

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO: O USO DE JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA PARA O PÚBLICO INFANTO-JUVENIL

Ítalo Pereira de Sousa¹

Universidade Federal da Paraíba (UFPB). E-mail: italops.wow@gmail.com

Resumo: Ao se ensinar história, o professor, na maioria dos casos, se depara com alunos desmotivados com a disciplina pelo fato da mesma ter uma fama de ser “chata e enfadonha”, esse estigma surgiu por conta de diversas gerações sendo ensinadas com aulas expositivas que causam o cansaço tanto do professor como dos alunos. Para mudar esse cenário, surgem as novas linguagens de ensino, com o objetivo de revolucionar o modo de se ensinar em sala de aula. Dentre essas novas linguagens estão os jogos digitais, que com uma grande carga de ludicidade, podem ser utilizados para além de meios recreativos, é possível utiliza-los também para o ensino de história. Nos seus primórdios, os jogos digitais, de fato, não possuíam grandes potenciais educativos, tratavam-se apenas de divertir o jogador, todavia, com a evolução da tecnologia, os jogos ganharam uma nova face, com gráficos bem reais e uma narrativa envolvente, os jogos digitais demonstram um grande potencial para o ensino. O objetivo desse trabalho será analisar os jogos digitais como uma ferramenta de ensino de história, para isso, serão usadas as discussões acerca do jogo e do lúdico, utilizadas por Huizinga (2014) e Benjamin (2009). Os jogos estão sempre presentes em nossas vidas, inclusive na educação.

Palavras-chave: Ensino de História, Jogos Digitais, Educação, Lúdico.

1. INTRODUÇÃO:

A imaginação sempre foi o forte da criança, a partir da sua mente ela viaja para diversos lugares, finge ser quem não é, fazer o que não faria na vida real. O lúdico torna isso possível, a partir de um jogo de imaginação, a criança cria uma realidade ímpar, unicamente sua.

Jogos de imaginação, ao tratar de jogos, Huizinga (2014) nos aponta que tudo em nossa vida se trata de alguma espécie de jogo, nossas vidas seriam um copilado de jogos de diferentes maneiras que, segundo Benjamin (2009) é a partir desses jogos que nós criamos os hábitos.

Os jogos nos remetem ao lúdico, e como dito anteriormente, o mesmo está sempre fortemente ligado à vida da criança, que por sua vez estará imersa nesse universo próprio imaginário por onde ela escreve suas próprias aventuras.

Os jogos digitais nos surgem como uma ferramenta que estimula o lúdico na criança, a partir das narrativas dos jogos, as crianças irão realizar diversas viagens em seus mundos

¹ Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal da Paraíba (PPGH-UFPB).

particulares, um mundo onde as cores saltam aos olhos do pequeno ser, fazendo-o transcender para um mundo onde tudo é possível, a “terra do nunca”².

Muito além da diversão, os jogos digitais se torna uma importante ferramenta para a educação das crianças, dependendo de como a história do jogo é narrada, a criança acaba por fixar um conhecimento inconscientemente, e então, literalmente, aprende brincando.

O seguinte trabalho tem como objetivo analisar o potencial dos jogos digitais no ensino de história para o público infanto-juvenil. Inicialmente será feita uma abordagem teórica acerca do lúdico e do jogo, para só assim adentrar na discussão acerca dos jogos digitais no ensino de história. Portanto, na área acerca da “metodologia” será discutido sobre conceitos do jogo e do lúdico, algo que se torna indispensável saber para poder analisar o potencial dos jogos digitais na educação. Em seguida, na área delimitada como “resultados e discussões” serão demonstrados alguns jogos existentes que possuem um grande potencial para o ensino de história.

2. METODOLOGIA: O JOGO E O LÚDICO

Para que torne possível o entendimento da proposta desse trabalho, é necessário tornar claro que para que a análise dos jogos como ferramenta educativa na aula de história seja possível, a metodologia utilizada será bibliográfica, embasadas em dois conceitos principais: o jogo e o lúdico.

2.1. O jogo

Ao falar sobre jogo, hoje em dia, remete-se logo, principalmente, a jogos de azar, jogos recreativos e jogos esportivos. Porém, segundo Huizinga (2014), o jogo tem origem animalésca, ou seja, é instintivo, o autor afirma que o jogo é mais antigo que a cultura. Para comprovar sua afirmação, o autor cita o fato dos animais utilizarem do jogo com objetivo de iniciar-se na atividade lúdica.

