

AVISO AO USUÁRIO

A digitalização e submissão deste trabalho monográfico ao *DUCERE: Repositório Institucional da Universidade Federal de Uberlândia* foi realizada no âmbito do Projeto *Historiografia e pesquisa discente: as monografias dos graduandos em História da UFU*, referente ao EDITAL Nº 001/2016 PROGRAD/DIREN/UFU (<https://monografiashistoriaufu.wordpress.com>).

O projeto visa à digitalização, catalogação e disponibilização online das monografias dos discentes do Curso de História da UFU que fazem parte do acervo do Centro de Documentação e Pesquisa em História do Instituto de História da Universidade Federal de Uberlândia (CDHIS/INHIS/UFU).

O conteúdo das obras é de responsabilidade exclusiva dos seus autores, a quem pertencem os direitos autorais. Reserva-se ao autor (ou detentor dos direitos), a prerrogativa de solicitar, a qualquer tempo, a retirada de seu trabalho monográfico do *DUCERE: Repositório Institucional da Universidade Federal de Uberlândia*. Para tanto, o autor deverá entrar em contato com o responsável pelo repositório através do e-mail recursoscontinuos@dirbi.ufu.br.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

INSTITUTO DE HISTÓRIA

PEDRO ADRIANO CLEMENTE DA SILVA

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E MANGÁS NO ENSINO DE HISTÓRIA

UBERLÂNDIA-MG

2016

PEDRO ADRIANO CLEMENTE DA SILVA

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E MANGÁS NO ENSINO DE HISTÓRIA

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Instituto de História da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em História.

Orientador: Prof. Dr. Sergio Paulo Moraes..

UBERLÂNDIA-MG

2016

CLEMENTE DA SILVA, Pedro Adriano (1989)

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E MANGÁS NO ENSINO DE HISTÓRIA.

Pedro Adriano Clemente da Silva – Uberlândia, 2016.

Orientador: Prof. Dr. Sérgio Paulo Morais.

Monografia (Bacharelado) Universidade Federal de Uberlândia, Curso de Graduação em História.

Inclui Bibliografia

Palavras-Chaves: Ensino de História, Video Game, Mangás, meios midiáticos, produção discente.

PEDRO ADRIANO CLEMENTE DA SILVA

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E MANGÁS NO ENSINO DE HISTÓRIA

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Instituto de História da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em História.

Uberlândia, 21 de Junho de 2016.

Prof. Dr. Sergio Paulo Moraes - INHIS/UFU
Orientador

Prof. Ms. Cíntia Cristina de Oliveira Martins - INHIS/UFU

Prof. Douglas Gonçalves Fávero - INHIS/UFU

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter me ajudado a chegar a mais essa vitória em minha vida.

A minha querida mãe, Maria de Lourdes Clemente e a minha irmã Adriana Clemente, pelo apoio que me deram quando saí de casa aos 17 anos de idade, por mais que não moremos juntos há longos 10 anos, nunca deixaram de me dar forças quando precisei.

A minha família, minha Madrinha Helena, meus primos, Glauco Henrique e Kássius Kennedy que me receberam muito bem e contribuíram muito para meu crescimento profissional e pessoal.

A meu orientador Sérgio Paulo, que pegou uma bomba de última hora e sempre esteve disposto a me ajudar da melhor forma possível, fazendo muito mais do que precisava. Só tenho a agradecer a pessoa e o profissional que é.

A minha namorada Ana Fábia, por estar sempre ao meu lado, disposta a me aturar nos meus estresses, nas raivas e nas minhas brincadeiras.

Aos meus amigos de longa data, de Pedra Preta, que sempre que eu vou a minha cidade é com eles que me encontro, aos amigos da Vila, Diego e Edson aos amigos do basquete, Leandro, aos amigos da Escola Vanderson e Musa.

Aos amigos que conheci em Uberlândia, Yuri e Helder, mesmo o Helder sumindo quando ele arruma namorada, mas junto com Glauco formamos o trio ternura, ou três patetas.

Aos amigos que fiz ao longo desse período de UFU, especialmente a Kélen Vieira, que é uma das poucas amigas que mantenho contato ainda hoje.

Ao Futuro Pré-Vestibular Alternativo, que contribuiu de uma forma gigantesca para me tornar o profissional que sou hoje.

Aos professores do Instituto de História, Sérgio Paulo, Marta Emísia, Antônio de Almeida, Maria Andreia, Jorgetania Ferreira, Monica e Ana Paula Spini, que contribuíram para meu crescimento, por mais que não tivéssemos um contato de amizade, foram excelentes profissionais comigo.

RESUMO

O presente trabalho apresenta questionamentos e resultados a partir da utilização de jogos de vídeo game e mangás em sala de aula. O trabalho foi desenvolvido na cidade de Uberlândia, Minas Gerais, entre os anos de 2014 a 2016. Teve como objetivo principal investigar a relação existente entre os jogos de vídeo games e mangás e a sua utilização como ferramenta para contribuir com o aprendizado de história em sala de aula. Detive-me a analisar as ligações que esses alunos faziam com a matéria e com o que foi mostrado a eles em vídeos e mangás. Em algumas salas primeiro era apresentado o material antes de mostrar a matéria estudada, foi pedido aos alunos que falassem sobre o que tinham acabado de ver ou ler e se teriam uma ideia do conteúdo que iria ser apresentado a eles. Em outras salas o material foi utilizado após o término do conteúdo, ao final o aluno teria que fazer uma ligação entre o conteúdo e o porquê da utilização de material. Um grande problema que pude notar em sala de aula é a falta do raciocínio do aluno, a preguiça de pensar em algo que não está sendo mostrado nitidamente para ele. Assim, todo esse trabalho tem como intenção fazer com que esses alunos não achem o conteúdo de história desinteressante, saibam de sua importância e, principalmente, fazer com que tenham a possibilidade e a capacidade de formar um senso crítico.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	8
CAPÍTULO I: QUEM SÃO OS NATIVOS DIGITAIS?	14
CAPÍTULO II: O MANGÁ E O SEU PAPEL NO ENSINO DE HISTÓRIA	25
CAPÍTULO III: JOGOS DIGITAIS E SUA POSSÍVEL UTILIZAÇÃO EM SALA DE AULA	45
CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
REFERÊNCIAS	53

APRESENTAÇÃO

O tema desta pesquisa é sobre a utilização de jogos e mangás no ensino de história. Nós, como futuros historiadores e professores de História, temos a obrigação, se assim posso dizer, de ensinarmos o senso crítico aos alunos. Não somente a eles, mas à sociedade em um todo, fazer com esses alunos consigam formar opiniões e, como disse há pouco, um senso crítico também. Isto para que esses jovens não se tornem mais um grupo de alienados que acreditam apenas nas informações “jogadas” a eles pela grande mídia.

Com isso, podemos notar que tanto a escola como o ensino de história não podem e não devem ser algo fechado às mudanças; pelo contrário, ambos devem ser adaptáveis às transformações do tempo, sejam elas culturais, sociais ou econômicas. Atualmente, com a grande evolução dos meios midiáticos, temos que ter muito cuidado, como disse anteriormente, pois em grande parte das vezes que uma notícia é vinculada na mídia ela é fragmentada, e se o espectador não possuir um mínimo de senso crítico tudo aquilo que for transmitido será tido como verdadeiro.

Com isso, vem uma pergunta, que não é simples quando se trabalha com a sala de aula e com a matéria de História, já que aqui temos algo multidisciplinar. Assim, faço a pergunta e, claro, sei que não sou o primeiro a fazê-la, mas como poderíamos trabalhar o ensino de História em uma época conhecida como era das imagens rápidas, se assim posso chamá-la? Na verdade, não somente o ensino de História, mas o ensino em um todo, no mundo atualmente com a grande velocidade e acessibilidade à internet, onde um aluno pode ter acesso a esse instrumento a qualquer hora e em qualquer lugar, incluindo a sala de aula. Sendo assim, como fazer com esse aluno não veja o professor como uma “ferramenta” ultrapassada para a sua aprendizagem? Como fazer com que esse aluno não ache que um simples acesso ao Google já não possa dar a ele todas as respostas que ele procura sobre qualquer tema dado por um professor?

A partir de inúmeras leituras, entre elas, a da monografia da aluna Cinthia Cristina de Oliveira Martins, da Universidade Federal de Uberlândia, que tem como título “A Relação entre os meios midiáticos digitais e a consciência histórica dos estudantes da Educação básica”. Neste trabalho se nota que até mesmo com a grande evolução tecnológica a escola ainda continua a ser um local multidisciplinar e com várias culturas que se encontram e que

convivem durante todo o período escolar. Assim sendo, nosso papel como professores de História não seria algo tão fácil de lidar.

Esses mesmos questionamentos podem ser vistos no trabalho de Franco e Verene:

Por que a preocupação com o ensino de História e a memória em tempos em que predominam o fugaz, o imediato, a “tirania do povo”? Como pensar sobre o presente e sua relação com o passado, junto a jovens e adolescentes que desenvolvem suas sensibilidades temporais em um contexto de mudanças rápidas, quando o presente se torna obsoleto, como um relampejo, quando o consumo midiático confecciona a possibilidade de sentir o passado, o presente e o futuro em um único instante, quando a simultaneidade temporal confunde as antigas ideias de alteridade, identidade e processo histórico.¹

Para tentar responder essas e outras perguntas que foram aparecendo no decorrer do texto, escolhi por utilizar-me de uma ferramenta que seria algo que eu ainda tenho contado e outra que vem surgindo em grande quantidade nos últimos anos. Seriam esses instrumentos, os jogos de vídeo game, mangás e seriados. Mas por que trabalhar com algo que seria utilizado somente como uma forma de lazer? Como na citação a seguir referindo-se ao vídeo game:

Quando me sentia deprimido e frustrado com a vida, só precisava apertar o botão do jogador 1 e meus problemas sumiam de minha mente instantaneamente, e eu me concentrava no ataque incansável, repleto de pixels, na tela a minha frente. Ali, dentro do universo de duas dimensões do jogo, a vida era simples, você contra a máquina².

Por isso faço mais uma pergunta: quem ligado ao mundo de jogos nunca pensou dessa forma, em utilizar os jogos como uma forma de lazer, de relaxamento? Por que a preocupação com o ensino de História e a memória em tempos em que predominam o fugaz, o imediato, a “tirania do povo”? Como pensar sobre o presente e sua relação com o passado, junto a jovens e adolescentes que desenvolvem suas sensibilidades temporais em um contexto de mudanças?

¹ FRANCO, A.P.; VERENA, R.A.S. A memória e o ensino de História hoje: um desafio nos deslizamentos de sentidos. In: ZAMBONI, Ernesta. (Org). Digressões sobre o Ensino de História: memória, história oral e razão histórica. 1ed. Itajaí: Maria do Cais, 2008. P. 73.

² CLINE, Ernest. Jogador N° 1. Trad. Carolina Caires Coelho. São Paulo: Leya, 2011. p. 22.

O que eu pretendo mostrar nesse momento é exatamente o contrário, que não só os jogos, mas os mangás e seriados, nos mostram que isso já não seria voltado somente para o lazer. Como não começar a olhar diferente para esse mundo, quando você vê um jogo onde o tema central é a batalha entre assassinos e templários, onde o corte temporal reviveria a época da terceira cruzada da Terra Santa, o Renascimento ou até mesmo a Revolução Americana, você teria assim uma batalha entre os já citados assassinos para deter os Templários de instaurar uma nova ordem. O que falar de um dos jogos mais comentados e mais jogos por essa nova e também antiga geração de gamers *God of War*, onde teríamos como nosso principal personagem Kratos, esse que trabalharia para os Deuses, e lutaria em uma guerra particular contra seu mentor, se assim posso chamá-lo, Ares. Teríamos nesse jogo, mesmo que de forma distorcida (não que os outros jogos não sejam), a mitologia grega.

Há ainda jogos mais antigos, por exemplo, um jogo que eu gosto muito de usar seu exemplo, mesmo que essa nova geração não o conheça, é *Sunset Riders*, no qual a história se passa no processo conhecido como marcha para o oeste, nos Estados Unidos, mostrando o processo de matança do indígena e a boa imagem dos *cowboys*.

Nos dias atuais o que mais encontramos são jovens que já conhecem e “vivem” esses jogos e que não tão incrivelmente assim conseguem simular ou indagar sobre o que é passado a eles em sala de aula, com o que é visto nesses jogos. Além dos jogos, podemos notar essa participação da história contada de uma forma diferente, se assim posso dizer, nos mangás. Mangás seriam, grosso modo, histórias em quadrinhos japonesas, que diferente dos quadrinhos brasileiros, a leitura é feita de trás para frente, de cima para baixo e da esquerda para a direita. Um dos muitos mangás que me atraem é o Samurai X ou Rurouni Kenshin, crônicas da Era Meiji.

