

## ENSINO DE HISTÓRIA E VIDEOGAMES: POSSIBILIDADES METODOLÓGICAS A PARTIR DA INSERÇÃO DO JOGO MOUNT & BLADE NA SALA DE AULA.

IAGO SILVA DA CRUZ<sup>1</sup>; THALISE BARBOSA RODRIGUES<sup>2</sup>; DANIEL MACIEL SCHUBERT<sup>2</sup>; EULER FABRES ZANETTI<sup>2</sup>; FLÁVIO TERRA<sup>2</sup>; EDGAR ÁVILA GANDRA<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [iagosilvacontato@gmail.com](mailto:iagosilvacontato@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [thalisebrodrigues@gmail.com](mailto:thalisebrodrigues@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [daniel.maciel1994@hotmail.com](mailto:daniel.maciel1994@hotmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [euler.f.zanetti@hotmail.com](mailto:euler.f.zanetti@hotmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [terracorrea@hotmail.com](mailto:terracorrea@hotmail.com)

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – [edgargandra@yahoo.com.br](mailto:edgargandra@yahoo.com.br)

### 1. APRESENTAÇÃO

O presente trabalho tem por objetivo discutir as potencialidades dos videogames no ensino de história e apresentar uma proposta de oficina sobre a sua utilização em sala da aula. O projeto foi desenvolvido pelo subgrupo *Mídias* do PIBID – História, da Universidade Federal de Pelotas.

Os jogos digitais (utilizaremos a palavra *games*) tem ganhado cada vez mais espaço dentro dos lares brasileiros e também do mundo todo como uma nova mídia de entretenimento surgida ainda nos anos 80 com games que apresentavam simplicidades gráficas, como o caso do *Atari*, e hoje alcançando o ápice do desenvolvimento tecnológico com games que beiram o realismo.

Desde então a nova preocupação dos desenvolvedores tem sido a de contar boas histórias em que possibilitem o jogador a vivenciar uma experiência de protagonismo assumindo o papel das personagens dos games, seja um atleta de futebol tentando construir sua carreira (série de games *FIFA*) ou ser o governante de uma civilização antiga lutando para sobreviver ao longo do tempo (série *Civilization* e *Age of Empires*). Atualmente a indústria de videogames já ultrapassa o valor arrecadado se comparado ao do cinema com jogos considerados *Triple A* (grandes produções) e a última pesquisa realizada em 2016 pela empresa americana de consultoria NPD Group aponta que no Brasil já são 82% o número de jogadores entre 13 e 59 anos de idade. A mesma pesquisa mostra que cerca de 52% possuem pelo menos dois dispositivos eletrônicos (contando os games para celulares) e jogam aproximadamente 15 horas semanais. Fica evidente que no tempo presente os videogames já são a realidade na casa de milhões de brasileiros, e sendo esta nova forma de mídia e entretenimento que toma os variados espaços do cotidiano, as preocupações metodológicas para que a escola se adeque aos novos tempos também ganham atenção e novas pesquisas.

Sendo ainda uma área há pouco tempo pesquisada, são poucos os autores que abordam os games no ambiente escolar e como recurso didático. Autores como BELLO (2008), TELLES & ALVES (2015), DE PAULA & STANCIK (2013) e SAVI (2011) têm gerado um grande suporte para entendermos os impactos da indústria cultural dos games no mundo moderno e quais suas aplicações e problemas na utilização dessa nova ferramenta para auxiliar tanto os processos cognitivos e de raciocínio lógico dos alunos como também – e que a nós interessa – mostrar que os games podem ajudar o aluno a reconstruir e criar um imaginário histórico, principalmente quando se trata de períodos da história mais distantes.

Para Bello:

“A interatividade e participação do jogador de videogame o coloca em uma posição de outra natureza em relação ao audiovisual, onde sua ação é constantemente requisitada e causa interferência e resposta do emissor eletrônico”. (BELLO, 2016, p. 22)

Através do game *“Mount&Blade: Warband”*, desenvolvido pela empresa turca Taleworlds no ano de 2008 para computadores, nosso objetivo com a oficina será apresentar e colocar os alunos como protagonistas em um universo fictício que remonte à Idade Média, simulando combates, a vida medieval, a sociedade, economia e disputas políticas característicos do período e abordados no game.