Quando se trata sobre o divertimento no jogo, o autor nos traz que:

A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do

² Lugar imaginário da história infantil chamada *Peter Pan*.

jogo. O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo. (HUIZINGA, 2014. p. 5)

Na sua interpretação acerca do jogo, Walter Benjamin nos traz que:

Pois é o jogo, e nada mais, que dá à luz todo hábito. Comer, dormir, vestir-se. Lavar-se devem ser inculcados no pequeno irrequieto de maneira lúdica, com o acompanhamento do ritmo de versinhos. O hábito entra na vida como brincadeira, e nele, mesmo em suas formas mais enrijecidas, sobrevive até o final da brincadeira. Formas petrificadas e irreconhecíveis de nossa primeira felicidade, de nosso primeiro terror, eis o que são os hábitos. (BENJAMIN, 2009. P. 102)

Com essa passagem, Benjamin reforçará a ideia de que o jogo é algo instintivo, natural, anterior a cultura, pois, é a partir de jogos lúdicos que se inculca os hábitos nas crianças, como o próprio autor disse na citação acima: “O hábito entra na vida como brincadeira...”.

No universo dos jogos digitais, todo um “jogo de interpretação” acontece na mente do jogador que se transporta para a dimensão do *game*, unindo a narrativa e imagem para criar a cena. O ato de jogar ainda pode ser considerado, também, um “jogo de imaginação” e um “jogo de espírito”, tendo em vista que o jogador, ao jogar, imagina-se no local do protagonista do *game* em questão ele “leva” seu espírito até o local, pois, assim é o jogo digital, uma prática lúdica.

Os jogos digitais, serão o objeto de estudo desse trabalho, constitui um grande jogo, que une interpretação, imaginação e espírito. Tais jogos possuem a qualidade lúdica em sua própria essência, e na forma mais pura dessa qualidade. (HUIZINGA, 2014)

Sendo assim, torna-se válido afirmar que todos esses jogos irão fortalecer a capacidade lúdica do pequeno jogador, que a cada narrativa ou imagem interpretada e imaginada, irá mergulhar nesse grande universo do faz de conta, onde cada um escolherá de que maneira irá imaginar. Seja um jogo que se passe na idade antiga, média ou contemporânea, cada estilo de jogo será um mundo diferente criado.

2.2. O lúdico

A palavra “lúdico” deriva do latim *ludus*, que remete a jogos infantis, recreação, competições, representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar. O lúdico também nos remete a capacidade imaginativa que é desperta na criança através de atividades que provocam prazer na mesma, atividades recreativas.

O jogo está ligado ao lúdico que está ligado as brincadeiras, que é uma atividade comum das crianças. A habilidade de transportar-se para um mundo imaginário nasce ainda na infância. Segundo Huizinga:

Chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada a primeira, é que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está “só fazendo de conta” ou quando está “só brincando” (HUIZINGA, 2014. p. 11)

Dar-se a entender que o “jogo” em questão no trecho supracitado trata-se da brincadeira, essa que demonstra seu caráter lúdico de imersão em um mundo imaginado pela criança, sujeito que apresenta uma capacidade imaginária bastante aflorada para o “faz de conta”, de mudar a realidade temporariamente. Huizinga aponta que:

A criança representa alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um papai, uma bruxa malvada ou um tigre. A criança fica literalmente “transportada” de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem contudo perder inteiramente o sentido da “realidade habitual”. Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é “imaginação”, no sentido original do termo. (HUIZINGA, 2014. p.17)

Benjamin adiciona uma reflexão na mesma linha de raciocínio do Huizinga quando nos traz que: “A criança quer puxar alguma coisa e torna-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se padeiro, quer esconder-se e torna-se bandido ou guarda” (BENJAMIN, 2009. p. 93).

Desde cedo, o lúdico se torna importante na vida da criança, a partir dele que a criança se formará, terá seus hábitos forjados, será educada. A capacidade imaginativa da criança é diferenciada, mais elevada que a de um adulto. O contato da criança com o lúdico acontece assim que a mesma adquire sua consciência e a segue durante a vida, ou seja, está presente do nascer ao morrer, o lúdico faz parte do cotidiano humano.

