



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,  
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

**HISTÓRIA - LICENCIATURA**

**ENSINO DE HISTÓRIA E GAMES:  
POSSIBILIDADES METODOLÓGICAS EM VALIANT HEARTS**

**GABRIEL COSTA EGRAFONTE**

Foz do Iguaçu  
2022



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,  
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

**HISTÓRIA - LICENCIATURA**

**ENSINO DE HISTÓRIA E GAMES:  
POSSIBILIDADES METODOLÓGICAS EM VALIANT HEARTS**

**GABRIEL COSTA EGRAFONTE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em História.

Orientador: Prof. Dra. Ana Rita Uhle

Foz do Iguaçu  
2022

GABRIEL COSTA EGRAFONTE

**ENSINO DE HISTÓRIA E GAMES:**  
POSSIBILIDADES METODOLÓGICAS EM VALIANT HEARTS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em História.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Orientador: Prof. Dra. Ana Rita Uhle  
UNILA

---

Prof. Dra. Cíntia Fiorotti Lima  
SEED/UNIOESTE

---

Prof. Dr. Tiago Costa Sanches  
UNILA

Foz do Iguaçu, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2022.

## TERMO DE SUBMISSÃO DE TRABALHOS ACADÊMICOS

Nome completo do autor(a): Gabriel Costa Egrafonte

Curso: Licenciatura em História

		Tipo de Documento
(...X.) graduação	(.....) artigo	
(.....) especialização	(..x..) trabalho de conclusão de curso	
(.....) mestrado	(.....) monografia	
(.....) doutorado	(.....) dissertação	
	(.....) tese	
	(.....) CD/DVD – obras audiovisuais	
	(.....) _____	

Título do trabalho acadêmico: Ensino de História e Games: Possibilidades metodológicas em Valiant Hearts

Nome do orientador(a): Ana Rita Uhle

Data da Defesa: 25/03/2022

### Licença não-exclusiva de Distribuição

O referido autor(a):

a) Declara que o documento entregue é seu trabalho original, e que o detém o direito de conceder os direitos contidos nesta licença. Declara também que a entrega do documento não infringe, tanto quanto lhe é possível saber, os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade.

b) Se o documento entregue contém material do qual não detém os direitos de autor, declara que obteve autorização do detentor dos direitos de autor para conceder à UNILA – Universidade Federal da Integração Latino-Americana os direitos requeridos por esta licença, e que esse material cujos direitos são de terceiros está claramente identificado e reconhecido no texto ou conteúdo do documento entregue.

Se o documento entregue é baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não a Universidade Federal da Integração Latino-Americana, declara que cumpriu quaisquer obrigações exigidas pelo respectivo contrato ou acordo.

Na qualidade de titular dos direitos do conteúdo supracitado, o autor autoriza a Biblioteca Latino-Americana – BIUNILA a disponibilizar a obra, gratuitamente e de acordo com a licença pública *Creative Commons* **Licença 3.0 Unported**.

Foz do Iguaçu, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2022.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Responsável

## AGRADECIMENTOS

A princípio, gostaria de agradecer à minha mãe, Márcia, por sempre ter sido essa mãe forte, que batalhou e conquistou tudo o que pôde, por conta própria, ao seu filho. Sempre me encorajando nas escolhas e quem me apoiou com a escolha do curso de História. Aos meus avós, que me deram um lar por todos esses anos e em suas simplicidades, sempre me acolheram e deram o suporte necessário ao meu crescimento. À minha avó, em particular, que sempre cuidou de mim e sempre quis a minha felicidade, mas que infelizmente, não pôde me acompanhar até a conclusão da graduação.

Agradeço a Larissa, minha namorada, que me apoia incondicionalmente nos estudos, projetos pessoais e cotidianamente. Por ter estado ao meu lado e escutado as minhas aflições durante todo o período e por ter sido minha companheira nos descansos e respiros necessários por toda a graduação.

Ao meu tio, Mahatma, por ter me apresentado o mundo criativo, imersivo e divertido que os jogos conseguem ser. Por ter sido meu amigo e compartilhado de todo esse lado mais nerd, com inúmeras tardes conversando sobre jogos e quadrinhos.

Também agradeço à minha professora e orientadora, Ana Rita Uhle, que além de ter sido uma das professoras mais marcantes que tive, principalmente pela sua paciência, compreensão e carinho com seus estudantes, também aceitou embarcar na minha ideia mais disruptiva de um trabalho de graduação. Agradeço por ter insistido comigo e com meu tema até o final, por mais que não estivesse totalmente familiarizada com o universo dos jogos e mesmo assim, foi extremamente gentil durante todo o percurso da conclusão deste trabalho e também agradeço pelas inúmeras caronas de volta para casa durante os estágios.

Por último, mas não menos importantes, aos meus dois melhores amigos, Alanis e Sávio. À Alanis, que além de melhor amiga, foi também colega de classe pelos cinco anos de graduação. Agradeço por ter conversado com um completo estranho sobre seu caderno de Star Wars e assim formado essa amizade recheada de discussões, aflições, risadas e suporte pelo caminho. Ao Sávio, por ser esse irmão que nunca tive e de outra mãe, que conversou e jogou comigo incontáveis horas e madrugadas afora e por também, ter sido uma fonte de muito suporte e ideias ao longo da jornada.

Obrigado a todos que de alguma forma, contribuíram pro meu trabalho e com a pessoa que sou hoje.

## RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso busca articular as possibilidades metodológicas entre o jogo eletrônico *Valiant Hearts: The Great War* e o ensino de História na educação básica. O intuito do trabalho é discorrer sobre as concepções de jogo, o uso dos recursos digitais no campo educacional e as dificuldades que cercam o tema e discutir a possibilidade de utilizar um jogo eletrônico comercial como recurso didático-pedagógico adequado ao contexto do conteúdo histórico ofertado. O artigo explora o contexto geral dos avanços tecnológicos no campo educacional no Brasil a partir da Reforma do Ensino Médio e da integração com a Base Nacional Comum Curricular, além de um conjunto de fontes bibliográficas destacadas acerca do tema dos jogos (e jogos eletrônicos) e conceitos essenciais para o trabalho, como os de *nativo digital* e *imigrante digital*. Com foco no jogo *Valiant Hearts: The Great War*, o artigo busca compreender as possibilidades didáticas e suas relações com o ensino de História, além de sugerir possíveis usos do jogo como uma ferramenta auxiliar educacional.

