

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

Jorgeana Roberta Alcântara Teixeira

**NOVAS PERSPECTIVAS DIDÁTICAS: OS JOGOS ELETRÔNICOS
COMO FERRAMENTA NO ENSINO DE HISTÓRIA**

Juiz de Fora
2019

Jorgeana Roberta Alcântara Teixeira

**NOVAS PERSPECTIVAS DIDÁTICAS: OS JOGOS ELETRÔNICOS
COMO FERRAMENTA NO ENSINO DE HISTÓRIA**

Monografia elaborada pela acadêmica Jorgeana Roberta Alcântara Teixeira como exigência do curso de licenciatura em História da Universidade Federal de Juiz de Fora, sob a orientação da Profa. Dra. Yara Cristina Alvim.

Juiz de Fora

2019

RESUMO

Nesta pesquisa temos como objetivo analisar as potencialidades educativas presentes nos jogos eletrônicos contemporâneos, enquanto ferramenta didática no ensino de História. Partindo dessa análise, visamos entender e problematizar qual a construção de conhecimento histórico esses alunos obtêm através dos games, e como eles podem complementar na apreensão de conteúdos em sala de aula ajudando os alunos em seu processo de aprendizagem. Especificadamente, pretendemos analisar games que possuem temática histórica, sendo estes games que em seu enredo e narrativa tragam um contexto ou se baseiem em algum fato histórico específico ou período em geral, como por exemplo História Antiga, 1ª Guerra Mundial, 2ª Guerra Mundial dentre outros. Esta pesquisa dialoga com produções do campo do Ensino de História, especificamente, pesquisas voltadas para a relação entre jogos eletrônicos e aprendizagem histórica. Tendo por objetivo analisar como a história, enquanto conteúdo se faz presente nos jogos fora da sala de aula e o quanto os jogos podem contribuir na aproximação entre alunos, conteúdo escolar e professor, tornando-se uma prática inovadora. A pesquisa visa esclarecer e apontar o olhar que os alunos têm sobre o universo dos games e, principalmente, dos games com temáticas históricas, bem como de que forma esses games contribuíram para a construção de seu conhecimento histórico. A metodologia de pesquisa se centrou em uma abordagem quali-quantitativa, com a aplicação de um formulário preenchido por alunos do ensino fundamental II e ensino médio, com idades entre 11 a 18 anos. Neste formulário, analisamos suas opiniões sobre a relação entre os jogos eletrônicos que costumam jogar e o conteúdo de história ensinado na escola. Como resultado, apresentamos reflexões acerca das estratégias de ensino e aprendizagem e a experimentação de novos métodos de abordagem educacional, os quais possam contribuir com a prática dos professores para utiliza-los como recursos didático-pedagógicos no ensino de História. Afinal, acreditamos que a mediação do professor se faz fundamental e indispensável para resultar em um conhecimento histórico significativo.

Palavras-chave: Ensino de história, Jogos Eletrônicos, Aprendizagem histórica.

ABSTRACT

In this research, we aim to analyze the educational potential present in contemporary electronic games, as a didactic tool in the teaching of History. Based on this analysis, we aim to understand and question the construction of historical knowledge these students obtain through the games, and how they can complement the seizure of contents in the classroom helping the students in their learning process. Specifically, we intend to analyze games that have a historical theme, these games that in their plot and narrative bring a context or are based on some fact of the specific history or period in general, such as Ancient History, World War I, World War II among others. This research dialogues with productions from the field of History Teaching, specifically, researches focused on the relationship between electronic games and historical learning. Its purpose to analyze how history, as a content is present in games outside the classroom, and how much this game can contribute to the approximation between students, school content and teacher, becoming an innovative practice. We understand games as a powerful tool that facilitate the student's understanding, especially in history, which brings contents distant from their realities, which difficult their location of time and space. This research aims to clarify and point the students view about the universe of games and, especially, games with historical themes, as well as how these games contributed to the construction of their historical knowledge. The research methodology focused on a qualitative-quantitative approach, with the application of a formulary, which was answered by elementary school and high school students, aged 11 to 18 years. In this formulary, we review your views about the relationship between the electronic games they play and the history content taught in school. As a result, we present reflections about teaching and learning strategies and the experimentation of new methods of educational approach, which can contribute to the practice of teachers to use them as didactic-pedagogical resources in the teaching of History. After all, we believe that teacher mediation becomes fundamental and indispensable to result in a scientifically grounded historical knowledge.

Key words: Education, electronic games, history teaching.

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| INTRODUÇÃO | 6 |
| 1. O QUE SÃO JOGOS ELETRÔNICOS? | 9 |
| 2. COMO APRENDER COM OS JOGOS? | 14 |
| 3. A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO HISTÓRICO ATRAVÉS DOS JOGOS..... | 22 |
| 3.1. O RELATO DOS JOGADORES | 23 |
| CONCLUSÃO..... | 34 |
| REFÊRENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 37 |
| ANEXO A – QUESTIONÁRIO ONLINE | 39 |

LISTA DE GRÁFICOS

| | |
|---|----|
| Gráfico 1 - Análise das respostas do formulário quanto a sua escolaridade. | 24 |
| Gráfico 2 - Análise das respostas do formulário quanto aos jogos | 26 |

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa surge a partir de um interesse pessoal, pois minha relação com os jogos eletrônicos é antiga, comecei a jogar com o *Super Nintendo*: passei pela febre das *Lan houses* com o *Conter Strike* e a era dos *pc's gamers*, mais tarde tive contato com o *Play Station 2* e todos os demais lançamentos posteriores. Joguei e ainda jogo os mais variados gêneros e temas, acompanhei a evolução gráfica e de jogabilidade de diversas franquias. Então, quando surgiu a possibilidade de transformar um hobby em objeto de pesquisa acadêmica foi a escolha perfeita.

Os jogos eletrônicos são sucesso de venda no Brasil, sendo o 4º país que mais consome essa mídia no mundo, e a maioria de seus jogadores ainda estão na escola regular. Devido a isso, comecei a pensar sobre as possibilidades de se aprender com os jogos eletrônicos, especificamente os jogos com temáticas históricas que são recorde de vendas e muito populares nas comunidades *gamers*. Somado ao fato de acreditar que a educação precisa de momentos de ludicidade, precisando do encontro entre a criatividade, diversão e aprendizagem, se tornando-se mais leve e aproximando dos mais diversos tipos de inteligências.

Como afirmado por Paulo Freire, em sua obra *Pedagogia do Autonomia*, “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua produção ou sua construção”¹. Esse é o eixo central dessa pesquisa, onde se faz possível criar novas possibilidade de ensino e aprendizagem, fazendo das aulas de história mais interessantes e participativas, e, ao mesmo tempo aproximando, o conteúdo a realidade dos alunos, fugindo, portanto, de um modelo tradicional de ensino.

“A ação pedagógica muda porque mudam seus agentes: mudam os professores, mudam os alunos, mudam as convenções de administração escolar e mudam os anseios dos pais. (...) Bem, se estamos concluindo que o “fazer histórico” muda bastante, se estamos concluindo que a escola muda também, é imperativo pensar que a renovação do ensino de História deve ser trazida constantemente à tona”²

O objetivo desse trabalho é discutir as relações possíveis entre os jogos eletrônicos e o desenvolvimento do pensamento históricos nos jovens que ainda estejam

¹ FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996. p.47

² KARNAL, Leandro; PINSKY, Carla Bassanezi. *História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas*. 6. ed. São Paulo: Contexto, 2010. 216 p.

em idade escolar, analisando qual formação histórica esses jovens conseguem adquirir através dos jogos eletrônicos, além de compreender a influência desses jogos como fonte na construção do conhecimento histórico. O fato é que diversos jogos eletrônicos disponíveis no mercado podem se tornar uma ferramenta didática de auxílio ao professor e também aos alunos, dando margem para serem trabalhados como fonte e narrativas históricas, fazendo com que as aulas deixem de ser memorização dos fatos. Afinal, a construção de conhecimento histórico se dá para além da sala de aula, então os jogos eletrônicos podem se tornar aliados para incorporar o conhecimento didático.

Essa pesquisa também pretende analisar os jogos eletrônicos como uma narrativa e linguagem, pensando em como essas narrativas podem ser operadas pelos jovens e, ao mesmo, tempo influencia-los em sua construção de conhecimento histórico como um espaço de produção de sentido. Afinal, os jogos eletrônicos têm sua própria narrativa, seja se aproximando ou se distanciando das narrativas convencionais. O que pretendemos analisar é como as narrativas dos jogos eletrônicos contemporâneos têm se aproximado cada vez mais da narrativa histórica enquanto matéria escolar, havendo um processo cronológico e linear, se desenvolvendo em um espaço e tempo. Os jogos podem até se comparar ao cinema, mas nesse caso os jogos eletrônicos trazem seu jogador para dentro da sua realidade, possibilitando explorar cada parte de uma determinada época, trazendo um conteúdo distante para um presente próximo, que apenas o conteúdo histórico enquanto matéria não se aproxima do aluno. Entretanto, esse trabalho não pretende analisar a produção dos jogos eletrônicos enquanto produto, tendo como ênfase tratar sua influência na construção de conhecimentos e suas potencialidades como ferramenta didático-pedagógica.

Visamos esclarecer e apontar o olhar que os alunos têm sobre o universo dos games e principalmente os games com temáticas históricas, bem como de que forma esses games contribuíram para a construção de seu conhecimento histórico. Por fim, buscamos analisar esses jogos como uma ferramenta narrativa, problematizando a formação histórica que se constrói a partir de suas temáticas e como eles influenciam e contribuem na compreensão da história escolar quando tratam de temas relacionados ao conhecimento histórico, se mostrando assim uma potencialidade pedagógica.

No primeiro capítulo apresento uma breve história dos jogos eletrônicos, suas influências no mercado e o quanto arrecada de lucro. Busco, ainda, apresentar sobre os benefícios dos jogos, suas potencialidades e sua definição de modo geral.

