

# A PRÁTICA FICCIONAL VIRTUAL: O GAME COMO DISPOSITIVO DE APRENDIZAGEM

Bruno Carvalho Vieira<sup>1</sup>  
GT2- Jogos eletrônicos e Educação.

## RESUMO

Os avanços tecnológicos e a velocidade com que a informação viaja atualmente vêm trazendo muitos benefícios para a humanidade. Sem acompanhar esses avanços, o ensino da História tem sido tratado, excessivamente, de forma teórica e antiquada. Observando essas questões, pensamos em uma proposta metodológica de ensino de História que alie teoria e prática; o resultado foi o que chamamos de “Prática Ficcional Virtual”. Buscou-se referenciais teóricos na Psicologia da aprendizagem e em outros campos do saber que sustentassem, direta ou indiretamente, o uso da informática – mais especificamente games – na educação. A intervenção no campo empírico aconteceu através do jogo Age of Empires II, desenvolvido pela Microsoft foi o escolhido para ser experimentado em sala de aula para se trabalhar a Idade Média como conteúdo. Apesar de a aula teórica não ter sido abandonada, a utilização do software citado possibilitou uma aula prática em História, que além de suscitar ainda mais a curiosidade dos alunos, apresentou ao final uma satisfatória relação ensino-aprendizagem. Portanto, este artigo relata uma experiência docente que aliou o ensino de História e um game de computador.

Palavras-Chave – Ensino de História, Aprendizagem, Games, Prática Ficcional Virtual, Internet.

## Introdução

O par teoria/prática tem, geralmente, um lugar privilegiado em cursos superiores, porém, é sabido que os Ensinos Fundamental e Médio funcionam, geralmente, como simples transmissores do conhecimento produzido na academia, privilegiando-se mais a teoria em detrimento da prática.

Assim, entendemos que é uma necessidade da educação que se alie estas duas habilidades em função do saber dos alunos que formamos. Com base nisso, surgiu então a idéia de tentar fazer com que os alunos pudessem ter uma experiência em História, buscando uma possível aula prática.

---

<sup>1</sup>[xupitata@yahoo.com.br](mailto:xupitata@yahoo.com.br) - Universidade Federal de Pelotas.

Pensou-se em utilizar um *game* como um dispositivo para possibilitar que os alunos experimentassem uma forma de aprendizagem que aliasse teoria e prática via ficção. Com estas inquietações, propomos uma intervenção pedagógica de ensino e aprendizagem de História utilizando o *game Age of Empires II* como um dispositivo lúdico de educação. Cabe aqui, antes de passar a outras questões, fazer uma breve síntese do jogo.

Segundo a Microsoft, produtora do jogo,

Age of Empires II: The Age of Kings é a continuação do premiado e best-seller jogo de estratégia em tempo real Age of Empires. O Age of Empires II atravessa mil anos, desde a queda de Roma até a Idade Média, desafiando os jogadores a controlar o destino da humanidade.

O jogo mantém a dimensão épica do primeiro Age of Empires, enquanto expande os recursos de combate e da economia.

Começando com os recursos mínimos, os jogadores são desafiados a transformar suas nações em grandes civilizações. Os jogadores podem escolher entre as várias formas de vencer, entre elas conquistar o inimigo, acumular riquezas através de práticas extensivas de comércio e diplomacia e construir e defender as maravilhas do mundo.<sup>1</sup>

A partir do que foi exposto, levantamos alguns questionamentos: por que experimentar o ensino de História no laboratório de informática? É possível que professor e aluno tenham um papel ativo e que sejam sujeitos conhecedores e aprendizes?

Observando os avanços da tecnologia, bem como sua atual abrangência e baseados nas indagações anteriores, criou-se uma proposta de pesquisa objetivando problematizar o ensino de História que, além de servir como suporte para as aulas a serem ministradas nas escolas, buscou também responder à seguinte questão: é possível o ensino de História dentro de um laboratório de informática?