**Palavras-chave:** ensino; ferramenta didática; jogos eletrônicos; Valiant Hearts.

## RESUMEN

Este trabajo de conclusión de curso busca articular las posibilidades didáctico-pedagógicas entre el juego electrónico Valiant Hearts: The Great War y la enseñanza de la Historia en la educación básica. El objetivo de este trabajo es discutir las concepciones del juego, el uso de los recursos digitales en el campo educativo y las dificultades que rodean el tema y discutir la posibilidad de utilizar un juego electrónico comercial como recurso didáctico-pedagógico adecuado al contexto de la historia. contenido ofrecido. El artículo explora el contexto general de los avances tecnológicos en el campo educativo en Brasil a partir de la Reforma de la Enseñanza Media y la integración con la Base Curricular Común Nacional, así como un conjunto de destacadas fuentes bibliográficas sobre el tema de los juegos (y juegos electrónicos) y conceptos esenciales para el trabajo, como nativo digital e inmigrante digital. Centrándose en el juego Valiant Hearts: The Great War, el artículo busca comprender las posibilidades didácticas y su relación con la enseñanza de la Historia, además de sugerir posibles usos del juego como herramienta auxiliar educativa.

**Palabras-chave:** ensino; herramienta didáctica; juegos electrónicos; Valiant Hearts.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Tela Inicial do Jogo.....	18
<b>Figura 2:</b> Exemplo de jogabilidade e visual .....	19
<b>Figura 3:</b> Representação das Falas .....	20
<b>Figura 4:</b> Anna, Freddie, Emile, Walt e Karl (da esquerda pra direita).....	21
<b>Figura 5:</b> Exemplo de um Hyperlink no jogo.....	22



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>CONTEXTOS E VIDEOGAMES .....</b>	<b>9</b>
<b>2.1</b>	<b>TICS E ADVERSIDADES .....</b>	<b>11</b>
<b>2.2</b>	<b>NATURAL VS ESTRANGEIRO DIGITAL.....</b>	<b>12</b>
<b>2.3</b>	<b>NOVOS CAMINHOS.....</b>	<b>13</b>
<b>2.4</b>	<b>REFERÊNCIAS BRASILEIRAS.....</b>	<b>14</b>
<b>2.5</b>	<b>JOGO EDUCACIONAL X COMERCIAL .....</b>	<b>17</b>
<b>3</b>	<b>VALIANT HEARTS.....</b>	<b>17</b>
<b>4</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>23</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>25</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho busca investigar as possibilidades metodológicas do jogo eletrônico *Valiant Hearts – The Great War* para o ensino de História na educação básica, por meio de reflexões acerca dos TICs, leituras acerca do tema e uma análise do jogo.

Esta temática se mostrou interessante de ser explorada, a partir de um interesse pessoal nos jogos eletrônicos, em especial jogos que possuem histórias que abordam momentos ou eventos históricos e a partir da inicial ideia de explorar tal recurso durante uma das etapas da disciplina de Estágio Obrigatório. Entretanto, a proposta não pôde ser realizada devido a pandemia de Covid 19 que teve início em 2020.

Ainda assim, o conceito do trabalho persistiu e ganhou força a partir do conhecimento de uma das competências gerais da Educação Básica, presente na Base Nacional Comum Curricular, que admite o uso de recursos tecnológicos para a produção crítica de conhecimento nas práticas sociais e escolares.

Portanto, este artigo busca explorar a temática a partir de uma investigação que se empenha em expor e compreender algumas das possibilidades do uso do *game Valiant Hearts*, por meio de uma análise que considera a estrutura do jogo, seu design gráfico e jogabilidade, e como esses aspectos se relacionam com o ensino de História. De modo que fique claro o uso desta mídia como uma ferramenta e uma forma de auxiliar o professor, assim como o uso comum de filmes e séries.

Para atingir este objetivo, realizou-se uma série de leituras sobre a temática do jogo (lúdico, ato de brincar), inicialmente a partir de autores como Johan Huizinga e Marcella Albaine e depois aprofundando na reflexão sobre as especificidades do jogo eletrônico. Além disso, o artigo discute os conceitos de *nativo e imigrante digital*, além das TICs, e as relações possíveis entre os jogos eletrônicos e alguns campos da História, como a história "*vista de baixo*" e a Micro-História. Por fim, é realizada uma breve análise sobre o jogo *Valiant Hearts* e o que ele oferece para funcionar como esta ferramenta no campo do ensino de história.

## 2 CONTEXTOS E VIDEOGAMES

Hoje em dia, a tecnologia se faz mais presente de nossas vidas do que em décadas passadas, ocupando cada vez mais espaços nas diferentes camadas da sociedade, como ferramentas, acessórios ou até mesmo instrumentos construídos para uma finalidade exclusiva.

Dentre as diversas áreas, o campo educacional vem recebendo também seus

destaques<sup>1</sup> e, pouco a pouco, a tecnologia é inserida como ferramenta que auxilia e acompanha o processo educacional. Em vista disso, discussões e pesquisas são realizadas para enxergar novos tipos de ferramentas possíveis que funcionem neste campo, e uma delas é o jogo eletrônico. Em 2018, a indústria dos videogames, chegou à receita de US\$ 134 bilhões de dólares, consolidando o seu mercado como um dos mais lucrativos, superando o cinema e a música<sup>2</sup>. Desta forma, é claro enxergar como os jogos eletrônicos vem ganhando seu espaço e sendo uma das mídias mais atrativas do mundo, principalmente aos jovens estudantes, independente da faixa etária.

