

AGE OF EMPIRES 3: UMA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA NO ENSINO DE GEOGRAFIA

FABIANO DOUGLAS DE SOUZA¹;
LIZ CRISTIANE DIAS²

¹Universidade Federal de Pelotas – f.douglasdesouza@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – lizcdias@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

No âmbito da disciplina de Geografia, existem várias possibilidades didáticas para se trabalhar os conteúdos referentes ao ensino, seja através dos recursos chamados, tradicionais, ou dos chamados inovadores. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação;

[...]é preciso conhecer melhor os alunos, elaborar novos projetos, redefinir objetivos, buscar conteúdos significativos e novas formas de avaliar que resultem em propostas metodológicas inovadoras, com intuito de viabilizar a aprendizagem.” (BRASIL 1997 p.37).

Para embasar teoricamente este trabalho foram utilizados, entre outros, conceitos da Teoria do Conectivismo de Siemens e Downes, os quais teorizam sobre o processo de aprendizado face às novas realidades tecnológicas e a sociedade organizada em rede. Já no que diz respeito a ludicidade aplicada ao ensino de Geografia e utilização de Recursos Didáticos inovadores, foram consultados autores como, José Manuel Moran e Eliana Sermidi de Freitas, além das leituras das análises conceituais em Geografia de Roberto Lobato Corrêa.

Com a intenção de colaborar na proposição de ferramentas pedagógicas mais sintonizadas com as práticas da juventude na atualidade e com as demandas metodológicas educacionais, elegeram-se como objeto deste trabalho uma proposta de Intervenção Pedagógica, onde propôr-se-á o *Game* de RTS (*Real Time strategy*) Age of Empires III (AOE 3) enquanto ferramenta pedagógica, pois entendemos que brincando e jogando, o educando pode direcionar seus esquemas mentais para a realidade que o cerca, aprendendo-a e assimilando-a mais fortemente. Por isso, “[...] pode-se afirmar que, por meio das atividades lúdicas é possível expressar, assimilar e construir a realidade. Assim, é possível aprender qualquer disciplina utilizando-se da ludicidade, a qual pode auxiliar no ensino de línguas, matemática, estudos sociais, ciências de educação física, entre outras.” (FREITAS, 2008). Os objetivos aqui pretendidos, buscam fundamentar-se na possibilidade de construção de conhecimento na disciplina de Geografia através de um *Game*, tendo como parâmetro de ensino a Intervenção Pedagógica. Embora não seja uma unanimidade entre a juventude, os jogos eletrônicos, ou de Video Game, estão entre as opções preferidas de entretenimento de um número considerável de jovens. Baseando-se na ideia de Siemens (2010), sobre o “[...] conhecimento estar disperso em uma rede e que é preciso saber procurar conectando as informações e transformando-as em conhecimento”, podemos trazer para dentro da sala de aula uma prática que faz parte da realidade do aluno, aproveitar o que ele já sabe sobre os *games* e utilizá-los como “pontos de ancoragem” na produção de conhecimento.

2. METODOLOGIA

Esse artigo tem como fundamento metodológico a proposta de Intervenção Pedagógica, um projeto piloto, que visa avaliar a contribuição para aprendizagem geográfica a partir do Jogo AOE 3. O jogo se apresenta para nós como uma ferramenta virtual viável no sentido de ser utilizado como um meio possível para abordagem de conceitos da Ciência Geográfica. Propomos a inserção do jogo em um modelo de Intervenção Pedagógica voltada, a princípio, para os anos finais do ensino fundamental, de forma que o mesmo contribua para a construção de conceitos desse nível de ensino. Enquanto projeto piloto, partimos do pressuposto (no plano do ideal) que a escola pretendida possua laboratório de informática com computadores equipados com os requisitos mínimos para instalação do jogo. Pensamos a intervenção de acordo com a grade regular do ano letivo, ou seja, trabalhar-se-ia as quatro temáticas propostas (Paisagem, Território, Cultura e Mapa) de acordo com o cronograma da disciplina. A aplicação da proposta será dividida em quatro momentos específicos, são eles:

1º) Apresentação da proposta aos alunos, seguida de um vídeo tutorial (<https://www.youtube.com/watch?v=DUApPRDxjOU>), ensinando sobre os comandos básicos do jogo;

2º) Os alunos serão divididos em duplas para trabalharem juntos em um computador. Neste momento de “primeiro contato” com o jogo, eles terão liberdade para jogar em modo *single player*, ou seja, *offline* contra os *bots*, explorando o jogo como bem entenderem.

3º) A partir de uma apresentação de *power point* serão projetadas (em *data-show*), imagens consoantes aos elementos das temáticas, Paisagem, Território, Cultura e/ou Mapa extraídas dos cenários do AOE 3 para abordagens teóricas e respectivas explicações dos conteúdos.

4º) Será criado um servidor em rede intra-net onde acontecerá um torneio entre as duplas no modo *multiplayer*. Sairá vencedora a dupla que alcançar maior pontuação no quesito Avaliação da Aprendizagem dos Conteúdos, trabalhados no 3º momento, (em forma de um questionário com peso 1). E por último, o quesito Pontuação Alcançada no Desempenho da Gestão das Civilizações (com peso 2).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A utilização dos jogos eletrônicos ou videogames numa perspectiva educacional favorece a imersão do aluno em cenários e situações muito próximas da realidade. O AOE 3 se enquadra dentro dessa perspectiva, pois a reprodução artificial da realidade é razoavelmente fiel, as Paisagens geográficas, elementos culturais e modos de gestão territorial (re)criadas no jogo, são imitações do mundo real, que, podem servir como ponto de partida para discussões de conteúdos da disciplina de Geografia .