Portanto, este trabalho relata uma pesquisa que utilizou o *game Age of Empires II*, uma ferramenta da informática, como um instrumento de ensino e de aprendizagem da disciplina de História.

## **1. É Possível o Ensino e a Aprendizagem de História Através da Utilização de um Game Dentro de um Laboratório de Informática?**

À medida que o tempo avança, a sociedade se modifica e incorpora novas tecnologias. Cada ator histórico convive com essas inovações e se utiliza delas, seja para melhorar sua produção, facilitar determinado processo, estabelecer relações, etc. Foi assim desde o lascamento da primeira pedra por nossos ancestrais, passando pela invenção da escrita e chegando à construção da máquina, culminando, em nossos dias, com a invenção da informática. Observando isto, a educação também deve apurar seu passo e cabe ao professor conhecer os novos recursos, se interar das novidades, atualizar-se e continuar seu papel de educador, lidando em pé de igualdade com seus alunos no que tange às novidades tecnológicas.

Com base nisso, pensamos que uma boa forma de utilizarmos a informática para o ensino de História seria explorar as possibilidades educativas de um jogo de computador.

Qual a vantagem, portanto, da utilização de um jogo de computador na prática educacional? Segundo Marcondes Filho,

a vivência interpessoal e emocional transferiu-se para um espaço abstrato, um espaço em verdade inexistente, mas que mesmo assim estimula as pessoas a caminharem por ele, um espaço chamado de virtual. (MARCONDES FILHO, 1994, P. 61)

Dessa forma, pode-se criar uma aproximação do real fazendo com que o aluno fique mais próximo daquele período histórico, mas de forma alguma o que se busca é uma recriação total da realidade histórica, que é única e não reprodutível.

É importante, também, explicar o conceito de espaço virtual. De acordo com Marcondes Filho,

um espaço virtual é a região construída pelas capacidades técnicas da computadorização mais avançada. É um território que se sobrepõe ao espaço geográfico das vivências citadas anteriormente. Pelo espaço virtual eu posso praticar as atividades mais diferentes, interessantes, empolgantes, munindo-me de equipamentos e apetrechos que me vão conduzir abstratamente a outros mundos. (MARCONDES FILHO, 1994, p. 61)

Apesar dos avanços no espaço virtual, não se exclui a necessidade de apresentar e colocar o aluno em contato com o real, reafirmando o papel da informática como ferramenta ou instrumento. O professor não perde, portanto, sua função de mediador, pois de acordo com Rios (2000, p. 70), é ele, o professor que deve estabelecer o diálogo do aluno com o real.

A utilização da informática como ferramenta auxiliar para o ensino visa levar o educando à abstração, porém, tentando aproximá-lo ao máximo de um diálogo com o real. Nas teorias de Vygotsky encontram-se os principais embasamentos para o desenvolvimento do presente trabalho: a teoria do desenvolvimento social do indivíduo a partir de suas interações com o meio e do seu relacionamento com outros indivíduos; e a teoria da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP).

Segundo Vygotsky, a Zona de Desenvolvimento Proximal é

a distância entre o nível real de desenvolvimento, determinada pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado mediante a resolução de um problema com a orientação de um adulto ou em colaboração com um outro companheiro mais capaz. (VYGOTSKY, 1979, p.133)

A idéia de utilizar um jogo de computador visa fazer uma “ponte” para esse trânsito pela ZDP, ou seja, criar uma aproximação do real, para que posteriormente à exposição teórica do professor, o aluno possa observar mais concretamente o que lhe foi passado. A interação

com os colegas e com o professor, vai ser peça chave para o sucesso deste processo.

Portanto, optou-se pelo jogo, o qual se tornou uma ponte possível para o trânsito entre o desenvolvimento real e o potencial de forma que foram aliadas teoria e prática, mesmo que essa prática fosse sempre relativizada – embora fossem analisadas sempre as estruturas e não os fatos – pois é impossível uma recriação *ips literis* da História, por isso fazemos questão de dizer que a Prática é Ficcional Virtual (PFV)<sup>2</sup>. Sendo assim, o que se busca é proporcionar outra forma de contato e de experiência de aprendizagem aos alunos, com uma nova realidade, um novo espaço, que é o espaço virtual.