Entretanto, como aponta Aldair Rodrigues, embora a tecnologia esteja ganhando espaço e seja cada vez mais presente, ainda há dificuldades para ser implementada: “No caso brasileiro, a desigualdade social e regional torna insustentável qualquer discussão que aborde os nativos digitais de forma homogênea ou como uma faixa etária monolítica” (2018, p. 152), ou seja, por mais que se trate de uma realidade já presente, ainda permanecem elementos que não permitem um acesso equitativo a todos, o que acaba por limitar o acesso disponível digitalmente.

A partir da aprovação de uma lei em 2017, a Reforma do Ensino Médio busca implementar mudanças desde a carga horária diária dos alunos, até mudanças mais drásticas, como a forma em que as disciplinas serão ofertadas durante o decorrer de todo ensino básico, seguindo agora as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a exploração de recursos tecnológicos para a produção crítica de conhecimento é antevista como uma de suas competências gerais da Educação Básica, como vista em:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p. 9)

Dessa forma, a utilização de jogos eletrônicos (games) encaixa-se como uma possível ferramenta de aprendizagem, mostrando-se válida e podendo contribuir para a adoção de metodologias mais dinâmicas, imersivas para alunos e professores.

Entretanto, assim como qualquer mudança, a Reforma e a implementação da BNCC

---

1 <https://canaltech.com.br/educacao/como-a-tecnologia-esta-virando-a-educacao-de-ponta-cabeca/>  
[https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2014/12/141202\\_tecnologia\\_educacao\\_pai](https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2014/12/141202_tecnologia_educacao_pai)

2 <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/industria-dos-videogames-bate-recordes-nos-eua-e-fatura-us-43-bilhoes/>

já são objetos passíveis de análises e críticas, já que promovem um controle e rigidez para com a docência e trazem um retrocesso na relação professor-aluno, retornando para uma prática e um pensamento de que o professor deve ser apenas um reproduzidor de um conteúdo pré-selecionado pelo Estado, enquanto o aluno deve ser apenas um receptor passivo de todo esse conteúdo. Dessa maneira, reforçando uma lógica exclusiva de apenas obtenção de resultados, induzindo uma visão na qual o aluno e professor não possuem diferenças, características e visões próprias, negando qualquer tipo de importância dos contextos socioespaciais da escola, do sujeito e do meio.

Em meio a isto, o acesso à informação, notícias, mídias, redes sociais, tornou-se algo muito mais presente, do que em décadas que antecedem aos fins dos anos 90, na vida de qualquer estudante e criou-se um constante e incessante uso dos dispositivos eletrônicos, o que acaba por diferir muito da realidade da maioria dos pais, professores que viveram em uma época onde esse tipo de acesso não era instantâneo e nem tão acessível. Na maioria dos casos, o acesso à informação era feito por meio de objetos físicos, como jornais, livros e periódicos.

## 2.1 TICS E ADVERSIDADES

Por meio desse avanço tecnológico constante e sua inserção na multiplicidade de campos da sociedade, a Educação também recebe melhorias e alterações através de novas leis e projetos que buscam beneficiar os alunos e professores, como por exemplo, a integração lenta, porém, gradual das TICs. As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) são um conjunto de recursos tecnológicos que, como citado pela UNESCO, “podem contribuir para com o acesso universal à educação, a equidade na educação, a qualidade de ensino e aprendizagem (...)”<sup>3</sup>, além de potencializar os processos de ensino e aprendizagem. As TICs se mostram relevantes em conjunto com as diversas políticas educacionais que visam atingir os objetivos propostos e contribuir com a redução de algumas dificuldades que ainda permeiam a Educação, principalmente no que diz respeito ao ambiente e ferramentas digitais, dentre elas destaca-se a Exclusão Digital.

A Exclusão Digital é um termo utilizado para explicitar a desigualdade do acesso e uso das tecnologias digitais, surgindo quase que intrinsecamente ligado a partir dos altos índices de desigualdade social e pobreza presentes no Brasil. Conforme aponta Sérgio Amadeu da Silveira (2001, p. 18), “a exclusão digital impede que se reduza a exclusão social, uma vez que

---

<sup>3</sup> <https://pt.unesco.org/fieldoffice/brasil/expertise/ict-education-brazil>

as principais atividades econômicas, governamentais e boa parte da produção cultural da sociedade vão migrando para a rede”. Tendo este fato em mente, cada dia mais se criam e modificam novas leis e medidas que busquem reduzir tais índices da exclusão social e digital, além de se explorar mais os usos de ferramentas como as TICs. Além disso, como pontua Aldair Rodrigues: “Qualquer política pública voltada ao ensino que lance mão da produção de material para Internet (incluindo o Ensino à Distância – EAD), deve levar em conta tais fatos relacionados à exclusão e desigualdade digital” (2018, p. 154). Sendo o lado antagônico dessa adversidade ainda presente na Educação, a Inclusão Digital diz respeito a medidas e projetos que propiciam o uso e expandem o acesso digital para todos. Uma das formas de inclusão digital é o próprio uso das ferramentas digitais, como plataformas virtuais, programas e apps, portais e sites da internet, entre outros.

## 2.2 NATURAL VS ESTRANGEIRO DIGITAL

Outro conceito essencial para a discussão do tema deste trabalho, é aquele oferecido pelo autor americano, Marc Prensky. Autor que desenvolve e articula dois conceitos que definem a realidade atual desse tema, são eles a ideia de nativo digital e imigrante digital. Prensky aponta que a ideia de nativo digital vem por meio dessa geração que já nasceu integrada com estes dispositivos de acesso à internet e com isso, uma geração que já parte de uma forma de raciocinar muito mais rápida e aleatória e que busca ser mais ativa em sua relação com o conhecimento.

Eles gostam de processar mais de uma coisa por vez e realizar múltiplas tarefas. Eles preferem os seus gráficos antes do texto ao invés do oposto. Eles preferem acesso aleatório (como hipertexto). Eles trabalham melhor quando ligados a uma rede de contatos. Eles têm sucesso com gratificações instantâneas e recompensas frequentes. (PRENSKY, 2001, p. 2).