A história se passa no final do Xogunato, início da era Meiji (1868), você tem, então, no mangá, o fim de uma era e início de uma nova, mostrando o período do Japão feudal. O mais impressionante é que uma grande parcela dos personagens que aparecem são pessoas que realmente existiram e que tiveram um grande papel nessa transição. Assim sendo, teríamos muitos novos materiais para a tentativa de modificar esse modo de ensino, que a meu ver já não é dos melhores. Esse método que digo, é o método no qual ficamos presos ao livro didático, não damos a devida atenção a esses novos meios de comunicação e não sabemos até o momento como utilizá-los em sala de aula. Como disse no início do texto, um dos grandes problemas que nós como professores e futuros professores estamos passando, é trabalhar com

um método de ensino, “deformador”, que quebraria esse método voltado só à utilização do livro didático. Estamos vivendo a era das imagens e informações rápidas, por que não trabalhar com tais ferramentas? O meu grande intuito depois de graduado é voltar para o mercado de trabalho como professor, e com esse grande número de jogos, mangás, seriados e tantas outras “tecnologias” voltando a cada dia mais para a história, para o conteúdo histórico. Mesmo que ocorram algumas distorções, creio eu ter em minhas mãos nesse momento uma grande ferramenta para trabalhar de igual para igual, contra ou a favor da internet e, assim, fazendo e mostrando para o aluno que o professor ainda é de extrema importância para a sua formação e que mesmo que com um simples clique no Google ele possa “conhecer” o mundo, ele ainda necessita de um professor.

Além do conteúdo histórico que está contido nessas novas ferramentas, alguns autores ainda nos mostram que no caso dos jogos podemos muito bem trabalhar não só com o conteúdo histórico, mas também com a capacidade de formar estratégias e do trabalho em equipe. Isso se pode notar no trabalho da professora da Universidade Federal de Viçosa, Marilda Ionta, que trabalha com os jogos no estilo *Role-Playing Game* (RPG). Em seu trabalho que a autora faz as mesmas perguntas questionadas há pouco, ou seja, como utilizar essas ferramentas em sala de aula. Até porque não teria sentido algum de se ter uma nova ferramenta e não saber como utilizar-se dessa ferramenta em sala de aula, já que esse é o foco principal desse trabalho. “Como lidar com uma realidade em que vemos nossa capacidade de conhecimento e de comunicação se ampliar a cada dia e simultaneamente assistimos o crescente desinteresse pelo saber na sala de aula?”³

Como citado, um dos grandes problemas seria como trabalhar com os chamados “nativos digitais”, termo utilizado por João Mattar. Esses “nativos digitais” são aqueles que já nasceram e cresceram nessa era digital, sempre em contato com vídeo games, internet e vídeos rápidos. Em seu trabalho, Mattar mostra e faz comparações com a utilização do RPG para a formação do aluno e até mesmo a inclusão desses no mercado de trabalho. Para o autor a “escola não pode mais se comportar como linhas de montagem, onde o produto final é a padronização”⁴.

³ IONTA, Marilda. Aprender e Ensinar História: Os jogos de RPG na sala de Aula. Revista Ponto de Vista - Vol.6. p. 24.

⁴ BAPTISTELLA, Luiz Rafael; BATTAIOLA, André Luiz. O potencial de jogos de RPG no desenvolvimento de habilidades sociais e competências culturais. 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2010.

O autor coloca, ainda, que o mercado deve esperar que esses alunos já venham com habilidades e competência para se qualificar melhor para o mercado de trabalho, e como citei o autor compara a utilização desses jogos de RPG na formação dessas habilidades e competências desses alunos, futuras “engrenagens” do mercado de trabalho. Exemplo disso vemos no trecho citado:

Multiprofissionalismo: exige que o estudante ou profissional tenha a atitude de alguém com conhecimento em mais de uma área. Aqui o uso de RPG pode ser conciliado com a aquisição de novo conhecimento.

Empreendedorismo: exige que o estudante ou profissional tenha um atitude empreendedora, ou seja, tenha capacidade de gerar um novo método (para atividades de organização, administração, execução) com o seu próprio conhecimento.⁵

Toda essa intenção de se trabalhar com algo não tão “explorado” vieram através do convívio em sala de aula. Além de já estar ligado e exercendo a profissão de professor, no ensino fundamental, médio e preparatório. A intenção realmente de trocar o tema com o qual eu já trabalhava, aconteceu em uma aula no curso de graduação em História dada pela professora Monica Brincalbe que em certo momento do curso contribuiu para a escolha do tema, a matéria se chamava Ciências e suas Tecnologias, percebi ali que poderia trabalhar em sala de aula algo diferente, e não seguir à risca e utilizar apenas o livro didático.

No primeiro capítulo da monografia mostrarei a nova classe de alunos que encontraremos em sala de aula, os chamados nativos digitais, como se portam em sala de aula e as ferramentas mais utilizadas por eles. A intenção do primeiro capítulo será apresentar o termo “nativos digitais” e, principalmente, a alfabetização desses jovens hoje.

No segundo capítulo trabalharei com o mangá como uma ferramenta que pode ser utilizada em sala de aula como material complementar do conteúdo dado pelo professor em sala de aula. Isso, claro, utilizando de conceitos de Didática da História, através de alguns autores

⁵ GONDIM, Sônia Maria Guedes. Perfil profissional e mercado de trabalho: relação com formação acadêmica pela perspectiva de estudantes universitários. Estudos de Psicologia. v.7 n.2, Natal, Julho/Dec. 2002. P.

e trabalhos, por exemplo, Para uma definição de Didática da História⁶ e A História na Reflexão Didática⁷.

No terceiro capítulo utilizarei outra ferramenta, que são os jogos digitais. Tentarei mostrar que há sim uma possibilidade de usar tais meios em sala de aula e mostrar que tais jogos podem ajudar, por exemplo, no desenvolvimento das habilidades sociais, desempenho escolar, habilidades cognitivas e motivação para o aprendizado. Trabalharei com autores, por exemplo, Marilda Ionta.

⁶ CARDOSO, Oldimar. Para uma definição de Didática da História. Revista Brasileira de História. São Paulo: vol. 28. n. 55, 2008.

⁷ BERGMANN, Klaus. A História na Reflexão Didática.

CAPÍTULO I: QUEM SÃO OS NATIVOS DIGITAIS?

A Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC) tem sido algo que vem crescendo e se tornando instrumentos utilizados, para a aprendizagem, conhecimento e também para transmitir os conhecimentos adquiridos às novas e antigas gerações. Querendo ou não, estamos cercados por tais instrumentos, como citado por Barbara Cristina Duqueviz, em seu trabalho: Nativos Digitais: Como Alunos com alto nível de letramento digital aprendem inglês⁸.

Podemos encontrar no trabalho da autora a citação que ela faz de Selfe Buzato, que traz a ideia de camadas gramaticais que será utilizada nesses por esses nativos digitais, serão eles:

- Ilétrado digital: indivíduo não conhecedor do sistema simbólico que permite usar o computador. Analogamente, é o analfabeto do letramento tradicional.
- Semiletrado digital: indivíduo que já adquiriu no mínimo algumas das camadas gramaticais que regem a construção de sentidos dos textos no meio eletrônico. O que falta ao semiletrado é uma série de convenções peculiares ao meio-eletrônico, sem as quais ele é incapaz de construir sentido a partir do que está na tela.
- Letrado digital: indivíduo que dispõe não só de conhecimento sobre propriedades do texto na tela que não se reproduzem no mundo natural como também sobre as regras e convenções que o habilitam a agir no sentido de trazer o texto à tela. Ele pode interagir com vários textos e está mais apto a adquirir conhecimento sobre novos tipos de texto e gêneros discursivos no meio eletrônico.⁹

Lembrando que o trabalho da autora se refere à utilização de tais meios para a aprendizagem da língua estrangeira. Porém, imagino que independente da área onde esses instrumentos serão utilizados, podemos notar que tais tecnologias têm interferido e muito na forma de convívio social e, principalmente, na educação desses jovens. Segundo a autora, esse letramento digital teria como foco a inserção desses indivíduos para esse meio de novas tecnologias e a sua utilização em sala de aula e para a aprendizagem do mesmo. Esse

⁸ DUQUEVIZ, Barbara Cristina. Nativos digitais: como alunos com alto nível de letramento digital aprendem inglês. Disponível em: <https://letras.ufg.br/up/25/o/VIISLE_17.pdf>. Acesso em 05 jun. 2016.

⁹ Idem.

letramento digital teria um papel bem maior do que apenas ler texto e fazer o mesmo na frente dos computadores.

Segundo Barbara, o letramento digital em alto nível teria ajudado e até mesmo colaborado para o surgimento dos chamados nativos digitais:

O termo nativo digital foi sugerido por Prensky (2001) para designar os nascidos a partir de 1990 e que apresentam características como familiaridade com o computador e os recursos da internet e a capacidade de receberem informações rapidamente, processarem vários assuntos simultaneamente e desempenharem múltiplas tarefas.¹⁰

Segundo alguns estudiosos, como o fundador da Revista Wired, Kevin Kelly, em uma entrevista dada para o site www.edge.org, disse que tais mudanças são apenas o começo e isso ainda não seria nada perto do que ainda há de vir nos próximos vinte anos. Se as crianças de hoje já estão quase que totalmente ligadas à rede de internet e às informações rápidas, seus filhos estarão ainda mais ligados a essa tecnologia. Os jovens hoje recebem uma quantidade grande de informação, muito maior do que seus pais receberam na mesma idade. Isso faz com que esses jovens já nasçam imaginando que tudo que está ao seu alcance sempre existiu e, com isso, aquelas gerações anteriores que estavam sempre acostumados a ensinar o mais novos, passaram agora a serem ensinados. A grande maioria dos autores que estudam sobre os nativos digitais, concorda que uma das grandes capacidades desses jovens é a de realizar várias tarefas ao mesmo tempo. Ao dizer isso me pego pensando nas Lan Houses, onde o jovens acessam a internet, escutam músicas, conversam com o usuário do lado, batem papo no chat, tudo simultaneamente. Outras características dos nativos digitais, segundo Veen e Vrakking, são:

Interage na rede e está conectado com amigos físicos ou virtuais, não há distinção. Também, não impõe limites físicos, geográficos ou humanos, pois a interação ocorre tanto física quanto virtualmente;

- Lê textos de forma não linear, pois acessa hipertextos para obter informação;

¹⁰ BUZATO, Marcelo El Khouri. O letramento eletrônico e o uso de computadores no ensino de língua estrangeira: contribuições para a formação de professores. Dissertação de Mestrado (Linguística Aplicada), UNICAMP, 2001.

- Busca informação em diversas fontes, inclusive por meio de troca de mensagens com os amigos que estão conectados em rede. Como consequência, opta por interações síncronas, pois quer uma resposta instantânea. Costuma ser rápido na execução de tarefas e respostas.
- Lida bem com uma grande carga de informação e mantém controle sobre o fluxo de informação e comunicação;
- Está aberto às novas tecnologias, desde que atendam às suas exigências e necessidades;
- Tem familiaridade com jogos de computador que o remetem a um mundo de atividade, controle e imersão. Os jogos, em sua maioria, exigem autonomia e tomada de decisão. Lalueza, Crespo e Camps (2010, p. 52-3), descrevem outras competências desenvolvidas com os jogos de computador como discriminação visual e espacial apurada, orientação espacial, aquisição de uma forma de organizar o pensamento por meio de ícones e “processamento de grandes volumes de informação em tempo reduzido, atenção em paralelo, deslocamento de funções no texto para a imagem, ruptura da linearidade no acesso à informação, busca de retroalimentação imediata para corrigir ou modificar a ação”.
- Tem facilidade para compartilhar informação, inclusive nos blogs e nas redes sociais, tornando o conceito de privacidade muito mais amplo, pois permite uma maior exposição de sua vida pessoal;
- Apresenta um caráter colaborativo e cooperativo na solução de problemas e no compartilhamento de informação;
- É um bom comunicador, porém utiliza mensagens curtas e informais¹¹.

