

JOGO EDUCACIONAL CABANAGEM COMO RECURSO PEDAGÓGICO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA NO ENSINO MÉDIO

Glauber Fonseca Pereira ¹
Manoel Fernandes Braz Rendeiro ²

RESUMO: Nas escolas de Ensino Fundamental e Médio, estão sendo implementados tecnologias educacionais para todas as áreas de conhecimento, dentre elas o ensino de história, onde os professores podem contar com programas educacionais gratuitos, de uso *off-line*, de boa qualidade e ao mesmo tempo adequados ao seu cotidiano educacional. Desta forma, nossa pesquisa estudou um jogo eletrônico, com uso de computadores, como recurso pedagógico para a disciplina de história. Com o objetivo geral de analisar como este software educacional chamado *Cabanagem* pode ser usado pelo professor no ensino e aprendizagem dos alunos do 2º (segundo) ano do Ensino Médio de uma Escola Estadual do município de Parintins, propiciando um processo educacional mais efetivo e significativo. Para tanto, utilizamos uma abordagem qualitativa considerando como fenômeno do estudo o processo de ensino e aprendizagem dos alunos juntamente com a professora em exercício na presente turma. A pesquisa foi do tipo exploratória com caráter descritivo com o objetivo de detalhar as experiências obtidas pelos sujeitos da pesquisa no uso deste recurso educacional das tecnologias digitais, com base nas concepções obtidas pelos alunos e professora por meio das entrevistas não-estruturadas, que foram aplicadas individualmente. A presente pesquisa comprovou que o jogo possui características interativas e dinâmicas, e teve uma representação significativa para os sujeitos da pesquisa por se tratar de um recurso tecnológico que traz no seu enredo informações de um marco histórico regional que envolveu o estado do Amazonas.

Palavras-chave: Cabanagem. Ensino de História. Software Educacional. Jogos educacionais.

INTRODUÇÃO

No mundo, atualmente, é comum discutir sobre o uso de novas metodologias educacionais que favoreçam um melhor ensino e aprendizagem das áreas de conhecimento trabalhadas nas escolas. Onde, o uso das tecnologias torna-se tema recorrente dessas discussões, dado seu potencial na sociedade moderna. Pois, as tecnologias educacionais propiciam muitas possibilidades, desde melhorias institucionais quanto ao controle administrativo educacional, o acesso à educação por meios da EaD e seu uso em sala de aula por professores e alunos.

Parintins, que é a segunda maior cidade do estado do Amazonas, cresceu muito neste ramo das tecnologias digitais. Onde destacamos, a implementação de programas de ampliação da formação continuada para que os professores em exercício podem conhecer e trabalhar com estes recursos educacionais no seu cotidiano juntamente com os estudantes da rede da Educação Básica. A disponibilização de laboratórios de informática tanto na rede estadual, como municipal, para uso educacional. Como, também, a educação mediada por tecnologia que disponibiliza o Ensino Médio no interior do município, via satélite, através do sistema IPTV.

Nesse sentido, quanto ao incentivo do uso de tecnologias digitais na educação, este

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em História. Aluno do Centro de Estudo Superior de Parintins - CESP. Universidade do Estado do Amazonas - UEA. Brasil. E-mail: glauberfonsecapereira2@gmail.com

² Mestre em Educação em Ciências na Amazônia. Professor do Centro de Estudo Superior de Parintins - CESP. Universidade do Estado do Amazonas - UEA. Brasil. E-mail: mrendeiro@uea.edu.br

estudo buscou discutir sobre um recorte da história de nossa região Amazônica que foi a Revolta da Cabanagem e quais as concepções dos estudantes em relação a este movimento popular regional por meio de um recurso muito utilizado atualmente que são os jogos eletrônicos.

A pesquisa foi desenvolvida na Escola Estadual Tomazinho Meirelles na cidade de Parintins observando um Jogo Eletrônico chamado “*Cabanagem*” desenvolvido pelo Laboratório de Realidade Virtual – Campus Universitário do Guamá localizado em Belém do Pará, que representa de forma dinâmica e virtual o início da Revolta da Cabanagem que foi um movimento do século XIX (Período Regencial) na província do Grão-Pará que teve no poder líderes do “povo”, “Cabanos” com incentivo de abolir a antiga tirania do Governo local, que na época eram liderados por representantes legais da Coroa, foi um movimento de grande influência que teve a participação de diferentes etnias, ideologias, forças armadas, porém com uma falha administrativa e econômica no qual foi um dos motivos e dentre outros que acarretaram na finalização desta rebelião como veremos nos capítulos a seguir.

Sobre os sujeitos deste estudo, contamos com a participação de 20 estudantes do Ensino Médio, do 2º (segundo) ano, que estavam estudando o tema “Revolta da Cabanagem”, com base na sua grade de ensino. Além dos estudantes, também contamos com a participação da Professora Patrícia Regina de Lima, Licenciada em História, que disponibilizou todo o suporte para a aplicação da presente pesquisa com base em seu plano de aula bimestral.

A pesquisa se dividiu em quatro partes, a primeira foi a aceitação e exposição do jogo eletrônico para a professora Patrícia, partindo para o processo de formação da professora mostrando o recurso e demonstrando como utilizá-lo. O segundo momento foi aplicar o jogo na escola, na sala de aula dos estudantes, de acordo com o tempo das disciplinas por professor. No terceiro momento foi a reaplicação do jogo em outro espaço educativo da escola, não sendo a sala de aula, por conta da necessidade de afirmar o resultado da pesquisa. O quarta e último momento foi reservado a verificação dos dados obtidos.

O objetivo maior da pesquisa foi de analisar o jogo eletrônico “*Cabanagem*” não somente como um recurso (jogo) e sim como um documento histórico (fonte), verificando suas representações, características regionais e o conteúdo histórico que o jogo representa de forma virtual e interativa. A pesquisa não possui o propósito de menosprezar a presente escola citada ou de impor o jogo eletrônico para que os professores de história o utilizem no seu cotidiano educacional, pelo contrário, foi uma pesquisa de caráter descritivo que tem o objetivo de detalhar todo o processo e seus pontos seja eles relevantes ou irrelevantes. Deixando a critério

dos professores e da escola se utilizarem do resultado desta pesquisa para usar ou não essa prática pedagógica com software educacional.

Este estudo teve como base documental artigos, páginas da *internet*, livros e dissertações recentes sobre o Ensino de História, o uso de programas educacionais, jogos eletrônicos e também sobre autores que analisam a Revolta da Cabanagem.

Enfim, destacamos que não observamos dentro dos resultados desta pesquisa rejeição dos professores na utilização deste recurso tecnológico, software educacional – jogo eletrônico, quebrando o paradigma de que professor(a) de história só utiliza “*livro didático, textos, documentos antigos*”. Pelo contrário, a pesquisa identificou que os professores estão cada vez mais buscando recursos tecnológicos para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de história, desde do seu processo de formação superior em graduação que é essencial o acadêmico sair da universidade com conhecimentos na área da informática⁽¹⁾.

INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

Na evolução dos computadores, chegamos a quarta geração onde os computadores pessoais - PC se tornaram os computadores mais vendidos no mercado mundial desde a década de 70, fomentando o surgimento de curiosos e profissionais empolgadas em utilizar este recurso tecnológico nas mais diversas áreas de conhecimentos científico e profissionais, chegando a proposta de implementação, também, na educação.

Sobre o potencial de uso do computador destacamos seus programas de gerenciamentos administrativos que possibilitam aos usuários informações concretas e de respostas rápidas de processamento. Sendo assim, podemos considerar que o computador é um equipamento que tem bastante recursos para auxiliar na educação, seja no setor administrativo como no didático.

Segundo Pereira e Rendeiro (2016), com base em sua pesquisa, existiu um grande processo de aplicação dos computadores na educação. No Brasil, começou com o projeto Educação e Computadores – EDUCOM, em seguida veio o Programa Nacional de Informática Educativa – PRONINFE, passando em 1997 para o Programa Nacional de Informática na Educação – PROINFO, projeto ativo até hoje. Estes projetos tinham como objetivo geral utilizar

1 – Em sua formação de Licenciatura em História o autor Glauber Pereira juntamente com seu Orientador Manoel Rendeiro tiveram a oportunidade de participar dos projetos de extensão do Centro de Estudos Superiores de Parintins - CESP da Universidade do Estado do Amazonas – UEA, no qual participaram do Projeto Monitoria em que o autor foi Monitor da disciplina “*Informática Aplicada ao Ensino de História*” juntamente com o orientador, assim como o Projeto de Apoio a Iniciação Científica – PAIC, com a pesquisa intitulada “*Tecnologias Educacionais no Ensino Superior: O processo de formação dos Acadêmicos de História do CESP/UEA*”. Os dois projetos instigaram o autor a buscar mais sobre a área de informática e suas possíveis ligações com o ensino de história chegando a temática da pesquisa “*Jogo Educacional Cabanagem como recurso pedagógico...*”.

e implantar a informática educacional para formar pessoas aptas a utilizar o computador.