No segundo capítulo é apresentada uma abordagem teórica de como se é possível aprender com os jogos, assim como discuto a aprendizagem dos jovens pela psicologia, o que leva a fazerem tanto sucesso e seus jogadores sempre quererem jogar mais, como o jogo se transforma em uma ferramenta potente de ensino lúdico e a importância dessa ferramenta.

No terceiro capítulo apresento uma investigação realizada em grupos *gamers* no *facebook* acerca do consumo de jogos eletrônicos com temáticas históricas, levantando uma problematização através de um questionário online. Procurei apresentar os seguintes questionamentos: qual formação histórica é produzida e relatada pelos adolescentes que consomem jogos digitais com temáticas históricas? Porque eles consomem esses jogos? Quais passados e temas esses jogos são capazes de representar? Qual significado que esse passado representa para os alunos jogadores em conjunto com a escola? Quais as contribuições do jogo para a construção de pensamento histórico? E por último, se eles enxergam os jogos como uma construção de narrativa e de que forma se estabelece para esses sujeitos a relação entre ensino de história e games.

Partindo dos resultados dessas respostas, seria então pertinente promover a utilização de jogos eletrônicos no ambiente escolar? Acreditamos que sim, o jogo pode se mostrar uma ferramenta potente para a apreensão do conteúdo, tornando as aulas de história mais dinâmicas, interessantes e próximas do universo dos alunos. Afinal, os jogos podem ser considerados como novas formas didáticas e pedagógicas de ensinar e aprender, proporcionando momentos de lazer, entretenimento e diversão, mas não deixando de se tratar o conteúdo, pelo contrário, utilizando a ferramenta para a construção do conhecimento históricos escolar.

CAPÍTULO 1: O QUE SÃO JOGOS ELETRÔNICOS?

Os jogos eletrônicos são os produtos de entretenimento mais consumidos do século XXI, ocupando o terceiro lugar no ranking de lucratividade da indústria cultural no mundo, ultrapassando até mesmo o cinema e a música.³ Se tornaram extremamente populares no Brasil entre os anos 80 e 90 com o surgimento dos primeiros videogames pequenos, mais baratos e privados em lares com a aparição da Nintendo, que foi de fato a primeira grande empresa a fazer sucesso com seus consoles, em 1990 quando lançou o *Super Nintendo*, alcançando mais de 46 milhões de unidade vendidas no mundo, seu sucessor o *Nintendo 64*, não conseguiu repetir o mesmo alcance de vendas e posteriormente a empresa foi perdendo o mercado para os consoles mais modernos, uma vez que não conseguiu acompanhar as inovações tecnológicas.

Mas foi durante os anos 2000 com a febre das *lan houses* que os jogos começaram a atingir seu ápice, em 2017, o Brasil ocupou o 4º lugar no *ranking* de países que mais possuem jogadores e 13º entre os que mais consomem jogos eletrônicos nas plataformas modernas, com aproximadamente 75 milhões de jogadores movimentando cerca de 1,3 bilhões de dólares anualmente, sendo o maior consumidor de jogos da América Latina.⁴

Os jogos eletrônicos vieram como uma consequência do avanço da tecnologia e, principalmente, da transformação do computador em entretenimento, tornando-se uma poderosa ferramenta de comunicação, cultural e de socialização. Porém, este se constitui em um meio de entretenimento com características próprias, ainda que novo, cheio de construções estéticas e possibilidades, portanto um novo fenômeno de linguagem que possui um valor artístico, transitando entre a cultura popular, a indústria de massa e a arte. Os jogos seriam então uma forma de interpretação da sociedade e do mundo, muito além de algo infantil ou de brincadeira, e apesar de ter uma certa leveza, por trás há uma ferramenta poderosa e divertida, que reúne conhecimento das mais diversas áreas como lógica, história, arte, matemática, computação, psicologia e etc., tornando-se, portanto, interdisciplinar.

³ Sobre essa temática, conferir a matéria de Harada, Janaina. Que indústria fatura mais: do cinema, da música ou dos games? Disponível em <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>> Acesso em: 03 nov. 2018.

⁴ Sobre essa temática, consultar a matéria de Pacheco, Paula. Mercado de games no Brasil cresce, apesar da crise. Disponível em: <https://www.em.com.br/app/noticia/economia/2018/07/24/internas_economia,975277/mercado-de-games-no-brasil-cresce-apesar-da-crise.shtml> Acesso em: 04 Nov. 2018.

Há diversos tipos de jogos eletrônicos atualmente e nas mais variadas plataformas, entre elas *Playstation*, *Xbox* e até *Nintendo* que recentemente conseguiu voltar ao mercado *gamer* com o seu *Nintendo Switch*, além dos tradicionais jogos de computador. No novo milênio os jogos foram marcados justamente pela chegada do *Play Station 2* que revolucionou as maneiras de se jogar, trazendo jogos mais complexos e dos mais variados temas, além de se tornar mais barato que os anteriores e popular nas casas brasileiras e não apenas em *lan houses*. Entre os anos de 2013 e 2014, juntamente com a popularização da tecnologia 3D, os jogos atingiram seus ápices gráficos buscando impressionar cada vez mais os jogadores, trazendo jogos com temas mais realistas como aqueles relacionados às guerras mundiais, aos jogos de esporte que eram cópias fiéis das características física dos jogadores e principalmente se tornou comum os jogos com histórias longas, acima de 40 horas.

O historiador Johan Huizinga considerou os jogos como um grande fenômeno da cultura humana, algo que seria capaz de trazer a perfeição e assim se diferenciando da vida real, ainda que limitado, mas fazendo a sociedade atingir seu maior ápice de criatividade e sendo uma atividade livre e voluntária, mesmo que possuam regras. Explorando as qualidades humanas como jogador, tal como o raciocínio e coragem, ao jogar, o sujeito descobre uma fascinação pelo jogo e continua jogando repetidamente resultando em prazer, mas também em divertimento.⁵

Os jogos digitais seriam então uma atualização de outras mídias para o mundo contemporâneo, como o cinema e a televisão, só que agora controlados por um jogador, que pode realizar escolhas próprias e criar seu próprio universo. Considerando que o jogo tem um sentido dentro de um contexto, emitindo hipóteses com limitação de tempo e espaço.

“O jogo digital ou game, vai de joguinhos bobos de explodir bolinhas até obras que mudaram a maneira do ser humano perceber o mundo (...)”⁶

Portanto, os jogos seriam uma espécie de representação histórica, dando poder, pontos de vista diferenciados e objetivos ao jogador. Transitando entre um paradigma de diversão e sucesso de vendas, e que ainda precisam afirmar sua importância, pois é

⁵ HUIZINGA, JOHAN. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2007.p.8.

⁶ TAVARES, Roger. Opinião: Mi-mi-mi meus jogos não são cultura, e eu não sou culto. 2013. Disponível em: <https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2013/04/05/opinioao-mi-mi-mi-meus-jogos-nao-sao-cultura-e-eu-nao-sou-culto.htm>. Acesso em 04 de abr. 2019.

natural que novas tecnologias causem estranhamento e também resistência, mas é crucial e urgente que os jogos ganhem credibilidade, para enfim poder ser utilizado em diversas áreas, além da diversão, sendo um meio de romper fronteiras, não só sociais como também acadêmicas.

Desse modo, os jogos eletrônicos permitem um universo além da simulação, do movimento, há a criação de novos efeitos sonoros e visuais, que buscam se aproximar cada vez mais do real, abusando de uma nova linguagem, resultando em novas formas de pensar e socializar. Encorajando seu jogador a explorar os mais diversos mundos e tempos, verdadeiros ou fictícios, mas além disso permitindo criar sua própria história e personagem e, por fim, explorando suas relações de diferentes ângulos, movimentos e possibilidades. O público consumidor de jogos foram se tornando cada vez mais exigentes e diversificado, fazendo ser necessário que ampliassem os conteúdos que os jogos poderiam abordar. E se tornando uma mídia que o jogador precisa constantemente tomar decisões e aumenta sua interatividade.

O pesquisador Gonzalo Frasca levanta duas importantes questões em relação aos jogos eletrônicos: seria possível criar jogos que lidem com questões políticas e sociais? E, portanto, seria possível que fossem usados como uma ferramenta para desenvolver o raciocínio crítico? ⁷. Esses questionamentos se tornam ainda mais importantes quando se torna preciso defender a potencialidade dos jogos para o público de não jogadores, que posteriormente precisam encarar os jogos eletrônicos como arte, cultura e ferramenta didática, usado para divulgar conteúdos de história, geografia e outros. Tornando-se, portanto, uma ferramenta lúdica, com uma ação motivadora, proporcionando diversão, prazer, conhecimento e produção de sentido. Um estimulador da vida real, onde as consequências são imediatas.

À guisa de exemplo, os jogos podem despertar os mais variados interesses como, por exemplo, os jogos que simulam voo de aeronaves, ou que desafiam o jogador ao seu mais alto nível de habilidade e raciocínio, como também instintos de sobrevivência, ou a ainda os que estimulam a criatividade e a socialização. Por fim, os jogos com temáticas históricas que são o objeto de pesquisa deste trabalho e estão se tornando cada vez mais consumidos e obtendo recorde de vendas e que trazem uma vivência diferente da sala de aula, mas que se complementam. É seguindo esse raciocínio que acreditamos

⁷ FRASCA, Gonzalo. Videogames of the Opressed. Artigo publicado no site Electronic Book Review, 2004. Disponível em <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/Boalian>>. Acesso 05 abr. de 2019.

que os sujeitos possam aprender através dos jogos, e que o jogo possa ser utilizado pelo professor em sala de aula, passando informação de uma maneira divertida, e adquirindo um maior nível de aprendizagem.

