

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA - UFSC
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL**

**JOGOS ELETRÔNICOS SOBRE A PRIMEIRA GUERRA MUNDIAL: uma experiência
no ensino e na aprendizagem de História**

DAIANA APARECIDA FONTANA CECATTO

Tangará – SC, agosto de 2016

DAIANA APARECIDA FONTANA CECATTO

JOGOS ELETRÔNICOS SOBRE A PRIMEIRA GUERRA MUNDIAL: Uma experiência no ensino e na aprendizagem de História

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Colegiado do Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Educação na Cultura Digital.
Orientadora: Prof^ª Dr^ª Clarícia Otto

Tangará – SC, agosto de 2016

DAIANA APARECIDA FONTANA CECATTO

JOGOS ELETRÔNICOS SOBRE A PRIMEIRA GUERRA MUNDIAL: Uma experiência no ensino e na aprendizagem de História

Este trabalho Conclusão de Curso, elaborado pela cursista DAIANA APARECIDA FONTANA CECATTO, sob o título “JOGOS ELETRÔNICOS SOBRE A PRIMEIRA GUERRA MUNDIAL: Uma experiência no ensino e na aprendizagem de História” foi submetido ao processo de avaliação e aprovado em sua versão final com nota _____, atendendo às normas da legislação vigente da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis (SC), 04 de agosto de 2016.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Orientadora–DraClarícia Otto

Membro –Dr. Reinaldo Bechler

Membro –Ms. Luíza Vieira Maciel

AGRADECIMENTOS

Agradeço a toda minha família, principalmente ao meu filho Bernardo, meu esposo Rafael e a meus pais Ivo e Salete, pela compreensão e pelo incentivo. Também agradeço à Direção da escola na qual leciono, o Centro de Educação Tangaraense Mara Regina Simionatto, pelo apoio, e à minha orientadora professora Dra. Claricia Otto.

RESUMO

A educação na cultura digital deve levar em conta o papel da educação num contexto em que se vivencia o constante desenvolvimento das chamadas Tecnologias de Informação e Comunicação (TDICs). Nesse contexto, a educação está passando por um período de mudanças e construções, visando inserir essas tecnologias no dia-a-dia escolar, objetivando contribuir no ensino e na aprendizagem. Sob essa ótica, este trabalho intitulado “Jogos eletrônicos sobre a Primeira Guerra Mundial: uma experiência no ensino e na aprendizagem de História” buscou a inserir as TDICs no cotidiano escolar, bem como a análise das sugestões de três jogos sobre a Primeira Guerra Mundial, utilizando os jogos *online Big Battle Tanks*, *Supremacy1914* e *Warfare 1917* com uma turma de alunos do 9º ano do ensino fundamental, do Centro de Educação Tangaraense Mara Regina Simionatto, em Tangará, Santa Catarina. Tendo como foco os jogos eletrônicos e sua utilização no ensino e na aprendizagem de História, a questão central da pesquisa é a indagação sobre como a utilização de jogos eletrônicos pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem de História com vistas ao desenvolvimento do pensamento histórico. O objetivo geral do trabalho é descrever os aspectos relacionados à utilização de jogos eletrônicos como ferramenta educativa. Dentre os objetivos específicos, almejou-se: conceituar e descrever as Tecnologias de Informação e Comunicação (TDICS) como ferramenta de ensino e aprendizagem, em especial os jogos eletrônicos; realizar revisão bibliográfica sobre o tema; discutir como os jogos auxiliam no desenvolvimento do pensamento histórico. Também foram analisados três jogos *online*; foram identificados quais aspectos históricos que aparecem nos referidos jogos e apontar roteiros pedagógicos para auxiliar na experiência de utilização dos jogos nas aulas de História. Ademais, foi realizada pesquisa em livros, revistas, artigos científicos, ensino de História e jogos eletrônicos. Por fim, foram analisados os questionários com perguntas abertas e fechadas respondidas pelos alunos que participaram da atividade.

Palavras-chave: Educação; Tecnologias; Ensino de História; Jogos.

ABSTRACT

Education in digital culture should take into account the role of education in a context where one experiences the constant development of so-called Information and Communication Technologies (TDICs). In this context education is going through a period of change and buildings, aimed at inserting these technologies in the school day to day aiming a positive contribution in teaching and learning. In this light the work entitled "Electronic games about World War: an experience in teaching and learning history" sought the insertion of TDICs in everyday school life, as well as analysis of the suggestions of three games on the First World War, using the application of online games Big Battle Tanks, Supremacy 1914 and Warfare 1917 with a group of students from 9th grade of elementary school, the Tangaraense Education Center Mara Regina Simionatto in Tangará, Santa Catarina. Focusing on electronic games and their use in teaching and learning History, the central research question is the question of how the use of electronic games can help in the teaching and learning of history with a view to the development of historical thinking. The overall objective of the study is to describe the aspects related to the use of electronic games as an educational tool in history classes by analyzing the games. Among the specific objectives aspired to: conceptualize and describe the Information and Communication Technologies (TDICS) as a teaching and learning tool, especially electronic games; review the literature on the subject; discuss how the games help in the development of historical thinking; We analyze three online games; identify which are the history of concepts that appear in the game, which this relationship / past and point out significant elements of the user experience of the games in history classes. The methodology consisted of bibliographic research in books, magazines, scientific articles sites that address the subject of education, history teaching and video games. Also questionnaires with open and closed questions to students who participated in the activity were analyzed.

Keywords: Education; technologi; History; Games.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Jogo Big Battle Tanks	26
Figura 2: Jogo Supremacy 1914	27
Figura 3: Jogo Warfare 1917	28

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Acesso à quais tecnologias	25
Tabela 2: Forma de conexão à internet em casa	25
Tabela 3: Finalidade do acesso à internet em casa	26
Tabela 4: Análise dos jogos.....	29

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	A UTILIZAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE HISTÓRIA: A PROPOSTA DE JOGOS SOBRE A PRIMEIRA GUERRA MUNDIAL	12
2.1	AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO COTIDIANO ESCOLAR	14
2.2	OS JOGOS	15
2.2.1	OS JOGOS ELETRÔNICOS COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA	16
2.3	ANÁLISE DE JOGOS SOBRE A PRIMEIRA GUERRA MUNDIAL	22
3	CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
	REFERÊNCIAS	33
	APÊNDICE A	36
	APÊNDICE B	37
	APÊNDICE C	38
	APÊNDICE D	39
	APÊNDICE E	40

1 INTRODUÇÃO

As palavras História e Tecnologia podem parecer, à primeira vista, como duas coisas antagônicas, mas não são. O ensino da História, na cultura digital que a sociedade vive atualmente, deve levar a pensar os sentidos atribuídos às tecnologias, seus relacionamentos com a sociedade e também como trabalhar o quesito da memória neste panorama da cultura digital.

A palavra tecnologia tem origem no grego "tekhne" que significa "técnica, arte, ofício" juntamente com o sufixo "logia" que significa "estudo". Pode-se citar como tecnologias primitivas a descoberta do fogo, a invenção da roda, a invenção da escrita. Já as tecnologias medievais abrangem a prensa móvel, invenções militares, instrumentos das navegações. Há também as inovações da Revolução Industrial que modificaram a forma de produzir e as sociedades em geral. Já nos séculos XX e XXI, sobressaíram as tecnologias de informação e comunicação, as TDICs, através dos computadores, internet, entre outros meios. Tudo isso teve e tem ainda um impacto na sociedade, que já é considerada por muitos estudiosos como a sociedade da informação, tendo em vista que a maior parte dos fluxos de informação da sociedade, econômicos, governamentais ou culturais, acontecem via Internet.

Nesse sentido, a escola precisa ir além e integrar as tecnologias no seu dia-a-dia. Na cultura digital, o professor não é mais o detentor do conhecimento, como era visto décadas anteriores, mas sim um mediador, que deverá trabalhar com as formas de pensar que são construídas nas interações, colocando o aluno nas atividades de pesquisa e experimentação, revelando-lhes novas formas de conviver e aprender. Diante disso, a atuação do docente é primordial uma vez que ele lança ao estudante um desafio, estimulando-o a buscar o conhecimento através das TDICs. Dessa forma, estará associando o conhecimento às novas tecnologias fazendo com que o aluno perceba que as tecnologias podem ser mais do que a simples diversão, servindo como ferramenta para os estudos.

Tendo em vista a inserção das TDICs no cotidiano escolar, buscou-se elaborar sugestões de três jogos sobre a Primeira Guerra Mundial, utilizando a aplicação dos jogos online *Big BattleTanks*, *Supremacy 1914* e *Warfare 1917* com uma turma de

alunos do 9º ano do ensino fundamental, do Centro de Educação Tangaraense Mara Regina Simionatto, em Tangará, Santa Catarina.