Da caracterização do Jogo;

O AOE 3 é um *Game* para computador, pertencente ao gênero RTS, (*Real time strategy*). Lançado em 2005 pela Microsoft, o jogo utiliza como pano de fundo o período histórico que vai do início do séc. XVI ao fim do séc.XIX , onde, uma Nação, Civilização, ou Tribo nativa devem disputar e/ou gerenciar Territórios dentro de um contexto de colonização. Cada Nação, Civilização ou Tribo no AOE 3 possui características culturais, econômicas, e políticas peculiares. O game pode ser jogado *offline*, (desconectado da Internet), neste caso o jogador disputa contra os *bots* (adversários virtuais comandados pelo próprio computador), ou

pode-se jogar também *online*, (conectado a Internet) onde disputará contra outros jogadores, desde que, conectados a um servidor de rede. Escolhidas as Civilizações, pode-se optar por regiões do continente Europeu, Americano, e Asiático como cenários para o jogo. Um exemplo é a opção da Região do Pampa Sul-americano retratada no jogo em razoável consonância com as características físicas reais. Por exemplo, pode-se verificar a presença de Araucárias e Gado bovino nesse cenário. Ganha o jogo quem conseguir derrotar militarmente a equipe adversária ou quem conseguir monopolizar os recursos econômicos, como os pedágios rodoviários, pontos de extração de minérios e etc.

Da contribuição para o processo de Ensino e Aprendizagem;

Sobre as possibilidades de se trabalhar temas, conceitos e conteúdos específicos da Geografia, o AOE 3 possibilita uma boa margem para abordagens teóricas, no entanto, destacamos apenas quatro que acreditamos serem mais pertinentes ao nível de ensino proposto. São elas, a Paisagem, o Território, Cultura, e Mapa:

- As Paisagens naturais do jogo podem servir de “pretexto” ao Educador para se trabalhar temas da Geografia física, ou ainda, como ponto de partida para reflexões a respeito da apropriação humana da Natureza;
- O Conceito de Território, dito por (CORREIA, 2003) enquanto “[...] concebido e analisado como um espaço definido e delimitado por, e a partir de, relações de poder”, pode muito bem ser trabalhado junto aos alunos através do Age of Empires 3, já que, toda a trama do jogo acontece n’uma relação de conflitos de poder, colonização e disputas territoriais;
- A cultura pode ser um aspecto bastante útil para o processo de compreensão do Espaço Geográfico. No AOE 3 podemos problematizar sobre aspectos identitários de cada nação, civilização ou tribo integrante do jogo. Por exemplo o caso da Tribo nativa *Sioux*, que antigamente habitavam a região nordeste dos Estados Unidos, o qual no jogo, dispõem de um líder tribal que mantém uma relação espiritual com os animais do seu entorno, (traço cultural típico de comunidades Indígenas).
- O Mapa, dentro do AOE 3, é de vital importância para o sucesso das estratégias dos jogadores, pois ele além de servir de orientação para condução dos pelotões militares, através dele pode-se explorar com maior eficiência as áreas pretendidas à colonização.



Fonte: captura de Imagens, (nossa), do jogo Age of Empires 3

4. CONCLUSÕES

Após contato com o jogo AOE 3, verificamos que o mesmo poderia ser utilizado como objeto útil à aplicação de uma Intervenção Pedagógica. A partir dessa constatação, fizemos leituras de Teorias de Aprendizagem que pudessem vir a nos referenciar. Em sintonia com a argumentação teórica do Conectivismo, acreditamos que [...] “a exposição à tecnologia altera o modo como aprendemos (SIEMENS 2004), contudo, sabemos que não basta ao processo de aprendizagem apenas o contato com novas tecnologias ou o acesso a um numero maior de informações. Vemos as tecnologias não apenas como objeto de consumo, mas também como a serviço da produção de conhecimento e de cultura, desde que, abordadas de modo criterioso e seletivo, tratadas como um meio e não um fim. Esperamos que os resultados de futuras intervenções venham corroborar aquilo que temos teorizado no presente trabalho, pois nos pautamos no que foi dito por (VYGOTSKI 1927), “[...] a prática estabelece tarefas e serve como juiz supremo da teoria, como seu critério de verdade”.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**. introdução aos parâmetros curriculares. Brasília: MEC/SEF, 1997.

CORRÊA, Roberto Lobato. Espaço: um conceito-chave da geografia. In: CASTRO, Iná Elias, GOMES, Paulo César da Costa, CORRÊA, Roberto Lobato (orgs.) **Geografia: Conceitos e Temas**. 5ª edição. Bertrand: Rio de Janeiro, 2003

FREITAS, E. S. ; SALVI, R. F. . A LUDICIDADE VOLTADA PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA: PROPOSTA DO JOGO PARANÁ EM QUESTÃO. In: **III SIMPGEO**, 2008, Ponta Grossa. **ANAIS DO III SIMPGEO - III simpósio de Pós-graduação em Geografia**. Ponta Grossa - PR: Editora da UEPG, 2008.

MORAN, J. M. **Caminhos para a aprendizagem inovadora. Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**, 12ª ed. SP: Papius, p.22-24, 2000.

SIEMENS, George. **O conectivismo: A Teoria da Aprendizagem para a Era Digital**. 12. Dez. 2004, 2004. PDF. On-line. Disponível em:<<http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>>. Acesso em: 25/06/16.

VYGOTSKI, Lev Semenovich (1927). **Obras Escogidas**. v. 1, 2ed., Moscú: Editorial Pedagógica, 1997.