O pesquisador da área de games, Roger Tavares definiu esse fenômeno dos jogos eletrônicos como algo que faz as pessoas pensarem fora da caixa, ou seja, procurar soluções fora do cotidiano, diferente da sala de aula onde os alunos são condicionados a ler o que está no livro e reproduzir na prova, não criando coisas novas, ao contrário dos jogos que estimulam o sujeito a buscar soluções criativas, e quando se alcança é recompensado⁸. Desenvolvendo assim, a capacidade de atenção e também de tomar decisões de maneira mais rápida, resultando então em tornar jogos que a princípio não foram feitos para a educação em jogos educativos. E por fim, encarar os jogos eletrônicos como possibilidade e ferramenta.

É preciso compreender que os jogos são uma atividade voluntária, livre e sem compromisso com a vida real, embora muitas vezes se baseie nela, mas ainda sim proporcionando ao jogador uma ideia de liberdade, sendo uma evasão temporária da vida real, porém uma evasão que a qualquer momento prende inteiramente o jogador, e por isso acaba permanecendo como algo memorável e digno de se jogar de novo, podendo ser repetido a qualquer momento, afinal sua comunidade *gamer* permanece. Causando tensão, êxtase, satisfação e construindo uma linguagem própria, se tornando por fim um fenômeno cultural e lúdico.

“O significado de seriedade é definido de maneira exaustiva pela negação de “jogo” – seriedade significando ausência de jogo ou brincadeira e nada mais. Por outro lado, o significado de “jogo” de modo algum se esgota se considerado simplesmente como ausência de seriedade. O jogo é uma entidade autônoma. O conceito de jogo enquanto tal é de ordem mais elevada do que o de seriedade. Porque a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade.”⁹

Dessa forma, os jogos eletrônicos contemporâneos assumem uma dinâmica de ludicidade diferenciada, com recursos interativos avançados e voltados na maioria para acontecimentos reais, com fatos históricos e recentes. Resultando na existência de um sistema fora do universo escolar, de aprendizagem ocorrendo no ato de jogar

⁸ TAVARES, Roger. Opinião: Mi-mi-mi meus jogos não são cultura, e eu não sou culto. 2013. Disponível em: <https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2013/04/05/opiniao-mi-mi-mi-meus-jogos-nao-sao-cultura-e-eu-nao-sou-culto.htm>. Acesso em 04 de abr. 2019.

⁹ HUIZINGA, JOHAN. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2007.p.35

videogames. Sendo necessário levantar a questão de que aprendizagem é essa e quais seriam seus potenciais para a educação.

CAPITULO 2: COMO APRENDER COM OS JOGOS?

O primeiro paradigma que os jogos eletrônicos precisam romper é com a ideia que são prejudiciais à aprendizagem ou à vida escolar, afinal jogado com moderação e supervisão, pode-se unir o divertimento à aprendizagem, transformando jogos inicialmente não educativos em jogos possíveis de serem utilizados para o ensino. Afinal, os jogos se desenvolveram muito, houve um enorme avanço audiovisual e também narrativo, ocupando aos poucos espaços antes inimagináveis, como a sala de aula e a relação de aprendizagem não escolar.

Portanto, ultrapassamos a barreira de que os jogos seriam apenas para cultura e lazer em diálogo com a Escola Nova, corrente que introduz as atividades lúdicas do ambiente escolar como ferramentas inovadoras a exemplo de jogos, brinquedos e brincadeiras, uma vez que a nova geração cresceu utilizando artefatos e totalmente integrada na cultura digital. A tecnologia fez com que essa geração ampliasse as funções cognitivas do cérebro, como a multitarefa e rápido processamento de imagens.

“A prática de jogar videogames melhora a coordenação entre as mãos e os olhos, otimiza o tempo de reação e beneficia a visão periférica. Melhora as habilidades espaciais, a capacidade de manipular mentalmente um objeto tridimensional - habilidade útil para arquitetos, escultores e engenheiros e pode estar associada a resultados melhores em alguns campos da matemática. Pode até se mostrar útil no treinamento de cirurgiões.”¹⁰

Colocar os jogos eletrônicos em prática na escola seria então deixar de vê-los como algo para crianças, passando a se constituir como algo sério, como um potente material didático, almejando sucesso em todos os processos de ensino e aprendizagem, o que nos leva a questionar: como esses jovens aprendem?

Para Vygotsky, os jogos podem cumprir um papel fundamental no desenvolvimento do indivíduo, pois realizam ações fora do cotidiano e que simulam experiências reais que só podem ser vividas através destes, colaborando assim para o seu desenvolvimento cognitivo, desenvolvendo a iniciativa e as interações sociais, ou seja, os aspectos cognitivos e afetivos se entrelaçam. Os jogos, principalmente com

¹⁰ TAPSCOTT, Don. *A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos*. Rio de Janeiro: Agir. Negócios, 2010. p.127.

conteúdos de história, vão de conjunto com a teoria de Vygotsky sobre a atividade combinatória, que seria permitir se imaginar no futuro ou no passado mesmo sem nunca ter vivido nessa época, resultando na criação de ações de fantasia e imaginação.¹¹

Outra questão que Vygotsky chamou atenção, e que pode se relacionar sobre a aprendizagem com jogos eletrônicos, é a capacidade do desenvolvimento potencial, fazendo do jogo um aliado para o desenvolvimento de habilidades que antes não seria possível desenvolver sozinho, fazendo com que determinados conhecimentos possam ser consolidados e assim aprendendo com maior facilidade, alcançando níveis mais altos de raciocínio e principalmente desenvolvendo a afetividade com o aprender, tornando-o mais prazeroso e significativo. Afinal, o desenvolvimento está em aberto e com a interface dos jogos, produzido pelas imagens, sons, movimentos e curiosidades, os jogadores têm acesso a novos saberes e experiências, em sua zona de desenvolvimento proximal.

“O jogo nessa visão da psicologia, permite a apreensão dos conteúdos porque coloca os sujeitos diante da impossibilidade de resolver, na prática, as suas necessidades psicológicas. O indivíduo, experimenta, assim, situações de faz de conta do jogo regrado pela lógica, vivenciada ou criada, para solucionar as impossibilidades de tornar realidade o seu desejo”¹²

Filomena Moita definiu que a fascinação por jogar está no movimento, no dinamismo visual e na participação ativa por parte do jogador, em junção com os efeitos sonoros e as recompensas, fazendo esses efeitos serem expandidos dezenas de vezes, criando o desejo de jogar de novo, resultando em levar os jogos a uma categoria de esporte e profissionalizando os *gamers*. O que faz surgir entre os pesquisadores cada vez mais o desejo de entender esse fenômeno e suas influências.¹³

O modo de como os jogos eletrônicos são construídos vai de encontro ao modo como essa geração tecnológica aprende. Os jogadores se desafiam a jogar jogos difíceis, cheios de raciocínio e de longas horas, a indústria de games se mostra cada vez mais preocupada em produzir de acordo com o modo de aprendizagem do jogador. O que

¹¹ VYGOTSKY, Lev. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

¹² KISHIMOTO, Tizuko APUD Leontiev. *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997. P.80

¹³ MOITA, Filomena. *Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @*. Campinas: Alínea, 2007. p.35.

também deveria ser feito nas escolas, onde a aprendizagem se volte aos alunos, se assemelhando à teoria da Escola Nova.

“De forma geral, acreditamos que as produções apresentaram críticas à educação tradicional, cuja ênfase está na sistematização monótona defendendo que o uso do jogo torna motivadora a aprendizagem. Procuraram trazer a atividade lúdica como elemento que auxilia nos processos do desenvolvimento do sujeito enfocando o aspecto cognitivo, bem como o social.”¹⁴

Os estudiosos da Escola Nova trouxeram a importante questão da necessidade e importância do ensino lúdico, rompendo com a educação tradicional, partindo do princípio de que é possível aprender espontaneamente, acontecendo de forma natural. Nesse contexto, o jogo traz o ideal de liberdade, baseado no existencialismo e focado no interesse do aluno, resultando em tornar a escola um ambiente mais atrativo, estimulante e próximo da realidade dos alunos, acreditando que o jogo seja algo transformador. Principalmente que o prazer, o brincar e a atividade lúdica precisam estar presentes e são necessidade humanas, que não podem ser ignoradas na sala de aula.

“O jogo é lúdico. Toda a atividade que incorpora a ludicidade pode se tornar um recurso facilitador do processo de ensino e aprendizagem. Por meio da multimídia é possível trabalhar qualquer conteúdo de forma agradável e estimulante. As atividades dos jogos digitais se constituem em ferramentas que se bem utilizadas ensinam enquanto divertem.”¹⁵

Outro fator importante, e que torna os jogos eletrônicos ainda mais interessantes, é a possibilidade de recomeço, diferente da escola onde o fracasso é encarado como algo abominável. O fracasso no jogo faz testar outro padrão, outro caminho ou outra forma de jogar, faz o jogador encarar como algo estimulante e desafiador, como poder jogar em diversos níveis de dificuldade, não há punição ou vergonha, pois, todos os caminhos levam à vitória, havendo recompensas ao atingir um nível maior de dificuldade.

¹⁴ BISCOLI, Ivana Ângela. *Atividade Lúdica: uma análise da produção acadêmica brasileira no período de 1995 a 2001*. Florianópolis, 2005. p.146.

¹⁵ FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. *O Lúdico e os Jogos Educacionais*. Disponível em: http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf. Acesso em 01 de jun. 2019.

Por fim, trazendo a reflexão para os jogos que abordam temáticas históricas, os quais são o foco dessa pesquisa, é preciso pensar de que maneira essa história é contada? E, principalmente, pensar esses jogos como um elemento narrativo, que apresentam uma visão da história que vai de acordo com a origem da sua fabricação. Principalmente nos jogos que possuem temática de guerra, é escolhido um lado para se tratar, comumente o lado dos vencedores, afinal, é o lado que se torna jogável para o jogador e de onde é contada a história.