A história da escola tem início em 1978 com a instalação da Fundação Catarinense do Bem estar do Menor (FUCABEM) para atender as crianças carentes do município. De acordo com Martelli (2009), em 1997, a FUCABEM passou a ser escola de Educação Infantil e Ensino Fundamental. O Centro de Educação Tangaraense Mara Regina Simionatto atende atualmente crianças e adolescentes de pré-escolar II, Ensino Fundamental de 1º ao 9º ano, com aproximadamente quatrocentos alunos matriculados, distribuídos em dois turnos, matutino e vespertino, com período integral do pré-escolar ao 3º ano do Ensino Fundamental (SCHIZZI, 2016). As turmas de 6º ao 9º ano compreendem apenas uma turma por série no período matutino. Eu leciono vinte horas semanais na referida escola, nos componentes curriculares de História e Ensino Religioso desde o ano de 2012, sendo servidora efetiva na instituição escolar a partir de 2014.

O tema deste Trabalho de Conclusão de Curso toma como foco os Jogos eletrônicos e sua utilização no ensino e aprendizagem de História. Mais precisamente, abordo acerca de uma experiência realizada no Centro de Educação Tangaraense Mara Regina Simionatto. Nessa direção, e de modo mais específico, a questão central da pesquisa é a indagação sobre como a utilização de jogos eletrônicos pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem de História com vistas ao desenvolvimento do pensamento histórico.

O objetivo geral do trabalho é descrever os aspectos relacionados à utilização de jogos eletrônicos como ferramenta educativa nas aulas de história através da análise dos jogos *Big Battle Tanks*, *Supremacy 1914* e *Warfare 1917*. Dentre os objetivos específicos, almejou-se conceituar e descrever as Tecnologias de Informação e Comunicação (TDICS) como ferramenta de ensino e aprendizagem, em especial os jogos eletrônicos. Buscou-se realizar revisão bibliográfica sobre o tema e discutir como os jogos auxiliam no desenvolvimento do pensamento histórico. Foram analisados os referidos jogos *online* identificando os aspectos históricos que podem ser trabalhados no jogo, bem como elementos significativos da experiência de utilização dos jogos nas aulas de História e sugestões de roteiros de análise.

A metodologia utilizada compreendeu pesquisa bibliográfica em livros, revistas e artigos científicos. Também foram analisados os questionários com perguntas abertas e fechadas aos alunos que participaram da atividade. Na finalização do trabalho, aponto os aspectos significativos e também as limitações em torno da experiência de utilização de jogos eletrônicos, em aulas de História, com o intuito de abordar a Primeira Guerra Mundial.

2A UTILIZAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE HISTÓRIA: A PROPOSTA DE JOGOS SOBRE A PRIMEIRA GUERRA MUNDIAL

As diversas mudanças que estão ocorrendo na sociedade, e que estão alterando as formas de produção, de entretenimento, de comunicação, de educação e de comercialização fazem parte da chamada “Era da informação”, na qual a maioria dos processos vivenciados é virtual. Por exemplo, ao consultar o saldo da conta bancária no caixa eletrônico, ao usar o cartão de crédito para comprar produtos, enviar mensagens de texto via celular para os amigos, utilizar internet para pesquisar, acessar a rede social, entre outros. Tudo isso alterou a forma de viverem sociedade. Muitas dessas mudanças são oriundas das invenções na área das telecomunicações, tais como o rádio, tv, computador, celular e internet, entre outros.

Todavia, é importante lembrarmos que os computadores, tão utilizados pelas empresas, pelas pessoas, pelos alunos e que sempre estão se modificando, não foram inventados para fins comerciais, mas sim para fins militares, conforme indicado por Rodrigues et al (2009, p. 229):

A invenção do computador, na década de 1940-50, tinha objetivos militares. O Departamento de Defesa dos Estados Unidos investiu muito dinheiro em universidades e empresas que pudessem inventar super calculadoras e redes de comunicação a distancia. O computador, naquela época, era uma máquina imensa, pesadíssima, que operava segundo códigos que só os engenheiros conheciam. Na década de 1970, na Califórnia (Estados Unidos), jovens estudantes resolveram construir uma máquina pequena, à qual deram o nome de *personal computer*. [...] As máquinas funcionavam isoladamente até a invenção de uma rede que uniria os computadores uns aos outros.

Como retrata Rodrigues et. al (2009 p. 15), apud Marcuschi e Xavier (2004), “o computador será nos próximos anos uma necessidade tão fundamental como a geladeira, o fogão ou a escova dental.” Esse trecho mostra claramente como estas ferramentas de TDICs estão presentes no cotidiano das pessoas, e, neste contexto, o ambiente educacional também deve inovar e aproveitar estas ferramentas tecnológicas para facilitar o processo de ensino-aprendizagem como descreve Moratori (2003, p. 1):

A sociedade moderna vive a "era da informação" e, conseqüentemente, a experiência educacional deve ser diversificada uma vez que envolve uma multiplicidade de tarefas. Os alunos necessitam dominar o processo de aprendizagem para o desenvolvimento de suas competências, e não mais absorver somente o conteúdo. Faz-se necessária uma educação permanente, dinâmica e desafiadora visando o desenvolvimento de habilidades para a obtenção e utilização das informações. (...) A diversão, usando o computador como ferramenta, tem se tornado uma forte tendência, incentivada por recursos tecnológicos cada vez mais sofisticados e acessíveis. O jogo educativo deve proporcionar um ambiente crítico, fazendo com que o alunos e sensibilize para a construção de seu conhecimento com oportunidades prazerosas para o desenvolvimento de suas cognições.

O advento da internet, isto é, da rede mundial de computadores, ocorreu graças a uma inovação na área militar, no contexto em que o governo estadunidense queria proteger suas comunicações em caso de ataque do adversário, como escreve Rodrigues et al (2009, p. 229) apud Ferrari (2003, p. 15):

A internet foi concebida em 1969, quando o advanced Research Projects Agency (ARPA – Agencia de Pesquisa e Projetos Avançados), uma organização do Departamento de Defesa norte-americano focada na pesquisa de informações para o serviço militar, criou a Arpanet, rede nacional de computadores, que servia para garantir comunicação emergencial caso os Estados Unidos fossem atacados por outro país – principalmente a União Soviética .

No contexto atual, a rede mundial de computadores é item indispensável no cotidiano de muitas pessoas. Sem conexão à internet as empresas não conseguem efetuar suas atividades, as pessoas não conseguem se comunicar através de dispositivos de mensagem instantânea, ou, efetuar pesquisas. As agências bancárias não conseguiriam atender seus clientes, entre outras dificuldades. Além de tudo isso, os jogos eletrônicos também são acessados através da rede mundial, seja para baixar o software ou para jogar online. Essas situações demonstram a dependência que a sociedade criou em relação à internet, que conecta pessoas, efetua processos e é indispensável no trabalho, na educação e na vida pessoal dos indivíduos.

2.1 AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO COTIDIANO ESCOLAR

O computador, o celular, a internet fazem parte das TDICs que se apresentam de várias maneiras no cotidiano escolar, através das multimídias, tais como televisão, rádio, jornal, sites, internet, em que a informação é apreciada em segundos. Os telefones celulares, atualmente, além do uso para chamadas, possuem funções como fotografia, comunicação instantânea, vídeos, joguinhos, e-mail, uma infinidade de ferramentas ao usuário. Diante disso é preciso mostrar aos alunos que eles podem usar o celular além da diversão, tal como pesquisa, ou até a criação de vídeos temáticos, entre outras utilidades, seria um exemplo de aliar a tecnologia ao conhecimento, usando as TDICs.

É importante que na escola exista uma integração entre tecnologia e currículo e não uma banalização, isto é, de nada adianta ter sala com computadores com acesso a internet se os alunos não podem ou não se interessam em utilizá-la para pesquisa e trabalhos. Outro item importante diz respeito ao docente. O professor precisa se apropriar da tecnologia, de suas linguagens, e seus recursos. Como ratifica Karnal (2010, p. 11), “(...) a autonomia da condução do processo educacional é do professor.” Nesse contexto o docente tem um papel desafiador, mediando essas tecnologias com o conhecimento que deverá ser aprendido pelos alunos. Outro fator relevante é conduzir o aluno à um olhar crítico sobre os meios de comunicação em massa que influenciam nossa cultura e comportamento.

