



Mayo 2019 - ISSN: 1989-4155

## **A UTILIZAÇÃO DOS VÍDEOS JOGOS EM SALA DE AULA: STRONGHOLD HD E SUAS POTENCIALIDADES**

**Fernando José Viera de Oliveira**  
Universidade de Coimbra  
[fjoo92@gmail.com](mailto:fjoo92@gmail.com)

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Fernando José Viera de Oliveira (2019): "A utilização dos vídeos jogos em sala de aula: Stronghold HD e suas potencialidades", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (mayo 2019). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/05/videos-jogos-aula.html>

### **A utilização dos vídeos jogos em sala de aula: Stronghold HD e suas potencialidades**

Fernando José Viera de Oliveira

#### **Resumo**

As relações entre o ensino de história medieval e os alunos brasileiros perante ao um tempo histórico distante e uma localização geográfica fora do seu país, coloca em perspectiva um distanciamento entre o aluno e a história, além de muitas vezes esse período ser confundido com a história de fantasias medievais. Com esse intuito a perspectiva do artigo é apresentar um vídeo jogo que converse com os alunos e seja factível de utilizar, levando em conta as limitações das instituições, desta maneira apresentar uma forma lúdica a história medieval. Assim o vídeo jogo é analisado em três perspectivas jogabilidade, estrutura do jogo e cenário do jogo. Com essa análise é possível perceber que as características do vídeo jogo para a aplicação em sala de aula se mostra promissor, como o tempo de duração de cada partida e à não necessidade de um computador com uma alta tecnologia para jogar, assim como seu conteúdo que busca uma representação digital do período da Inglaterra do século X. Levando em conta todas as características, a suas potencialidades de criar uma maior aproximação entre o aluno e o período são promissoras ao menos no âmbito teórico.

#### **Palavras-chave**

Ensino de História Medieval, Jogos como ferramenta de ensino, Stronghold

## Abstract

The relationship between the teaching of medieval history and the Brazilian students in the face of a distant historical time and a geographic location outside their country, puts in perspective a distance between the student and the history, in addition to being often confused with the history of medieval fantasies. With this purpose the article's perspective is to present a video game that converses with the students and is feasible to use, taking into account the limitations of the institutions, in this way present a playful way to medieval history. Thus the video game is analyzed in three perspectives gameplay, structure of the game and scenario of the game. With this analysis it is possible to realize that the characteristics of the video game for the classroom application shows promising, such as the duration of each game and the need for a computer with a high technology to play, as well as its content that seeks a digital representation of the period of England of the tenth century. Taking into account all the characteristics, its potentialities of creating a greater approximation between the student and the period are promising at least in the theoretical scope.

## Keywords

Teaching Medieval History, Games as a Teaching Tool, Stronghold

## 1.Introdução

As relações do ensino de história com as novas tecnologias vêm se tornando cada dia mais próximo, mesmo com a construção de uma base sólida que aborda estes temas e uma área de pesquisa que sempre busca produzir novos conhecimentos, acaba entrando em conflito com as realidades práticas da sala de aula. E no caso brasileiro a desvalorização da classe dos professores transformando a tarefa de unificar estas duas questões em um problema.

O trabalho a seguir não tenta resolver estas questões, que muitas vezes são de caráter político e econômico, mas apresenta em sua primeira parte uma breve análise da visão do ensino de história medieval e uma análise historiográfica sobre o material disponível em algumas escolas brasileiras. Em seguida faz uma reflexão sobre Jogos como ferramenta de ensino e por fim, faz uma análise e descrição sobre o jogo *Stronghold HD* e mostra suas vantagens e desvantagens como um guia para uma proposta pedagógica.

## 2. Ensino de História Medieval

A relação do ensino de história medieval, levando em consideração o caso brasileiro tem uma perspectiva diferente do europeu, primeiramente pelas questões temporais e geográficas levando em conta que esse período não fez parte da história do Brasil diretamente e segundo pela dificuldade em relacionar o mesmo com os estudantes brasileiro.