Essa talvez seja a grande falha dos jogos eletrônicos, ou seja, o fato de não haver uma pluralidade na narrativa, necessitando então de uma maior atenção dos historiadores. Grande parte dos jogos mais rentáveis atualmente são produções norte americanas. Em se tratando dos jogos com temática histórica que representam guerras e conflitos populares, prevalece a visão americanizada da história, estimulando questões como nacionalismo e patriotismo.

O último lançamento da franquia *Call of Duty* trata o dia D, a invasão à Normandia, a retomada de Paris e outros fatos cruciais da Segunda Guerra Mundial. A produção contou com um historiador em sua equipe, a justificativa da produção seria justamente que queriam fazer um jogo o mais real possível. O jogo se baseia na história de um soldado americano que vai à guerra pela primeira vez, e em diversos momentos é mostrada a questão do nacionalismo americano, local de produção do jogo, ou seja, o jogo é influenciado por fatores externos.

Portanto, para entender os discursos presentes nos jogos, é necessário compreender como ele é produzido, por quem e em qual país, e como todos esses fatores interferem em sua produção. Pois, *Call of Duty* é um jogo americano, que talvez almeja ensinar a soberania americana sobre os demais países que perderam a guerra. Além disso, o jogo possui um orçamento milionário, classificado como AAA, termo usado para definir jogos com alto custo de produção e por isso precisam vender milhares de cópias. E o fato preocupante é que o jogo alcança os números pretendidos, o último lançamento foi o jogo mais vendido na América no último ano, o que nos leva a pensar que conhecimento histórico seus jogadores estão criando? E mais do que nunca, sendo necessária a intervenção do professor.

Além disso, também é preciso refletir sobre a impossibilidade de relativizar alguns fatos historicamente estabelecidos como o Holocausto, o nazismo, e a guerra, os quais constituem memórias traumáticas e sensíveis. Dessa forma, apesar de questionar a visão norte americana que se torna hegemônica nos jogos, precisamos refletir sobre a

impossibilidade, por exemplo, de uma produção que exaltasse o viés nazista e autoritário dos regimes.

“A produção com vistas ao lucro significa que os executivos da indústria cultural tentam produzir coisas que sejam populares, que vendam, ou que — como ocorre com o rádio e a televisão — atraiam a audiência das massas. Em muitos casos, isso significa produzir um mínimo denominador comum que não ofenda as massas e atraia um máximo de compradores”¹⁶

Os jogos eletrônicos, apesar de estarem chamando a atenção do campo educacional já há certo tempo, ainda não conseguiu atrair os historiadores, mas é preciso pensar os jogos não somente como um objeto didático, mas também de pesquisa e investigação, precisando ocupar esses lugares de produção e encará-los como algo potente de ser investigado em seu valor histórico.

Johan Huizinga definiu os jogos como algo multifacetado, pois todas as explicações dadas aos jogos foram parciais e nenhum obteve uma totalidade, todos explicam uma parte ou um momento, mas ainda assim uma atividade lúdica de um fenômeno amplo e cheio de relações e oportunidades, sendo necessário ser explicado pela psicologia, sociologia, economia, história e demais áreas. Jogo seria então a liberdade, envolvendo o tempo todo a imaginação e levando o jogador a um mundo paralelo, com início, meio e fim.¹⁷

Voltando a pensar o uso dos jogos como possibilidade para auxiliar o ensino de história, acreditamos que estes podem complementar na apreensão de conteúdos em sala de aula, ajudando os alunos em seu processo de aprendizagem, afinal, cada aluno tem uma maneira única de aprender, ainda que a metodologia de ensino de seu professor seja a mesma. Sendo assim, entendemos que os jogos podem contribuir em uma aproximação entre aluno, professor e a história enquanto conteúdo escolar. Como afirmado por Tânia Fortuna, “pode-se declarar com vigor que a contribuição do jogo para a educação vai muito além do ensino de conteúdos de forma lúdica, sem que os alunos sequer percebam que estão aprendendo”¹⁸.

¹⁶ KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia — _estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001. p.27

¹⁷ HUIZINGA, JOHAN. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

¹⁸ FORTUNA, Tânia Ramos. “Brincar é aprender”. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (Org). *Jogos e ensino de história*. Porto Alegre: Evangraf, 2013. p.58

Somado a outro fator observado, percebemos que os jogos de temáticas históricas são imensamente consumidos, tendo recordes de vendas. Sendo assim, apesar de terem erros do ponto de vista da veracidade historiográfica dos temas que tratam, suas narrativas apresentam uma representação cultural do passado em um ambiente digital e atrativo, trazendo um produto com uma visão específica, com recorte e abordagens de acordo com a origem de sua fabricação, referências e imaginários, mas que conquistou o seu lugar no mercado capitalista e na indústria cultural, possuindo consumidores fiéis. O fato é que os jogos com temáticas históricas trazem ao jogador uma simulação narrativa e um olhar sobre os espaços históricos e tempos do passado, aproximando algo distante do universo dos alunos.

Ou seja, os *games* podem ser uma potente ferramenta que além de facilitar o entendimento do aluno, principalmente em história, que traz conteúdos distantes de suas realidades dificultando sua localização no espaço tempo. Tais dificuldades podem ser solucionadas com o auxílio de ferramentas alternativas, sendo explorados no decorrer dos jogos, somando-se ao conhecimento de conceitos, imagens, espaço, narrativa e tempo. Aproximar algo antigo e distante de algo moderno, tecnológico e que faz parte de seu próprio universo enquanto adolescentes, pode tornar as aulas de história mais dinâmicas, atraentes e criativas, de forma a trabalhar habilidades transversais para além do conteúdo como o raciocínio, a memória e a análise de fatos históricos. Através de uma metodologia diferenciada e inovadora, acreditamos que ferramentas como os *games* podem impulsionar a aprendizagem no ensino de história.

É preciso analisar os jogos como um instrumento de linguagem e narrativa, bem como um agente influenciador na formação dos jovens, e, principalmente, como um espaço de possível construção de uma narrativa histórica, ainda que esta não possa perder seu caráter interativo, o que diferencia os jogos de outras ferramentas como, por exemplo, o cinema, pois a narrativa é construída pelas escolhas do jogador, assumindo uma condição ativa na trama que o traz para dentro da história. Como, por exemplo, jogar com um soldado da 2ª Guerra Mundial, com a mesma ambientação, armas, efeitos sonoros e visuais, resultando em transportar o aluno para um tempo e espaço que ele não viveu, mas que pode vivenciar e interagir nos jogos possibilitando, assim uma melhor compreensão do tempo histórico o qual estuda na escola.

Paul Gee apontou os jogos eletrônicos como estimuladores do desenvolvimento cognitivo, estimulando o jogador a ser mais crítico, construtivo e reflexivo, indo além das possibilidades da sala de aula, pois o modo de pensar presente nos jogos está mais

adaptado ao mundo atual do que o praticado pelas escolas, pois o conhecimento dos jogos é aplicado imediatamente, além de passarem informações de uma maneira mais divertida e menos decorada, resultando por fim em uma nova forma de alfabetização, pois para os jogadores não se trata de uma tecnologia nova, mas algo que ele já está familiarizado, lidando com isso sem estranhamento e com maturidade.¹⁹ Portanto, uma alfabetização que não está no padrão, causando estranhamento nos pais e professores, indo além do ler e escrever, abrindo um espaço para uma nova cultura, vivida intensamente por essa nova geração.

Esses fatores fazem dos jogos eletrônicos uma nova ferramenta didática com potencialidade escolar para a aprendizagem histórica, visando suprir uma carência no ensino tradicional ao estimular novas formas de se aprender e ensinar, abrangendo os diferentes tipos de inteligência presentes em sala de aula. É preciso pensar os jogos pedagogicamente e não apenas como diversão, tendo uma preocupação com o ensino de história e sua aprendizagem, buscando cativar e despertar a curiosidade dos alunos para uma determinada época, acontecimento, personagem ou contexto histórico. Uma vez que, através dos jogos eletrônicos é possível extrapolar as barreiras de espaço e tempo, surgindo um efeito de pertencimento ao período histórico retratado e, por fim, potencializando a qualidade da aprendizagem do ensino de história.

Atualmente há diversos jogos eletrônicos disponíveis no mercado, os quais podem se tornar uma ferramenta didática de auxílio ao professor e também aos alunos, dando margem para serem trabalhados como fonte de narrativas históricas, fazendo com que as aulas deixem de ser memorização dos fatos. Afinal, a construção de conhecimento histórico se dá para além da sala de aula, então os jogos eletrônicos podem se tornar aliados para incorporar o conhecimento didático.

“Jogar na aula de História é um belo exercício amoroso. Uma vez que o jogo pressupõe uma entrega ao movimento absoluto da brincadeira e que jogar implica um deslocamento. Um deslocamento do espaço, da ordem, das medidas dos horários, das imposições disciplinares, da avaliação, das provas, numa palavra, da obrigação. [...] jogar é desobrigar-se das utilidades da sala de aula”²⁰

¹⁹ GEE, James Paul. *Bons videojogos + boa aprendizagem: Colectânea de Ensaio sobre os Videojogos, a Aprendizagem e a Literacia*. Ramada, Portugal: Edições Pedagogo, 2010.

²⁰ GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. *Flertando com o caos: os jogos no ensino de História*. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org). *Jogos e ensino de história*. Porto Alegre: Evangraf, 2013, p. 9-25.

Acreditamos, então, na utilização dos jogos enquanto ferramenta participativa na formação da construção do saber histórico, trazendo então a atividade lúdica como uma estratégia de construção de conhecimento histórico. Acreditamos que os jogos eletrônicos podem ser definidos como linguagens para serem utilizadas em sala de aula e como possibilidades didático-metodológicas, pretendemos então refletir sobre quais os efeitos dessa prática, e quais contribuições esses jogos podem trazer para o ensino de história.