Mas o que seria essa informática educacional? Segundo Ferreira (2004, p. 4):

A informática educacional é o processo que coloca o computador e sua tecnologia a serviço da educação. Portanto, todos os aspectos e as variáveis neste processo deverão estar subordinados à consideração de que a essência da IE é de natureza pedagógica, buscando assim melhorias dos processos de ensino-aprendizagem de forma a levar o aluno a aprender, e o professor a orientar e auxiliar esta aprendizagem [...].

Por meio dos programas/softwarees dos computadores podemos criar formas de unir o útil ao agradável no processo de ensino e aprendizagem, sendo necessário para tanto a conexão entre: o conteúdo educacional, a formação do professor e a metodologia.

O conteúdo educacional define qual recurso tecnológico o professor pode utilizar nas aulas. Na prática, isto ficará definido pelos assuntos/conteúdos que o professor planejou para o ano letivo. Para isso, se faz necessária uma pesquisa e o levantamento dos recursos tecnológicos digitais disponíveis que podem ser utilizados, como: softwares educacionais, jogos eletrônicos, redes sociais, etc., a fim de propiciar uma aprendizagem mais eficaz e significativa.

A segunda conexão para se utilizar softwares educacionais é a formação dos professores. É imperativo, atualmente, para esse profissional da educação aprender a utilizar tais recursos tecnológicos, começando pelo próprio computador. Senão, o ensino ficará desprovido dessa possibilidade, o que poderá acarretar a perda do interesse, por falta de uma aula atrativa utilizando estes recursos que fazem parte da vida cotidiana destes estudantes.

A terceira conexão está na metodologia, onde cada professor busca suas próprias referências. É em seus planos metodológicos que o professor verifica e analisa como será exposto o conteúdo em sua aula aos estudantes e como poderá implementar ações/recursos que valorizem e diferenciem seu ensino a fim de propiciar um aprendizado efetivo. Desta forma, enfatizamos que ninguém melhor que o professor que está em exercício em uma turma, saberá escolher a metodologia e como trabalhar os recursos pedagógicos que darão a turma as condições e o incentivo de aprendizagem mais adequado.

O professor é uma parte muito importante nas ações de ensino e aprendizagem, é o profissional qualificado para auxiliar o estudante em seu aprendizado, estes os grandes protagonistas desse processo educacional. Cabe ressaltar aqui, que assim como ainda existem professores que não utilizam ou não sabem utilizar o computador e seus recursos, ainda existem

estudantes que também não dominam estas tecnologias digitais. Para tanto, é necessário que o professor que utiliza ou pretende utilizar estes recursos tecnológicos em sala de aula, esteja preparado para poder amparar o estudante nesta realidade, dando-lhe condições e informações para realizar tais atividades.

Sobre esta questão, vale ressaltar que a escola é uma instituição que forma o estudante para a vida, gerando um cidadão apto para convivência em sociedade. Logo, como não são todos os estudantes que possui acesso a computadores em casa ou em outros ambientes além da escola, a instituição escolar juntamente com seus professores, devem repensar seus planos e práticas a fim de propiciar esta formação essencial na sociedade moderna (tecnológica) a seus estudantes.

Atualmente existem vários softwares educacionais disponíveis de forma *freeware* (gratuito), que podem ser obtidas pelas escolas ou professores nas páginas de seus criadores, através de instituições educacionais como as universidades e no próprio MEC, que disponibilizam repositórios desses softwares em suas páginas da *internet*. Esses programas são criados por meio das “*Linguagens de Programação*”, que são linguagens que possuem um amplo acervo de códigos para criar todo tipo de *software* (programa) de computador ou para outros equipamentos como: celulares, tablets, etc.

Existem no mercado vários programas de instalação para computadores que podem ser utilizados pelos professores para criar aulas diferenciadas e atrativas, como por exemplo: o *Visual Class* (software de autoria – para a construção de objetos de aprendizagem ou apresentações), o *Movie Maker* (um editor de vídeos), o *Audacity* (um editor de áudio e músicas), o *Macromedia Flash* (cria objetos e aplica movimentos, cria banner, apresentações), *Scratch* (para trabalhar programação), o *HQ* (um editor de histórias em quadrinhos), entre outros. Existem ainda, software em plataformas *on-line*, utilizando a *internet*, como o *Blogger* (criador de blogs, publicação de artigos), *Facebook* (rede social com possibilidades de enviar links, vídeos, áudios), (ver apêndice 3).

Além destes, existem os sistemas operacionais próprios para serem usados na educação, como o *Linux Educacional*, o *edubuntu*, etc., que possuem um acervo rico de programas educacionais, pré-instalados. Esses softwares que já vem instalados nesses sistemas operacionais *Linux*, propiciam ao professor por exemplo: jogos para ensinar matemática, mostrar as formas geográficas, ensinar a digitar no computador textos, química orgânica, etc.

Caso seja necessário treinamento específico, atualmente existem vários cursos de formação *on-line* gratuitos para o uso de *recursos tecnológicos* como a: Fundação Telefônica, Fundação Bradesco, universidades, youtube e outros que possibilitam ao professor e outros profissionais da educação se inscreverem em cursos que vão desde a formação de gestão escolar a utilização de recursos tecnológicos. Pois é imperativo que o professor se aproprie do conhecimento sobre o software a fim de realizar o planejamento pedagógico necessário a sua aplicação em sala de aula ou laboratório de informática, ligado ao conteúdo a ser ensinado.

A informática pode ser um excelente recurso pedagógico a ser explorado por professores e alunos quando utilizada de forma adequada e planejada. Reitera-se, assim, a importância da definição de objetivos e a elaboração do projeto pedagógico da escola, que deve levar em consideração as características, os interesses e as necessidades locais, para que a integração do computador ao processo educacional possa ser efetivada de forma positiva e eficaz. (NASCIMENTO, 2007, p. 44).

Mas, caso o professor não queira softwares que necessitem de treinamento técnico, temos muitas opções de softwares disponíveis, onde na maioria dos casos o programa não precisa de muito conhecimento técnico para ser utilizado, bastando para ser usado em sala de aula que os alunos tenham orientações básicas do professor em como utilizar e qual será a abordagem desse recurso sobre determinado tema da história. Os jogos eletrônicos são exemplos dessa proposta de um software intuitivo onde o professor dá as orientações básicas aos estudantes e estabelece os objetivos a serem alcançados e a partir disso os estudantes assumem o controle para realizar a atividade, sempre sobre a tutoria do professor.

JOGOS EDUCACIONAIS

O mundo dos jogos cresce a cada ano pelo fato de atrair o público em geral, várias pessoas vão em eventos mundiais para ver as novidades e lançamentos de jogos eletrônicos inclusive professores com o propósito de buscar jogos educativos e de interação para com seus estudantes.

Na América Latina um dos maiores eventos de exposições de jogos eletrônicos é o Brasil, o Game Show é o evento que tem como objetivo expor jogos eletrônicos em geral, disponibilizando um ambiente para que o público possa ter os primeiros contatos com as novidades e lançamentos do mundo dos jogos eletrônicos.

Além de eventos de exposições de jogos em geral, existem também simpósios e seminários para que os programadores (desenvolvedores), que criam e desenvolvem jogos

sobre assuntos educacionais. Um desses é o Seminário de Jogos Eletrônicos Educação e Comunicação – SJEEC, que tem como objetivo dialogar com as diversidades temáticas de educação por meio do uso de jogos eletrônicos, para fins de sala de aula em uma escola, em universidades e instituições privadas de cursos com qualificação profissional. Discutindo as experiências dos professores de escolas que usam, em suas aulas com os estudantes, jogos eletrônicos e de que forma estes estudantes estabelecem uma concepção dos jogos eletrônicos no seu cotidiano educacional.

