



XVII Encontro de Extensão Universitária da Universidade Federal de Campina Grande.
Extensão Universitária, Arte e Cultura: desafios e caminhos possíveis para indissociabilidade entre Ensino, Pesquisa e Extensão. De 11 a 19 de março de 2024.
Campina Grande, Patos, Sousa, Pombal, Cuité, Sumé e Cajazeiras, PB – Brasil.

EXPERIÊNCIA DO USO DE VIDEOGAMES PARA O ENSINO DE HISTÓRIA DA MARCIALIDADE E LESTE ASIÁTICO

Rener Evaristo de Sales¹, Raí de Melo Porto², Deivid Felipe dos Santos Quaresma³, Alex Souza Felix⁴, José Otávio Aguiar⁵, José Otávio Aguiar⁶

jose.otavio@professor.ufcg.edu.br jose.otavio@professor.ufcg.edu.br

Resumo: O projeto "História da Marcialidade E China In Game" explora o ensino da história oriental e das artes marciais chinesas por meio de jogos eletrônicos, orientado pelo Professor José Otávio Aguiar. A metodologia incluiu uma oficina de Kung Fu e apresentações temáticas com jogos eletrônicos. Os resultados mostraram um aumento no interesse dos alunos pelo tema, evidenciando a eficácia dos jogos eletrônicos promovendo uma abordagem dinâmica e interdisciplinar no contexto do ensino da história.

Palavras-chaves: Ensino de História, Kung Fu, Marcialidade, jogos eletrônicos.

1. Introdução

O seguinte trabalho trata-se de um projeto chamado "História da Marcialidade E China In Game", contando com a presença do orientador do projeto de extensão José Otávio Aguiar, o aluno bolsista Rener Evaristo de Sales e os alunos voluntários Raí de Melo Porto, Deivid Felipe dos Santos Quaresma e Alex Souza Felix. O mesmo consiste no estudo de História com base em jogos eletrônicos, assim, observando os jogos eletrônicos como uma ferramenta para o professor utilizar em sala de aula.

Visto que por objetivos principais tínhamos o trabalho com o ensino de história através de jogos que abordassem o tema de história do oriente e arte marcial chinesa. Para a execução do trabalho, fomos para o IFPB (Instituto Federal da Paraíba), localizado no bairro do Dinamérica em Campina Grande, para essa participação ativa na sala de aula, além da divulgação, contamos com a ajuda da professora Márcia Maria Costa Gomes.

2. Metodologia

Como metodologia para o projeto, adotamos uma divisão em algumas etapas, inicialmente realizamos uma oficina de Kung Fu em uma aula inaugural com alguns alunos da graduação em História e alunos do IFPB, contando com a participação do coordenador do Projeto José Otávio Aguiar, os alunos bolsista e voluntários do projeto, além do professor Adjael Maracajá, professor da escola Hu long de Kung-Fu, trazendo uma breve aula expositiva sobre fundamentos básicos de Kung-Fu. Essa aula ocorreu no dia 02 de agosto de 2023 no CH (Centro de Humanidades), ainda na UFCG. Tínhamos como objetivo para essa aula apresentar não somente os grupos de estudos envolvidos no projeto, mas introduzir a

temática proposta no projeto para desenvolver o interesse nos alunos, tanto a parte expositiva acerca do Kung Fu,

quanto a parte prática que ocorreu na frente do CH, serviam a esse propósito divulgador e introdutivo. Posteriormente, os trabalhos ocorreram no IFPB.



(Imagem 01- oficina na UFCG)



(Imagem 02 oficina na UFCG)

Antes de cada apresentação do jogo em si, realizamos uma aula expositiva acerca do tema apresentado no objeto de estudo, para que o aluno entendesse o que seria visto quando fosse de fato jogar o jogo, assim tendo a representação visual daquilo ensinado pelo professor anteriormente.

No primeiro dia no IFPB, tivemos uma apresentação sobre as invasões mongóis no Japão, com o jogo Ghost of Tsushima, no qual narra a história da primeira invasão mongol no Japão. O jogo lançado em julho de 2020, pela empresa Sucker Punch, conta com dois prêmios Game Awards e teve como parte de sua produção o papel de historiadores para criar a narrativa com base em eventos históricos reais acerca da invasão Mongol, por esse motivo o jogo foi escolhido para esse primeiro momento, visto que além da verossimilhança com a realidade também é um ótimo material para se estudar a arte marcial.