Por ser um campo de pesquisa ainda muito novo, a autora Barbara Cristina ressalta a carência de pesquisas que envolvam esse tema e, acarretando nisso a falta de pesquisas empíricas que “comproven todas essas características atribuídas aos nativos digitais”. Assim, em seu trabalho é citado que o conceito de aprendizagem utilizado até aqui viria de Veen e Vrakking; segundo eles, a aprendizagem desses nativos digitais seria algo baseado no individualismo, com isso a possibilidade de aprendizagem e o controle do próprio destino foram ampliados e colocados nas mãos desses jovens, graças ao desenvolvimento tecnológico presente nos dias de hoje. Assim, para esses autores, a aprendizagem seria a “capacidade de perceber padrões nas experiências e de interferir positivamente nas respostas a esses padrões

¹¹ DUQUEVIZ, Barbara Cristina. Nativos digitais: como alunos com alto nível de letramento digital aprendem inglês. Disponível em: <https://letras.ufg.br/up/25/o/VIISLE_17.pdf>. Acesso em 05 jun. 2016.

com o uso do conhecimento, das habilidades e dos valores para desenvolver as competências que determinam tais respostas”¹².

Assim como foi dito, ainda não se tem pesquisas e estudos tão profundos sobre esse tema e com isso, temos um pouco mais de trabalho para responder alguns questionamentos que possam e serão feitos adiante assim sendo: “Enquanto ainda não conhecemos o caminho que o nativo digital está efetivamente percorrendo para aprender, sugerimos que ferramentas tecnológicas sejam utilizadas nas salas de aula”¹³.

Como já foi dito no início do capítulo, os nativos digitais seriam a geração de criança que já nasceram em contato com os meios midiáticos digitais. Em uma reportagem feita no dia 10/10/2013 pelo site de notícias G1, segundo a Organização das Nações Unidas (ONU), segundo o site as informações citadas foram compiladas pela União Internacional de Telecomunicações (UIT), o Brasil possuiria na época da reportagem a 4º maior população de nativos digitais do mundo, atrás apenas de países como China (75,2 milhões), Estados Unidos (41,3 milhões), Índia (22,6 milhões) e o Brasil com pouco mais de 20 milhões de nativos digitais.

¹² DUQUEVIZ, Barbara Cristina. **Nativos digitais**: como alunos com alto nível de letramento digital aprendem inglês. Disponível em: <https://letras.ufg.br/up/25/o/VIIISLE_17.pdf>. Acesso em 05 jun. 2016.

¹³ Idem.

Brasil tem a 4ª maior população de jovens entre 15 e 24 anos com mais de cinco anos de uso da web, o 'nativos digitais'			
País	População, em milhões	Fatia de 'nativos digitais' na população, em %	Fatia de 'nativos digitais' entre os jovens, em %
1º) China	75,2	5,6	34,7
2º) EUA	41,3	13,1	95,6
3º) Índia	22,6	1,8	9,5
4º) Brasil	20	10,1	60,2
5º) Japão	12,2	9,6	99,5
6º) México	9	7,8	43,3
7º) Rússia	8,9	6,3	49,6
8º) Alemanha	8,2	10,1	94,2
9º) Vietnã	7,5	8,4	43,6
10º) Reino Unido	6,9	11,1	85,9

Fone:UIT/ONU

Imagem 1 - Título, referência

O problema é que a UIT não possuiria um “consenso entre os critérios usados para caracterizar alguém como nativo digital”. Assim sendo, a metodologia utilizada pela entidade, seriam considerados nativos digitais todos aqueles jovens entre 15 e 24 anos de idade. Mesmo sem um critério mais certo sobre tais dados existe um consenso geral de que a um grande impacto dessa tecnologia entre os jovens e isso está fazendo com que tal geração mude o jeito de brincar, de se socializar, de participarem da vida civil e, no caso do tema desse trabalho, isso também está mudando a forma de aprendizagem desses jovens.

Creio que estar em 4º lugar nessa pesquisa não seja algo a se vangloriar, pois como diria Isaac Asimov em seu trabalho a “Sensação do Poder”¹⁴, de 1957, todo esse acesso a computadores e meios midiáticos, fariam a população a “pensar menos”. Isto reflete-se em sala de aula. No Brasil podemos notar que até mesmo alunos de baixa renda têm acesso relativamente fácil a tais meios midiáticos digitais. Assim, com todo esse acesso fácil e rápido as escolas tiveram a necessidade de se adaptarem e se reorganizarem para se adequarem a esses novos alunos digitais. Em seu trabalho *Os Nativos digitais e as Novas Competências Tecnológicas*, Patrícia Margarida Farias Coelho cita:

Para o desenvolvimento das competências e habilidades dessa nova geração de nativos digitais, a escola teve e tem que se reestruturar, pedagógica e fisicamente. Portanto, professor educador e aluno precisam dialogar, pois neste novo formato educacional ambos têm vez e voz conforme explicita Bakhtin (1978, 1997) visto que para interagirem entre si e com as mídias-meios digitais necessitam estabelecer diálogos.¹⁵

McLuhan (1964, 1996) tem grande destaque nesse tipo de pesquisa exatamente por ter sido um dos primeiros, se não o primeiro, a se atentar para o fato de que essa grande mudança na tecnologia poderia transformar os tipos de relação, quando digo isso não me refiro apenas ao professor/aluno, mas a um todo. Prensky como já foi citado, mostra que esses nativos digitais já alteraram definitivamente o rumo da comunicação e principalmente da educação. Com essa afirmação podemos encontrar no trabalho de Patrícia Margarida, o tema que trata dos Games educativos em sala de aula, isso porque deve-se olhar diferente para essas ferramentas, pois tem sido um importante instrumento de ajuda na questão de ensino-aprendizagem em diversas instituições educacionais. Como exemplo dessa utilização dos meios midiáticos como instrumentos para o auxílio da aprendizagem, em seu trabalho Patrícia Margarida mostra dois vídeos feitos por crianças, onde é demonstrado o resultado de crianças produzindo anúncios publicitários. O que a autora destaca sobre tal projeto é que nenhuma das crianças são atrizes infantis e muito menos especialistas em comunicação e propaganda, essas crianças fazem parte da geração de nativos digitais.

¹⁴ ASIMOV, Isaac. *A Sensação do Poder*. Rio de Janeiro: Record, 1991.

¹⁵ COELHO, Patrícia Margarida Farias. *Os nativos digitais e as novas competências tecnológicas*. Texto Livre. UFMG. v. 5, n. 2, 2012.

Para a seleção dos vídeos a autora mostra que foram usados e pesquisados vídeos (links) onde possam ser evidenciadas crianças na faixa etária de 8 a 12 anos de idade, para nos mostrar, como já foi dito acima, que essas crianças não precisariam ter uma ideia sobre a área de comunicação e propaganda, isso claro para defender a sua ideia de que ao nascer nessa “era” dos nativos digitais, parece que essas crianças já nascem sabendo o que fazer e como fazer na questão da utilização dos materiais midiáticos. A autora utilizou-se também de mais alguns critérios para a escolha dos vídeos, estão entre eles:

- a) Uma narrativa publicitária sem veicular nenhum nome de produto conhecido.
- b) Que as protagonistas aparentassem ter entre 8 a 12 anos no máximo.
- c) Que o vídeo não exibisse nenhum adulto interagindo com a criança.¹⁶

Os vídeos possuem um tempo de duração curto, possui um processo de narrativas áudio/visual, além de elementos que para o momento e época que se passa o vídeo seria algo sofisticado, como a utilização de “musica de fundo, efeitos de visualização dos textos verbais e recursos de câmera, bem como de editoração”. Coloquei isso como algo sofisticado para época, pois o vídeo foi feito postado no Youtube em Julho de 2012¹⁷, e nesse meio tempo como podemos notar muita coisa pode evoluiu e isso que era talvez algo difícil de se fazer para época e aquelas crianças já demonstravam essa facilidade, imagino que nos dias atuais isso não seria um problema e talvez nem algo a se espantar se assim posso dizer. Em seu trabalho então Patrícia cita dois vídeos, no primeiro é mostrado uma garota que aparenta ter aproximadamente 8 anos de idade e intitulado TV DUDAS, onde a “protagonista” apresenta:

As qualidades e benefícios da Televisão Dudas, ao mesmo tempo em que adverte o mesmo sobre o perigo de aceitar e comprar imitações. É neste

¹⁶ COELHO, Patrícia Margarida Farias. Os nativos digitais e as novas competências tecnológicas. Texto Livre. UFMG. v. 5, n. 2, 2012.

¹⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=dyEUS7cYzl8&feature=youtu.be>, consultado em 26 de Novembro de 2015: https://www.youtube.com/watch?v=FXSsFVJI_IU consultado em 26 de Novembro de 2015

momento da cena que entra outra protagonista – sua irmã gêmea – ou seja, a imitação.¹⁸

Já no segundo vídeo, a garota aparenta possuir entre 10-12 anos de idade, nesse são mostrados os benefícios e as vantagens da utilização do Livia Sabonete, assim como no primeiro vídeo, enquanto a protagonista mostra a qualidade do seu produto, pode-se observar: “Alternância entre as cenas verbais sonoras e as cenas audiovisuais. Temos, portanto, nos 2 (dois) vídeos a mesma estratégia visual para a elaboração da propaganda”¹⁹.

Assim como foi dito, podemos notar através dos dois vídeos (que podem ser encontrados nas notas de rodapé) a capacidade e, arrisco a dizer, a capacidade até que natural dessas crianças/nativos digitais de produzirem algo desse porte com a pouca idade que possuem. A autora Patrícia ainda destaca que não há nenhuma evidência ou marcação sobre o fato de que tais crianças teriam tido aula sobre como desenvolver tais temas, como produzi-los, no trabalho a autora diz que seria de suma importância um contato com as crianças e seus pais para que se pudesse ser analisado veracidade (se assim posso chamar) do trabalho feito pelas crianças no quesito, do trabalho ter sido feito somente por elas:

Portanto, não podemos afirmar se essas nativas digitais – protagonistas de nossos vídeos - tiveram ou não aula sobre o tema, apenas destacamos que, os vídeos são o resultado de uma ação criativa das mesmas, nas quais, essas crianças desempenharam distintos papéis tais como de: roteirista, produtor e coprodutora desse conteúdo.²⁰

Assim, como foi dito um pouco acima, não possuímos texto impérios e que ajudam a provar ao certo sobre certos estudos ligados a essa nova área que ainda é pouco conhecida e estudada. Com isso, me referindo ainda aos vídeos, como não foi possível nenhum contato com as protagonistas dos vídeos, por não haver nem mesmo um e-mail de contato na descrição dos vídeos, por isso a autora coloca que tais crianças teriam desenvolvido o trabalho por meio de suas distintas habilidades e competências com o meio tecnológico que segundo a

¹⁸ COELHO, Patrícia Margarida Farias. Os nativos digitais e as novas competências tecnológicas. Texto Livre. UFMG. v. 5, n. 2, 2012.

¹⁹ Idem.

²⁰ Idem, p. 92.

autora Santaella (2012)²¹ as caracterizariam como ciborgues do mundo digital: “a autora define o termo ciborgue como a mutação dos corpos fruto de uma simbiose do ser humano com as próteses tecnológicas, ou seja, é a capacidade do homem ampliada por aparelhos tecnológicos”²².

Essa geração digital cresce em um mundo onde a comunicação digital teria um papel fundamental na formação dessa geração “Y”, termo utilizado por pela autora citada há pouco. Isso porque é através dessa tecnologia que essa geração se expressa e interage com o mundo a sua volta, em seu trabalho ela cita que os nativos digitais possuiriam a capacidade de realizarem múltiplas tarefas e isso seria uma das principais características dessa geração. Ainda citando o trabalho de Patrícia Farias, esses nativos digitais não teriam medo de enfrentar o que ela coloca como desafios “feitos” pelas TICs e isso faz com que esses jovens, além de vivenciarem novas experiências propostas por essa mídia digital, terem um grande fascínio pela descoberta de coisas novas, e nesse momento a escola teria que saber usufruir se assim posso dizer desses meios midiáticos.