Como afirmado por Marcella Albaine, é preciso entender os jogos enquanto um acervo próprio que o aluno traz para a escola, rico em termos e expressões, e que os jogos podem ser a potente ferramenta para o despertar o conhecimento, ainda que os jogos se aproximem mais de relatos fictícios e que não necessariamente possuam um compromisso com a verdade, necessitando portanto da problematização por parte do professor quando usado em sala de aula.²¹

É o que defende Lynn Alves ao dizer que, embora os jogos eletrônicos não sejam criados pensando na educação, é preciso encará-los como instrumentos de aprendizagem, pois são os próprios alunos que registram o potencial cultural e cognitivos desse artefato, possibilitando uma aprendizagem em rede, pluralista, diversa e lúdica se opondo ao tradicional, linear e previsível. A pesquisadora ainda afirma que é preciso a construção de um currículo adequado e lúdico para educar os jovens que estão presentes em um novo mundo.²²

Mas quem são esses jovens que consomem esses jogos? O que aprendem jogando? Como os jogos contribuem para a construção de seus conhecimentos históricos? E que conhecimentos são esses?

²¹ COSTA, Marcella. Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula. Curitiba: Appris, 2017. P.37.

²² COSTA, Marcella Apud Alves, Lynn. Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula. Curitiba: Appris, 2017. p.17

CAPITULO 3: A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO HISTÓRICO ATRAVÉS DO JOGOS.

Neste trabalho visamos esclarecer e apontar o olhar que os alunos têm sobre o universo dos games e principalmente os games com temáticas históricas, bem como de que forma esses games contribuíram para a construção de seu conhecimento histórico. Podemos perceber, a partir da análise dos dados apresentados anteriormente, que os jogos eletrônicos se tornaram uma questão de urgência a ser debatida, afinal 82% dos jovens consomem jogos eletrônicos entre os quais 33%²³ ainda estão em idade escolar, ou seja, jogam em casa o que aprendem na escola, tornando o jogo uma ferramenta que pode ser potencialmente explorada.

Acreditamos que os jogos eletrônicos fazem com que os alunos já cheguem em sala de aula com um conhecimento prévio de alguns determinados conteúdos. À guisa de exemplo, os jogos mais consumidos no último ano têm em sua narrativa, uma temática histórica, como a Primeira Guerra Mundial com os jogos *Battlefield* e *Valiant Hearts*, a Segunda Guerra com *Call of Duty* e *Medal of Honor*, a Idade Antiga com *Assassin's Creed* e *God of War*, e até mesmo a história do Oriente com *Tomb Raider* e *Total War*, que também passam pela história da América e da Europa.

Consideramos que um dos fatores do sucesso seja a chamativa abordagem gráfica presente nos jogos, que trazem imagens reais e de extrema qualidade. Mas, ao mesmo tempo, os jogos eletrônicos trazem uma preocupação em mostrar uma realidade o mais fiel possível ao que foi, como, por exemplo, em *Call Of Dutty WW2* e *Battlefield* é possível observar um cenário de Segunda Guerra Mundial, com o mesmo cenário, vestimentas, efeitos sonoros e armas próximas às que foram usados na guerra. Ou seja, o jogo traz ao jogador uma aproximação quase real do que foi viver em uma guerra para um aluno que não viveu aquela época, mas que assim pode visualizar, e mais do que isso, é possível interagir e sentir-se próximo daquele espaço e tempo.

²³ Sobre essa temática, conferir a matéria de Gogoni, Ronald: “*Brasil gamer: 82% dos jovens e adultos jogam video game.*” disponível em: <https://meiobit.com/328936/brasil-pesquisa-npd-82-por-cento-populacao-entre-13-59-anos-jogam-entre-pcs-consoles-mobile-e-portateis/> acesso em 10 jun 2019.

3.1 – O RELATO DOS JOGADORES

O formulário online foi hospedado na plataforma do Google²⁴ (em anexo), tendo sido aplicado em três grupos do *Facebook*, a rede social mais acessada no mundo em 2018. Trata-se de grupos que possuem relação com os jogos eletrônicos, sendo eles *TAG GAMES* com aproximadamente 67 mil membros e também com um canal no *Youtube* com cerca de 160 mil inscritos; *NAÇÃO PS4 BRASIL* com 80 mil membros; e *PS4 BRASIL*, com 297 mil membros. Esses grupos foram escolhidos por serem os mais populares entre os jogadores de videogames, acreditamos assim que teríamos um alcance maior.

No formulário em questão foi solicitado aos membros que respondessem diversas perguntas, afim de perceber e investigar de que forma se estabelece para esses sujeitos a relação entre ensino de história e games. O formulário foi disponibilizado através de uma publicação em cada um dos grupos citados e as perguntas foram formuladas tendo como objetivo perceber quais jogos com temáticas históricas eram jogados pelos membros desses grupos, qual a relação que eles tinham entre os jogos e o conhecimento histórico, porque jogam jogos com temáticas históricas e se era possível usar os jogos eletrônicos como ferramenta didática na sala de aula. Foram obtidas aproximadamente 150 respostas, de diversas idades, escolaridades e regiões do Brasil.

Decidimos analisar as respostas no formulário dos jogadores que ainda estivessem em idade escolar, mais especificamente cursando entre o 9º ano do ensino fundamental II e o 3º ano do ensino médio, pois estes já teriam uma maior construção do conhecimento histórico na escola e também foram a maioria entre as repostas do questionário, como podemos observar no gráfico abaixo. Analisando as respostas observamos que os jogos mais citados, com 47% de resposta no questionário, foram os jogos eletrônicos relacionados à história contemporânea, com a Primeira Guerra Mundial e a Segunda Guerra Mundial, conteúdos que estão presentes entre o 9º ano e o 3º ano, justificando o recorte escolhido. Cabe destacar que, apenas um jogador de 11 anos de idade, trouxe diversas abordagens que contribuem para o pensamento acerca de jogos eletrônicos e ensino de história. Para a análise, nos baseamos em uma metodologia de pesquisa quali-quantitativa, envolvendo métodos quantitativos e

²⁴ O acesso ao formulário pode ser feito pelo link:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScUIPjLTIyrOzcLLaWkG9tVHy3EsXugcJ_JLyrw2bsfTeysl/viewform?usp=send_form

qualitativos, obtendo coleta de dados e quais as causas dos resultados, sendo então uma pesquisa com método misto²⁵.

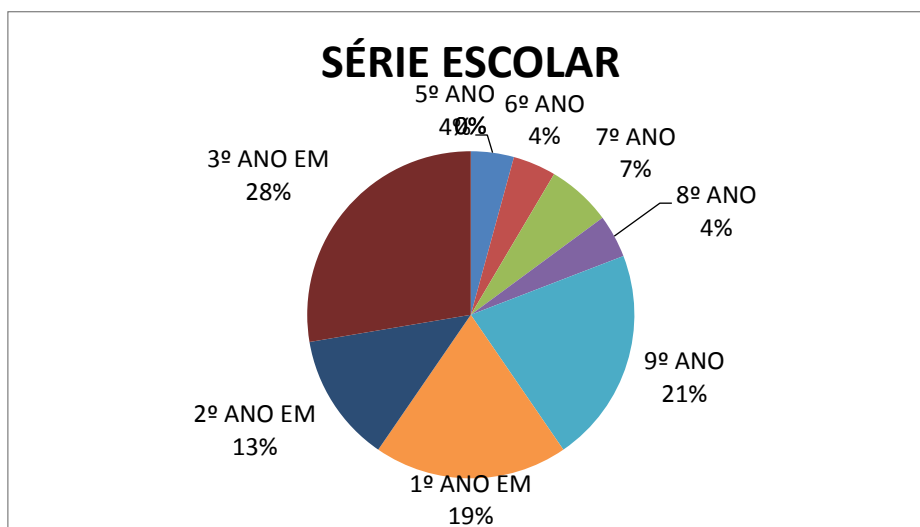


Gráfico 1 - Análise das respostas do formulário quanto a sua escolaridade.

O primeiro recorte que podemos observar nesse questionário foi o de gênero, que apesar de não ser o tema central dessa pesquisa, é preciso ser debatido. Tanto durante a pesquisa, como nas respostas, há pouca interação de meninas. Tivemos apenas 6 respostas femininas, e nenhuma delas no 3º ou 9º ano escolar, três já haviam concluído o ensino médio, duas no 2º ano do ensino médio e uma no primeiro ano. Esses fatos, vão em contraditório a uma pesquisa realizada em junho de 2018, que afirmou que 52% da comunidade *gamer* era formado por mulheres²⁶. Porém, a comunidade é marcada pela discriminação, subestimação, discurso de ódio e assédio, fazendo com que as meninas deixem de jogar, é comum ouvir expressões do tipo “Volta para a cozinha”, “Já lavou a louça?”²⁷. E por tais razões, muita procuraram encontrar soluções para não sofrerem mais com tais problemas, como usar o *nickname* masculino ou apenas com o sobrenome, ocultar a foto ou mais recentemente criarem grupo frequentados apenas por mulheres.

²⁵ CRESWELL, J.W. Projeto de pesquisa: Métodos qualitativo, quantitativo e misto (3. ed.). Porto Alegre: Artmed. 2010.

²⁶ Sobre essa temática, conferir o link <https://www.bbc.com/portuguese/amp/brasil-39287008>. acesso em 22 jun 2019.

²⁷ Sobre essa temática, conferir a matéria de Arceno, Yolanda. “*Machismo na comunidade gamer*” disponível em <https://medium.com/@jculturabrasileira/machismo-na-comunidade-gamer-f9bc37ad25d6>. acesso em 22 jun 2019.

Podemos pensar em como a comunidade *gamer* e propriamente os videogames se tornaram um ambiente masculino, a partir da perspectiva de Michel Foucault, na qual ele afirma que a sociedade impõe uma determinação de gênero nos brinquedos infantis desde a primeira infância, classificando-os como brinquedos para meninas e brinquedos para meninos, não podemos haver uma troca. E isso cresce refletindo na criança, nos espaços que ela pode ou não ocupar, ou seja, fazendo do brinquedo uma imposição de significados.²⁸ Esse pensamento se reflete diretamente nos videogames, e consequentemente na comunidade *gamer*, a marcando como um ambiente masculino.