Enquanto o Imigrante Digital, diz respeito as gerações que mesmo não tendo nascido após essa modernização do conhecimento, buscaram aprender e se desenvolver dentro dessa “linguagem digital”. Entretanto, para o autor, não se trata de uma língua natural, conseqüentemente, a forma de raciocínio desenvolvida por um imigrante digital é distinta da naturalmente desenvolvida por um nativo digital.

Estes conceitos configuram uma disputa que engloba todo ambiente educacional, através dos meios e formas ainda lineares de ensino, que são considerados mais arcaicos em contraponto aos alunos, em sua maioria nativos digitais, que constantemente podem ter acesso a qualquer tipo de informação. Além de que estabelecem suas relações com o conhecimento de

uma maneira mais difusa e que continuamente necessita de algo que cativa seu interesse, como imagens, vídeos ou através de ferramentas mais lúdicas e permitam ao aluno ter um papel ativo dentro de sala de aula, substituindo metodologias vigentes na educação. No campo da História, o uso didático de novos recursos pedagógicos digitais quando se fazem presente ao professor, demandam certos cuidados metodológicos e por mais úteis que tais materiais possam ser, eles não possuem atualmente um papel substitutivo das práticas textuais propostas por materiais didáticos. Os recursos e a narrativa digital auxiliam no processo de transformação das dinâmicas de leitura, modificando o papel do estudante passivo para o papel mais ativo, interativo e consequentemente menos linear.

### 2.3 NOVOS CAMINHOS

A partir de mudanças na forma como se enxergava e trabalhava a história no meio acadêmico, a transição entre uma história rigorosamente política, pautada apenas pelos grandes acontecimentos, história única e restritiva aos “grandes personagens” desse meio e exclusivamente articuladas com os documentos “oficiais” historiográficos, para uma história mais diversa, ampla e que visava também as pessoas e classes mais baixas, a busca pela expansão do que se enxergava como história, a partir de concepções como o marxismo.

A construção e validação da História Cultural como um campo de estudo, é extremamente benéfico para permitir a visão do estudo de jogos como objetos historiográficos, já que a História Cultural ao trabalhar através da interdisciplinaridade e da entrada do conceito das “representações”, acaba assim validando o jogo como um tema viável por se encaixar no conceito representativo da história.

A historiografia discute hoje o jogo (ato de jogar/brincar) e o jogo eletrônico como possíveis objetos historiográficos graças às contribuições de certos movimentos a partir do século XX, como a Escola dos Annales, Nova História e mais tardar, avanços realizados no campo da História Cultural e Micro-História, que permitiram a adição de uma pluralidade de novas fontes históricas substituindo a ideia de documentos "oficiais", em boa parte textos e artigos, assim como a exploração da interdisciplinaridade e a introdução do conceito de representação. O conceito de representação, apesar de sua multiplicidade de interpretações e discussões, vem a prestar um papel muito relevante para as pesquisas com jogos eletrônicos que utilizam da História como um elemento da sua narrativa, interação ou de outras formas. De acordo com Chartier (2002), o termo possui mais de um sentido:

(...) de um lado, a representação como dando a ver uma coisa ausente, o que

supõe uma distinção radical entre aquilo que representa e aquilo que é representado; por outro, a representação como exibição de uma presença, como apresentação pública de algo ou alguém (CHARTIER, 2002, p. 20).

Dessa forma, enxerga-se a relevância do conceito sobre o uso da história nos videogames que buscam representar espaços e ambientes do passado, por mais que sejam realizadas escolhas e decisões baseadas nas visões atuais que se tem sobre o tema. Nas palavras de Bello, citado por Marcos A.M. Junior (2019, p. 24):

De modo que, o videogame é um espaço programado e gerado por seres humanos, e que é fundamentalmente um espaço de escolhas e decisões culturais e políticas (BELLO, 2017, p. 234), ou seja, todo o jogo que possui em sua narrativa uma temática histórica, é um olhar do presente sobre o passado.

Outro campo de estudo que se pode enxergar uma relação com os jogos eletrônicos, é o da Educação Histórica<sup>4</sup>. Uma vez que este campo, se propõe a investigar maneiras inovadoras de realizar o ensino de História, a partir de conceitos e ideias ainda não amplamente estudadas, desta forma ultrapassando a concepção de níveis de aprendizagem. Os jogos eletrônicos, em muitas maneiras, podem contribuir para a realização de um pensamento histórico real, a partir de suas narrativas ou pela exploração criativa de sua estrutura, entregando uma ferramenta a mais ao professor.

## 2.4 REFERÊNCIAS BRASILEIRAS

A obra “Ensino de História e Games – Dimensões práticas em sala de aula”<sup>5</sup> de Marcella Albaine Farias da Costa, destaca as reflexões da autora acerca do papel do professor de história em sala de aula e a ferramenta dos “games” como uma possibilidade pedagógica que se estende além de sua formação e que está cada vez mais popular na cultura histórica. Além disso, a autora traz em conjunto toda sua bagagem de pesquisa acerca do tema e demonstra a importância do lúdico na educação dos estudantes, mesmo após o início do ensino fundamental.

Outro ponto articulado é o conceito de gamificação, no qual Albaine adapta sua lógica e da capacidade lúdica para intercalar com os processos de aprendizagem, aplicando o conceito dentro do conteúdo escolar, dessa forma ela usa o jogo/game como uma ferramenta, propiciando um papel mais ativo dos estudantes, assim como nos jogos e entregando a percepção de como hoje esse brincar vem atrelado com a tecnologia na visão dos jovens. A

---

<sup>4</sup> Educação histórica é um campo de pesquisa, norteados pelas matrizes epistemológicas de Jörn Rüsen.

<sup>5</sup> Publicada em 2017.

autora também realiza explicações acerca das diferenças dos tipos de jogos (educacionais ou comerciais), entretanto, não se estende muito para uma discussão mais detalhada. Por fim, a autora se debruça sobre o seu exercício realizado com uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental de uma escola periférica do Rio de Janeiro, no qual desenvolveu com seus alunos roteiros possíveis de um jogo a partir do conteúdo ministrado naquele momento.