Quando se descontrói a Idade Média através de Jacques Le Goff e Jean-Claude Schmitt, Christian Amalvi em Idade Média do Dicionário Temático do Ocidente Medieval, a Idade Média não existe. Este período de quase mil anos, que se estende da conquista da Gália por Clóvis até o fim da Guerra dos Cem Anos, é uma fabricação, uma construção, um mito, quer dizer, um conjunto de representações e de imagens em perpétuo movimento, amplamente difundidas na sociedade, de geração em geração [...] (AMALVI, 2002, p. 537)

Outro processo que se relaciona com esta época são as questões de ser um período perdido, em que não tiveram avanços em nenhum sentido fazendo alusão a idade das trevas. Esse estereótipo segundo (OLIVEIRA, 2010) foi onde os humanistas definiram esse mesmo tempo como intermediário um período compreendido entre a antiguidade e a era

moderna sendo vista como era de atraso e vazio cultural. Porém, esse estereótipo no início do século XIX se modifica buscando uma história medieval como uma história glamorosa principalmente pela França, que faz uma busca nacionalista por personagens relevantes para identidade nacional. A autora continua a relacionar as duas visões perante a uma formação mais criteriosa da história medieval negando essas duas visões tanto de trevas como de luz.

Um aspecto que aborda a relação da história quanto a Idade Média se propõem através do processo de periodização da história segundo (Oliveira, 2010 p. 105 apud LE GOFF 2008).

“A periodização é uma racionalização, oferece vantagens como permitir uma abordagem “científica” do conhecimento do passado e especialmente do passado em relação ao presente, porque o período ocupa um lugar na cadeia temporal. Mas também apresenta riscos, em particular os da simplificação e do achatamento da realidade histórica. [...] só é um bom instrumento para o historiador se houver condição para seu método científico seja o de uma ciência que não tenha a rigidez das ciências naturais.” (p.12)

Elencando através deste pensamento as relações dos recortes temporais onde o historiador tende de periodizar o que será lembrado e esquecido. Não somente as questões de memória cabem ao historiador principalmente quando se pensa a Idade Média que vem sendo estudado desde o século anterior sendo assim não apenas as mudanças como a história tem sido contada, mas as próprias mudanças que interferiam diretamente no que é a história e como ela é pensada agora.

Neste ponto de vista deve se levar a história medieval como uma relação entre acertos e erros dentro dela mesmo, sem as questões que engessam o tema como se ela foi totalmente escura como os humanistas ou se ela foi totalmente dourada como nacionalistas, mas sim cabe ao historiador uma visão historicizada.

Por conta dos aspectos da historiografia da idade média como produto cultural atual o mesmo é resultado de um complexo conjunto de condições materiais e psicológicos do ambiente individual e coletivo. Neste ponto (Franco Junior, 2004).

“a história política ter-se desenvolvido nas cidades-Estado gregas, a história de hagiografias nos mosteiros medievais, a história dinástica e nacional nas cortes monárquicas modernas, a história econômica no ambiente da industrialização dos séculos XIX-XX, a história das mentalidades no contexto das inquietações e esperanças da segunda metade do século XX.” (p.14)

A perspectiva levantada mediante a ao pensamento da história medieval atual, leva inconsideração que hoje fazemos uma história primeiro baseado em uma maior disponibilidade de fontes e em técnicas mais rigorosas de interpretação das mesmas, porém essa leitura não é definitiva. (Franco Junior, 2001)

Assim ao avançar para uma de análise dos manuais brasileiros quanto ao conteúdo de Idade Média se dá pela autora Nucia Alexandra Silva de Oliveira que em sua pesquisa analisa os seguintes livros: *Encontros com a História*, de Vanise Ribeiro e Carla Anastásia (Editora Positivo, 2006, 6ª série), *História*, de José Roberto Martins Ferreira (FTD, 1999, edição reformulada, 5ª Série) e *História e Vida Integrada*, de Nelson Piletti e Claudino Piletti (Editora Ática, 2001).

Sendo como primeiro ponto que autora aborda em suas análises é a questão quais são as definições que os livros se apresentam como Idade Média.

No manual *História* fica como definição a: “Tradicionalmente, os historiadores denominam de Idade Média o período histórico que vai da queda do império Romano do Ocidente (476) à conquista de Constantinopla pelos turcos (1453). A Idade Média durou, portanto, cerca de 1000 anos. Essa denominação foi criada no século XVI. Os pensadores

deste século julgavam estar vivendo uma outra época. (Oliveira, 2010, p. 110 apud Martins, 1999, p. 122)".