Outro evento de peso que traz as novidades do mundo dos jogos é a “Pesquisa Game Brasil” que realiza a cada ano uma relação do crescimento e investimentos em jogos (games) em todo país, publicaram neste ano o aumento significativo da criação de jogos nas regiões Norte e Centro-Oeste, que antes eram voltados para região Sul e Sudeste justamente pelo fato de terem mas programadores e empresas especializadas em desenvolver jogos eletrônicos, para diversas plataformas (dispositivos móveis e computadores) e aplicações, como: entretenimento, corporativos, educacionais e de saúde.

A maioria dos games (59,2%) foi desenvolvida para dispositivos móveis, como celulares. Outra plataforma popular é o computador, com 51,3% dos jogos publicados também nesse ambiente. As plataformas de realidade virtual e navegadores de internet correspondem a 18% dos títulos e os consoles de videogame, a 14,9%. Os games de entretenimento representam 71,6% do total, sendo 28,4% classificados como serious games, voltados a treinamentos corporativos, educação e saúde. (GAME, 2018, p. 1).

Os Jogos Eletrônicos foram criados por muitos anos com intuito de “Interatividade” da pessoa com a máquina (computador, celular, tablete etc.). Um Jogo Educacional “Eletrônico ou digital” baseia-se nas seguintes características:

- a) para se criar um jogo em relação a alguma ciência, seja ela história, geografia, matemática etc. o programador precisa criar antes de tudo um projeto pensado no “Enredo”, que conta a história do jogo em forma de roteiro explicando como será a trajetória do personagem e suas missões, além de descreve suas funções e ações que o usuário irá executar no jogo;
- b) em seguida o desenvolvedor entra para o processo de criação ou “Programação” que é a construção propriamente do jogo, por meio das “Linguagens de Programação”. É por meio da linguagem de programação que o desenvolvedor edita o jogo, insere e cria: imagens, textos, sons, vídeos, personagens, cenários, comandos, compatibilidade de sistema do computador, etc.;
- c) depois vem o que podemos chamar de “Categoria” disciplinar ou até interdisciplinar,

dependendo da funcionalidade do jogo, assim como a escolha do público que o jogo terá finalidade. Feito o programa, o desenvolvedor precisa denominar uma categoria para que seu programa possa ser identificado e especificado conforme a sua função para exposição em plataformas digitais por exemplo: jogo: GTA, categoria: ação.

Silva (2009, p. 6) afirma que os “jogos eletrônicos podem ser definidos como sistemas compostos por três partes: enredo, interface interativa e motor. A associação harmoniosa destes elementos é necessária para uma aplicação bem-sucedida”.

Para um programador não é fácil criar um jogo, justamente por conta das três etapas de criação, elas são elementos cruciais para a modelagem do jogo. Um jogo eletrônico de realidade virtual fica muito mais atrativo para o público do que jogos “retro” e com pouca interação como os modelos de jogos antigos. Atualmente se fala muito em Realidade Virtual e não podemos deixar de notar que está aparecendo cada vez mais no nosso cotidiano, com lançamentos que chamam o interesse do público não somente para computadores, mas também para os dispositivos móveis.

Para criar um jogo educacional, o autor ou a equipe de autores, necessitam ter um amplo conhecimento técnico e científico, pois não é simples programar um jogo na sua complexidade, ainda mas aqueles jogos que são voltados para públicos diferenciados como crianças, jovens e adultos.

Não podemos, hoje em dia, descartar o importante papel que os *games* exercem no cotidiano dos estudantes de todas as idades. Podemos até concluir que devemos aproveitar e tirar bom proveito desta realidade, afinal, da mesma forma que os jogos tradicionais, os *games* podem contribuir diretamente com as funções cognitivas do sujeito. (BARROS, 2009, p.138).

Analisando o ponto de vista social, os jovens, os adultos e as crianças tendem a se interessar pelo recurso Jogo, por se tratar de um elemento de lazer atrativo e dinâmico possibilitando a melhoria da capacidade cognitiva humana, sendo uma das maneiras mais atrativas de exercitar o cérebro.

Podemos observar as atitudes dos professores em conciliar o útil com agradável, proporcionando o interesse maior do estudante em observar por outros ângulos os conteúdos que é exposto pelo professor, como foi mencionado anteriormente trazendo este recurso como um auxílio pedagógico para a educação.

Barros (2009), Alves e Nova (2003), dentre outros teóricos, apoiam o uso de jogos educacionais eletrônicos para auxiliar no ensino e aprendizagem. Neste sentido, o uso de jogos educacionais se baseia no contexto a que ele é aplicado, pois existem Limitações em seu uso

como, por exemplo: a falta de computadores nas escolas, a falta de conhecimento básico dos professores na utilização de recursos computacionais, a falta de infraestrutura adequada para utilizar computador que em exemplos de escolas na zona Rural de Parintins, situações que não possui energia elétrica, dentre outros fatores.

É importante ressaltar que existe até hoje as Limitações Escolares no qual interferem na aplicação não somente de jogos eletrônicos mas também como outros recursos como por exemplo um filme, documentários, acesso a laboratório e outros ambientes escolares no contra turno, enfim as limitações prejudica no processo do aluno, pois se não pode, porque não pode? ou seja é necessário a escola quebrar estas limitações.

Os jogos educacionais eletrônicos se tornaram na realidade das escolas regulares um recurso que auxilia na compreensão para determinados conteúdos e temáticas. Desta forma facilitando o ensino e aprendizagem tanto dos professores quanto dos alunos, mas jamais sendo o elemento central do processo, ficando mais como um coadjuvante.

Os Jogos Eletrônicos Educacionais tem uma característica diferente dos Jogos Manuais pelo simples fato de que eles são feitos em uma realidade virtual, no qual Barros (2009, p. 25) cita que é “um ambiente simulado”, proporcionando neste sentido uma replicação (retratação) de um determinado lugar ou no caso do Jogo Cabanagem, uma época, trazendo tanto características da região (amazônica), assim como personagens simulados num ambiente totalmente virtual. “Na cultura virtual o lúdico é o principal agente de comunicação. A iconografia presente nos jogos atrai os jovens à frente de um computador” (SANTANA, 2007, p. 67).

Os jogos educacionais Manuais não estão por traz dos jogos eletrônicos, os mesmos persistem em aprimorar a capacidade cognitiva da mente humana, um exemplo clássico e que ainda é encontrado nas escolas é o *xadrez*. O jogo consiste em ter um tabuleiro com diferentes peças e suas funcionalidades, o objetivo maior é o *xeque-mate* no adversário. Tendo diferentes formas e modelos, o jogo faz com que os estudantes analisem, pensem em seus movimentos seguintes para que possa ganhar seu adversário. No Sistema Operacional do Windows 7 Professional, existe um programa o *Chess Titans*, que tem as mesmas funcionalidades do xadrez e com os mesmos propósitos, mas agora em uma versão de jogo em ambiente virtual.

Segundo BOGATSCHOV (2001, p. 20) “Os jogos, sejam eles computacionais ou não, podem ser usados como um instrumento de ensino ou, em sentido contrário, serem ferramentas de aprendizagem, dependendo da abordagem teórica que respalda o seu uso”.

Na verdade, o que torna um jogo eletrônico “atrativo” na educação é a aplicação

pedagógica do professor, isto é, como esse jogo será utilizado com os alunos. Desta forma, vale destacar que existem trabalhos que relatam as múltiplas possibilidades de utilizar os jogos eletrônicos, mesmo aqueles que não tinham fins (categorias) educacionais, como recurso pedagógico em sala.

Santana (2007) destaca o uso do jogo *CALL OF DUTY*, que traz em seu enredo algumas características que retratam o ambiente de “Guerra”, interligando estas características com a história da Segunda Guerra Mundial, ou seja, o autor observou com o olhar de historiador as características do jogo em relação a determinado tema da história. Outros exemplos de jogos em que o autor teve os cuidados de analisar o potencial pedagógico, foram: *AGE OF EMPIRES* e o *SHADOW OF ROME*, que são jogos com múltiplas funcionalidades. (ver apêndice 3).

Desta forma para finalizar este tópico, podemos afirmar que dependendo dos enredos de composição dos jogos, eles podem se tornar um ótimo recurso educacional, mesmo os que não são voltados para a área da educação. Pois o princípio de uma boa aprendizagem é ter em mente “[...] as aptidões cognitivas, o saber, as capacidades de perceber, de lembrar, de aprender, de imaginar e de raciocinar” (LÉVY, 1996, p. 97).

Os jogos têm essas características, dependendo da metodologia a ser trabalhada, seja na sala de aula ou num laboratório de informática ou até praticando na própria casa dos estudantes ou professores, basta ter uma visão maior dos jogos em suas possibilidades educacionais.

