

ISSN: 2319-0124

UTILIZAÇÃO DE UM JOGO SÉRIO COMO MATERIAL DE APOIO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA INDÍGENA

Renato R. MARIANO¹, Taffarel BRANT-RIBEIRO²

RESUMO

Este trabalho propõe a elaboração de protótipo jogável do gênero RPG utilizando o contexto indígena no período da colonização brasileira. Após a aplicação do jogo para um grupo de educadores da disciplina História, um questionário específico para mensurar a eficácia didática foi adaptado e será apresentado para angariar as opiniões dos profissionais que tiveram contato com o projeto. Com uma quantidade satisfatória de submissões das opiniões, será possível concluir e discutir a eficácia de um jogo no ensino de contextos como o proposto ou similares.

Palavras-chave:

Jogos Digitais, Jogos Sérios, RPG, Ensino de História, RPG Maker.

1. INTRODUÇÃO

Em seu estudo, Printes (2014) relata que a temática indígena apresentada nos livros didáticos é aplicada de maneira superficial, tendo em mente a grande variedade dos povos indígenas. Júnior et al. (2017) afirmam que, ao elaborar planos de aulas, um professor pode utilizar diversas estratégias de apresentação do conteúdo, focando na aprendizagem do aluno. Despertar o interesse dos alunos a participar do desenvolvimento da disciplina, por muitas vezes, é um desafio.

De acordo com Moraes (2000), com os avanços tecnológicos da década de 80, foram notadas mudanças gradativas nas relações que englobam professor, aluno e ambiente escolar. Nesse período novos instrumentos passaram a servir de apoio pedagógico, como o videocassete, a TV e os retroprojetores.

Video games e computadores conquistaram um espaço importante na vida de crianças, jovens e adultos, consagrando-se como um grande setor na indústria midiática de entretenimento. Savi (2008) afirma que, por conta disso, houve um aumento na quantidade de pesquisas que buscam formas de unir elementos de diversão proporcionados por jogos aos elementos educacionais, denominados jogos educativos. Por serem capazes de proporcionar práticas educativas atrativas e inovadoras, os jogos educacionais podem se tornar ferramentas importantes no processo de ensino e aprendizagem.

¹ Orientando, IFSULDEMINAS - *Campus* Passos. Email: renatorm47@gmail.com

² Orientador, IFSULDEMINAS - *Campus* Passos. Email: brant-ribeiro@ifsuldeminas.edu.br

Bogost (2007) apud Lorenzi (2018) define o termo “jogo sério” como uma tradução do termo em inglês “*serious gaming*”, com o objetivo de classificar jogos que, por meio de recursos de persuasão, estimulam jogadores a absorverem informações de um contexto com diversas perspectivas. Com este conceito, um jogo digital ambientado num contexto histórico indígena no período da colonização, numa era onde crianças e adolescentes estão familiarizados com tais tecnologias, pode influenciar positivamente na forma dos alunos assimilarem conhecimentos do contexto proposto.

Os jogos do gênero RPG digital, sigla para *Role Playing Game* que pode traduzir-se como “Jogos para desempenhar um papel”, têm como característica colocar os jogadores em um “mundo real ou imaginário” para realizar funções sob uma narrativa. No jogo proposto por este trabalho, o mundo é o contexto que será observado pelo aluno e a narrativa serão os pontos de vista que guiarão escolhas e descobertas do aluno.

Com isso em mente, este trabalho tem como intuito apresentar um protótipo jogável de um jogo sério do gênero RPG como ferramenta para educadores. O tema a ser abordado pelo jogo são aspectos da história e cultura indígena brasileira. A partir disso, também será analisada a efetividade do jogo quanto ao seu potencial educativo com um questionário.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Jogos Digitais, Jogos Educacionais e Jogos Sérios

Segundo Schuytema (2008) apud Lucchese (2009), um jogo digital é uma atividade lúdica composta por ações e decisões que culminam numa condição final, orquestradas por um programa de computador. Os Jogos educacionais, de acordo com Lorenzi (2018), são uma proposta alternativa para a transmissão de conhecimento de forma prática, atendendo a certos princípios pedagógicos. Jogos sérios, segundo Bogost (2007), buscam persuadir o jogador por meio de processos onde o jogo incorpora conceitos e ideologias para a condução do jogador.

2.2 RPGs

RPG, da sigla inglesa *Role Playing Game*, é um jogo de contar histórias. Conforme os jogadores desempenham um papel planejado para o jogo, a aventura acontece. Utilizando apenas a imaginação e instrumentos de escrita, os jogadores experimentam situações extraordinárias criadas para a atividade (CARDOSO, 2008).