A concepção da proposta leva em consideração um fato importante: pesquisas recentes demonstram um aumento no número de computadores por residência, bem como um crescente número de pessoas que acessam a internet. O quadro 1 contém dados coletados do último Censo até a época da pesquisa e demonstra essa evolução.

Podemos notar, a partir do quadro, um acentuado aumento do número de computadores por domicílios, tanto no Brasil quanto no Rio Grande do Sul, especificamente. O percentual de domicílios com computadores em todo o Brasil no ano 2000 era de 10,55%, enquanto que no ano de 2005 passou a 18,55%. No Rio Grande do Sul essa porcentagem era de 11,26% no ano 2000, crescendo para 18,64% em 2005. Além disso, cerca de 32 milhões de pessoas utilizaram a internet no Brasil em 2005, sendo que no Rio Grande do Sul foram aproximadamente 2 milhões de pessoas.

Aliado ao crescimento do número de computadores em domicílios privados, o governo do Estado do Rio Grande do Sul tem realizado investimentos na educação no sentido de informatizar as escolas estaduais. Segundo o censo 2006, no estado são 3.002 colégios e todos possuem ao menos um computador, sendo que 1.500 possuem laboratório de informática e 1.787 possuem acesso à internet.

É por conta dessa situação que o professor deve aprender a operar com essas novas tecnologias e se utilizar delas nas suas práticas. Segundo Demo (2004, p. 84-85), existem duas razões mais relevantes para isto: a sociedade atual tem a habilidade de trabalhar a informação pela via eletrônica e para que a utilização da informática não seja simplesmente instrucionista.

É em decorrência dessa tendência meramente instrucionista que as aulas propostas utilizam a informática apenas como ferramenta, que deve ser avaliada e trabalhada pelo professor de maneira que proporcione uma construção efetiva do conhecimento. Portanto, a informática é utilizada para auxiliar no processo de formação.

Para justificar nossas considerações acerca do assunto tratado, apresentaremos a seguir a aplicação da proposta e os resultados obtidos com ela, o que servirá de argumento para demonstrar nossa hipótese de que o ensino de História dentro de um laboratório de informática é possível.

## **2. História no Laboratório de Informática e a Prática Ficcional Virtual**

Optamos pelo trabalho em duplas ou trios durante as aulas, uma vez que para o trânsito na Zona de Desenvolvimento Proximal pode-se aproveitar as interações com o professor e com os colegas.

A Proposta inicial tinha como público-alvo o Ensino Fundamental. Optou-se por trabalhar apenas um período histórico e não avançar no conteúdo para períodos posteriores.

A escolha do jogo tem algumas motivações fundamentais. A primeira delas é o fato de este basear-se em um período histórico relevante para ser estudado: a Idade Média – daí a escolha do tema das aulas. Em segundo lugar, ele proporciona que sejam observados os mais diversos aspectos do período feudal – economia, estratificação social, produção etc. A qualidade gráfica e a possibilidade de interação com os elementos do jogo geram uma experiência única de prática, a Prática Ficcional Virtual.

Através do *game*, algo familiar aos sujeitos da pesquisa, visou-se aproveitar o interesse criado para se fazer relações com as experiências concretas dos mesmos. Experiências estas que podem ser sentidas através do jogo.

A utilização de um jogo de computador como *Age of Empires II* para o ensino da História suscita interações, o que pode fazer dos *games* eficazes dispositivos de aprendizagem, de acordo com Sperotto-Peruzzo (2001).

Quando se joga *Age of Empires II*, se assiste a todos os gráficos presentes no jogo, assim, visualizamos, vemos uma aproximação do como o período medieval parecia. Porém, além da visualização do período, o jogador pode interagir com a realidade que lhe é apresentada pelo jogo, tornando-se um ator social do período, possibilidade gerada pela virtualidade. Não se assiste apenas ao que está na tela, se age, se é.