JOGOS EDUCACIONAIS E O ENSINO DE HISTÓRIA

No percurso da evolução tecnológica surge o uso de jogos eletrônicos como forma de diversão, interatividade e atração. As tecnologias por meio de jogos eletrônicos tiveram seus registros na história.

Os primeiros jogos interativos datam do final da década de 1940 e início da década de 1950, a partir de interações rudimentares do usuário com alguns objetos que eram desenhados na tela. [...] No entanto, o primeiro jogo considerado influente na história dos videogames foi desenvolvido em 1961, por um estudante do Massachusetts Institute of Technology (MIT) chamado Steve Russel. Intitulado *Spacewar*, o jogo, [...] Na década de 1970, começavam a surgir os primeiros sistemas de consoles domésticos e *arcades*, os últimos tendo o início de seu auge durante essa década. (SILVA, 2009, p. 4-5).

Desde essa época muita coisa mudou, as ideologias antes vistas sobre os jogos serem somente um “passa tempo” foram deixadas para trás, a percepção dos professores em relação aos jogos eletrônicos mudou positivamente. Os jogos eletrônicos avançaram significativamente

no contexto educacional, graças aos interesses e desempenho dos desenvolvedores de jogos se focarem nas necessidades metodologias dos professores em atrai cada vez mais os seus alunos no cotidiano educacional.

Na presente pesquisa analisamos o Jogo eletrônico Cabanagem, que é um jogo com características de realidade virtual, no qual o jogo descreve a história do processo da Revolta da Cabanagem que foi um movimento ocorrido em Belém e demais localidades no Pará se espalhando e ganhado forças para a região do Amazonas, na época denominada como província do Grão-Pará, da região norte e nordeste do Brasil entre os anos de 1835 a 1840.

O jogo não só contará como foi que ocorreu a revolução, mas também situará o jogador no momento histórico pelo qual o Estado do Pará estava passando, denominado de período Pré-Revolucionário, e mostrará razões que levaram à revolta da Cabanagem, entre elas a adesão do Pará à Independência e a fundação do primeiro jornal do Pará 'O Paraense'. (NETO, 2009, p. 6).

O jogo educacional Cabanagem pode ser considerado como um jogo de gênero Role-Playing Game – RPG, traduzido como “jogo de interpretação”, pois segundo Silva (2009, p.10):

Jogos de RPG evoluem um conjunto de personagens que interagem entre si e com um mundo bastante complexo, ganhando novas habilidades e itens à medida que o jogador avança. Uma característica marcante deste gênero é o desenvolvimento de um enredo rico e detalhado, que é apresentado ao longo do jogo e, em alguns casos, pode levar a múltiplos finais, que dependem das ações realizadas pelo jogador.

Na execução do jogo Cabanagem podemos observar os detalhes que a equipe de desenvolvedores projetou, pois se preocuparam em demonstrar por meio de recriação virtual da figura que representa o São José Liberto, que era é um prédio que já existia na época da Revolta da Cabanagem no qual servia como depósito de pólvora, armas e se tornou uma referência na tomada de Belém no período da cabanagem. “A importância desse prédio será explorada apenas na terceira fase do jogo, pois parte dos cabanos invadiram Belém pela floresta que existia antigamente por trás deste, e seguiram após isso para atacar os Quartéis” (NETO, 2009, p. 23). Esse mesmo cuidado aconteceu com a representação do rosto de Antônio Vinagre e Francisco Vinagre, irmãos que tiveram como moldes para os rostos desses personagens descendentes ainda vivos.

O jogo traz vários personagens líderes, assim como as representações de personagens mortos na embarcação “*Brigue Palhaço*” dentre outros elementos digitais enriquecidos com os detalhes representativos, como descreve os trabalhos de Silva (2009), Damasceno (2009) e Neto (2009).

Pudemos observar que o jogo foi criado por meio do software do *Blender* que é “[...] é um software livre multiplataforma utilizado para aplicações gráficas que oferece funcionalidades de modelagem, animação, renderização, pós-produção e criação 3D.” (DAMASCENO, 2009 p. 14). O *Blender* é uma software muito interessante pois possibilita com suas opções criar um cenário inteiro, personagens, assim como jogos. Esse software baseia-se na linguagem de programação *Python*, uma das linguagens de programação muito utilizada para a criação de jogos em geral.

O *Blender* assim como outros recursos tecnológicos, como por exemplo *GIMP*, podem facilitar a elaboração de produções educacionais, no qual os desenvolvedores do jogo utilizaram o *GIMP* para modelar o rosto e a estrutura dos personagens da família Vinagre (FIGURAS 1, 2 e 3).

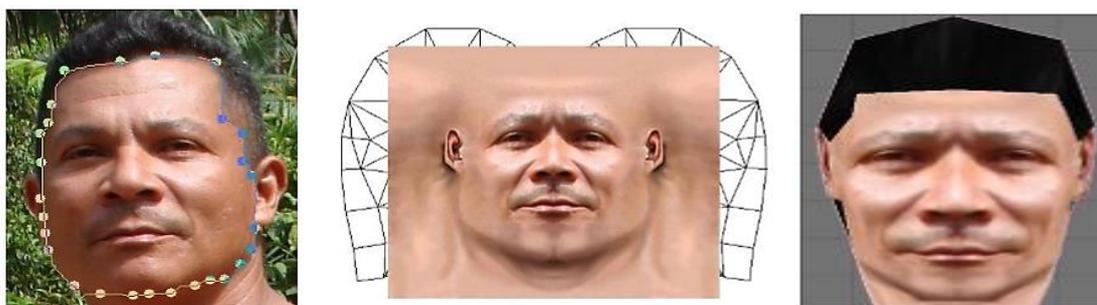


Figura 01, 02, 03: Processo de criação do rosto do Vinagre. Fonte: Neto (2009).

O Jogo Cabanagem foi criado pelo Laboratório de Realidade Virtual vinculado com o Campus Universitário do Guamá, localizado em Belém do Pará, local onde ocorreu a Cabanagem. Segundo o site oficial o projeto durou em média dois anos para que o jogo fosse totalmente produzido. A equipe técnica utilizou além dos programas *Blender* e *Gimp*, o programa *Ogre 3D* que “é um pacote de bibliotecas gráficas feitas com o propósito de criar ambientes tridimensionais em tempo real” (NETO, 2009, p. 9). Trazendo neste sentido aspectos mais detalhados do jogo como a floresta, os rios, as obras daquela época.

O professor além de verificar as possibilidades na manipulação desses jogos educacionais para a aplicação em seus conteúdos em sala de aula, ele precisa mostrar para os alunos, como eles podem trabalhar com tal recurso, para que os alunos junto com o professor possam transformar a sala de aula num ensino dinâmico e ativo, pois,

O ensino ativo permite que o aluno desenvolva a sua capacidade de ser crítico, de se expressar, de questionar, de criar e de ter uma autodisciplina nas tarefas escolares, contribuindo para que da atividade individual parta para a construção coletiva.

(FERREIRA, 1999, p. 149).

A proposta de utilizar um jogo eletrônico, por meio do computador, era exatamente incentivar os alunos a aprenderem por meio da coletividade no qual o aluno juntamente com o professor e seus colegas da turma pudessem praticar com o recurso pedagógico, no intuito de uma construção coletiva. No percurso metodológico iremos aprofundar como foi a experiência dos sujeitos da pesquisa.

A pesquisa se delimitou somente na aplicação do jogo educacional eletrônico Cabanagem na disciplina de história, contudo podemos observar outras possibilidades bem interessantes, como: *Tríade*; *HQ*; *Blogger*; *Age of Empires* e *Shadow of Rome*; (apêndice 3) que podem se tornar possíveis pesquisas científicas com o propósito de analisá-los quanto ao seu papel no processo de ensino e aprendizagem de História. Onde, o professor possui várias possibilidades de utilizar jogos eletrônicos para a educação, incentivando o estudante a se interessar cada vez mais com essa metodologia, de utilizar recursos tecnológicos na educação.

A pesquisa se baseou no tema “Cabanagem” ou “Revolução Cabana” que é um tema muito importante para ser entendida no período Regencial do país. A cabanagem pode ser considerada como a única revolução do período regencial que teve no poder ou no comando de uma província pessoas do “povo”, “cabanos”, diferente das outras revoltas feitas também no período regencial que tinham a influência de militares ou proprietários de terras contra as lideranças políticas que “em nome do imperador” na época eram pessoas que só queriam favorecer a se mesmo.