No manual *Encontros com a História*: Muitos historiadores interpretaram o mundo medieval como uma época em que a humanidade regrediu [...]. Uma espécie de "idade das trevas" para o conhecimento ou "noite dos mil anos". Essa imagem do período histórico europeu, compreendido entre os séculos V e XV, foi construída por estudiosos do século XVI que consideravam a Idade Média uma fase menos importante da História da Humanidade, quando o progresso científico e intelectual teria sido quase nulo. (Oliveira, 2010, p. 112 apud Ribeiro; Anastácia, 2006, p. 7)

E o manual *História e Vida Integrada*: Essa época da História europeia é chamada pelos historiadores de Idade Média. Seu início é marcado pela desagregação do Império Romano do Ocidente e pela invasão da Europa Ocidental por diversos povos de origem germânica. O final desse período é caracterizado pela conquista do Império Bizantino pelos turcos e pela chegada dos europeus à América. A sociedade [...] era rigidamente hierarquizada e marcada pela fé em Deus e pelo controle da Igreja [...]. O poder político era descentralizado [...]. Por essas características muitos estudiosos acabaram chamando esse momento da história europeia de Idade das Trevas. Eles acreditavam que o mundo medieval tinha soterrado o conhecimento produzido por gregos e romanos. (Oliveira, 2010, p. 113 apud Piletti, 1999, p. 9).

Com essas três definições da idade média nos manuais de ensino brasileiros pode-se perceber as várias interpretações sobre a definição de Idade Média sendo as questões que o manual *História* mostra um lado mais crítico quanto ao surgimento do termo exemplificando que foi cunhado em outra época, mas se basta por uma explicação simples sem mostrar quem eram estas pessoas. A autora (Oliveira, 2010) demonstra em uma das análises do manual *Encontros com a História* a definição da idade medieval, esse trecho demonstra a seguinte fala: Essa visão preconceituosa atravessou vários séculos e durou até bem pouco tempo (final do século XX) quando historiadores, analisando novas fontes históricas e usando novas metodologias, realizaram estudos do período e mostraram uma outra visão da história medieval. [...] A História não é um conhecimento pronto e acabado. (Oliveira, 2010, p. 112 apud Ribeiro, Anastácia, 2006, p. 7). Demonstrando claramente a relação com uma história mais crítica e relacionando o processo de construção da história. No terceiro trecho que divide em duas análises a primeira que demonstra que os autores se preocupam com as balizas temporais demarcando o início e fim do período e a segunda parte mostra as relações de classes e o poder político e a importância da religião.

A autora continua a analisar outros fatores quanto a história medieval como quantas unidades são separadas para temáticas que é falado em cada unidade, e também retira o feedback dos alunos sobre essas questões.

O processo de análise dos manuais de ensino leva-se em conta a relevância do manual dentro de sala de aula, mesmo não sendo o único e exclusivo material que o professor tem em sua mão, mas muitas vezes é por ele que uma grande parcela dos professores se guia para lecionar.

Cabe também veredito final da autora sobre os livros segundo (Oliveira, 2010) onde a uma variedade de abordagens tendo a perspectiva dos autores que se vão de propostas mais factuais a informações culturais tendo alguns pontos de proximidade entre os autores sendo a ênfase nas discussões relativa ao preconceito e estereótipos, sendo uma questão que permeia o imaginário do medievo.

### 3. Jogos como ferramenta de ensino

Quando se pensa a disciplina de história dentro do contexto do aprendizado aluno professor, chega-se a algumas problemáticas sendo uma delas o distanciamento do aluno com a disciplina. Tendo em vista que o mesmo não se sente parte da história ou a mesma se apresenta tão longe que passado tanto tempo que o mesmo não se dá conta dela, isso se agrava quando abordamos um tempo histórico maior neste caso a Idade Média. Uma problemática abordada pelos autores (Pinsky, Pinsky, 2004) no artigo: Por uma História prazerosa e consequente, que trata as mudanças políticas e econômicas ocorrida no final do século XX, tem por intermédio os novos tempos e com isso a relação de velocidade e tudo que se considera lento é igualmente chato, então essa abordagem acaba sendo aderida por professores. Já na sala de aula se troca o pensamento analítico pelo "achismo" e os alunos trocam a pesquisa bibliográfica por informações superficiais de sites. E o passado sendo visto

como algo que já se foi longe e distante, portanto superado tanto a mesma relevância que um do jornal do dia anterior.

