



UDESC

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA – UDESC
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA EDUCAÇÃO – FAED
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE HISTÓRIA - PROFHISTÓRIA**

**Dissertação de Mestrado:
SITE DE CURADORIA EM JOGOS
DIGITAIS PARA O ENSINO DE
HISTÓRIA**

DAIANA APARECIDA FONTANA CECATTO

FLORIANÓPOLIS, 2019

DAIANA APARECIDA FONTANA CECATTO

SITE DE CURADORIA EM JOGOS DIGITAIS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

Dissertação apresentada ao Mestrado Profissional em Ensino de História – ProfHistória, da Universidade do Estado de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do grau de mestre em Ensino de História.

Orientadora: Profa. Dra. Luciana Rossato.

Florianópolis, SC 2019

Cecatto, Daiana Aparecida Fontana
Site de curadoria em jogos digitais para o ensino de
História / Daiana Aparecida Fontana Cecatto. -- 2019.
103 p.

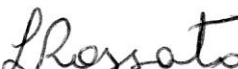
Orientadora: Luciana Rossato
Dissertação (mestrado) -- Universidade do Estado de
Santa Catarina, Centro de Ciências Humanas e da Educação,
Programa de Pós-Graduação Profissional em Ensino de
História, Florianópolis, 2019.


1. Ensino de história. 2. Profhistória. 3. Jogos digitais. 4.
Site de curadoria. I. Rossato, Luciana . II. Universidade do
Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências Humanas e da
Educação, Programa de Pós-Graduação Profissional em
Ensino de História. III. Título.

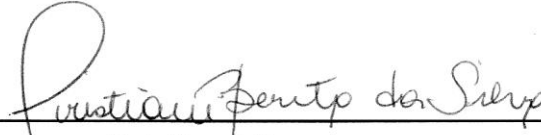
DAIANA APARECIDA FONTANA CECATTO**“SITE DE CURADORIA EM JOGOS DIGITAIS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA”**

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de mestre/a, no curso de Mestrado Profissional em Ensino de História - PROFHISTÓRIA da Universidade do Estado de Santa Catarina.

Banca julgadora:

Orientador/a: 
Doutora Luciana Rossato
Universidade do Estado de Santa Catarina

Membro: 
Doutora Claricia Otto
Universidade Federal de Santa Catarina

Membro: 
Doutora Cristiani Bereta
Universidade do Estado de Santa Catarina

Florianópolis, 16 de abril de 2019.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha família, que amo tanto, aos meus queridos alunos, àqueles que um dia já foram meus professores, e principalmente aos colegas docentes que lutam por uma educação melhor para nosso país!

AGRADECIMENTOS

Meus sinceros agradecimentos primeiramente à minha família que me deu todo apoio necessário, meus pais, Ivo e Salete, meu esposo Rafael, minhas irmãs, Daniele e Franciele, pessoas maravilhosas que me deram todo o suporte que precisava para completar minha saga e finalizar este Mestrado. Aos meus filhos, Bernardo e Leonardo, pelas vezes que tive que me ausentar. Agradeço às escolas em que lecionei, aos alunos, direção e professores que me incentivaram. Gratidão aos meus colegas professores do Profhistória e também os meus sinceros agradecimentos aos professores da UDESC e UFSC e principalmente à minha orientadora, Dra. Luciana Rossato, que esteve sempre pronta para me ajudar, e que me guiou nesta caminhada!

*A verdadeira viagem de descobrimento
não consiste em procurar novas
paisagens, e sim em ter novos olhos.*

Marcel Proust

RESUMO

CECATTO, Daiana Aparecida Fontana. **SITE DE CURADORIA EM JOGOS DIGITAIS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA**. 103f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História – PROFHISTÓRIA) – Universidade do Estado de Santa Catarina. Florianópolis, 2019.

Um dos desafios para o professor é despertar o interesse de seus alunos pelo conhecimento diante do contexto da sociedade da cultura digital, em que as tecnologias de informação e comunicação (TDICs), modificaram a forma de se produzir, de se relacionar com o mundo e com os outros. Neste panorama, as instituições escolares, bem como os professores devem estar cientes dos impactos que isso causa no processo de ensino e aprendizagem. Diante disso é importante compreender como o professor pode utilizar os jogos digitais nas aulas de História em benefício da aprendizagem de modo a contribuir com o ensino de história. O objetivo desta pesquisa é investigar como jogos digitais com temáticas históricas discutem o passado em suas narrativas e disponibilizar roteiros didáticos no blog do site criado. A pesquisa foi baseada na leitura de artigos científicos, sites governamentais, dissertações, teses, livros de pesquisadores da área e também sites de jogos digitais. Discutiram-se questões relevantes sobre o ensino de história na contemporaneidade e os jogos digitais. A relação entre jogos digitais e o ensino de história, a importância da narrativa nos jogos, a classificação dos jogos digitais, as maneiras de avaliar um jogo, e a ausência do tema dos jogos digitais no manual do professor de História do PNL 2018, foram discussões presentes no trabalho. Discorreu-se ainda acerca da cultura digital, do papel do professor e da proposta de um webcurrículo. A curadoria de jogos digitais e a formulação e confecção do produto da pesquisa foram debatidas ao final da pesquisa com a apresentação do site de curadoria em jogos digitais no ensino de história disponível em <<https://www.jogosdehistoria.net/>>. O site se mostrou uma forma útil de integrar ao ensino de história os jogos digitais.

Palavras-chave: Ensino de história; Jogos digitais; Profhistoria, Site de curadoria

ABSTRACT

CECATTO, Daiana Aparecida Fontana. **DIGITAL GAMES FOR THE TEACHING OF HISTORY.** 103f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História – PROFHISTÓRIA) – Universidade do Estado de Santa Catarina. Florianópolis, 2019.

One of the challenges for the teacher is to arouse the interest of his students in the knowledge of the context of the society of digital culture, in which information and communication technologies (TDICs) have modified the way of producing, of relating to the world and with others. In this context, school institutions as well as teachers should be aware of the impacts this causes on the teaching and learning process. Given this, it is important to understand how the teacher can use digital games in History classes for the benefit of learning in order to contribute to the teaching of history. The objective of this research is to investigate how digital games with historical themes discuss the past in their narratives and provide didactic scripts in the blog of the site created. The research was based on reading scientific articles, government websites, dissertations, theses, books of area researchers and also digital game sites. Relevant questions about the teaching of history in contemporary and digital games were discussed. The relation between digital games and the teaching of history, the importance of narrative in games, the classification of digital games, the ways of evaluating a game, and the absence of the theme of digital games in the teacher's manual of History of the PNLD 2018, were present discussions in the work. Digital culture, the role of the teacher and the proposal of a webcurriculum were also discussed. The curation of digital games and the formulation and confection of the research product were discussed at the end of the research with the presentation of the curatorial site in digital games in history teaching available at <<https://www.jogosdehistoria.net/>>. O site has proved to be a useful way of integrating history teaching with digital games.

Keywords: History teaching; Digital games; Profhistoria, Curatorial site.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Tela de início do site.....	61
Figura 2- Tela do site “curadoria de conteúdo”.....	62
Figura 3- Tela da aba “sugestões de jogos”.....	63
Figura 4- Tela do blog.....	64
Figura 5- Tela da aba sugestões de jogos todos os posts.....	65
Figura 6- Tela a aba sugestões de jogos - povos indígenas.....	65
Figura 7- Tela de arquivo- modelo de jogo digital.....	66
Figura 8- Tela da aba sugestões de sites para criar jogos.....	67
Figura 9- Tela da aba “usando o jogo”	68
Figura 10- Tela da aba “fórum de discussão”	69
Figura 11 – E-mail do site das atualizações	69
Figura 12- Tela da aba “Entrar”	70
Figura 13- Tela da aba “Sobre”	71
Figura 14- Tela do jogo “Huni Kuin - opção de legenda”.....	74
Figura 15- Tela do jogo “Huni Kuin - início do jogo”.....	73
Figura 16- Roteiro didático do Jogo Huni Kuin -	77
Figura 17- Roteiro didático do Jogo Assassin´s Creed Rebellion	81
Figura 18- Roteiro didático do Jogo O último banquete em Herculano	86

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1.1 ENSINO DE HISTÓRIA NO BRASIL E A TEMÁTICA DOS JOGOS DIGITAIS.....	21
1.2 NARRATIVAS NOS JOGOS DIGITAIS.....	33
1.3 TIPOS DE JOGOS ELETRÔNICOS.....	36
1.4 AVALIANDO UM JOGO DIGITAL.....	39
1.5 JOGOS DIGITAIS NO PNLD 2018.....	41
2 CURADORIA DE SITE DE JOGOS DIGITAIS NA PERSPECTIVA DO WEBCURRÍCULO.....	46
2.1 CULTURA DIGITAL E WEBCURRÍCULO.....	47
2.2 O PROFESSOR E O WEBCURRÍCULO.....	53
2.3 CURADORIA DE JOGOS DIGITAIS.....	54
3 SITE DE JOGOS ELETRÔNICOS - PRODUTO.....	60
3.1 IDEALIZAÇÃO DO SITE DE CURADORIA.....	60
3.3 DISCUTINDO ALGUNS JOGOS DIGITAIS.....	72
3.3.1 Jogo “Huni Kuin - Os caminhos da jiboia” e a temática indígena.....	73
3.3.2 Jogo “Assassin’s Creed Rebellion” e a inquisição espanhola.....	80
3.3.3 Jogo “O último banquete em Herculano” e a Roma Antiga.....	83
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	90
REFERÊNCIAS.....	94

INTRODUÇÃO

Eu estava trabalhando com o primeiro ano do Ensino Médio um assunto referente à mitologia grega, falando em especial dos deuses do Olimpo, quando um aluno surpreso diz: “*Professora, muito do que você está falando, há no jogo God Of War*”¹. Então expliquei a ele e à toda turma que os criadores deste jogo devem ter se inspirado em elementos da mitologia da antiguidade grega. Cenas como esta podem se repetir no cotidiano do professor. Neste caso, o que talvez parecesse distante do universo do aluno, mostrou-se próximo à medida que passou a relacionar os aspectos do game com a História, o que mostra como os jogos digitais estão presentes na vida das pessoas². Jogos digitais com temáticas históricas podem contribuir para um diálogo mais próximo do aluno, tal como os games, ou também chamados jogos digitais, que contém aspectos épicos, medievais, mitológicos, de guerra e de governança, por exemplo, e que podem tornar o aprender história mais instigante e prazeroso.

A escola é um ambiente coletivo, uma instituição social que é regida por um projeto político pedagógico e que tem um currículo a seguir. Muitas pessoas compartilham de que o percurso escolar não deveria ser divertido. Mas porque não tornar mais motivador ao aluno o conhecimento histórico buscando, partir de seu cotidiano, no caso os games, e assim fomentar o aprendizado histórico? Desse modo, buscou-se na didática da história o suporte para trabalhar a relação entre os jogos digitais e o ensino de história.

Entre os muitos desafios do ensino de história um deles é promover o interesse do aluno. A história permite a possibilidade imaginativa, de sair do presente e ir para o passado, imaginando como as pessoas viviam, como se vestiam em outras épocas, entre outras questões. É essa questão da ludicidade que se perde muitas vezes no cotidiano diante de tantos afazeres que tomam a rotina de professor e aluno. Durval Albuquerque (2012, p. 22) cita que: “a história atingiria melhor seus objetivos se também conseguisse deleitar e seduzir os espíritos, se, por meio da beleza de sua narrativa, do estilo que era

¹ Ele comentou referindo-se à um game comercial que trata de mitologia grega.

²Os dados da Pesquisa Game Brasil 2018 foram coletados nos meses de fevereiro e março de 2018. Foram 2.853 respondentes com questões sobre seu perfil demográfico e comportamental, e particularidades sobre jogos digitais. Foram entrevistadas pessoas de todas as classes sociais. A Pesquisa aponta que 75,5% dos brasileiros jogam, independentemente da plataforma, jogos eletrônicos. Sobre as plataformas em que costumam jogar, o smartphone é o mais acessado. Que já ocorrera em 2017. As três plataformas mais utilizadas são o celular/smartphone com 84%, o console 46% e 45% o computador (PGB, 2018)

vazado o relato, prendesse a atenção da plateia que a escutava.” Este historiador ressalta também que o passado não possui uma verdade fechada, ele está em constante reelaboração a partir das questões do presente. É preciso ir além do conhecimento escolar e acadêmico, que para muitos se torna difícil e tedioso, e buscar novos caminhos criativos sem perder o caráter científico e didático. Os jogos digitais podem ser utilizados como mais uma alternativa de recurso pedagógico para o professor já que cativam milhares de jogadores há anos. O perfil do menino sedentário e solitário com o joysticks nas mãos é ultrapassado, atualmente os jogadores são de diversas idades e gêneros, que jogam em equipe ou individual, vencem desafios, dançam, tocam música, praticam movimentos de luta em seus smartphones, computadores ou consoles (CRUZ e MEDEIROS, 2018).

Isso mostra que o jogo digital não é apenas diversão ou passatempo, ele passou a ser parte da cultura infanto-juvenil e também dos adultos. É comum vermos as pessoas jogando seus jogos online preferidos em seus smartphones enquanto esperam o ônibus, a consulta e até na fila do banco, ou ainda convidam seus amigos para jogar online, e assim relaxam e se divertem com esse elemento da cultura pós moderna (PETRY, 2016).

Alguns games fizeram tanto sucesso que se criaram campeonatos de games mundiais que são acompanhados por um grande número de espectadores. O público acaba por se envolver tanto com a narrativa dos jogos digitais que estúdios de cinema transformam seus enredos em obras cinematográficas. Não se pode esquecer de mencionar jogos que viraram filmes, tais como *Resident Evil*, *Lara Croft: Tom Raider*, *Street Fighter* e recentemente *Assassin's Creed*. A questão dos jogos digitais na visão dos críticos, entra, no que Max Horkheimer (1895-1973) e Theodor Adorno (1903-1969) chamariam de uma mídia à serviço da Indústria Cultural³, já que a maioria dos jogos digitais é voltada para fins comerciais.

Porém, neste trabalho, acredita-se que os jogos digitais têm muito a contribuir para o ensino. Isso pode ser evidenciado quando se conhece um game, por exemplo, sobre um povo indígena brasileiro. Graças à essa mídia virtual é possível também saber sobre aspectos da cultura dessa etnia além dos meios tradicionais tais como livros ou fotografias. Isso está em sintonia com a ideia de Peter Lee (2011, p.40) sobre a experiência que é adquirida no ensino de história: “estimula a imaginação e expande a

³ A pretensão da pesquisa não é discutir o aprofundamento da questão da indústria cultural. O termo “Indústria Cultural” surgiu nos anos 40 e trata do modo de produzir cultura no período industrial no capitalismo, em que a intenção seria o lucro, massificando a cultura popular. Na visão de Walter Benjamin, filósofo, ensaísta, tradutor e crítico literário alemão, a indústria cultural também propicia o contato das massas com a arte, havendo assim uma democratização.

concepção do educando do que é ser humano e, assim, do que ele ou ela é ou pode vir a ser”. Pode-se ilustrar contando a possibilidade de um adolescente da região sul conhecer mais sobre um povo indígena do norte, através de um jogo digital, como é o caso do game Huni Kuin, que trata de etnia indígena Kaxinawá, ou Huni Kuin, que vive no Acre. No game, desenvolvido com a ajuda de antropólogos, o jogador é levado a conhecer a narrativa mais famosa deste povo (HUNI KUIN, 2016). O que antes era difundido só oralmente, agora se expande através do jogo digital, proporcionando essa vivência virtual da narrativa por pessoas além da comunidade em questão, levando consigo outras narrativas, diferente das quais se está habituado.

Nascido no contexto computacional, o jogo digital enquadra-se como um objeto-cultural-digital, isto é, um objeto transmídia que pode incorporar muito da cultura humana, sendo multifacetado. Considerado por muitos como item da cultura pós-moderna, principalmente ocidental, o jogo também pode também ressignificar a cultura⁴. (PETRY, 2016). O que antes era considerado mera recreação agora pode ser problematizado por elementos tais como intenção da narrativa, do público que deseja atingir, das regras, das motivações, por exemplo. Mas antes de abordar mais sobre o jogo digital é preciso entender a significação de jogo⁵.

Pensadores ocidentais, em especial os gregos, já discutiam o conceito de jogo desde o século VI a.C. (PETRY, 2016). Já em meados do século XX, Johann Huizinga, historiador e linguista holandês, conhecido por seus trabalhos nas áreas da história cultural, da teoria da história e da crítica da cultura, em sua obra “*Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*” mostra como o jogo vai além da mera diversão, constituindo-se de um elemento cultural, que faz parte das sociedades humanas.⁶ Algumas das características que se encontram nos jogos, tais como a tensão e a incerteza, são de certa forma motivacional para o jogador, como cita Huizinga (2010, p. 55): “Apontamos entre as características gerais do jogo, a tensão e a incerteza. Está sempre presente a

⁴ Um fenômeno originário do fascínio do jogo digital é a chamada “gamificação” que pode ocorrer além de espaços escolares. A gamificação, termo usado pela primeira vez em 2002 por Nick Pelling, se trata da utilização da lógica dos games em contexto fora dos games, formando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, entretenimento, e recompensa (ALVES, 2014). Um exemplo seria a recompensa e a pontuação para treinamento de funcionários, em se tratando de empresa. No contexto escolar, usa-se para motivar, maximizar a participação, explorar criatividade e iniciativa, além de promover diálogo, juntamente com a criação e resolução de situações-problema, e desta maneira indivíduos para alcançar um objetivo definido. Porém a pesquisa não discutirá a questão da gamificação, mas utilizou-se para demonstrar como essa mecânica dos games pode ser positiva para situações fora do contexto virtual.

⁵ De acordo com o dicionário Houaiss eletrônico, o substantivo jogo deriva do latim vulgar “jocus”, que significaria, “gracejo, graça, e que desbancou o latim clássico “ludus” que significa “jogo, divertimento, recreação”. Geralmente, é a designação genérica de certas atividades cuja finalidade é recreativa.