Fausto (2014) cita que a cabanagem não pode se comparadas com as outras revoltas que ocorreram no período regencial, e de fato a Revolta da Cabanagem mesmo com as maiores dificuldades do cabanos assumirem o poder, não tinham uma organização alternativa de desenvolvimento da região do Pará, essa foi das uma das lacunas que o governo cabano não conseguiu resolver nos seus 5 anos de posse da Província do Grão-Pará. A revolta da Cabanagem foi no século XIX e a província do Grão-Pará eram formadas pelos que hoje conhecemos como: Rondônia, Roraima, Pará, Amazonas e Amapá.

O Amazonas teve um papel significativo para a cabanagem, pois muitas pessoas que participaram desta rebelião fugiram do poder militar do Pará em direção a Amazônia em busca de aliados, para não serem capturados neste contexto. O Brasil era governado pelos Militares Elitizados desde 1831, pela a abdicação de Dom Pedro I. Seu herdeiro não podia assumir o reinado, pois Dom Pedro II não tinha idade suficiente para assumir o trono. Somente em 1840 foi decretado à maioria, no qual Dom Pedro II assumiu o reinado depois do Período

Regencial, mesmo assim ainda houve movimentos de rebelião nas províncias de São Paulo, Minas Gerais, Rio de Janeiro e Recife, segundo Fausto (2014).

Na Revolta da Cabanagem houveram diferentes grupos étnicos (indígenas, negros, mestiços etc.) que se aliaram para lutar contra o poder do Estado, diferente do conhecimento empírico popular em que algumas pessoas têm sobre esta revolta, houve sim a presença de várias etnias como os povos indígenas que sofreram com o abuso da mão de obra, mas que tiveram um grande papel de resistência contra o sistema imperial no Brasil escravista.

Um dos comentários muito interessante que Fausto (2014) cita é que, mesmo tendo uma grande porcentagem de negros envolvidos na Revolta da Cabanagem, não houve naquela época a abolição da escravidão na província do Grão-Pará. Na próxima seção, poderemos dialogar melhor entre os autores que analisam a Revolta da Cabanagem como um marco histórico do período Imperial do Brasil no século XIX, assim como iremos analisar com clareza as concepções dos sujeitos da pesquisa em utilizar um jogo eletrônico que relata sobre o tema abordado.

PERCURSO METODOLÓGICO

A pesquisa se delimitou na utilização do jogo eletrônico Cabanagem sendo aplicado na Escola Estadual Tomaszinho Meirelles, onde os sujeitos da pesquisa foram os estudantes da turma do 2º ano do Ensino Médio, que juntamente com a professora Patrícia se disponibilizaram em fazer a pesquisa baseado no TCLE, entregue e apresentado perante a responsável da escola (diretora) e a professora.

A escola dispõem de um Laboratório de Informática (FIGURA 4), contendo 9 (nove) *Desktop's* (Computadores de Mesa), utilizando o Sistema Operacional *Windows XP*, S.O. mais compatível com o jogo Cabanagem, pelo fato do jogo ter sido criado nesta mesma plataforma de sistema operacional, durante a realização do projeto de 2006 intitulado “Jogo Lúdico Educacional de Estratégia: A Revolta da Cabanagem” (SILVA, 2009, p. 17).



Figura 04: Laboratório de Informática da escola. Fonte: (Acervo pessoal)

Para que o programa funcione corretamente é necessário que o computador siga as informações que são apresentadas pelo instalador do jogo eletrônico Cabanagem. Deve ter os seguintes requisitos básicos:

- a) sistema operacional MS-Windows XP ou Vista;
- b) arquitetura de 32 bits;
- c) o tamanho mínimo em disco rígido são de: 275,6 MB;
- d) 1 GB de memória RAM;
- e) os programas de PhysX by NVIDIA, OpenAL, VCRedist e o Ogre 3D;
- f) os softwares Microsoft Visual C++ 2005 SP1 Redistributable.

No processo da instalação do jogo Cabanagem todos os programas adicionais (Requisitados), citados anteriormente, já estão inclusos no instalador do jogo. Mesmo sendo recomendado utilizar para as versões XP e Vista, conforme o site oficial do jogo Cabanagem, é possível executar o jogo ainda no S.O. WINDOWS 7.

No primeiro momento da pesquisa foi feita a exposição do jogo eletrônico Cabanagem para a professora Patrícia que recebeu uma pequena formação para a utilização do jogo. Pois,

Para o indivíduo corresponder a uma transformação imposta pelo quadro tecnológico mundial, torna-se necessário o domínio de seus recursos cada vez mais de maneira profunda. Nessa realidade, percebe-se claramente que a preparação de uma sociedade informatizada está intimamente ligada à qualificação tecnológica de seu cidadão. (OLIVEIRA, 2008, p.45)

A professora precisava ter o entendimento/domínio do recurso tecnológico, jogo da Cabanagem, pois seria ela a aplicar o jogo na sala de aula com os estudantes, pois a pesquisa foi do tipo qualitativa, que segunda Silva e Menezes (2005, p. 20) é

A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. É descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem.

Neste sentido o foco principal do pesquisador era de descrever o uso do jogo observando como a professora Patrícia utiliza a ferramenta por meio da sua metodologia para com seus estudantes na sala de aula. Tendo como suporte documental a Teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel no qual NETO, José (2006) cita que a teoria de David Ausubel tem como foco observar o processo da aprendizagem cognitiva do estudante, o presente autor buscou analisar a importância do jogo para o estudante verificando se de fato o jogo foi significativo para o estudante no sentido do aluno o olhar de reflexão para que o jogo quer ensina-lo sobre a temática Pré-Revolução Cabana.

Para tanto utilizamos como estratégia metodológica uma abordagem descritiva com caráter exploratório, que segundo Silva e Menezes (2005) visa descrever as características de grupo coletivo de sujeitos afim para coletar dados sobre a presente temática, tendo a maior preocupação do pesquisador em não interferir na aplicação do jogo com a professora e seus estudantes.

Para a coleta de dados utilizamos entrevista não-estruturada (apêndice 2) no qual “não existe rigidez de roteiro. Pode-se explorar mais amplamente algumas questões” (SILVA; MENEZES, 2005, p. 33), aplicadas aos estudantes, onde observamos no contexto geral das entrevistas que a maioria não sabia descrever sobre o que foi exposto no jogo, porém acharam interessante o recurso e tiveram o interesse em buscar mais informações a respeito do jogo.

A pesquisa teve algumas barreiras na sua aplicação, dentre as quais destacamos a falta da utilização do laboratório de informática da escola, por motivo da não autorização de instalação do jogo nos computadores da escola, necessitando para isso da autorização do usuário administrador, o que não aconteceu. Por conta da impossibilidade de instalar o jogo Cabanagem no laboratório, partimos para outra proposta, que foi a aplicação do jogo Cabanagem na sala de aula dos alunos do 2º ano. Onde tivemos nosso segundo contratempo que foi a insuficiência do dos tempos de aula da professora, impedindo que alcançássemos o objetivo com a prática pedagógica através do software educacional do Jogo Cabanagem, mas, também, foi dada uma solução a este empecilho.

A proposta (FIGURA 5), teve como estratégia trabalhar com um usuário (estudante) no qual jogaria o jogo no notebook pessoal do pesquisador e ao mesmo tempo o restante da turma visualizaria como o estudante “piloto” utilizava o jogo por meio do *Datashow*. Assim, o restante

da turma poderia optar em ajudar o usuário piloto dando dicas de como poderia prosseguir no jogo. A pesquisa contou com a participação de 20 estudantes que estavam presentes no dia da aplicação da pesquisa (04 de maio de 2018).



Figura 05: Laboratório de Informática da escola. Fonte: (Acervo pessoal)

Antes da exposição do jogo Cabanagem foi feita uma prévia sobre o tema Revolta da Cabanagem exposto pela professora Patrícia tendo como elemento de auxílio para a exposição do conteúdo para os alunos a utilização do livro de didático. A professora levantou as seguintes questões sobre o tema: Povo da Elite e Povo das Massa; Citou outros exemplos de rebeliões no período Regencial; União entre Negros e Indígenas da região; Citou que foi a única revolta que assumiu o poder; levantou o conceito de Cabano dentre outros pontos sobre a Revolta da Cabanagem.