Para abrir a apresentação foi realizada uma aula passando pela língua japonesa para contextualizar de termos e palavras que seriam utilizados no jogo como 神風 (Kamikaze) que surgiu devido ao um tufão ocorrido

^{1,2,3,4,5,7,8,9,10} Estudantes de Graduação, UFCG, Campus Campina Grande, PB. Brasil.

¹¹ Orientador/a, <Cargo>, UFCG, Campus Campina Grande, PB. Brasil.

¹² Coordenador/a, <Cargo>, UFCG, Campus Campina Grande, PB. Brasil.

durante a guerra destruindo a frota inimiga, assim passando a chamar então o vento divino.

No retorno a instituição de ensino seguimos com a apresentação sobre Império Otomano com base no jogo da empresa Ubisoft, Assassins Creed: Revelations (2011), pois, tomou-se como base a sua narrativa acerca do Império Otomano. Nessa apresentação foi visto pontos importantes relacionados a arquitetura otomana da época e sua representação fidedigna dentro do jogo, desde as casas mais comuns até os templos e palácios, além de contextualizar o sultanato e a figura complexa que é o Sultão. Outro jogo utilizado como exemplo para entender o tema foi o jogo para android Zaptiye (2018), da empresa Pilav Produksiyon, se tratando, assim como em Assassins Creed, na capital Constantinopla.

Por fim, para uma apresentação acerca do Leste asiático sobre Índia e China, foi utilizado um jogo das empresas Nodding Heads Games, Super.com, chamado Raji: An Ancient Epic (2020), essa escolha se deu devido ao fato do jogo utilizar de bastante elementos culturais que vão desde a trilha sonora, utilizando instrumentos e melodias tradicionais, além do design de mundo e personagens e principalmente de seu enredo que utiliza da mitologia Hindu para sua narrativa, contando com a presença de figuras como Shiva, Vishnu, Kali, Brahma e Durga.

Ao final de tudo, no dia 31 de outubro, ocorreu a apresentação de um documentário intitulado de “Um Samurai em São Paulo” sobre o mestre de Karatê Taketo Okuda ocorrendo às 9 horas da manhã na IFPB e às 16 horas na própria UFCG. finalizando então com um bate-papo com o professor João Carlos Marques.

3. Ilustrações



(Imagem 01, alunos do projeto de extensão)



(Imagem 02, aluno jogando o jogo Ghost of Tsushima em uma oficina)



(Imagem 03, alunos em uma experiência de Kung-Fu)



(Imagem 04, banner

do filme)



(Imagem 05, alunos do projeto e comunidade assistindo ao filme “Um samurai em São Paulo”)

Todavia, nas imagens 04 e 05 podemos notar também outro evento realizado pelo projeto de extensão com todos alunos que foi a divulgação e transmissão em dois dias de evento no IFPB e UFCG do documentário “Um Samurai em São Paulo”, onde é retratado a obra do mestre de karatê Taketo Okuda.

Ao longo do período de vigência do projeto, tivemos a oportunidade de entrar em contato com o mestre João Carlos Marques. A proposta do projeto do filme documentário se assemelhava com a proposta do projeto de extensão no sentido da utilização do audiovisual para promoção das artes marciais e sua história. Após reunião com as comunidades envolvidas foi decidido trabalhar em conjunto com o projeto do filme documentário, somando conteúdo e prática didática. O filme foi transmitido de forma gratuita antes do lançamento em streaming em duas sessões: no Instituto Federal da Paraíba campus sede e na Universidade Federal de Campina Grande campus sede para alunos do ensino médio e superior. Foram realizadas oficinas em ambos os espaços junto da transmissão do filme documentário.

4. Resultados e Discussões

A aula se inicia com um debate entre os alunos para explorar o conhecimento prévio sobre os povos e culturas

que seriam abordadas durante as oficinas. Durante essa troca de ideias, os alunos compartilham suas visões sobre a situação atual dessas civilizações e ponderaram sobre sua herança cultural. Os estagiários e colaboradores do projeto selecionaram alguns jogos que abordassem aspectos históricos e culturais de maneira educativa.

Juntamente com os alunos, eles planejam a integração de imagens e reproduções presentes nos jogos. Essas mídias, então, servem como ponto de partida para discussões aprofundadas sobre fatos históricos e culturais. A aula se desenvolve explorando os elementos dos jogos e estabelecendo conexões com aspectos cruciais da história e cultura, proporcionando uma abordagem envolvente e participativa para os alunos.

Para iniciar a discussão acerca dos resultados é importante ressaltar a quantidade de alunos que ficaram interessados em participar do projeto, mas devido a tempo ou outras urgências acabaram sendo impedidos de exercer a atividade de forma ativa, mas ainda assim fizeram questão de participar da forma que podiam, mostrando o interesse de diversos alunos acerca do tema.

