

# Jogos de entretenimento com História do Brasil colonial

Ana Maria Koch<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Laboratório de História em Interface Digital – Universidade Federal do Piauí (UFPI)  
Av. Cícero Duarte, 905, Junco – 64.600-000 – Picos – PI – Brasil

***Abstract.** The development of animated games with content from the colonial history of Brazil assumes that the thinking skills required of the user are also important for the activity with Knowledge. Observation, analysis, comparison, context, synthesis are exercised to solve the games offered and this practice can be helpful, plus the possibility of dynamic presentation of the criteria of space and time information for the organization of the games, to facilitate understanding of the dynamics of organization of historical data.*

## 1. Jogos e habilidades do raciocínio

A elaboração de jogos animados com conteúdo de História do Brasil colonial parte do princípio de que as habilidades de raciocínio requeridas do usuário são importantes também para a atividade com o Conhecimento. Observação, análise, comparação, contextualização, síntese são exercitadas para resolução dos jogos propostos e essa prática pode ser útil, somada a possibilidade de apresentação dinâmica dos critérios de espaço e tempo para a organização das informações dos jogos, para facilitar a compreensão da dinâmica de organização dos dados históricos. A formalização [Otte 1993; Wittgenstein 1988] exigida em todas as áreas da Ciência, e exemplarmente na Matemática, exige da criança e do adolescente uma prática no emprego das habilidades de raciocínio citadas que a prática escolar não privilegia. Para a construção das noções de espaço e de tempo [Piaget, 1946] e a realização de trabalho de articulação de dados num campo de relações se exige de qualquer pessoa mais do que a utilização da memória, esta capacidade que sido privilegiada na escola. O formato atual da seleção para ingresso em cursos de graduação e em cursos técnicos já pretende modificar essa ênfase; além desse esforço é possível pensar o jogo recreativo elaborado para apresentação em computadores a serem utilizados na escola ou em casa pelos usuários como outro recurso importante na abordagem do exercício das habilidades de raciocínio. Na proposta de trabalho do Laboratório de História em interface digital não há nem haverá pretensão de substituição do material didático pelos jogos elaborados e editados na página [www.ufpi.br/brasilemjogos](http://www.ufpi.br/brasilemjogos) e no CD História em jogos. Nos anos de ago. 2009 a jul. 2011 foram elaborados séries de jogos com o recurso dos programas *Flash* e *Photoshop*, além do *Dreamweaver* para edição na rede mundial de computadores. A partir de ago. 2011 os jogos passam a ter dois formatos, um grupo ainda editado em Flash e outro grupo de jogos em HTML5.

## 2. Conteúdo de História do Brasil colonial

Na área acadêmica de História, a proposta é a de estabelecer narrativas [Veyne, 1972] que apresentem um conteúdo específico em cada jogo, cada um deles formado por séries – o *quem é de quem*; o *jogo da velha*; o *jogo de memória*; e o *quebra-cabeças*

[Fig. 1]. Todos os conteúdos estão vinculados ao mesmo período histórico – o final do século XV ao início do século XVII – relacionando dados da ocupação do território brasileiro com o contexto Europeu. A série *quem é de quem*, por exemplo, apresenta grupos temáticos de imagens que devem ser relacionadas com palavras de origem indígena, árabe e africanas que compõem a língua portuguesa atual. O *jogo da velha* confronta governantes do período que travaram guerras – na Europa, nas Américas – para relacionar o poder de impérios naquele tempo. A arte da época é apresentada na série de *memória*, apresentando nomes de autores do Renascimento; a série de *quebra-cabeças* apresenta imagens produzidas na época representando grandes batalhas.



Figura 1. Aparência das telas dos jogos

A proposta de elaborar as séries com conteúdo de História de Brasil colonial no formato de entretenimento a partir de jogos conhecidos objetiva (a) a formação interdisciplinar [Feyerabend 1989] de Estudantes de História e de Sistemas de Informação do Campus da UFPI em Picos e (b) o aprendizado de criação de material nas respectivas áreas de atuação. A capacitação quer indicar a potencialidade da criação como acessível e possível a partir de uma experiência realizada por meio de prática de Iniciação científica e concretizada em equipe num Laboratório de pesquisa.

### 3. Financiamentos

FINEP, CNPq, FAPEPI, UFPI.

### Referências

- Feyerabend, P. (1989) *Contra o método: esboço de uma teoria anárquica da teoria do conhecimento*. 3. ed. Francisco Alves, Rio de Janeiro.
- Otte, M. (1993) *O formal, o social e o subjetivo: uma introdução à Filosofia e à didática da Matemática*. EdUNESP, São Paulo.
- Piaget, J. (1946) *A noção de tempo na criança*. Record, Rio de Janeiro.
- Veyne, P. (1972) *Como se escreve la Historia: ensayo de Epistemología*. Fragua, Madrid.
- Wittgenstein, L. (1988) *Investigaciones filosoficas*. Editorial Crítica; IIF/UNAM, Barcelona; México.