O lúdico não deixa de existir após a criança se tornar um adulto, ele permanece em sua vida, dando suporte a dura realidade do dia-a-dia enfrentada cotidianamente pelos adultos. Não é difícil de avistar adultos aficionados pelo universo infantil, colecionam jogos, brinquedos, figurinhas, tudo que o faça lembrar o seu lado lúdico infantil. Para Benjamin, não se trata de uma regressão o fato de um adulto ter o impulso de brincar, segundo o autor:

Não se trata de uma regressão maciça à vida infantil quando o adulto se vê tomado por um tal ímpeto de brincar. Não há dúvida que brincar significa sempre libertação. Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio; mas o adulto, que se vê acossado por uma realidade ameaçadora, sem perspectivas de solução, liberta-se dos horrores do real mediante a sua reprodução miniaturizada. (BENJAMIN, 2009. p. 85)

O lúdico então, se torna para o adulto, uma espécie de “escapatória da realidade”, para um mundo sem responsabilidades, sem obrigações, um mundo onde ele se torna criança novamente, como em *Peter Pan*, voltar a ser criança e viver toda a leveza da infância se torna o desejo de todo adulto que está cheio de aborrecimentos.

Assim como uma ferramenta que transporta para outros mundos, o jogo digital é uma ferramenta que traz consigo grande potencial lúdico, o conteúdo do jogo não consiste só de personagens carismáticos em uma aventura imaginária, mas também tem toda a carga lúdica em cada minuto que se passa jogando, tanto a criança, como o adulto (ou aquele adulto que se transporta para fase infantil novamente, mesmo que temporariamente), irão “viajar” no novo mundo aberto pelo passar do tempo jogando um bom *game*. O jogo digital, assim como qualquer brincadeira, traz essa “fuga” da realidade para um universo onde não existem preocupações (exceto as do protagonista da história).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO: OS JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA

O ensino de história carrega consigo um grande estigma de ser praticado de certas formas que torna a aula “enfadonha”, aulas unicamente expositivas nos moldes tradicionais de ensino acabam por esgotar tanto o professor como os alunos. Com o objetivo de mudar essa realidade na sala de aula, surgem as novas linguagens, que são muitas, como por exemplo: histórias em quadrinhos, filmes, jogos de tabuleiro, jogos digitais e entre outros. Porém, como já foi trabalhado ao longo desse trabalho, o foco será apenas em uma dessas linguagens: os jogos digitais.

Atualmente, as empresas de jogos digitais estão maiores e mais influentes do que nunca, na era da informação que estamos inseridos, tais empresas foram ganhando cada dia mais espaço e hoje é possível perceber que o jogo digital, em alguns casos, já se tornou até um esporte.

Sendo assim, cabe pensar, por que não aliar o jogo ao ensino de história? Grandes empresas trabalham com alguns títulos de *games* que abordam muito bem algumas temporalidades da história, trazendo consigo um grande potencial de imersão, potencializando assim, a absorção do conhecimento histórico de maneira passiva, ou seja, aprendendo enquanto se diverte.

Um dos títulos mais famosos da empresa *Ubisoft*, o *Assassin's Creed* irá trazer uma abordagem histórica de grande influência no mundo dos *games*. Abordando desde idade antiga até a contemporânea, o jogo irá narrar a história de um assassino pertencente a uma seita de assassinos que combatem a ordem dos templários. O que torna essa franquia de jogos uma com os maiores potenciais para o ensino de história é o fato de a empresa ter feito um estudo histórico e arqueológico dos lugares a serem representados nos jogos para que se pareçam o máximo possível com os verdadeiros, trazendo assim, uma ambientação incrível.

Além da ambientação, os jogos trazem personagens reais em suas tramas, por mais que alguns acontecimentos dos jogos sejam fictícios, é possível, a partir do jogo, conhecer tal personagem histórico de uma maneira completamente nova e lúdica.

Para se ter uma noção do detalhe da ambientação do jogo, basta observar as seguintes imagens:

Figura 1: Sobreposição de uma imagem do jogo que representa a mesma rua onde o fotógrafo se encontra. Na imagem do jogo está Paris do século XVIII.



