesa; As atividades complementares da economia colonial; O negro escravizado; Os holandeses no Brasil; As fronteiras na América portuguesa; A expansão das fronteiras; As expedições dos bandeirantes; Bandeiras em busca de ouro e diamantes; A conquista do sul; Luxo e pobreza nas Minas Gerais; Transformações econômicas; Transformações sociais e culturais e a Exploração e administração mineradora.

Fazer a ligação da relação de interdependência do campo e da cidade, como conhecer as mudanças políticas, econômicas e culturais numa Europa medieval e tendo que diferenciar as ordens de composição da sociedade feudal para adolescentes na faixa etária de 12 anos com exemplos da vida real torna-se cansativa e não muito eficiente se o profissional da área não tiver ao seu alcance bons materiais pedagógicos de ensino.

O professor ao idealizar tal perspectiva de ambientar o tempo histórico, aguça o aluno, por exemplo, a compreender e comparar as cidades medievais com as cidades atuais, podendo analisar as cruzadas e os resultados econômicos políticos e sociais gerados por esse movimento histórico com o seu tempo.



Figura 5 - Personagem sobre a cidade de Jerusalém. Fonte: <http://xjulio.wordpress.com/2010/06/23/> Acesso em 28 de junho de 2013.

Importa salientar que o professor decidirá sobre a bibliografia que será utilizada e definirá os parâmetros e critérios sob os quais os alunos desenvolverão seus trabalhos futuros e demais pesquisas que venham complementar os estudos. A idealização deste projeto considera o tempo estimado para a aplicação de cada uma das atividades, metodologia de ensino e o material didático a ser utilizado. Com relação a esse último item, será preparara a sala de computação da escola uma vez que existe a necessidade do uso de computadores.

Etapa 1: motivação para o jogo (aula 1).

Inicialmente será exposto para as turmas a pretensão dos estudos da disciplina História. No conteúdo programático⁵ desta série encontram-se as mudanças no campo e nas cidades oriundas do Feudalismo; a estrutura da cidade feudal: centro artesanal e centro de trocas; as cruzadas e seus resultados; o desenvolvimento dos estados europeus modernos - o saber e as artes do período medieval e as crises como a peste negra e a grande fome. Devera que o projeto esteja adequado para o 7º ano, para que os alunos se sintam seguros na construção do que será planejado enquanto atividade.

Uma vez questionados e avaliados quanto à opinião sobre o que foi dialogado, é exposto à construção do enredo e da narrativa do jogo, que faz uso de uma ambientação recheada de detalhes e referências históricas, que vão do realismo das batalhas, passando por aspectos geográficos, arquitetônicos, armas e figurinos de época.

Será organizado um quadro contendo os detalhes de fatos históricos, cenários e personagens utilizados como pano de fundo para o desenvolvimento do enredo do game, como também trailers do jogo Assassin's Creed disponíveis na internet. Entender a história como o estudo dos seres humanos em suas relações sociais [religião e política] sob diferentes tempos e espaços é

⁵ Disponível em: <http://marista.edu.br/diocesano/files/2010/01/matriz-curricular-7-ano-marista.pdf> Acessado em: 08 de junho de 2013.

a temática central de *Assassin's Creed*⁶, sendo este o primeiro escopo a ser atingido.

Etapa 2: apresentação do jogo (aula 2).

Jogado no modo single player [um usuário por vez] e com características em formato RPG, ou modalidade de jogo em terceira pessoa, *Assassin's Creed* é uma série de jogos com atributos de ação, aventura, stealth⁷ e simulação.

Deitado em uma máquina chamada *Animus* - consiste numa tecnologia que consegue projetar ao usuário a oportunidade de vivenciar a memória de seus ancestrais através da realidade virtual, sendo esta memória acessada através do DNA, o qual de alguma forma preserva as lembranças através da linhagem sanguínea - o personagem de Desmond Miles se vê envolto em uma realidade diferente daquela do seu mundo contemporâneo [2012].