Em uma outra produção presente na obra “Pensar com Método” das organizadoras Susana Durão e Isadora Franca, no capítulo de Aldair Rodrigues, intitulado “O ensino de história na era digital: potencialidades e desafios”, é pertinente a reflexão acerca das TICs e as mudanças positivas e negativas que elas trazem em um contexto atual da educação.

Em seu ensaio, Rodrigues apresenta alguns desafios que a inserção das TICs oferece no campo educacional na questão da transmissão e produção de conhecimento. Um exemplo que ele destaca é a “Fragmentação”, elemento que, segundo ele, se mostra cada vez mais presente em uma realidade hiperconectada devido à multiplicidade de elementos sociais, agora todos reunidos em um dispositivo eletrônico como o celular, dessa forma propiciando a fragmentação da atenção humana. Além disso, explora mais o exemplo através dos diferentes níveis de fragmentação por meio de uma busca comum no buscador eletrônico como o Google, articulando que o algoritmo do buscador além de ser específico por palavras-chaves, não apresenta nenhuma forma de transparência acerca do método e do algoritmo utilizado para encontrar os resultados e hierarquizá-los. Novamente, ao acessar um dos resultados, uma outra etapa da fragmentação aparece ao utilizar uma ferramenta que busca a palavra-chave novamente dentro de um texto, dessa forma perdendo o sentido total da obra.

Outro ponto a se destacar, é o conceito de nativo e imigrante digital, de Marc Prensky, que também aparece em comum ao texto de Aldair. Entretanto, Aldair destaca que o conceito já é passível de críticas no campo acadêmico, devido a um certo determinismo tecnológico e biológico explícito por Prensky. Além disso, Rodrigues também articula que tal determinismo não se encontra muito presente em um país como o Brasil, onde a desigualdade social e regional impede a fixação de uma faixa etária para os nativos digitais, devido a problemas como o acesso à tecnologia, questões de capital, raça, classe, entre outros.

Em um destaque final, o artigo de Rodrigues reflete a partir das vantagens das novas ferramentas pedagógicas, como novas formas de se apresentar um tema, a questão da interdisciplinaridade, o ambiente colaborativo entre professor-aluno e, em alguns casos, visualizações em 3D e interatividade. Em suas palavras,

O acúmulo das reflexões no campo das ferramentas e práticas pedagógicas, em geral, e do ensino de História, em particular, nas últimas décadas convergiu



para o consenso acerca da necessidade de superação de abordagens centradas na sucessão linear de eventos na linha do tempo e explicados por relações de causa e efeito. Ou seja, currículos e materiais pedagógicos orientados para a transmissão vertical de conteúdo factual e descritivo tornam-se obsoletos e acentuam a decadência dos métodos de aprendizagem centrados na memorização (RODRIGUES, 2016, p. 1669).

Destaco ainda o trabalho de José Antônio Loures Custódio e Pepita de Souza Afiune, intitulado “A Imersão nos Games e as possibilidades de representação histórica”. O trabalho se propõe a analisar as influências que três jogos recebem de outras mídias, como o cinema e quadrinhos, e como eles retratam narrativamente os momentos históricos apresentados. Além disso, busca destacar as “(...) possibilidades de imersão apresentadas aos jogadores por esses jogos” (2014, p. 1).

Em um passo inicial, definem o que consideram como “Gameplay”<sup>6</sup> e como “Imersão”, o primeiro sendo a junção de todas as formas de interação que um jogador possui com o game, como “(...) elementos gráficos, sonoros e motores do videogame (...)” (2014, p. 2). Já a definição de imersão se baseia na ideia de ser uma experiência construída que deve ter um propósito e todos os aspectos relevantes, citados previamente, devem estar funcionando perfeitamente, a fim de estimular todos os sentidos de um indivíduo e estimulá-lo a continuar com a experiência. Os autores escolhem três jogos que abordam certos momentos históricos, cada um possuindo características, objetivos e formas distintas de jogar, são eles: “Civilization”, “Valiant Hearts – The Great War” e “Assassin’s Creed II”.

Observando o cenário atual, é possível perceber que apesar da bibliografia mundial e/ou a brasileira ainda não ser muito extensa, a pauta dos jogos eletrônicos tem crescido no campo da História conforme a tecnologia se insere mais no ambiente e as referências carregadas pelos próprios alunos, consumidores desse tipo de conteúdo, tragam para sala de aula. Destaca-se também os trabalhos brasileiros desenvolvidos pela professora da UNEB, Lynn Alves, que realiza pesquisas a respeito da aplicação de jogos digitais no ensino, e por Eucídio Pimenta Arruda, cuja tese de doutorado intitulada “Jogos Digitais e Aprendizagens: o jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?” questiona se é possível que os alunos aprendam com jogos digitais e se podem ser utilizados como recursos pedagógicos no campo historiográfico.

Saindo do espectro brasileiro, para Johan Huizinga, em "Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura", o jogo (jogar/brincar) é um elemento intrínseco a diversas espécies,

---

<sup>6</sup> Jogabilidade, em tradução livre.

incluindo a nossa, e trata-se de um elemento que antecede a cultura, ao mesmo passo, que faz parte dela. Huizinga explora o termo buscando sua compreensão em uma perspectiva histórica e deixando de lado funções na biologia e psicologia, enxergando o jogo "como forma específica de atividade, como 'forma significativa', como função social." (2019, p. 5).

## 2.5 JOGO EDUCACIONAL X COMERCIAL

A partir de toda essa discussão e do aprofundamento de certos conceitos e trabalhos que cercam o tema dos jogos eletrônicos, existem duas distinções, acerca do tipo de apelo e foco, que merecem ser abordadas aqui, são elas: jogos educacionais e jogos comerciais. Os jogos educacionais, são jogos criados propriamente sobre a lógica de serem implementados em sala de aula ou em atividades similares de ensino, possuindo características que se mostram mais verossímeis e rigorosamente semelhantes aos conteúdos e definições normalmente articuladas em sala de aula. Todavia, em sua grande maioria, são jogos mais simples em aspectos técnicos, o que leva os jovens a enjoarem mais rapidamente por não serem tão imersivos. Tais jogos também se encontram, em grande parte, disponíveis gratuitamente através de websites na internet ou divulgados por meio de trabalhos acadêmicos, palestras etc.