Quando se pensa a relação da cultura com a escola (Silva; Mafra 2007, apud CERTEAU, 1995) a escola perde a relação direta com a divulgação do saber, sendo assim que as crianças não apenas constroem os saberes com os ensinamentos da escola, mas parte de outras áreas da cultura que a criança está inserida como mídia, família igreja, entre outros, o ensino de história cabe desta mesma passando pelo mesmo processo, porém o professor pode usar essas representações extraescolar para ampliar os conceitos de história dentro da sala de aula.

Desta maneira os vídeos jogos junto com toda a cultura digital se encontra no ambiente extraescolar ou muitas vezes dentro dela mesmo pelos próprios aparelhos digitais que os alunos trazem consigo. Não apenas os alunos, mas todo ambiente escolar se encontra inserido dentro da cultura digital, sendo assim o ambiente reflete os processos exteriores como fenômenos culturais, sociais, políticos e econômicos, tanto a escola como um microcosmo das situações históricas que ela está inserida.

As possibilidades segundo (Silva; Mafra Jr 2008) entende os jogos como linguagem mediadora, mas como um produto cultural que os mesmos produzem saberes históricos no sentido que faz circular representações sobre um determinado período histórico, onde se categorizarmos os jogos entre aqueles que tenham temáticas de fundo histórico sobre as quais circulam a memória. (Silva; Mafra Jr 2008 apud Huyssen 2000) não podemos discutir memória sem considerar a influência das novas tecnologias da mídia como processo de formação da memória.

Mesmo não deixando claramente as relações com jogos eletrônicos em si faz se pensar em toda a tecnológica como uma generalidade que cabe entender que essa cultura virtual está diretamente ligada a sociedade atual.

O processo de crescimento da cultura digital no caso brasileiro se tem graças a melhoria dos fatores econômicos e a popularização das tecnologias, com isso multiplicando o número de usuários da rede, mesmo com crescimento do uso das tecnologias, segundo o IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, mais da metade dos 67 milhões de domicílios brasileiros passaram a ter acesso à internet em 2014 (54,9%). Em 2013, esse percentual era 48%. Mais de 60% dessas casas estavam na área urbana (1).

A relação ainda da utilização das tecnologias em sala de aula continua sendo uma problemática pouco abordada junto com os jogos digitais, tendo uma abordagem pelas práticas pedagógicas segundo (Silva; Mafra Jr 2008) que quase não são tratados nos cursos de formação de docente (2) onde as negações destas metodologias se colocam em dificuldade quando esta linguagem é encontrada nas salas de aulas.

Um debate atual sobre os jogos e suas potencialidades dentro da sala de aula parte do termo *Gamification* (3) que tem a proposta não apenas usar jogos em sala de aula, mas transforma a aula em si em um jogo. (Araújo 2015 apud Burke, 2014; Deterding, 2014; Kapp, 2012; Zichermann & Linder, 2013) coloca-se a Gamification não como uma ferramenta externa a cultura escolar, mas sim um mecanismo inserido no contexto, como o conhecimento dos alunos suas necessidades motivações, assim usando a Gamification para ir de encontro com as expectativas dos alunos, pensando que as próprias escolas já se apropriam de algumas destas ferramentas como classificação por notas as fases escolares.

Sendo assim toda a cultura da tecnologia cria nativos digitais que por sua vez entendem o funcionamento de estruturas através das relações entre o social e o tecnológico, tendo todas as ferramentas para analisar a sociedade dentro de um aparelho ou na tela de um computador, com essas ferramentas o professor de história pode relacionar a sociedade dos nativos com a história, tirando visão que a história é apenas o jornal do dia anterior, ou seja sem relevância.

#### **4. Potencialidades do vídeo jogo Stronghold**

Para analisar as potencialidades deste vídeo jogo colocarei em três dimensões de acordo com (Aarseth, 2001) . – Jogabilidade (as acções, estratégias e motivos dos jogadores); – Estrutura do jogo (as regras do jogo, incluindo as regras de simulação); – Cenário do jogo (conteúdo ficcional, concepção topológica da estrutura do jogo, texturas, etc).