Inicialmente, foram um total de 67 pessoas inscritas no projeto, porém, desse número, menos de 10 pessoas participaram no primeiro dia e 21 no segundo dia, mostrando um aumento considerável no número de pessoas que assistiram às aulas e se interessaram pelo projeto.

Os resultados foram no geral muito produtivos, visto que a maioria, ou quase todos os alunos não possuíam nenhum tipo de conhecimento acerca dos temas apresentados em sala, aqueles que conheciam o assunto, foi devido ao fato de já conhecerem ou terem experiências prévias com os jogos trabalhados com a turma.

No geral, as discussões foram bem trabalhadas, no sentido que alguns dos alunos que apresentaram dúvidas se mostraram confiantes em expressá-las e tiveram suas perguntas respondidas.

Outro evento que gerou bons resultados foi a abertura do projeto com uma oficina de Kung Fu, onde os alunos do IFPB se mostraram mais interessados em realizar a prática do que uma boa parte dos alunos da UFCG que saíram assim que a aula em sala terminou, visto que ambos estavam presentes.

Dessa forma, com resultados bastante proveitosos, o evento cumpriu o seu propósito mostrando que sim, os jogos eletrônicos podem ser uma ferramenta útil para o trabalho do professor em sala de aula, não se tratando apenas de um único tema, pois, existem jogos de temas variados que podem ser úteis para o nosso ofício.

5. Conclusões

Portanto é de grande valor esse tipo de trabalho, pois, relacionar ensino e videogames é conectar a história e o ensino dela com a atualidade, conectar aluno e professor através de um meio que muitos se conectam, fugindo da ideia de que jogar algo é coisa de criança, mas também mostrar que há muito mais a aprender e ensinar usando o videogame como ferramenta para o trabalho.

É também válido ressaltar os jogos como um meio de divulgação da história, pois, jogos como God of War ou

Medal of Honor, por exemplo, trazem uma curiosidade sobre temas como a Grécia antiga ou das grandes guerras, respectivamente, pois, você tem um contato com esses cenários sendo inserido como um protagonista no meio desses momentos históricos, gerando uma sede de conhecimento sobre esse dado momento o que leva a vontade de conhecer mais sobre tudo que envolve o assunto.

Outro ponto importante de ressaltar é o contato de alunos de curso majoritariamente de exatas com as áreas do ensino de humanas, utilizando assim meios dinâmicos que sejam capazes de trazer também uma diversão em meio a turbulência que é estudar em uma escola de nível técnico. Por fim, evidencia-se que os jogos eletrônicos são sim uma ferramenta que pode, caso bem utilizada, ajudar o professor no seu ofício.

6. Referências

[1] XV ENCONTRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA DA UFCG: Ações de Extensão no Enfrentamento ao Coronavírus – COVID19. Campina Grande, PB: EDUFCG, 2021-2022. Anual. Disponível em: <https://revistas.editora.ufcg.edu.br/index.php/cite/issue/view/5>. Acesso em: 1 dez. 2022.

Agradecimentos

À(os) nome dos órgãos(s) parceiro(s) pelo suporte e colaboração no desenvolvimento das atividades. À UFCG pela concessão de bolsa(s) por meio da Chamada PROPEX 003/2023 PROBEX/UFCEG.

