

RESUMO SIMPLES



A UTILIZAÇÃO DO GAME AGE OF EMPIRES II NA FORMAÇÃO DE CONSCIÊNCIAS HISTÓRICAS

Marcello Julio Bernardo de Figueiredo¹
Jaime Valim Mansan²

Resumo: Diante de como os professores no geral enfrentam desafios significativos para despertar o interesse dos alunos e promover uma aprendizagem efetiva em sala de aula, na história se destaca diversas dificuldades aos alunos, com uma percepção da disciplina como desinteressante ou desconectada da realidade desses estudantes, e o excesso de conteúdos que precisam ser abordados em tempo limitado. Ao propor essa pesquisa, movido pelas possibilidades pedagógicas que esses games oferecem para serem trabalhados, pretende-se construir e discutir elementos que venham a auxiliar nessa aprendizagem, ao mesmo tempo em que responder uma pergunta, como fazer os nossos futuros alunos a se envolverem e gostarem de história? A tecnologia se expandiu para muitos lados e os videogames não ficaram de fora disso. Utilizando gráficos, sons e, muitas vezes, narrativas para criar experiências imersivas que permitem aos usuários interagirem com personagens, ambientes e desafios dentro de um espaço virtual, Games possuem uma maior liberdade em comparação a outras produções digitais, como filmes, já que eles podem durar dezenas de horas em uma história, em comparação a um filme que possui geralmente seu enredo entre duas a três horas de duração. De acordo com Giacomoni e Pereira (2018), brincar durante a aula de História é um gesto carregado de afeto. Isso porque o ato de jogar envolve uma entrega total ao espírito da brincadeira e representa um deslocamento — um afastamento do espaço tradicional, das normas estabelecidas, dos horários rígidos, das exigências disciplinares, das avaliações e provas, enfim, de tudo aquilo que é imposto como obrigação. Para realizar esta pesquisa, faz-se necessário uma análise do game *Age of Empires II: The Age of Kings*, na qual será dividido em dois momentos: em um primeiro momento, uma análise pessoal com base em uma ficha de análise, a qual será escolhido uma civilização específica do game e será

¹ Estudante autor do trabalho, Universidade Regional do Cariri, História, E-mail: marcelo.julio@urca.br

² Orientador do trabalho, Universidade Regional do Cariri, História, E-mail: jaime.mansan@urca.br

ponderado vários pontos entre a história real versus o que é abordado pelo jogo é compara-lo sobre sua ou não autenticidade historiográfica. Em um segundo momento, será feita uma análise em fóruns virtuais brasileiros do game sobre a percepção de outros players acerca do game e o ponto de vista historiográfico. Também se fará uso de um questionário em um ambiente sobre a percepção de pessoas que já tiveram contato sobre o *Age of Empires II: The Age of Kings* e também para se saber sobre a percepção sobre o game versus a historiografia. Busca-se, assim, sendo possíveis esses games como forma do ensino de história, despertar o interesse desses alunos pela disciplina como uma somatória as maneiras já conhecidas de ensino convencional, mas sempre buscando abordar ao mesmo tempo essa atividade lúdica, indagando os alunos de suas maneiras e suas formas de abordagem, assim como o professor sendo o maior conector desses alunos a uma disciplina que encontra cada vez mais em dificuldades a engajar estudantes a ela.

Palavras-chave: Ensino de História. Games. Aprendizagem.