

**FACULDADE DE TECNOLOGIAS SENAC FLORIANÓPOLIS
PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA**

ONOÉL NEVES DE OLIVEIRA

PROJETO DE PESQUISA

**ANÁLISE DO JOGO STRONGHOLD II COMO E-LEARNING PARA A
DISCIPLINA DE HISTÓRIA**

**FLORIANÓPOLIS
2009**

ONOÉL NEVES DE OLIVEIRA

**ANÁLISE DO JOGO STRONGHOLD II COMO E-LEARNING PARA A
DISCIPLINA DE HISTÓRIA**

Trabalho de Conclusão de Curso de Pós-Graduação apresentado à banca examinadora da Faculdade de Tecnologia SENAC Florianópolis como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Educação a Distância.

Orientadora: Prof^ª. MSc. Vilma Ferreira Bueno

**FLORIANÓPOLIS
2009**

ONOÉL NEVES DE OLIVEIRA

**ANÁLISE DO JOGO STRONGHOLD II COMO E-LEARNING PARA A
DISCIPLINA DE HISTÓRIA**

Trabalho de Conclusão de Curso de Pós-Graduação apresentado à banca examinadora da Faculdade de Tecnologia SENAC Florianópolis como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Educação a Distância.

Aprovado em 20 de junho de 2009.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. MSc. Vilma Ferreira Bueno - Orientadora
Faculdade SENAC Florianópolis - Pós-Graduação em Educação a Distância

Prof^a MSc. Ana Paula Carneiro - Examinadora
Faculdade SENAC Florianópolis - Pós-Graduação em Educação a Distância

Prof^a. MS. Lidiane Goedert- coordenadora pedagógica
Faculdade SENAC Florianópolis - Pós-Graduação em Educação a Distância

AGRADECIMENTOS

Às minhas professoras-tutoras, Lidiane e principalmente a Vilma que, sempre traçando caminhos mais rápidos para o conhecimento, ensinaram-me valores, os quais não se aprendem com aulas teóricas de uma instituição, mas sim, com aulas práticas da vida. Vocês são grandes mestres e eu terei a honra de lembrá-las para sempre, em toda minha vida acadêmica, social e profissional.

RESUMO

Buscando aprimorar e proporcionar o estudo de novas práticas educativas na EAD e também por perceber a carência de análise de material didático, na área das novas tecnologias, referente a disciplina de História, pretende-se com este projeto analisar o *game* Stronghold II como Objeto de Aprendizagem para o ensino fundamental, que permita realizar a aprendizagem sobre a idade média na disciplina de História.

Palavras-chave: EAD, Jogo digital, Objeto de Aprendizagem, Stronghold II.

ABSTRACT

Seeking to improve and provide new study of educational practices in EAD and also to realize the lack of analysis of material in the area of new technologies concerning the discipline of history is to analyze the project with this game Stronghold II as Object, learning for the elementary school, to carry out the learning on the average age in the discipline of history.

Key word: Education in the distance, digital game, Object of Learning, Stronghold II.

LISTA DE SIGLAS

AVEA – Ambiente Virtual de Ensino Aprendizagem

EAD – Educação à Distância

MOODLE - Modular Oriented-Object Dynamic Learning Environment

TIC - Tecnologias da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	09
1.1 Apresentação do Tema.....	11
1.2 Contextualização do Problema.....	11
1.3 Questões de Pesquisa.....	11
1.4 Justificativa.....	12
2 OBJETIVOS.....	13
2.1 Objetivo Geral.....	13
2.2 Objetivos Específicos.....	13
3 REFERENCIAL TEÓRICO.....	14
3.1 Objetos de Aprendizagem - E-learning.....	15
3.2 O Jogo Stronghold II.....	18
3.3 Proposta Metodológica.....	21
3.3.1 Procedimentos metodológicos.....	21
4 CRONOGRAMA	24
5 REFERÊNCIAS	25

1 INTRODUÇÃO

Estamos em um mundo onde o jogo digital já faz parte da nossa cultura, ele é um artefato cultural, onde sempre que alguém joga um jogo qualquer, a aprendizagem acontece, esteja ele consciente disso ou não. Os jogadores podem aprender "sobre a vida", por exemplo, que é uma das conseqüências positivas de todos os jogos. Esta aprendizagem se realiza contínua e simultaneamente em cada jogo onde o jogador pode cada vez assumir um papel. Os *games* de computadores ou *emuladores* conquistaram um espaço importante na vida de crianças, jovens e adultos, sendo hoje um dos setores que mais cresce na indústria de mídia e entretenimento.