No primeiro jogo da trama, as memórias são do ano de 1191, em meio ao período da Terceira Cruzada, e são pelos olhos de Altair ibn-La'Ahad que os jogadores vêem conspirações envolvendo os nobres europeus, sarracenos e templários e farão viagens pela Terra Santa, desde a fortaleza de Masyaf, à cidade portuária de Acre, a Sagrada Cidade de Jerusalém e a capital da Síria, Damasco. Altair é um habilidoso assassino que faz parte de um obscuro culto, sendo ele a figura chave desta trama. O culto⁸ que inspirou o jogo realmente existiu e praticava assassinatos por interesses políticos entre os séculos XI e XIII.

⁶ Segundo a Referência digital: UBISOFT, *Assassin's Creed*, 2007. Disponível em: <http://sequindopassoshistoria.blogspot.com.br/2011/10/historia-por-tras-de-assassins-creed.html> Acessado em 08 de junho de 2013.

⁷ Stealth: tipo de jogo em que a capacidade de agir sem ser percebido pelos oponentes para criar situações de fuga, emboscadas ou o artil são recompensados com prêmios e bônus. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/ensino-medio/narrativa-games-700236.shtml> Acesso em 08 de junho de 2013.

⁸ Disponível em: <http://sequindopassoshistoria.blogspot.com.br/2011/10/historia-por-tras-de-assassins-creed.html> Acessado em 08 de junho de 2013.



Figura 6 - Desmond (centro) numa sessão no Animus. Fonte: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Lucy_Stillman
Acesso em 28 de junho de 2013.

Desmond é objeto de uma experiência que vasculha no código genético lembranças impressas da vida de seus antepassados. Não o faz por vontade própria e aos poucos o passado de seus distantes parentes o ajuda a entender seu drama presente. O jogador/aluno interage nas duas linhas de tempo, mas na maioria das vezes ambienta-se no passado.

Depois das Cruzadas retratadas no primeiro jogo da série a sequência se passa durante o século XV, na Itália, durante o Renascimento, aproximadamente trezentos anos após o primeiro jogo. Com inúmeros personagens históricos como Maquiavel, Leonardo da Vinci, Catarina Sforza, os irmãos Rodrigo e Cesar Bórgia e as tradicionais famílias de Veneza, Gênova e Florença todos interagindo direto com o personagem central, retratado pelo ancestral de Desmond Miles com nome de Ézio Auditore, *Assassin's Creed II* torna-se um importante recurso para o acréscimo de habilidades do pensamento como: imaginação, interpretação, tomada de decisão, criatividade, levantamento de hipóteses a novas situações que acontecem quando jogamos, estimulando assim, as habilidades e construção do conhecimento, que são importantes para os objetivos serem alcançados.



Figura 7 - Cotidiano de uma cidade percorrida pelo personagem. Detalhe das funções do jogo na tela. Fonte: <http://www.geforce.com/> Acesso em 28 de junho de 2013.

Dentro do cronograma escolar do 7º ano, temos ainda o terceiro título da saga, que evidencia a revolução Americana. A história se desenvolve durante a Revolução Americana entre os anos de 1753 e 1783, tendo como ancestral de Desmond agora Connor Kenway, mestiço de pai britânico e mãe indígena criado numa tribo chamada Mohawks.

O aluno com auxílio do professor começa a perceber as experiências humanas em seu constante processo de transformação fazendo com que os homens sejam sujeitos e produtos da história. Nesta etapa, além da apresentação acontece a demonstração do jogo, convidando um dos alunos para controlar o personagem (Altair, Ezio ou Connor) durante uma de suas missões, sendo esta realizada na sala de computação da escola, para que mais alunos possam manusear com o personagem.

Etapa 3: proposta de avaliação (aula 2).

Objetiva-se que os alunos possam ampliar suas capacidades lançando um novo olhar sobre as múltiplas possibilidades da sociedade e dos processos de compreensão humana e desenvolvam a autonomia e a compreensão da realidade e se descubra como participante e corresponsável na vida social.

