



Simpósio de Integração Acadêmica

“Ciências Básicas para o Desenvolvimento Sustentável”

SIA UFV 2023



HISTORY GAMES E ENSINO DE HISTÓRIA: LIMITES E POSSIBILIDADES

Autores: Paulo Junio Miranda Brahan (paulo.brahan@ufv.br). Orientadoras: Bethania Medeiros Geremias (bmgeremias@ufv.br); Joana D'arc Germano Hollerbach (joana.germano@ufv.br)

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO (DPE) - UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA (UFV) - CAMPUS VIÇOSA
Grande área: Ciências Humanas e Sociais; Área temática: Educação; Modalidade: Pesquisa
Palavras-chave: palavras chave: Ensino de História, Jogos Digitais, Ludicidade.

Introdução

Neste trabalho, discutimos a respeito das mudanças de paradigma no campo historiográfico ao longo do século XX. A história deixaria o caráter positivista para trás e, a partir de então, trabalharia sob a ótica da história deixando de ter o caráter puramente objetivista, dando margem às subjetividades. Nesse sentido, abordamos o conceito de “quase-história” conferido a diversas obras de entretenimento – em especial aos jogos digitais, suas narrativas, ambientações, contextos e nuances.

Objetivos

Os objetivos deste trabalho são:

- Analisar o jogo Valiant Hearts Coming Home enquanto objeto e sob a ótica do ensino de história;
- Discutir como os fatos e contextos históricos estão inseridos no referido jogo;
- Ponderar sobre possíveis usos de jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem escolar

Material e Método

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, do tipo bibliográfica e documental. Buscamos artigos, dissertações e teses que abordam a temática dos jogos digitais e ensino. De outro modo, analisamos todo o jogo Valiant Hearts e submetemos para que uma turma da disciplina de Tecnologia e Educação também o fizesse. Confrontamos os dados recolhidos com a literatura existente sobre a temática.

Apoio financeiro



Resultados e Discussão

Os jogos digitais podem ser um excelente meio para que a aula se torne mais lúdica e, portanto, mais atrativa aos educandos (COSTA, 2007). Por conseguinte, é viável pensar que os chamados “History Games” podem ter papel relevante no processo de aprendizagem histórico. Os *History Games* são jogos digitais que pretendem utilizar fatos ou contextos históricos reais para compor sua narrativa. *Valiant Hearts* é um exemplo disto; no jogo controlamos personagens fictícios mas em uma ambientação real: a Europa em meio à Primeira Guerra Mundial.

Durante uma aula na disciplina de Tecnologia e Educação foi proposto que os discentes relembassem os conhecimentos que detêm sobre a Grande Guerra e, posteriormente, os assimilasse com o conteúdo e a forma que o jogo apresenta. Pesquisadores como ARRUDA (2009) também evidenciam os fatores positivos que uma abordagem lúdica pode trazer ao ensino.

Conclusões

Concluimos que Valiant Hearts tem, em si, muitos pontos de reflexão excelentes que, se bem trabalhados, podem incutir um aprendizado significativo. Porém, é necessário que o professor esteja atento para problematizar as questões chave que o jogo aborda. Em tempo, ainda que saibamos que a história que está sendo contada em *Valiant Hearts* é fictícia, nos sensibilizamos com os acontecimentos da trama. Pois estes estão envoltos de cenários, ambientações e de um conflito real. É notório que a história, enquanto ciência, estará eternamente presa aos fatos; não obstante, a história não se conta apenas nos livros didáticos.

Bibliografia

- ARRUDA, E.P; SIMAN L.M. **Jogos Digitais podem ensinar história?** In: FONSECA, S.G. (Org.) Ensino fundamental: conteúdos, metodologias e práticas. Campinas: Átomo & Alínea, 2009.
- COSTA, Evandro de Barros. Jogos Educacionais e Agentes Inteligentes. In: SILVA, Eliane de Moura. MOITA, Filomena Mª Gonçalves da Silva Cordeiro. SOUSA, Robson Pequeno de. (Orgs.) **Jogos eletrônicos: construindo novas trilhas.** Campina Grande: EDUEP, 2007.
- GLEZER, Raquel; ALBIERI, Sara. O Campo da história e as “obras fronteiriças”: algumas observações sobre a produção historiográfica brasileira e uma proposta de conciliação. **Revista IEB**, n. 48, março, 2009.
- SOUZA, Pablo Oliveira. **Entre ficção e realidade: o desenvolvimento das personagens do jogo de videogame "Valiant Hearts-The Great War"**. 2022.
- VALIANT Hearts: The Great War. Montpellier: Ubisoft Montpellier, 2014. 1 jogo eletrônico.