O formato do jogo é em estilo RTS (5) com ambientação na Europa do século X especificamente na Inglaterra o jogo foi lançado em 2001 e sua versão HD lançada em 2014, que atualiza os gráficos e faz melhorias nos controles. Criado pela empresa *Firefly* (6) o jogo foi um sucesso pela crítica de acordo com site. <http://www.metacritic.com/game/pc/stronghold> que elegeu o jogo com uma nota de 8,9. O jogo traz várias formas de jogar-lo com múltiplos estilos, passando por uma campanha, batalhas de cerco, batalhas de invasão e multijogador além de uma campanha econômica, missões econômicas isoladas e construção livre.

A campanha militar tem um enredo uma história romantizada, com personagens fictícios. Nesta campanha militar consiste de 12 missões, onde o objetivo é recuperar as terras que foram tomadas de você por outros lordes, a campanha militar proporciona um balanceamento entre o gerenciamento de um feudo em um período de guerra, onde a busca de um equilíbrio entre produzir um exército e fazer a manutenção de um feudo, assim o jogo busca equalizar os elementos dos dois gêneros.

A campanha econômica é composta por 5 missões de gerenciamento de um feudo e suas crises, com um objetivo final e um determinado tempo para cumprir o objetivo.

A trilha sonora do jogo se baseia em referencias de canto gregoriano e uma melodia baseada no som do bandolim e na flauta, assim o compositor das músicas do Stronghold, Robert L. Euvino cria uma ambientação que imerge o jogador para dentro do cenário, combinado com a música, cada construção emite um som único como som de ferro sendo batido na forja, a madeira cortada pelo lenhador, o som de conversa no castelo entre outros, o som muda também conforme cada ocasião do jogo desta forma quando está em uma batalha o som é ritmado por um tambor e som de espadas batendo, desta maneira dando vida ao cenário.

Da mesma forma os gráficos apesar de ultrapassados, com a versão HD de 2014, dá um novo frescor para jogo, assim como estilo de arte busca um tom realista em seus designers.

*Figura 1 Imagem do gameplay de Stronghold HD*





*Fonte: Uma cena de uma partida de Stronghold HD (Criada pelo autor)*

A imagem podemos ver a representação de algumas estruturas inspirada na arquitetura românica, da mesma maneira se percebe que boa parte das estruturas são de madeira com exceção do castelo, igrejas e estruturas militares

O jogo tem como objetivo principal a manutenção da vida de um feudo onde o gerenciamento de recursos naturais, a criação de exércitos, produção de alimento são determinantes já que cada aldeão ou tropa militar consome alimento. Os recursos primários no jogo são: os alimentos que estão dividido em quatro tipos, carne de caça, pão, frutas (maçã), queijo e os recursos de construção estes sendo: madeira, pedras, ferro, piche que através.

O principal grau de complexidade do jogo fica envolta da produção de alimento onde que o jogador tem uma variação de atividades rurais como posto de caça, fazenda de leiteira, pomar de maçã, fazenda de trigo. Sendo que o próprio jogo determina quais dela o jogador terá em determinado mapa que for jogar se no caso estiver jogando o mapa de campanha, cada atividade desta tem vantagens e desvantagens:

- Posto de caça: A caça pode ser uma fonte fácil de comida, mas a sua eficácia depende muito da distância e número de veados no rebanho. Usando vários caçadores pode levar a caça excessiva e eventualmente acabar com todos os cervos do mapa.
- Pomar de Maçã: O pomar é a fazenda que ocupa mais espaço, porém é a com menor custo de compra. E uma grande produção de alimento.
- Fazenda de Trigo: A fazenda de trigo é o início da mais produtiva cadeia de alimento do jogo.
- Fazenda de Leiteira: Esta fazenda lhe permite produzir queijo. Porém até o início da produção leva um certo tempo.