Podemos exemplificar na questão de pesquisa. Em sala de aula, antigamente as pessoas tinham que se deslocar fisicamente até às bibliotecas, hoje é muito mais acessível e prático pesquisar o assunto na internet. Mas ao lançar o tema de pesquisa, deve-se sempre orientar os alunos aos sites de pesquisa confiáveis, a filtrar as informações, a referenciar a fonte da qual buscaram e também usar e abusar de ferramentas na pesquisa tais quais como figuras, vídeos, etc. Desta forma os alunos passam a utilizar a internet não apenas para diversão, mas também para pesquisa e ampliação do conhecimento.

Diferentes estudos do campo cultural e pedagógico - preocupados com a crescente influência dos meios de comunicação de massa na formação e informação de crianças, jovens e adultos - vêm ressaltando, nas últimas décadas, a necessidade de a educação escolar sofrer modificações no sentido de construir uma relação mais dinâmica com as produções culturais da mídia e, dessa forma, estimular estudantes dos diferentes níveis de ensino a delas se apropriarem criticamente. (SILVA e JUNIOR, 2008, p. 203).

No trecho anterior os autores mostram a preocupação da educação acompanhar os processos tecnológicos que estão ocorrendo na sociedade. É preciso explorar as TDICs de modo que elas contribuam nos processos educativos, pois, infelizmente, muitas vezes, o celular e os jogos competem em lados opostos ao do conhecimento, pois para muitos que desconhecem as potencialidades das TDICs, é praticamente impossível aliar às tecnologias ao ensino e aprendizagem.

2.2 OS JOGOS

Jogo é um termo oriundo do latim “*jocus*” que significa brincadeira, divertimento. Pode ser definido como uma atividade física ou intelectual que agrega regras. (SIGNIFICADOS, 2016). Os jogos podem ser utilizados para diversão do indivíduo bem como para fins educacionais. Dentre os diversos tipos de jogos que existem destacam-se os jogos eletrônicos que podem ser jogados nos computadores e principalmente *online*. Os jogadores podem jogar sozinhos, ou em grupos simultaneamente na rede mundial de computadores.

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. (HUIZINGA, 2000, p. 05).

No fragmento anterior é possível notar que o jogo tem uma função significante, pois, coloca algo no centro, impõe regras e condutas para o jogador, sendo assim, todo jogo tem alguma significação.

Dentro das concepções de Almeida (2003), os jogos foram continuamente uma forma de atividade própria do homem. É notado que já entre os povos primitivos, a dança, caça, pesca, e as lutas que também podiam ser jogos, também eram maneiras de

sobrevivência. Já entre os egípcios, romanos, maias, as crianças deveriam aprender a jogar, para assimilar os valores, os conhecimentos, e a cultura do povo.

Um dos defensores dos jogos foi o grego Platão, que dizia que os primeiros anos da criança devem ser ocupados por jogos educativos. Na época da expansão do cristianismo, a prática dos jogos declinou por ser considerado profano e sem nenhum significado. Mas, a partir do século XVI, os jesuítas passam a reutilizá-lo novamente em seus colégios. Pestalozzi inaugura um novo rumo na educação moderna. Ele afirma que o jogo é um fator decisivo que aumenta o senso de responsabilidade e a cooperação. É em Maria Montessori (1870-1952) que é divulgada a ideia de jogos para educação dos sentidos, os jogos sensoriais. Já para Piaget, os jogos são formas de enriquecer o desenvolvimento intelectual da criança. O pensador sócio-interacionista Vygotsky assegurava a importância da utilização dos jogos no processo de ensino e aprendizagem.(Almeida, 2003).Diante de todas essas concepções apresentadas, é notável a importância do jogo na vida dos indivíduos.

2.2.1 Os jogos eletrônicos como proposta pedagógica

Quando se fala em jogos, pode-se destacar vários tipos de jogos. Neste trabalho é salientado o jogo eletrônico ou também chamado game. É interessante destacar quando surgiram os jogos eletrônicos:

Em meados dos anos 1980, empresas norte-americanas e japonesas descobriram nos jogos eletrônicos um importante filão a explorar, produzindo, assim, séries de jogos cujo intuito era abranger o mercado consumidor desses produtos. Alguns apelos comerciais foram instituídos, pois os mesmos personagens de jogos passaram a se circular em camisetas, cadernos, canetas e outros itens, tendo a possibilidade de atingir um público bem maior. Enfim, os personagens transpuseram a tela e chegaram aos lares de uma maneira ou de outra. (SILVA; JUNIOR, 2008, p. 205).

Assim como o surgimento da internet, foram os estadunidenses que também saíram na frente no quesito jogos eletrônicos. Clássicos jogos como o Jogo “Super Mário” conquistaram o mundo inteiro, e são considerados consagrados. Aos poucos os jogos foram evoluindo ganhando consoles, melhor design gráfico, sons realistas, facilidade no acesso, novas formas de jogar e assim o leque de jogos aumentou

significativamente. Um dos pontos a considerar nos jogos é o elemento da competição ou da tensão, a qual o jogador está sujeito.

O elemento de tensão, por sua vez, desempenha no jogo um papel essencialmente importante. Tensão significa incerteza, acaso. Há um esforço para levar o jogo até ao desenlace, o jogador quer que alguma coisa “vá” ou “saia”, pretende “ganhar” à custa de seu próprio esforço. O jogo é tenso. É este elemento de tensão e solução que domina em todos os jogos solitários de destreza e aplicação, como os quebra-cabeças, as charadas, os jogos de armar, as paciências, o tiro ao alvo, e quanto mais estiver presente o elemento competitivo, mais apaixonante se torna o jogo. Mas, apesar de seu ardente desejo de ganhar, o jogador deve sempre obedecer às regras do jogo. (SILVA, 2015, p.333).

Isso mostra o quanto o elemento tensão, envolve o jogador, instituindo uma emoção ao jogar o game. Essa sensação prende o jogador, que procura sempre ganhar o jogo, criando e transformando o jogo em algo significativo e carregado de emoções.

O jogo eletrônico é uma atividade que instiga o aluno a buscar a solução para os problemas e encanta por trazer mudança de ambiente, sons, imagens que podem remeter à assuntos estudados em sala de aula. Como diz Silva (2015, p. 333), “ademais, o jogo tem a habilidade de lançar sobre nós uma espécie de feitiço: é fascinante e cativante.” Isso permite ao professor usá-lo como ferramenta para diversão, simulação e ampliação do conhecimento que ajudará na aprendizagem.

Para tanto, o professor tem que ter acima de tudo planejamento. De nada adianta permitir aos alunos jogarem um jogo sem planejamento. É preciso saber o que, como e para que servirá o jogo. Para maximizar a aprendizagem do conhecimento por intermédio dos jogos, o professor deve seguir os seguintes passos, de acordo com Gorow (1977, p. 46):

1. Esclarecer os objetivos: Deixar claro aos alunos, qual é o objetivo do jogo, e o que fazer para alcançá-lo, pois todo jogador deseja vencer.
2. Analisar o assunto e as tarefas de aprendizagem: Determinar os assuntos que serão aprendidos e as tarefas que os alunos terão de realizar.
3. Aproveitar o conhecimento do aluno: Descobrir o que os alunos já sabem para explorar melhor o conteúdo.
4. Planejar o programa de ensino: O planejamento é fundamental para que se possa organizar o material utilizado e as alternativas de métodos.

5. Relacionar-se de forma saudável: É preciso criar um clima de espírito de equipe com os alunos, inspirando confiança e união.

6. Aperfeiçoar o processo: A avaliação e correção dos erros são importantes para o aperfeiçoamento do jogo.

7. Jogar para ganhar: Deve-se sempre buscar melhorar o desempenho dos alunos visando desenvolver suas habilidades.

Como habilidades desenvolvidas com a aplicação dos jogos eletrônicos podem ser citadas: aumento da coordenação olho-mãos e coordenação motora visual, a habilidade de resolução de problemas, de tomada de decisões, agilidade, atenção, etc. Isso é apontado no trecho: “Pesquisadores defendem que, se o game for utilizado de forma correta pelo professor, as lições aprendidas nas aulas de [...] História e até Literatura poderão ser fixadas pelos alunos de uma forma divertida e eficiente”. (GLOBO EDUCAÇÃO, 2013, p.01). Ou ainda, como mostra Wang (2006, p. 04):

Em muitos aspectos, os jogos eletrônicos possibilitam um melhor ambiente de aprendizado. Os jogos permitem um ajuste de nível de dificuldade conforme as habilidades do jogador, provêm aos jogadores um *feedback* claro e imediato, e dá aos jogadores escolhas e controle sobre suas ações. Também despertam a fantasia e a curiosidade, além de oportunidades para colaborar, competir, ou socializar-se com os outros jogadores.