Já os jogos comerciais, trata-se de jogos com propostas mais imersivas e de alto custo, principalmente no Brasil. São projetados como mercadorias, logo, visam o sucesso de sua propriedade intelectual. Além disso, tais jogos são os favoritos de grande parte dos consumidores e existem aqueles cujos roteiros e/ou elementos são baseados ou refletem temas históricos, mesmo que estes acabem por não seguir com rigor as questões históricas e possuírem suas próprias liberdades poéticas com os temas, assim como inúmeros filmes e séries.

Como dito anteriormente, os jogos educacionais servem melhor ao ensino e dialogam de maneira mais adequada aos conteúdos ministrados no espaço educacional. Entretanto, alguns jogos comerciais desenvolvem interessantes abordagens históricas e, apesar de seus altos custos, carregam o peso do favoritismo e de incitar suas referências históricas sobre os jogadores.

## 3 VALIANT HEARTS

Esta é a história de destinos cruzados e de um amor partido em um mundo aos pedaços. Todos eles tentarão sobreviver ao horror das trincheiras, seguindo seu fiel companheiro canino.

Em Valiant Hearts, as vidas de todos esses personagens são inextricavelmente traçadas em conjunto durante o curso do jogo. Amizade, amor, sacrifício e

tragédia atingem cada um dos personagens, enquanto eles se auxiliam para manter a humanidade diante dos horrores da guerra. (UBISOFT, 2014).

O texto citado acima é a forma como a Ubisoft retrata o jogo eletrônico, e destaque deste trabalho, Valiant Hearts: The Great War (Soldats Inconnus: Mémoires de la Grande Guerre). Inicialmente lançado em 25 de junho de 2014, na época comemorando o centenário da Primeira Guerra Mundial, o jogo retrata a Grande Guerra, ao passo que celebra a vida e as lutas dos “Soldats Inconnus” (ou em tradução livre, Soldados Desconhecidos) durante o período do conflito. Originalmente lançado para as plataformas PC, PlayStation 3, PlayStation 4<sup>7</sup>, Xbox 360, Xbox One<sup>8</sup> e depois de alguns meses e anos, também foi publicado para o iOS<sup>9</sup>, Android<sup>10</sup> e Nintendo Switch<sup>11</sup>.

**Figura 1:** Tela Inicial do Jogo



**Fonte:** Captura de tela do jogo

Valiant Hearts é um jogo single-player de aventura e quebra-cabeça, desenvolvido pelo estúdio francês Ubisoft Montpellier<sup>12</sup> e publicado pela própria Ubisoft, com sua classificação indicativa do game no Brasil para 12 anos de idade. O jogo possui uma estrutura linear, ou seja, o jogador segue por um caminho pré-determinado, sem muitos espaços para a

<sup>7</sup> PlayStation ou PS, é a marca de um console de mesa desenvolvido pela Sony Computer Entertainment.

<sup>8</sup> Xbox, é a marca de console de mesa da Microsoft, popularmente considerada como marca “rival” da Sony.

<sup>9</sup> iOS, é uma sigla para o sistema operacional da Apple, utilizado nos dispositivos desenvolvido pela mesma, como o iPhone, iPad, dentre outros.

<sup>10</sup> Android, é o sistema operacional base da maioria dos dispositivos eletrônicos como smartphones ou tablets, que não são da marca Apple, tais quais: Samsung, Asus, Motorola, Google, dentre outros.

<sup>11</sup> Nintendo Switch, é um console híbrido (portátil e de mesa) da Nintendo.

<sup>12</sup> Estúdio subsidiário da Ubisoft. A Ubisoft Entertainment SA, é uma companhia francesa de jogos eletrônicos. Possui mais de 30 estúdios e é proprietária de diversas propriedades intelectuais do meio, incluindo uma das franquias com mais referências historiográficas, “Assassin’s Creed”.

exploração ou a sensação de se perder. Sua jogabilidade é desenvolvida no estilo 2D, duas dimensões, ou seja, o jogador só pode andar para a esquerda ou direita e em situações específicas pra cima e pra baixo. Além disso, como o jogo segue essa estrutura, em geral, é normal que o jogo “avance” com o jogador guiando o(s) personagens para o lado direito da tela.