⁶ A pesquisa não pretende analisar a questão filosófica dos jogos, mas pensá-lo como um recurso didático.

pergunta: dará certo? Esta condição verifica-se mesmo quando jogamos paciência ou fazemos quebra-cabeças, acrósticos, palavras cruzadas, diabolô, etc.”.

O jogo envolve o sujeito ou sujeitos, no caso, os jogadores. Também abarca o objeto (jogo) que é regido por regras a serem seguidas pelos jogadores. Estes, objetivam chegar ao final do jogo com um resultado. Nesse sentido, Luís Carlos Petry (2016, p.32) ressalta a complexidade que o jogo carrega consigo quando coloca: “Os jogos são a condensação e a potencialização de tudo o que existe e foi criado no ocidente em um só objeto polimorfo, polissêmico e pluralista”. Isso mostra que o jogo pode ter várias formas, significados e diversas ideias. O jogo digital pode, na visão dos estudiosos, ser considerado como entretenimento, como brinquedo, como narrativas, como objeto educativo, sentimento de comunidade, como psicoterapia, como agente para mudança de comportamento e opinião pública, como expansão do universo de consumo e, também como propaganda e merchandising. No caso, esta pesquisa tem como foco o jogo digital como objeto educativo de modo a inspirar a curiosidade, a pesquisa, e a ampliação do universo do aluno para além do jogo. Ele tem a capacidade de levar o jogador a uma espécie de círculo mágico de fantasia, além de ser um dos veículos de narrativas produzidas pela cultura humana (PETRY, 2016), tais como *Age of Empires* e *Assassin's Creed*, por exemplo.

Outra discussão que está relacionada ao jogo digital, é quando se pensa na história e na tecnologia. As palavras história e tecnologia podem parecer, à primeira vista, coisas antagônicas, mas não são. A etimologia da palavra tecnologia tem origem no grego "tekhne" que significa "técnica, arte, ofício" já o sufixo "logia" significa "estudo". Portanto, cada época teve sua tecnologia⁷. Nos séculos XX e XXI, sobressaíram portanto as tecnologias de informação e comunicação, as TDICs, através dos computadores, internet, celulares, smartphones, entre outros meios midiáticos. A adoção dessas tecnologias, produziram um impacto na sociedade, que já é considerada por muitos estudiosos como a sociedade da informação, tendo em vista que a maior parte dos fluxos de informação da sociedade, econômicos, governamentais ou culturais, acontecem via internet. O ensino da História na sociedade atual deve refletir também sobre os sentidos atribuídos às

⁷ A palavra tecnologia, pode ser conceituada, de acordo com o dicionário Houaiss (2001) como a teoria geral e/ou estudo sistemático sobre técnicas, processos, métodos, meios e instrumentos de um ou mais ofícios ou domínios da atividade humana. Podem-se citar como tecnologias a descoberta do fogo, a invenção da roda, a invenção da escrita por exemplo. Há também as inovações da Revolução Industrial que modificaram a forma de produzir e as sociedades em geral. Já o Dicionário de Conceitos Históricos conceitua tecnologia sendo “Um conjunto de conhecimentos específicos, acumulados ao longo da história, sobre as diversas maneiras de se utilizar os ambientes físicos e seus recursos materiais em benefício da humanidade” (SILVA e SILVA, 2018, p. 387). Ambos conceitos relacionam a tecnologia como técnicas que visam beneficiar a coletividade.

tecnologias, seu relacionamento com a sociedade e, também, como trabalhar o aprendizado sobre o passado e a relação com a memória neste panorama da cibercultura⁸.

Nesse sentido, a escola precisa ir além de ter a tecnologia disponível, tal como possuir em sua estrutura uma sala de informática ou internet, é preciso integrar as tecnologias em suas práticas. Não basta ter vários computadores disponíveis apenas como ferramenta, é preciso repensar a tecnologia e suas implicações de uma forma crítico-reflexiva. Na cultura digital o professor não é mais o detentor do conhecimento, como era visto antes, mas deve saber trabalhar com as formas de pensar que são construídas nas interações, colocando o aluno nas atividades de pesquisa e experimentação, revelando-lhes novas formas de conviver e aprender⁹. Diante disso, a atuação do docente é primordial uma vez que ele lança ao estudante um desafio, estimulando-o a buscar o conhecimento também através das Tecnologias de Informação e Comunicação.

Um dos pontos centrais para se estudar a relação entre jogos digitais e ensino de história é a questão de que não basta o professor saber os conhecimentos históricos para que seja efetiva a aprendizagem, mas que ele entenda os mecanismos que os alunos usam para aprender e suas experiências. No exemplo citado no início da introdução, o aluno partiu de algo que lhe era próximo (elementos do jogo digital) para algo que lhe parecia distante (o assunto da mitologia grega). Flávia Caimi (2006) enfatiza que o domínio do conhecimento histórico ensinado pelo professor não é garantia de aprendizagem, por isso é importante conhecer outros elementos que influenciam no processo de aprendizagem.

Outro fator relevante que impede a aprendizagem é desconsiderar os mecanismos que levam os alunos a aprender e também os contextos sociais na qual a aprendizagem está inserida. Por isso é necessário o professor entender de que formas os alunos podem aprender, e seu contexto cultural e social. A resposta da professora (da situação do início do capítulo) poderia ter sido outra, como por exemplo, dizer que é tudo ficção e que o aluno deveria desconsiderá-lo, tendo em vista que a narrativa do jogo provavelmente não se apoiou exclusivamente em estudos históricos para sua criação. Porém isso faria com que houvesse um distanciamento ao invés de ser uma ponte para discussão da mitologia grega. O professor considerar o “mundo” em que o público infanto-

⁸ De acordo com Levy (2010, p.17) criador do neologismo “cibercultura”, ela se trataria de um “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.

⁹ Freire já discutia isso quando dizia “que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção”. (FREIRE, 1996, p.12).

juvenil está inserido, como escreve Caimi (2006, p. 24) “não é, pois, abdicar do rigor intelectual ou do valor do conhecimento histórico, mas garantir que a apropriação deste conhecimento ocorra permeada de sentido e significação, resultando em sólidas aprendizagens”.

Tendo em vista que na maioria das vezes a tecnologia (smartphone em especial) compete com a aula do professor, que se vê angustiado por não saber lidar com esta nova situação, a questão de pesquisa compreende: Como o professor pode utilizar os jogos digitais nas aulas de História em benefício da aprendizagem de modo a contribuir com o ensino de história? Este trabalho investigou como jogos digitais com temáticas históricas discutem o passado em suas narrativas e como a temática é apresentada em doze obras dos manuais de professores do PNLD 2018 do Ensino Médio. A partir destas reflexões confeccionou-se um site contendo roteiros didáticos ambientado em uma mídia social¹⁰ a fim de propiciar o seu uso em sala de aula, aproximando-se assim de um site de curadoria de jogos digitais voltados para o ensino de História. A curadoria se trata de pesquisa, coleta, filtragem e seleção de jogos digitais disponíveis na internet que possibilitem trabalhar temáticas históricas.

O tema da pesquisa surgiu de um curso iniciado em 2014, quando tive oportunidade de realizar a especialização à distância intitulada “Educação na cultura digital” que foi em parceria com a UAB e a UFSC. Apesar de ser adepta das tecnologias (fiz vários cursos de informática), sempre tive certa resistência em utilizá-las em sala de aula já que muitos associam o uso das tecnologias como simples passatempo. Ou ainda, tinha receio de que as coisas fugissem do meu controle ao utilizá-las em sala de aula. Mas, mesmo assim, aceitei o desafio de buscar uma nova ótica sobre o uso das TDICs (Tecnologias digitais de informação e comunicação) em sala de aula. Disposta a entrar neste mundo digital, passei a alimentar o meu blog na internet, onde compartilho informações, vídeos e materiais didáticos que julgo ser interessantes. E não parei mais.

Durante a especialização, tive que aplicar as atividades sugeridas, o que aproximou a teoria da prática e, diante disso, percebi que seria possível inserir as TDICs na minha prática pedagógica. No trabalho de conclusão de curso, além de abordar a questão dos jogos digitais, relatei uma experiência realizada em sala de aula com alunos do ensino fundamental (CECATTO, 2016). Isso foi de grande aprendizado. Hoje tenho uma outra visão, mais madura e aprofundada, pode-se dizer. Na banca em que

¹⁰ Mídia social é um ambiente online no qual se pode podemos compartilhar informações, textos, vídeos, tais como o blog. O blog é um endereço eletrônico que possui uma estrutura que permite a atualização das postagens ou publicações, geralmente organizados por ordem cronológica e por temática. Permitindo a postagem de uma ou mais pessoas autorizadas.

apresentei meu trabalho de conclusão, tive indicação dos professores para prosseguir com um possível mestrado.

Depois desta caminhada no curso, passei a ter outra ideia da educação na cultura digital, como algo que é inevitável e imprescindível para nós educadores e para nossas escolas. Aprendi a pensar a escola como um espaço coletivo para construção de conhecimento e não apenas reprodução do conhecimento. Passei a me interessar muito pelo assunto e a difundir o que eu pude aprender nessa trajetória. Atuando na educação básica, percebo-me sempre desafiada, pois a sala de aula é um laboratório. Às vezes temos êxito em cheio em nossa prática, em outras, deixamos de acertar, mas tudo com o propósito de ajudar nosso aluno nesta caminhada tão importante que é a construção do conhecimento.

Este trabalho teve embasamento em sites de jogos, artigos científicos, livros e também teses e dissertações de mestrado de várias universidades brasileiras que abrangeram desde trabalhos que analisaram como determinado game trabalha a representação histórica, bem como questões sobre suas narrativas, didática da história e objetos de aprendizagem. Para isso foram consultados os sites EDUCAPES e o catálogo de dissertações e teses da CAPES. A proposta deste trabalho não é analisar um jogo em específico, mas sim construir um site de curadoria que venha a contribuir para que o professor se aproprie dessa temática dos jogos, mesmo sendo inexperiente neste quesito, aproximando-o assim desta tecnologia e levando-o a utilizar como uma ferramenta em suas aulas.

Para iniciarmos essa abordagem, no capítulo primeiro se discute o ensino de História no Brasil e os jogos digitais, bem como os desafios frente às novas tecnologias, mais especificamente os jogos digitais com temáticas históricas na contemporaneidade. Numa próxima etapa realizei uma discussão sobre o ensino de História com premissas de autoras brasileiras como Maria Auxiliadora Schmidt, Selva Guimarães Fonseca, Circe Bittencourt, Flávia Caimi. Na questão do livro didático são analisados se os jogos digitais estão presentes nos manuais de professor dos livros aprovados pelo Plano Nacional do Livro Didático (PNLD 2018) do Ensino Médio. Sob a luz das reflexões de Circe Bittencourt e Selva Guimarães Fonseca, é pensado o livro didático enquanto ferramenta usada em sala de aula. Para tratar sobre a História contemporânea dialoga-se com Hans Ulrich Gumbrecht que aborda a questão da produção de presença, e, Jerome Groot, que problematiza como a história funciona na cultura popular contemporânea. Os autores Klaus Bergmann e Luís Fernando Cerri são abordados na questão da didática da história que permeia a questão dos jogos no ensino de história.

Para abordar os conceitos sobre o jogo, a inspiração vem das ideias de Huizinga e Petry. A conversa sobre os jogos digitais no ensino é mediada pelas obras precursoras de Lynn Alves, Eucídio Pimenta Arruda, Helyom Telles, Marcella Albaine da Costa e Durval Albuquerque Junior, pesquisadores brasileiros da área que abordam tópicos como a aprendizagem tangencial, a empatia histórica e a classificação de serious games¹¹ versus games comerciais.

São citadas também dissertações e teses que tratam de análise de games tanto comerciais como educacionais tais como: God Of War (mitologia grega), Assassin's Creed III (Independência dos Estados Unidos), Assassin's Creed Unity e Tríade (Revolução Francesa), Call of Duty (II Guerra Mundial), RPG Rotas de Escravizados (População africana na Bahia) e Os revoltosos (Revolta da Chibata).

A questão da cultura digital ou cibercultura é abordada usando Pierre Levy, Marc Prensky e Paula Sibilia. Analisar como as narrativas sobre o passado aparecem nos jogos digitais também compreende um dos objetivos da pesquisa sob a ótica de Cristiani Bereta da Silva, Helyom Viana Telles e Lynn Alves. Classificar os tipos de jogos digitais, como avaliar um jogo, também são assuntos discutidos no decorrer do primeiro capítulo.

No segundo capítulo se tem como objetivo dialogar sobre a curadoria de site de jogos digitais numa perspectiva do chamado webcurrículo (currículo escolar empregando as TDICs), bem como a relação da cultura digital, da cultura juvenil e do currículo escolar. Para isso utilizou-se as obras de Maria Elizabeth Biaconcini de Almeida. No tópico "O professor e o webcurrículo" é reforçada a importância do docente como sujeito que conduzirá o aluno no processo de construção do conhecimento. A última discussão do segundo capítulo abrange a questão da objetividade do site de curadoria de jogos digitais.

O terceiro capítulo visa abranger a concepção e funcionamento do produto da pesquisa que se trata de um site de jogos digitais que busca auxiliar o docente na caminhada para inserção dos jogos eletrônicos em sua prática educativa. André Pereira Leme Lopes (2018), destaca a diferença do historiador selecionar a informação na imensidão disponível na internet. Diante disso confeccionou-se um guia didático ambientado em uma site, disponível para todo usuário que acessa a internet, principalmente para professores que não tenham conhecimento amplo sobre jogos digitais.

As orientações apresentadas no site são voltadas para que o professor possa se sentir seguro em adaptar as sugestões ao seu planejamento. O site se apoia em forma de

¹¹ Um "jogo sério" - tradução literal do inglês é um jogo com o objetivo de transmitir um conteúdo educacional ou de treinamento ao usuário.

curadoria de conteúdo sobre jogos eletrônicos. A questão dos critérios para um jogo ser ou não indicado são apresentados no trabalho de modo a deixar explícita as intencionalidades do site. Trata-se de um produto diferenciado dos demais site de jogos, uma vez que ele terá como finalidade abordar jogos com temáticas históricas.

1. ENSINO DE HISTÓRIA NO BRASIL E OS JOGOS DIGITAIS

Neste capítulo é analisado como ocorreu o desenvolvimento do ensino de história no Brasil, em especial o ensino de história na contemporaneidade, relacionando à demanda das TDICs e dos jogos digitais. Em seguida, são abordados os assuntos referentes à didática da história e à narrativa. Também são classificados em categorias os diferentes tipos de jogos eletrônicos e são apresentadas algumas sugestões de como avaliar um jogo. Ao final é realizada uma análise sobre a presença dos jogos digitais nos manuais do professor do Plano Nacional do Livro didático 2018, voltado para o Ensino Médio.

1.1 ENSINO DE HISTÓRIA NO BRASIL E A TEMÁTICA DOS JOGOS DIGITAIS

As tecnologias de informação e comunicação, as chamadas TDICs estão modificando a forma de viver em sociedade. Diante dessas novas tecnologias, destacam-se na indústria do entretenimento, os jogos eletrônicos, popularmente conhecidos como games. A indústria dos jogos eletrônicos, originada no contexto da Guerra Fria, em especial na década de 80 cresceu muito e, desde 2007, supera o faturamento do cinema¹². Assim, o currículo escolar tenta acompanhar os impactos trazidos pela evolução das TDICs. “Estudos e pesquisas apontam para a necessidade do redimensionamento de tais práticas, em direção à priorização de reflexões acerca das especificidades e das linguagens próprias das novas tecnologias de informação.” (SCHMIDT, 2017, p.64). A autora coloca que é necessário refletir sobre a interação das TDICs com os currículos e com a prática pedagógica.

O professor tem noção dos desafios que os avanços dos meios de comunicação requerem o uso de novas linguagens no processo de ensino de história, redefinindo o papel do docente, o conceito de fontes históricas e até mesmo o próprio conceito de história, neste contexto contemporâneo brasileiro (FONSECA, 2003). A autora indaga que para lecionar História não basta apenas saber sobre os assuntos, é preciso conhecer diversas linguagens para trabalhar os assuntos bem como os novos espaços em que eles

¹² De acordo com Amoroso (2009, p. 01): “Jogos começaram com o propósito de distração do ambiente tenso que a Guerra Fria proporciona. Era necessário ter algo que oferecesse a sensação de poder para o espectador”.

aprendem História, além da escola. Para Bittencourt (2017, p.17) as disciplinas escolares mudam conforme os objetivos da sociedade: “As transformações substantivas de uma disciplina escolar ocorrem quando suas finalidades mudam. As finalidades mudam para atender a um público escolar diferenciado e como resposta às suas necessidades sociais e culturais”. E as TDICs emergem essa nova demanda.

Guimarães (2007) questiona o que fazem os historiadores quando ensinam história, como trazem de volta o passado e também quais fontes, materiais e problemas escolhem para mediar o passado e o presente. Questiona-se isso sem esquecer que a história é uma construção pessoal em que o historiador põe a sua perspectiva como narrador. Quando se questiona o que ensinar em uma sociedade multicultural, preocupa-se em situar o espaço-tempo vivenciado, uma vez que a sociedade brasileira está inserida no contexto de globalização e diversidade em vários aspectos. Essas questões estão ligadas ao cotidiano do professor, pois os projetos de formação continuada de professores de história deveriam levar em conta o que o professor de história deveria saber, além do processo de construção do conhecimento histórico, isto é, deve saber sobre a didática da história, uma vez que ela estuda como a história é ensinada e também aprendida.

Essa nova demanda, multicultural, globalizada e virtual, requer o que se pode intitular como “escolas da era digital”. A autora Flávia Caimi (2009, p. 65) na obra *“História escolar e memória coletiva: como se ensina? como se aprende?”* discute sobre as escolas da chamada era digital, (incluindo escolas e universidades) que passaram a encarar nos dias atuais: “novas e complexas demandas formativas, em face das exigências postuladas pelo crescente volume de redes informacionais e de diversificação culturais à que as pessoas são submetidas em seus cotidianos”. Isso leva o docente ao desafio de, ao lecionar, integrar o ensino às novas metodologias que fazem parte do cotidiano do aluno, eliminando muitas vezes a distância do ensino escolar com a vivência, para que os conhecimentos façam sentido na vida do aluno.