Seguindo o pensamento de Patrícia sobre os nativos digitais e agora me utilizando do pensamento de Durkheim do início do século XX:

Cada sociedade, considerada num determinado ponto de seu desenvolvimento, tem um sistema de educação que se impõe aos indivíduos com força em geral irresistível. Inútil crer que possamos educar nossos filhos como desejamos. Há costumes que precisamos nos adequar; se os infringirmos muito gravemente, eles se vingam em nossos filhos. Uma vez adultos, não se acharam em condições de convívio, mas em desarmonia com seus contemporâneos.²³

Como veio dizendo desde o início do trabalho, a intenção do projeto é ver e localizar uma melhor opção para o ensino de história na era digital, e como Durkheim cita, se isso não for bem trabalhado teremos uma geração de adultos que não se acharam na sociedade em que vivem, serão “estranhos no ninho”. Assim como venho dizendo, além de nos adaptarmos a esse processo de mudança, temos que “arrumar” um jeito de contribuir claro para um meio de

²¹ SANTAELLA, Lucia. As novas linguagens e a educação. Conferência proferida pela Prof.^a Dr.^a Lucia Santaella (PUC/SP) durante o 4º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação. Recife, nov. 2012. Disponível em: <<http://www.plataformadoletramento.org.br/em-revista-entrevista-detalle/651/lucia-santaella-as-novas-linguagens-e-a-educacao.html>>. Acesso em 05 jun. 2016.

²² Idem.

²³ DURKHEIM, E. Educação e sociologia. São Paulo: Hedra, 2010, p. 30.

formar cidadãos que consigam pensar criticamente e perceber se assim posso dizer a influência que os meios de comunicação e os meios midiáticos podem agir em nossa sociedade, seja direta ou indiretamente. Com isso, não podemos deixar de analisar o poder de influência que esses meios midiáticos têm sobre a relação entre escola/mídia, com isso, existe uma grande necessidade de pesquisar e, claro, acharmos um meios de lidar com tal mudança. No trabalho de conclusão de curso da graduada em História pela Universidade Federal de Uberlândia Cinthia Martins que tem como tema “A relação entre os meios midiáticos digitais e a consciência dos estudantes da educação básica”.

Para esta autora, a escola seria um campo onde nós como professores teríamos o dever de olhar com outros olhos se assim posso dizer, isso porque ali estaria um local onde poderíamos observar e analisar a formação desses jovens na contemporaneidade. Sabemos desde a graduação que um dos nossos objetivos como docentes da área de história é fazer com que esses jovens como já foi dito anteriormente se tornem capazes de formarem uma consciência histórica do que acontece ao seu redor, pensando assim, mais questionamentos nos veem a cabeça:

Por que a preocupação com o ensino de História e a memória em tempos quem que predominam o figas, o imediato, a “tirania do novo”? Como pensar sobre o presente e sua relação com o passado, junto a jovens e adolescentes que desenvolvem suas sensibilidades temporais em um contexto de mudanças ráidas, quando o presente se torna obsoleto, como um relampejo, quando o consumo midiático confecciona a possibilidade de sentir o passado, o presente e o futuro em um único instante, quando a simultaneidade temporal confunde as antigas ideias de alteridade, identidade e processo histórico?

Podemos notar que ao se trabalhar história quem geralmente faz esse trabalho são os professores de história, claro essa cultura histórica pode ser muito bem encontrada através de museólogos, jornalistas, desenhistas, diretores e tantos outros personagens que “vivem” ao nosso redor, e principalmente ao redor dos jovens. Uma coisa que não podemos esquecer é que, se todos esses profissionais quiserem esquecer-se da história em sala de aula, eles podem muito bem fazer isso, totalmente diferente de um professor de história. Algo que não podemos esquecer é que com todos esses meios midiáticos não podemos esquecer de modo algum que assim como podem ajudar, tais ferramentas podem muito bem ser utilizadas de forma que

prejudiquem essa geração de nativos digitais, assim como diria o escritor inglês George Orwell, “A massa mantém a marca, a marca mantém a mídia e a mídia controla a massa”.

Enquanto formos levados a professar valores e opiniões estabelecidos por esses meios de veiculação de ideias, ao invés de definirmos nós mesmo nossos pensamentos, seremos reféns de um ciclo automatizado manipulador á serviço de poderios midiáticos.²⁴

No artigo feito pelo aluno Guilherme Queiroz Braga e orientado pelo professor Diogo Didier, podemos notar que a fala é a mesma que venho utilizando, quem será o responsável para ajudar na formação crítica desse aluno? Nós como profissionais de história, além de procurarmos uma maneira de trabalharmos os meios midiáticos em sala de aula, temos um grande papel para que ajudemos na formação crítica desses jovens e que não os deixemos utilizarem dos meios midiáticos apenas como algo apenas de lazer e diversão.

No próximo capítulo apresentarei a ideia de se trabalhar com o mangá em sala de aula, quero deixar claro mais uma vez que a intenção do projeto de pesquisa, não é a de criar um manual de instruções de como dar aula utilizando-se de tais meios como o citado há pouco. A intenção da pesquisa é abrir mais um leque de possibilidades para que nos como professores possamos utilizar de uma nova ferramenta tão utilizada pelos alunos.

²⁴ BRAGA, Guilherme Queiroz. Meios midiáticos: entre a alienação e a informação. Disponível em: <<http://serfelizeserlivre.blogspot.com.br/2014/03/meios-midiaticos-entre-alienacao-e.html>>. Acesso em 05 jun. 2016.

CAPÍTULO II: O MANGÁ E O SEU PAPEL NO ENSINO DE HISTÓRIA

No capítulo I eu apresentei os chamados nativos digitais, aquela geração ligada à internet e aos meios midiáticos. Se ao trabalharmos com essa geração em sala de aula encontramos alguns problemas, entre eles, o descaso com a matéria e em específico a matéria de história e também me arrisco a dizer o descaso com o professor. Penso nisso, imagino que essa geração tão ligada aos meios de comunicação rápida, é uma geração também sem paciência, estressada e com uma carga de leitura muito pequena, essa última não é um problema só dessa geração. Lembro que nos anos 1990 vi as mães de meus amigos dando livros para seus jovens filhos seguidos da frase “pode ler, esse tem figurinhas”, para que o jovem mostrasse interesse pela leitura. Mas se nos perguntarmos, será que nos dias atuais a carga de leitura das crianças e jovens diminuiu ainda mais ou eles apenas mudaram o foco da leitura? Arriscaria-me a dizer que as duas coisas aconteceram, para “defender” a primeira pergunta diria que, podemos notar isso nas redações e nas respostas das questões abertas das provas aplicadas em sala de aula, por exemplo, os erros de português parecem mais frequentes e em maior número. E respondendo a segunda diria que o número de mangás vendidos vem aumentando cada dia mais. Por mais que um mangá não seja equivalente a uma obra Shakespeare, ele não deixa de ser uma forma de leitura e muito atrativa para os jovens.

Nesse caso, porque não trabalharmos com o mangá em sala de aula? Sei muito bem que isso não tirará o livro didático da sala de aula, e claro que essa não é a minha intenção como já foi dito, a intenção é a de termos mais uma ferramenta em sala de aula. Se por um lado diminuiu a leitura de grandes clássicos e isso é uma perda inestimável, do outro lado se começou a utilizar-se uma leitura que nem mesmo é feita por nós em sua grande parte vem de fora. Que tal usar esse mangá para fazer provocações aos alunos leitores, como procurar o que pode ser um fato que realmente aconteceu na história, daquele que foi criado pelo autor? Mas para isso tenho que apresentar essa minha ferramenta de estudo e pesquisa.

Se você perguntar a qualquer um leitor de mangá se aquilo é um gibi, prepare-se para a briga, nunca faça essa comparação, mas isso não faz com que ele não se encaixe na classificação se assim posso chamar, de história em quadrinhos, os mangás são considerados por muitos como dos maiores fenômenos de comunicação em massa japonesa.

A própria palavra mangá significa não só história em quadrinhos, mas também revista de HQ, caricatura, cartum e até mesmo desenho animado. Grande fenômeno de cultura de massas, o mangá está em toda parte, desde a escola à publicidade, à revista semanal, até mesmo nas mãos de idosos e de executivos. Tal como o cinema de Hollywood para os ocidentais, o mangá é um espelho moral que representa e orienta o cotidiano japonês.²⁵

Mais a frente tentarei explicar como e quando o manga se tornou esse grande fenômeno de comunicação, “lido pro crianças, executivos, dona de casas, estudantes, operários e idosos”. A leitura do mangá será sempre feita, da esquerda para a direita de cima para baixo, começando pelo que seria o final de um livro “normal”, como podemos notar na imagem abaixo.



Imagem 2 - Salam Dunk²⁶

²⁵ LUYTEN, Sonia Bibe. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra, 2010.

²⁶ INOUE, Takehiko. Salm Dunk. São Paulo 2005. Editora Conrad. Inserir nas referências.

Segundo autores como Sonia Bibé Luyten, em seu livro *Mangá o poder dos quadrinhos japoneses*, pode-se notar que o consumo de mangás pelos ocidentais é bem maior que o consumo de quadrinhos feito pela população japonesa, e autora ainda leva em conta quadrinhos muito conhecidos e populares mundialmente como é o caso de Batman e Super-Homem que integram a cultura popular do século XX. Talvez um dos grandes motivos de os quadrinhos japoneses superarem os HQs seriam os traços feitos pelos autores. No mangá, por exemplo, podemos notar que olhos dos personagens são sempre grandes, a explicação para isso é que, dessa forma, o personagem consegue demonstrar seus sentimentos como raiva, tristeza, alegria e assim por diante, a até mesmo no modo de narrar a história chama muito a atenção para os personagens. Segundo Sonia Luyten, a indústria de mangás movimenta bilhões e não somente por causa das publicações, mas também pela quantidade de subprodutos que se vendem, como por exemplo, adesivos para carros e até mesmo no modo de se vestir dos japoneses. Devemos considerar que em grande parte dos mangás se destaca muito a beleza, a força física presente nos esportes, a disciplina, entre outras coisas.

Atualmente pode-se até ter muitos livros trabalhando a história em quadrinhos japonesa, mas o problema é que a grande maioria ainda está em língua japonesa: “Além disso, a grande maioria segue uma linha mais informativa do que explicativa da relação causa-efeito do fenômeno”²⁷.

Isso acaba com que se crie uma barreira para tais assuntos ainda hoje. Mas desde a década de 1950 a história em quadrinhos vem recebendo um pouco mais de atenção, isso porque “As histórias em quadrinhos passaram a ser incluídas nas pesquisas de comunicação de massa e consagradas como a arte do século XX”²⁸.

Outro fator que leva a esse problema de falta de pesquisas sobre esse tema, poder ser barreira linguística ou até mesmo pela falta de conhecimento dos assuntos tratados nos mangás pelos ocidentais. Para Sonia Luyten os mangás podem ajudar a revelar como que um país que até meados do século XVIII vivia praticamente em um sistema feudal passou a ser uma das maiores potências tecnológicas do mundo atualmente.

²⁷ LUYTEN, Sonia Bibé. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2010. p. 15.

²⁸ Idem, p. 13.

Um exame do conteúdo e das fases históricas dos quadrinhos japoneses poderá servir de parâmetro para conhecer melhor as realidades contrastantes do Japão, que hoje se tornou modelo de eficiência tecnológica, de sistema empresarial, de divisão equitativa de renda, de alto índice de segurança e de baixa criminalidade. Tudo isso aliado a história milenar do povo, à figura dos samurais, à grandiosidade dos templos e castelos, associado a robôs e computadores.²⁹

Quais respostas poderiam dar, quando perguntados por que um dos países com maiores número de pessoas letradas consumiriam um número tão grande de mangás. Uma ideia é que o grande consumo de televisores nos anos 1950 fez com que a mídia impressa começasse a se sentir ameaçada. Outra análise feita pela autora Sonia é a questão da superpopulação do Japão, como as crianças teriam um espaço muito pequeno para brincar fora de casa, elas ficariam mais dentro de casa lendo quadrinhos, jogando jogos eletrônicos ou assistindo televisão.

Outra forte corrente de opinião defende a tese de país superpopuloso. As crianças japonesas têm menos espaço para brincar do que as de outros países e a tendência é ficar cada vez mais dentro de casa lendo quadrinhos.

Os quadrinhos japoneses são uma perfeita forma de entretenimento, leve, de fácil digestão, que os japoneses contemporâneos utilizam para esperar trens, ônibus, médicos, burocratas e todas as formas de espera às quais eles se adaptaram pacientemente.³⁰

Além da parte geográfica que faz com que uma grande parcela do território japonês seja cercada por montanhas, alguns fatores que contribuíram para o período de “dificuldades” do Japão foi a guerra contra a China. Após a Segunda Guerra a economia japonesa começou a se estabilizar, contando com uma “ajuda” norte americana, que queria acabar com o comunismo na Ásia. A década de 1960 existe uma grande “exportação” de jovens para outras partes do mundo em busca de conhecimento que pudesse ajudar seu país e foi nesse momento que o mundo começou a conhecer o Japão como uma potência industrial e econômica, como cita a autora Sonia Luyten. Com todo o crescimento nipônico na década de 1970, o Japão passou a ter problemas com seu grande crescimento, podemos citar o crescimento dos centros

²⁹ LUYTEN, Sonia Bibe. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra, 2010. p. 14.