Essas questões, se relacionam também com as representações das mulheres nos jogos eletrônicos, que recentemente vem sendo reformuladas devido a visibilidade que tais questões vêm atingindo, já que anteriormente estas se marcavam por uma hipersexualização dos corpos. Os jogos sempre foram produzidos majoritariamente por homens, os quais reproduziam estereótipos femininos para agradar ao público masculino ignorando mulheres jogadoras e como estas gostariam de ser representadas. Esse perfil tem mudando e hoje já contamos com boas representações femininas em diversos jogos. Porém, ainda há muito a caminhar, principalmente quando se trata do ambiente tóxico em torno da comunidade.

Para garantir o sigilo na pesquisa substituímos o nome real das pessoas que responderam ao questionário por nomes de personagens do mundo *gamer*. Retornando para as perguntas do formulário, a primeira análise extraída foi em relação aos jogos com temáticas históricas, quais são citados e por que estes são os mais jogados. O gráfico 2 expressa as respostas, como se vê abaixo junto as primeiras respostas ao questionário.

²⁸ VEIGA-NETO, Alfredo. *Michel Foucault e os Estudos Culturais*. In Estudos Culturais em Educação: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema. Org. COSTA, Marisa Vorraber. Porto Alegre: Ed. Universidade / UFRGS, 2004. p.40.

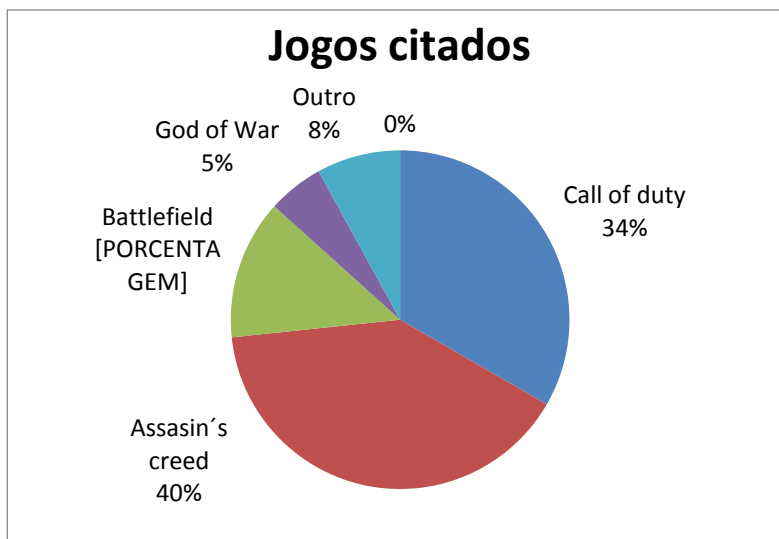


Gráfico 2 - Análise das respostas do formulário quanto aos jogos

“Sim, eu sou uma pessoa que sou muito ligado à História, então os jogos que eu jogo geralmente são muito ligados à temas históricos, independente de qual seja, desde a era antiga da História, Império Romano, baixa Idade Média, Alta Idade Média, da época da invasão dos hunos na Europa. Eu gosto muito de jogos assim e eu aprendo muito com eles. Grande parte dos meus conhecimentos históricos, que hoje em dia eu posso falar que tenho são derivados desses jogos que me motivam a conhecer e pesquisar mais sobre os fatos ocorridos.”
(Ezio, 18 anos e 3º ano EM)

“Sim, por que eu gosto e por causa que jogando vejo coisas que aconteceram no passado, mas também com algumas ficções e acho interessando como os jogos retratam a história e jogo com personagens que foram importantes para a nossa história como a Cleópatra. Já joguei battlefield, assassins origins e unity.”
(Link, 11 anos, 5º ano)

“Sim, Battlefield 1, BF 1942, CoD WWII , BFv que está para chegar em outubro. Eu gosto de história, e quando misturam contexto histórico com jogos, fica melhor ainda.”
(Ryu, 17 anos e 3º ano EM)

“Sim, costumo jogar call of duty, pois além de ser divertido se passa em momentos históricos das guerras”
(Sonic, 14 anos e 9º ano)

“Sim jogo assassin's creed porque que adoro jogar em épocas importantes e interagir com pessoas que mudaram a história”
(Mario, 14 anos e 9º ano)

“Sim, jogos com assassins creed por exemplo. Pois além de ser uma franquia incrível, nos mostra costumes e paisagens dos séculos já passados”
(Luigi, 14 anos e 9º ano)

Entre os jogos citados podemos observar uma preferência por dois estilos de jogos, aqueles os com temáticas de guerra como *Call of Duty*, cujo os jogadores chamam de *COD* e *Battlefield*, e também o *Assassin's Creed*, que aborda entre seus temas, a História Antiga. O *Call of Duty* é uma franquia norte americana que apresenta em sua narrativa temáticas voltadas a Segunda Guerra Mundial. Especificadamente seu lançamento em 2018, denominado “*Call of Duty WW2*” que retrata o dia D, vendeu cerca de 1 bilhão de dólares, sendo um dos jogos mais consumidos do último ano. *Battlefield* segue a mesma temática, porém ambientado na primeira Guerra Mundial, seu ultimo lançamento trouxe pela primeira vez uma mulher como protagonista na guerra, mas foi considerado um fracasso de vendas, expondo mais uma vez o machismo presente na comunidade *gamer*. Já *Assassin's Creed* aborda diversas temáticas relacionadas à história, como a Idade Antiga, como por Grécia, Roma, Esparta, Pérsia, Egito. Há também jogos dessa franquia com demais temas, como Renascimento, China Imperial, Revolução Francesa, Revolução Russa e História da América.

Também podemos observar que todos os sujeitos entrevistados possuem uma consciência de que os jogos apresentam personagens históricos e possuem interesse nas ilustrações que narram a história. Especificamente, o primeiro jogador, Ezio, afirma jogar apenas jogos relacionados a temáticas históricas e afirma aprender muito com eles, contribuindo para o seu conhecimento histórico. Também chama atenção a resposta de Link, que possui apenas 11 anos, mas que já está inserido nos games. Em sua fala, Link chama a atenção para a história da Cleópatra, que nem sempre é abordada a fundo na escola. E por último, Mario e Luigi, que nos fazem refletir sobre a importância da representação para se associar o conteúdo, compreendendo como os jogos podem aproximar algo distante para algo possível e inteligível.

Na pergunta seguinte, foi questionado se o tema do jogo se parecia com os conteúdos aprendidos na aula de história e como se dava essa relação, se as informações das aulas ajudavam a jogar, o que se diferenciava dos conteúdos e o que se parecia. Algumas respostas nos chamaram a atenção, como os trechos abaixo:

“Em cod, por exemplo você consegue aprender igual retrata bem a liberação de Paris, o orgulho que os franceses deviam

estar sentindo de estar expurgando o regime nazista. Uma situação que você consegue sentir a emoção do momento através do jogo. Como também a situação do regime de toda hora querer exaltar ele mesmo, tendo muitos estandartes símbolos, bandeiras, brasões. Assim a exaltação do regime totalitário. E eu acho que não tem nada assim que eu não teria aprendido o jogo está bem fidedigno a história pra mim. Olhando para trás com o que a gente já aprendeu, porque a gente aprende assim primeiro sobre a hegemonia alemã a dominação alemã pela Europa depois as uniões rebeldes que acontecem pela França, alguns movimentos que acontecem contra a Itália fascista, a Europa oriental contra o movimento alemão, a liberação de Paris. Então assim ficou bem bacana a situação toda a vivida em 44.”

(Ezio, 18 anos e 3º ano EM)

“O trabalho de arqueólogos se parece muito no assassins unity onde encontrei vários artefatos de pessoas mortas mas aprendi mais nos jogos do que na escola pois a professora ainda não chegou na parte da matéria do battlefield. Mas a revolução francesa se parece quando jogando tive ajuda do Napoleão para ganhar a guerra.”

(Link, 11 anos, 5º ano)

“Depende do jogo, Muitas coisas são censuradas e algumas inventadas, como atualmente as mulheres no BF, e algumas armas que ainda não era fabricada na época estão presentes no jogo”

(Leon, 17 anos, 3º ano EM)

“o Cod é muito bom e eu acho uma boa você pegar e aprender o que a gente vê na escola e depois relembrar esse conhecimento no jogo porque, assim, eu acho que se você simplesmente jogar as vezes a perspectiva fica meio vaga, a não ser que você preste muita atenção em vários detalhes. Mas é só uma complementação né, até porque no jogo você tem a perspectiva de uma pessoa e normalmente quando a gente estuda no colégio é uma coisa muito ampla, vemos mais os grandes acontecimentos e acaba que a gente não fica tão inserido e não entende a grandiosidade de um evento como esse. “

(Kratos, 17 anos, 3º ano EM)

Podemos perceber que o padrão de ensino de história presente atualmente abrange as temáticas apresentadas nos jogos eletrônicos, reafirmando a ideia que podem se complementar como afirmado por Kratos, que o jogo pode ser usado para relembrar o conhecimento aprendido na escola. E também, como ressaltado por todo os sujeitos da pesquisa, a importância que atribuem aos detalhes, que muitas vezes não são vistos na escola, a qual trata a história de maneira mais ampla e focada apenas nos grandes

acontecimentos. Acreditamos que isso se dá diante a necessidade de se trabalhar diversos conteúdos em pouco tempo, fazendo que o professor precise fazer recortes de acordo com a orientação da escola. A resposta de Leon, nos chama atenção novamente para o embate de gênero, ao citar justamente o *Battlefield*, a qual falei anteriormente. Sua resposta mostra como a história das mulheres é ignorada no contexto escolar e como isso reflete na interpretação dos jogos eletrônicos e colabora para o ambiente machista presente na comunidade *gamer*.