Anexos

Idade:	Você é:	Número de WhatsApp:
1	Carimbo de datahor Endereço de e-mail Nome Completo: E-mail:	
2	8/30/2023 14:45:22 alyne.ferreira@acad alyne ferreira da Silv alyne ferreira@acad	21 Aluno 83981672826
3	8/30/2023 14:51:48 pauloeduardovalvesn Paulo Eduardo Alves pauloeduardovalvesn	14 Aluno +55 83 8799-4597
4	8/30/2023 14:58:03 walberlino53@gmail Walber Leal walberlino53@gmail	14 Aluno (83) 981150554
5	8/30/2023 15:02:56 pedro.guerra@acad Pedro Henrique Gue pedro.guerra@acad	22 Aluno 81996883604
6	8/30/2023 15:12:24 lasmyn@zelybarboi lasmyn gizey Barboi @lasmyn@zelybarboi	14 Aluno 83981259477
7	8/30/2023 15:14:11 nathelle117@gmail c Nathalie da Silva san nathelle117@gmail.c	20 Outro 83981539939
8	8/30/2023 15:15:16 lasmyn@zelybarboi lasmyn gizey Barboi @lasmyn@zelybarboi	14 anos Outro 83981259477
9	8/30/2023 15:18:42 santos.hugo@acad Victor Hugo Silva Sai santos.hugo@acad	19 Aluno 83 986544533
10	8/30/2023 15:23:39 ricardobds10@gmail Ricardo Maranh ricardobds10@gmail	25 Aluno (83) 9 8202-3071
11	8/30/2023 15:31:00 karinaalmeida2023@gmail Karina da Silva lima karinaalmeida2023@gmail	32 Outro 98989-7874
12	8/30/2023 15:37:25 locoutform93@gmail João paulo pequeno locoutform93@gmail	38 Terceirizado 83 996284428
13	8/30/2023 15:39:58 jonathan_satumino@Jonathan Satumino jonathan_satumino@gmail	20 Aluno (83) 9 9939-4880
14	8/30/2023 15:43:42 dinizgisnara@gmail Jennifer Diniz Nóbre Dinizgisnara@gmail	14 Aluno 991273786
15	8/30/2023 15:44:47 alyssiaalbuquerque Alysia Guimarães Alyssiaalbuquerque	14 Aluno 83996305147
16	8/30/2023 15:47:27 isabelly.morais@aci Isabelly Gomes Mori isabelly.morais@aci	16 anos Aluno 83 996084715
17	8/30/2023 15:53:33 vinicius.sena@acad Vinicius de Sena Le vinicius.sena@acad	15 anos Aluno +55 83 99183-5877
18	8/30/2023 16:01:01 morenokeijane45@gmail Sara Kajlene Moren sara.keijane@acad	19 Aluno 83988105202
19	8/30/2023 16:05:12 themmydeSouza Thiemmy de Souza /themmydeSouza@gmail.com	34 Aluno 8399358420
20	8/30/2023 16:09:34 ferreira.souza@aca Victor Rafael Soares victorrafaelsouza12	16 Aluno +55 (83) 98214-5115
21	8/30/2023 16:10:52 silvialva@gmail Beatriz Nicolly da Sil beatriznicolly@acad	18 anos Aluno (83) 988539046
22	8/30/2023 16:13:38 josecicerod70@gmail José Cicero da Silva Josecicerod70@gmail	28 Aluno 83991566335
23	8/30/2023 16:15:36 adm.segimfor@gmail Rafael Guimarães V adm.segimfor@gmail	40 Técnico 83998614638
24	8/30/2023 16:28:26 valdemircordeiro236 Valdemir Cordeiro valdemircordeiro236	15 Aluno 81134810
25	8/30/2023 16:35:46 lucasmuaro@om Lucas Fernando Viel Lucasmuaro@om	27 Aluno 8398163-9923
26	8/30/2023 17:19:07 saatosrakelly29@gmail Rakelly jamily dos Sai Rakellyjamily@gmail.c	14 Aluno 839911218789
27	8/30/2023 17:31:16 ingridh.marinna@acad ingridh marinna da silv ingridh.marinna@acad	14 Aluno 83999003772
28	8/30/2023 17:46:18 isaarenovato@gmail c Anny Isabelly da Cost isaarenovato@gmail.c	15 anos Aluno (83) 55-998086512
29	8/30/2023 17:49:46 luizsantos1120007@g Luiz Henrique Barbosa luizsantos1120007@g	16 Aluno 83988554699
30	8/30/2023 17:50:26 raquelcrystal59@gmail RAQUEL APOLINARI Raquelcrystal59@gmail	14 Aluno 83 99185-8144
31	8/30/2023 17:52:18 pg4653628@gmail cor Pedro Gabriel Santos pg4653628@gmail.cor	17 Aluno (83)96816199
32	8/30/2023 17:55:11 nalvamarinaha419@gmail Maria letycia Farias dn nalvamarinaha419@gmail	14 anos Aluno 83981658441
33	8/30/2023 17:55:54 nalvamarinaha419@gmail Maria letycia Farias dn nalvamarinaha419@gmail	14 anos Aluno 981658441
34	8/30/2023 18:12:32 gabryellyvitoravidalbar Gabryelly vitória Vidal gabryellyvitoravidalbar	14 anos Aluno 83 9 9652-7244
35	8/30/2023 18:14:02 gabryellyvitoravidalbar Gabryelly vitória Vidal gabryellyvitoravidalbar	14 anos Aluno 83 9 9652-7244
36	8/30/2023 18:18:23 contatogiovanarobert@ Giovana Robert de Pré Contatogiovanarobert@gmail	16 anos Aluno (83) 91875956
37	8/30/2023 18:40:50 smyllena517@gmail c Myllena dos Santos L smyllena517@gmail.c	14 Aluno 8398763684
38	8/30/2023 19:20:54 jsjustino@gmail.com Julia Sione Justino jsjustino@gmail.com	55 Aluno 83 98188-5273
39	8/30/2023 19:21:05 hilan.azevedo@acad Hilan Batista de Azeve hilan.azevedo@acad	16 Aluno 83993401167
40	8/30/2023 19:37:32 mariaalicene@gmail Maria Alice Viana Borj viana.alice@academic	17 Aluno (81) 99258-2525
41	8/30/2023 19:55:05 fragosovitoria4@gmail Karollyne Victorya Fra fragosovitoria4@gmail	14 Aluno 8398763684
42	8/30/2023 20:12:56 cristianelma8772@gmail Maria Cristiane Anani cristiane.ananias@aci	21 anos Aluno 8399405967
43	8/30/2023 20:19:02 victoriaalana729@gmail Alana Victoria De Sou victoriaalana729@gmail	14 anos Aluno 83 99163-8679
44	8/30/2023 20:32:07 marieilafelids89@gmail Camyla Victoria Fideli camylavictoria19@gmail	19/11/2007 (15 anos) Aluno (83) 9 8718-8794
45	8/30/2023 20:33:04 estefany.galdino@ac Estefany Galdino Gorr Gomestefany231@gmail	21 Aluno 8398634507