³⁰ Idem. p. 15.

urbanos e com isso a diminuição das casas, a população entre outras coisas. Até isso influenciou a venda de mangás no Japão. Para alguns foi essa transformação de um país pobre e que, a partir de agora, passou a ter um grande crescimento econômico, passou a existir o chamado pelos próprios japoneses de era do lazer. O crescimento desenfreado dos centros urbanos contribuiu para o crescimento de leitores de mangás, isso porque a falta de espaço que fazia com você não saísse de casa, era a mesma que contribuía para as pessoas lerem como forma de lazer dentro de casa.

O chamado *boom* do mangá no Japão já vinha ocorrendo até mesmo antes da Segunda Guerra Mundial. Como nos mostra o trecho abaixo:

Antes da Segunda Guerra Mundial, os quadrinhos japoneses já haviam se firmado no gosto popular, pois, a partir dos anos 20, os desenhistas japoneses estabeleceram sua independência das produções ocidentais e cada vez menos no mercado brasileiro. Isso porque, uma vez aliada à sua própria tradição de ilustração no formato dos quadrinhos ocidentais, os japoneses souberam adaptar, ou seja, “ajaponesar” o conteúdo das histórias para o gosto local.³¹

Esse *boom* pode ser notado no numero de publicações dos mangás, que nos anos 1980 atingiram 27% do total de publicações de livros e revistas, como se pode notar no trecho a seguir: “no campo de revistas e livros, em 1980, atingiu-se o volume de 4,3 bilhões de livros e revistas produzidas, dos quais 27 por cento desse total, ou seja, 1,6 bilhões destinava-se a publicações de história em quadrinhos, os mangás”³².

Podemos notar que existe um grande número de mangás que se utilizam do esporte para mostrar o lado técnico, responsável e disciplinado dos japoneses, e claro, como um grande número de mangás dessa categoria surgiu no período de pós-guerra, eles também serviam para tirar aquele sentimento de derrota.

³¹ LUYTEN, Sonia Bibe. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra, 2010. p. 26.

³² Idem.



Imagem 3 – Salam Dunk³³

Uma das principais razões para esse renascimento foi o fato de que o povo japonês, uma vez derrotado, queria apagar o mais rápido possível os traços de vigência de outros ideais. Os mangás do pós-guerra não exploraram o tema bélico, como foi feito em outros países, por uma única razão. O Japão hoje é a única grande nação do mundo a ter uma cláusula em sua Constituição renunciando à guerra para sempre e proibindo a manutenção de forças de combate aéreas, navais ou terrestres³⁴.

Além dos já citados, outro fator que levou ao grande consumo dessas histórias em quadrinhos foi o baixo valor de compra, ainda hoje o preço do mangá gira em torno do preço da passagem de metrô, enquanto aqui no Brasil os preços variam, podem chegar a custar de R\$ 6,99 a R\$ 16,90, salve aqueles que podem sair mais baratos ou mais caros que os citados. Grande parte dos mangás são “descartados” nos bancos do metrô, dos ônibus, nas praças... Isso por causa do baixo valor de compra e pelo espaço reduzido das casas para guardar tais objetos.

³³ LUYTEN, Sonia Bibe. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra, 2010. p. 26.

³⁴ Idem. p. 28.

Ainda sem adentrar ao assunto do mangá em sala de aula, continuarei a demonstrar a importância de tal instrumento na vida cotidiana dos japoneses e, porque não, na vida dos ocidentais. Volto a falar sobre a geração atual dos alunos, crianças que nasceram “ligadas” à tecnologia. Com todo esse aparato tecnológico pode ocorrer desses jovens desenvolverem o que a autora Sonia Bibe Luyten chama de tecnostress, ou seja: “A síndrome decorrente do medo ou do envolvimento demasiado com computadores. Essa falta de adaptação às máquinas, ou então seu envolvimento intenso com elas, tem feito as pessoas se isolarem ou perderem o contato com seu meio”³⁵.

Do início do meu trabalho até o momento venho falando dessa geração conhecida como nativos digitais e procurando meios de não perder o aluno em sala de aula. Como fazer isso? Pensei nos mangás e nos jogos de vídeo game, venho tentando mostrar como essa geração se porta, e a importância dos eletrônicos e dos mangás em suas vidas, se assim posso dizer. Tentei mostrar o que é o mangá, o porquê dessa popularidade, como é visto no Japão seu local de origem. E pretendo agora utilizar mais algumas imagens de mangás em que pude notar a participação da história em seus conteúdos, mais uma vez, sei sim que há uma mescla de ficção e história verdadeira, e esse ponto que pretendo mostrar aqui. Os mangás não foram escolhidos aleatoriamente e nem somente pelo meu gosto particular, usarei três mangás que serão eles *Green Blood*³⁶, *Rurouni Kenshin*³⁷ e *Vinland Saga*³⁸. Como eu disse, os mangás foram escolhidos de acordo com seu conteúdo histórico e de acordo com o que eu encontro nos livros didáticos do ensino regular.

O primeiro mangá é o *Rurouni Kenshin*, mais conhecido pelos leitores do Ocidente como *Samurai X*, um dos mangás mais populares dos anos 1990. Ele conta a história de Himura Kenshin, um “ex-samurai” que faz uma promessa de nunca mais matar, isso porque o personagem foi um grande assassino no período denominado Xogun (Xogunato). O período histórico do mangá se passa no final do Xogunato, início da era Meiji do Japão. Escolhi algumas imagens que explicam mais ou menos a história escolhida. Lembrando que a leitura é feita de cima para baixo da direita para esquerda. Em alguns momentos podem ser encontradas imagens coloridas, mas a maior parte do mangá é em preto e branco.

³⁵ LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2010. p. 29.

³⁶ KAKIZAKI, Masasumi. *Green Blood*. São Paulo: JBC, 2014. Edição 1, total de 4 volumes.

³⁷ WATSUKI, Nobuhiro. *Rurouni Kenshin, Crônicas da Era Meiji*. São Paulo: JBC, 2012. 2 edição. 28 volumes.

³⁸ YUKIMURA, Makoto. *Vinland Saga*. São Paulo: Panini Comics, 2015. edição 1 volume 1.



Imagem 4 - Rurouni Kenshin³⁹

³⁹ KAKIZAKI, Masasumi. Editora JBC. São Paulo 2014.



Imagem 5 - Rurouni Kenshin⁴⁰



Imagem 6 – Rurouni Kenshin⁴¹

⁴⁰ Idem.

⁴¹ Idem.

As imagens escolhidas estão contidas nas edições número 1 e número 2, escolhi apenas duas que mostram o que é a história, quando se passa e algumas mudanças ocorridas com a chegada de uma nova era, poderia ter usado uma imagem que contém uma mudança tecnológica, mas utilizei-me de uma que mostra uma mudança gastronômica e política, se assim posso dizer. A coleção é composta por 28 mangás.

O segundo mangá escolhido chama-se Vinland Saga, a história se passa nas invasões Vikings, não posso citar um personagem principal até o momento porque acredito eu que seja mais que um. Até o momento foram lançados 11 números. As imagens escolhidas são referentes aos números, 3, 7 e 8. A escolha desse mangá foi feita muito por causa dos mapas utilizados e pela história, que não vemos e não passamos aos alunos do ensino regular, mesmo com todas as suas curiosidades sobre tal tema.



Imagem 7 - Vinland Saga ⁴²

⁴² YUKIMURA, Makoto. Vinland Saga. São Paulo: Panini Comics, 2015. Edição 1 volume 1.



Imagem 8 - Vinland Saga⁴³

⁴³ Idem.

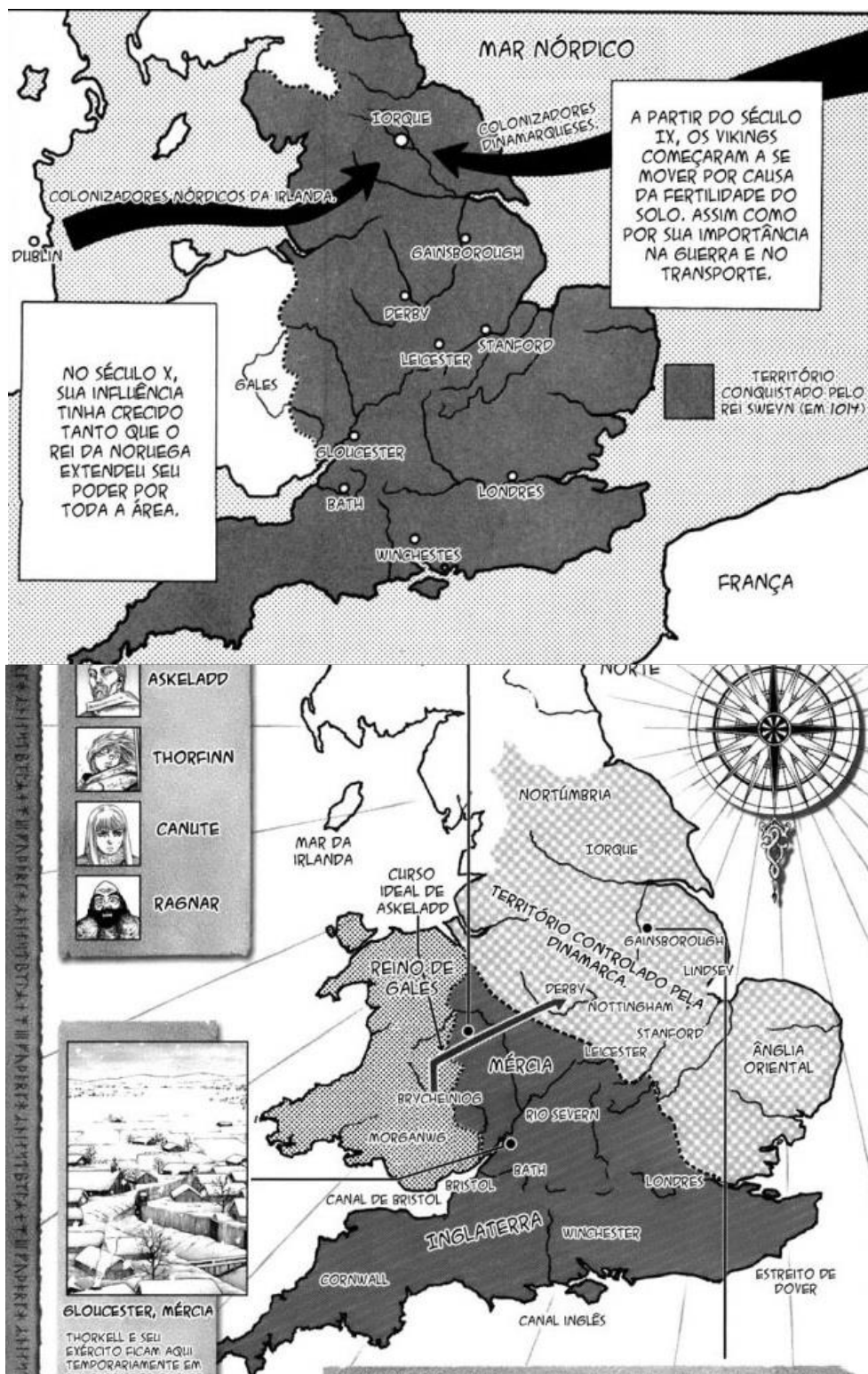


Imagem 9 - Vinland Saga ⁴⁴

⁴⁴ Idem.