Observa-se hoje que os jogos digitais já assumiram um papel de destaque na cultura contemporânea, o que tem levado diversos pesquisadores a desenvolverem estudos para entender porque os jogos digitais são tão atraentes e quais impactos podem causar na vida das pessoas, apesar disso algumas instituições de ensino ainda têm a tendência de fechar as portas para os jogos. Mesmo assim existe um crescente interesse entre pesquisadores e professores em descobrir quais são os seus benefícios e de que formas eles podem ser usados como recurso para apoiar o ensino e a aprendizagem.

Para serem utilizados com fins educacionais os jogos precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos e ensinar conteúdos das disciplinas aos usuários, além de atender a requisitos pedagógicos, tomando cuidado para não tornar o jogo somente um produto didatizado, fazendo-o perder seu caráter prazeroso e espontâneo. É necessário encontrar a sinergia entre pedagogia e diversão nos jogos educacionais.

Nos últimos anos os objetos de aprendizagem têm se mostrado como nova tendência de estudo, bem como foco de pesquisas e de investimentos em projetos educacionais envolvendo o uso de tecnologias da informação e comunicação. Os diversos segmentos envolvidos com a comunidade educacional estão acompanhando com singular interesse os eventos relacionados ao tema, pois os mais entusiastas vêm acenando que os mesmos poderão tornar-se o "DNA" da educação "do futuro", alterando seu cenário e, possivelmente, o paradigma educacional vigente, como afirma Maria da Graça Moreira da Silva.

Buscando proporcionar práticas educacionais atrativas e inovadoras no ambiente de aprendizagem EAD, onde o aluno tem a chance de aprender de forma mais ativa, dinâmica e motivadora, que será analisado neste estudo um jogo para a disciplina de História sobre o período histórico "Idade Média".

O campo de estudos da EAD pela internet é relativamente novo e ainda estamos em busca de seu aprimoramento, por isso a importância de se desenvolver estudos que possam melhorar e diversificar o modo como ensinar e aprender neste ambiente que muitas vezes utiliza o método de aprendizagem tradicional (leitura e escrita de textos) não aproveitando todos os recursos que as TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) podem nos oferecer. De acordo com Gros (2003): “Uma das principais formas de acesso ao mundo da tecnologia para crianças e jovens é o jogo digital, pois geralmente o primeiro contato com equipamentos eletrônicos acontece por meio de um vídeo game.”

A investigação e o desenvolvimento de jogos e simulações digitais na aprendizagem on-line estão em sua infância, apenas deram os primeiros passos. Jogos Digitais e simulações explicitamente concebidos para a educação foram apenas disponibilizados em discos e CDs a partir da década de 1980, com os quais se iniciaram as promessas de aumento de efeitos, integração multimídia, com a colocação de sons emocionantes, gráficos, com histórias e interatividade. Na Internet essa disponibilidade surgiu a partir da década de 1990, mas somente em 2006, já com duas décadas de evolução, jogos e simulações começaram a mostrar-se como uma nova promessa para o futuro da aprendizagem.

Antigamente o objetivo dos jogos eletrônicos era fazer a maior pontuação possível em cada fase, por meio de habilidades motoras e de repetição de movimentos, hoje o maior objetivo é desenvolver várias estratégias e táticas que levem o jogador a chegar ao final da fase, levando-o assim, a desenvolver habilidades de ordem superior, como concentração, raciocínio rápido, lógica entre outras.

O *game*, muitas vezes, traz uma hipermídia envolvente que inclui jogadores que seguem textos não lineares de áudio e vídeo, estes elementos de mídia motivam os jogadores por meio de experiências que têm a força de apreensão na primeira pessoa, como se ele fizesse realmente parte daquele jogo, encarnando o papel do protagonista.

Mas as novas promessas são ainda mais emocionantes. Estamos apenas começando a compreender e documentar, por meio de uma mistura de TIC e de investigação social, como jogos e simulação de elementos podem tirar partido da infra-estrutura da rede global, de adicionar dados ao vivo, e dos novos contextos sociais. Estas promissoras novas capacidades permitem ao jogador fazer parte e viver da comunidade de investigação e prática.

“Os jogos digitais podem ser definidos como ambientes atraentes e interativos que capturam a atenção do jogador ao oferecer desafios que exigem níveis crescentes de destreza

e habilidades.” (BALASUBRAMANIAN e WILSON, 2006). Balasubramanian e Wilson (2006), com base em estudos de Glazier (1973), Prensky (2001) e Rasmusen (2001), apontam os componentes básicos dos jogos digitais, que são: 1) o papel ou personagem do jogador; 2) as regras do jogo; 3) metas e objetivos; 4) quebra-cabeças, problemas ou desafios; 5) história ou narrativa; 6) interações do jogador; 7) estratégias; 8) feedback e resultados. Mas para serem utilizados como instrumentos educacionais os jogos devem conter ainda algumas características específicas para atender as necessidades vinculadas à aprendizagem. Por isso os softwares educacionais, entre eles os jogos, “devem possuir objetivos pedagógicos e sua utilização deve estar inserida em um contexto e em uma situação de ensino baseados em uma metodologia que oriente o processo, através da interação, da motivação e da descoberta, facilitando a aprendizagem de um conteúdo.” (PRIETO et al., p. 10, 2005)

Quando preparados para o contexto educacional os jogos digitais podem receber diferentes nomenclaturas. As mais comuns são jogos educacionais ou educativos, jogos de aprendizagem ou jogos sérios (*serious games*), sendo que alguns tipos de simuladores também podem ser considerados jogos educacionais.