Os autores Telles e Alves (2015, p. 172), ratificam como os jogos podem ajudar na aprendizagem de História no seguinte: “os jogos digitais são desenhados para oferecer ao usuário a interação com representações do passado nas mais diferentes formas midiáticas, a saber: texto, simulação, narrativa e elementos audiovisuais.” Estes elementos enriquecem a atividade e estimulam o aluno a jogar e também a interagir sentindo-se em uma espécie de realidade virtual, aproximando-o do conhecimento.

A fórmula computador mais jogo se torna eficiente, pois associa a riqueza dos jogos educativos com o poder de atração dos computadores. E, como consequência desta associação, teremos os jogos educacionais computadorizados, onde o computador será usado de forma lúdica e prazerosa, para explorar um determinado ramo de conhecimento, além de trabalhar com algumas habilidades, como, por exemplo, destreza, associação de ideias e raciocínio lógico e indutivo, entre outras. (MORATORI, 2003, p.01)

Nessa direção, como demonstra Moratori, o jogo eletrônico associa a diversão com educação, se for desenvolvido de maneira correta. Essa TDIC ajuda o aluno a arquitetar os descobrimentos, amplia e enriquece sua individualidade e habilidades.

Ao analisar um game é imprescindível identificar a qual grupo pertence e os aspectos envolvidos. As classificações dos jogos podem ser categorizadas como expõe Silva (2012, p.27-28) apud Gee (2010, p.60) da seguinte forma:

a) **Jogos de lançamento e tiros:** Beneficiam o desenvolvimento de reflexos rápidos, a capacidade de raciocínio e a habilidade de tomada de decisões.

b) **Jogos de combate:** Abarcam estratégias, tomada de decisão e também o trabalho em equipe.

c) **Jogos de aventura:** Neste game, o jogador assume o papel de protagonista em uma história interativa, explora ambientes, soluciona problemas com funções específicas.

d) **Jogos de simulação:** Trabalha a resolução de problemas reais em ambientes virtuais.

e) **Jogos de simulação de papéis:** Oportuniza ao jogador representar diferentes papéis, objetivando simular situações.

f) **Jogos de ação/arcade:** Admite que o jogador desenvolva agilidade, reflexo, tomada de decisões rápidas e superação de entraves.

g) **Jogos de estratégia em tempo real:** Ajuda o jogador a treinar habilidades de tomada de decisões de maneira estratégica, trabalho em equipe, bem como a administrar recursos e cidades, por exemplo.

De acordo com Bom foco e Azevedo (2012) apud Gee (2009, p.30), os principais aspectos promotores da aprendizagem presentes nos bons jogos eletrônicos, e que foram por ele descritos, são:

1. **Identidade:** É por meio da identidade que os jogadores são encantados, seja pelo personagem que foi legado ou pela criação de um novo jogador.

2. **Interação:** Nos games, a interação do jogador é essencial para o seu desenvolvimento, pois a partir das interações, vão se criando novas provocações.

3. **Produção:** Este aspecto envolve co-desenhar o game, tomar decisões, editar cenários. Dessa forma, os jogadores não são passivos, mas co-criadores de contextos no jogo.

4. **Riscos:** É errando que se aprende. No game, ao errar, é possível refazer e refletir e dessa forma criar novas estratégias para vencer o desafio.

5. **Customização:** Nesse aspecto é possibilitado ao jogador escolher o estilo e as formas de jogar, podendo eleger os níveis de dificuldade.

6. **Agência:** Esse quesito relaciona a impressão de controle sobre as ações e as decisões do jogo, através da construção e da interação.

7. **Boa ordenação dos problemas:** Por uma lógica, nos games, os objetivos mais fáceis aparecem antes dos mais difíceis.

8. **Desafio e consolidação:** Apresentam a chance de repetição das habilidades estudadas e dos problemas enfrentados para posteriormente apresentarem novas provocações;

9. **Informação “na hora certa” e “a pedido”:** Isso se refere ao acesso à informação necessária, oferecida no decorrer do jogo, ou antes, ou na solicitação do jogador.

10. **Sentidos contextualizados:** Insere certo tema no tempo, espaço associando ações, imagens e diálogos a elas relacionadas, isto é, criar um clima propício no jogo.

11. **Frustração prazerosa:** Os jogos proporcionam desafios que são possíveis de conseguir, o que é motivador.

12. **Pensamento sistemático:** Os jogadores são levados a refletir sobre as relações entre eventos, fatos, habilidades e objetivos contextualizados.

13. **Explorar, pensar lateralmente, repensar os objetivos:** Estimulam os jogadores a explorar o jogo minuciosamente, repensando os objetivos.

14. **Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído:** Nesse aspecto os personagens emprestam suas habilidades ao jogador, ele apenas precisa saber quando e como utilizar as habilidades do seu personagem.

15. **Equipes transfuncionais:** Possibilidade de jogar em grupo com os mesmos objetivos; cada um possui uma função distinta de acordo com sua capacidade.

16. **Performance anterior à competência:** Nesse último aspecto é possível exercitar, e antes de adquirir a competência o jogador pode treinar as aptidões necessárias usando-se das ferramentas inteligentes e pela ajuda dos outros jogadores.

Quando se trata de analisar o jogo é importante destacar se o jogo é para multijogadores ou não, pois os jogos multijogadores proporcionam a possibilidade do jogador interagir com o jogo e com outros jogadores, aumentando a imersão, competitividade e emoção. O som do jogo influencia também, já que pode sinalizar

perigo ou aumentar momentos de tensão. Nos jogos de estratégia, é importante analisar se é possível ao jogador a opção de errar, voltar, e fazer de novo de maneira diferente, isso ajuda a desenvolver no aluno a criatividade na procura por soluções, e de ver várias probabilidades para resolver uma situação (PASSOS, 2016).

Dessa forma, a análise torna-se uma ferramenta pedagógica útil ao docente, que busca como objetivo final a aprendizagem do aluno. Apesar de mostrar muitos pontos positivos em relação aos jogos eletrônicos é preciso que o professor fique atento a questões avaliativas conforme orienta Telles e Alves (2015):

- Qual a concepção de história que o jogo eletrônico possui?
- O professor praticou o jogo eletrônico para familiarizar-se com ele?
- Qual a análise do jogo e do aspecto real?

Tais questionamentos são importantes para o professor analisar se o jogo atende aos objetivos curriculares no sentido de contemplar conteúdos a serem trabalhados. Diante dessa análise, mesmo que o jogo tenha lacunas em branco é possível abrir espaço para diálogo com os alunos sobre as representações, a ficção e quando aborda elementos que se relacionam com o que aconteceu, ou seja, mais próximos da realidade e de acordo com o contexto. Como ratificam os autores: “No entanto, é fundamental discernir entre uma simulação historicamente válida e a narrativa historicamente válida.” (TELLES e ALVES, 2015, p.179).

Outra sugestão de roteiro para a análise pedagógica dos jogos eletrônicos é proposta por Azevedo (2012, p.206-208) levando a refletir sobre a utilização pedagógica do jogo eletrônico.

1. Quais conteúdos que podem ser desenvolvidos a partir do jogo eletrônico?
2. Quais as condições necessárias para a utilização do jogo eletrônico na escola, tais como recursos materiais e humanos?
3. Destacando-se a relação entre o tempo necessário para se jogar um determinado jogo e com o tempo disponível para as suas aulas, como planejar a utilização do game?
4. Tendo em vista os princípios de aprendizagem existentes, você utilizaria o jogo eletrônico em suas aulas?
5. Quais atividades poderiam ser desenvolvidas a partir deste game?
 - () Produção de textos sobre o game;
 - () Cumprimento de objetivos pré-determinados pelo professor;

- () Discussões realizadas a partir do game;
 - () Produção de materiais e realização de atividades que abordem o game;
 - () Outras atividades, quais? _____
6. Como seriam avaliadas as atividades desenvolvidas a partir deste game?
- () Discussão das atividades realizadas a partir do JE
 - () Avaliação do aprendizado adquirido por meio de provas
 - () Realização de trabalhos/projetos
 - () Avaliação por meio da análise do jogar dos alunos
 - () Outros, quais? _____

2.3 ANÁLISE DOS JOGOS SOBRE A PRIMEIRA GUERRA MUNDIAL

Um dos muitos desafios para os docentes é tornar aula atraente e proporcionar interação entre os envolvidos no processo educativo. Empecilhos como a falta de atenção, o desinteresse pela matéria, desmotivação, falta de planejamento e falta de criatividade do docente para ministrar a aula, são situações e problemas presentes na realidade escolar. Tendo isso em mente, o professor deve planejar suas aulas levando em consideração tais problemas e a forma como eles podem ser minimizados. A aula deve ser atrativa e diferenciada para motivar os alunos. Uma das propostas para conquistar os alunos e levá-los a aprender é inserir jogos nas aulas e vinculá-los ao conteúdo a ser trabalhado.