Cabe assim refletir sobre as finalidades do ensino de história. Caimi (2015, p. 30) ressalta sobre os desígnios do ensino de história na educação básica: “pretende-se que os estudantes se apropriem dos conhecimentos e desenvolvam as atitudes necessárias para entender as especificidades do mundo em que vivem”. Isto é, devem compreender ainda que a história escolar não é decorar datas e personagens importantes, mas aprender a pensar historicamente, isto é, compreender os processos de transformação que ocorreram no decorrer do tempo e suas consequências e influências para o presente. Pensar historicamente envolve habilidades como capacidade de compreender o tempo histórico, interpretação e crítica das fontes de informação, compreensão das

continuidades e rupturas entre passado e também o tempo presente (CAIMI, 2015). Um dos objetivos de se trabalhar com os jogos digitais no ensino de história é desenvolver o pensamento histórico. Pensar historicamente compreende localizar fatos no tempo e no espaço de forma articulada. Significa que além de compreender a sociedade em que se vive, se deve perceber diferenças entre os tempos e espaços, rupturas e permanências. É necessário descrever os fatos, organizá-los, compará-los, relacioná-los, analisá-los e pensá-los de forma crítica. É levar o aluno a perceber seu contexto sociocultural e, buscar motivar possíveis soluções para os problemas que o cercam¹³.

As leituras que ajudam a entender na contemporaneidade como um jogo digital com temática histórica difunde noções sobre o passado, e o que faz com que os jovens aprendam sobre o passado em espaços fora da escola, são encontradas nas obras de Gumbrecht (produção de presença) e também de Jerome Groot (história pública¹⁴).

No livro *“Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir”* Hans Ulrich Gumbrecht trata, entre outras coisas, “de como se podem mapear dois tipos de cultura no Ocidente: uma de sentido e outra de presença”. O autor defende uma relação das coisas do mundo que pode oscilar entre efeitos de presença e efeitos de sentido. A cultura de sentido é apresentada como a que preponderou na modernidade devido a sua constante procura pelo significado do mundo (VARELLA, 2007). Na qual, se busca uma demanda por “coisas do passado”, em que tudo é patrimonializado, principalmente para a civilização ocidental que tende a supervalorizar tudo que dá “sentido”. A ideia do autor é mostrar que as coisas podem ter sentido sem ter presença necessariamente. Porém se discute que a história não tem mais espaço nessa visão de produção de “sentido”, mas sim deve buscar também produzir “presença”. (GUMBRECHT, 2010).

No artigo “A presença realizada na linguagem: com atenção especial para a presença do passado”, (2009), Gumbrecht analisa a “presença” na linguagem, em especial, a presença do passado. Ele discute que a linguagem pode tornar o passado tangível no presente. Pois enquanto se coleciona objetos históricos ou se visita lugares que tenham sido cenários de eventos históricos, apenas se sacia a vontade de contato físico com o passado, mas que remotamente ajuda a entender o passado, isto é, aí está a

¹³ Segundo Johann Gustav Droysen, um dos mais importantes historiadores alemães do século XIX, citado na obra de Assis (2014, p.05), “a participação ativa das pessoas na vida histórica, nas diferentes esferas do “mundo ético, depende da aquisição por elas de uma competência subjetiva específica que só a historiografia é capaz de fomentar”. Isso significa que através do pensar historicamente é possível mudar a forma do sujeito ver o mundo. O autor ainda ratifica que o maior aprendizado a ser retirado da história era, para Droysen, uma forma geral de pensamento ou consciência e não a conteúdos específicos.”

¹⁴ A História Pública surgiu como um campo de trabalho para historiadores fora da academia com o historiador estadunidense responsável pela criação do primeiro programa de história pública, Robert Kelley, na Universidade da Califórnia, em 1976. (SANTHIAGO, 2014).

cultura de “sentido”, baseada na relação entre sujeito e subjetividade, e que carrega consigo o significar as coisas. Já, ao tornar de certa forma “presente” coisas, corpos ou sentimentos, se ativa a dimensão da experiência a que ele chama de “cultura de presença”. O autor diferencia cultura presença da cultura de sentido, pois atribuir sentido a algo, significa formar uma ideia do que aquilo pode ser em relação a si mesmo. A palavra presença não se refere a uma relação temporal, mas uma relação espacial com o mundo e seus objetos, isto é, algo que seja de certa forma tangível e que impacte no corpo humano. Já a palavra produção, estaria relacionada aos eventos e processos causados pelo impacto dos objetos presentes. (GUMBRECHT, 2010).

Gumbrecht possui estudos em Literatura e é autor de diversos trabalhos voltados também para História e Filosofia. Em sua passagem pelo Brasil, em um congresso, que virou a obra intitulada “Depois de aprender com a História, o que fazer com o passado” nos mostra a questão do clima histórico, tal como proporciona uma música, que nos leva a uma espécie de viagem, de imaginação. Ele coloca em discussão a questão da presença, que pode se relacionar portanto com o clima histórico que o jogo eletrônico proporciona aos seus jogadores. A arquitetura visual, os sons, o movimento dos personagens, a narrativa, envolvem de tal forma, que o indivíduo se sente “dentro do jogo”.

Acredito seriamente e não metaforicamente, que essa dimensão do clima histórico, da *stimmung* histórica, volta a introduzir na história o corpo. O tempo que faz, o clima de hoje, relativamente frio, relativamente úmido, tem um impacto de gelo sobre nosso corpo, a meteorologia afeta nosso corpo. (...) Quer dizer que clima, nesse sentido, seria um impacto de uma situação histórica sobre os corpos. (...) Isso é clima histórico. E a coisa interessante no clima histórico é que, em primeiro lugar, eu dizia, não metaforicamente, mas diretamente, imediatamente um clima histórico deveria incluir aquele impacto, aquele toque ligeiro, ligeiríssimo, de um contorno histórico sobre o corpo. E isso, ao mesmo tempo, simultaneamente. (GUMBRECHT, 2011, p.18).

Por *stimmung* histórica, entende-se que seria criar uma atmosfera histórica, e que isso ajudaria nesse processo de assimilação, de sensibilização para aquele conhecimento. Pensando assim, os jogos digitais podem auxiliar o professor como ferramenta pedagógica no ensino-aprendizagem em sala de aula pois, ao envolver o jogador, cria o chamado “clima histórico” como propõe Gumbrecht. Seria o *stimmung*, “a relação que mantemos com o nosso ambiente, como fenômeno de presença — o mais tênue toque que ocorre quando o mundo material à nossa volta afeta a superfície do nosso corpo” (GUMBRECHT, 2015, p.11). Ao se ver como sujeito cujas ações interferem na realidade virtual, proporcionada pelo game, o aluno poderá compreender melhor os aspectos de presença histórica envolvidos.

O autor faz uma abordagem ontológica (investiga a natureza da realidade e da existência) dessa busca de experiência direta do passado, através desse sentido de presença. Se busca através dessa possibilidade de produção de presença, possibilidades de proporcionar às pessoas emoções que proporcionem esse contato com o passado, como o caso de filmes, música, museus e no caso, jogos virtuais. “É seguro afirmar que todos nós sentimos um anseio especial por momentos de presença no nosso amplo presente.” (GUMBRECHT, 2015, p. 141). É isso, essa capacidade de produção de presença da narrativa histórica, que muitas vezes se perde, é preciso pensar formas de produzir presença para ensinar.

Outra obra relevante é a de Jerome de Groot, professor da Universidade de Manchester (Inglaterra), que é intitulada “*Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*”¹⁵ (obra sem tradução no Brasil). O autor analisa como a sociedade consome história, e como uma leitura desse consumo pode ajudar a entender a cultura popular e questões de representação. Este livro discute uma grande quantidade de entidades culturais - a partir de jogos de computador, a televisão e outros. A obra traz uma compreensão das formas não acadêmicas de engajamento histórico e o deslumbre contínuo da cultura contemporânea com o passado:

Milhões de jogadores em todo o mundo participam de certa forma através do jogo no passado através da sua imersão nesses mundos virtual e lúdico, atingindo algum tipo de consciência histórica - ainda que distorcida - através de um compromisso ativo com uma representação do passado (GROOT, 2009, p.133-Tradução livre¹⁶).

Na obra o autor analisa alguns games famosos como *Medal of Honor*, por exemplo, lançado no final dos anos 90, que é um jogo baseado em missões ocorridas na Segunda Guerra Mundial. Neste jogo de tiro em primeira pessoa que vai desde missões secretas de resistência na França até a guerra no Pacífico, em suas várias gerações do jogo. O som do jogo (respiração do personagem, as explosões, tiros) e a posição em que o jogador se encontra (primeira pessoa), dão a sensação de pertencimento àquele mundo. Pois, uma das coisas que os docentes de história se questionam é como proporcionar aos alunos a sensibilização de uma vivência da história, se no contexto escolar isto parece tão distante.

¹⁵ Em tradução livre, corresponde a “Consumir História: Historiadores e Patrimônio em cultura popular contemporânea”

¹⁶² “*Millions of gamers worldwide engage with the past through their immersion in these virtual and ludic worlds, attaining some kind of – albeit skewed – historical awareness through an active engagement with a representation of the past*”

Groot ressalta que no referido jogo o jogador é apresentado como sujeito ativo e capaz de ajudar na batalha. O jogo está interessado em vender um herói em uma visão neoliberal existencial do soldado mais livre do que verdadeiramente seria. Utilizando uma frase de slogan em que questiona se um homem pode verdadeiramente fazer a diferença, o jogo insinua que o jogador é este indivíduo que fará a diferença nas batalhas. (GROOT, 2009). O jogo convida a uma experiência de pseudo-controle, uma vez que o jogador terá que executar as ações solicitadas, caso contrário o jogo não avança, porém essa ilusão de controle é fundamental para o jogo.

O autor discute jogos como “Call of Duty” e “Battlefield 1942” em que a liberdade permitida ao jogador é atrelada às regras genéricas em prática antes mesmo do jogo começar. No jogo “Brothers in arms”, da Ubisoft, Groot, descreve que os criadores do jogo buscaram uma noção de narrativa e história. Enquanto alguns ficam só na leitura, a experiência do jogo traz uma narrativa e simulação, na qual o jogador finaliza as missões mas com uma conexão que instiga o jogador. O autor lembra que os jogos também podem ser espaço para que as narrativas históricas contestadas apareçam, tais como jogos baseados no Vietnã, que apresentam apenas um viés heroico-americano, anulando as complexidades da situação, numa espécie de amnésia histórica. Ou ainda, jogos estadunidenses que abordam ações de Forças Especiais no Iraque, reforçando a busca pelo heroísmo norte-americano lutando pela liberdade, ao passo que retrata o oriente médio como um lugar de barbáries. Discutindo imprecisões históricas dos jogos e também a busca de desenvolvedores de jogos em tentar buscar representar narrativas históricas, Groot, fala sobre o chamado MMORPG¹⁷ que se trata de um jogo online que permite a um grupo de jogadores criarem personagens em um mundo virtual dinâmico. Isso permite ao jogador criar sua identidade para participar do jogo, e interagir com outros jogadores no ambiente virtual do jogo. Um exemplo é o jogo “World of Warcraft¹⁸”.

O autor destaca ainda que muitos jogos, tais como “Civilization¹⁹” se tornam caricatos a medida que dão uma visão deturpada de sociedades e de seus processos históricos, em que tudo é impulsionado pelo desenvolvimento tecnológico e de recursos. Groot (2009) concorda com outros autores quando afirma que pesquisa extensa e

¹⁷ MMORPG é a junção de jogos online para multijogadores com os RPG ou também chamado de interpretação de personagens. MMO - Massive Multiplayer Online (Muitos Jogadores Online) e RPG - Role Playing Game (Jogo de Interpretação).

¹⁸ É um game de ação e aventura (comercial) em que o jogador entra no mundo de Azeroth e cria seus personagens que pode ser humano, elfo, anão, goblin, troll e mortos-vivos, evoluir de nível ao eliminar monstros, e ainda realizar missões com amigos.

¹⁹ O jogo foi lançado em 1991 e objetivo da série é desenvolver um grande império desde quando os primeiros seres humanos deixam de ser nômades e constituem uma civilização. O jogador vai evoluindo com sua civilização descobrindo itens como roda, matemática, o bronze, o ferro, entre outros. O Civilization VI foi lançado em 2016.

detalhada não é tão necessária ou mesmo uma boa ideia para a maioria produtos de entretenimento, porque ao se criar uma narrativa com muitos detalhes históricos, se corre o risco de tornar o jogo tedioso.

É inegável que os jogos digitais fazem parte da cultura midiática que abarca o universo juvenil, portanto começam a surgir preocupações relacionadas aos usos do passado nestes jogos, de que forma a narrativa é apresentada, e quais discussões o jogo explícita ou deixa de abordar. Esta também é uma das preocupações da didática da história. A didática da história é uma disciplina que investiga o que é aprendido (a tarefa empírica), o que pode ser aprendido (a tarefa reflexiva), e o que deveria ser aprendido (a tarefa normativa). Pesquisa desde a elaboração da História e também sua recepção (formação da consciência histórica). A didática da história se preocupa também com a exposição e a representação da História feita pelos meios de comunicação (filme, tv, vídeo, rádio e imprensa) e analisa as técnicas e materiais de ensino e as variadas possibilidades da representação histórica, dentro e fora da escola. (BERGMANN, 1989). Concorda-se com Cerri quando ele fala sobre as mudanças no papel e no perfil da Didática da História na contemporaneidade: “Se a História ensinada não mais é o locus privilegiado da formação do cidadão - (será que um dia já foi?) - aprende-se em outras instâncias e de outras maneiras, que não formalmente e/ou na escola” (CERRI, 2010, p. 266). O autor ressalta que a História não se aprende só na escola. Aprende-se na comunidade, no grupo de amigos e também através das tecnologias midiáticas, inclusive os jogos digitais.

O docente precisa estar atento a esta nova demanda que surge e fazer dos jogos digitais um possível caminho para o ensino de história, levando o aluno a refletir, a questionar, a comparar, a ir buscar além do que está exposto sobre o assunto. O projeto chamado Jovens e a História no Mercosul²⁰, usou metodologia que abrangeu um questionário para avaliar aspectos do ensino e aprendizagem histórica, incluindo aí o Brasil e países da América do Sul, usando como amostra de pesquisa, quatro mil adolescentes estudantes de variadas cidades e tipos de escola, de faixa etária de 15 a 16 anos. O objetivo era saber a preferência quanto aos seis períodos da História: A origem dos seres humanos, o Mundo Antigo, Idade Média (aproximadamente de 500 a 1500), o período entre 1500 e 1800, o período entre 1800 a 1945 e o período de 1945 até os dias

²⁰ Projeto resultado de pesquisa em Didática da História financiado, em diferentes editais, pelo CNPQ e pela Fundação Araucária. “Respostas na Escala Likert com as médias variando entre -2 (=não me interessa) a 2 (= me interessa muito). N = 3.913, sendo 2420 do Brasil, 965 da Argentina, 227 do Uruguai, 119 do Paraguai, e 182 do Chile”.(CERRI, 2017, p. 26).

de hoje. Os resultados mostraram que as médias de interesse em cada período histórico variou de um país para outro, mas o que chama a atenção é que a pré-história, bem como a atualidade são os períodos de maior interesse dos alunos, bem como o fato do período moderno ser o de mais baixo interesse na média. O autor coloca que o resultado mostra o quadro advindo de fatores tais como: “ação dos professores de História, dos conteúdos históricos nos círculos de convivência dos estudantes, e dos produtos de mídia ao alcance dos estudantes, com os quais estes vêm a interagir”. (CERRI, 2017, p. 27). Isso corrobora com o que foi exposto no início do parágrafo de que os produtos midiáticos, bem como a cultura juvenil, interagem para a formação da consciência histórica dos alunos, além da ação dos conteúdos escolares previstos nos currículos.

Uma das possibilidades de se trabalhar com os jogos digitais é desenvolver no aluno à empatia histórica. Trata-se da habilidade de colocar-se no lugar do outro, isto é, tentar olhar o mundo de outra forma, desenvolvendo a capacidade de descentramento e de imaginação (ANDRADE ET.AL., 2011). O primeiro seria o tentar se afastar de suas compreensões sobre ser e viver no tempo presente. O outro, a imaginação, trata-se de confeccionar mundos históricos em que participará.

Ao usar a empatia, sabemos que o colocar-se no lugar do outro é, em termos historiográficos, uma mera ilusão, posto que o passado é uma eterna construção do nosso presente, e dos presentes que ainda virão. Dessa forma, o passado tal como foi, é inatingível em sua totalidade. O historiador ao tocá-lo contamina-o com a virulência do presente. Avaliamos que, em sala de aula, também o fazem assim os estudantes e o professor: há aproximações e usos do passado no presente, operação mediada por percepções, tensões e pontos de vista dos sujeitos viventes. Então, em termos educacionais, o exercício orientado e fundamentado da empatia poderá convocar os sujeitos aos descentramentos necessários à aprendizagem da cultura e da história. (ALBUQUERQUE, 2011, p. 262).

Telles e Alves (2016) também falam da empatia que o jogo proporciona no sentido de que ele deve ter ferramentas que coloquem o jogador para lidar com os mesmos problemas vivenciados por tal sujeito histórico, em determinada época, para que o jogador possa experimentar soluções parecidas às do passado. Tendo esse olhar sobre as novas exigências, a difusão dos jogos digitais entre crianças e jovens cresce cada vez mais, e com isso, os educadores também precisam ficar atentos para esta nova demanda cultural que influencia no campo educacional também. “A indústria brasileira de games, em 2013, produziu 621 jogos digitais para educação e 698 para entretenimento. Esses dados evidenciam um crescimento do mercado de games para educação” (ALVES; COUTINHO, 2016, p. 09). Apesar de ser algo recente, poucos jogos educativos são divulgados amplamente. Outra questão é a discussão sobre a adoção de jogos em sala, às vezes contraditória, em que se tem defensores que afirmam que o uso de games é

favorável, e do outro lado há os que são contrários à adoção deste tipo de tecnologia em sala de aula. Para isso muitos pesquisadores vêm desenvolvendo trabalhos relacionados à essa temática dos jogos no ensino.