46	8/30/2023 21:41:26	joice.maria@academic	Marial Joice de Souza	joice.souza@academi	
47	8/31/2023 9:43:44	kleberjohn@gmail	Kleberjohn John Santo	kleberjohn@gmail	
48	8/31/2023 9:56:01	simonel561@gmail	co Gabriel William Ferreir	gabriel.william@acade	
49	8/31/2023 9:57:02	gabriel.william@acade	Gabriel William Ferreir	gabriel.william@acade	
50	8/31/2023 13:08:40	vivian.rodrigues@acad	Vivian Araujo Rodrigue	vivian.rodrigues@acad	
51	8/31/2023 13:13:47	vivian.rodrigues@acad	Vivian Araujo Rodrigue	vivian.rodrigues@acad	16 anos
52	8/31/2023 13:19:52	teodoziogoncalves@gr	Maiza Jhully Goncalves	teodoziogoncalves@gr	
53	9/1/2023 9:51:46	mateusdeassismoraisi	Mateus de Assis Mori	mateus@acad	
54	9/1/2023 9:55:46	luizagon79@gmail	cor Maria Luiza Andrade	Cluiza.goncalves@acad	
55	9/1/2023 10:05:06	jhonnata.virginio@aca	Jhonnata Vieira Virgini	jhonnata.virginio@aca	
56	9/1/2023 11:20:30	walberfilho53@gmail	c Walber Bezerra Leal F	walberfilho53@gmail	c 14 anos
57	9/1/2023 11:22:30	juniorcticg@gmail	com Aluisio Silva Junior	juniorcticg@gmail	com
58	9/1/2023 11:40:02	pg4653628@gmail	cor Pedro Gabriel Santos	Pg4653628@gmail	cor
59	9/1/2023 12:33:03	mickael.pacheco@aca	Mickael Pacheco Silve	mickael.pacheco@aca	
60	9/1/2023 13:00:53	luangabrielsilvasampa	Luan Gabriel Silva Sar	Luangabrielsilvasampa	
61	9/1/2023 13:04:21	marcelasilva9pessoa@	Isabella da Silva pessc	marcelasilva9pessoa@	
62	9/1/2023 13:30:35	everson.mariano@aca	Everson Batista Mariai	everson.mariano@aca	
63	9/1/2023 14:56:44	thaynara.costa@acadi	Thaynara Costa Pereir	thaynara.costa@acadi	
64	9/1/2023 18:13:29	sergio.hugo@academi	Sérgio Hugo Leite Nób	sergio.hugo@academi	
65	9/1/2023 19:24:35	livacrocha2021@gmai	Livia Custodio Rocha	livacrocha2021@gmai	
66	9/1/2023 20:11:16	ewerton.nascimento@	Ewerton barbosa do n	Ewerton.nascimento@	
67	9/1/2023 21:41:58	mateussebastian1@g	Mateus Sebastian de	mateussebastian1@g	
68	9/1/2023 22:40:08	claudiomatias54321@	Cláudio Matias Da Sil	Claudiomatias54321@	
69	9/4/2023 19:44:30	lorena.melo@academ	Lorena Melo de Faria	lorena.melo@academ	17 anos
70	9/25/2023 19:49:02	azevedomariaeduard	Maria Eduarda de Az	azevedomariaeduard	