Um dos conhecimentos que a escola deve proporcionar ao aluno é em relação ao ensino e aprendizado de História. A palavra História é de origem grega, e significa investigação, pesquisa. Esse conceito surge na Grécia com Heródoto, no século V a.C. Um dos grandes desafios da educação no componente curricular de História é que o aluno se sinta atraído e se apaixone por essa área de conhecimento, que deve ser compreendida e trabalhada de forma a superar decorebas de datas e de heróis. É preciso fazer o discente se sentir sujeito da História e que ele tenha em mente que também pode modificar suas ações na sociedade, pois, História se aprende na vivência dos alunos como mostram os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN):

Não se aprende História apenas no espaço escolar. As crianças e jovens têm acesso a inúmeras informações, imagens e explicações no convívio social e familiar, nos festejos de caráter local, regional, nacional e mundial. São atentos às transformações e aos ciclos da natureza, envolvem-se com os ritmos acelerados da vida urbana, da televisão e dos videocliques, são seduzidos pelos apelos de consumo da sociedade contemporânea e preenchem a imaginação com ícones recriados a partir de fontes e épocas diversas. Nas convivências entre as gerações, nas fotos e lembranças dos antepassados e de outros tempos, crianças e jovens socializam-se, aprendem regras sociais e costumes, agregam valores, projetam o futuro e questionam o tempo. (BRASIL, 1998, p.37).

Nesse contexto, buscou-se aliar o ensino de História com os jogos eletrônicos, pois, “ainda que ele seja concebido como um produto desenvolvido para o mercado de entretenimento, ele pode apresentar inúmeros elementos que o tornam útil para fins educacionais.” (TELLES e ALVES, 2015, p.180).

Diante disso, busquei integrar conhecimento e diversão ao sugerir *games* sobre a Primeira Guerra Mundial. Primeiramente, busquei em sites jogos de guerra. Foi desafiador e difícil encontrar jogos específicos baseados no referido evento histórico, pois, a maioria das plataformas apenas trazia classificados apenas como jogos de guerra, abrangendo todas as guerras. Em sua maioria, sobre a era medieval e sobre a Segunda Guerra Mundial ocorrida entre 1939 e 1945.

Na turma do nono ano, do turno matutino, do Centro de Educação Tangaraense Mara Regina Simionatto em Tangará (SC) iniciei uma aula expositiva sobre o assunto da Primeira Guerra Mundial. Questionei quais os motivos pelos quais os povos declaram guerra uns contra os outros. As respostas foram: por poder, ideias diferentes, por disputas de territórios. Em seguida, os alunos realizaram a leitura do livro didático de Cotrim (2013). Em aula posterior resolveram as questões propostas no livro didático que foram devidamente corrigidas e debatidas em sala de aula. Como continuação do conteúdo os alunos assistiram ao filme “Cavalo de guerra” (2011) utilizando o projetor em sala de aula. Foram levados a analisar o que era fictício e o que pode ter sido real no conflito e no filme, bem como as armas, países envolvidos e contexto social. Como ferramenta educativa lhes comuniquei que eles utilizariam a sala de informática para jogar *games* temáticos sobre a Primeira Guerra Mundial. Expliquei que a escolha dos jogos ocorreu tendo em vista que através do jogo é possível simular, de forma virtual, alguns aspectos do conflito de forma tática, estratégica, militar e assim poder associar muitas características presentes no fato histórico.

A Primeira Guerra Mundial foi uma guerra global centrada na Europa, que começou em 28 de julho de 1914 e durou até 11 de novembro de 1918. O conflito envolveu as grandes potências de todo o mundo, organizadas em duas alianças opostas: os aliados (com base na Tríplice Entente entre Reino Unido, França e Império Russo) e os Impérios Centrais (originalmente Tríplice Aliança entre Império Alemão, Áustria-Hungria e Itália).

Em aula posterior eu havia explanado sobre a utilização do jogo como ferramenta complementar ao conteúdo e encaminhei os alunos até a sala de informática, onde foram orientados a acessar o blog que eu mantenho (<profdaianafontana.blogspot.com.br>), no qual eles encontraram informações de sites sobre jogos, vídeos e os links para acessarem os sites. Em seguida, os alunos responderam aos questionários (apêndices A e B).

Foram sugeridos três jogos tendo em vista as particularidades que poderiam ocorrer no momento como, por exemplo, limitação na conexão de rede, problemas com plugin, como de fato ocorreu. Eu estipulei tal questão em decorrência da infraestrutura em relação a rede e computadores. A escola conta com conexão Internet Banda Larga de 2 Mbps, 2 Roteadores Wireless, 1 Modem 1 Hub. Na sala de Informática há 18 Computadores comportando o sistema Linux Educacional 4.0. Os computadores estão em boas condições, além de 1 Computador (Windows 7), 1 Lousa Multifuncional (Linux Educacional 4.0) - 1 Data Show (boas condições) 1 Equipamento de Som Completo e 1 Notebook (Windows 7), em boas condições (SANTOS, 2016). As dificuldades encontradas foram à questão de hardware e software, já que alguns computadores não funcionavam; a conexão da escola ADSL lenta para comportar tantos computadores, e problemas de software de flash em alguns computadores.

Quanto ao perfil dos alunos relacionado ao acesso às tecnologias foram solicitados aos 23 alunos do nono ano que respondessem ao questionário conforme indicam as Tabelas a seguir.

TABELA 1- Você possui acesso, em casa, às tecnologias:	
Celular	20
Computador de mesa ou notebook	7
Tablet	5
Total de respostas	32

Tabela 1: Acesso às tecnologias

Fonte: Questionário respondido pelos alunos do nono ano.

A primeira tabela sobre o acesso às tecnologias celular, computador de mesa ou notebook ou tablet, mostra 32 respostas, sendo que o aluno pode acessar mais de uma TDIC. Revela-se que a maioria dos alunos possui acesso ao celular e apenas um terço dos alunos possui acesso a computador ou notebook.

TABELA 2- Forma de conexão à internet, em casa, é através de:	
Telefone fixo ADSL	2
Celular	12
Via rádio	4
Fibra óptica	3
Não tenho internet	2
Total de respostas	23

Tabela 2: Forma de conexão à internet em casa

Fonte: Questionário respondido pelos alunos do nono ano.

A Tabela 2 é sobre a forma de conexão à internet. A maioria dos alunos acessa a rede mundial através do celular, representando metade dos alunos, seguido por conexão via rádio, ADSL e fibra óptica. Importante frisar que 02 alunos não tem acesso à internet em suas residências.

TABELA 3- Você acessa a Internet em casa para:	
Games	9
Redes sociais "facebook"	15
Sites de pesquisa	14
Vídeos e filmes	9

E-mail	1
Não utilizo internet	2
Total de respostas	50

Tabela 3: Finalidade do acesso à internet em casa

Fonte: Questionário respondido pelos alunos do nono ano.

A Tabela 3 mostra a finalidade do acesso à internet por parte dos alunos. A maioria acessa rede social, e também sites de pesquisa. Os games e filmes empatam no quesito, foram 9 respostas. Isso representa dos 23 alunos, menos de um terço que acessam os jogos. Em seguida vem o serviço de e-mail. Ressaltando que dois alunos não utilizam internet, provavelmente pelo fato de não ter acesso.

Tendo em vista peculiaridades como conexão lenta, computadores danificados, insegurança, entre outros, os alunos foram orientados a acessarem os três já citados jogos para que tivessem opções de games, caso algum não pudesse ser acessado.

Big BattleTanks: É um jogo lançamento, em que tanques rivais combatem o tanque do jogador para saber qual é o melhor em combate. A vitória depende de seus tiros certos. As habilidades desenvolvidas são a lateralidade e agilidade. Nível de dificuldade: fácil. No site do desenvolvedor não há classificação indicativa, só existem instruções referentes ao game. Empresa desenvolvedora 2D Play.com. Não há versão em português do jogo, apenas orientações em português nas plataformas. (2DPLAY.COM, 2015).