A seguir, foi perguntado o que os jogadores aprenderam com os jogos que não estavam presentes na escola, ou ainda se aprenderam algo que não foi estudado na escola. Buscamos com essa pergunta, investigar como se dá essa construção do conhecimento histórico através dos jogos e, portanto, se seria possível aprender história com os jogos eletrônicos. Destacamos um trecho que nos chama a atenção.

“Com certeza, porque por exemplo eu sou uma pessoa que gosta de história então eu tenho uma facilidade em aprender mesmo sem me divertir, mas para as pessoas que não gostam muito as vezes e querem se divertir, eu falo que a diversão é algo que te incentiva a poder dar o seu melhor naquilo e fazer você gravar muito mais do que uma coisa que é maçante pra você, que te deixa numa encheção de saco. Por exemplo as guerras napoleônicas que eu comprei um jogo de estratégia que chama napoleon total war, a saga total war é uma saga de estratégia fenomenal e foi lá que eu tive meu primeiro impacto, eu sempre gostei muito sempre fui uma criança muito curiosa e assim eu sempre gostei muito de história desde o primário e foi lá que eu comecei a ver realmente essa minha vocação para história. Aprender as coisas como uma criança de 11 anos naquele jogo e ter o interesse de pesquisar quando eu estivesse curioso. O jogo total war tem a parte estratégica da campanha em que você tem o mapa da Europa inteira que você tem que conquistar as cidades, manusear políticos, nomear ministros e etc. Para dessa forma fomentar a economia ou atrasar ela. O exercito fomentar ele ou atrasar ele. A armada etc. Mas, também tem a parte de batalha que é quando você engata numa batalha de dominação de cidade ou de exercito contra exercito, você realmente posiciona os soldados coloca os soldados para guerrear entre si. Quando eu tive meu primeiro impacto assim de entrar nas guerras consideradas as mais modernas, porque assim foi o prelúdio, as guerras napoleônicas, para depois vir a guerra franco-prussiana, a primeira guerra mundial depois a segunda mundial e chegar nas nossas guerras atuais ne. A saga Total war em si e assim fenomenal. Um dos primeiros jogos que lançou, foi na verdade o Empire total War. Nesse mesmo estilo, só que vai para dois outros continentes a América e a Índia e também e nessa situação de você conquistar as cidades, gestionar as colônias e etc. Tem indo pro japão passando para época do sengoku jidai que foi a época de resseção do

shogunato do japão que era os japoneses competindo para ver quem seria o próximo shogun. Depois teve a guerra bushin que foi a época da restauração meji do japão. Quando teve a ocidentalização da terra nipônica em si e passou para época de Roma antes de cristo.”
(Ezio, 18 anos e 3º ano EM)

O relato do jogador Ezio, nos leva a pensar novamente sobre a fragilidade do ensino de história que se reflete não somente nos anos escolares, mas também na academia. Estudamos muito pouco ou praticamente nada sobre a história do Oriente Médio, em particular a história do Japão, a qual o jogador relata o quanto aprendeu com o jogo *total war*, jogo este que não foi citado durante o questionário, mas que possui uma rica abordagem histórica. É interessante também como ele relata o impacto que o jogo teve em sua vida enquanto criança, pois jogava por diversão, mas acabou aprendendo com o jogo e contribuindo para o seu conhecimento histórico, obtendo um conhecimento que não seria possível obter na escola, fazendo do jogo uma nova forma de se construir conhecimento histórico. O seu relato de lembranças, de quando tinha 11 anos, mostra como o jogo marcou sua trajetória e, conseqüentemente, ajudou nos conteúdos da escola posteriormente. Caso parecido com o de Link, logo abaixo.

“Eu não sabia nada sobre revolução francesa e que teve revolução, que Napoleão roubou o rei e que teve guilhotina e que ela foi criada pelos franceses aprendi tudo no jogo. Mas não totalmente, porque algumas partes são fictícias mas da pra aprender bastante com os personagens mas não tudo e só procurar mais coisas demais. e quando for estudar isso na escola já aprendi com os jogos igual como foi na primeira guerra mundial e as armas são bem ruins e os tanque são lerdo, o jogo mostra a batalha do império húngaro e da Alemanha contra os britânicos e também as batalhas na Itália e também aprendi da revolução industrial com o assassins creed os gráficos são maneiros e assim consigo visualizar as coisas do passado e ainda interajo com os personagens como conheci a Alexandria os romanos e os persas mas eu não gosto dos romanos. Também joguei o assassins creed com os piratas.”
(Link, 11 anos, 5º ano)

O jogador Link, relata diversos assuntos que aprendeu com os jogos, mas que ainda não foi aprendido na escola, uma vez que esses conteúdos são relativos ao 9º ano do fundamental II e ao 3º ano do Ensino médio. Acreditamos que, quando Link for estudar esses conteúdos na escola, ele já vai possuir seu conhecimento prévio obtido

através dos jogos, estará presente, a partir de uma construção histórica diferente. Destacamos mais alguns trechos que trazem relatos sobre aprender história jogando.

“Se não me engano vão aprender sobre a França e vamos chegar nessa parte, mas pelo o que a gente estudou a apresentação fica muito mais completa no jogo no sentido de entender como eram organizadas as potências, a agressividade dos soldados e a quantidade de materiais e armas usadas, é uma coisa que a gente normalmente não estuda e ficamos assustados pelo grande investimento deles em armamentos, soldados, aparelhos militares.”

(Kratos, 17 anos, 3º ano EM)

“Sim, é uma forma de aprender história e se divertir ao mesmo tempo. Metade do meu conhecimento histórico, eu tirei de jogos com contexto histórico.”

(Trevor, 17 anos e 3º ano EM)

“Óbvio, ajuda a entender os tipos de armamento, veículos utilizados e etc. Ele te põe realmente na guerra, ajudando você a entender o que o soldado sentia na hora de representar o seu país nos campos de batalha, ou seja, o jogo põe em prática aquilo que você já estudou.”

(Joel, 17 anos e 3º ano EM)

“O jogo ajudou a entender por exemplo, as operações que foram dedicadas ao dia D, porque tem explicações e esquemas de história simples, rápidas e eficientes de entendimento.”

(Ryu, 17 anos e 3º ano EM)

“Sim, pois com o jogo não preciso só ficar lendo e escrevendo como também, posso jogar e aprender ao mesmo tempo. Muitos acontecimentos da segunda guerra eu aprendi jogando games, como o COD é divertido e se passa na guerra, fica muito mais interessante aprender história.”

(Sonic, 14 anos e 9º ano)

“É no jogo que você tem maior noção das coisas, ajudando bastante a me situar.”

(Mario, 14 anos e 9º ano)

“O grande diferencial do jogo é que você está vendo o que está acontecendo e isso pode ser melhor que a explicação de um professor.”

(Drake, 18 anos e 3º ano EM)

“Muita coisa sobre períodos históricos aprendi apenas por jogar o jogo e entender a história que o jogo conta. É legal ver o tema que você aprendeu antes nas aulas ser mostrado no jogo. Por ser algo mais interativo, o jogo me atrai mais e você acaba prestando mais atenção e aceitando mais sem tornar uma obrigação. Tornando mais natural o aprendizado”.

(Dante, 18 anos e 3º ano EM)

Podemos perceber nos relatos como se faz necessário que o ensino de história deixe de ser engessado, pois os jogadores relatam que aprendem com os jogos justamente por serem algo divertido, criativo e dinâmico, indo além do ler e escrever e não sendo uma obrigação, o que torna a aprendizagem algo natural. Tanto que podemos perceber como os jogos contribuíram para o seu conhecimento histórico, e como também eles concordam que é possível aprender história através dos games, tornando estes uma ferramenta de fato significativa. Ressaltamos, como apresentado falado no capítulo anterior ao citar Vygotsky e a importância do brincar e de aprender se divertindo.

Do mesmo modo, é possível perceber em várias passagens do formulário como os jogos despertaram o interesse desses jogadores em pesquisar novas curiosidades acerca da história, como podemos perceber nos trechos abaixo:

“O jogo me faz ter curiosidade e fui pesquisar mais coisas relacionadas ao tema como os deuses da Grécia e a história do Egito e como Júlio Cesar morreu esfaqueado. eu nem sabia o que era a revolução francesa aprendi com o jogo e depois fui pesquisar na internet”

(Link, 11 anos, 5º ano)

“Se o jogo não fala o motivo de ter ocorrido aquela guerra, isso pode ser um incentivo para a pessoa pesquisar o verdadeiro motivo. Pode ajudar a ter curiosidades, a pesquisar sobre os países que estavam presentes na guerra, as marcas de carro, aeronaves e armamentos.”

(Joel, 17 anos e 3º ano EM)

“Tem franquias de jogos na qual você fica teorizando em saber o que vai acontecer num jogo ainda não lançado e começa a procurar referências históricas tentando interligar o jogo com a história para descobrir algo e é bem legal.”

(Dante, 18 anos e 3º ano EM)

“O jogo toda hora remete a situação, no início dele ele pega a situação de um prólogo falando de todas as pessoas que morreram. O início do jogo passa com você sendo vários soldados aí os soldados morrendo colocando o nome deles a data de nascimento, por exemplo, tinham pessoas que tinham 20 anos em média, é uma coisa impactante, quantos jovens morreram e a mesma coisa da segunda guerra mundial, ajudando a pesquisar a sobre a história em si.”

(Ezio, 18 anos e 3º ano EM)

Tais repostas, nos leva a pensar em como seria interessante se a curiosidades que despertada pelos jogos fossem levadas à escolar respondidas pelo professor. Acreditamos que poderia colaborar para o ensino de história, abrindo margem para problematização do jogo, sua narrativa e para a possibilidade de refletir, como os alunos, como o jogo se diferencia ou se assemelha aos conteúdos estudados nas aulas, tornando-se algo complementar e de auxílio. A importância do professor é ressaltada pelo jogador Joel, logo abaixo.