1.1 Apresentação do tema.

Jogo Digital Educativo para a Disciplina de História

1.2 Contextualização do Problema

Há um crescente interesse, no âmbito acadêmico, sobre possíveis relações entre os jogos digitais, o ensino e a educação. Dentro desse meio, há desde trabalhos comprometidos a desmistificar visões simplistas sobre a relação entre violência juvenil e videogames violentos, passando por trabalhos comprometidos em entender os benefícios do uso dos videogames para a produção escrita dos alunos, chegando a trabalhos que enxergam, nos jogos, lógicas e usos considerados vantajosos para o aprendizado. Este recurso é pouco aproveitado pelos professores em EAD e presencial. Os videogames têm a sua própria estrutura e podem exercer um papel de tutor para o jogador dentro do trabalho significativo dos jogos digitais na educação, pois orientam o jogador.

1.3 Questões de Pesquisa

- Qual a importância do uso das tecnologias no ensino e aprendizagem de história?
- Existe oferta de jogos educacionais para o ensino e aprendizagem em história?

- É possível desenvolver um jogo educativo para a disciplina história?
- O jogo auxilia na construção do conhecimento em história?

1.4 Justificativa

O aluno vive em constante interação com as tecnologias e estas não são muito utilizadas nas aulas apesar de haver recursos tecnológicos disponíveis na maioria das escolas. Na minha prática docente, como professor de história observo certo desânimo dos alunos em participar das aulas de história, consideram o material didático disponível para o seu estudo cansativo, por este exigir muita leitura e não parecer significativo para a sua realidade.

Foi por meio da busca de materiais didáticos para fazer uso das tecnologias disponíveis que pude perceber a carência destes para a disciplina de história, na maioria das vezes encontramos apenas vídeos e sites que tratam de temas históricos, são raros os *softwares* e jogos voltados para esta área. Assim acredito que um projeto como este, que tem por objetivo a análise de um objeto de aprendizagem (jogo educativo digital), será de grande valia na área educacional, pois trará uma maneira inovadora de se trabalhar a disciplina na escola.

Normalmente, quando se divulga a utilização de jogos educacionais, há um destaque para o poder motivador dessa mídia, mas o potencial deles vai muito além do fator “motivação”, pois “ajudam os estudantes a desenvolverem uma série de habilidades e estratégias e, por isso, começam a ser tratados como importantes materiais didáticos.” (GROS, 2003). A aposta nos jogos digitais se deve também ao seu grande poder de atração diante dos jovens por estes serem interativos e considerados, por muitos, como uma forma de lazer.

Assim acredito que os jogos educativos baseiam-se no interesse pelo lúdico que independe da faixa etária e podem promover ambientes de aprendizagem atraentes e gratificantes, constituindo-se num recurso poderoso de estímulo para o desenvolvimento integral do aluno.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Investigar o impacto da utilização problematizadora e contextualizada do Jogo Stronghold II no ensino e aprendizagem da disciplina de História, mais especificamente em conteúdos relacionados à 7º ano do ensino fundamental de uma escola pública.

2.2 Objetivos Específicos

- Fazer um levantamento de pesquisas desenvolvidas sobre o tema jogos digitais educativos.
- Apresentar o jogo Stronhold II e suas etapas.
- Identificar as possibilidades pedagógicas do jogo.
- Testar o jogo com conteúdos da disciplina história, com alunos de uma turma de 7º ano do ensino fundamental.
- Observar a participação e interesse dos alunos pelo jogo.
- Avaliar a aprendizagem pelos alunos do conteúdo trabalhado no jogo.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

A pós-modernidade força todos a buscar, em suas especialidades, soluções para um mundo melhor, sendo que o senso comum preocupa-se mais com as recentes crises mundiais do que com a educação de qualidade no nosso país. O presente projeto tem como base de pesquisa um grupo de crianças de doze a quatorze anos, na fase escolar, que servirão de sujeito para a pesquisa. A partir desse grupo, verificar-se-á a importância do lúdico no aprendizado da criança.