Telles e Alves (2016) abordam em um de seus trabalhos, a questão epistemológica relacionada à avaliação de jogos como representação do passado. Nos últimos anos, a preocupação com a caracterização histórica dos jogos digitais tem-se ampliado diante da perspectiva de o utilizar como facilitador no processo de ensino-aprendizagem, e também nas discussões sobre questões referentes à teoria da história e à didática da história. “Nessa abordagem, um jogo histórico é compreendido como um produto devidamente qualificado para desempenhar esse papel mediador” (TELLES; ALVES, 2016, p. 127). Nessa ótica, o jogo digital pode sim ser um instrumento para a transposição didática, desde que bem planejado.

Em se tratando de pesquisadores na área que abrange os games e o ensino de História em âmbito nacional, podemos citar a pesquisadora Lynn Rosalina Gama Alves. Junto com Isa de Jesus Coutinho, Lynn Alves e demais pesquisadores, tratam no livro “*Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências*”, temas como: o conceito ontológico do jogo, jogos digitais e aprendizagem, evidências de pesquisas, desafios e possibilidades de uma prática baseada em evidências com jogos digitais educativos, avaliação de jogos baseados em representações do passado, avaliação em processos gamificados, o desempenho escolar e intervenções com jogos na educação especial. Em um dos artigos tratou sobre o “Ensino de História e Videogame: Problematizando a avaliação de jogos baseados em representações do passado” (2015) e também “*Narrativa, história e ficção: os history games como obras fronteiriças*” (2015) que também são abordados neste trabalho.

Outro estudioso do tema é Eucídio Pimenta Arruda que debate em suas obras o papel do professor da era digital (entendido como ciberprofessor), as tecnologias, o ensino e o trabalho docente e também aprendizagens e jogos digitais. No livro “Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais” Arruda (2013, p. 08), ratifica que:

Os jogos contemporâneos demandam ainda outra liberdade – a de escolher com quem e onde jogar. Em um mundo cercado pelas possibilidades das redes da Internet, a liberdade de um jogo também envolve permitir ao jogador jogar sozinho, com grupos físicos (presenciais) e/ou com grupos virtuais (partidas online). A Internet ampliou muito a capacidade de se trocar informações sobre determinado conteúdo. A diferença é que propaganda “boca a boca” de um jogo ocorria de forma quase artesanal há algumas décadas, enquanto a Internet gera uma demanda de milhares ou milhões de visualizações em questão de minutos ou horas.

Segundo o autor os jogos digitais permitem ao usuário escolher se quer jogar sozinho ou em grupos reais ou virtuais. Graças à internet é possível pesquisar do que trata o jogo, bem como vídeos e tutoriais sobre como jogar determinado game, ou, alcançar determinada fase.

Na obra de 2017, *“Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula”*, a pesquisadora Marcella Albaine Farias da Costa coloca a questão da importância da ludicidade para o ensino-aprendizagem. Destaca também que através dos jogos seria possível a chamada aprendizagem tangencial²¹. Essa ideia afirma que através dos jogos é possível despertar interesse por algum assunto o leva o jogador a estudar de forma emancipada. Mattar (2010, p. 17) escreve sobre o conceito de aprendizado tangencial: “não é o que você aprende ao ser ensinado, mas o que aprende por ser exposto a coisas, em um contexto no qual você está envolvido.” Por exemplo, ao jogar *Assassin’s Creed Origins* o jogador se vê no contexto do Egito Ptolomaico, isso pode despertar a curiosidade do jogador a pesquisar mais sobre o assunto. A autora ainda conta uma experiência com seus alunos do sexto ano na escola quando estudavam o tema Império Romano. Depois de explicar sobre os games e a história no contexto escolar em sua obra, ela narra sobre a experiência que teve no âmbito de sala de aula. Num primeiro momento, ela questionou seus alunos sobre seus hábitos de jogo, sobre elementos que são essenciais em um jogo, bem como a criação de uma ilustração sobre jogos fictícios criados pelos próprios alunos. Ao final do livro ela sugere uma lista com as principais ferramentas (softwares) para criar jogos digitais, tais como: Adventure Game Studio, Construct 2, Craftstudio, FazGame, Flixel, Game Maker Game Salad, Quest, Scratch, Stencyl e Unity (COSTA, 2017). Nesta pesquisa não será trabalhada com uma turma específica de alunos, mas com uma perspectiva de trabalho com professores, que multiplicarão em sala de aula, com seus alunos alguns dos jogos sugeridos no site de curadoria (produto).

A dissertação de mestrado de Moraes (2017) intitulada *“A didática da história nos videogames: God of War e suas dimensões frente à cultura histórica”* analisa a cultura histórica presente no referido jogo digital, especialmente aspectos da cultura visual e narrativa do jogo, de modo a compreendê-lo a partir de uma representação do passado, já que apresenta elementos históricos, culturais e artísticos oriundos da mitologia grega, mas com uma visão contemporânea. Trata da narrativa em que Kratos, um general grego

²¹ O conceito foi usado primeiramente por James Portnow, escritor, designer de jogos, consultor e co-fundador do canal educacional do YouTube Extra Credits, que desenvolveu o conceito de aprendizado tangencial.

de Esparta, enfrenta dilemas e, após ser traído pelos deuses, acaba por se transformar em um assassino de deuses. Na mitologia, Cratos com “C” é um personagem pouco conhecido, que foi reformulado para pensar o jogo. O autor ressalta que o enredo pré-determinado, não permitindo a criação de sua própria narrativa, apenas lhe dá controle sobre os movimentos do personagem e suas tarefas. A imagem, o som e a narrativa objetivam fazer com que o jogador se sinta na Grécia. Apesar de estar presente na vida dos adolescentes de variadas faixas etárias, ele é indicado para maiores de dezessete anos por conter cenas violentas.

Com o título “*O videogame como representação histórica: narrativa, espaço e jogabilidade, em Assassin’s Creed 2007-2015*”, o pesquisador Bello (2016) baseou sua dissertação de mestrado no jogo Assassin’s Creed. A série inicia com a questão das cruzadas, depois aborda o período do renascimento, era colonial, revolução francesa, dinastia Ming e Era vitoriana até 2015. Em 2016 surge Império Indiano Sikh, Revolução Russa, Antigo Egito e recentemente Grécia antiga (2018). O autor abordou na dissertação os videogames como fonte lúdica, visual e de representação, a questão da indústria cultural, bem como os jogos históricos enquanto gênero narrativo. Mostrou os games surgidos a partir de experiências militares e acadêmicas e sua popularização a partir dos anos 70. O jogo se insere em narrativa épica e histórica, sob o gênero de ação. No trabalho foi analisada a narrativa da série Assassin’s Creed III e a independência norte-americana.

Peixoto (2016) em sua dissertação do ProfHistória da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, nomeada “*Jogar com a história: concepções de tempo e história em dois jogos digitais baseados na temática da Revolução Francesa*” aborda a temática da Revolução Francesa em dois jogos digitais: o jogo educacional Tríade: liberdade, igualdade e fraternidade (criado pela UNEB) e o jogo comercial Assassin’s Creed Unity (Ubisoft). A pesquisa mostrou que há semelhanças quando mostram grandes personalidades masculinas e também dos principais acontecimentos. O diferencial do jogo Tríade é que contém uma personagem feminina como protagonista enquanto o outro é apenas masculino. Mas o autor ressalta a importância do professor intervir quando o quesito é utilizá-lo como recurso pedagógico, para explicar as especificidades do jogo e dos acontecimentos históricos.

Outro jogo com classificação indicativa Mature (+17) proposto pela ESRB, órgão internacional que faz a classificação etárias dos jogos eletrônicos, é *Call of Duty*, que é tema da pesquisa de dissertação chamada “*A guerra em jogo – a Segunda Guerra Mundial em Call of Duty (2003-2008)*” de Marco de Almeida Fornaciari (2016). A pesquisa

trata das representações históricas criadas pelo jogo. O autor mostra como o jogo buscou apresentar os jogadores nos papéis de soldados de muitas nacionalidades. Os horrores da guerra tentam ser mostrados nas cenas de violência ambientadas pelos cenários visuais e estímulos sonoros. Aborda também a intencionalidade que um jogo pode carregar, no caso, causar curiosidade nos jovens, principalmente os estadunidenses, sobre a guerra, (viés nacionalista), utilizando-se do poder que a mídia digital (game) tem sobre o público consumidor. Chama atenção ainda para a ausência de historiadores na criação do jogo.

A dissertação “*Jogos e História: O Uso do Jogo RPG (Role Playing Game) digital para o ensino online das rotas do tráfico de escravizados*” de Joelma Cerqueira de Oliveira (2017), analisa como o RPG (Role Playing Game) Digital pode ajudar na prática do ensino da História sobre tráfico de escravizados em Salvador - Bahia como uma maneira lúdica de interação e que envolvesse os adolescentes na discussão sobre o processo de formação do povo brasileiro, de acordo com a lei 10.639/2003, sobre o estudo da História e Cultura da África e Afro- brasileira. A proposta jogo digital surgiu ao se constatar a dificuldade dos professores nas escolas em trabalhar com tal tema, buscando-se assim uma forma mais lúdica e interativa²².

Outra dissertação de Mestrado do Proffhistória é de Lucas Roberto Soares Lopes intitulada “*Jogando com a crítica histórica: novas tecnologias e o desenvolvimento de Os Revoltosos*”. O jogo para smartphones, desenvolvido por Polith Games em parceria com a LabIndiese, se passa no começo do século XX nos primeiros dias da Revolta da Chibata aborda os motivos que levaram à revolta e usa análise de fontes históricas. Utilizou duas obras: o livro de Edmar Morel, “*A Revolta da Chibata*”, e o artigo de José Murilo de Carvalho, “*Os Bordados de João Cândido*”. O autor da pesquisa ressalta: “mesmo que a tecnologia nos permita recriar digitalmente o que teria acontecido na revolta, o jogo ainda é um exercício imaginativo” (LOPES, 2016, p. 129). O autor aborda na pesquisa, a elaboração, as expectativas e a crítica histórica presentes no jogo “Os revoltosos”, bem como a historiografia básica usada para a criação, a ideia base do jogo, e a crítica histórica.

Notou-se que já estão crescendo os trabalhos acadêmicos sob este viés de trabalhar a como o passado é abordado tanto jogos comerciais, como jogos educativos. No entanto, o intuito deste trabalho não foi trabalhar com apenas um jogo específico mas com diversas propostas que englobam várias temporalidades e temáticas. Portanto

²² Buscou-se mais dados sobre o software (jogo) no endereço indicado na tentativa de incorporá-lo também no site de curadoria de jogos, mas não encontramos disponibilizado no link indicado no trabalho acadêmico que seria <<http://kleibung.com.br/rpg/traficodeescravizados/rpg-play-2/>>

seguiu um objetivo diferente dos demais trabalhos acadêmicos citados anteriormente, já que não se utilizará apenas um jogo digital, mas vários jogos, que vão além do conteúdo de história que eles carregam consigo. São indicados materiais complementares, problematizações e questões que o jogo digital levanta, e que o professor pode fazer um uso positivo em sala de aula. Deu-se preferência à jogos educativos, mas jogos comerciais também serão abordados no site de curadoria.

1.2 NARRATIVAS NOS JOGOS DIGITAIS

Narrar é sempre partilhar experiências. Diante disso, uma história bem contada não somente envolve mas carrega o ouvinte (receptor) para dentro da narrativa e instiga uma reflexão de seus próprios processos de escolhas.²³ Nos jogos digitais a narrativa é um dos elementos principais que seduzem o jogador²⁴.

“Jogos digitais tem a capacidade de contar histórias” (PETRY, 2016, p. 35). Há um grande número deles que se associam às narrativas capazes de fazer com que o jogador se envolva como agente direto e interfira no resultado do jogo. Diferente do cinema, no jogo digital é permitido ao jogador errar e acertar, sendo o “dono” da narrativa, além de possibilitar vários finais. Já o cinema não permite tal situação.

Entendo, sim, os jogos Stronghold e Age of Empires como produtos culturais que também produzem saberes sobre a História, no sentido de que fazem circular representações sobre períodos e conceitos históricos, modos de vidas, relações etc. Jogos que fazem uso de elementos históricos, de certa forma, também didatizam a História e possuem seus próprios efeitos (SILVA, 2009, p. 03).

No artigo *Os jogos e o conhecimento histórico no Ensino Fundamental*, Cristiani Bereta da Silva dialoga sobre as relações possíveis entre os jogos e o desenvolvimento do pensamento histórico no Ensino Fundamental. Em sua discussão ela propõe uma reflexão sobre o fato de que os docentes de História sabem o mínimo quando o assunto é o que os alunos sabem sobre História. Conclui que filmes e jogos têm ensinado um passado imutável, personagens com trajetórias e posições bem definidas numa sucessão linear e, ao mesmo tempo, fragmentada muitas vezes. Pontua que, o que eles têm

²³ Chartier, historiador francês, na poética da histórica, cita que os historiadores Veyne, White e Certeau, “tomaram consciência em seus escritos dependem das estruturas narrativas e figuras retóricas que suas obras compartilham com todo discurso representacional, inclusive o da ficção”. (CHARTIER, 2014, p. 97).

²⁴ Citando Benjamin (1987, p. 204) sobre a narrativa: “Ela conserva suas forças e depois de muito tempo, ainda é capaz de se desenvolver.”

aprendido com essas mídias talvez, esteja bem aquém de poder lhes servir de ferramenta que seja suficiente para realizar uma leitura crítica do mundo ao qual se inserem, e diante disso é preciso que o professor se interesse pelo que eles sabem, em quais lugares eles acessam as informações, bem como fazer o possível para trabalhar de forma a ressignificar a História para além de visões limitadas (SILVA, 2009).

A narrativa envolve muito o aspecto ficcional, que tem motivado historiadores a se interessarem por modelos narrativos, e também a memória como uma forma de aproximação do passado. “Ficção aqui assume o significado criativo de *figulus*, a ação do oleiro, no sentido de que o trabalho do historiador implica um tipo de criação, produzida com base em suas fontes.” (TELLES e ALVES, 2016, p. 133).

Em se tratando dos jogos digitais, em que a simulação, a virtualidade e a interatividade dos games estão presentes, mudou-se a visão linear e progressista do tempo histórico: “Os jogos constituem novas formas de aprendizagem e de raciocínio da História, dimensões que implicam mudanças radicais nas formas de circulação, apropriação e elaboração do conhecimento histórico” (SILVA, 2010, p. 935)

Elementos pertencentes ao pensamento histórico presente na relação com os jogos digitais podem ser destacados, tais como: tempo e espaço, narrativa, imaginação, conceitos e analogia. O tempo histórico não é sentido da mesma forma pelos homens, isto é, ele varia de acordo com a cultura de cada povo, então “é possível afirmar que a complexidade do tempo histórico advém da própria complexidade de relações criadas pelo homem.” (ARRUDA e SIMAN, 2009, p. 232).

Através das narrativas é possível permitir ao outro construir novas várias formas de ver o mundo, de perceber a sociedade, a temporalidade, os sujeitos e a vida humana. (ALBUQUERQUE, 2012). O jogo digital permite isso ao simular uma outra vivência, um personagem que pode ser um escravo na Bahia, ou um indígena como é o caso do jogo “*HuniKuín*”, que narra a cultura antiga do povo indígena Huni Kuin, jogo digital que foi desenvolvido por antropólogos, programadores, artistas e indígenas do povo Kaxinawá.

Para além da memorização de datas e fatos isso significa adquirir empatia e compreensão em relação a um determinado contexto histórico. Mais precisamente essa simulação digital deve ter ferramentas que estimulem o jogador a enfrentar os mesmos problemas vivenciados pelos homens em um determinado período, além de experimentar soluções semelhantes às encontradas no passado. (TELLES e ALVES, 2016, p. 135)

Outro aspecto que precisa ser levado em consideração é como os jogos constroem narrativas. Para Moraes (2017, p.28) “as narrativas demandam que o enredo da história faça sentido, mas sem grandes pretensões com relação ao caráter científico da história, tendo em vista que esse não é o sentido do jogo”. Quando se fala em narrativa no game,

pode-se dizer que no jogo a mediação ocorre através das sensações de imersão ou participação, no encanto de atuar e provocar modificações nessa realidade da ficção. “O jogo permite ao jogador a vivência de situações que não seriam possíveis ou autorizáveis no mundo real, social”. (PETRY, 2016, p. 39). O jogo dá acesso à aspectos sobre o passado, para que o aluno interprete a narrativa do jogo como uma escolha.

Essa complexa e dinâmica do envolver narrativo e também o de solucionar problemas permite ao jogador preencher as eventuais lacunas propositais que o jogo proporciona. (TELLES e ALVES, 2015). Isso mostra como a narrativa dos games visa envolver o jogador no contexto ficcional. A utilização do jogo em sala de aula deve estimular a reflexão histórica. Telles e Alves (2016) debatendo sobre os jogos históricos, expõem que na década de 70, discutia-se que a simulação é essencial para o pensamento histórico. Isso porque jogos de simulações históricas ficam muitas vezes limitados ao suporte textual. Para outros, os jogos vão além da memorização de datas e fatos e ajudam o jogador a adquirir a empatia e compreensão de determinado contexto histórico.

Telles e Alves concordam com Murray (2003) quando a autora tenta abranger os impactos do computador na narrativa literária, corroborando que a tecnologia dos computadores permitiu o desenvolvimento de um novo tipo de narrativa ficcional. “Ambientada nos espaços digitais, essa narrativa adquiriu propriedades singulares como a interação e execução de tarefas em ambientes ficcionais navegáveis com elevada capacidade de armazenamento da informação.” (TELLES e ALVES, 2015, p. 311). Outro autor, Ferreira, também ressalta a importância da narrativa dos games quanto às narrativas, e na exploração das inúmeras possibilidades em que “cada usuário construirá seu próprio percurso narrativo, que será diferente do percurso dos outros (FERREIRA, 2006, p. 157).

