

ENSINO DE HISTÓRIA E GAMES: O USO DE JOGOS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA

Resenha de ARRUDA, Eucidio Pimenta. *Aprendizagens e Jogos Digitais*. Campinas: Alínea Editora, 2011, 193 p.

Caroline Antunes Martins Alamino¹
Lara Rodrigues Pereira²

Eucidio Pimenta Arruda, doutor em Educação pela Universidade Federal de Minas Gerais, apresenta a obra *Aprendizagens e Jogos Digitais* como resultado de sua tese de doutorado. E, portanto inovadora em seu tema: o uso de jogos digitais na aprendizagem de História.

O autor em sua longa caminhada de pesquisa demonstra suas dificuldades em se embrenhar em um campo nem sempre convidativo de jogadores on-line. Para seu estudo de caso Arruda utilizou o jogo *Age of Empires III*, que se trata de um *game* de computador que se ambienta em cenários históricos, é um jogo de estratégias, que no caso na sua versão III, foi criada em 2005 pela empresa estadunidense *Ensemble Studios*. Como uma continuação das versões I e II, o *Age of Empires III* não se passa mais nas primeiras civilizações históricas, já se ambienta entre os séculos XVI e XIX.

A escolha do tema pelo autor se deu baseada na idéia de que os processos de aprendizagem ocorrem em todos os espaços fora da escola. E no caso do jogo de videogame escolhido, há uma caracterização maior para o debate sobre aprendizagens, em primeiro plano está evidente a influência dos jogos nos jovens adeptos a este tipo de lazer, visto que segundo Arruda os praticantes jogam uma média de 3 horas diárias. Em um segundo plano, o *game* escolhido representa uma evolução histórica das civilizações antigas e suas ligações com suas colônias que vão sendo conquistadas de acordo com o desempenho do jogador.

Em razão de ser uma temática ainda pouco explorada o próprio autor reconhece que para escrever sobre videogames e suas relações com o ensino de História é necessário ultrapassar alguns “pré” conceitos colocados pela academia, no entanto se torna uma temática atraente para leitores interessados em novas práticas de ensino de História.

¹ Licenciada em História. Mestranda do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC.

² Licenciada em História. Mestranda do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC.

Para ambientar o leitor Arruda optou por deixar a obra com várias características metodológicas de sua tese original de doutorado. Introduzindo a obra com um prefácio convidativo de sua orientadora Lana Mara de Castro Siman, que apresenta como o tema pode ser agradável e pensado por educadores e pensadores gerais da área do ensino de História mesmo que completamente leigos em *games*. Já Arruda, descreve em sua apresentação a árdua tarefa de se inserir nesse mundo de *games* para poder acessar de forma ampla seu objeto de pesquisa, através de muitas horas de prática de jogo, individuais para aprendizagem do próprio jogo e coletivas o que possibilitou sua aproximação com os jogadores pesquisados.

A obra transcorre em seu primeiro capítulo com uma discussão mais geral sobre o universo de jogos digitais, refletindo sobre os conceitos de normas e regras virtuais, a ética e o compromisso estabelecido pelos próprios jogadores. A relação dos jogadores com o jogo e as relações humanas que esse estabelece, pois embora desenvolvidas num ambiente virtual ocorre de forma coletiva e em tempo real, dependendo de interações humanas, interações minimamente interessantes uma vez que estabelecem compromissos “morais” entre jogadores que não se conhecem pessoalmente, muitas vezes não se sabe nem seus verdadeiros nomes, pois todos se cadastram com seus *nicknames*, apelidos criados para cadastro no jogo. Após essa imersão no mundo virtual que o autor nos leva, ele volta a superfície finalizando o primeiro capítulo com análises mais distantes dos jogadores, mais técnicas e próximas dos historiadores discutindo o jogo na relação de tempo e espaço.

No segundo capítulo, Arruda trabalha mais profundamente os conceitos de aprendizagens de Vygotsky e suas possíveis aplicações aos jogos digitais. Também traz novamente a discussão de conceitos morais e éticos dentro dos ambientes de jogos, mas de forma específica à aprendizagens que se dão de forma aberta e gratuita nos ambientes virtuais, o compartilhamento de saberes no mundo dos jogos.

E depois de gerar muita ansiedade nos leitores leigos sobre jogos a obra aborda as características do jogo *Age of Empire III*, sua ligação com História e sua posição enquanto ferramenta de aprendizagem aberta e colaborativa.

Neste terceiro capítulo, Arruda trata das civilizações que podem ser escolhidas pelos jogadores entre Europa Ocidental, Europa Oriental, Árabe, Asiática e Pré – Colombianas, ressaltando que apesar do jogo ter características predominantes da História da Europa Ocidental e suas táticas de colonização e mercantilização, o jogo apresenta características muito variáveis visto que ele vai sendo construído também pelos seus jogadores que possuem a opção entre escolher mapas reais dessas civilizações, ou construir seus próprios mapas. As escolhas das civilizações vão estabelecer as características sociais, econômicas culturais e

religiosas sem, no entanto ter muita diversidade nessas características para não afetar demasiadamente as estratégias do jogo.

Uma informação interessante que Arruda traz sobre o jogo é da noção de passagem do tempo sempre relacionada com a evolução humana, em que com o tempo e pesquisa no jogo as armaduras e as técnicas de agricultura são aprimoradas. Neste capítulo a obra também aborda uma descrição mais detalhada de cada “construção” possível no jogo, das formas de jogar e das “possíveis historiografias” do jogo, pois o jogo não tem a pretensão de ser fiel a eventos e épocas históricas.

No quarto capítulo, intitulado de *Operações da Cognição Histórica e a Aprendizagem da História - sobre possibilidades no mundo dos jogos digitais*, há uma importante contribuição para as reflexões atuais no campo de Ensino da História, sobretudo quando se pensa nos processos de construção de consciência histórica. Pois o autor traz trechos de suas entrevistas com jogadores, em que eles revelam a preferência pelo jogo por ser um jogo cuja temática principal é a História e por acreditarem estar adquirindo conhecimento histórico através do jogo.

Ainda no quarto capítulo, Arruda constrói críticas sobre os temas abordados no primeiro capítulo, como o uso do tempo linear e progressivo. Mas reconhece que o jogo possibilita fazer construções de assimilação entre as relações de tempo e do sujeito inserido numa sociedade, fruto do seu tempo histórico.

Nas considerações finais da obra é abordado a relação do jogo como narrativa, segundo conceitos de Ricoeur, Arruda trabalha as narrativas históricas que permeiam o jogo sem a preocupação de terem fundamentos ficcionais.

E concluindo o livro, o autor trabalha com as principais contribuições que o uso do jogo *Age of Empire III* traz para os processos de aprendizagens histórica, que estão relacionadas com o uso de analogias, característica tão necessária e muitas vezes tão escassa nos usos conservadores do ensino de História. É um riquíssimo campo de conceitos históricos sendo “posto em prática” durante a ação de jogar.

A leitura total da obra *Aprendizagens e Jogos Digitais* possibilita repensarmos o uso de novas mídias e tecnologias no Ensino de História, dentro e fora das salas de aula, assim como ampliarmos os campos de construção de consciência histórica. É um convite para nos despiremos de preconceitos e reconhecermos o papel dos *games* na aprendizagem histórica dos jovens na atualidade.