A Prática Ficcional Virtual foi desenvolvida, inicialmente, como uma ferramenta para o ensino e aprendizagem de História. Justamente por retratar a Idade Medieval, o *game Age of Empires II* foi o escolhido para ser experimentado, porém, isso não significa que este jogo não possa ser aplicado em outras áreas do conhecimento.

O nome Prática Ficcional Virtual não leva em consideração postulações teóricas acerca destes termos, salvo o termo “virtual”, já trabalhado anteriormente.

Dizemos que é uma prática porque utilizando o jogo *Age of Empires II* proporcionamos aos sujeitos da pesquisa experimentar uma situação de aprendizagem, vivenciando virtualmente alguns modos de vida, relações sociais, políticas, etc., pertinentes ao período medieval da História, segundo historiadores que escreveram sobre este período.

O aluno, quando em Prática Ficcional Virtual, apesar de já ter presenciado uma prévia exposição teórica sobre o assunto, é convidado a viver, através da tela do computador, num período histórico que já passou. Ele, o aluno, no momento da PFV, é parte do tempo e espaço retratados no jogo, é um ator social do período medieval, não um simples expectador ou leitor.

Também é necessário explicar o que entendemos por ficcional. Usamos esse termo no sentido de que o jogo proporciona uma aproximação, uma simulação do que foi a Idade Média, a partir das postulações de historiadores que pesquisaram sobre o assunto. No caso da PFV e do *game* que utilizamos, o período histórico retratado é algo passado, ou seja, não voltará mais; além disso, o jogo é fruto da interpretação de pesquisadores e construtores do jogo sobre a temática medieval.

Por fim, dizer que a prática é virtual significa que necessitamos do computador, monitor e outros acessórios para que nossos sentidos decodifiquem o que está acontecendo.

## 2.1. Prática Ficcional Virtual na Prática

Ao todo foram oito aulas para cada turma que a pesquisa atendeu. No Ensino Fundamental eram quatro turmas, duas sextas séries e duas sétimas séries. No Ensino Médio foram duas turmas com séries integradas, ou seja, cada turma tinha alunos do primeiro, do segundo e do terceiro ano.

As aulas foram planejadas segundo o seguinte padrão: exposição teórica, aplicação prática (jogo), atividade de construção de textos. A intenção é, portanto, fazer com que os alunos apreendam a teoria para em seguida observá-la sobre uma realidade virtual, no jogo, podendo assim, construir seu conhecimento a partir de sua experiência própria.

A aplicação da Prática Ficcional Virtual estava relacionada à etapa teórica, para que naquela fossem visualizados virtualmente os elementos desta. Os textos construídos pelos alunos, além de mostrar o que estes aprenderam, possibilitaram a visibilização de como aconteceram as interações com os colegas/professores/*game*.

Para o Ensino Médio a proposta foi adaptada, levando-se em consideração o nível de desenvolvimento cognitivo dos alunos. Daí que outras ferramentas tenham sido utilizadas e incluídas, possibilitando trabalhar uma temática mais ampla e aprofundada. Aqui o jogo foi utilizado com um caráter acessório, dando espaço à pesquisa e à utilização da internet.

O planejamento das aulas seguiu as adequações feitas no projeto. A Prática Ficcional Virtual foi utilizada em um primeiro momento, inclusive como elemento motivador para o estudo do tema, sendo complementada *a posteriori* pela prática da pesquisa em fontes bibliográficas e virtuais.

Quanto à avaliação, esta foi feita segundo o modelo diagnóstico proposto por Luckesi (2002), onde ocorreu um acompanhamento aula-a-aula de cada dupla sobre a sua construção e sobre a expressão individual de cada um, seja ela durante uma conversa, durante o jogo ou a própria atividade.

## 2.2. Resultados

Os resultados a serem apresentados são baseados nas impressões diárias acerca de cada aula, bem como nos textos produzidos pelos alunos.

Tanto no Ensino Fundamental quanto no Ensino Médio ocorreram problemas quanto à parte técnica. Entretanto, os problemas dessa ordem puderam ser contornados facilmente, embora tenham provocado algum atraso no início do projeto.