A utilização do lúdico no aprendizado da criança é muito antiga, vem dos gregos e romanos e, de acordo com os novos ideais de ensino, o jogo deve ser utilizado para facilitar as tarefas escolares. Importante para o desenvolvimento físico, intelectual e social, o jogo vem ampliando sua importância deixando de ser um simples divertimento e tornando-se a ponte entre a infância e a vida adulta. Seu uso é favorecido pelo contexto lúdico, oferecendo à criança a oportunidade de utilizar a criatividade, o domínio de si, à afirmação da personalidade, o imprevisível. O que agrada a criança é: a dificuldade e o desafio a ser vencido. Através dele, a criança aprende o que é uma tarefa, a organizar-se e a aceitar o código lúdico, com um contrato social implícito. As abordagens para elaborar um jogo educativo como diz Brenelli (1996):

Basicamente existem duas abordagens para o desenvolvimento de jogos com propósitos educacionais. A abordagem instrucional e a construtivista. A abordagem instrucional consiste da maioria dos jogos voltados para ensinar. A criança aprende algo enquanto faz uma determinada atividade, pois existe uma integração do conteúdo que será ensinado com a idéia do jogo. A outra abordagem é a construtivista, os jogos são usados para aprender. As crianças constroem seus mundos utilizando ferramentas computacionais, muitas vezes linguagem de programação.

O jogo como exercício preparatório desenvolve nas crianças suas percepções, sua inteligência, suas experimentações e seus instintos sociais. Por meio de uma atividade lúdica, a criança assimila ou interpreta a realidade. O brincar tem sua origem na situação imaginada que foi criada pela criança, que ao realizar seus desejos, reduz as tensões e constitui uma maneira de acomodação de conflitos e frustrações. O mais importante não é a similaridade do objeto com a coisa imaginada, mas o gesto, tornando seu significado mais importante que o próprio objeto. Assim, “a grande importância do jogo no desenvolvimento deve-se ao fato de criar novas relações entre situações dos pensamentos e situações reais.” (VYGOTSKY, 1984)

Os jogos educativos com fins pedagógicos revelam a sua importância em situações de ensino e aprendizagem ao aumentar a construção do conhecimento, introduzindo propriedades

do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora, possibilitando o acesso da criança a vários tipos de conhecimentos e habilidades.

Numa visão geral, os objetos de aprendizagem como criação de um *game* podem ser entendidos como “segmentos” de informação autônoma que se destinam à utilização em situações de aprendizagem tanto na modalidade a distância como na presencial. Como diz Maria da Graça Moreira da Silva (2004):

Estes “segmentos” podem ser combinados com outros “segmentos”. Podem também ser utilizados e reutilizados diversas vezes em diferentes situações de aprendizagem. Os “segmentos” de informação autônoma, os objetos de aprendizagem, podem ser armazenados repositórios e, para que sejam localizados por meio de mecanismos de busca, devem estar catalogados com informações que o identifiquem, os metadados. Os metadados são os dados que descrevem os conteúdos dos arquivos digitais. No caso dos objetos de aprendizagens, os metadados são como “etiquetas” identificadoras de seu conteúdo, que descrevem como, onde e por quem foram desenvolvidos, para que segmento é destinado, seu tamanho, aplicação e outras informações que se fizerem relevantes.

Para tal, o jogo deve propiciar diversão, prazer e até mesmo desprazer, quando escolhido voluntariamente, ensinando algo que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua percepção do mundo, como afirma Jenson & Castel (2002):

A meta principal do educador é engajar os aprendizes como agentes e arquitetos de sua própria educação. O maior desafio dos jogos com propósitos educacionais é oferecer para o aprendiz um ambiente que propicie a imersão onde os usuários queiram estar, explorar e aprender da mesma forma que os aprendizes fazem nos jogos computadorizados comerciais. Estes autores também concordam com a premissa que os jogos comerciais são extremamente atraentes para as crianças e jovens, com alta qualidade técnica. Mas infelizmente são considerados pela sociedade como jogos sem valor educacional que consideram o jogador como um mero comprador. Já os jogos educativos em geral não são atrativos, pois não criam uma sensação de imersão e são poucos lúdicos. Os jogos didáticos devem seguir a rota do sucesso dos chamados jogos comerciais pelo fato que estes permitem uma maior imersão, uma exploração do espaço e permite que o aprendiz interprete um personagem e explore um mundo virtual.

Os jogos educativos computadorizados são criados com a finalidade dupla de entreter e possibilitar a aquisição de conhecimento.

3.1 Objetos de aprendizagem - E-learning

Nesta sociedade digital onde o cenário sob o qual geram-se modos de produção informacionais, pautada na rapidez do tempo digital, bem como nas facilidades dos dispositivos que conectam e constituem redes de comunicação, demanda outro suporte educativo.