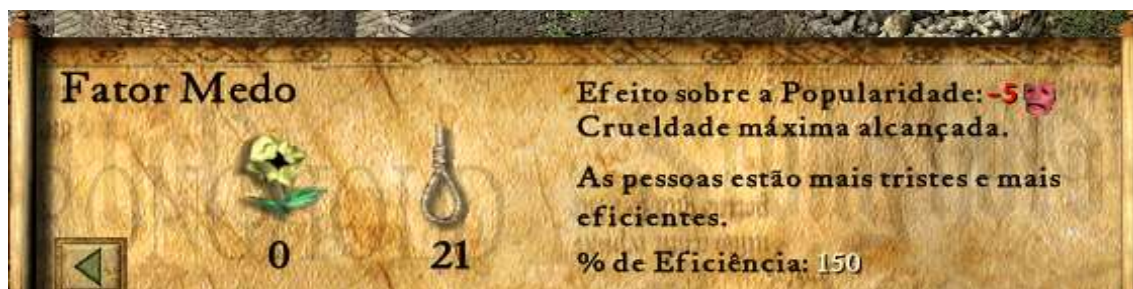
O trigo como início da cadeia de produção passando por três etapas a transformação em farinha, farinha transformada em pão. A complexidade da produção de alimento não fica somente a produzir alimento suficiente para sua população, cada uma destas atividades tem seus imprevistos e crises. Como a seca no trigo, doença que pode matar as vacas, uma praga que faz os pomares não produzirem mais por um determinado tempo o desaparecimento de animais para caça, imprevistos que são estes plausíveis para época. Outros imprevistos que o jogo traz para o feudo são os ataques de lobos, a peste negra, ursos, incêndios e bandidos.

Junto a isso a mecânica do jogo que não é simplesmente produzir o alimento, mas transportá-lo até o celeiro e o celeiro ainda tendo a possibilidade de ser roubado. O gerenciamento de recursos naturais que são os recursos básicos para construção de qualquer edifício e na fabricação de armas, no feudo também passa pelas minas de pedras, lenhadores, poços de piche e minas de ferro. Com estes recursos é possível a construção de paliçadas de madeira muralhas de pedras, espadas, armaduras de ferro, arco e flecha entre outros.

Outro fator determinando para jogo é a popularidade do Lorde do feudo que vai de 0 a 100 tendo como fatores que se alteram entre positivo e negativo sendo eles, comida, imposto, tumulto, fator de medo, religião, cobertura da cerveja. O tempo do jogo passa em uma escala de meses tendo um tempo limite para terminar um objetivo isso sendo um fator de vitória ou derrota, onde os objetivos variam de acordo com o mapa que está jogando. A popularidade do Lorde também se conta mês a mês sendo positiva ela sobe até o máximo 100, se a popularidade do Lorde for menor que 30 pontos os habitantes começam a ir embora do feudo. O jogo também tem um sistema próximo ao pão e circo, porém, quando se proporciona alimento em abundância e cerveja ou divertimento para povo o mesmo não reclama de pagar maiores impostos ou ir lutar em guerras. Também é possível se explorar no jogo o tipo de Lorde, um bondoso ou um Lorde tirano, cada um também podendo explorar suas vantagens e desvantagens, onde é possível gerenciar o feudo através do medo ou através da gentileza.

Este tipo de sistema de gratidão é explorado da seguinte maneira baseado sobre os efeitos da popularidade e a eficiência dos aldeões.

Figura 2 Sistema de gratidão Fator Medo



Fonte: Uma cena de uma partida de Stronghold HD (Criada pelo autor)

Figura 3 Mecanismo do Medo

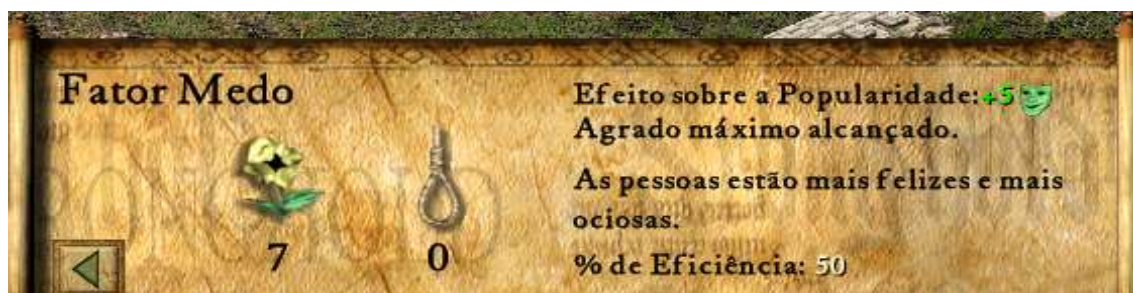


Fonte: Uma cena de uma partida de Stronghold HD (Criada pelo autor)

Quanto maior foi o medo dos aldeões perante ao seu Lorde gera dois efeitos o primeiro o efeito sobre a popularidade que fica com um ônus de -5 por mês, o segundo a taxa de eficiência dos aldeões que fica três vezes mais eficientes, para compensar esse efeito negativo na popularidade teria que baixar os impostos ou aumentar a quantidade de alimento e cerveja entregue para povo.