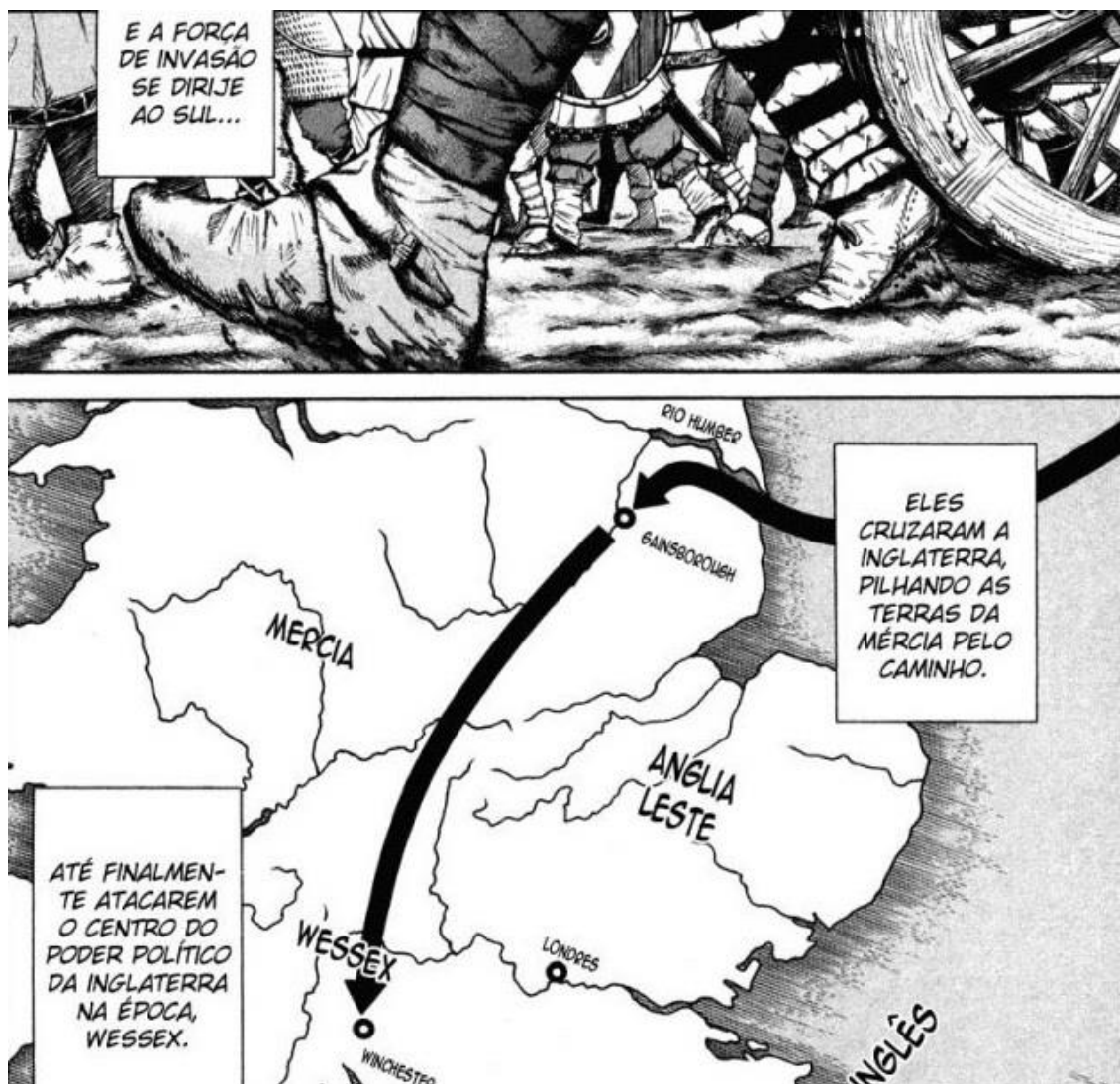


Imagem 10 - Vinland Saga ⁴⁵

⁴⁵ Idem.



Imagem 11 – Vinland Saga⁴⁶

O terceiro mangá escolhido foi Green Blood, que conta a história de duas gangues rivais de Nova Iorque, a *Grave Digger* e a *Iron Butterfly*. O mangá mostra desde a chegada dos estrangeiros, passando por partes da guerra civil e a criação de leis como a de Jim Crow, tal como se nota nas imagens a seguir.

⁴⁶ Idem.

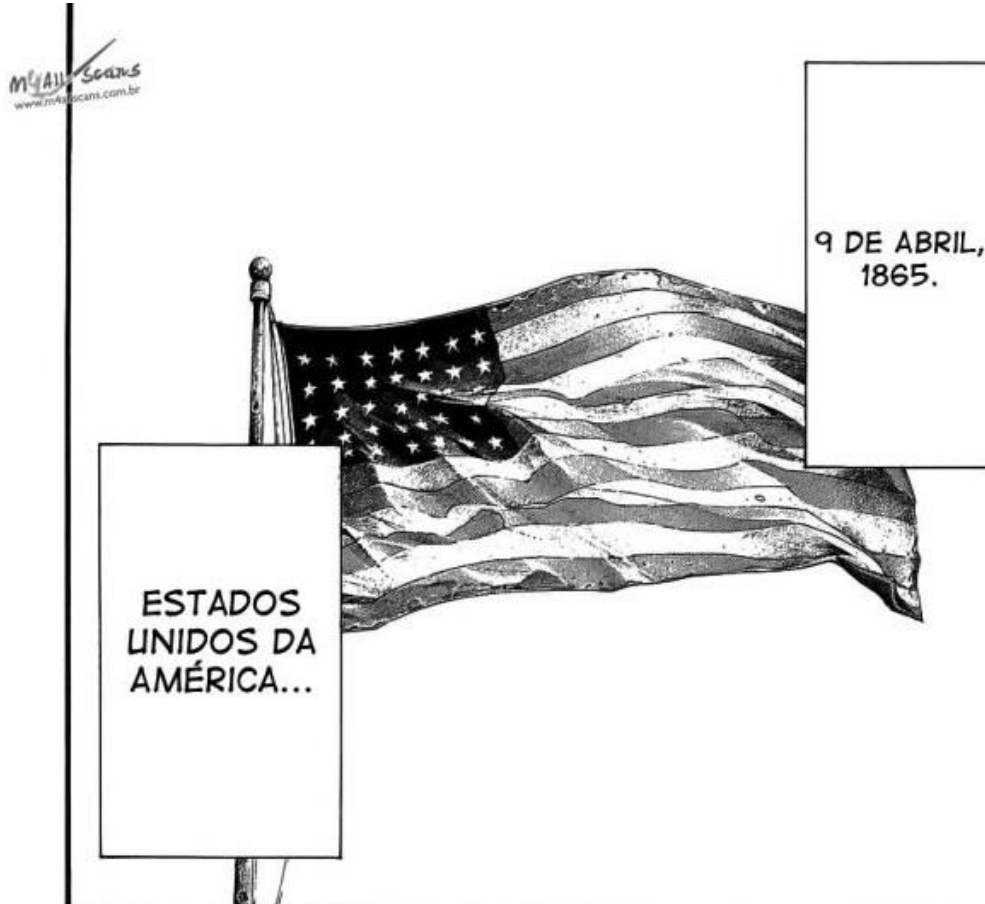


Imagem 12 – Green Blood⁴⁷

⁴⁷ KAKIZAKI, Masasumi. Green Blood. São Paulo: JBC, 2014. Edição 1, total de 4 volumes.



Imagem 13 – Green Blood⁴⁸

⁴⁸ Idem

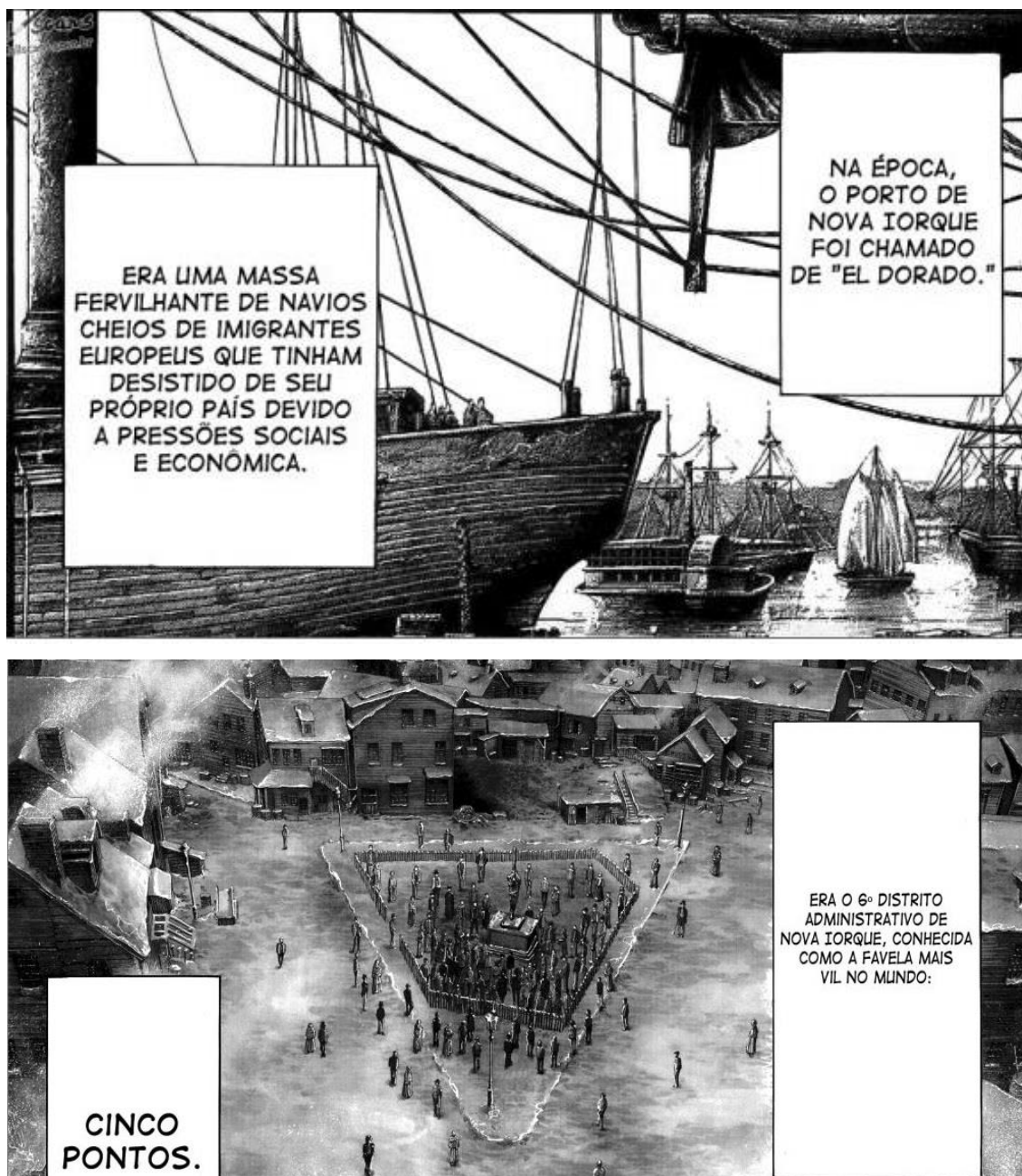


Imagem 14 – Green Blood⁴⁹

⁴⁹ Idem

APESAR DA PROCLAMAÇÃO DE EMANCIPAÇÃO, UMA NOVA FORMA
DE SEGREGAÇÃO CHAMADA DE "JIM CROW LAWS" FOI CRIADA.
PARA O AMERICANOS DO SUL, ESSAS NOVAS LEIS FORAM
ABRAÇADAS E ACOLHIDAS DE BRAÇOS ABERTOS...

SERIA UM SÉCULO MAIS TARDE, ANTES DO MOVIMENTO
PELOS DIREITOS CIVIS GANHAR QUALQUER FORÇA E
TRABALHAR NO SENTIDO DE PÔR UM FIM
PERMANENTE À SEGREGAÇÃO RACIAL.