Todavia, as pedagogias ainda produzem suas práticas pedagógicas sob modos de tempo e de espaço fixos e delimitados. Tais práticas não reconhecem que há conseqüentemente aos dispositivos tecnológicos de informação e comunicação contemporâneos, uma geração digital que demanda conhecer e aprender por diferentes suportes digitais.

Decorrente novas terminologias tais como mídias digitais, hipermídia, interatividade, conectividade, ambientes virtuais, sistemas de gestão do conhecimento, sistemas de gerenciamento de conteúdos digitais, objetos digitais de aprendizagem, entre tantos outros conceitos que emergem sob uma produção agora digital e de áreas de conhecimento contemporâneas. Estas, por sua vez, passam a fundamentar novos campos de produção e formam aquilo que se denomina economia do conhecimento.

Com o e-Learning tem o potencial para ser muito mais do que uma simples e nova forma de oferecer cursos, o bastante para transformar o modo como as pessoas aprendem, através de métodos até então impossíveis, e que através da tecnologia se tornam totalmente viáveis para qualquer instituição de ensino ou empresa. Isso beneficia não só as organizações como os próprios alunos. Isso inclui tudo, desde o fornecimento do acesso à rede (condições técnicas e de infra-estrutura) até o acesso aos catálogos de cursos e eventos de e-Learning, permitindo aos alunos selecionarem e se cadastrarem nos eventos pela web. Algumas características são citadas por Maria da Graça Moreira da Silva (2004):

- **Autônomo** – pode ser apresentado individualmente.
- **Interativo** – requer que o estudante interaja com o conteúdo de alguma forma, podendo ver, ouvir ou responder a alguma coisa.
- **Reutilizável** – pode ser usado em diferentes contextos e para diferentes propósitos.
- **Agrupável** – podem ser agrupados em conjuntos maiores de conteúdos, incluindo estruturas tradicionais de cursos;
- **Identificado por metadados** – possui informações que os descrevem permitindo que sejam facilmente localizados por mecanismos de busca.

Outra importante e fundamental característica dos objetos de aprendizagem está relacionada o seu desenvolvimento: para que os objetos possam ser intercambiados entre instituições, reutilizados, reagrupados. Os mesmos devem ser desenvolvidos segundo especificações e padrões técnicos.

A mudança para o e-Learning representa o desacorrentamento das salas de aula para remover as restrições de tempo, distância, e localização. Ele nos permitiu mudar de um modelo caro, que constrange os alunos por requerer dos mesmos estar em um determinado local, em uma determinada hora para um modelo onde nós suportamos o aprendizado a

qualquer hora, em qualquer lugar. O aluno se torna livre para integrar suas necessidades de aprendizado dentro do seu trabalho ou mesmo dentro de seus horários de modo que o processo de aprendizagem se adapte a ele.

Por 200 anos, nós não tivemos nenhuma mudança muito significativa na forma em que os conteúdos de ensino são oferecidos, com exceção talvez do PowerPoint que substituiu os quadro negros em muitos casos. Isso nos faz supor que todas as pessoas e todos os objetivos de aprendizagem podem ser efetivamente ensinados dessa maneira.

O e-Learning nos permite oferecer cursos de diversas modalidades que se adaptem melhor aos objetivos do aprendizado em diversas combinações. Isso não requer que usemos uma tecnologia particular, mas que nos ofereça flexibilidade para termos um arsenal de ferramentas de conteúdo e tipos de texto simples para realizar simulações.

Recursos que vão desde áudio simples a vídeos interativos ao vivo são importantes, e misturar e combinar essas ferramentas e outros tipos de mídia é uma ação que depende do perfil do público, das restrições de tempo, do capital disponível e principalmente da largura de banda. Onde o aluno pode gerenciar sua própria aprendizagem conforme sua necessidade como cita Maria da Graça Moreira da Silva (2004):

Neste cenário, o aluno poderá ter acesso à aprendizagem “a qualquer hora” e “em qualquer lugar” e também o acesso à informação “necessária” naquele momento. Caso necessite aprender algo rápido para resolver determinado problema, poderá acessar informações relevantes e “no tamanho” de suas necessidades. Quando necessitar ou desejar aprofundar-se em um tema, poderá optar por debruçar-se sobre o mesmo por um período maior de tempo ou com maior profundidade e extensão.

Com essa forma de aprender será reformulado os currículos das escolas, pois o aluno somente vai procurar o conhecimento se realmente necessitar adquirir a aprendizagem. Onde o significado esta em seu cotidiano e não fora dele.

No Brasil, o desafio das interfaces da TV Digital Interativa é apresentar ao telespectador que nunca teve contato com um computador a possibilidade de interagir com os conteúdos de forma amigável, sem que isso seja um problema para assistir ao programa desejado. À medida que o telespectador se inserir neste universo interativo, os aplicativos podem assumir novas possibilidades mais complexas de aprendizagem de conteúdos através do e-Learning.