A aceitação da idéia do projeto foi grande durante as duas etapas do estágio – fundamental e médio – em parte, pela idéia inovadora, em parte pela utilização do jogo como instrumento.

No Ensino Fundamental, a possibilidade de utilizar o *game* como um dispositivo de aprendizagem provocou uma centralização do interesse no ato de jogar, na atividade lúdica – pelo menos por parte dos alunos. Além disso, houve certa dificuldade no aprendizado dos comandos do jogo, embora alguns alunos já os dominassem. Isso ocorreu porque muitos comandos do jogo eram dados em Inglês, gerando dificuldades na prática do jogo. Para que esse problema fosse solucionado, foi preparado um roteiro, que incluía as tarefas a serem realizadas e os comandos do jogo

A partir da terceira aula, a familiarização com o jogo já estava completa e os alunos conseguiram prosseguir sozinhos. Pôde-se notar também, uma resposta positiva em relação à conexão teoria-jogo, de forma que a grande maioria conseguia ligar as tarefas, propostas a partir da teoria, com o jogo. Esse fato pôde ser observado nas respostas dadas aos questionamentos levantados pelos professores e, inclusive, nos diálogos entre os alunos, que cooperavam freqüentemente entre si. Essa interação constante entre os alunos e entre esses e os professores, provocava agitação na sala de aula, mas nunca o descontrole.

Se compararmos esta experiência com outras experiências tradicionais de ensino que já realizamos, é inegável que, no mínimo, o interesse dos alunos em aprender foi maior, porém, nossa proposta não quer ser reduzida a uma simples motivação de alunos.

A simples exposição do professor sobre um conteúdo escolar pode dar conta de proporcionar aprendizagem ao aluno, porém, o que se observa muitas vezes, é que posterior a exposição do professor o aluno fica com determinadas carências, o que às vezes é suprido com aulas práticas.

A Prática Ficcional Virtual visa estas aulas práticas na disciplina de História. E foi isso o que ocorreu. Durante o jogo, os alunos eram provocados a pôr em prática o que haviam aprendido durante a exposição do professor. Além disso, muitos problemas eram levantados pelo próprio aluno durante o jogo e resolvidos da mesma forma – dentro do jogo e pelo aluno, com auxílio do professor ou colegas, reafirmando as teorias de Vygotsky sobre a Zona de Desenvolvimento Proximal.

O ponto mais deficiente foi a construção do texto. Inicialmente houve o problema do tempo, que acabava sendo reduzido para a atividade; solucionado o problema, surgiram as dificuldades para construir o texto. No entanto, embora alguns tenham produzido textos

mais elaborados, a grande maioria se deteve em escrever sobre a observação empírica de suas ações no jogo. Daí que tenha sido necessário passar de uma “não-diretividade” a respeito do que escrever, para o direcionamento, mediante a utilização de questionamentos que norteavam o aluno.

No Ensino Médio, a proposição da pesquisa como método proporcionou um envolvimento maior do aluno com os temas estudados, inclusive, pela possibilidade de aproximação espaço-temporal dos temas propostos. Percebemos que este procedimento de pesquisa oportunizou no Ensino Médio o estabelecimento de diálogos e interações entre os sujeitos envolvidos, oportunizando aprendizagens através do experimentado.

O fato de experimentar, vivenciar virtualmente um período histórico, permitiu aos alunos, com o auxílio da teoria, perceber como funciona a realidade que o cerca e problematizá-la de forma crítica, realizando um exercício de reflexão e de construção do conhecimento.

## **Conclusão**

A partir do que foi exposto e das e das constatações no campo empírico, pode-se responder à indagação feita anteriormente.

Por que, então, experimentar o ensino de História em um laboratório de informática e quais são as vantagens para a aprendizagem de uma experiência além da sala de aula?