O trecho acima ressalta que a narrativa interativa no jogo possibilita ao jogador o seu próprio percurso narrativo. Ao iniciar no ambiente virtual, o jogador não tem o destino traçado como na narrativa do cinema por exemplo, pois ele terá várias possibilidades, que incluem perder ou ganhar, dependendo de suas ações.

Outro quesito quando se fala em jogo é a ambientação, isto é, o cenário e o som emitidos no percurso da narrativa. A trilha sonora, ou musicalidade, estimulam os sentidos para o chamado “clima histórico”, tal como no jogo “Huni Kuin” que trata de uma narrativa indígena. Ao iniciar o jogo, os gráficos são alusivos à uma floresta, em que se escuta o som da fauna e um fundo musical indígena. Outro elemento presente é a fala dos personagens na língua nativa daquele povo. Gráficos de boa qualidade e musicalidade

também são importantes já que “carregam consigo elementos que trazem sensações no homem”. (MORAIS, 2017, p. 30).

O ideal do jogo digital seria que ele permitisse a interação de usuários com arquivos históricos e documentos hipermídia existentes fora do jogo. Um exemplo usado pelos autores, Telles e Alves (2016) é o jogo comercial *Assassin's Creed II* que foi aprovado em alguns quesitos e reprovado em outros.

Sua simulação reconstrói inúmeros elementos da cultura material do século XV e coloca o jogador no cenário das intrigas e dos conflitos políticos do período, além de disponibilizar um banco de dados com retratos, biografias e explicações sobre costumes e locais do Renascimento italiano. A sua narrativa ficcional é contextualizada historicamente, misturando personagens fictícios com personagens históricos. No entanto, seu caráter estritamente linear estrangula grande parte das possibilidades de exploração da simulação digital. Trata-se efetivamente de um mundo que é aberto ao jogador unicamente quando os desafios sinestésicos propostos pelos designers são alcançados. Ou seja, é preciso apertar a sequência correta de botões corretos, com a intensidade e a velocidade adequadas, percurso que pode se tornar lento e cansativo. (TELLES e ALVES, 2016, p. 136)

Os autores acima ainda entram na discussão sobre o jogo “Civilization”, o que para muitos seria um jogo que levaria ao aprendizado da história mundial, para outros seria anacrônico e comprometido por ser tendencioso e etnocêntrico. “Se um jogo é parcial, isso a rigor não é um problema, pois toda representação é baseada em seleções e reduções”. (TELLES e ALVES, 2016, p.138). Por isso deve haver o olhar do professor para chamar para a reflexão a partir destas imprecisões e equívocos.

1. 3 TIPOS DE JOGOS ELETRÔNICOS

Um dos pesquisadores, que é citado em trabalhos científicos que abrangem os jogos eletrônicos e educação, é James Paul Gee, professor da Universidade Estadual do Arizona e membro da Academia Nacional de Educação. Seu livro *Uma Introdução à Análise do Discurso* (2011) reúne seu trabalho sobre uma metodologia para estudar a comunicação em seus contextos culturais, uma abordagem que tem sido influente nas últimas duas décadas. Seus livros mais recentes tratam de jogos de vídeo, linguagem e aprendizado. Intitulado *O Vídeo Game tem que nos ensinar sobre Aprendizagem e Alfabetização* (2007) pressupõe que os bons games são projetados para melhorar a aprendizagem através de princípios de aprendizagem eficazes. Citando *Linguagem e Aprendizagem* (2004) coloca os games dentro de uma teoria geral da aprendizagem e alfabetização e mostra como eles podem ajudar a pensar. (GAMES, 2017).

De acordo com Gee (2009), no artigo “*Bons videogames e boa aprendizagem*”, citado por Bomfoco e Azevedo (2012 p.07 adaptado), os jogos tem muito a contribuir para a aprendizagem. Para demonstrar isso, são citados alguns aspectos promotores da aprendizagem, presentes nos bons jogos eletrônicos, que são:

- A Identidade do jogador: Trata-se da elaboração do perfil do personagem, sendo pré-definido não há opção de escolha, mas há jogos em que o jogador cria seu personagem a partir de uma gama de possibilidades.
- Interação e provocação: A interação da narrativa do jogo, é importante para provocar o jogador a permanecer até o final do jogo e não abandoná-lo por achar tedioso ou muito difícil. .
- Produção e co-criação: Trata da tomada de decisões, como edição ou escolha de cenários por exemplo, em que o jogador interfere de certa forma no jogo, não sendo apenas passivo, mas criando cenários ou situações. Há muitos aplicativos que permitem a criação de jogos e cenários pelo jogador.
- Riscos e reflexão: Este item diz respeito ao fato de que no jogo se pode errar e refazer a ação, quantas vezes forem necessárias e assim refletir sobre os erros e novos caminhos e estratégias.
- Customização e estilo: É a possibilidade de escolher o nível de dificuldade ao estilo do jogador.
- Agência: Permite ao jogador se sentir agente do jogo, isto é, dar-lhe a impressão de controle sobre as ações e as decisões do jogo.
- Boa ordenação dos problemas: Significa que os níveis mais fáceis vem antes e os mais difíceis depois.
- Informação “na hora certa”: É ter, durante o jogo, a possibilidade de pesquisar uma informação dentro do jogo, tal como consultar o mapa do jogo, os utensílios que pode utilizar, ou consultar o objetivo da missão.
- Sentidos contextualizados e clima: A narrativa deve associar ações, imagens e diálogos contextualizados, propiciando assim uma narrativa com um “clima” condizente.
- Frustração prazerosa, e plausível: Item que diz respeito ao fato dos objetivos do jogo serem possíveis de alcançar, caso contrário desmotiva o jogador.
- Pensamento sistemático e relações: O jogo deve levar a reflexão sobre como relacionar as habilidades, eventos e objetivos da narrativa.

- Explorar, pensar lateralmente, e repensar os objetivos: Deve estimular o jogador a pensar qual é o objetivo ou até a pesquisar externamente assuntos abordados no jogo.

Estes aspectos promotores de aprendizagem foram levados em consideração na hora de selecionar os jogos digitais para indicar no site, fruto da dissertação. Todos os jogos indicados nos roteiros didáticos foram testados para verificar a jogabilidade, o cenário, a narrativa, e também as questões que podem ser trabalhadas a partir dos jogos indicados que abarcam tanto jogos educativos e comerciais.

Dentre os chamados jogos digitais há os educativos, também chamados de Serious Games, e os comerciais. Para Ana Beatriz Bahia “Serious games são jogos cuja razão de ser é educacional. Contudo, diferentemente de outros jogos educativos, são desenhados para provocar um impacto na vida do jogador, uma mudança de atitude.” (BAHIA, 2016, p. 83). Exemplos disso são jogos sobre alimentação saudável, educação ambiental ou até cidadania como é o caso do jogo “O Diário de Amanhã” (SENAC), que é um modelo de serious game, pois foi produzido para ser um recurso para trabalhar a Declaração Universal dos Direitos Humanos. Já os jogos comerciais tais como “Call of Duty, Assassin's Creed, Age of Empires, God of War” são voltados para fins comerciais, isto é, sendo necessário a compra do jogo cuja intenção é o consumo. Porém não se pode ignorar o impacto que os jogos comerciais possuem no público juvenil. Por isso, no produto (site) os jogos comerciais também são abordados.

Outro quesito ao analisar um game é identificar a qual grupo pertence e os aspectos envolvidos. De acordo com Gee (2009) apud Cecatto (2016), os jogos podem ser organizados em categorias tais como:

- Jogos de lançamento e tiros: Requer reflexos rápidos, tomada de decisão e raciocínio. Um exemplo desse tipo de jogo é o “Big Battle Tanks²⁵”, em que o jogador comanda o posicionamento e tiros de tanques de guerra.
- Jogos de combate: São jogos que envolvem estratégias, trabalho em equipe (isto é, multiplayer) e tomada de decisão. Pode-se citar como exemplo o jogo “Battlefield²⁶ 1”, ambientado na Primeira Guerra Mundial.
- Jogos de aventura: Nestes jogos, o jogador é o protagonista de uma narrativa interativa, na qual ele deverá explorar ambientes e solucionar problemas. Um exemplo é o jogo “OpenLara - Tomb Raider²⁷” que mostra Lara Croft no clássico Tomb Raider, o

²⁵ Jogo disponível em <<http://www.clickjogos.com.br/Jogos-online/Tiro/Big-Battle-Tanks/>>

²⁶ Jogo para console e PC disponível em <<https://www.ea.com/pt-br/games/battlefield>>

²⁷ Jogo on line e para console disponível em <https://www.jogos360.com.br/openlara_tomb_raider.html>

jogador assume o papel de Lara que tem que pular, correr, atirar nos lobos selvagens e procurar os tesouros escondidos.

- Jogos de simulação: O jogo “Diário do Amanhã²⁸”, é um bom exemplo de jogos desta categoria, pois usa situações que buscam refletir, discutir os princípios apresentados na Declaração Universal dos Direitos Humanos. Nesta categoria de jogos busca-se resolver de problemas contidos na narrativa do jogo.
- Jogos de simulação de papéis ou RPG: Nesta categoria, é possível representar diferentes papéis, tal como “jogo da Cabanagem²⁹” criado pela UFPA e possibilita ao jogador assumir o papel de diversos líderes do movimento.
- Jogos de ação/arcade: São aqueles que têm a ações definidas por simples comandos simples em uma progressão linear do jogo. Buscam desenvolver a agilidade, reflexo, tomada de decisões rápidas entre outros. Ex: “Super Mario Bros³⁰” é um jogo de ação no qual o jogador enfrenta inimigos, junta itens, em diversos níveis etc.
- Jogos de estratégia em tempo real: Requer tomada de decisões estratégicas, tal como administrar recursos e cidades, e trabalho em equipe. Um exemplo é o jogo “Age of Empires: Castle Siege³¹” que coloca o jogador para guiar um império através da Era Medieval, tal como incluindo os Bretões, Teutões e o Principado de Kiev. O jogador deve construir fortaleza, e treinar um exército para atacar outras cidades.

É possível também que o jogo possa se enquadrar em mais de uma categoria, como Battlefield, cuja narrativa se passa durante combates na Primeira Guerra Mundial, que é descrito como jogo de combate, mas que pode ser também como jogo de tiro em primeira pessoa. No roteiro didático proposto no produto da dissertação, o tipo de jogo será indicado no campo “Gênero do jogo”, para que o docente identifique a categoria que o jogo se enquadra, bem como a classificação etária, já que os adolescentes em idade escolar, incluem tanto discentes do ensino fundamental e médio, e por isso jogo usado pelo professor deve respeitar a classificação indicativa de acordo com a faixa etária dos alunos.

1. 4 AVALIANDO UM JOGO DIGITAL

²⁸ Jogo sobre a Declaração Universal dos direitos Humanos criado pelo SENAC e Palas Athena, disponível em <http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/diariodeamanha/>>

²⁹ Disponível em <http://www.larv.ufpa.br/?r=jogo_cabanagem>

³⁰ Disponível em <<http://www.clickjogos.com.br/jogos/super-mario-flash-2-desert-edition>>

³¹ Disponível em <https://www.microsoft.com/pt-br/p/age-of-empires-castle-siege/9wzdncrfjb5l>

Alves e Coutinho (2016) expõe que os trabalhos sobre jogos digitais para fins na aprendizagem e ensino iniciaram-se a partir da década de 70, houve um crescente debate e publicações sobre o assunto, mas o uso dos jogos digitais na área da educação, ainda é uma questão que divide opiniões. Fala-se na questão de aprendizagem por meio de jogos, de aprender com jogos e de aprender fazendo jogos.

Quando se trata de analisar esteticamente o jogo é importante destacar se o jogo é para multijogadores ou não, pois os jogos multijogadores proporcionam ao jogador interagir com o jogo e com outros jogadores, aumentando a imersão, a competitividade e a emoção. O som do jogo influencia também, já que pode sinalizar perigo ou aumentar momentos de tensão. Nos jogos de estratégia, é importante analisar se é possível ao jogador a opção de errar, voltar, e fazer de novo de maneira diferente, isso ajuda a desenvolver no aluno a criatividade na procura por soluções, e de ver várias probabilidades para resolver uma situação (PASSOS, 2016).

Dessa forma, a análise torna-se uma ferramenta pedagógica útil ao docente, que busca como objetivo final a aprendizagem do aluno. Apesar de mostrar muitos pontos positivos em relação aos jogos eletrônicos é preciso que o professor fique atento a questões avaliativas, conforme orienta Telles e Alves (2016, p. 129) baseando-se na metodologia chamada “Gameflow” que tem sete critérios de avaliação:

Qualidade do conteúdo envolvendo a presença de veracidade e detalhe; aderência das atividades aos objetivos da aprendizagem e às características dos alunos; motivação do jogador, imersão ou envolvimento do jogador; clareza dos objetivos; feedback e adaptação da mecânica do jogo à habilidade do jogador; informação visual.

Tais questionamentos são importantes para o professor analisar se o jogo atende aos objetivos curriculares no sentido de contemplar conteúdos a serem trabalhados. Diante dessa análise, mesmo que o jogo tenha lacunas, é possível abrir espaço para o diálogo com os alunos sobre as representações, a ficção e quando aborda elementos que se relacionam com o que aconteceu, ou seja, mais próximos da realidade e de acordo com o contexto histórico. Como ratificam os autores: “No entanto, é fundamental discernir entre uma simulação historicamente válida e a narrativa historicamente válida.” (TELLES e ALVES, 2015, p.179).

No tópico “Perguntas que os historiadores costumam fazer” Telles e Alves (2016, p. 141, adaptado) apontam cinco critérios de análise que compreendem:

1. Problematizar as imprecisões;
2. Determinar se os estudantes podem compreender os conceitos principais;
3. Distinguir entre uma narrativa historiográfica e a simulação historicamente válida;

4. Reconhecer as simulações como ferramentas para o estudo do passado;
5. Considerar a facilidade e o tempo requerido para jogar.

Outra sugestão de roteiro para a análise pedagógica dos jogos eletrônicos é proposta por Azevedo (2012) levando a refletir sobre a utilização pedagógica do jogo eletrônico. Deve-se levar em consideração: os recursos materiais (computador, smartphone, internet) necessários; o tempo para desenvolver a dinâmica usando o jogo digital, os conteúdos que o professor pode desenvolver com os alunos a partir do jogo digital, quais as discussões se pode problematizar com os alunos referentes à forma que o jogo aborda o assunto, as atividades desenvolvidas e a forma de avaliação a partir do jogo tais como produção de texto, questionário, jogo físico, entre outros.

A avaliação de um jogo é item indispensável uma vez que se não houver um planejamento, uma discussão e uma análise do jogo, assim como um filme usado em sala de aula, o uso do jogo em sala de aula acaba sendo interpretado erroneamente como um simples passatempo, desconectando-se assim de seu propósito. Na proposta do site “Jogos digitais para ensinar história”, a seleção dos jogos foi realizada tendo em vista jogos que se pudessem trabalhar questões históricas, e também problematizações que pudessem surgir a partir do jogo, de sua jogabilidade e narrativa.

1. 5 JOGOS DIGITAIS NO PNLD 2018

Inúmeras são as fontes que inspiram representações do passado, tais como os filmes, os jogos, literatura e práticas artísticas por exemplo. Apesar de se mostrar uma fonte de pesquisa, o livro didático não possui a interatividade que o jogo digital possui (TELLES e ALVES, 2016). Diante disso é preciso que os autores de livros didáticos estejam conscientes desta questão e tragam em suas orientações pedagógicas debates e sugestões acerca do assunto e será isso que se buscará investigar.

Embora o livro didático seja alvo de discussões favoráveis e desfavoráveis à sua utilização em sala de aula, a maioria dos professores o tem como referência para guiar o conteúdo que será abordado. Tendo em vista também as políticas nacionais do livro didático, muitas editoras colocam a sua gama de obras didáticas para comercialização, como um nicho de mercado rentável. Mas, para que os livros didáticos possam ser aprovados, devem atender às propostas curriculares e outros requisitos do Ministério da Educação para aquela determinada obra, e, portanto constituem-se assim um objeto que porta uma cultura e uma visão de mundo. (BITTENCOURT, 2017).

O ideal seria o professor utilizar-se de vários livros, de vários autores para planejar suas aulas, porém há uma carência de disponibilidade de livros para professor e alunos, e de tempo, o que leva muitas vezes, o professor a optar por adotar uma coleção de determinado autor já pré-definido, como oferece a política pública de livros didáticos que busca atender todo o território nacional. Guimarães (2012) coloca que livro didático se constitui ainda no instrumento principal com o qual o professor trabalha os assuntos em sala de aula, portanto uma fonte de estudos que se torna determinante no ensino e aprendizagem em História.

Neste tópico foram analisados se existem sugestões de jogos eletrônicos nos manuais do professor dos livros didáticos indicados no PNLD 2018³² do Ensino Médio. Foram analisados os livros didáticos intitulados: *Por dentro da história*; *História em debate*; *História, sociedade e cidadania*; *História - das cavernas ao terceiro milênio*; *História - passado e presente*; *História-ensino médio*; *Oficina de História*; *#contato História*; *Cenas da História*; *Conexões com a História*; *Olhares da História e História global*³³. Optou-se por utilizar o manual do professor, pelo motivo que os manuais do professor geralmente tem leituras adicionais que não constam no livro do aluno, bem como discussões e orientações ao docente que podem contribuir para enriquecer as aulas.

Nos livros de ensino médio da coleção “*Por dentro da História*”, de autoria Santiago et.al.(2016), o manual do professor, em “Recursos pedagógicos”, indica trabalhar com cinema, arte e literatura, além de mapas históricos, imagens, jornais e revistas. Sugerindo sites complementares, tais como sites de bibliotecas, museus, e também de universidades, pede ao professor para verificar se ainda estão atualizados, e se são adequados ao público que se trabalha. Não menciona nenhum site sobre jogos digitais.