Na segunda parte da aula 2 os alunos vão escrever detalhes da ambientação, como o contexto histórico, características dos personagens e detalhes como figurino, lugar e tempo da história, diálogos e o desenvolvimento da narrativa. A turma será dividida em grupos de no máximo quatro componentes, para que busquem roteiros de jogos eletrônicos similares ao retratado na aula e apresentem no próximo encontro os mesmos detalhes correlacionando com o jogo trabalhado.

Etapa 4: apresentação das avaliações (aula 3).

Inicialmente será retomado o conteúdo da aula anterior para que os grupos possam apresentar os resultados do trabalho. Para que se alcance o objetivo e fique clara a avaliação. É mostrado que na história do jogo alguns personagens históricos aumentam o conteúdo trabalhado, levando a novas pesquisas que podem vir a partir de livros relacionados à análise orientada e ao desenvolvimento midiático que estejam relacionados com a educação.

O debate em sala de aula sobre a sociedade medieval e a aplicação do jogo, visa estimular o aluno a fazer as ligações entre os fatos e determinar suas causas, definindo as transformações que ela sofreu culminando em sua decadência e ascensão dos Estados nacionais. A avaliação feita por meio de textos, informações coletadas para a situação dos jogos e a participação no debate, verifica a capacidade do aluno em associar os eventos e entender os resultados das discussões. Compreendem os diferentes gêneros de jogos e perceberam o papel da ambientação histórica para o desenvolvimento do roteiro de um jogo eletrônico

O professor será sempre o mediador, que ensinará o aluno a estudar de forma a poder vir a compreender a própria realidade que lhe cerca, a questionar o mundo ao seu redor, a não ter preguiça de exercer o senso crítico. Apesar de não haver legendas em português, o que dificulta a compreensão do jogador não fluente na língua inglesa, é feito um aporte com o professor de língua inglesa, ocasionando a interdisciplinaridade entre os conteúdos.

O jogo acerta nos cenários, surpreendendo na dinâmica. Perceber o movimento e a diversidade, estabelecendo comparações entre grupos e sociedades, situa os agentes do jogo diante das permanências e mudanças,

rupturas e continuidades. A vida dentro das cidades, soldados em patrulhas, vendedores com suas barracas, moradores e toda a diversidade de uma multidão se espalham pelas ruas caóticas de cada cidade. O contato físico do personagem com pessoas e cenários transpira realismo.

A atividade construída e avaliada durante a observação e manuseio do jogo integra-se ao ensino com vistas a acompanhar o crescimento dos alunos, aumentando a aprendizagem e reorientando as práticas de sala de aula. Edificando uma concepção em que ensino e aprendizagem devem ocorrer simultaneamente durante a construção do conhecimento, tendo o professor como guia e os alunos como co-construtores desse conhecimento.

5 Considerações finais

Com o avanço das novas tecnologias que modificaram as formas de interação entre as pessoas e as práticas sociais de modo significativo, surgiu a necessidade de conhecermos a interatividade presente nos jogos por mostrar ser uma ferramenta promissora no desenvolvimento e assimilação da educação. Eficaz para o processo de desenvolvimento do aluno por impulsionar o raciocínio, o qual está pertinente a resultado e efeitos de caráter social, que por sua vez está diretamente ligado com as práticas sociais.

Deve ser utilizado de forma a direcionar a formação dos sujeitos, quando não utilizado para essa finalidade, os jogos deixam de ser um complemento da educação formal, uma vez que, sem a função de promover o aprendizado, os alunos podem se deparar com situações em que os jogos não apresentem significado algum diante dos conteúdos escolares.

Sendo esta monografia uma proposta de trabalho para discutir a utilização do jogo digital Assassin's Creed no aprendizado da disciplina de História no 7º ano ensino fundamental como linguagem que pode proporcionar profundos mergulhos no passado, na medida em que possibilitam a simulação de pessoas, objetos, cenários, mentalidades [individual e coletiva] e sistemas políticos, econômicos, sociais, culturais, o jogo passa a ser um grande suporte a favor da educação por impulsionar o pensamento reflexivo e criativo dentro da sociedade.