Mais do que uma sala com um computador, um laboratório de informática é uma sala conectada ao mundo através de vários computadores, e que tem por principal vantagem, levar os alunos a novas realidades e a outros lugares do mundo, proporcionando, inclusive, uma breve visualização do que pode ter sido a História com a utilização da Prática Ficcional Virtual. Tendo, pois, infinitas possibilidades a sua frente, o aluno pode desenvolver seu potencial focando-se naquilo que para ele tem maior relevância, ou naquilo com o que ele tenha mais afinidade. Além disso, por tratar-se de uma experiência pessoal, os conhecimentos adquiridos foram produzidos e significados pelo próprio aluno.

O jogo possibilita, portanto, uma aproximação entre teoria e prática de uma forma lúdica, possibilitando aos aprendizes a identificação diante de um contexto, estimulando o pensamento crítico, frente os acontecimentos passados e do próprio presente.

A utilização da informática como ferramenta para o ensino de História, trabalhada a partir de duas possibilidades apenas – a da PFV e da pesquisa a partir da internet – mostrou-se de grande valia, tanto para os alunos quanto para os professores.

O ensino de História no laboratório de informática é possível sim, mas esse foi apenas o primeiro passo. A tecnologia avança rapidamente, apresentando novas alternativas a cada instante, e cabe ao professor saber utilizá-la a seu favor e a favor dos seus alunos, da mesma forma que os homens pré-históricos utilizaram-se das pedras, que antes do lascamento, não tinham nenhum tipo de função preestabelecida.

Atualmente, contamos com inúmeras possibilidades tecnológicas que podem auxiliar professores e alunos no processo de ensino e aprendizagem. Os alunos de agora e, principalmente, os futuros, estão vivendo em um tempo em que dominar os avanços tecnológicos é parte essencial para a vida.

Estes “nativos digitais” estão nas escolas prontos e capazes de utilizar a informática em favor de seu conhecimento. Cabe ao professor a boa vontade e a perspicácia para tornar esses novos artifícios tecnológicos ferramentas de ensino e aprendizagem.

É igualmente importante dizer que esta pesquisa está longe de ser esgotada. Muitos estudos ainda podem ser feitos sobre a Prática Ficcional Virtual, contribuindo ainda mais para a ampliação deste conceito, bem como para uma maior socialização desta metodologia.

### Notas

<sup>1</sup><http://www.microsoft.com/brasil/games/age2/default.stm>

<sup>2</sup>Ao longo do texto a sigla PFV sempre fará referência ao termo Prática Ficcional Virtual.

### Referências Bibliográficas

- DAVIS, Cláudia S. Oliveira. *Psicologia na Educação*. São Paulo: Cortez, 1990.
- DEMO, Pedro. *Professor do futuro e reconstrução do conhecimento*. 2ª Ed. Petrópolis: Vozes, 2004.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. *Avaliação da Aprendizagem Escolar*. 14 Edição. São Paulo: Cortez, 2002.
- MARCONDES FILHO, Ciro. *Sociedade Tecnológica*. São Paulo: Editora Scipione, 1994.
- RIOS, Terezinha Azeredo. *Ética e competência*. 9ª Edição. São Paulo: Cortez, 2000.
- SPEROTTO-PERUZZO, Rosária. *O Caso Pokémon: a mídia como um dispositivo de produção de subjetividade na infância*. In: Saberes e Linguagens de Educação e Comunicação. 1 ed. Pelotas: editora gráfica universitária – UFPel 2001.
- VYGOTSKY, Lev Semionovitch. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica, 1979.
- ZACHARIAS, Vera Lúcia Câmara F. *O lúdico na educação infantil*. <http://www.centrorefeducacional.pro.br/ludicoeinf.htm> . 18/7/2006 13:00:55

### Quadro 1

	2000	2005
Domicílios (Brasil)	44 776 740	53 052 621
Domicílios (Rio Grande do Sul)	3 040 070	3 411 424
Microcomputadores (Brasil)	4 727 212	9 845 292

Microcomputadores (Rio Grande do Sul)	342 436	635 939
---	---------	---------

**Fonte:** IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalho e Rendimento, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios 2004-2005.