Essa mudança se reflete em um número diverso de áreas, resumidas na tabela abaixo:

	Sala de aula tradicional	e-Learning
Sala de aula	<ul style="list-style-type: none"> Físico - escala limitada Dependente de tempo e locação 	<ul style="list-style-type: none"> Ilimitado Qualquer hora, qualquer lugar
Conteúdo	<ul style="list-style-type: none"> Slides PowerPoint Livros de ensino 	<ul style="list-style-type: none"> Texto simples, áudio, animação, vídeo, simulação
Colaboração	<ul style="list-style-type: none"> Perecível 	<ul style="list-style-type: none"> Re-utilizável
Personalização	<ul style="list-style-type: none"> Um caminho para a aprendizagem Denominador comum mais baixo 	<ul style="list-style-type: none"> Os passos e Caminho da aprendizagem determinados pelo aluno/ usuário

As verdadeiras inovações, possíveis às tecnologias de comunicação e informação e respectivos progressos em direção ao estabelecimento de modos totalmente novos em educação não encontraram mercado disponível. Em outras palavras, significa que a utilização da tecnologia focou-se num mercado já existente, o qual apenas migrou para o suporte digital. Em consequência, apontam-se novas alternativas para uma educação digital.

3.2 O Jogo Stronghold II

Foi escolhido o jogo Stronghold II por sua jogabilidade fabulosa e sua qualidade gráfica, imergindo o jogador numa série de maravilhosos cenários 3D. Um jogo da empresa 2k games. Construindo fantásticos castelos, protegendo seus interesses das pragas de ratos e das investidas dos inimigos.

Stronghold II é o primeiro que usa cenários, objetos e unidades totalmente em 3D. Os jogadores seguem o mesmo estilo de jogo do primeiro, baseado numa era medieval, com poucos recursos tecnológicos, costumeiros em outros games de estratégia: construção de inúmeros tipos de castelos; montarão suas defesas; criarão unidades de combate; sitiarão reinos vizinhos; entrarão em conflitos; ou tentarão resolver tudo na base da diplomacia.

A história começa após a derrota de seu monarca, os cidadãos estão aflitos quanto ao futuro que os aguarda. Comandando o reino de um lugar até então desconhecido, o monarca tenta agora, de todas as formas, restaurar a tranquilidade e a prosperidade que já havia tomado o reino em épocas passadas, com torneios, festivais e toda a vida cotidiana.

Um pequeno detalhe de RPG dá um pouco mais de emoção ao game. Os jogadores ganham pontos de atributos, que podem crescer durante a partida, saindo de um simples duque ou senhor feudal, até conquistar glórias e se tornar um soberano de todas as terras medievais. Ou ainda ser um cavaleiro vitorioso nas inúmeras batalhas e ganhar a confiança de

todos. A história é não-linear, o que possibilita aos jogadores idas e vindas, fazer coisas que ele escolhe, e que não são obrigatórias naquele momento, sendo utilizada a inteligência artificial do e-learning.

O jogador recriará todos os aspectos da vida nos castelos medievais, desde a construção das paredes e outras estruturas de defesa, além do gerenciamento da cidade ao redor do castelo. Saber balancear a necessidade como festas populares, comida, revolta dos funcionários, criar defesas com as finanças geradas por impostos e garantir uma vida segura e agradável para os cidadãos promete ser um grande desafio.

Quem prefere disputar o controle de terras com outros jogadores pode também explorar uma modalidade multiplayer (vários jogadores interagindo no mesmo cenário em tempo real) melhorada do Stronghold I, não apenas defendendo seu castelo, mas organizando sítios contra as posses de outros participantes. Será usada a versão Demo (gratuito) do *game*. A execução do arquivo de tradução do jogo Stronghold II será traduzido para o idioma português do Brasil pelo site Game Vício: <http://www.gamevicio.com.br/i/traducao/159-stronghold-2-para-portugues-brasil/index.html>. (gratuito).

Configuração de Hardware mínima (compatível com os computadores do ProInfo):

- ✓ Áudio: Placa de som compatível com DirectX 9.0
- ✓ DRIVE de CD-ROM
- ✓ HD: 2500 MB de espaço livre
- ✓ Memória: 256 MB
- ✓ Plataforma: PC
- ✓ Processador: Pentium ou similar AMD
- ✓ Sistema Operacional: Windows 98/ME/2000/XP e Linux
- ✓ Vídeo: 32 MB

IMAGENS DO JOGO STRONGHOLD II:



Figura 1 Capa do jogo



Figura 2 Batalha em campo aberto



Figura 3 Atacando o castelo inimigo



Figura 4 Cavaleiro sendo coroado



Figura 5 Visão do castelo fortificado



Figura 6 Vista superior do castelo



Figura 7 Utilizando estratégia, para invadir o castelo



Figura 8 Ladrão sendo punido em uma cela para servir de exemplo



Figura 9 Batalha campal



Figura 10 Modos de produção



Figura 11 Luta dentro do castelo



Figura 12 Dentro do feudo



Figura 13 Invadindo castelo inimigo



Figura 14 Estruturando tropas



Figura 15 Formação para ataque em campo aberto



Figura 16 Cavaleiros em ação



Figura 17 Os monges guerreiros da ordem militar do templo



Figura 18 Armarias do castelo



Figura 19 Torneio de cavalaria



Figura 20 Trabucos da atiraria



Figura 21 Festa no castelo para aumentar a popularidade do Rei



Figura 22 Festas populares



Figura 23 Construção das defesas do castelo



Figura 24 Estratégia de defesa do castelo

3.3 Proposta Metodológica

Este estudo tem por objetivo investigar o impacto da utilização problematizadora e contextualizada do Jogo Stronghold II no ensino e aprendizagem da disciplina de História, mais especificamente no conteúdo relacionado a idade (MÉDIA) com alunos da 7º ano do ensino fundamental de uma escola pública.

Com vistas a atingir este objetivo, inicialmente realizarei um levantamento de pesquisas desenvolvidas sobre o tema jogos digitais, focando posteriormente a questão na sua relação com a educação, a fim de levantar dimensões relacionadas ao tema. Num segundo momento, pretendo identificar, as possibilidades pedagógicas do jogo, fazendo um levantamento dos aspectos referentes a Idade Média que podem ser estudados. A partir dos dados obtidos, situações-problema serão organizadas envolvendo a utilização do jogo para trabalhar os conteúdos selecionados.

Para desenvolver a pesquisa será necessário atuar diretamente no ambiente de investigação, envolvendo-me com a situação por meio do trabalho de campo, buscando compreender os significados construídos pelos alunos sobre as questões estudadas e intervindo no sentido de modificá-los ou reforçá-los.

Os dados coletados nesta pesquisa de campo, serão descritivos, recolhidos por meio de entrevistas, observações, fotografias, gravações de áudio e vídeo e anotações.

Dessa forma, o trabalho a ser desenvolvido caracteriza-se como uma investigação de natureza qualitativa, por abarcar características descritas por Bogdan e Biklen (1994): 1) a fonte de dados é o ambiente natural e o investigador é o instrumento principal; 2) é descritivo; 3) os investigadores interessam-se mais pelo processo do que pelos resultados; 4) a análise de dados tende a ser indutiva; e 5) o significado é de importância vital nessa abordagem.

Para dar mais clareza ao processo que será realizado, segue abaixo informações sobre a proposta metodológica a ser desenvolvida.

3.3.1 Procedimentos metodológicos

O estudo, envolvendo processos de intervenção com Jogo Stronghold II no ensino e aprendizagem da disciplina de História, será desenvolvido, seguindo algumas etapas, tais como:

1ª etapa – Analisar as possibilidades de uso pedagógico do Jogo Stronghold II no ensino e aprendizagem do assunto Idade Média.

2ª etapa – Caracterizar o grupo de alunos por meio de entrevistas.

3ª etapa – Analisar, por meio de questionários, o conhecimento prévio dos alunos sobre o conteúdo a ser estudado.

4ª etapa – Organizar situações-problema envolvendo o jogo.

5ª etapa – Fazer a observação e registro das atitudes dos alunos diante da proposta metodológica e analisar, por meio de questionários e entrevistas, se houve construção do conhecimento por parte dos alunos sobre o assunto estudado.

Para fazer esses levantamentos pretendo utilizar instrumentos de investigação como: entrevista, questionários, fotos, gravações de áudio e vídeo, anotações no diário de campo e registro dos alunos (documentos elaborados pelos alunos: textos, desenhos e painéis).

Por ser um estudo de natureza qualitativa, o tratamento dos dados envolve um processo de seleção, separação em categorias e organização das informações recolhidas, com a finalidade de responder às questões da pesquisa.

A análise e a interpretação das informações iniciar-se-ão juntamente com a coleta, e tomarão forma à medida que forem redigidas as anotações e transcritas as gravações, pois a análise e interpretação dos dados serão feitas de forma interativa com a coleta, acompanhando todo o processo de investigação, conforme orientação de Alves-Mazzotti & Gewandsznajder (2001, p.162).

A análise dos dados será feita seguindo as orientações de Bardin (1987), que se organizam em torno dos três pólos cronológicos: pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados, inferência e interpretação.

A pré-análise consiste na fase de organização, momento no qual os documentos a serem analisados são selecionados, as hipóteses e os objetivos são formulados e os indicadores que fundamentam a interpretação final são elaborados.

Depois de desenvolver a etapa de pré-análise realiza-se a exploração do material, a qual consiste na codificação e sistematização do material recolhido.