Mocelin e Camargo (2016) autores da coleção “*História em debate*”, encerram cada capítulo com dicas de sites que estão na seção “para você navegar”. No livro do professor, trata sobre linguagem visual e audiovisual nas aulas de História, tais como pintura, fotografia, filmes, documentos textuais e também as novas tecnologias, mirando na questão da difusão das TDICs, no texto “Educação e ensino de História”. Destaca que o conteúdo digital pode fazer com que os alunos se tornem criadores de conteúdo e não

³² Programa Nacional do Livro Didático - PNLD é um programa do governo federal que entrega gratuitamente livros das disciplinas aos alunos e professores de escolas públicas do nível fundamental e médio. É o mais antigo dos programas voltados à distribuição de obras didáticas desde 1937.

³³ As discussões sobre os livros didáticos foram baseadas também no trabalho de conclusão de curso de especialização intitulado “Abordagem das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) nos livros didáticos do Professor de História do ensino médio do PNLD 2018 (CECATTO, 2018).

somente receptores, sendo imprescindível um letramento midiático digital³⁴, porém não chegam citar questões sobre jogos digitais.

Nos livros de Boulos (2016) "*História, Sociedade & Cidadania*", o autor indica nos capítulos, sugestões de vídeos e sites para o aluno como complementação do conteúdo. Na seção "Metodologia de ensino-aprendizagem" que é discutida no livro do professor, dentro da nova concepção de documento expõe algumas orientações para o professor sobre como se pesquisar na internet, o que evitar para fazer uma pesquisa correta, porém não cita os jogos digitais neste quesito.

Vainfas et.al. (2016), na coleção "*História*", discute nas orientações didáticas, presentes no manual do professor, o contato com fontes escritas, mapas, fontes visuais, porém não problematiza a questão de jogos digitais no ensino de História. Em cada capítulo, há um quadro intitulado "Fique de olho" que indica sites e hiperlinks o aluno pesquisar além do conteúdo do livro.

Nos livros "*Oficina de História*", de autoria de Campos et.al (2016), a seção nomeada de "Tá na rede" se usa da tecnologia QR code³⁵ para que o aluno tendo um aplicativo no smartphone de leitor de QR Code, possa acessar sites de maneira mais fácil, sem precisar ficar digitando o assunto, pois o leitor de QR code levará direto ao site sugerido. Na parte de assessoria pedagógica há discussões sobre a "revolução documentária", em que aborda a intervenção do computador na questão documental, porém não discute é ausente a questão dos jogos digitais.

Azevedo e Seriacopi (2016) sugerem dicas de filmes, livros e links de sites interessantes no tópico "para navegar" da seção "Minha biblioteca". Os autores da coleção "*História: passado e presente*", na parte dedicada ao professor, mostram a preocupação que se teve na filtragem de escolha dos sites, sendo mais seguro indicar sites de instituições públicas tais como universidades e sites governamentais, mas não há indicação de jogos digitais como apoio para as aulas.

Nas orientações para o professor, ao final do livro da coleção "*#Contato História*", os autores Pellegrini et.al (2016) dialogam sobre o uso das tecnologias no ensino, mencionando como as TDICs alteraram as noções de tempo e espaço e as relações entre os seres humanos. Eles ainda alertam para que o professor esteja atualizado sobre o que ocorre na sociedade digital. Na parte comum ao professor e aluno são mostradas

³⁴ Pode ser entendido como o saber dominar as tecnologias digitais, e a apropriação que se faz das ferramentas de comunicação disponibilizadas oriundas desses recursos tecnológicos.

³⁵ Código QR (Quick Response - resposta rápida) é um código de barras bidimensional escaneado usando a câmera do smartphone é convertido em texto, ou um endereço URL, entre outros.

dicas sobre museus virtuais e sites, mas sem mencionar o jogo digital que é algo do universo cultural dos adolescentes.

Na seção chamada “Você vai gostar de navegar”, as autoras Braick e Mota (2016) indicam sites para o aluno pesquisar. A coleção “*História: das cavernas ao terceiro milênio*”, no material didático do professor que tem como título “Suplemento ao professor” apresenta as “Orientações pedagógicas e metodológicas” em que dialoga sobre a era da informação e a hibridização cultural, também fala das TDICs, questiona, ressaltando que o conhecimento histórico não pode ficar alheio a isso, devendo atualizar-se didática e epistemologicamente. Elas trazem reflexões sobre o uso do computador na educação, bem como a questão dos imigrantes digitais e nativos digitais, e também traz orientações sobre pesquisa na internet, mas nada específico quando se fala em jogos digitais.

Grangeiro (2016), na coleção “*Cenas da História*”, na seção “Para ir além”, indica uso de recursos digitais tais como filmes e sites. No manual do professor, discorre sobre a questão da história e tecnologia, onde que trata dos diferentes processos técnicos e tecnológicos. Usando narrativas com uso de HQ, em alguns capítulos ele sugere que o aluno deva compartilhar o material encontrado ou criado com os colegas usando os recursos digitais, mas sem especificar o que usar para compartilhar. Não detalha nada no manual do professor sobre jogos.

A coleção de livros intitulada “*Conexões com a História*” de autoria de Alves e Oliveira (2016), na seção “Explorando outras fontes”, indica roteiros de trabalhos com músicas, filmes, sites e livros relacionados ao conteúdo, nos quais se solicita aos alunos responderem algumas questões. No suplemento didático destinado ao o professor, se faz uma reflexão sobre a História e os desafios do século XXI, em que retrata o desafio de ensinar na era da informação, e levanta discussões sobre as mudanças ocasionadas pelas TDICs em que muitas vezes os adolescentes buscam seu posicionamento no mundo através de smartphones e videogames. Os autores ainda convidam a refletir sobre a ambivalência da tecnologia para o acesso ao conhecimentos. Não há nada explorando os jogos digitais.

Os autores Vicentino e Vicentino (2016), autores da coleção “*Olhares da História – Brasil e mundo*” sugerem no manual do professor indicações de sites de museus, institutos governamentais. No texto “Cultura juvenil e ensino médio” discute sobre o perfil dos jovens matriculados no ensino médio e sobre as possíveis causas de abandono e o que se pode fazer para motivá-los. No boxe “Leituras”, são dadas dicas de textos de livros, revistas e sites da internet para o aluno saber mais. Mas também não aborda sobre os jogos digitais.

Cotrim (2016), autor da coleção “*História Global*”, escreve ao final do último capítulo de cada unidade, no box “Para saber mais”, dicas de livros, filmes e sites da internet para que o aluno possa ler, pesquisar e aprofundar o conteúdo, contendo sugestões de atividades relacionadas aos sites, filmes e livros sugeridos. Não se aborda sobre o ensino de história e jogos digitais nestas obras. A iconografia, mapas, espaço social, filmes, memória oral, literatura e a Internet são discutidos na perspectiva interdisciplinar, no apoio ao professor. No tópico sobre a internet, a perspectiva que o autor traz é da internet como uma positiva no processo de ensino-aprendizagem, mas alerta que se deve verificar critérios de seleção que envolvem desde autoria de conteúdo até a classificação etária indicada.

Das doze obras pesquisadas, utilizando-se dos livros impressos, que remetessem à debate sobre o assunto jogos digitais no ensino, não foram encontradas informações, isto é, há uma ausência sobre a utilização dos jogos digitais no livro do aluno ou no manual do professor. Falta de conhecimento, falta de atualização em relação ao universo juvenil, insegurança por parte dos autores em indicar os materiais são obstáculos que precisam ser discutidos e revisados para esta política pública para que fosse discutida a questão dos jogos digitais no ensino. Sobre a abordagem das TDICs, algumas obras fornecem algumas discussões sobre o tema, mas a maioria ainda se limitam apenas à indicar sites com hiperlinks para o professor acessar e complementar o conteúdo. O resultado portanto revela que a área de jogos digitais ainda é um território desconhecido pelos autores dos livros didáticos aprovados no PNLD 2018 do Ensino Médio.

Poder-se-ia, sugerir como critério de avaliação das obras integrantes do PNLD, que as coleções trouxessem discussões acerca das TDICs, do universo juvenil, da didática da história, e também a respeito da questão dos jogos digitais no ensino.

2 CURADORIA DE SITE DE JOGOS DIGITAIS NA PERSPECTIVA DO WEBCURRÍCULO

Muitas foram as mudanças provocadas pelas TDICs na sociedade contemporânea, na qual as relações humanas acabam sendo mediadas por tecnologias e comunicações digitais, também conhecidas como TDICs³⁶ (RAMOS; CERNY et al, 2013). A simultaneidade das TDICs possibilita a quebra de barreiras como a distância, já que se pode fazer chamada de áudio, vídeo, com outra pessoa de qualquer lugar do globo, apenas tendo acesso à internet e um aparelho (hardware) com aplicativo (software) que permita isso. Fazer transações bancárias apenas pelo internet banking, sem se dirigir à uma agência bancária física. As tecnologias de informação e comunicação deram a possibilidade de uma democratização da informação, pois o que antes era restrito às bibliotecas, pode ser acessado facilmente através da internet. Isto é, nunca se teve tanto acesso à informação através da rede mundial de computadores. Porém, acesso à informação não significa necessariamente conhecimento, nem apropriação (CECATTO, 2018), já que se vê muitas vezes a propagação de notícias falsas na internet e redes sociais, que levantam discussões acerca do uso das TDICs.

Essa preocupação com o contexto globalizado e virtual e a juventude levanta questionamentos. João Mattar (2010, p.15) sugere uma lista de habilidades que deveriam ser desenvolvidas para que os jovens possam participar ativamente na sociedade. Seriam elas:

- Espírito de jogador: explorar ambiente para solucionar problemas;
- Performance: adotar identidades alternativas para descobrir e improvisar;
- Simulação: interpretar e construir modelos dinâmicos;
- Apropriação: experimentar e remixar conteúdos midiáticos;
- Multitarefa: mudar de foco;
- Cognição distribuída: interagir com ferramentas cognitivas;
- Inteligência coletiva: reunir conhecimentos e comparar com outros em direção a um objetivo comum;

³⁶ As TDICS podem ser entendidas como recursos tecnológicos integrados entre si e que, através de hardware e software, possibilitam a automação e comunicação dos processos de interatividade, de pesquisa e de negócios e que se desenvolveram com efetividade a partir da primeira metade do século XX. Pode-se citar como TDICs o notebook, e-mail, sites, internet, smartphone, aplicativos tais como whatsapp, redes sociais, games, vídeos, etc.

- Senso crítico: avaliar a credibilidade e confiabilidade das fontes;
- Navegação transmídia: seguir informações nas múltiplas modalidades;
- Networking: pesquisar, sintetizar e disseminar informações;
- Negociação: compreender múltiplas perspectivas;
- Visualização: interpretar e criar representações de suas ideias, identificando padrões.

Tais habilidades apresentadas são necessárias porque exigem um sujeito que saiba identificar, compreender, improvisar, analisar, relacionar informações, verificar, questionar fontes, e que também seja produtor de conhecimento, e não apenas um indivíduo passivo, e sem proatividade nesse contexto dinâmico. A interatividade do professor e aluno também é importante, porque muitas vezes no diálogo o aluno com suas habilidades consegue identificar questões que o professor não tenha notado, e assim enriquecer a discussão em torno do jogo digital.

2.1 CULTURA DIGITAL E WEBCURRÍCULO

As TDICs mudaram a forma de perceber o mundo, de produção, de transação financeira, de comunicação, entre outros. Segundo Lopes (2018, p.140): “Hoje, acredito que não é mais possível a um pesquisador ignorar esse ambiente de informação digital”. Neste século, as instituições escolares, sozinhas, não são capazes de suprir um dos objetivos educacionais que é o acesso o conhecimento com o seu modelo tradicional, de livro didático, professor ensinando e aluno apenas ouvindo. Com o acesso às informações em vídeos, internet, sites, muitas vezes os alunos passam a questionar o conhecimento escolar. É necessário assim ao professor estar preparado para ensinar os alunos a ler criticamente as mídias e suas fontes. E o jogo digital, sendo um objeto cultural midiático que se faz presente na vida dos alunos, torna-se uma ferramenta relevante para a escola aproveitar o que eles possuem de positivo, tal como o fato de ser uma tecnologia mais atrativa ao estudante, motivando a buscar mais sobre o assunto estudado, ou até mesmo de fomentar inovações ao se possibilitar condições para que os alunos criem seus jogos, ao passo que os jogos propõe também trabalhar os desafios, que abrangem desde pensar de forma crítica as TDICs e os jogos no cotidiano, o uso ético das tecnologias, a seleção de jogos digitais que contribuem para o ensino, a questão da infraestrutura de hardware e software que a escola precisaria ter e da capacitação para manuseio das TDICS.

Para isso, se deve promover o diálogo dentro do ambiente escolar sobre o uso das tecnologias. Não adianta ignorar a questão das TDICS para evitar assumir a responsabilidade de discutir os maus usos que se faz sobre elas, pois se deve ter um olhar crítico e refletir com os alunos e comunidade as possibilidades positivas e também negativas que o uso das TDICs pode acarretar. Isto é, romper com a visão parcial que se tem sobre a tecnologia, relacionando-a como apenas positiva, relacionada ao progresso, isto é, numa visão instrumentalista, ou ainda numa visão pessimista de tê-la como fonte de disseminação de informações ruins. Por isso é importante refletir que a tecnologia não é neutra, ela pode ser excludente ou includente. (CECATTO, 2018).

Cupani (2003) destaca a complexidade da tecnologia, pois ela é oriunda de propósitos humanos, não se aplicando da mesma forma que um objeto natural. Tem assim, uma natureza dualizada, em que seu funcionamento é condicionado à intencionalidade humana. Assim sendo, é preciso analisar com que intencionalidade ela (a tecnologia) foi pensada. Seria apenas para consumo? seria para difusão do conhecimento? São questões que devem ser pensadas, principalmente no caso dos jogos digitais. É importante o professor destacar em sala de aula a questão do lado mercadológico de muitos jogos digitais que buscam induzir à compra de itens virtuais.

Essa relação dicotômica com a tecnologia também faz parte da cultura juvenil. Ao passo que eles se instrumentalizam com as TDICs, também podem ir além e se tornar criadores de material na internet como blogs, vlogs, influenciadores digitais e inspirar outros jovens. A cultura juvenil passou a incorporar as TDICs à suas maneiras de se expressar culturalmente, uma delas é o jovem sendo criador de suas próprias expressões para mostrar à sociedade que seus valores e da sua cultura também importam no processo de transformação da realidade social. Os jovens aprendem com as práticas desenvolvidas em cada comunidade, e não só o que lhes é ensinado. No caso, a comunidade dos jovens que jogam games, incluem práticas de discurso, de saber fazer, de usar recursos. Os conhecimentos estão associados a estes contextos. (MOITA, 2006).

Isso se deve em boa proporção ao que Prensky (2001) coloca como embate de interesses entre os chamados nativos digitais (aqueles que já dominam de certa forma as TDICs, tais como os alunos, uma vez que nasceram em uma época em que seu uso é bastante disseminado) e os imigrantes digitais, que compreendem as pessoas que ainda estão se adaptando à utilização dos smartphones, internet, aplicativos, isto é, quem nasceu quando a Internet ainda não era tão difundida, tal como muitos professores³⁷.

³⁷ Na sua obra *Nativos Digitais, Imigrantes Digitais*, Prensky (2001), escritor americano e palestrante sobre educação, criador do termo "nativo digital" e "imigrante digital" aborda o conflito que pode ocorrer entre os chamados nativos digitais, isto é, os alunos que nasceram quando a internet já estava difundida no mundo,

Concorda-se com Mendonça (2016) quando ele coloca a questão de que a demanda dos jogos digitais parte dos estudantes para o contexto de sala de aula, e não do governo, para a instituição escolar e para os alunos. Assim, muitos adultos (pais, direção e professores) encaram os jogos virtuais como mero passatempo, um empecilho para a aprendizagem, quando deveria ser o oposto, já que “o jogo virtual tem uma singularidade que permite a seus usuários reescrever continuamente a história retratada em seu ambiente ficcional” (MENDONÇA, 2016, p.37).

Essas novas mudanças requerem uma adaptação no processo de ensino-aprendizagem (PAES; COSTA, 2017). É preciso discutir formas de implementar ações que visem uma mentalidade com senso crítico e emancipado, e não passivo diante da chamada cultura digital. A cultura digital que pode ser definida pelo processo sociocultural na qual se integra a vida com as TDICS, acaba por criar distintas maneiras de interação e socialização (LEMOS 2007 apud OLIVEIRA, 2015). Nesse sentido, o currículo escolar, para ser significativo, deve ser repensado de forma ampla, crítica, reflexiva para ajudar na construção também da cidadania, indo além da instrumentalização.

Um dos motivos para a resistência na adoção das TDICs é a dispersão, a fuga do confinamento escolar que os aparelhos podem proporcionar (SIBILIA 2012). Na obra “*Redes ou paredes*”, Sibilía dialoga que o uso da tecnologia não é garantia de aprendizado. Por isso o aluno tem que estar preparado para pensar de forma crítica as TDICs, não sendo apenas sujeito passivo, mas também reflexivo e crítico. Para isso é fundamental planejamento por parte do professor de suas aulas, de como se utilizará, o que será necessário para isso, e também, planejamento da direção da instituição escolar, sobre como conduzir a implantação das TDICs no ambiente escolar de forma correta.

Além da dispersão, a falta de estrutura física da escola, estrutura de hardware, de software, internet lenta ou até mesmo falta de internet, bem como a ausência de treinamento para os docentes, a insegurança dos gestores e professores, etc são dificuldades que se enfrenta na hora de buscar adoção de um webcurrículo (CECATTO, 2018).

e são bem adaptados à essa cultura digital, em oposição aos chamados imigrantes digitais, tal como a maioria dos professores, que ainda estão se ajustando à utilização das TDICs. Isso pode acarretar em resistências por parte de ambos grupos. Os alunos podem achar o ensinamento dos professores ultrapassados já que os imigrantes digitais não dominam as tecnologias. Por sua vez, os professores imigrantes digitais podem pensar que os nativos digitais estão desligados do mundo real, já que passam muito tempo conectados no mundo virtual.