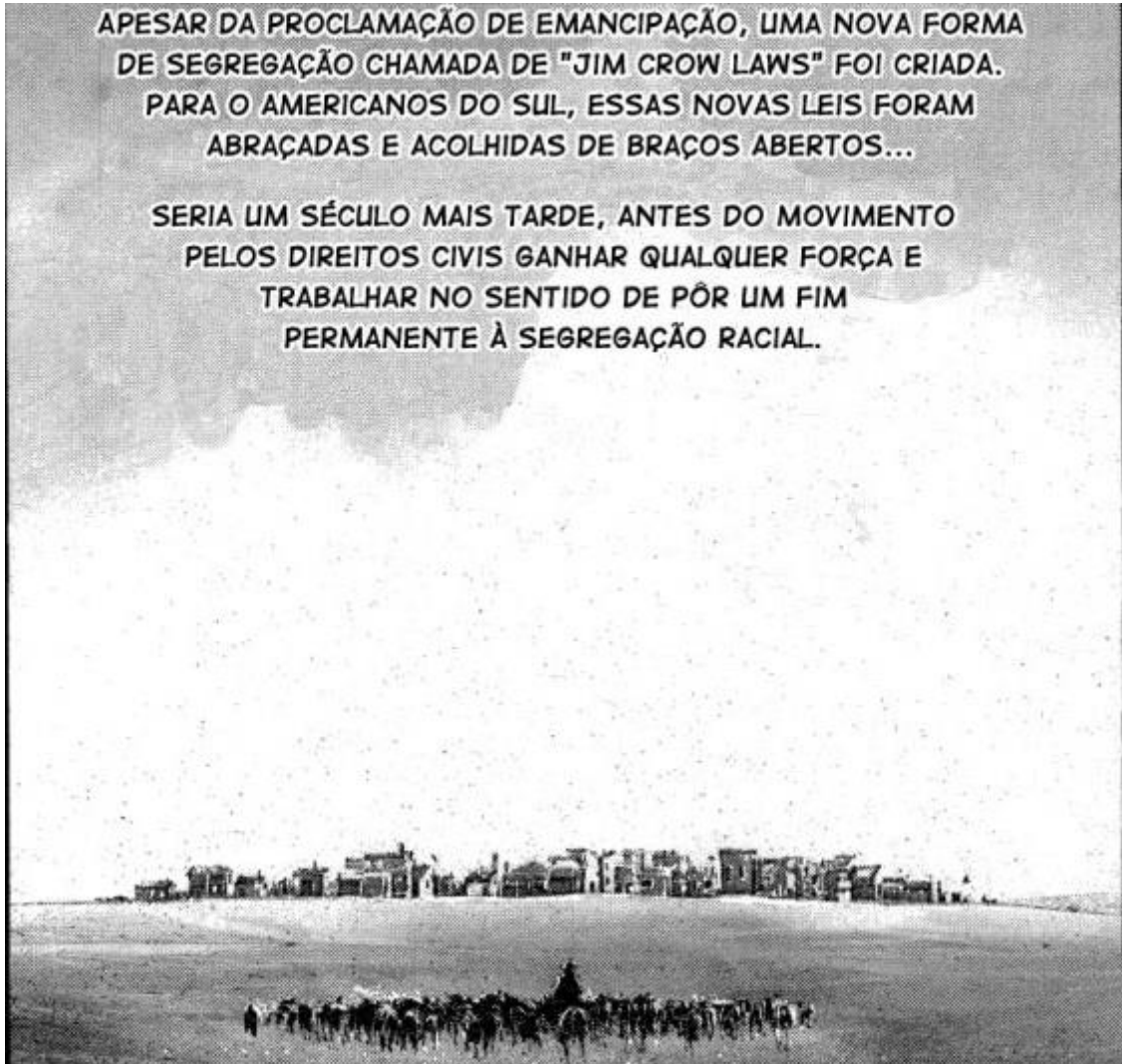


Imagem 15 – Green Blood⁵⁰

⁵⁰ Idem.

A PROCLAMAÇÃO DE EMANCIPAÇÃO
FOI PROMULGADA DURANTE A GUERRA CIVIL COM A
ESPERANÇA DE DAR AOS EX-ESCRAVOS DIREITOS HUMANOS
BÁSICOS E UM LUGAR RESPEITÁVEL NA HIERARQUIA SOCIAL.
MAS DURANTE O PERÍODO DE RECONSTRUÇÃO QUE OCORREU
UM POUCO DEPOIS, AS LEIS RANCOROSAS APELADAS DE
"CÓDIGOS NEGROS" FORAM PROMULGADAS. APESAR DESSAS
LEIS MALICIOSAS, MUITOS ESCRAVOS LIBERTADOS SENTIRAM
QUE SUAS CIRCUNSTÂNCIAS TINHAM MELHORADO. NO ENTANTO,
A VERDADE É QUE A GRANDE MAIORIA DOS BRANCOS CONTINUOU
A MENOSPREZAR OS NEGROS COM UMA ATITUDE E CRENÇAS
SEMELHANTES ÀS REALIZADAS DURANTE A ESCRAVIDÃO.



Imagem 16 - Green Blood⁵¹

A minha intenção não é substituir o livro didático, e nem criar um novo material didático, mas dar a possibilidade de trabalhar em sala de aula com aquela realidade vivida fora da escola pelo aluno, assim como alguns passam filmes, outros passam músicas, porque não a leitura de um mangá que pode muito bem ser passada como um complemento para os materiais já utilizados pelo professor. Como disse, todos os mangás citados aqui têm um fundamento histórico e conteúdo que pode ser encontrar nos livros didáticos facilmente.

⁵¹ Idem.

Assim, imagino que temos em nossas mãos mais uma grande ferramenta para ser explorada em sala de aula.

CAPÍTULO III: JOGOS DIGITAIS E SUA POSSÍVEL UTILIZAÇÃO EM SALA DE AULA

Muito se fala em jogos digitais e sua utilização em sala de aula. Mas por que jogos digitais? Como podemos, notar toda a pesquisa é feita sobre a utilização de outros meios de materiais em sala de aula, seja o jogo digital, seja o mangá, que é a outra ferramenta que escolhi para trabalhar. Para diferentes autores, existe a possibilidade de utilizar-se de jogos para mostrar/trabalhar o desenvolvimento cognitivo, trabalhar e desenvolver o raciocínio lógico e também o crítico, e até mesmo a utilização de jogos para mostrar a capacidade de solucionar problemas.

Mas claro, como foi discutido no capítulo anterior, a minha intenção não é criar um novo livro didático, uma nova fórmula para dar aula, mas possibilitar a utilização de novas ferramentas em sala de aula. Um dos maiores problemas que encontrei para o desenvolvimento da minha pesquisa é que por mais que se tenha muito material, não foi desenvolvido um meio de utilizar todas essas produções no desenvolvimento do ensino-aprendizagem. Por isso, insisto que a monografia tem como objetivo de formar o ensino em sala de aula.

Egenfeldt-Nielsen (2009) considera que alguns jogos eletrônicos são melhores que outros para fins educacionais e que a maior dificuldade é identificar quais são os jogos e os computadores que favorecem a prática educativa e que facilitam o ensino e a aprendizagem.⁵²

Em relação a esta parte da pesquisa, utilizei a análise do jogo desenvolvido por Catalães e que já está sendo traduzido para o português. O jogo se chama Miquel Crusafont, e se baseia no vida do paleontólogo especialista em mamíferos que leva o nome do jogo.

O jogo prevê uma forma de aprendizagem baseada no modelo cognitivista que envolve crianças no processo de ensino fundamental. Vale ressaltar que o jogo digital desenvolvido e aqui apresentado, não tem a pretensão de substituir o professor, mas de servir de apoio ao processo de ensino e aprendizagem.⁵³

⁵² EGUÍA-GÓMEZ, José Luiz; CONTRERAS-ESPINOSA, Ruth S.; SOLANO-ALBAJES. Lluís; HIDEBRAND, Hermes Renato. Usando um jogo digital na sala de aula do ensino fundamental: Visão dos Professores. XI SBGames. Brasília. Novembro, 2012. p. 159.

⁵³ Idem. p. 159.

Uma das personagens principais se chama Sandra Li, essa seguirá os passos do paleontólogo. No início do jogo é mostrada uma sequência de vídeos na qual é apresentado ao jogador se assim posso dizer, o espaço e tempo onde o jogo se passa.

A estrutura dramática do jogo é dividida em duas partes: a primeira trata do “mundo real” e consiste em uma narrativa linear que contém fatos históricos sobre a vida de Crusafont e de seus contemporâneos. Já a segunda, trata de um “mundo imaginário” e cria um novo ambiente onde o jogador interage com animais pré-históricos, com bases nas conclusões de Miquel Crusafont.⁵⁴

No decorrer do jogo nossa personagem principal terá que demonstrar certo conhecimento sobre alguns fatos reais da história Catalã, por exemplo, a Guerra Civil Espanhola, que será apresentada através de uma pintura de Picasso. O jogo, claro, como foi dito, tem a intenção de ajudar no processo de desenvolvimento dos alunos, por exemplo, na capacidade de aprender, raciocínio lógico e matemático, entre outros. Assim sendo, o jogo tem como alguns de seus objetivos:

Desenvolver a capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, escrita e do cálculo;
Compreender a vida escolar como integrada ao sistema político/social, utilizando e aplicando os conhecimentos adquiridos na construção de uma sociedade democrática e solidária;
Valorizar e empregar o diálogo como forma de esclarecer conflitos e tomar decisões coletivas;
Trabalhar a consciência individual e coletiva da criança e desenvolver hábitos produtivos como autodisciplina, confiança, responsabilidade, criatividade e interesse na aprendizagem.
Conhecer características fundamentais do país nas dimensões sociais, materiais e culturais, construindo a noção de identidade nacional;
Propiciar condições para a criança construir uma imagem positiva de si, o respeito próprio traduzido pela confiança em sua capacidade de escolher e realizar seu projeto de vida, consciente de seus direitos e deveres;
Atuar de forma solidária em situações cotidianas [em casa, na escola, na comunidade local] e em situações especiais;
Conhecer e compreender, as noções básicas relacionadas à preservação do meio ambiente;
Perceber, apreciar e valorizar a diversidade sociocultural, adotando posturas de respeito pelos diferentes aspectos e formas do patrimônio natural, étnico e cultural;

⁵⁴ Idem, p. 159.

Compreender que a condição de saúde é produzida nas relações com o meio físico, econômico e sociocultural;
Saber utilizar diferentes fontes de informações e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos;
Utilizar diferentes linguagens verbais, matemáticas, gráficas, plásticas, corporais como meio para expressar e comunicar suas ideias, interpretar e usufruir as produções da cultura.
Conhecer a diversidade do patrimônio étnicocultural de seu país, tendo atitude de respeito SBC – Proceedings of SBGames 2012 Culture Track – Short Papers XI SBGames – Brasília – DF- Brazil, November 2nd – 4th, 2012 160 para com as pessoas e grupos que compõem, reconhecendo a diversidade cultural como um direito dos povos e dos indivíduos e elemento de fortalecimento da democracia;
Fortalecer os vínculos de família, dos laços de solidariedade humana e de tolerância recíproca em que se assenta a vida social.⁵⁵

Podemos notar que os autores detalham o jogo e demonstram exatamente como isso pode ser usado, não apenas em sala de aula, mas na vida profissional desse aluno também. No decorrer do trabalho pode ser encontrada a informação de que esse jogo pode ser feito impresso também, e se tornar um jogo de tabuleiro. Usei desse trabalho e usarei tantos outros no decorrer desse terceiro capítulo, para defender a minha ideia de que podemos e devemos nos adaptar a essa geração de nativos digitais. “O jogo digital como uma experiência narrativa, onde se contam histórias, permite a construção de realidades que pode ser considerado um recurso cognitivo básico pelo qual os seres humanos conhecem o mundo”⁵⁶.

Jogos digitais de forma narrativa (nos quais se narra a história) têm o grande poder de fazer com que os discentes consigam construir uma realidade, se assim posso dizer, e isso para muitos autores como Eguía-Gómez et al pode ser considerado uma um recurso cognitivo básico. Todo esse trabalho de nada adianta por alguns motivos básicos e algumas barreiras que nós como educadores encontramos e até mesmo criamos algumas delas para o nosso dia a dia no trabalho. Novamente, o nosso meio de ensino parece não estar aberto para diálogos, quando se trata de mudanças em na sala de aula. Na questão da utilização de mangás e vídeo games em sala de aula, isso para alguns educadores parece um absurdo, pois esse mesmo tema pode acabar com o meio tradicional de ensino, que para muitos educadores é a melhor forma de se trabalhar em sala de aula.

⁵⁵ EGUÍA-GÓMEZ, José Luiz; CONTRERAS-ESPINOSA, Ruth S.; SOLANO-ALBAJES. Lluís; HIDEBRAND, Hermes Renato. Usando um jogo digital na sala de aula do ensino fundamental: Visão dos Professores. XI SBGames. Brasília. Novembro, 2012. p.160.

⁵⁶ Idem, p. 162.

Para que se possa fazer isso, trabalhar com outros meios midiáticos é necessário, segundo Eguía-Gómez et al, seguir alguns pontos. Perceba-se que existem pontos onde a participação dos pais também é necessária.

O professor deve liderar a iniciativa de uso dos jogos em sala de aula e, isto, é visto como o principal fator de sucesso para esta ação.