E por fim tem-se o tratamento dos resultados obtidos, quando se procede à síntese dos resultados para responder à pergunta da pesquisa. Sobre esses dados são feitas inferências e interpretações.

A interpretação será feita pela análise compreensiva dos dados coletados em todos os instrumentos de pesquisa, norteadas pelos objetivos e pelas perguntas da pesquisa.

4 CRONOGRAMA

A seguir encontra-se uma proposta de cronograma para a realização das etapas de trabalho:

Ano: 2009 e 2010

ATIVIDADE	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez	Jan	Fev	Mar	Abr
Definição do Objeto de Pesquisa												
Elaboração do Projeto de Pesquisa.												
Pesquisa bibliográfica e documental												
Leitura de materiais e elaboração de fichas de resumo.												
Desenvolvimento da proposta metodológica												
Tabulação dos dados colhidos												
Análise dos dados coletados												
Elaboração do relatório da pesquisa												

5 REFERÊNCIAS

ALVES-MAZZOTTI, A. J. e GEWANDSZNAJDER, F. **O Método nas Ciências Naturais e Sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa.** São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2 ed. 2004.

BALASUBRAMANIAN, Nathan; WILSON, **Brent G. Games and Simulations. In: SOCIETY FOR INFORMATION TECHNOLOGY AND TEACHER EDUCATION INTERNATIONAL CONFERENCE, 2006. Proceedings...v.1.** 2006. Disponível em: <<http://site.aace.org/pubs/foresite/GamesAndSimulations1.pdf>>. Acesso em: 23 de abril 2009.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo.** Lisboa: Edições 70, 1987.

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação.** Porto: Porto Editora, 1994.

BRENELLI, Rosely Palermo. **O Jogo Como Espaço Para Pensar.** Campinas: Papirus, 1996.

CO-SERAPH. **Guardião da Galeria e Conteúdo Escritor. Moderador.** Disponível em: <<http://stronghold2.heavengames.com>> Acesso em: 07 de junho 2009.

FRANCIOSI, B. R. T. **Modelagem de Software Educacional.** Porto Alegre: II/PUCRS, 1997.

GAME VÍCIO. **Tradução do jogo.** <<http://www.gamevicio.com.br/i/traducao/159-stronghold-2-para-portugues-brasil/index.html>> Acesso em: 20 jul 2009.

GROS, Begoña. **The impact of digital games in education. First Monday**, v. 8, n. 7, jul. 2003. Disponível em: <http://www.firstmonday.org/issues/issue8_7/xyzgros/index.html>. Acesso em: 22 abr 2009.

JENSON, Jennifer; CASTEL, Suzanne. Serious Play: Challenges of Educational Game Design. In: **American Research Association Annual Meeting in New Orleans.** Louisiana: AERA, 2002. Disponível em: <<http://edtech.connect.msu.edu/Searchaera2002>> Acessado em 20 de março de 2009.

KAFAI, Yasmin B. The Educational Potential of Electronic Games: From Games-To-Teach to Games-To-Learn. In: **Playing by the Rules – The Cultural Policy Challenges of Video Games Conference.** Chicago: Cultural Policy Center -University of Chicago, 2001. Disponível em: <<http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/kafai.html>>. Acessado em 30 de abril de 2009.

LIMA, Luiz Henrique Magnani Xavier. **Virando o jogo: uma análise de videogames através de um olhar discursivo crítico.** Universidade Estadual de Campinas. 2008.

PRIETO, Lilian Medianeira et al. **Uso das Tecnologias Digitais em Atividades Didáticas nas Séries Iniciais. Renote: revista novas tecnologias na educação,** Porto Alegre, v. 3, n. 1, p.1-11, maio 2005. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/renote/maio2005/artigos/a6_seriesiniciais_revisado.pdf>. Acesso em: 26 abr 2009.

SENAC. DN. Manual do Sics, 7 : guia para elaboração de trabalhos acadêmicos, referências e citações. 2. ed. Rio de Janeiro : SENAC/DIPLAN/CEDOC, 2006.

SILVA, Maria da Graça Moreira da. **NOVAS APRENDIZAGENS.** SENAC São Paulo, 2004. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2004/por/htm/146-TC-D2.htm>> Acesso em: 20 mai 2009.

VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

FICHA CATALOGRÁFICA

OLIVEIRA, Onoél Neves. Análise do jogo Stronghold II como e-learning para a disciplina de história/ Onoél Neves de Oliveira– Florianópolis, 2009.

Projeto de Pesquisa (Especialização em Educação a Distância) – Faculdade Senac de Florianópolis, 2009.

Bibliografia: f. 20

1 EAD 2. Jogo digital, 3 E-learning,
4 Objeto de aprendizagem.