Figura 1: Jogo Big BattleTanks

Fonte: 2DPLAY.COM, 2015

Supremacy 1914: É um jogo de estratégia que comporta vários jogadores, em que o jogador consegue um dos países do mundo durante a primeira guerra mundial. O jogador compete com países controlados por outros jogadores, jogando o mesmo jogo e com países controlados por computador. Gestão de recursos, atualizações de província e alianças desempenham papéis chave no jogo, além do aspecto de conquista. A vista principal do jogo é um mapa que pode ser ampliado para dentro e para fora. As habilidades desenvolvidas são a estratégia e agilidade. Nível de dificuldade: média. Criado pela Bytro Labs e publicado pela Bigpoint Games. Há versão em português. Não há orientações sobre a classificação indicativa. (BITRO LABS, 2016).



Figura 2: Jogo Supremacy 1914
Fonte: BITRO LABS, 2016

Warfare 1917: É um jogo de estratégia e combate na qual o jogador escolhe liderar o exército britânico ou alemão através das trincheiras da Europa. Usa infantaria, blindados e apoio de fogo para bombardear seus inimigos e tomar o controle do território. A Primeira Guerra Mundial ficou conhecida como uma guerra de pouca mobilidade, ou guerra de trincheiras. O objetivo é tomar o território inimigo. As habilidades desenvolvidas são a estratégia, tomada de decisão, planejamento e agilidade. Nível de dificuldade: média. O desenvolvedor é Armor Games. Apesar de não ter classificação etária no site oficial, há uma mensagem em inglês, orientando sobre o conteúdo em uma das plataformas, em que o jogo pode ser acessado, sugerindo indicação para acima de 13 anos. Não há versão em português do jogo, apenas orientações em português nas plataformas. (ARMOR GAMES, 2016).



Figura 3: Jogo Warfare 1917

Fonte: ARMOR GAMES, 2016

Os jogos foram escolhidos tendo em vista que cada um aborda um contexto diferenciado do conflito tal como organização de tropas, alianças políticas, combate nas trincheiras, armas utilizadas no conflito, a utilização de tanques de guerra são retratados nos trechos dos jogos. Para tanto, é importante o docente utilizar estratégias para abordar os assuntos, tal como um roteiro de análise.

O roteiro a seguir proposto por Azevedo (2012) foi adaptado e objetiva a análise pedagógica dos jogos eletrônicos Big BattleTanks, Supremacy 1914 e Warfare 1917.

ANÁLISE	BIG BATTLE TANKS	SUPREMACY 1914	WARFARE 1917
Quais são as ações possíveis de serem realizadas para o seu desenvolvimento?	Atirar Mover	Administrar recursos, construir, Fazer alianças, coordenar tropas	Atirar nos inimigos, Recuar Avançar
Quais são os objetivos principais existentes	Eliminar o tanque inimigo com tiros	Administrar tropas e recursos e derrotar os inimigos e conquistar territórios	Eliminar os inimigos nas trincheiras usando a artilharia
Quais as regras?	Atirar e esperar o adversário atirar também.	Livre de regras específicas.	Avançar com as tropas e não deixar o inimigo vencer
Comente as características visuais e sonoras	Som de tanque de guerra, cenários variados, pedras, urbano, deserto, tanques de cores diferentes, som de tiro	Não há som, há mapas, fotos de generais, figuras de recursos e tropas e batalhas.	Tropas em combate, conflito nas trincheiras, homens falando, artilharia, Som de marcha
Identidade: O jogador pode construir e desenvolver um novo personagem desde o início do jogo?	Não. O jogador escolhe uma cor e escreve seu nome	Não, permite escolher personagem pré – definido que recebe a denominação de general.	Não, permite escolher personagem pré – definido (general da Inglaterra ou Alemanha)

ANÁLISE	BIG BATTLE TANKS	SUPREMACY 1914	WARFARE 1917
Produção	Não, mas permite escolher cenário deserto, urbano, etc.	Não, permite apenas trocar cenários.	Não permite editar cenários
Riscos	Há opção de tentar novamente.	Há opção de tentar novamente.	Sim, perde a batalha, e avança minimamente
Customização	Não possui nível de dificuldade	Não possui nível de dificuldade.	Não possui nível de dificuldade.
Agência	Não permite construções.	Sim, é necessário administrar recursos, construções e tropas	Não permite construções.
Boa ordenação dos problemas	Não permite.	Sim, os primeiros desafios são os mais fáceis e dificultando conforme a elevação das patentes.	Não permite.
Desafio e consolidação	Permite pausar o jogo ou tentar novamente.	Sim, permite que se a batalha for perdida, pode-se tentar novamente.	Não permite pausar o jogo.
Informação “na hora certa” e “a pedido	A informação aparece na primeira tela.	Sim, é auto explicativo e há possibilidade de pesquisar em caso de dúvidas.	Não, se descobre as informações jogando com o mouse.
Sentidos contextualizados	Não, apenas cenários, e tanques adversários.	Sim. Mostra mapas de territórios, cidades, recursos, pessoas, batalhas.	Sim. Mostra as batalhas nas trincheiras e as armas, bandeiras, sons de batalha, e comemoração ao vencer
Frustração prazerosa	Não, se perder, tem que começar novamente.	Sim. Os desafios são possíveis de realizar	Sim, mesmo perdendo permite continuar, ganha habilidades de experiência..
Pensamento sistemático	Não, apenas tiro de tanque no adversário.	Sim. Há uma relação entre recursos, tropas, ataques.	Não, apenas artilharia e soldados para ataque
Explorar, pensar lateralmente, repensar os objetivos	Não.	Sim. Permite repensar	Permite escolher envio de uma tropa ou mais ao mesmo tempo.
Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído	Não permite usar ferramentas inteligentes.	Não permite usar a experiência de outros jogadores	Não, por ser apenas um jogador contra o computador.
Equipes transfuncionais:	Só permite jogar contra outro jogador ou outros jogadores	Sim, há possibilidade de jogar em grupo.	Não permite jogar em equipe.
Performance anterior à competência:	Não é possível treinar antes de jogar	Não é possível treinar antes de jogar	Não é possível treinar antes de jogar

Tabela 4: Análise dos jogos

Fonte: Azevedo (2012, p.200-207). Adaptado por Daiana Cecatto....

Ao final da aula foram orientados a responder questionamentos tais como: O que você achou dessa atividade? Você gosta de jogar? Joga com frequência? Em que lugares? Você acha possível aprender com os games? Se sim, o que se aprende? Você gostaria que seus professores utilizassem os jogos para ajudar nas discussões e no aprendizado em sala de aula?

Todas as respostas quanto às opiniões dos alunos a respeito da atividade, foram positivas. Foram usados adjetivos tais como: “Interessante, inovadora, legal, diferenciada, divertida”. Ressaltando que muitas respostas foram parecidas no conteúdo por isso são citadas no geral.

Quanto às perguntas sobre gostar de jogar, se o aluno joga com frequência, os lugares, e se é possível aprender com os games, os alunos responderam unanimemente que gostam de jogar, porém, a maioria não joga todo dia, pois não tem acesso em casa, já que apenas um terço da sala tem acesso, ao computador. As respostas quanto ao fato se é possível aprender com os games foram “aprender melhor”, “aliar o conhecimento com o jogo” e “facilitam a aprendizagem”.

Todos os alunos concordaram com a sugestão de que os professores utilizem os jogos em sala de aula como ferramenta de aprendizagem e disseram sentir mais motivação para estudar. Os alunos reclamam que as aulas são sempre da mesma maneira, e o jogo é uma forma de assimilar melhor o conteúdo, no caso desses jogos que tratam de simulação do conflito ocorrido na Primeira Guerra Mundial.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das transformações que ocorrem na sociedade, é preciso um currículo integrado que faça sentido para a vida das pessoas, para a aprendizagem e para que se viva dignamente, sabendo os direitos e deveres em sociedade. Dessa forma, a escola se torna uma geradora de conhecimento, em que professor e aluno são protagonistas do conhecimento e não apenas meros espectadores.

O objetivo geral do trabalho apresentado descreveu os aspectos relacionados à utilização de jogos eletrônicos como ferramenta educativa nas aulas de história através da análise dos jogos *Big BattleTanks*, *Supremacy 1914* e *Warfare 1917*. Foram descritas as Tecnologias de Informação e Comunicação (TDICS) como ferramenta de ensino e aprendizagem com vistas para a aplicação dos jogos eletrônicos.