Para caso de um Lorde que escolha ser bondoso ou benevolente estes seriam os efeitos.

Figura 4 Sistema de gratidão Fator Medo



Uma cena de uma partida de Stronghold HD (Criada pelo autor)

Figura 5 Mecanismo de felicidade



Fonte: Uma cena de uma partida de Stronghold HD (Criada pelo autor)



Neste caso quanto maior for sua benevolência menor a eficiência, porem o efeito de sua popularidade aumenta em 5 por semana, desta maneira o lorde economizaria em alimento e poderia aumentar os impostos aumentando assim a arrecadação de ouro, como também não precisaria produzir uma grande quantidade de alimento para compensar a sua falta de popularidade.

Com essas mecânicas cria uma nova camada das percepções da interpretação do jogador sobre as possíveis ações perante a cada cenário, retirando algumas das questões da dualidade. Combinado com as outras mecânicas cria um experiencia de jogo ao mesmo tempo complexa pelo gerenciamento de recursos e ao mesmo tempo explora de forma superficial as relações sociais.

Uma partida de Stronghold pode durar em média de 15 a 30 minutos dependendo da dificuldade e do mapa criado. As configurações mínimas para o jogo rodar e um computador são:

- OS: Windows XP/Vista/7/8/10/mac/Linux
- Processor: 1.6GHz equivalent Intel ou AMD processor
- Memory: 512MB RAM
- Video: 64MB video card with hardware Transform & Lighting
- Hard Drive: 2.5GB uncompressed free space
- Sound: DirectX 7 compatible sound card or higher
- Direct X: DirectX 9.0c (included) or higher

Fonte: Steam store

Sendo essa configuração possíveis de se rodar em qualquer computador convencional, depois do jogo instalado não é necessário ter uma conexão com a internet.

As perspectivas do vídeo jogo como elemento de possível utilização em sala de aula cabe em alguns preceitos como o tempo de aula, a disponibilidade de equipamento, assim levando em conta que cada partida leva em média de 15 a 30 minutos cabe dentro de uma aula, para caso de instituição que tenham uma sala de informatica e possível de usa-lá pondo assim dividir a turma para cada 2 ou 3 alunos dividam um mesmo computador. Em linhas gerais em vídeo jogo se mostra promissor para utilização pratica dentro de uma sala de aula.

## Conclusão

O trabalho apresentou ferramentas que dá representatividade a um tema hoje já muito em pauta dentro da área de ensino, apesar de muito discutido e ainda pouco utilizado, tanto os jogos eletrônicos quanto as tecnologias de ensino. Como o Stronghold é um vídeo jogo muito antigo é possível encontrar algumas pesquisas na área do ensino de história que usem este jogo ou pelo menos cite ele sendo os trabalhos *Ensino de História e as linguagens. E os jogos eletrônicos por onde andam?* Dos autores Cristiani Bareta da Silva e Antonio Celso Mafra Jr e o trabalho *Os jogos e o conhecimento histórico no Ensino Fundamental* da autora Cristiani Bereta da Silva como forma de ferramenta que pode só colocar como para despertar o interesse do aluno quanto para ensinar de forma lúdica ou aproximar o aluno como um sujeito histórico.

Em uma análise do jogo se mostra plausível o uso do mesmo dentro de uma sala de aula aproximando os alunos de conceitos da época estudada e desmitificando uma visão que os alunos das séries iniciais têm que era o período de dragões e magia. O que chamou atenção para a escolha deste jogo como análise é primeiramente a questão do jogo ter um tempo limite máximo para se completar um objetivo, segundo o gerenciamento do feudo e seus problemas que decorrem ao longo do jogo, e a própria dificuldade que o jogo traz nas missões enfatizando cada vez mais como era muito difícil gerenciar um feudo.