Assim, o currículo³⁸ da educação na cultura digital, a estudiosa da área, Maria Elizabeth Biaconcini de Almeida nomeou de Webcurrículo³⁹. São exemplos de prática de um webcurrículo: a inserção de gamificação (em que se utiliza de recursos de jogos para um fim educacional tal como desafios e recompensas), de museus virtuais, de games educativos, de recursos educacionais abertos, de material de portais de educação, de ferramentas de trabalho (editores de texto, planilha), de ferramentas de autoria (criação de podcast, sites, vídeos), de uso de redes sociais para comunicação com pais e alunos e de uso de plataformas virtuais (ALMEIDA, 2016 apud CECATTO, 2018).

O webcurrículo busca abarcar de forma integral as novas demandas dessa sociedade da cultura digital. E assim, vai ao encontro do artigo 205 da Constituição Federal (BRASIL 1988) e da LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação – Lei 9394/96) que, em seu artigo 2º, explicita “a educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (BRASIL 1996, p.01). E as TDICs se relacionam com exercer a cidadania de maneira coerente, ética e sua relação com o mundo do trabalho.

As tecnologias também são abordadas no Exame Nacional do Ensino Médio (Enem) que tem por objetivo avaliar os conhecimentos obtidos até o término do Ensino Médio, servindo ainda como processo seletivo para ingressar em instituições superiores públicas e privadas. Neste exame são avaliadas competências e habilidades que os estudantes desenvolveram relacionados às áreas de Linguagens, códigos e suas Tecnologias, Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias e Ciências Humanas e suas Tecnologias de acordo com as Diretrizes Nacionais da Educação (Parecer CEB 15 de 1998). Todas as áreas têm em comum os Eixos cognitivos que são: I. Dominar linguagens; II. Compreender fenômenos; III. Enfrentar situações-problema; IV. Construir argumentação; V. Elaborar propostas (BRASIL, 2012, p.01).

A matriz do ENEM visa privilegiar competências e habilidades (saber fazer) e não a ‘decoreba’. Deve valorizar o pensar interdisciplinarmente e ter autonomia intelectual, para resolver situações problema, contextualizando conhecimentos, desenvolver raciocínio em

³⁸ O questionamento sobre currículo é complexo e já foi definido de diversas maneiras, porém o que não se pode negar, é que o currículo é inseparável da cultura (CERNY; BURIGO; TOSSATI, 2016). Segundo Bernstein (1998, apud Sácristan 2013, p. 29): “O currículo, em termos práticos, é tudo o que ocupa o tempo escolar.”

³⁹ Para Maria Elizabeth Biaconcini de Almeida (2014, p. 21), trata-se de: Na perspectiva integradora de interferências e transformações mútuas entre currículo e tecnologias concebe-se o webcurrículo como o currículo que se desenvolve com a midiatização de ferramentas e interfaces e se organiza em redes hipertextuais abertas ao estabelecimento de arcos, que cria novas ligações entre nós já estabelecidos, constituídos por informações e também novos nós que integram conhecimentos previamente elaborados e conhecimentos em construção pelos aprendizes (estudantes, professores, e outras pessoas).

diversas áreas sob um olhar de diversidade cultural, ético e cidadão, crítico e criativo. (BRAICK e MOTA, 2016).

Logo abaixo dos eixos cognitivos, há no documento de vinte páginas, a Matriz de Referência em quatro áreas do conhecimento: Linguagens, códigos e suas tecnologias, que abrange o conteúdo de Língua Portuguesa, Literatura, Língua Estrangeira (Inglês ou Espanhol), Artes, Educação Física, e Tecnologias da Informação e Comunicação; Matemática e suas tecnologias; Ciências da Natureza e suas tecnologias, que abrange os conteúdos de Química, Física e Biologia; Ciências Humanas e suas tecnologias, que abrange os conteúdos de Geografia, História, Filosofia e Sociologia. Nas ciências humanas há seis competências com suas respectivas habilidades. O termo “matriz de referência”⁴⁰ diz respeito às habilidades que serão avaliadas na prova. Destacou-se a seguir as habilidades que estão atreladas a cada competência de área, relacionadas às tecnologias (BRASIL, 2015).

Matriz de referência das ciências humanas e suas tecnologias

H16 – Identificar registros sobre o papel das técnicas e tecnologias na organização do trabalho e/ou da vida social.

H20 – Selecionar argumentos favoráveis ou contrários às modificações impostas pelas novas tecnologias à vida social e ao mundo do trabalho.

H21 – Identificar o papel dos meios de comunicação na construção da vida social.

H28 – Relacionar o uso das tecnologias com os impactos socioambientais em diferentes contextos histórico-geográficos. (BRASIL, 2012, p.11 a 13 adaptado)

As competências que o aluno deve desenvolver abrange dominar as linguagens, compreender fenômenos, enfrentar e resolver as situações-problema propostas, ter capacidade de argumentação e elaboração de propostas. Dessas interações resultam, em cada área selecionada, habilidades analisadas por meio de questões objetivas (BRASIL, 2015).

Um outro documento importante que foi aprovado (2018) é a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) do ensino infantil, fundamental e médio. A BNCC é “um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica”. (BRASIL, 2018, p.07)⁴¹.

O documento é composto por 600 páginas e se torna referência obrigatória para construção dos currículos escolares e propostas pedagógicas que norteiam as instituições

⁴⁰ Disponível em <<http://portal.inep.gov.br/web/guest/matriz-de-referencia>>

⁴¹ O objetivo deste trabalho não é aprofundar-se sobre a BNCC que ainda é alvo de discussões favoráveis e contrárias. Em 20 de dezembro de 2017, as etapas de Educação Infantil e de Ensino Fundamental foram homologadas pelo então ministro da Educação, Mendonça Filho. Em 14 de dezembro de 2018, o texto referente à etapa do Ensino Médio foi homologada pelo ministro Rossieli Soares da Silva.

escolares. Não se trata de um currículo, mas uma base para a confecção do currículo escolar. Determina as competências (gerais e específicas), as habilidades e as aprendizagens de cada etapa da educação básica (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio) que o aluno deve ter, e que seria uniforme em todo território nacional tanto para escolas públicas quanto para as escolas privadas. Nas competências básicas que estão relacionadas à cultura digital, encontram-se as competências 01, 04 e 05 dentre as dez competências, como se pode conferir a seguir:

COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p.09, adaptado, grifo nosso).

O que se percebe nas competências gerais da educação, é que se propõe a utilização das ferramentas tecnológicas para aprender a criar e não apenas reproduzir conhecimento. Além da instrumentalização, sugere-se usar as TDICs na resolução de problemas, sabendo também interpretar e representar dados em diversos formatos tais como textos, áudio, imagens, entre outros, de modo que o aluno entenda como as tecnologias têm impacto nos diversos aspectos da sociedade, sempre de uma forma reflexiva, crítica e ética. (BRASIL, 2018, p. 355).

Portanto a discussão de um webcurrículo na escola é a maneira de se introduzir de forma correta as tecnologias digitais de informação e comunicação na escola de forma integral, discutindo todos os aspectos polissêmicos que envolvem a dinâmica escolar e as TDICs. É algo que deve ter um planejamento, discussão, instrumentalização, implementação e avaliação para que seja efetivada de acordo com as necessidades do contexto escolar. E nesse sentido a participação do professor no professor de implementação do webcurrículo é de suma importância.

2.2 O PROFESSOR E O WEBCURRÍCULO

Quando se pensa em implantar um webcurrículo, se deve ter em mente que o professor, é uma peça-chave para utilização dos jogos no contexto escolar. É preciso reorganizar as práticas educativas diante de um novo cenário inovador e incerto também. Bannan-Ritland (apud Espíndola, 2010). Não adianta ter toda uma estrutura de recursos tecnológicos, e a direção da escola apoiar o uso das tecnologias. Se o professor não estiver preparado para conduzir o processo em sala de aula na sua prática pedagógica, o webcurrículo não será efetivado.

Pensando no processo de adoção das tecnologias digitais na educação, (Hooper & Rieber apud Espíndola, 2010, p.38) descrevem o “Modelo de Transformação Instrucional” e as cinco etapas (familiarização, utilização, integração, orientação, e avaliação) para a adoção das tecnologias digitais na educação, que são: Fase 1- “Familiarização”, que corresponde ao período em que professor conhece a TDIC e percebe sua importância; na fase 2 há a “Utilização”, em que o professor começa a utilizar as TDIC às suas práticas. Na fase 3, intitulada “Integração”, as TDICs já fazem parte dos objetivos educacionais. Na fase 4, chamada “Reorientação”, o docente vai repensar seus objetivos usando as TDICs. Na última fase, ocorre a “Avaliação” em que se espera uma evolução no processo de ensino-aprendizagem. Esse modelo é muito útil, pois ele explora as várias etapas pela qual o professor passa quando se refere à adoção das tecnologias. É preciso que todas as fases sejam entendidas e os problemas levantados para serem resolvidos, pois pode acontecer do docente acabar parando em uma determinada fase por se sentir inseguro em seguir em frente. Por exemplo, ele pode estacionar na fase um que é familiarização, se ele não tiver uma rede de suporte na escola, por exemplo, para lhe dar apoio quando for necessário instalar um software de jogo digital. Porque ele pode saber como instalar e como jogar um jogo digital, mas se ele ficar indeciso, pode não dar continuidade ao processo. Para que isso não ocorra é preciso uma rede de apoio ao professor para o uso do jogo digital. Por isso, no site de curadoria de jogos proposto nesta pesquisa, se propõe fóruns de discussão para que se possa aprender coletivamente, com erros e acertos e assim, trocar experiências do uso de jogos digitais em sala de aula.

Um dos objetivos do produto desta pesquisa será exatamente proporcionar uma aproximação do universo dos jogos digitais e do ensino de história para que os professores percebam que podem sim aliar estes recursos digitais em suas aulas mesmo o docente não sendo um gamer (jogador assíduo). Isto é, através do roteiro didático explicativo, se busca dar o primeiro passo do processo de adoção das tecnologias que é a “familiarização”

do docente com o jogo digital. E também, se insiste na adoção do webcurrículo como uma perspectiva integradora das TDICs no ambiente escolar, pois se a comunidade escolar, ou direção, forem contrárias ao uso das tecnologias em sala de aula o professor ficará impedido de dar início ao processo.

Diante disso é importante destacar pesquisas científicas que já tenham abordado jogos digitais em suas práticas. A professora pesquisadora Marcella Albaine da Costa retrata isso no seu livro *Ensino de História e games: dimensões práticas em sala de aula*, e coloca esse desafio que é ir além da rotina de sala de aula no qual prepondera o uso do livro didático, o professor falando e aluno escutando e anotando. Segundo ela buscar novas maneiras requer sair da zona de conforto a que se está habituado e “perceber quais são as oportunidades de se trabalhar com determinados recursos e no que eles podem contribuir na materialização de aprendizados significativos (COSTA, 2017, p. 92).

Na aprendizagem significativa o aluno pode alcançar a aprendizagem por meio de análises, pesquisas, sínteses, interpretações e criatividade. Isso torna a História um componente curricular voltado para a construção da cidadania que proporciona ao aluno vislumbrar sua participação na sociedade de maneira a fazer a diferença. (GRANGEIRO, 2016). É visando essa aprendizagem significativa, que a utilização de jogos digitais, mediante a implementação de um webcurrículo pode contribuir para o ensino de história.

Refletindo sobre as dificuldades vivenciadas no dia-a-dia dos professores, quanto à estrutura do sistema educacional, à falta de tempo do docente que, muitas vezes, trabalha em várias escolas, estuda, que não possui o domínio sobre a maioria das TDICs, em especial os games, e buscando atender à possível forma de instigar a escola na cultura digital, esta pesquisa teve o objetivo elaborar um site para trabalhar com jogos digitais nas aulas de História. O que se pretende é desmistificar a concepção de que não se pode aprender história com games e também quebrar o paradigma de que professor que não é expert em games não consegue utilizá-los no contexto de aprendizagem. Para isso é necessário elaborar também uma homepage com materiais de apoio ao professor, para que se sinta seguro para utilizar esta TDIC em sua prática pedagógica.

2.3 CURADORIA DE JOGOS DIGITAIS

O termo “Curadoria Digital”, usado inicialmente em um congresso sobre e-Science, arquivos e bibliotecas digitais realizado em 2001 em Londres, “remete a um processo de seleção e manutenção de objetos digitais” (DUTRA; MACEDO, 2016, p.146). A curadoria de conteúdo de jogos digitais, portanto, consistiria na pesquisa, coleta, filtragem e seleção

destes jogos com conteúdo relevantes para a aprendizagem. Isto se torna imprescindível diante da imensidão de informação que se tem na rede mundial.

Um jogo digital também se enquadra na categoria de objeto digital de aprendizagem (Costa e Pafunda, 2014), tendo em vista sua criação, intenção, utilização no mundo virtual e no ambiente educacional. De acordo com Silva (apud Souza, 2017), os objetos digitais de aprendizagem, conhecidos também pela sigla ODA, podem ser entendidos como arquivos digitais usados para finalidades educacionais, armazenados em repositórios e disponíveis a todos, voltados especialmente para professores e alunos. Um exemplo é o site do Ministério da Educação, chamado Portal do Professor, em que é possível encontrar planos de aula, recursos didáticos, tais como músicas, áudio, vídeo, imagens e jogos. Mas aí surge a questão de como avaliar um objeto digital de aprendizagem, no caso o jogo digital, pois não pode ser qualquer jogo para ser indicado no site de curadoria. Leacock e Nesbit (apud CECHINEL, 2014, p. 76-77 adaptado) orientam sobre as dimensões para avaliar um objeto digital de aprendizagem e que também poderá ser utilizado para avaliar o conteúdo de curadoria:

1. Qualidade de Conteúdo: Trata do nível de precisão e confiança do conteúdo, assim como também erros e omissões.
2. Alinhamento com o objetivo de aprendizagem: Deve conter combinação de conteúdo e atividades de aprendizagem.
3. Feedback e adaptação: Seria a capacidade do ODA de fornecer feedback, e o idioma específico por exemplo, ou mudar o estilo do usuário.
4. Motivação: Nesta etapa, se avalia a habilidade do ODA em reter a atenção do usuário.
5. Design de apresentação: refere-se à qualidade na exposição tais como texto, vídeo, animações, gráficos por exemplo.
6. Usabilidade de interação: Trata da facilidade do usuário entender e navegar.
7. Acessibilidade: refere-se à acomodação do design às necessidades relacionadas a acessibilidade de pessoas com algum tipo de deficiência.
8. Reusabilidade: Aborda o potencial de ser utilizado em diferentes cursos e contextos.
9. Conformidade com padrões: avalia se os campos seguem os padrões internacionais e se permitam que outros utilizem essas informações para buscar.

Na hora de selecionar os jogos do site, optou-se por filtrar então jogos digitais que a política de privacidade do site de origem permita a indicação do site. Os aspectos na hora da escolha estão relacionados com qualidade de conteúdo, alinhamento ao objetivo para

aquele assunto, jogos na língua materna, jogos com um design e jogabilidade de fácil entendimento e acessíveis em diversas plataformas, computador, smartphone.

Serão citados ainda jogos que estão em repositórios de objetos educacionais, tais como repositórios de universidades, governamentais que muitas vezes os professores não conhecem ou não se lembram de pesquisar. A diferença do site de curadoria é que não se hospedará o jogo em si, como é o caso dos repositórios. No site apenas serão indicados os links para acessar jogos e objetos midiáticos relacionados.

Ao se pesquisar na internet, em sites de busca, encontram-se sites com jogos digitais em geral, que apresentam alguns jogos digitais de história, mas sem nenhuma análise específica. Já existem sites com diversos conteúdos de história que disponibilizam alguns jogos, tais como o site “Só História”⁴² que é da rede educacional da Virtuous (empresa que desenvolve sites e portais com conteúdos gratuitos e também comercializa produtos educacionais, como videoaulas, jogos divertidos e CDs com materiais didáticos). Nele são apresentados sete jogos on line no menu “Pratique”. Os jogos têm como temas “Monstros Mitológicos”, “Viajando nas Religiões”, “Deuses da mitologia grega” e “Acontecimentos em Roma” que são animações em flash, há ainda jogos de completar corretamente sobre Brasil Colônia indicados para o sexto ano, cruzadinhas sobre a cultura grega, quiz⁴³ sobre acontecimentos da história grega e também um quiz sobre Persas, Fenícios e Hebreus. Em geral conteúdo para ensino fundamental.

Há também o site da professora Joelza Ester Domingues intitulado “Ensinar História”⁴⁴ em que, além de inúmeras postagens interessantes voltadas para o professor de história, contém seis jogos digitais educativos criados pela mantenedora do site, a professora Joelza, e por sua equipe, e que também serão indicados no site de curadoria confeccionado como produto. Os jogos educativos compreendem jogos de perguntas, quebra-cabeça, jogo da memória, jogo de erros que tratam de assuntos como arte indígena, sociedade colonial escravista, economia canavieira no Brasil Colonial, sociedade urbana brasileira no início do século XIX na pintura de Debret, máscaras africanas, sociedade brasileira do final do século XIX e início do XX. Nos jogos (design em flash), apresenta os campos descrição do jogo, tema principal e instruções. Na página que mostra todos os jogos ela coloca a questão da geração de nativos digitais, das questões de estereótipos e anacronismos, visões reducionistas ou, pior, que alguns jogos com temática histórica podem trazer e mostra o esforço em trabalhar com documentos iconográficos.

⁴² Disponível em <<https://www.sohistoria.com.br/>>

⁴³ Quiz é um jogo ou mental no qual os jogadores devem responder corretamente a questões .