Observamos que na exposição da aula teórica da professora, antes da aplicação do jogo, que a Patrícia fez um belíssimo resumo sobre o tema Revolta da Cabanagem e que explicou muito bem e com clareza para com os seus estudantes sobre os principais pontos que são abordagens pelos teóricos sobre o tema Cabanagem. Depois deste processo, foi feita a escolha do estudante piloto para que fosse feito uma pequena formação deste na utilização do jogo, antes do manuseio. Depois das instruções dadas a aluna escolhida pela turma partimos para o processo de aplicação do jogo juntamente com o restante da turma.

O jogo possui as seguintes informações: Primeiramente o jogo inicia trazendo o Palácio do Governo sendo queimado (FIGURA 6) depois da tomada da capital de Província do Pará, representação de rebelião ocorrida no processo da revolta da cabanagem.



Figura 06: Imagem do jogo retratando palácio do governo. Fonte: SILVA, 2009.

Antonio Vinagre, comandando uma tropa de ‘desclassificados’, entra em Belém e toma, quase sem resistência, o quartel dos corpos de caçadores e artilharia. Alguns oficiais são mortos a tiro. Enquanto isso, outra tropa, sob comando do crioulo Patriota, invade o Palácio do Governo, derrota a guarda e os homens procuram o governador Lobo de Sousa. [...] Ao entrar no Palácio, tentou subir as escadas, sendo interceptado por João Miguel Aranha, um dos jovens líderes cabanos. Lobo de Sousa parou e tentou fazer um discurso, mas não chegou a proferir nenhum som, atingindo pelo tiro certo disparado pelo índio Domingos Onça. (SOUZA, 2009, p. 223-224).

O jogo possui 3 botões além do botão de Sair. No botão de Créditos o usuário pode ver informações sobre o jogo assim como a equipe de programadores que o desenvolveram. No botão Extras é mostrado a biblioteca dos Objetos em que jogador vai capturando conforme o jogo exemplo “O Jornal Paraense”. E por fim o botão da Campanha em que o jogador inicia de fato as missões do jogo Cabanagem.

Conforme o jogo é executado, o processo inicial traz as narrativas sobre o tema a Cabanagem, em forma de áudio assim como uma legenda na tela, depois do usuário ouvir as primeiras informações gerais sobre a cabanagem e o local onde ocorreu as primeiras manifestações.

O Jogo executa no seu acervo um vídeo com legendas mostrando ao usuário o seu primeiro avatar (personagem), assim como uma prévia da história dele. O primeiro personagem que o usuário irá utilizar é o Felipe Patroni, considerado um dos pioneiros da Revolta da Cabanagem. Foi Felipe que idealizou as primeiras rebeliões de uma maneira, mas diplomática, por meio do jornal “O Paraense”, no qual fazia críticas sobre o governo Português, e por conta de suas ações Felipe foi caçado, assim como é visto no jogo Cabanagem.

Conforme o usuário visita alguns lugares marcantes neste contexto como os quartéis, Palácio do Governo, Hospital etc. ele vai em direção a finalização da Primeira missão. Para completar esta missão, Felipe Patroni tem que publicar o jornal e dar o primeiro exemplar para Batista Campos, lembrando que o jogo possui três etapas. A segunda etapa são os Confrontos Armados dos Cabanos contra os soldados portugueses em diferentes lugares da região. E por

fim a tomada do poder da Província do Grão-Pará.

Porém na pesquisa o usuário piloto não conseguiu finalizar nem a primeira etapa que era conhecer os lugares que tinham informações essenciais para uma compressão maior daquele contexto, pois o tempo de aula acabou. Uma das características da Escola Estadual Tomazinho Meirelles, assim como demais escolas da região, é que as escolas possuem para cada disciplina cerca de 40 minutos de horas aulas, variando estes horários entre cada disciplina. Dependendo do horário escolar o professor pode conter dois horários “tempos” no mesmo dia de sua disciplina.

Eduardo de Souza cita que *“não deu tempo para ver o jogo, o tempo acabou muito rápido, só quando a aula é bacana que acaba rápido, mas gostei vou procurar e baixar este jogo ae”*. Mesmo com a dificuldade por conta do horário da escola alguns alunos se interessaram e tiveram a vontade em buscar saber mais sobre o jogo cabanagem, fato este que é necessário fazer uma análise do que de fato o jogo representa para o aluno.

Por tanto tivemos a necessidade de questionar se o jogo eletrônico Cabanagem mostrou-se atrativo no sentido do lúdico (brincar) ou se tornou atrativo pelo objeto de estudo sobre cabanagem (conteúdo).

Segundo a estudante piloto Patrícia Moraes Pinheiro cita que *“o jogo é legal, mas não entendi quase nada nem sei quem era o personagem, achei lento os movimentos no jogo, pensei que era igual o GTA, parece que o homem não se mexe pra onde quero ir”*. Podemos observar que a ideia de pouco período de prática da estudante não foi o suficiente para utilizar o recurso na sala de aula, exigindo uma maior experiência dos alunos, para saberem lidar com o jogo Cabanagem.

Não tendo tempo para finalizar o jogo eletrônico Cabanagem na sala de aula e no período escolar por disciplina, a professora Patrícia juntamente com o presente autor buscou outra forma de se aplicar o jogo, no qual foi aplicado no contra turno da sala de aula, onde em outro ambiente (sala dos professores). Para tanto utilizamos os notebooks pessoais do pesquisador e da professora Patrícia, juntamente com a participação de 4 alunos que foram selecionados pela professora para finalizar a pesquisa (FIGURA 7).



Figura 07: Sala dos professores, segunda tentativa de usar o jogo. Fonte: (Acervo pessoal)

Nesta nova tentativa, buscamos verificar se em outro ambiente e com mais tempo para executar o jogo, os estudantes teriam condições de finalizar o mesmo e/ou se eles teriam mais tempo para verificar as características do jogo observando com clareza os seus acervos, históricos, narrativas, representações do ambiente do Grão-Pará e da característica da época.

Porém obtivemos o mesmo resultado, com a aplicação de 1 (uma) hora de jogo os estudantes ainda tiveram dificuldades em manusear o jogo e dar continuidade nele, pois o jogo necessita de mais tempo para os alunos se habituar ao mesmo, além dos alunos terem também maior conhecimento em manuseio no jogo. Outro ponto que encontramos na pesquisa é que os professores precisam seguir o plano de aula semanal e bimestral, no qual não tem como a professora Patrícia utilizar este recurso pedagógico por um prazo maior, pois precisa seguir os seus planos de aulas, estes são alguns apontamentos que encontramos na realidade das instituições de ensino.

Por meio da observação sistemática do autor no processo da aplicação do jogo cabanagem juntamente com a professora e estudantes, interligando com a teoria da aprendizagem significativa levou a conclusão metodológica de que faltou ser mais explorado o uso do jogo em si mesmo com as dificuldades apresentadas na aplicação do jogo, pois poderia ser utilizado as mídias (vídeos) que compõem o acervo do jogo, buscando neste sentido outras formas de utilizar a ferramenta. Assim como a falta da interligação didática do conteúdo apresentado pela professora sobre a Revolta da Cabanagem com os acervos aplicados e explanados no jogo cabanagem, ocasionando para com os estudantes o desvio de relação entre a exposição teórica (conteúdo exposto) com a prática (utilização do jogo).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na presente análise chegamos ao entendimento de que o uso de jogos eletrônicos na sala

de aula gera um impacto positivo no processo de aprendizagem dos estudantes possibilitando fazer uma reestruturação da metodologia do Professor, para, desta forma tornar as aulas de história, mais atraentes para a geração atual observando os interesses dos alunos em utilizar os jogos eletrônicos nas atividades escolares. Onde o professor de história tem que estar preparado para as mudanças do seu tempo, observando os acervos disponibilizados para ele no sentido de auxiliá-lo no processo de ensino e favorecendo uma melhor aprendizagem dos seus estudantes.

Observamos também, que o interesse e avanços dos jogos, a chamada “gamificação” está crescendo, pois existem usuários de diversos gêneros de jogos que impulsionam essa realidade. Maior destaque do mercado dos jogos eletrônicos foi o crescimento de pessoas interessadas por jogos educacionais a maioria deles estão os professores.

Na análise documental da presente pesquisa observamos que atualmente existem plataformas para que os professores busquem formações continuadas para que possam se especializar, e desta forma aprender a saber lidar com estes recursos tecnológicos, não somente os jogos eletrônicos, mas também outros recursos computacionais que facilitam e auxiliam o professor a aplicar uma aula significativa com seus estudantes. Para tanto, cabe ao professor buscar estes conhecimentos, sabendo que estão sempre no processo de aprendizagem e aperfeiçoamento de suas metodologias educacionais.