O jogo apresenta alguns problemas também que dificultam a usar o mesmo em sala de aula primeiramente ter um computador para cada aluno ou levar eles na sala de informática que o professor com antecedência já teria que instalar o jogo no computador e ter preparado todo o material com o jogo aberto e dentro da missão.

Concluindo e voltando as questões problemáticas quanto as tecnologias no ensino, hoje são uma realidade tanto nas pesquisas na área acadêmica quanto a utilização das tecnologias em sala de aula, entretanto esse número de incursões práticas nesta área continua sendo baixa, muitas vezes esse problema adjunto das questões sociais, econômicas, da formação do professor.

## Notas

- (1) Disponível em: < <http://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2016-04/celular-e-principal-meio-de-acesso-internet-na-maioria-dos-lares> > Acesso em: 06/01/17
- (2) O curso de Formação de Docentes Normal, em nível Médio, ofertado pela rede estadual de ensino, é um curso profissionalizante que tem como objetivo formar professores para atuar como docentes na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, em vários estados brasileiros.
- (3) Consiste assim na aplicação de elementos e regras de jogo a contextos com um objetivo definido e que irão auxiliar no seu alcance. Exemplos de aplicação da Gamification, incluindo o contexto educativo, consiste na utilização de Crachás/Badges, Leaderboards e pontuações ARAÚJO (2015, p. 165)
- (4) Estratégia em tempo real (RTS, do inglês Real - time strategy) é um tipo de estratégia de jogos de computador que ao contrário de outros jogos de estratégia não se desenrola por turnos, mas ao mesmo "tempo" para todos os jogadores.
- (5) Estratégia em tempo real (RTS, do inglês Real - time strategy) é um tipo de estratégia de jogos de computador que ao contrário de outros jogos de estratégia não se desenrola por turnos, mas ao mesmo "tempo" para todos os jogadores.
- (6) Firefly Studios fundada 1999, por Simon Bradbury e Eric Ouellette, com o objetivo de fundir os gêneros City Builder e Real-Time Strategy.

## Fontes

FIREFLY, Studios. Jogos de estratégia desde 1999. Disponível em: < <http://www.fireflyworlds.com/about-us/> >

STEAM, Store. Loja digital. Disponível em: < <http://store.steampowered.com/app/40950/?l=portuguese> >

## Bibliografia Consultada

SILVA, C. B. da. *Os jogos e o conhecimento histórico no Ensino Fundamental*. ANPUH – XXV Simpósio Nacional de História: Fortaleza, 2009.p.1–11. Disponível em:  
<<http://anais.anpuh.org/wp-content/uploads/mp/pdf/ANPUH.S25.0323.pdf>> Acesso em: 05/01/17

OLIVEIRA, N. A. S. de. *O estudo da Idade Média em livros didáticos e suas implicações no Ensino de História*. Cadernos do Aplicação: Porto Alegre, v. 23, n. 1, 2010. Disponível em:  
<<http://www.seer.ufrgs.br/CadernosdoAplicacao/article/viewFile/16347/11254>> Acesso em: 05/01/17

ARAÚJO, I. Habitica: gamifique as suas aulas. In CARVALHO, A. A. A. (Org.) *Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários*. República Portuguesa, 2015. Disponível em:  
<[http://erte.dge.mec.pt/sites/default/files/Recursos/Estudos/apps\\_dispositivos\\_moveis2016.pdf](http://erte.dge.mec.pt/sites/default/files/Recursos/Estudos/apps_dispositivos_moveis2016.pdf)>  
> Acesso em: 05/01/17

SILVA, C. B.; MAFRA JR, A. C. - Ensino de História e as linguagens. E os jogos eletrônicos por onde andam? Departamento de História, Centro de Ciências Humanas e da Educação/ UDESC, 2007. Disponível em:  
< <http://ojs.fe.unicamp.br/ged/FEH/article/viewFile/4978/3955>> Acesso em: 06/01/17  
Pinsky, Jaime; PINSKY Carla Bassanezi. *Por uma História prazerosa e consequente*. In: KARNAL, Leandro (Org.) *História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas*. São Paulo: Contexto, 2004, p. 17 – 36.

FRANCO JÚNIOR, H. (2001) A Idade média: nascimento do ocidente