“Nada substitui um bom professor de história, o jogo em si, só ressalta aquilo que você já sabe, que era uma guerra fria e etc. Mas com o professor você pode tirar dúvidas e curiosidades.”
(Joel, 17 anos e 3º ano EM)

Acreditamos que é possível e necessário que o jogo seja usado como estratégia de ensino, podendo, como visto no formulário, proporcionar um olhar mais crítico e curioso acerca da história, trazendo momentos de desconstrução somada ao ensino lúdico, enriquecendo as possibilidades pedagógicas. Acreditamos também que os jogos é uma ferramenta que foge do tradicional e que tende a valorizar as habilidades de aprendizagem dos alunos. O jogo pode afastar os alunos da tensão da sala de aula, não aplicando jogo apenas pelo jogo, mas analisando sua potencialidade narrativa e histórica.

CONCLUSÃO

O resultado dessa pesquisa foi bastante positivo, ele expõe os problemas do tradicionalismo no ensino de história que o levam a se tornar algo chato e distante dos alunos. Tal pesquisa ressalta a importância de se ouvir os alunos e de como as gerações mudam com o passar o tempo, sendo necessário inovar na forma de ensinar. É possível perceber como os jogos eletrônicos são importantes para essa geração, e como eles podem se tornar potentes para os educadores, com momentos de lazer e diversão e, principalmente, potencializando a aprendizagem.

“Quanto ainda precisamos caminhar para compreender que o lúdico deve estar presente nas situações de aprendizagem? Que a escola deve se constituir um espaço de prazer? Que devemos nos aproximar do universo semiótico dos nossos alunos?”²⁹

Entre as respostas do questionário é possível observar que os alunos de fato aprendem com os jogos e constroem um conhecimento histórico, mas também é preciso problematizar a importância da interferência do professor, para que os jogos eletrônicos de fato se tornem uma ferramenta didático-pedagógica, abordando as diferenças entre ficção e realidade e em que pontos as narrativas presentes nos jogos se aproximam da história enquanto conteúdo didático e podem se complementar, entendendo os diferentes tipos de narrativas e suas construções. Afinal, o ensino de história é algo que possui uma imensa importância na formação do aluno enquanto sujeito e em sua construção de conhecimento, fazendo com que o ensino de história se torne um grande desafio para o professor, pois a disciplina corre o risco de ser vista como algo chato, decorado e sem relação com o presente, fazendo que gere um desinteresse por parte dos alunos.

Fica evidente a importância do professor como mediador e como ele pode facilitar a aprendizagem dessa geração ao não ignorar os jogos, e sim os incorporando-os em suas aulas e, principalmente, encarando os alunos como sujeitos que possuem um conhecimento, uma vivência e não uma folha em branco que possa ser preenchida.

Consideramos que é preciso respeitar o desenvolvimento e a maneira de aprender de cada um, sendo necessário motiva-los a gostar do conteúdo e mostrar que a

²⁹ ALVES, Lynn. *Relações entre os jogos digitais e a aprendizagem: delineando percurso*. Educação, formação e tecnologias, v1. nov. 2008, p-78.

história está presente em tudo, até mesmo nos jogos eletrônicos, e, portanto, avançando as barreiras de aprendizagem. Afinal, quando tratamos de uma atividade lúdica e interativa os alunos tendem a oferecer o seu melhor, eles se envolvem, planejam, criam estratégias e tentam alcançar o objetivo. O jogo pode se tornar uma ferramenta para expor as habilidades além do conteúdo, muitas vezes que não puderem ser observadas nas aulas de modelo tradicional. Ressaltamos que não cabe apenas jogar o jogo apenas pelo jogo, ou por ser algo divertido, mas sim trazer essa ferramenta para o ensino de história, preocupando-se em desenvolver o conhecimento histórico, fazendo do aluno um protagonista em sua aprendizagem.

Acreditamos, assim, no papel pedagógico do jogo, com sua potencialidade para o ensino, o que nos leva a necessidade de superar as aversões que os jogos eletrônicos causam por partes dos pais e também dos professores. Argumentamos que é preciso apostar nos jogos e mostrar que é possível se aprender jogando, afinal uma atmosfera diferente de aprendizagem tende ao sucesso. Os jogos são o lugar para experimentar, fracassar e recomeçar, sem que haja punição ou vergonha por isso, se incentivando a continuar mesmo com dificuldades, destacando a importância do diálogo com o professor e da interação com o jogo.

“Os jogos digitais trazem um grande desafio à escola, pois consistem em artefatos ligados ao entretenimento que tem ocupado cada vez mais o tempo de jovens e adultos. Mais do que ocupar tempo, o jogo implica modificações na ordem social e cultura [...], pois envolve os jogadores em formas de comunicação tradicionalmente estabelecidas, subverte a ordem social produtiva e desvaloriza os espaços historicamente reconhecidos, visto que o jogador pode passar mais tempo dentro dele do que em outro espaço de sociabilidade.”³⁰

Portando, conclui-se que os jogos eletrônicos se constituem como um produto cultural dessa geração moderna, podendo, então, se tornar uma ferramenta didática apropriada para o professor de História como fonte de um conhecimento histórico, fazendo com que o alunos entrem na história, afinal seu pensamento histórico tende a ser influenciado pelos jogos, necessitando por parte do professor de uma problematização em sala de aula dos jogos com narrativa e também fonte histórica, de

³⁰ ARRUDA, Eucídio Pimenta. *Aprender história com jogos digitais em rede: possibilidades e desafios para os professores*. Ensino de História: usos do passado, memória e mídia. Rio de Janeiro: FGV, 2014, p. 244.

uma maneira crítica, mas não menos divertida. Apostamos que essa nova interatividade possa aproximar aluno, professor, escola e a história enquanto conteúdo didático, portanto esse professor moderno não será somente mais uma fonte de conhecimento, mas poderá promover uma aprendizagem com metodologias ativas. Sendo necessário que cada professor se adapte á necessidade de seus alunos, proporcionando a maior quantidade de possibilidade metodológicas possíveis, sendo que o jogo é uma metodologia que pode suprir inúmeras necessidades, afinal a aprendizagem tende a acontecer sem imposições ou dificuldades, o aluno só precisa ser motivado para isso.

REFÊRENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Lynn. Relações entre os jogos digitais e a aprendizagem: delineando percurso. Educação, formação e tecnologias, v1. n.2. nov. 2008.

ARRUDA, Eucídio Pimenta. “Aprender história com jogos digitais em rede: possibilidades e desafios para os professores.” IN: MAGALHÃES, Marcelo et alli. Ensino de História: usos do passado, memória e mídia. Rio de Janeiro: FGV, 2014, p. 239-254.

BELLO, Robson Scarassati; VASCONCELOS, José Antônio. “O videogame como mídia de representação histórica”. Revista Observatório, v. 3, n. 5, p. 216-250, ago. 2017. ISSN 2447-4266

BISCOLI, Ivana Ângela. *Atividade Lúdica: uma análise da produção acadêmica brasileira no período de 1995 a 2001*. Florianópolis, 2005.

COSTA, Marcella Albaine Farias da. *Ensino de História e games: Dimensões Práticas Em Sala De Aula*. Curitiba: Appris, 2017.

Creswell, J.W. *Projeto de pesquisa: Métodos qualitativo, quantitativo e misto*. Porto Alegre: Artmed, 2010.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. “*O Lúdico e os Jogos Educacionais*”. Disponível em: http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf.

FORTUNA, Tânia Ramos. “*Brincar é aprender*”. In: GIACOMONI, Marcello Paniz. Jogos e ensino de história. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

FRASCA, Gonzalo. *Videogames of the Opressed*. Artigo publicado no site Electronic Book Review, 2004. Disponível em <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/Boalian>>.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia*. Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GEE, James Paul. *Bons videojogos + boa aprendizagem: Colectânea de Ensaio sobre os Videojogos, a Aprendizagem e a Literacia*. Ramada, Portugal: Edições Pedagogo, 2010.

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. *Flertando com o caos: os jogos no ensino de História*. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

HUIZINGA, JOHAN. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KARNAL, Leandro; PINSKY, Carla Bassanezi. *História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas*. 6. ed. São Paulo: Contexto, 2010.

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia — _estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko APUD Leontiev. *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997.

MOITA, Filomena. *Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @*. Campinas: Alínea, 2007.

PEREIRA, Nilton Mullet (Org). *Jogos e ensino de história*. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

SEFFNER, Fernando. *Aprender e ensinar história: como jogar com isso?* Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. P. 19-34

TAPSCOTT, Don. *A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos*. Rio de Janeiro: Agir. Negócios, 2010.

VEIGA-NETO, Alfredo. *Michel Foucault e os Estudos Culturais*. In Estudos Culturais em Educação: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema. Org. COSTA, Marisa Vorraber. Porto Alegre: Ed. Universidade / UFRGS, 2004

VYGOTSKY, Lev. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

ANEXO A – Questionário Online

Ensino de história através de Games

Ensino de História através de Games

*Obrigatório

Endereço de e-mail *

Seu e-mail

Qual seu nome, idade, escolaridade e região do Brasil? *

Sua resposta

Você costuma jogar jogos com temáticas históricas? Se sim, qual jogo e porquê? *

Sua resposta

O que está no jogo se parece com o que você aprendeu sobre a II Guerra Mundial, história Antiga (ou tema do jogo) na escola ou não? *

O que se parece? O que se diferencia? *

Sua resposta

Você acha que com esse jogo é possível aprender a História da II Guerra Mundial ou história antiga e etc (tema do jogo). *

Sua resposta

As informações construídas na aula de História te ajudaram a jogar? *

Sua resposta

O jogo ajudou a entender história? Porquê? *

Sua resposta

O jogo te incentiva a procurar conteúdos e curiosidades relacionados a II guerra mundial, história antiga e etc (tema do jogo) ou outras temáticas históricas? *

Sua resposta