2.3 Modelo MEEGA

De acordo com Savi et al. (2011), trata-se de um modelo para avaliação da qualidade de jogos educacionais. Em sua elaboração focou-se no ensino da engenharia de software, abrangendo a capacidade de motivação dos jogos, a experiência do usuário e melhorias de aprendizagem.

3. MATERIAL E MÉTODOS

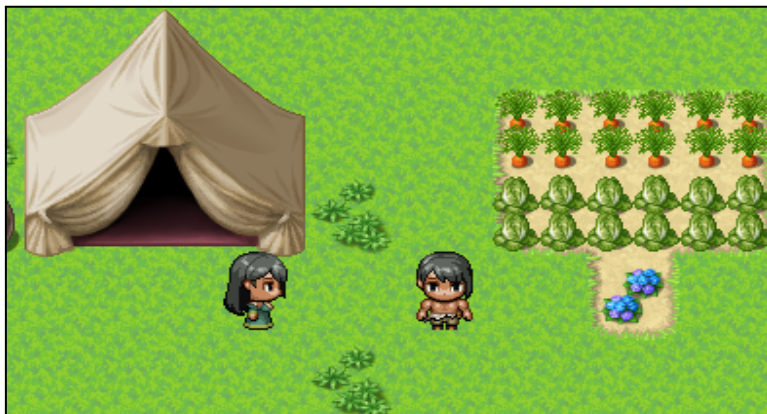
Utilizando uma ferramenta para a modelagem de jogos RPG, o RPG Maker MV, foi possível estabelecer os conceitos dos personagens, ambientação e fluxo de andamento do jogo. Por meio de condicionais engatilhadas, a jogabilidade tem sua progressão desde o início até o momento final da demonstração proposta. O enredo foi estabelecido de forma para que seja possível compreender um contexto histórico do período da colonização, a transmissão de doenças desconhecidas aos nativos brasileiros.

Para a avaliação do jogo enquanto material de apoio para o ensino de história, propõe-se uma adaptação do modelo MEEGA, inicialmente utilizado para a disciplina Engenharia de Software. O questionário será aplicado aos usuários após contato com a demonstração do jogo proposta e, com uma quantidade relevante de respostas, será possível visualizar a eficácia do jogo como material de apoio didático.

4. RESULTADOS ESPERADOS E CONTRIBUIÇÕES

Espera-se que a aplicação do jogo apresente resultados positivos quanto a sua eficácia didática. Além disso, é esperado que o conteúdo sobre os povos originários possa ser compreendido, reforçando a importância dos jogos enquanto ferramentas para representação de conceitos e contextos semelhantes ao proposto por este trabalho. A Figura 1 ilustra o protótipo atual do jogo proposto pelo trabalho.

Figura 1: Cenário do jogo no início do *gameplay*.



Fonte: Autoria própria.

A partir da análise das respostas do questionário que será aplicado, espera-se encontrar possíveis pontos de melhoria para uma segunda versão do jogo proposto. De forma conclusiva, espera-se reforçar o argumento da utilização de jogos para o aprendizado de história.

REFERÊNCIAS

BOGOST, Ian. **Persuasive games**. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.

CARDOSO, Eli Teresa et al. **Motivação escolar e o lúdico: o jogo RPG como estratégia pedagógica para ensino de História**. 2008.

JUNIOR, Sidnei Alves Ferreira et al. **Metodologias de uso de jogo computacional RPG em sala de aula: estudo de caso com o jogo PeaceMaker**. RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 15, n. 1, 2017.

LORENZI, Fabiana; RIBEIRO, Vinícius Vargas; KURTZ, Gabriela Birnfeld. **RPG Educacional para o ensino de Design Thinking**. SBGMAES, Proceedings, p. 1239-1248, 2018.

LUCCHESI, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de jogos digitais**. São Paulo, p. 7, 2009.

MORAES, Dênis de. **A comunicação sob domínio dos impérios multimídias**. Desafios da Comunicação. Petrópolis: Vozes, 2000.

PRINTES, Rafaela Biehl. **Presença indígena nos livros didáticos de Geografia**. Revista Brasileira de Educação em Geografia, v. 4, n. 8, p. 195-220, 2014.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 6, n. 1, 2008.

SAVI, Rafael; VON WANGENHEIM, Christiane Gresse; BORGATTO, Adriano Ferreti. **A model for the evaluation of educational games for teaching software engineering**. In: 2011 25th Brazilian Symposium on Software Engineering. IEEE, 2011. p. 194-203.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: uma abordagem prática**. Cengage Learning, 2008.