**Figura 2:** Exemplo de jogabilidade e visual

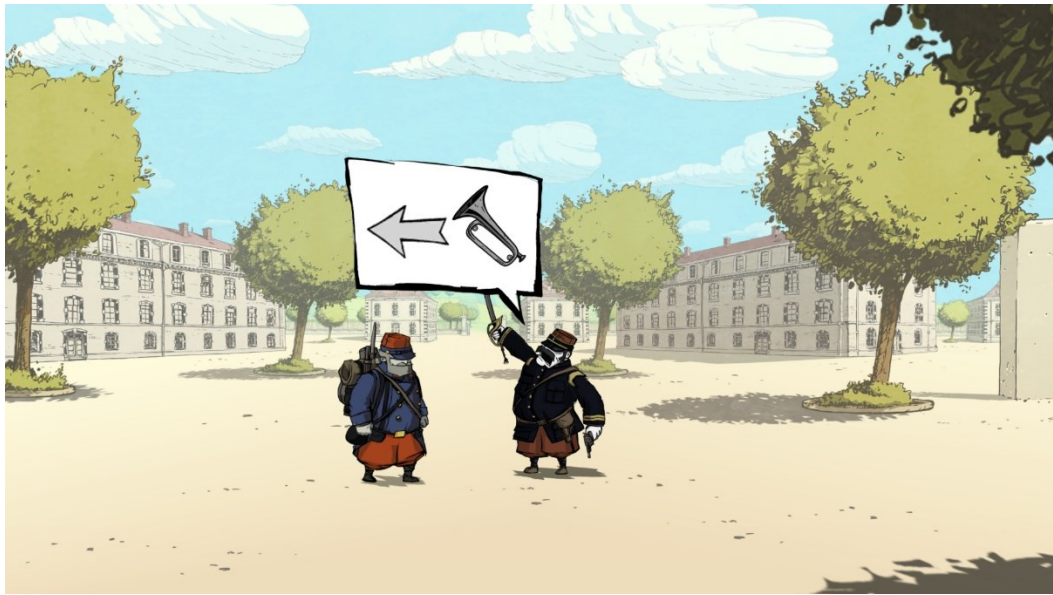


Fonte: Captura de tela do jogo

Como dito anteriormente, o jogo oferece quebra-cabeças, estes que devem ser solucionados para que o progresso da narrativa e por consequência, do jogo ocorra. Tais quebra-cabeças apesar de serem presentes algumas vezes por capítulos, sua dificuldade não chega a ser frustrante e o jogador é capaz de solucionar em pouco tempo. Outro detalhe interessante, é a escolha por um visual cartunesco, o que diferencia esse jogo da grande maioria de jogos que abordam o assunto da guerra, em geral com visual mais realista e cenas de violência. Os desenvolvedores optaram por realizar um jogo em que o objetivo não seja matar seus inimigos. De acordo com Loures e Afiune:

A arte do game é cartunesca, completamente bidimensional, feita de hachuras, linhas e cores intensas, os personagens são construídos por traços simples e marcantes, características que deixam o jogo surpreendentemente expressivo. (2014, p. 7).

É interessante observar que no jogo se opta por manter a expressividade dos personagens e a ação que o jogador deve realizar através de balões ao estilo de revistas em quadrinhos e por interjeições.

**Figura 3:** Representação das Falas

**Fonte:** Captura de tela do jogo.

A narrativa de *Valiant Hearts* em sua base é uma celebração ao centenário da guerra e uma forma de homenagear os soldados do período, embora o conflito principal sirva como um plano de fundo para a real narrativa que vai se desenvolvendo aos poucos por meio de narrações entre capítulos da história, que contam um pouco através dos diários dos personagens ou cartas escritas pelos mesmos, um dos poucos momentos em que existe alguma voz no jogo. A história real que *Valiant* busca desenvolver é uma forma de representar os soldados e as vidas desconhecidas através dos personagens que não possuem previamente qualquer conexão com a guerra ou com o próprio meio militar, afastando-se de menções aos grandes personagens do conflito, fato este mencionado no próprio título em francês previamente citado. Portanto, o enredo do jogo é uma ficção histórica.

O jogo conta com cinco personagens principais, a começar por Emile, um fazendeiro francês que vive com sua filha Anna, seu neto Victor e seu cunhado Karl, e o primeiro personagem que o jogador controlará. Emile representa a pessoa comum, um simples fazendeiro, que assim que a guerra estoura, acaba sendo convocado e tendo que deixar sua vida, filha e neto para trás. Karl é um jovem alemão que acaba sendo levado embora da França e eventualmente sendo convocado a participar dos esforços alemães durante a guerra. Freddie, um estadunidense que se alista, buscando vingança pelo falecimento de sua esposa. Temos também Anna, uma mulher belga, aparentemente estudante de medicina e que, apesar de ter suas próprias motivações, acaba desempenhando o papel de salvar as vidas dos personagens

(aqui não se estende somente aos principais) e por último, o personagem que acompanha todos os outros em certos momentos do enredo, Walt, o cão que acaba por representar o papel que alguns animais tiveram durante a Grande Guerra. As narrativas de todos os personagens se entrelaçam em certos pontos da história e desempenham papéis significativos umas nas outras.

**Figura 4:** Anna, Freddie, Emile, Walt e Karl (da esquerda pra direita)



Fonte: Imagem promocional disponível no site da Nintendo<sup>13</sup>

Além disso, o jogo passa por alguns dos conflitos mais relevantes (Batalha do Marne, Verdun, Somme, entre outros) e por eventos específicos que se atrelam à história e às memórias, em particular dos franceses. Dessa forma, é capaz de enxergar novamente o argumento da representação exposto e de que o produto (jogo) apesar de buscar representar um conflito que atingiu mais de uma nação, ele ainda assim é o produto de uma visão do presente sobre o passado, e por consequência, os desenvolvedores optaram por escolher visões que exemplifiquem a memória francesa do conflito, além de certas caracterizações mais estereotipadas de alguns personagens, como os soldados alemães, indianos, canadenses, dentre outros.

Tratando agora do aspecto historiográfico, o estúdio realiza um bom trabalho em utilizar de referências e fontes históricas reais como as da Mission Centenaire 14 - 18 (2012),

<sup>13</sup> Disponível em: <[https://www.nintendo.pt/Jogos/Nintendo-Switch/Valiant-Hearts-The-Great-War--1466140.html#introdu\\_\\_o](https://www.nintendo.pt/Jogos/Nintendo-Switch/Valiant-Hearts-The-Great-War--1466140.html#introdu__o)> Acesso em: 28 de janeiro de 2022.

Ministere de là Defense Belge, do documentário Apocalypse World War I (2014), introduzidas através de colecionáveis (objetos, documentos, cartas) que os jogadores podem descobrir durante o percurso do game. Dessa forma, ao coletar um destes colecionáveis, abre-se uma tela de hiperlink na qual são expostas as informações reais das fontes parceiras do jogo, detalhando de uma maneira curta e de fácil leitura ao jogador o que aquele item significa ou representa. Assim, amplificando a sensação de imersão na história e no ambiente construído e entregando uma sensação de veracidade para a história. Estes colecionáveis podem ser acessados a qualquer momento durante o percurso inteiro do jogo, uma vez coletados.