Fonte: Site *dailydot*³

³ Disponível em: <https://www.dailydot.com/parsec/assassins-creed-unity-historical-accuracy/>. Acesso em: 16 de ago. de 2018

A partir dessa imagem é possível abrir uma discussão em sala de aula acerca das mudanças e permanências da Paris do século XVIII com a atual. Além do mais, o jogo permite uma exploração com grande liberdade, permitindo que o jogador escale estruturas para ter uma vista ampla do cenário.

Figura 2: Catedral de Notre-Dame de Paris.



Fonte: Site *dailydot*⁴

Existem diversas igrejas chamadas Notre-Dame na Europa, porém, nenhuma é mais famosa que a Catedral de Notre-Dame de Paris, cenário da obra “O corcunda de Notre-Dame” de Vitor Hugo, encontra-se logo a frente do marco zero da capital francesa. A partir da imagem acima, é possível perceber o alto nível de detalhes, tal localização no jogo permite que o professor analise junto com os alunos o estilo de arte gótica, que é a da construção que foi erguida entre os séculos XII e XIV.

Além do *Assassin's Creed*, a *Ubisoft* também tem outro título bastante interessante para o ensino de história, o jogo *Valiant Hearts: The Great War* foi lançado no aniversário de cem anos da Primeira Grande Mundial e irá tratar do cotidiano de um soldado em zona de guerra. O que torna esse jogo diferente dos demais é o modo como ele foi desenvolvido, baseado em cartas de soldados da primeira guerra e com um grande número de historiadores em sua equipe de desenvolvimento, o jogo preza por uma narrativa mais próxima possível da realidade.

Um dos jogos mais famosos da atualidade, o *God of War*, também traz consigo uma grande contribuição para o ensino de história, o jogo narra o percurso de um guerreiro espartano que busca vingar-se dos deuses gregos. Apesar do enredo ser um tanto genérico, o jogo irá demonstrar inúmeros elementos da mitologia grega, preocupando-se sempre em

⁴ Disponível em: <https://www.dailydot.com/parsec/assassins-creed-unity-historical-accuracy/>. Acesso em: 16 de ago. de 2018

deixar tais elementos bem contextualizados, tornando assim possível, o seu uso para a aprendizagem. No jogo, por exemplo, é demonstrada a origem dos deuses, como eles foram engolidos por Cronos e depois conseguiram sair de dentro do titã, assim como é narrado na mitologia. *God of War*, portanto, traz um grande potencial educativo.

Hoje considerado um clássico dos jogos de estratégia, *Age of Empires* traz diversas narrativas de vários povos, no modo “campanha” é possível rever, na representação do jogo, o percurso percorrido por grandes nomes da história, como Átila o huno, Alexandre o Grande e entre outros personagens da história que tiveram destaque por suas ações.

Existem muitos outros jogos com um grande perfil educativo, não só para a história, mas sim para as demais faculdades de ensino. Cabe ao professor ter uma visão para além da curva e captar o potencial em determinados jogos para utilizar em sala de aula, mesmo que não seja possível levar o equipamento necessário para a sala de aula, mas que utilize, em sua narrativa em sala, do poder que o jogo tem de encantar os alunos para fazer com que eles se sintam mais estimulados em aprender.

4. CONCLUSÕES

Com o término desse trabalho percebe-se que o universo da educação está sempre em expansão, agregando novas linguagens ao seu domínio. Os jogos digitais aparecem nos dias de hoje como uma nova alternativa para o ensino, seja de história ou de qualquer outra disciplina escolar, com uma grande capacidade lúdica, os jogos digitais têm muito o que ensinar.

O lúdico está sempre presente quando se fala no universo infanto-juvenil, nos jogos digitais em especial, pois tem a capacidade de transportar o jogador, seja criança ou adulto, e ajudar na formação do intelecto do mesmo. Logo, um estudo acerca dos jogos digitais, torna-se algo bem mais profundo, não se trabalha só a essência do jogo, mas também o interior da alma do jogador.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. 2ª ed. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 8ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

SCIMECA, Dennis. **Photoset blends real-life Paris with impressive Assassin's Creed Unity landscapes**. Disponível em: <https://www.dailydot.com/parsec/assassins-creed-unity-historical-accuracy/>. Acesso em: 16 ago. 2018.