Depois dessa experiência apresentada no decorrer do trabalho foi possível constatar que os jogos eletrônicos foram sim positivos como ferramenta na aula de História, e que podem ser usados na prática pedagógica, já que motiva os alunos a aliar o conhecimento e diversão, e torna o ato de estudar mais atrativo e significativo. O jogo desenvolve habilidades de estratégia, lateralidade, raciocínio, tomada de decisão, entre outros. Importante destacar que através dos jogos foi possível conhecer alguns aspectos históricos da Primeira Guerra Mundial como batalha de tanques de guerra, administração de tropas e recursos e territórios para derrotar os inimigos e conquistar territórios, bem como eliminar os inimigos nas trincheiras.

Pontos relevantes a considerar ao utilizar um game como recurso didático mostraram a importância do docente dominar as tecnologias tais como o manuseio do computador, a navegação da internet, a pesquisa de sites confiáveis de jogos, a busca da classificação indicativa do jogo. Testar os jogos antes de trabalhar com os alunos é imprescindível.

Uma das dificuldades encontradas foi a questão da conexão que impedia os alunos de acessarem os jogos e também problemas com software desatualizado. Outra questão foi a insegurança dos alunos em relação ao jogo, já que alguns não tem computadores ou não jogam com frequência. A maioria dos alunos optou pelo jogo mais fácil por falta de conhecimento, incerteza e pelo fato das instruções estarem em língua estrangeira.

Enfim, os resultados da utilização dos jogos eletrônicos como ferramenta de ensino e aprendizagem foram positivos, permitindo aliar o conhecimento, diversão e tecnologia no cotidiano escolar. O trabalho suscitou novas questões que poderiam ser trabalhadas na instituição escolar tais como melhoria na infraestrutura de rede, a promoção de capacitações com todos os docentes para instigá-los a trabalhar com os jogos eletrônicos, aliando sua prática pedagógica às novas tecnologias, e também motivar os alunos a compreender as TDICs como aliada da educação. Outra sugestão seria a escola trabalhar com projetos que contemplem aulas de informática e programação para iniciantes.

Esta iniciativa apresentada no decorrer do trabalho de aliar os conteúdos das aulas de História com jogos eletrônicos foi desafiadora, e motiva e incentiva docentes e discentes a buscarem novas formas de buscar e produzir conhecimento. Os jogos desenvolvem habilidades, instigam a criatividade, a pro atividade e a motivação. Finalizo citando Jean Piaget (1896-1980) psicólogo suíço e importante estudioso da pedagogia: “O principal objetivo da Educação é criar pessoas capazes de fazer coisas novas e não simplesmente repetir o que as outras gerações fizeram”.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: **Técnicas e jogos pedagógicos**. 11. ed. São Paulo: Ed. Loyola, 2003.

ARMOR GAMES. **Warfare 1917**. Copyright 2005-2016. Disponível em: <<http://armorgames.com/play/2267/warfare-1917>> Acesso em: 30 mai. 2016.

AZEVEDO, Victor de Abreu. **Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para sua análise pedagógica**. Dissertação de Mestrado em Educação. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2012. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/96260/300915.pdf?sequence=1>> Acesso em: 30 mai. 2016

BITRO LABS. **Supremacy 1914**. Copyright 2016. Disponível em: <<http://br.supremacy1914.com/index.php?id=63&L=5>> Acesso em: 30 mai. 2016.

BOMFOCO, Marco Antônio;AZEVEDO, Victor de Abreu. **Os jogos eletrônicos e suas contribuições para a aprendizagem na visão de J. P. Gee**. CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação.V. 10 Nº 3, dezembro, 2012. Disponível em: <<http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo20/artigos/7d-marco.pdf>> Acesso em 01 de jun. 2016.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: história**. Brasília: MEC, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn_5a8_historia.pdf> Acesso em 06 maio. 2016.

COTRIM, Gilberto. **História Global: Brasil e Geral**. Ensino fundamental volume 1. São Paulo: Saraiva, 2013.

GLOBO EDUCAÇÃO. **Por meio de jogos eletrônicos, estudantes aprendem e se divertem: Games estimulam aprendizado e ajudam a desenvolver habilidades**. Disponível em: <<http://redeglobo.globo.com/globoeducacao/noticia/2013/12/por-meio-de-jogos-eletronicos-estudantes-aprendem-e-se-divertem.html>>Dezembro de 2013. Acesso em: 15 mai. 2016.

GROW, Frank F. **O jogo da aprendizagem: estratégias para professores**. São Paulo: EPU, 1977.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo, Perspectiva, 2000.

KARNAL, Leandro et. al. **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas**. 6 ed. São Paulo: Contexto, 2010.

MARTELLI, Sirley Isabel. **As dificuldades de aprendizagem na leitura e escrita no processo de alfabetização**. Monografia de pós-graduação em Especialização em Ciências da Educação da Universidade do Oeste de Santa Catarina – UNOESC, 2009.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Universidade federal do Rio de Janeiro. Instituto de matemática. Núcleo de computação eletrônica. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <Informaticanaeducaçãohttp://www.nce.ufrj.br/GINAPE/publicacoes/trabalhos/t_2003/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf> Acesso em: 23 mar. 2016.

PASSOS, Geovana. **Jogos**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <geozinhapassos@gmail.com> em 30 de mai.2016.

RODRIGUES, Adail Sebastião Junior et.al. **Internet & ensino: novos gêneros, outros desafios**. 2. ed. Rio de Janeiro: Singular, 2009.

SANTOS, Marco Antônio Fernandes. **Sobre os computadores e conexão da escola**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <mafscurso@gmail.com > em 02 de jun.2016.

SIGNIFICADOS. **Significado de Jogo**. Significados: descubra o que significa, conceitos e definições.2016 Disponível em:<http://www.significados.com.br/jogo/>Acesso em: 15 mai. 2016.

SILVA, Cristiani B; JUNIOR, Antonio Celso Mafra.Os jogos de computador e o ensino de História. **Em Tempo de Histórias**: Publicação do programa de Pós-graduação em História PPG-HIS/UnB, n.12, Brasília, 2008 Disponível em: <periodicos.unb.br/index.php/emtempos/article/download/2602/2153> Acesso em: 15 mai. 2016.

SILVA, Gabriela Correa da. Uma Abordagem sobre Jogos e Ensino de História: a Proposta do Pife da Mitologia Egípcia. **Revista do Corpo discente do PPG – História da UFRGS**: v. 7, n. 16 (julho 2015). Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/aedos/article/view/57025>> Acesso em 15 mai. 2016.

SILVA, Jacqueline Felix. **Jogos estratégicos e os relacionamentos no universo de Ikariam**. Universidade Federal de Alagoas. Centro de educação. Programa de pós-graduação em educação. Mestrado em educação. Maceió – AL, 2012. Disponível em: <http://www.ufal.edu.br/unidadeacademica/cedu/pos-graduacao/mestrado-e-doutorado-em-educacao/dissertacoes/2010/jacqueline-felix-da-silva/at_download/file> Acesso em: 01 jun. 2016.

SPIELBERG, Steven. **War Horse (Original) Cavalos de Guerra**. Ano 2011. Distribuição Touchstone Pictures, 146 min.

TELLES, Helyom Viana; ALVES Lynn. **Ensino de História e Videogame: Problematizando a Avaliação de Jogos Baseados em Representações do Passado. XI Seminário SJEEC (junho de 2015)**. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/R26SJEEC2015.pdf>> Acesso em: 15 mai. 2016.

SCHIZZI, Vanice. **Respeito à cidadania**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <vanice.schizzi@hotmail.com> em 01 de jun. 2016.

WANG, Wanderley. **O aprendizado através de jogos para computador: por uma escola mais divertida e mais eficiente**. Portal da Família. 26/08/2006. Disponível em: <<http://www.portaldafamilia.org.br/artigos/artigo479.shtml>> Acesso em 15 mai. 2016.

2DPLAY.COM. **Big Battle Tanks**. Copyright 2001-2015. Disponível em: <<http://www.2dplay.com/big-battle-tanks.html>> Acesso em: 30 mai. 2016.

APÊNDICE A

QUESTIONÁRIO – SOBRE O ACESSO ÀS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO



Prezado aluno!

O presente questionário do curso de Especialização em “Educação na cultura digital” aos alunos do 9º do Centro de Educação Tangaraense Mara Regina Simionatto, tem por objetivo analisar o acesso dos alunos às TDICs (Tecnologias de Informação e Comunicação). Favor assinar com um “X”

nas respostas.