Na presente pesquisa buscamos focar somente em um recurso, tendo em vista que existem vários recursos educacionais que os professores de história podem utilizar no seu cotidiano educacional. O jogo eletrônico Cabanagem foi escolhido para ser analisado na presente pesquisa por se tratar de um acontecimento histórico muito relevante e conhecido na região dos estados do Amazonas e Pará, e que repercutiu no país inteiro no século XIX. O jogo retrata o movimento Pré-Revolução da Cabanagem, onde desta forma podemos considerar que atingiu seu propósito em apontar os primeiros acontecimentos da Revolta da Cabanagem, trazendo algumas informações importantes para entendermos os fatos que ocorreram nesta revolta. Destacando os interesses do povo em reagir contra o governo tirano que liderava nas localidades do Grão-Pará.

O que podemos afirmar, efetivamente, é que o jogo representa cenários, os líderes, as lutas iniciais, tipos de pessoas e etnias envolvidas no movimento, etc. Mas, não descreve todo o processo da Cabanagem, o jogo se baseia no início do movimento, desta forma podemos afirmar que o jogo é somente um recurso auxiliar, em que os professores de história possam utilizar para iniciar o diálogo na sala de aula sobre a temática da Cabanagem. Sendo desta forma, que a professora participante da pesquisa desenvolveu sua prática pedagógica, através

deste recurso da tecnologia digital, com a turma do 2º ano do Ensino Médio, ao utilizarem este recurso pedagógico em sala de aula.

Sendo assim, finalizamos nossas considerações desta pesquisa podendo afirmar que o jogo eletrônico Cabanagem é um recurso muito bom, interessante e traz informações valiosas sobre a temática Pré-Revolta da Cabanagem. Porém, o jogo não se aplica a realidade educacional da sala de aula da Escola Estadual Tomaszino Meirelles, pois o tempo de execução do jogo Cabanagem dura aproximadamente 4 horas. Mas, não desconsideramos o jogo em outras ações educacionais nas escolas, pois poderá ser feito a criação e exposição de oficinas que possui uma durabilidade maior podendo ser aplicado o jogo dependendo no quantitativo de computadores disponíveis.

Outro problema é que o jogo não possui a opção de salvar o andamento do mesmo a partir do momento em que o usuário dá pausa. Para dar continuidade, a maioria dos jogos eletrônicos possui a opção de guardar o que já foi ultrapassado dando a oportunidade de sequência. Mas, infelizmente faltou trabalhar esta parte pois se por ventura o usuário sair do jogo, ele terá que começar desde o início, desta forma acaba se tornando uma barreira para utilizar o jogo até o final, completando todas as missões.

Mesmo assim, o recurso pedagógico do jogo não deixa de ser interessante, pois possui um acervo históricos importante, que os estudantes podem utilizar em outros ambientes como fonte de pesquisa, ou para um entendimento diferenciado sobre a temática da Revolta da Cabanagem. E, com todas as dificuldades o software instigou nos alunos a curiosidade e interesse, palco de abertura para, com base em seus conhecimento prévios do assunto, conseguir ampliar seu aprendizado de forma mais significativa.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn; NOVA, Cristiane. **Educação a distância: uma nova concepção de aprendizado e interatividade**. São Paulo. 2003.

BARROS, Daniela Melaré Vieira. **Guia Didático sobre as tecnologias da comunicação e informação**: material para o trabalho educativo na formação docente. 1.ed. Rio de Janeiro: Vieira e Lent, 2009.

BOGATSCHOV, Darlene Novacov. **Jogos computacionais heurísticos e de ação e a construção dos possíveis em crianças do ensino fundamental**. 2001. Dissertação (Mestrado em Educação) – Unicamp, Faculdade de Educação, 2001.

DAMASCENO, Ricardo Rodrigues. **Concepção do jogo educativo “A Revolta da Cabanagem”**: enredo, cenário, interfaces, jogabilidade e áudio. Belém, Pará. 2009.

FAUSTO, Boris, 1930. **História Concisa do Brasil**. 2 ed. São Paulo. Editora da Universidade São Paulo, 2014.

FERREIRA, Andréia de Assis. **Concepções de professores acerca da informática educacional**. Belo Horizonte, 2004. Disponível em: http://www.senept.cefetmg.br/galerias/Arquivos_senept/anais/terca_tema5/terxaTema5Artigo1.pdf. Acessado em: 17 de março, 2015.

FERREIRA, Carlos Augusto Lima. **Ensino de História e a Incorporação das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação: uma reflexão**. Revista da História Regional. v.4, n.2 1999. Disponível em: <http://www.uepg.br/rhr/v4n2/carlos.html>. Acessado em: 12 de outubro, 2008.

LÉVY, Pierr. **O que é o virtual?** Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.

NASCIMENTO, João Kerginaldo Firmino do. **Informática aplicada à educação**. Brasília: Universidade de Brasília, 2007. 84 p.

NETO, Miguel Soares de Sousa. **Criação e Animação de Modelos Virtuais para o Jogo Lúdico Educacional Revolta da Cabanagem**. Belém Pará. 2009.

OLIVEIRA, Luisa Xavier de. **Política de formação de professores e inclusão digital - o uso do software livre**. Fortaleza – Ceará. 2008. Disponível em: <http://www.uece.br/ppge/dmdocuments/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20-%20Mestrado%20Luisa%20Xavier.pdf>. Acessado em: 13 de Outubro de 2015.

PEREIRA, Glauber Fonseca; RENDEIRO, Manoel Fernandes Braz. **Tecnologias Educacionais no Ensino Superior: O Processo de Formação dos Acadêmicos de Licenciatura em História do CESP/UEA**. Amazonas. 2016.

GAME, Pesquisa Game Brasil. **2º Censo de Games aponta crescimento do mercado de jogo brasileiro**. 2018. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/2o-censo-de-games-aponta-crescimento-do-mercado-de-jogos-brasileiro/>. Acessado em: 15 de Agosto de 2018.

SANTANA, Leovigildo Samuel. **Os jogos eletrônicos na era do aluno virtual: brincar e Aprender**. Presidente Prudente. 2007. Disponível em: <http://livros01.livrosgratis.com.br/cp150934.pdf>. Acessado em: 13 de Maio de 2017.

SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estera Muszkat. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 4. ed. Florianópolis: UFSC, 2005. 138p.

SILVA, Fabrício Cardoso. **Jogo Educativo “a Revolta da Cabanagem” e as técnicas de geração dos recursos gráficos de seu ambiente virtual**. Pará. 2009. Disponível em: http://www.larv.ufpa.br/downloads/academicos/tcc_fabricio.pdf. Acessado em: 16 de Maio de 2017.

SOUZA, Márcio. **História da Amazônia**. Editora Valer. 2009.

NETO, José Augusto da Silva Pontes. **Teoria da aprendizagem significativa de David**

Ausubel: Perguntas e Respostas. Campo Grande. 2006.

APÊNDICES

APÊNDICE 1 – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE

Eu Glauber Fonseca Pereira, responsável pela pesquisa: **Jogo Educacional Cabanagem como Recurso Pedagógico de Ensino e Aprendizagem na Disciplina de História no Ensino Médio**, faço um convite para você participar como voluntário neste estudo.

Esta pesquisa pretende analisar como o jogo eletrônico “Cabanagem” pode ser utilizado como um recurso pedagógico de auxílio para o ensino e aprendizagem de história na Escola Estadual Tomaszinho Meirelles, analisando este recurso (jogo) como um Documento Histórico enfatizando as características do processo da Pré-Revolução Cabana, enfatizando os seus líderes e seguidores e outros personagens envolvidos neste recorte histórico do região Norte, enfatizando no referencial teórico da pesquisa os acontecimentos que marcaram este acontecimento como uma das maiores Revoltas populacionais do país no Período Regencial e as causas que levaram a acontecer está revolta que teve como resultado positivos assumir a Província do Grão-Pará no século XIX. Dando neste sentido questionamentos sobre o que de fato no Jogo podemos coleta informações sobre a temática “Cabanagem”. Conforme a observação da interação dos estudantes por meio do lúdico. O método de investigação se baseia em uma Pesquisa Qualitativa e Descritiva com caráter Exploratório que visa descrever as concepções dos sujeitos da pesquisa sobre o que aprenderam com este recurso pedagógico por meio de questionários, e se necessário a aplicação de entrevistas não-estruturadas para dar respostas as problemáticas levantadas.

