

## ENTRETENIMENTO OU APRENDIZADO? PORQUE NÃO OS DOIS: A CONFLUÊNCIA ENTRE VIDEO-GAMES E O ENSINO DE HISTÓRIA

JEAN PEDRO DUARTE DE CAMPOS SILVA<sup>1</sup>; ADRIANA SENNA<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal do Rio Grande – [jpedro\\_duarte@hotmail.com](mailto:jpedro_duarte@hotmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal do Rio Grande – [akivanski@hotmail.com](mailto:akivanski@hotmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

No segundo período do século XX surge o primeiro vídeo comercializado denominado Odissey, e com o passar dos anos a tecnologia foi aprimorada rapidamente. Logo veio o primeiro console que realmente fez sucesso entre as pessoas o Atari 2600, fabricado no ano de 1978, mas embora o sucesso tenha sido estrondoso ainda era um negócio relativamente novo, muitos não entendiam como fazer desse mercado algo rentável, foi então que surgiram algumas empresas como a Nintendo, que marcou uma geração com o Super Nintendo, construído em 1991, e a já extinta SEGA com o seu Mega Drive, de 1988, a Sony, com o seu potente PlayStation 1, fabricado em 1994. E não paramos por aí, mais de vinte anos se passaram e no século XXI já estamos na nona geração dos videogames com o PlayStation 5, e o console da Microsoft, o Xbox Series X, como principais opções no mercado. Com visuais gráficos e tecnologias computacionais avançados, que juntamente ao acesso à internet, difundiu-se a cultura 'gamer' entre pessoas. Isso incluiu uma sociedade em um ritmo de criação/reprodução de cultura de forma tão rápida que parece tácito que os videogames sejam naturalizados entre os objetos anexos aos seres humanos.

O que temos como realidade são as pessoas jogando jogos que exploram eventos históricos sem que se pense criticamente/analiticamente os produtos oferecidos, assim sendo, quando vemos jogos que retratam a segunda guerra mundial ou a revolução francesa, imagina-se uma riqueza de conteúdo a ser explorada com o objetivo direcionado ao ensino de História. Por meio dos jogos, os seres humanos passaram a utilizar de entretenimento para experimentar narrativas que o indivíduo é o centro da experiência, nós como jogadores, de certo modo, estamos no controle da narrativa, mesmo que seja uma jornada predefinida. A popularização dos jogos, se difundiu pelo mundo de forma que se tornou a indústria que mais movimenta capital, superando o cinema. Para a História e seu ensino, a cultura dos videogames possibilita boas questões de pesquisa. O João Victor Rosa nos diz que:

Se os videogames fazem parte da cultura atual, seu uso com certeza cumpre o papel de contextualizar o conteúdo no cotidiano do aluno. Além disso, a ideia de “propor experiências reais ou simuladas”, como sugere Berbel, pode se beneficiar da capacidade de simulação do passado, especialmente para criar problemas que devem ser solucionados pelo aluno ao jogar, o que os credencia como uma ferramenta interessante para propor metodologias ativas. (ROSA, 2020, p. 47)

Assim sendo, é realmente possível pensar em ocupar diversos espaços de ensino com os videogames. Logicamente, que não se fala apenas em sala de aula, mas sim de espaços como o YouTube e a Twitch, propondo grupos online com o objetivo de analisar os jogos como ferramenta de ensino. Diante disso, a ciência histórica colabora com aquilo que lhe cabe: de promover discussões fundamentadas sobre as fontes propostas. Nesse projeto de pesquisa, se propõe pensar o ensino de história com algumas tecnologias disponíveis, sendo os videogames e seus jogos como a principal fonte de estudo, com o objetivo de descobrir, justificar e emancipar os alunos como indivíduos autônomos, através de pesquisa. Assim sendo, perceberemos quando um jogo pode ser aprofundado, como estudar um jogo com objetivo de ensinar história e realizar debates. Pensando no videogame como ferramenta e de como essa ideia se constituiu para construção do conhecimento histórico será necessário olhar à Escola dos Annales, pois veremos um acréscimo do que é acatado como fonte para estudar sobre história, questões essas que serão pautadas pelo livro de Marc Bloch.