1. Você possui acesso em casa às quais destas tecnologias:

a() Celular b() computador de mesa c() notebook d() tablet

2. A forma da conexão à internet em casa é através de:

a() Telefone fixo b() celular c() via rádio d() fibra óptica
e() Não tenho internet f() Wi-fi cedida g() outros

3. Com qual frequência acessa a Internet em casa:

a() Nunca b() 1 a 2 vezes na semana c() 3 a 5 vezes na semana
d() Todo dia

4. Você acessa internet em casa para:

a() Games b() Redes sociais “facebook” c() Sites de pesquisa
d() Vídeos e filmes e() e-mail f() Não utilizo internet

APÊNDICE B

QUESTIONÁRIO AOS ALUNOS SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS



Questionário para os alunos do 9 ano do Centro de Educação Tangaraense Mara Regina Simionatto

Prezado aluno!

O presente questionário do curso de Especialização em “Educação na cultura digital” tem por objetivo analisar a atividade envolvendo a aula de História e os jogos **Big BattleTanks**, **Supremacy 1914** e **Warfare 1917**. Favor responder às questões abaixo:

1. O que você achou dessa atividade?

2. Você gosta de jogar? Joga com frequência? Em que lugares?

3. Você acha possível aprender com os games? Se sim, o que se aprende?

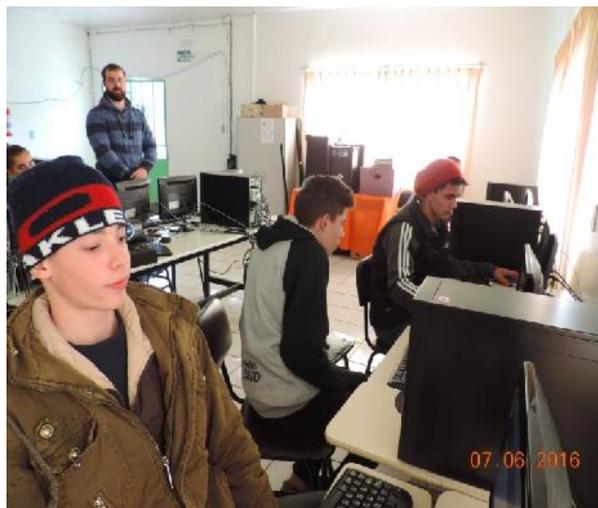
4. Você gostaria que seus professores utilizassem os jogos para ajudar nas discussões e no aprendizado em sala de aula?

APÊNDICE C

PLANO DE AULA		
Nome da Escola: Centro de Educação Tangaraense Mara Regina Simionatto		
Disciplina: História	Professora: Daiana A. Fontana Cecatto	
Ano Letivo: 2016	Série/Ano e Turma: 9º ano 01 - matutino	Nº de alunos: 23 alunos
Assunto	PRIMEIRA GUERRA MUNDIAL (1914-1918)	
Objetivo Geral	Refletir sobre as condições que contribuíram para a deflagração da Primeira Guerra Mundial e suas consequências.	
Objetivos Específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Caracterizar o cenário mundial e os motivos que levaram à deflagração da Primeira Guerra Mundial. • Perceber o desenrolar do conflito, envolvendo os aspectos sociais, econômicos, militares e políticos dos países presentes no conflito. • Conhecer as consequências da guerra, os tratados de paz e a consequência para os países envolvidos, principalmente para a Alemanha. 	
Desenvolvimento:		
PRIMEIRO MOMENTO: A professora questionará os alunos sobre quais motivos levam um povo a declarar guerra contra outro. Em seguida relacionará ao assunto sobre a Primeira Guerra Mundial.		
SEGUNDO MOMENTO: Os alunos realizarão a leitura do livro didático sobre o assunto, debatendo os pontos principais.		
TERCEIRO MOMENTO: Os alunos deverão resolver as questões propostas no livro didático que devem ser corrigidas e debatidas em sala de aula.		
QUARTO MOMENTO: Os alunos assistirão ao filme “Cavalo de guerra” utilizando o projetor em sala de aula, e deverão analisar o que é fictício e o que pode ter sido real no conflito e no filme, bem como as armas, países envolvidos, contexto social por exemplo e entregar um relatório sobre o filme.		
QUINTO MOMENTO: Os alunos serão encaminhados até a sala de informática para jogar games temáticos sobre a Primeira Guerra Mundial. Explicar que a escolha dos jogos ocorreu tendo em vista que através do jogo é possível simular de forma virtual alguns aspectos do conflito de forma tática, estratégica, militar e assim poder associar muitas características presentes no fato histórico. Deverão acessar que os links e informações sobre os jogos estarão disponíveis no blog da professora no endereço <profdaianafontana.blogspot.com.br> Os jogos são: <i>Big BattleTanks</i> , <i>Supremacy 1914</i> e <i>Warfare 1917</i> .		
SEXTO MOMENTO: Em seguida os alunos deverão responder aos questionários (apêndices A e B) e realização de prova escrita e comentários dos alunos sobre as atividades.		
Estratégias	Aula expositiva; Exercícios de fixação comentados; Análise do filme “ Cavalo de Guerra”; Jogos Eletrônicos online “ Big BattleTanks”, <i>Supremacy 1914</i> e <i>Warfare 1917</i>	
Cronograma	Serão utilizadas 9 aulas de 45 minutos.	
Recursos	Livro didático, caderno, projetor, som, computadores, internet, filme.	
Avaliação	Questionários sobre os jogos e prova escrita	
Referência Bibliográfica	COTRIM, Gilberto. História Global: Brasil e Geral - Ensino Médio volume 1 –1ª ed. São Paulo: Saraiva, 2010. ARMOR GAMES. <i>Warfare 1917</i> . Copyright 2005-2016. Disponível no endereço < http://armorgames.com/play/2267/warfare-1917 > Acesso em 30 mai. 2016. BITRO LABS. <i>Supremacy 1914</i> . Copyright 2016. Disponível no endereço < http://br.supremacy1914.com/index.php?id=63&L=5 > Acesso em 30 mai. 2016. 2DPLAY.COM. <i>Big Battle Tanks</i> . Copyright 2001-2015. Disponível no endereço < http://www.2dplay.com/big-battle-tanks.html > Acesso em 30 mai. 2016.	

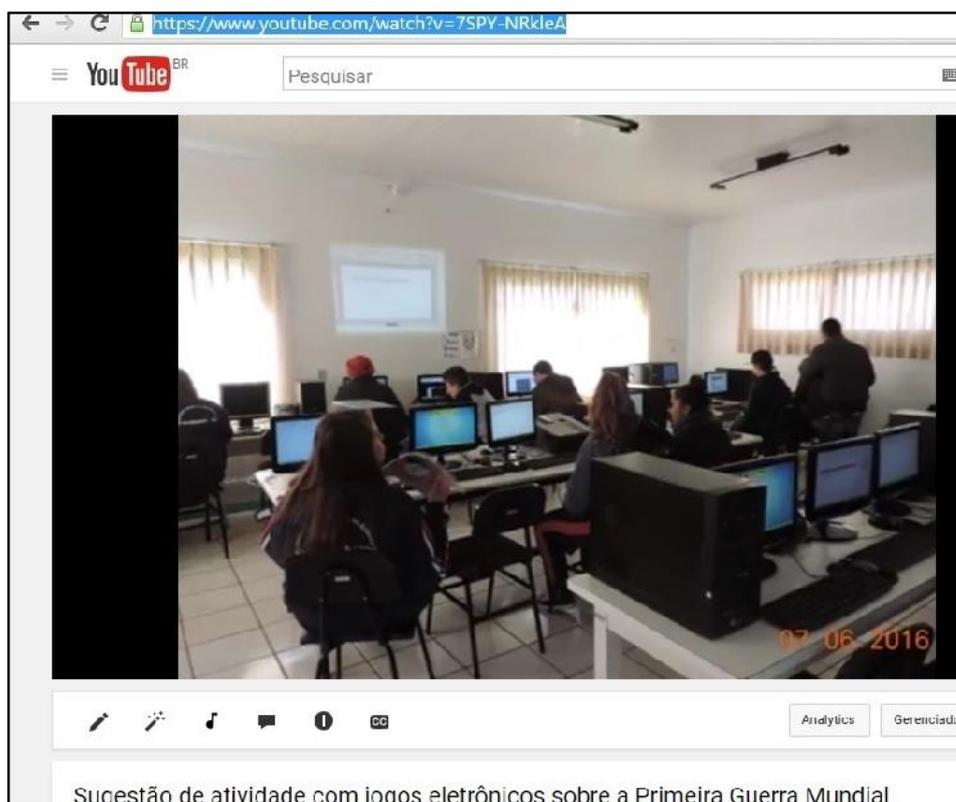
APÊNDICE D

Fotos realizadas na sala de informática com autorização dos alunos.



APÊNDICE E

Vídeo referente à atividade realizada na sala de informática



Link: <https://www.youtube.com/watch?v=7SPY-NRkleA>