## 2. DESENVOLVIMENTO

A oficina será aplicada para as turmas de 1º ano do ensino médio, buscando coincidir com o conteúdo temático proposto afim de possibilhar algum entendimento básico dos alunos sobre o período histórico que serve de recorte para a presente proposta. É digno de nota que o trabalho está em seu estágio inicial, dessa forma, nosso planejamento de aplicação consiste em:

1º) Que a escola possua laboratório de informática com computadores que atendam aos requisitos mínimos do game, que são baixos, já pensando que nem todas as escolas possuem máquinas mais modernas. Se a escola não possuir, os integrantes que realizarão a oficina irão dispor de dois notebooks.

2º) Será apresentado em slides os comandos básicos do game aos alunos.

3º) Serão formados 4 grupos de alunos que revezarão no comando da personagem. Eles deverão executar as decisões e trajetórias definidas entre eles;

4º) Os bolsistas que estarão aplicando a oficina, orientarão a atividade lúdica, contribuindo com a aula e o conteúdo mas deixando que os próprios alunos tomem as decisões por conta própria no jogo. Também serão passados em slides onde serão abordados alguns conceitos históricos do período medieval que apareçam no game.

## 3. RESULTADOS

A oficina acabou não sendo aplicada em decorrência da escola Adolfo Fetter, onde faríamos inicialmente a primeira experiência com a didática proposta, ter aderido a greve geral dos professores do Estado do Rio Grande do Sul. Portanto, nessa apresentação, nosso foco é discutir a proposta de metodologia.

## 4. AVALIAÇÃO

A proposta é uma primeira aproximação com os games em sala de aula, portanto qualquer conclusão é parcial. Pretendemos com a oficina, possibilitar que os alunos reconstituam as narrativas do período medieval e apartir dos games, se apropriem de conceitos históricos caros ao conhecimento. A utilização de games em sala de aula não apenas poderá facilitar esse processo de construção do conhecimento como também gera novas possibilidades de ferramentas pedagógicas dos novos tempos.

A inserção das novas tecnologias é um desafio para professores e alunos, porém, como cita Valente (1993) as tecnologias educativas são ferramentas que estão disponíveis e, quando bem utilizadas, produzem transformações significativas no processo de ensino e aprendizagem. E é nesse sentido que *Mount & Blade* deixa de ser apenas um jogo eletrônico comercial e passa a ser

uma grande possibilidade de trazer a realidade de fora para dentro do espaço escolar, e o grande diferencial que os games trazem é o que já foi apresentado: eles colocam os jogadores como agentes influenciadores e que toma as decisões, e isto quando aliado ao ensino, pode trazer ótimos resultados, principalmente para a disciplina de história.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**BELLO, R. S. O Videogame como representação histórica: narrativa, espaço e jogabilidade em Assassin's Creed (2007-2015).** 2016. 323f. Dissertação (Mestrado em História Social) – Programa de Pós-graduação em História Social da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo.

**DE PAULA, C. R.; STANCIK, M. A. Videogames e guerra: representações sobre a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), de Wolfenstein 3d a Call of Duty: World at War.** Ateliê de História UEPG, v. 1, n. 2, 2013.

**NPD Group. Dados sobre consumo de videogames no Brasil.** 2015. Disponível em: <https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2015/new-report-from-the-npd-group-provides-in-depth-view-of-brazils-gaming-population/> Acesso em: 2017 Setembro. 2017.

**SAVI, R. Avaliação de jogos voltados para a disseminação do conhecimento.** 2011. 238f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina.

**TELLES, H.; ALVES, L. Ensino de História e videogame: Problematizando a avaliação de jogos baseados em representações do passado.** Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, v. 1, n. 1, 2015.

**VALENTE, José Armando. Computadores e conhecimentos: repensando a educação.** Campinas: UNICAMP, 1993.