A construção dessa proposta de pesquisa se iniciou com muita inspiração no canal do YouTube, “Quadrinhos na Sarjeta”, criado pelo Alexandre Linck. O trabalho dele consiste em perceber quadrinhos com enfoque no estudo de filosofia, cultura e política, discutindo facetas sociais a partir de obras não usuais, nesse sentido, nos é proporcionado análises de obras que normalmente não estariam no centro do debate como objeto principal da pesquisa. Sendo assim, é possível achar debates sobre quadrinhos ocidentais, como o Batman, Homem-Aranha, Tartarugas Ninja e Spaw, e também análises sobre quadrinhos orientais como, JoJo’s e Vinland Saga. Partindo desse ponto penso ser possível realizar com os videogames e seus jogos um papel fundamental nos espaços educativos para além da escola, visando buscar a investigação por parte dos interessados no tema, pois “*não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino*” (FREIRE, 1996, P. 14), sempre aliado ao processo pedagógico histórico-historiográfico, estabelecendo um diálogo que seja estimulante a quem desejamos atingir e tendo consciência que nesse meio poderemos aprender junto com os jogadores ou indivíduos com interesse em jogos; “*Me sinto seguro porque não há razão para me envergonhar por desconhecer algo. Testemunhar a abertura aos outros, a disponibilidade curiosa à vida, a seus desafios, são saberes necessários à prática educativa.*” (FREIRE, 1996, p. 50), mas é evidente que pesquisadores sempre devem estudar para não estarem despreparados para questões que possam surgir sobre seus trabalhos.

A problemática da pesquisa alvitra formas de dinamizar o ensino de história, da ciência histórica, através dos jogos eletrônicos, pensando como os jogos podem exercer a função de fontes do estudo através da leitura de Apologia da História, de Marc Bloch. Assim surge a necessidade de questionar o passado, não apenas de aceitar o que é dito, não aceitando os fatos de forma positivista. Nessa leitura tiramos da última frase: “*Resumindo tudo, as causas, em história, como outros domínios, não são postuladas. São buscadas.*” (BLOCH, 1997. p. 159). Para trabalhar com os videogames é necessário pensar como podemos fazer sentido no cotidiano de cada ser como indivíduo, pois, “*pensar certo, demanda profundidade e não superficialidade na interpretação dos fatos... Supõe a disponibilidade à razão dos achados, reconhece não apenas a possibilidade de mudar de opção, mas o direito de fazê-la*” (FREIRE, 1996, p. 15).

## METODOLOGIA

Os referenciais desse projeto se estabelecem em três elementos teórico-metodológicos: A utilização de jogos para o ensino de história; jogos como novas fontes de pesquisa; e a emancipação dos educandos nas pesquisas. Nesse projeto entende-se que jogos talvez possam servir para o ensino, uma vez que de acordo com Araújo: *“Jogar, sem dúvida, provoca certo “alvoroço” na sala, por envolver situações mais dinâmicas, competição, cooperação, autonomia na gestão do jogo, postura ativa, regras e a manipulação de materiais concretos.”* (2020, p. 22). Partindo dessa afirmativa o projeto se propõe a esclarecer se jogos como CoD WWII, que se passa na segunda guerra mundial, a franquia Assassin's Creed, que perpassa por diversos períodos como a Itália Renascentista, a Grécia Antiga, a Revolução Industrial, a Revolução Francesa, entre outros, serve como fontes de pesquisa, servindo para além do entretenimento e auxiliando como base sólida para debates mais aprofundados. Também nesse projeto procuraremos esclarecer se utilizar dos jogos de videogames poderá servir como uma ferramenta no incentivo a efetivação dos discentes como pesquisadores emancipados, estudantes que buscam os diálogos mais profundos e acreditando que podemos utilizar de ferramentas distintas para o debate científico-histórico, reconhecendo assim como diz Freire:

Não sou apenas objeto da História mas seu sujeito igualmente. No mundo da História, da cultura, da política, constato não para me adaptar mas para mudar. No próprio mundo físico minha constatação não me leva à impotência. O conhecimento sobre os terremotos desenvolveu toda uma engenharia que nos ajuda a sobreviver a eles. Não podemos eliminá-los mas podemos diminuir os danos que nos causam. Constatando, nos tornamos capazes de intervir na realidade, tarefa incomparavelmente mais complexa e geradora de novos saberes do que simplesmente a de nos adaptar a ela. (FREIRE, 1996, p. 31).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Até o presente momento os resultados da discussão estão em desenvolvimento juntamente com o avanço do mestrado em história, mas seja qual for o resultado, todo progresso será convertido em um produto que visará a mescla entre o ensino de História e os games. O projeto se trata de uma “marca”, que não buscará fins financeiros, envolvendo plataformas digitais, como o YouTube e a Twitch, para a criação de aulas de histórias que possam utilizar os Jogos existentes como fontes, sejam primárias ou não.

## **REFERÊNCIAS**

ARAÚJO, Liane Castro de. **Jogos como recurso didático na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras**. Educação em Revista|Dossiê Alfabetização e Letramento no Campo Educacional|v.36 – Belo Horizonte, 2020.

BLOCH, Marc. **Apologia de História ou o Ofício do Historiador**. São Paulo: Zahar Editor Ltda, 1997.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. 25ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17ª edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.

ROSA, João Victor. **Videogames e o ensino de história: aspectos práticos no uso didático**. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.