



ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

15891 - Resumo Expandido - Trabalho em Andamento - 16ª Reunião Científica Regional da ANPEd - Sudeste (2024)
ISSN: 2595-7945
GT 04 - Didática

Valiant Hearts e Ensino de História: Abordagens Pedagógicas
Paulo Junio Miranda Brahan - UFV - Universidade Federal de Viçosa
Bethania Medeiros Geremias - UFV - Universidade Federal de Viçosa
Agência e/ou Instituição Financiadora: CNPQ/FAPEMIG

VALIANT HEARTS E ENSINO DE HISTÓRIA: ABORDAGENS PEDAGÓGICAS

Este trabalho de pesquisa aborda o uso do jogo digital Valiant Hearts como ferramenta pedagógica para o ensino de história, no Ensino Médio. Nele, se pretende buscar maneiras inovadoras de ensinar história, melhorar a qualidade da educação e capacitar professores e estudantes para desenvolverem habilidades relevantes para o século XXI. Ao explorar o uso educacional de jogos digitais, o trabalho promove uma abordagem mais consciente e responsável do consumo de tecnologia, além de incentivar práticas de ensino inovadoras que aproveitem recursos digitais existentes.

O projeto de pesquisa de mestrado em andamento, tem como objetivo geral analisar, sob o ponto de vista de professores de história, narrativas e representações históricas presentes no jogo digital Valiant Hearts e seus potenciais pedagógicos na formação do pensamento histórico de estudantes do Ensino Médio. Compreende-se que a posse de informações sobre o passado é fundamental para que um discurso sobre ele seja produzido. É válido pensar que a interação com o mundo lúdico-digital dos jogos pode ser um exercício reflexivo pertinente.

History games são os jogos eletrônicos construídos e centrados em torno de uma narrativa e/ou simulações de fatos históricos. Tais jogos ocupam um lugar de “quase história” ou “obra fronteira”, como propõem Glezer e Albiere (2009). Essas obras se distanciam do cânone acadêmico da escrita historiográfica, mas ainda tomam como referência a narrativa, os contextos e os fatos do passado.

Algumas questões de fundo permeiam este trabalho: Que ideias históricas estes produtos culturais são capazes de fornecer? Quais passados possibilitam acessar? Para tanto, estabelecemos os seguintes objetivos específicos: i) investigar as representações visuais, sonoras e verbais históricas presentes no jogo analisado e sua influência na compreensão do passado pelos usuários; ii) avaliar a narrativa histórica materializada no jogo *Valiant Hearts*, identificando como ela pode contribuir para a construção do conhecimento histórico dos jogadores; iii) refletir, em conjunto com professores de história, sobre aspectos envolvendo a ambientação histórica e temporal do referido jogo; sobre suas possíveis influências na percepção dos jogadores em relação aos contextos históricos apresentados, bem como seus potenciais elementos facilitadores no ensino de conceitos históricos a serem desenvolvidos com estudantes do Ensino Médio.

Metodologicamente, essa pesquisa se inscreve no campo das abordagens qualitativas, que têm como característica a flexibilidade na escolha de instrumentos de pesquisa, permitindo adaptações, conforme as particularidades do objeto de estudo e grupos socioculturais específicos, com ênfase na diversidade de perspectivas dos participantes e na compreensão das relações complexas implicadas nas pesquisas educacionais (FLICK, 2004a).

O projeto de pesquisa, já defendido, encontra-se em análise pelo Comitê de Ética, para podermos acessar aos participantes envolvidos, docentes de história. Até o momento, iniciamos a pré-análise do jogo *Valiant Hearts*, para discutir possíveis representações e diálogos com o ensino de história e identificamos estudos já realizados sobre este mesmo jogo, como o de Souza (2022), que se debruça sobre a linguística das personagens e de Silveira Junior (2021), que abordam os usos do passado e construção de memória.

Souza e Pereira (2015), ao analisarem resultados de atividades desenvolvidas com professores de história do ensino fundamental e médio, demonstraram a importância dos jogos digitais nas práticas de ensino-aprendizagem durante as aulas de História, utilizando o jogo “*Valiant Hearts: The Great War*”. Os autores evidenciam que esse jogo pode ser integrado às aulas de história para estimular a autonomia dos alunos e enriquecer o aprendizado histórico.

A respeito da metodologia de aplicação do jogo e análise, pretende-se realizá-la em duas etapas: análise individual do jogo, feita pelo mestrando; oficina com professores de história do ensino médio. Nesse sentido, pretende-se analisar as representações históricas contidas no jogo, bem como sua proximidade – ou não – com a historiografia a respeito dos eventos ocorridos na Primeira Guerra Mundial.

Uma vez admitido que é possível aprender através dessas novas fontes, é preciso pensar como inseri-las no contexto escolar. E, ainda, como estabelecer tais conexões com o cotidiano. Para tanto, é preciso estar ciente de que a ludicidade merece espaço, não se enquadrando como algo trivial ou sem importância. Pelo contrário, está diretamente ligada ao processo de aprendizado (PRENSKY, 2012).

Palavras-chave: Jogos Digitais; History Games; Ensino de história;

REFERÊNCIAS

GLEZER, Raquel; ALBIERI, Sara. O campo da história e as “obras fronteiriças”: algumas observações sobre a produção historiográficas e uma proposta de conciliação. In: **Revista IEB**, n. 48, março, 2009.

FLICK, Uwe. **Uma introdução à pesquisa qualitativa**. Trad. Sandra Netz. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2004b.

PRENSKY, Marc. Digital game-based learning. In: **Computers in Entertainment (CIE)**, v. 1, n. 1, p. 21-21, 2003.

SILVEIRA JUNIOR, Irineu João Luiz e. Usos do passado da primeira guerra mundial no jogo eletrônico Valiant Hearts - The Great War. **Dissertação de Mestrado** (Pós-graduação em História) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2021.

SOUZA, Pablo Oliveira. Entre ficção e realidade: o desenvolvimento das personagens no jogo de videogame Valiant Hearts - The Great War. 2022. 26 f. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Graduação em Letras) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2022.