- O professor deve contar com o apoio e empenho das instituições e do corpo docente das escolas.
- As instituições de ensino devem apoiar o uso dos jogos digitais dentro e fora das escolas.
- O planejamento escolar deve dedicar tempo específico para uso destes tipo de jogos.
- Deve-se criar redes de apoio para compartilhar experiências, a fim de garantir a sustentabilidade a longo prazo.
- Deve-se utilizar métodos específicos, onde o aluno pode mostrar as habilidades adquiridas depois do uso dos jogos.
- As instituições devem incentivar os pais dos alunos a jogar com seus filhos, de preferência os mesmos jogos utilizados na sala de aula.⁵⁷

Como podermos notar, a utilização de jogos em sala de aula é sim possível, é um campo muito pouco estudado? Sim, mas esse estudo vem caminhando, arrisco-me a dizer que está caminhando até mesmo a passos largos. Um dos maiores problemas que encontramos quando se fala em jogos digitais é o já citado preconceito, muitos acreditam que os jogos digitais levam à exclusão do indivíduo da sociedade, veja bem, não estou dizendo que isso não aconteça e muito menos estou dizendo que aconteça, o que eu quero falar e mostrar é que com a grande evolução dos jogos, sejam eles de plataforma como PlayStation, desenvolvido em meados dos anos 1990, chegou realmente as lojas japonesas em 1994, um ano depois chegaria as lojas Ocidentais. O Xbox começou a aparecer no mercado também nos anos de 1990, para ser mais exato em 1998. Podemos notar que na atualidade, está sendo criando um grande número de jogos que só é possível se jogar online e mais em certos momentos do jogo você obrigatoriamente precisa da ajuda de outra pessoa, podemos notar e até mesmo quebrar essa ideia da isolamento da criança, ela não joga somente com uma máquina, existem outras pessoas jogando junto com ela, a diferença é que um está no Brasil e outro nos Estados Unidos.

⁵⁷ EGUÍA-GÓMEZ, José Luiz; CONTRERAS-ESPINOSA, Ruth S.; SOLANO-ALBAJES. Lluís; HIDEBRAND, Hermes Renato. Usando um jogo digital na sala de aula do ensino fundamental: Visão dos Professores. XI SBGames. Brasília. Novembro, 2012. p. 162.

Acredito que isto ocorre por estarmos vivendo em um momento de grandes mudanças, não somente as tecnológicas, mas culturais, econômicas e políticas. Penso, e deixei isso bem claro, que os jogos contribuem sim para o ensino aprendizagem de uma criança. As tecnologias estão facilitando e quebrando a barreira do espaço e tempo, a possível comunicação rápida não é de todo ruim, os jogos online podem ajudar na tomada de decisão rápida que uma empresa tanto busca em seu “novo” funcionário. E nós, como educadores, temos um grande papel nessa inclusão digital em sala de aula. Quando um professor escolhe ou até mesmo cria um jogo para ser utilizado em sala de aula é de responsabilidade dele (professor): “Proporcionar, intermediar e acompanhar o processo de desenvolvimento da autoestima, linguagem, pensamento, raciocínio, afetividade de cada criança, propondo situações diversificadas e enriquecedoras para a tomada de decisões, escolhas e intercâmbios de ponto de vista desses sujeitos”⁵⁸.

Quando um professor insere um jogo, um mangá ou utiliza qualquer outro material que não seja o livro didático, esse professor tem o poder de ampliar o vocabulário dessa criança, tem a “força” de desenvolver o raciocínio lógico do aluno e a capacidade de preparar esse aluno para uma prova como a prova do Enem, estimulando seu aluno a desenvolver sua capacidade de associação. Depois de mais de quarenta páginas falando sobre a utilização de jogos e mangás no ensino de história, a solução está clara, depois que fazer com que todos os alunos tenham muitos jogos, brinquedos eletrônicos, estantes cheias de mangás e pronto, temos uma geração de alunos que não seguem aquela linha de pensamento conquistada pelo livro didático. Não, absolutamente não é isso, precisamos de educadores que saibam selecionar o que trabalhar, como trabalhar com seus alunos usando mais um material “didático” em sala de aula. E talvez por isso, ainda não temos tantos educadores dispostos a incluir mais uma coisa em sua longa vida em sala de aula, que já é composta por provas, correção das mesmas, utilização do material escolar, dominar a sala de aula, preparar sua aula e conseguir trabalhar aquilo que foi preparado para a aula.

Mesmo com toda uma carga considerável de trabalho, acredito que um nossos grandes deveres como educadores é fornecer um busca de conhecimento que vá além do livro didático, temos o poder de fazer com esses alunos consigam chegar a um ensino superior, com uma carga educacional que não os prejudiquem e não os deixem ao ponto de desistir de uma

⁵⁸ KONRATH, Mary Lúcia Pedroso; FALKEMBACH, Gilse Antoninha Morgental; TAROUÇO, Liane Margarida Rockenbach. Utilização de jogos na sala de aula: Aprendendo Através de atividades Digitais. Novas tecnologias na Educação. CINTED-UFRGS. V. 3, n. 1, maio, 2005.

graduação por causa de um ensino defasado. Muitos entram na universidade, sem realmente saber de coisas que poderia ter aprendido no ensino médio, volto a ressaltar, o trabalho não tem a intenção de criar um novo meio de ensino, mas de mostrar que temos mais uma ferramenta para contribuir para o desenvolvimento dos nossos alunos e futuros profissionais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta monografia trabalhei com a perspectiva de complementar o ensino de história com mangás e jogos. Utilizei, sobretudo, os mangás e os jogos, que a meu ver, referem-se a situações históricas específicas, por exemplo, a história Feudal do Japão, a história dos povos Vikings, entre tantas outras histórias que podemos encontrar com esses materiais.

Um dos grandes problemas que podemos citar para o educadores não utilizarem desses materiais: jogos e mangás, seria “a falta de jeito” de alguns professores para com esses novos instrumentos, se pegarmos um professor com mais de 20 anos de carreira, realmente esse professor terá um pouco de dificuldades para trabalhar com tais meios. Digo um pouco porque lembro-me da utilização do retroprojeto em sala de aula nos anos 2000, o trabalho que se tinha para fazer um mapa ou até mesmo um texto para uma única transparência, ficava imaginando o trabalho que o professor não tinha para preparar uma aula com cinco imagens, no auge dos meus dez anos ouvi que aquilo somente atrapalhava e tirava a atenção do aluno. Ao mesmo tempo existiam educadores que entendiam que ao mostrar um mapa em sala de aula, que não fosse utilizando aquele mapa que ainda existe em muitas escolas, ou ao invés de tentar desenhar uma célula no quadro e perder de cinco a dez minutos ele poderia fazer isso em uma transparência. Esse mesmo educador se esforçou para deformar aquele estilo de aula onde o quadro cheio significa conhecimento.

Atualmente existe o Data Show, sei que para se usar um data show em uma escola pública carece de uma paciência enorme, por vários motivos, ter que reservar o mesmo, além de que em muitas escolas a utilização do mesmo não era bem vista pelos outros educadores. O ponto que eu quero chegar é que o ensino em todos os momentos passa por um processo de evolução tecnológica, seja de um retroprojeto para um Datashow ou de um Datashow para uma quadro inteligente, e em todos os momentos existirá o velho preconceito com o que é novo. Nós, como educadores e apaixonados pelo que fazemos, acredito que temos a obrigação de nos especializarmos, de nos reeducarmos, de conhecer coisas novas, veja bem, não estou falando que todos os dias teremos que prepara um “show” de aula, sei muito bem que temos que seguir regras, mas sei muito bem que na universidade nas aulas de cunho pedagógico nos é mostrado sempre que é necessário a mudança, que não podemos ficar preso ao livro sempre.

Deixo em aberto a possibilidade de se trabalhar com os jogos e mangás em sala de aula, que não seja apenas os citados na monografia. Creio que as crescentes transformações

tecnológicas nos levem a cada dia mais, para esse campo de pesquisa. Tenho o pensando de levar a pesquisa adiante para continuar a trabalhar com essas alternativas em sala de aula e desenvolver meios de como utilizar esses materiais mais facilmente. Como eu disse, o leque de jogos e mangás é muito grande e creio que os trabalhos de pesquisas com essa temática tendem a crescer cada dia mais.

REFERÊNCIAS

ASIMOV, Isaac. **A Sensação do Poder**. Rio de Janeiro: Record, 1991.

BAPTISTELLA, Luiz Rafael; BATTAIOLA, André Luiz. O potencial de jogos de RPG no desenvolvimento de habilidades sociais e competências culturais. **9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2010.

BERGMANN, Klaus. **A História na Reflexão Didática**. Disponível em: [file:///C:/Users/Pedro%20Adriano/Downloads/klausbergmann%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Pedro%20Adriano/Downloads/klausbergmann%20(3).pdf). Acessado em 05 Jun. 2016.

BRAGA, Guilherme Queiroz. **Meios midiáticos: entre a alienação e a informação**. Disponível em: <<http://serfelizeserlivre.blogspot.com.br/2014/03/meios-midiaticos-entre-alienacao-e.html>>. Acesso em 05 jun. 2016.

BUZATO, Marcelo El Khouri. **O letramento eletrônico e o uso de computadores no ensino de língua estrangeira**: contribuições para a formação de professores. Dissertação de Mestrado (Linguística Aplicada), UNICAMP, 2001.

CARDOSO, Oldimar. Para uma definição de Didática da História. **Revista Brasileira de História**. São Paulo: vol. 28, n. 55, 2008.

CLINE, Ernest. **Jogador Nº 1**. Trad. Carolina Caires Coelho. São Paulo: Leya, 2011.

COELHO, Patrícia Margarida Farias. Os nativos digitais e as novas competências tecnológicas. **Texto Livre**. UFMG. v. 5, n. 2, 2012.

DUQUEVIZ, Barbara Cristina. **Nativos digitais: como alunos com alto nível de letramento digital aprendem inglês**. Disponível em: <https://letras.ufg.br/up/25/o/VIISLE_17.pdf>. Acesso em 05 jun. 2016.

DURKHEIM, E. **Educação e sociologia**. São Paulo: Hedra, 2010.

EGUÍA-GÓMEZ, José Luiz; CONTRERAS-ESPINOSA, Ruth S.; SOLANO-ALBAJES. Lluís; HIDEBRAND, Hermes Renato. Usando um jogo digital na sala de aula do ensino fundamental: Visão dos Professores. **XI SBGames**. Brasília. Novembro, 2012.

FRANCO, A.P.; VERENA, R.A.S. A memória e o ensino de História hoje: um desafio nos deslizamentos de sentidos. In: ZAMBONI, Ernesta. (Org). **Digressões sobre o Ensino de História**: memória, história oral e razão histórica. 1ed. Itajaí: Maria do Cais, 2008.

GONDIM, Sônia Maria Guedes. Perfil profissional e mercado de trabalho: relação com formação acadêmica pela perspectiva de estudantes universitários. **Estudos de Psicologia**. v.7 n.2, Natal, Julho/Dec. 2002.

IONTA, Marilda. Aprender e Ensinar História: Os jogos de RPG na sala de Aula. Pág.24. Revista Ponto de Vista - Vol.6.

KAKIZAKI, Masasumi. **Green Blood**. São Paulo: JBC, 2014. Edição 1, total de 4 volumes.

KONRATH, Mary Lúcia Pedroso; FALKEMBACH, Gilse Antoninha Morgental; TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach. Utilização de jogos na sala de aula: Aprendendo Através de atividades Digitais. **Novas tecnologias na Educação**. CINTED-UFRGS. V. 3, n. 1, maio, 2005.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2010.

SANTAELLA, Lucia. **As novas linguagens e a educação**. Conferência proferida pela Prof.^a Dr.^a Lucia Santaella (PUC/SP) durante o 4º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação. Recife, nov. 2012. Disponível em: <<http://www.plataformadoletramento.org.br/em-revista-entrevista-detalle/651/lucia-santaella-as-novas-linguagens-e-a-educacao.html>>. Acesso em 05 jun. 2016.

YUKIMURA, Makoto. **Vinland Saga**. São Paulo: Panini Comics, 2015. Edição 1, volume 1.

WATSUKI, Nobuhiro. **Rurouni Kenshin: Crônicas da Era Meiji**. São Paulo: JBC, 2012. 2ª edição. 28 volumes.

INOUE, Takehiko. **Slam Dunk**. São Paulo 2005. Editora Conrad.

PRENSKY, M. Digital Native, digital immigrants. Digital Native immigrants. On the horizon, MCB University Press, Vol. 9, N.5, October, 2001. Disponível em: . Acesso em: 10 Jun. de 2016.

MCLUHAN, M. Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano. Barcelona: Paidós Comunicación, 1996.

MCLUHAN, M. Understanding Media: The extensions of Man. New York: New American Library, 1964.

MATTAR, João. Games em educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.