O desafio de inserir novas práticas de ensino sempre esteve presente na vida escolar de professores e alunos, mas o novo enfoque que a tecnologia digital vem trazer para o ensino/aprendizagem, disponibiliza uma ampla e inovadora descoberta de ferramentas que estão arranjadas de uma forma simples nas mãos de todos que compõem o quadro educacional. Todos que fazem parte do processo educacional passam a ser agentes ativos de uma transformação educativa. Desafiador agora é um termo que se encara com prazer no crescimento e na possibilidade de acesso a áreas inovadoras que constituem a “era digital” que estamos vivendo, basta o trabalho a que se é proposto com boas normas, teorias e direções para o acréscimo na vida educacional do país.

Referências Bibliográficas

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

CARVALHO, Joaquim R. e PENICHEIRO, Filipe M., 2009. **Jogos de computador no ensino da História**. Coimbra: Anais do Videojogos. p. 402-412. Disponível em: <<http://www.viencontroanpuhba.ufba.br/modulos/submissao/upload/44472.pdf>> Acesso em: 26 de junho de 2013.

FONSECA, Thais. **Vestibular na contramão**: Repensar o concurso é a chave para mudanças no ensino médio e nos cursinhos preparatórios, que insistem na 'decoreba' exaustiva da História. Disponível em: <<http://www.viencontroanpuhba.ufba.br/modulos/submissao/upload/44472.pdf>>. Acesso em: 26 de junho de 2013.

MATURANA, R. Humberto. **A árvore do conhecimento: as bases biológicas do entendimento humano**. São Paulo, Psy, 1995.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. (2007) "**Jogos eletrônicos: contexto cultural, curricular juvenil de "saber de experiência feito"**". In: 30 anos de pesquisa e compromisso social, Caxambu. 30 anos de pesquisa e compromisso social.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. **Game On: jogos eletrônicos a escola e na vida da geração @**. Campinas: Editora Alínea, 2007.

MORAN, José Manoel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. (5ª Ed, Campinas, Papirus, 2011), p. 145-148 (com atualizações).

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 2ª Edição São Paulo: Ed. Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2000.

MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005. Disponível em: http://meuartigo.brasilecola.com/educacao/considera_coes-historicas-dos-jogos-no-ambito-educacional.htm Acesso em: 19 de julho de 2013.

NEVES, Isa Beatriz da Cruz; et al. **História e jogos digitais**: possíveis diálogos com o passado através da simulação. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/culture/full/full12.pdf>> Acesso em: 26 de junho de 2013.

NEVES, Isa Beatriz da Cruz; et al. **Jogos digitais e a História**: desafios e possibilidades. UNEB, Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais. Disponível em: http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S17.pdf Acessado em 14 de junho de 2013.

NOVAK, Jeannie. 2010. **Desenvolvimento de Games**. São Paulo: Cengage. Disponível em: <<http://www.viencontroanpuhba.ufba.br/modulos/submissao/upload/44472.pdf>> Acesso em: 26 de junho de 2013.

OZORES, E. P.; FICHMANN, S. **Informática na educação**. In: TIBURCIO, C. Guia de informática e internet para a educação brasileira. São Paulo: T & M, 1997.

PORTO, Tania Maria Esperon. **As tecnologias de comunicação e informação na escola; relações possíveis... relações construídas**. Revista Brasileira de Educação, Rio de Janeiro: ANPED, Campinas: Autores Associados, v. 11, n. 31, p. 43-57, jan./abr. 2006.

RUBBA, P. A. e WIESENMYER, R. L. **Goals and competencies for precollege STS education: recommendations based upon recent literature in environmental education**. Journal of Environmental Education, n.19, v.4, p.38-44, 1988.

SILVA, Marco. **Sala de Aula Interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2001.

TAKAHASHI, Tadao. Sociedade da informação no Brasil: **Livro verde**. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.