**Figura 5:** Exemplo de um Hyperlink no jogo



**Fonte:** Captura de tela do jogo

Como resultado, essa abordagem escolhida pelo estúdio a respeito de como essas fontes históricas se apresentam no jogo, acabam por contar e retratar as memórias dos locais e das pessoas que vivenciaram aquela história, de certa forma é mais pessoal e se assemelha com a forma que a Micro-História<sup>14</sup> desenvolve suas pesquisas. Fato este pontuado também por Custódio e Afíune: “O jogo guarda uma extensa fonte de informações acerca dos locais (...) objetos históricos que o jogador recolhe durante as fases, (...) que contam de uma forma peculiar a história vista a partir do indivíduo” (2014, p. 9).

A escolha dessa abordagem também realiza um diálogo com o conceito de narrativa histórica, uma das categorias da Educação Histórica, já que o método escolhido de representar

<sup>14</sup> Micro-História, é um termo que surgiu na década de 80 através dos historiadores Carlo Ginzburg, Simona Cerrut e Giovanni Levi, que levou a criação de um novo campo da historiografia. Em sua proposta, busca observar realidades e objetos específicos através da redução de escala, que não é comumente explorada pela História geral.

e retratar a memória dos locais através destes itens acaba por dialogar com a primeira qualidade apontada por Jörn Rüsen e destacada no texto de Marlene R. Cainelli e Elizabete C. de S. Tomazini, "A aula-oficina como campo metodológico para a formação de professores em história: um estudo sobre o PIBID/História/UEL", na qual diz, "(...) a mobilização das memórias do passado daria significado ao tempo presente e criaria uma expectativa de futuro." (2017, p. 21).

Por fim, o jogo demonstra um cuidado e manejo com a história do conflito e principalmente, utiliza bem das fontes históricas selecionadas para representar os momentos e as memórias dos soldados durante o conflito. Como sugestão, o jogo oferece através da tela de colecionáveis um certo grupo de fontes documentais que podem ser pauta de uma discussão em sala de aula a respeito de fontes históricas e sua relevância na criação de conhecimento histórico, além disso, como ressaltado anteriormente, sua narrativa composta através da história dos personagens que não possuem vínculo anterior ao meio militar e/ou com a guerra e a extensa lista de colecionáveis que possuem uma história por trás, demonstra uma clara relação com uma forma de representação de uma história "vista de baixo"<sup>15</sup>, a história de pessoas comuns que foram carregadas até o conflito e que tiveram suas histórias apagadas das grandes representações do conflito, mais uma vez, sendo uma boa pauta de discussão, através das referências teóricas, em sala de aula com os alunos.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo é fruto de um trabalho que ocorreu durante a pandemia de Covid 19 e que, portanto, precisou sofrer algumas adaptações. Inicialmente, planejava-se uma pesquisa-ação, prevendo que uma turma de ensino fundamental pudesse jogar o *Valiant Hearts* em sala de aula durante o período do Estágio Obrigatório, todavia, a adoção pelo caminho da pesquisa e da análise estrutural e das possibilidades metodológicas do jogo, também resultaram em frutos interessantes.

Como vimos, a viabilização do uso dos recursos tecnológicos por meio da Base Nacional Comum Curricular, é um passo importante para a superação de algumas adversidades como a exclusão digital e as TIC's fazem parte desse caminho a ser trilhado, buscando potencializar os processos de aprendizagem. Porém, é importante destacar que a BNCC e a reforma do ensino médio, ao mesmo passo que possuem pequenos avanços, trazem inúmeros

---

<sup>15</sup> A história *vista de baixo* é uma corrente historiográfica criada por vários historiadores, dentre eles E. P. Thompson, que busca elaborar estudos, pesquisas a partir do ponto de vista do sujeito comum, homens e mulheres que protagonizaram eventos históricos.



retrocessos, deixando as metodologias mais rígidas, engessando e controlando o trabalho docente. Nesse sentido, vale a pena destacar a importância da autonomia docente, inclusive na apropriação das tecnologias de informação e comunicação.

Apesar destas dificuldades, o tema dos jogos eletrônicos tem apresentado crescimento no âmbito da produção de pesquisas acadêmicas, além de provocar interesse por parte dos alunos, permitindo pensar sobre novas metodologias que busquem integrar os games e o ensino de história. Assim como também a discussão de como articulá-los, maneiras de utilizá-los.

*Valiant Hearts*, tendo sido o jogo escolhido para essa pesquisa, oferece através de sua narrativa, temática, aspecto gráfico e seu uso assertivo de fontes históricas selecionadas, um bom material para uso em sala de aula, oferecendo uma multiplicidade de opções para que o diálogo entre jogos eletrônicos e o ensino seja possível e seja integrado como uma ferramenta auxiliar possível ao professor de História ou então inspirando a produção de outros jogos. Esse trabalho buscou oferecer uma contribuição para o debate dos jogos eletrônicos e o ensino de história, através da análise de *Valiant Hearts*, e demonstrar as inúmeras possibilidades de reflexão e produção sobre o tema.

## REFERÊNCIAS

- AFIUNE, P. S. ; LOURES, José. **A imersão nos Games e as possibilidades de representação histórica.** In: **VII Simpósio Nacional de História Cultural**, 2014, São Paulo. História Cultural: Escritas, circulação leituras e recepções. São Paulo: Universidade de São Paulo - USP, 2014. v. 1. p. 1-15
- CHARTIER, Roger. **A História Cultural - Entre Práticas e Representações.** Algés: Difusão Editorial, 2002
- COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula.** Curitiba: Appris, 2017
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2000
- PRENSKY, Marc. **Nativos digitais, imigrantes digitais.** On the horizon, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.
- RODRIGUES, Aldair. **O ensino de história na era digital: potencialidades e desafios.** In: Pensar com método. Rio de Janeiro: Papéis Selvagens, p. 145-175, 2018.
- SILVEIRA, S. A. **Exclusão digital: a miséria na era da informação.** São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2001.
- UBISOFT. **Valiant Hearts: The Great War.** Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/valiant-hearts>. Acesso em: 10 janeiro 2022.