Durante todo o período da pesquisa você tem o direito de tirar qualquer dúvida ou pedir qualquer outro esclarecimento, bastando para isso entrar em contato, com o pesquisador e lhe será dada a garantia de esclarecimento.

Você tem garantido o seu direito de não responder ou de não aceitar participar ou de retirar sua permissão, a qualquer momento, sem nenhum tipo de prejuízo ou retaliação, pela sua decisão.

As informações desta pesquisa serão confidenciais, e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre sua participação. Assim, a participação na pesquisa, a gravação de áudio e a coleta de imagens serão autorizadas pelo voluntário ou seu responsável com a assinatura desse termo.

Autorização:

Eu, _____, após a leitura e/ou a escuta da leitura deste documento e ter tido a oportunidade de conversar com o pesquisador responsável, para esclarecer todas as minhas dúvidas, acredito estar

suficientemente informado, ficando claro para mim que minha participação é voluntária e que posso retirar este consentimento a qualquer momento sem penalidades ou perda de qualquer benefício. Estou ciente também dos objetivos da pesquisa, dos procedimentos aos quais serei submetido e da garantia de confidencialidade e esclarecimentos sempre que desejar. Diante do exposto expresse minha concordância de espontânea vontade em participar deste estudo.

Local e data: _____, ____/____/____

Assinatura do voluntário ou de seu representante legal

Declaro que obtive de forma apropriada e voluntária o Consentimento Livre e Esclarecido deste voluntário e/ou de seu representante legal para a participação neste estudo.

Assinatura do responsável pela obtenção do TCLE

Dados do pesquisador:

Glauber Fonseca Pereira

Universidade do Estado do Amazonas - UEA

Rua Odovaldo Novo S/N – Djard Vieira – Parintins –AM

E-mail: glauber_pereira20@hotmail.com

E-mail2: glauberfonsecapereira2@gmail.com

Contato: Cel.1: (92) 99616-4539

Cel.2: (92) 99237-8475

APÊNDICE 2 – ROTEIRO DE ENTREVISTA NÃO ESTRUTURADA

ROTEIRO DE ENTREVISTA INDIVIDUAL

GUIA DE ENTREVISTA DO PESQUISADOR

Instituição de Ensino:

Estudante Entrevistado(a):

Série:

Turma:

Turno:

1. Qual a sua concepção (opinião) sobre o jogo em relação ao lúdico e como fonte histórica?
2. Você utiliza jogos eletrônicos educacionais no seu dia-a-dia dentro ou fora da sala de aula?
3. O que podemos relacionar o conteúdo exposto pelo professor com o conteúdo exposto no jogo Cabanagem?
4. Descreva o que você aprendeu sobre a Revolta da Cabanagem tanto com seu professor como no jogo eletrônico?

APÊNDICE 3 – QUADRO DEMONSTRATIVO DE SOFTWARE PARA ENSINO DE HISTÓRIA

PROGRAMA	POTENCIAL PEDAGÓGICO
<i>VISUAL CLASS</i>	Permite criar aulas interativas, e-books, apresentações auto executáveis, ferramenta útil para criar aulas dinâmicas sem ter muito conhecimento em informática pois o programa trabalha com orientação de objeto, ou seja arrastar e soltar, dentre outros recursos interessantes.
<i>MOVIE MAKER</i>	Editor de arquivos de vídeos, excelente para criar vídeos de efeitos, animações, apresentações de imagens com áudio, unifica um ou mais vídeos, além de ter a função de recorte é recomendável para as escolas, pois o professor de história poderá fazer o recorte de filmes que queira expor para seus alunos, além disso permite que o professor retire somente as partes essenciais de filmes ou de documentários.
<i>AUDACITY</i>	Editor de arquivos de áudio, importante para a edição de gravações de entrevistas, pois em alguns casos as entrevistas não ocorrem em ambientes fechados, ou seja, outros sons interferem na gravação, importante para quem pratica História Oral, e para quem tem o interesse de guardar as narrativas dos entrevistados num áudio que todos possam escutar e compreender e para pesquisas futuras.
<i>MACROMEDIA FLASH</i>	Excelente ferramenta para criação de animações de objetos em movimento, imagens em extensão GIF (figura em movimento), um pouco semelhante ao Visual Class, porém com poucos recursos, mas não deixa de ser um editor de trabalhos interativos que disponibiliza recursos para movimentar objetos seja uma caravela em direção as Américas, ou tiros de canhões contra os Cabanos, todos estes movimentos podem ser criados no MacroMedia Flash.
<i>HQ</i>	Conhecido criador de Histórias em Quadrinhos, podendo ser trabalhado diretamente pelo aluno com orientação do professor(a), recurso dispõem ferramentas como girar, inverter imagens, colocar efeitos nos fundos dos quadros, balões de fala, ou seja bem simples de ser trabalhado, porém necessita das imagens prontas para tanto, é recomendável utilizar um editor de imagens como exemplo: MS-Paint; CorelDraw; Macromedia Flash; Blender.
<i>CALL OF DUTY</i>	Jogo de Ação que remete as características semelhante a Segunda Guerra Mundial, jogo não da categoria educacional, porém o professor poderá analisar com os alunos elementos de guerras encontrados no jogo e na história da Segunda Guerra Mundial como por exemplo: batalhas, conflitos entre alianças, dominação de Nações pelo mundo etc.
<i>AGE OF EMPIRES</i>	Jogo de Estratégia, remete a representação da Idade Antiga na primeira versão representa a evolução das civilizações na Idade da Pedra, na terceira versão do jogo (Age of Empires III) traz representações das colonizações Europeias nas Américas.
<i>SHADOW OF ROME</i>	Jogo de Ação e Estratégia possui representações Idade Antiga sobre a sociedade romana baseado no assassinato do Júlio César dando continuação as guerras civis, assim como possui momentos de ação com representações das lutas dos gladiadores na Arena. Compatível

	em consoles de Playstation 2.
<i>TRÍADE</i>	Jogo de Aventura, remete representações sobre a Revolução Francesa do século XVIII, o jogo possui características de RPG como o jogo Cabanagem no qual tenta repassar a sensação de vivenciar aquela época em realidade virtual.
<i>BLOGGER</i>	Como se fosse um Diário pessoal, porém via internet e fica aberto (acessível) para todos visitarem. Um dos recursos do Google, o Blogger permite que o usuário possa postar sobre qualquer coisa, incluindo resenhas de aulas, artigos, fichamentos, referências, conteúdos extras. É uma ferramenta que permite o professor(a) publicar conteúdos que serão ministrados nas aulas seguintes para que o aluno possa buscar estes recursos para consulta.



GOVERNO DO ESTADO DO AMAZONAS

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE PARINTINS
CESP/UEA



Ata de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) da
Licenciatura Plena em História da Universidade do Estado do
Amazonas

Aos 12 dias do mês de dezembro de 2018, no Laboratório de História, no Centro de Estudos Superiores de Parintins, localizado na Estrada Odovaldo Novo s/n, realizou-se a defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado: **JOGO EDUCACIONAL CABANAGEM COMO RECURSO PEDAGÓGICO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA DISCIPLINA DE HISTÓRIA NO ENSINO MÉDIO** do (a) acadêmico (a) **Glauber Fonseca Pereira**. A banca examinadora foi constituída pelos seguintes membros: Prof^o Msc. Manuel Fernandes Braz Rendeiro/UEA (presidente), Prof^a Dr^a Mônica Xavier de Medeiros/UEA e o Prof^o Msc. Diego Omar da Silveira/UEA. O (a) presidente (a) da banca examinadora deu início à sessão e informou sobre o procedimento do exame. A palavra foi facultada ao acadêmico para apresentar uma síntese de sua pesquisa e responder às perguntas formuladas pelos membros da Banca Examinadora. Após apresentação e arguição pelos membros da Banca Examinadora, esta se reuniu e deliberou que o TCC em questão foi aprovado. A sessão foi encerrada. Eu, Manuel Fernandes Braz Rendeiro (presidente (a) da Banca) lavrei a presente ata que vai assinada por mim, pelos membros da Banca Examinadora e pelo (a) acadêmico (a).

Parintins, 12 de dezembro de 2018

Banca Examinadora	Notas
 Manuel Fernandes Braz Rendeiro (Presidente)	9.5
 Mônica Xavier de Medeiros (Membro)	9.5
 Diego Omar da Silveira (Membro)	9.5

Média Final: 9.5

Glauber Fonseca Pereira/Acadêmico (a)