⁴⁴ Disponível em <<https://ensinarhistoriajoelza.com.br/>>

O site “Jogos da escola”⁴⁵ tem disponibilizados jogos e atividades com fins educacionais como uma ferramenta na sala de aula, buscando auxiliar alunos e professores. No menu “Jogos de História e Geografia” traz jogos sobre capitâneas hereditárias, guerra do Paraguai, presidentes do Brasil, aventura de Cabral. Tem-se mais opções na área de geografia que na área de história. Os jogos são mais voltados para o público infantil, com animações em flash. Percebeu-se que alguns jogos são oriundos de material de editoras como o jogo “Guerra do Paraguai” que se trata de uma animação com material com imagens sobre o conflito, concebido pela editora FTD. Em geral jogos de pouca complexidade.

O site “História em jogo”⁴⁶ de autoria de Herzom Vieira⁴⁷, com páginas em redes sociais como facebook, é voltado para o público acadêmico que tem interesse em História. Na aba “Sobre” do site, ele descreve que “pesquisa os Jogos Digitais enquanto fontes históricas, identificando uma cultura histórica e percebendo os mesmos como produtores de memórias sobre acontecimentos históricos” (VIEIRA, 2019, p.01). No site se pesquisa por “Tags” que são palavras-chave ou termos associados. As postagens apresentam o título, data da postagem, autoria da postagem, descrição do jogo, ficha técnica, link para o jogo, vídeos sobre o jogo e tags. Este site se aproxima do site do produto da dissertação quando ele indica dos jogos, descreve o jogo e sua narrativa, detalha ficha técnica. Porém se diferencia do site de curadoria (produto) em alguns quesitos, pois no site de curadoria se faz comentários sobre o jogo, coloca a descrição da narrativa, as sugestões para trabalhar em sala de aula e links para complementar o conteúdo com indicação de materiais, sites e vídeos.

Já o site “Joga na História.com”⁴⁸ é voltado para o público de jogadores digitais em geral e se descreve como site de entretenimento que aborda jogos diferentes períodos da história tais como Segunda Guerra, Idade Média, Velho Oeste e Roma Antiga por exemplo. O site apresenta no menu: página inicial, notícias, review (sem postagens), artigos e contato. Nos artigos são realizadas a descrição detalhada dos jogos com comentários sobre a jogabilidade, contendo título, artigo e as tags. Também há comentários sobre jogos que serão lançados. É um site indicado para quem já tem uma certa afinidade com jogos digitais como o público gamer. Este site se assemelha ao produto por conter a descrição do jogo e a temática histórica. O site de curadoria de jogos

⁴⁵ Disponível em <<https://www.jogosdaescola.com.br/play/>>

⁴⁶ Disponível em <<https://hezromvieira.wixsite.com/historiaemjogo>>

⁴⁷ Hezrom Vieira Costa Lima é professor, historiador e gamer. Mestre em História, pela Universidade Federal da Paraíba em 2015. Colaborador da Revista Arkade.

⁴⁸ Disponível em <<https://joganahistoria.com/>>

digitais se diferencia do site “Joga na história.com” pelo fato de ser voltado para os docentes e também por apresentar questões propostas a partir do jogo digital, enquanto o site mencionado é mais voltado para gamers que também gostam de história.

Um site de jogos de iniciativa da Universidade do Estado da Bahia, coordenado pelas professoras Lynn Alves e Carmen Lima é o “Comunidades Virtuais”⁴⁹. O Centro desenvolve pesquisas na área da cultura digital e cria jogos digitais para diversos cenários de aprendizagem que se disseminam pelo cenário nacional e outros países. Até o momento possui onze jogos digitais das mais diversas áreas⁵⁰. Alguns jogos do Comunidades Virtuais serão indicados no site de curadoria de jogos digitais (produto). Na temática de história se tem os jogos “2 de Julho – Tower Defense” sobre batalhas da Independência do Brasil na Bahia, o jogo “Industriali” que trata da Revolução Industrial, o jogo “Búzios” sobre a Revolta de Búzios ou também conhecida como Conjuração Baiana, ou ainda Revolta dos Alfaiates, e ainda o jogo “Tríade” que aborda a Revolução Francesa. Um dos diferenciais dos jogos é que eles vem acompanhado com um arquivo em pdf com “Orientações pedagógicas” que podem ser muito úteis aos professor.

Outro site, similar ao objetivo proposto nesta pesquisa, é o site estadunidense que se chama “Playing History”⁵¹, organizado pelos historiadores e gamers Trevor Owens e Jim Safley onde disponibiliza resenhas e links de downloads de dezenas de jogos históricos, tendo como foco a história britânica e norte-americana. Na página do jogo, encontram-se os campos: descrição do jogo, editor (criador), a URL (link para o jogo), o período histórico (com palavras-chave), classificação do jogo e faixa etária.

Importante destacar que alguns sites de jogos tem uma política de privacidade que não permite sequer indicar ou relacionar o conteúdo ao trabalho acadêmico. No Brasil, até o momento, há poucos sites, que estejam voltados para jogos de história. Existem ainda páginas de facebook e sites⁵² que comentam sobre jogos digitais partindo de iniciativas individuais, e que apresentam alguns jogos educativos para o público em geral, comerciais e também lançamentos, mas não apresentam um roteiro didático exclusivo e detalhado para ser usado pelo professor em seu planejamento Também há repositórios⁵³ acadêmicos e governamentais que geralmente hospedam o jogo digital.

⁴⁹ Disponível em <<http://comunidadesvirtuais.pro.br/cv/>>

⁵⁰ Foi destaque no Relatório do Mapeamento da Indústria de Games do Brasil 2014, com financiamento do BNDES – Banco Nacional de Desenvolvimento, como o grupo universitário que mais criou games. Juntamente com o SENAC oferecem o curso Desenvolvedor de Games.

⁵¹ Em tradução livre “jogando história”. Disponível em < <http://playinghistory.org/>>

⁵² Sites analisados foram o site “História em jogo” e “Joga na História”.

⁵³ Os repositórios Institucionais são sistemas de informação que são utilizados para armazenamento, preservação, organização e disseminação de resultados contendo pesquisas e objetos educacionais como textos, fotos, vídeos e jogos.

O produto desta pesquisa, no caso, o site, se difere, pois o jogo não será hospedado na página. O que existirá, serão links ativos para direcionar o internauta ao site de origem do jogo e assim permitir ao usuário acessar o jogo on line, ou fazer o download se necessário. Portanto, o produto desta pesquisa é diferenciado no sentido de indicar ao usuário sugestões de jogos digitais, e também o roteiro para o docente trabalhar com os alunos, incluindo questões que se pode abordar relativas ao jogo, ou que se possa problematizar a partir dele. Portanto um site de curadoria de jogos é de muita serventia para o ensino de História.

3 SITE DE JOGOS ELETRÔNICOS - PRODUTO

O produto deste trabalho consiste em um guia didático criado para ser disponibilizado em uma mídia social, que são espaços de interação entre usuários da internet. A mídia social utilizada será um site com informações sobre como o professor pode utilizar os games em sala de aula, contendo portanto dicas de jogos digitais, links, sugestões de questões para trabalhar o jogo, vídeos de apoio, exemplos de sites para criar jogos, entre outros. Este produto terá um início, mas não um fim, pois a intenção é sempre pesquisar mais opções de jogos.

3. 1 IDEALIZAÇÃO DO SITE DE CURADORIA

Ao se pensar em um produto, o que se idealizou foi uma plataforma que fosse acessível a todos na rede mundial de computadores. Pensou-se inicialmente em algo como um e-book, mas a proposta parecia “engessada” demais. Aí optou-se por um site, que estivesse disponível na internet para o usuário acessar quando quisesse. Outro fator foi a possibilidade do site permitir ferramentas que o tornem interativo, já que é um espaço que permite compartilhar conteúdos, links, o que se considera fundamental, pois assim um possível fórum de troca de experiências, críticas e sugestões dos usuários que contribuirá para a reformulação e, ou, complementação, tornando o site um material que estará em constante aprimoramento. O site permite ao domínio, estar dentro dos interesses dos sites de busca, o que é uma forma de difundir o produto, sem precisar ser algo físico. Ao se pensar no produto, projetou-se algo que pudesse ser alimentado com postagens, o que marca um início das atividades, e que merece uma continuidade.

A questão financeira de hospedagem do site é algo que se deve considerar. Muitos domínios são gratuitos ou com preço acessível, o que não gera custos altos de manutenção ao desenvolvedor. Um aspecto importante que torna esta opção atrativa, é que para criar as páginas nestes domínios gratuitos não se requerem conhecimentos técnicos de webdesign, o que facilita as postagens de conteúdo. Idealizou-se também pode compartilhar o referido site em grupos de professores nas redes sociais para que assim se possa ter um feedback a respeito de tal iniciativa. Também foi criado um formulário com inscrições de nome e e-mail para que o usuário receba em seu e-mail as atualizações do blog, e desta forma ficar atualizado das postagens sobre os jogos. Em

teste de compartilhamento de uma postagem de apresentação do blog, no dia 01 de fevereiro de 2019, em um grupo de professores na rede social “facebook” (que tem como membros docentes de várias partes do Brasil), o resultado apresentou dez comentários positivos e cinquenta e dois compartilhamentos em um período de cerca de duas horas após a postagem. Esse resultado evidencia o interesse dos professores em repensar sua prática em sala de aula.

Pensou-se em seguida, no logotipo para identificar o site. Como se trabalha com jogos, a princípio, o desenho vetorial disponível poderia ser referente à dados de jogo, ou blocos, que lembravam o jogo Tetris, ou ainda, o desenho vetorial do jogo Pac-man, mas almejava-se algo mais relacionado à história. Elegeu-se então o desenho vetorial e alusivo à uma pirâmide. A escolha deveu-se pelo fato das pirâmides terem uma simbologia e pelo fato de serem construções presentes na cultura de muitos povos, o que remete à questão da historicidade, e também da coletividade, tal qual os objetivos do site, que é o de elaborar o material principalmente voltado para os professores terem êxito em sua jornada. O logotipo é mostrado na figura 01.

Figura 01 – Tela de início do site.



Fonte: Produção da própria autora, 2018.

3. 2 CRIAÇÃO DO SITE E INTERATIVIDADE

No panorama da cibercultura, ou também chamada cultura digital, como coloca a estudiosa da área Maria Elizabeth Bianconcini de Almeida (2014) é imperativo que a escola possua estrutura tecnológica e também professores preparados para encarar essa nova situação. Assim, pensou-se em criar um site, uma homepage que está disponível no endereço [<https://www.jogosdehistoria.net/>](https://www.jogosdehistoria.net/).

O site intitulado “Jogos digitais para ensinar História” pode ser acessado em vários dispositivos tais como computadores, notebooks, tablets e smartphones, desde que tenha acesso à internet. O nome do site salienta que o objetivo é auxiliar no ensino de história. Optou-se por uma plataforma online para que pudesse ser acessível de qualquer lugar do globo. Esta nova mídia digital permite que se possa projetar sentimentos e ideias e compartilhá-las com o mundo todo (ACKERMANN, 2001 apud SCHWARTZ 2014). Na aba “curadoria de conteúdo” como pode ser observado na figura 02, deixa explícito os critérios utilizados para a escolha dos jogos.

Figura 02 – Tela do site “curadoria de conteúdo”

JOGOS DIGITAIS para **ENSINAR HISTÓRIA**

Curadoria de jogos digitais

HOME CURADORIA DE CONTEÚDO SUGESTÕES DE JOGOS SITES PARA CRIAR JOGOS USANDO O JOGO SOBRE FÓRUM Entrar

Sobre a curadoria de conteúdo de jogos digitais

O termo “Curadoria Digital”, usado inicialmente em um congresso sobre e-Science, arquivos e bibliotecas digitais que foi realizado em 2001 em Londres, “remete a um processo de seleção e manutenção de objetos digitais” (DUTRA; MACEDO, 2016, p.146). A curadoria de conteúdo de jogos digitais, portanto, consistiria na pesquisa, coleta, filtragem e seleção destes jogos com conteúdo relevantes para a aprendizagem. Isto se torna relevante diante da imensidão de informação que se tem na rede mundial.

Um jogo digital também se enquadra na categoria de objeto digital de aprendizagem (Costa e Pafunda, 2014), tendo em vista sua criação, intenção, utilização no mundo virtual e no ambiente educacional. De acordo com Silva (apud Souza, 2017), os objetos digitais de aprendizagem, conhecidos também pela sigla ODA, podem ser entendidos como arquivos digitais usados para finalidades educacionais, sendo armazenados em repositórios e disponíveis a todos, sendo voltado especialmente para professores e alunos. Temos como exemplo o site do Ministério da Educação, chamado Portal do Professor, em que é possível encontrar planos de aula, recursos didáticos, tais como músicas, áudio, vídeo, imagem e jogos.

Leacock e Nesbit (apud CECHINEL, 2014, p. 76-77 adaptado) orientam sobre as dimensões para avaliar um objeto digital de aprendizagem e que também poderá ser utilizado para avaliar o conteúdo de curadoria:

1. Qualidade de Conteúdo: Trata do nível de precisão e confiança do conteúdo, assim como também erros e omissões.
2. Alinhamento com o objetivo de aprendizagem: Deve conter combinação de conteúdo e atividades de aprendizagem.
3. Feedback e adaptação: Seria a capacidade do ODA de fornecer feedback, e o idioma específico por exemplo, ou mudar o estilo do usuário.
4. Motivação: Nesta etapa, se avalia a habilidade do ODA em reter a atenção do usuário.
5. Design de apresentação: refere-se à qualidade na exposição tais como texto, vídeo, animações, gráficos por exemplo.

Fonte: Produção da própria autora, 2018.

Na aba “Sugestões de jogos” o professor encontrará jogos (Figura 03) que estão organizados por categorias para facilitar a busca e também seguirá a sequência que geralmente encontra-se no livro didático. Optou-se por seguir uma periodização clássica, mas que destaca-se a diversidade. Categorizou-se os jogos digitais em: Pré-história, Antiguidade, Idade Média, Europa Medieval, Mundo Moderno, Mundo Contemporâneo. Também são visualizadas as categorias destaque de “Brasil após 1500” e categoria para jogos sobre América, Povos Indígenas e Povos Africanos e Povos Asiáticos.

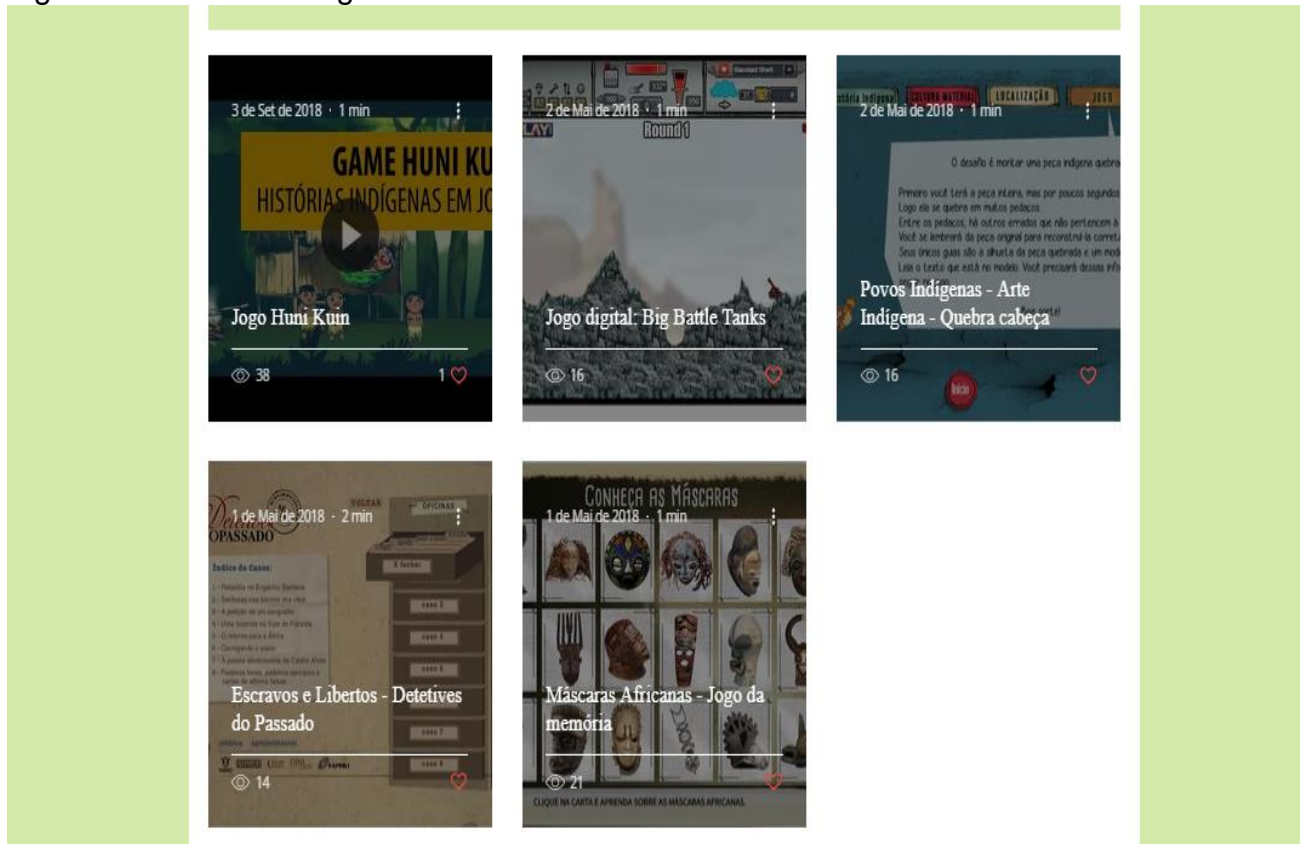
Na figura 04 é mostrada como fica a visualização da tela do blog que são visualizadas as postagens mais recentes. Caso o usuário queira uma temática específica deverá clicar nas categorias, assim aparecerão todas as opções de jogos cujas postagens estão enquadradas em determinada temática. Há opção de pesquisar no canto superior direito da tela.

Figura 03 – Tela da aba sugestões de jogos



Fonte: Produção da própria autora, 2018.

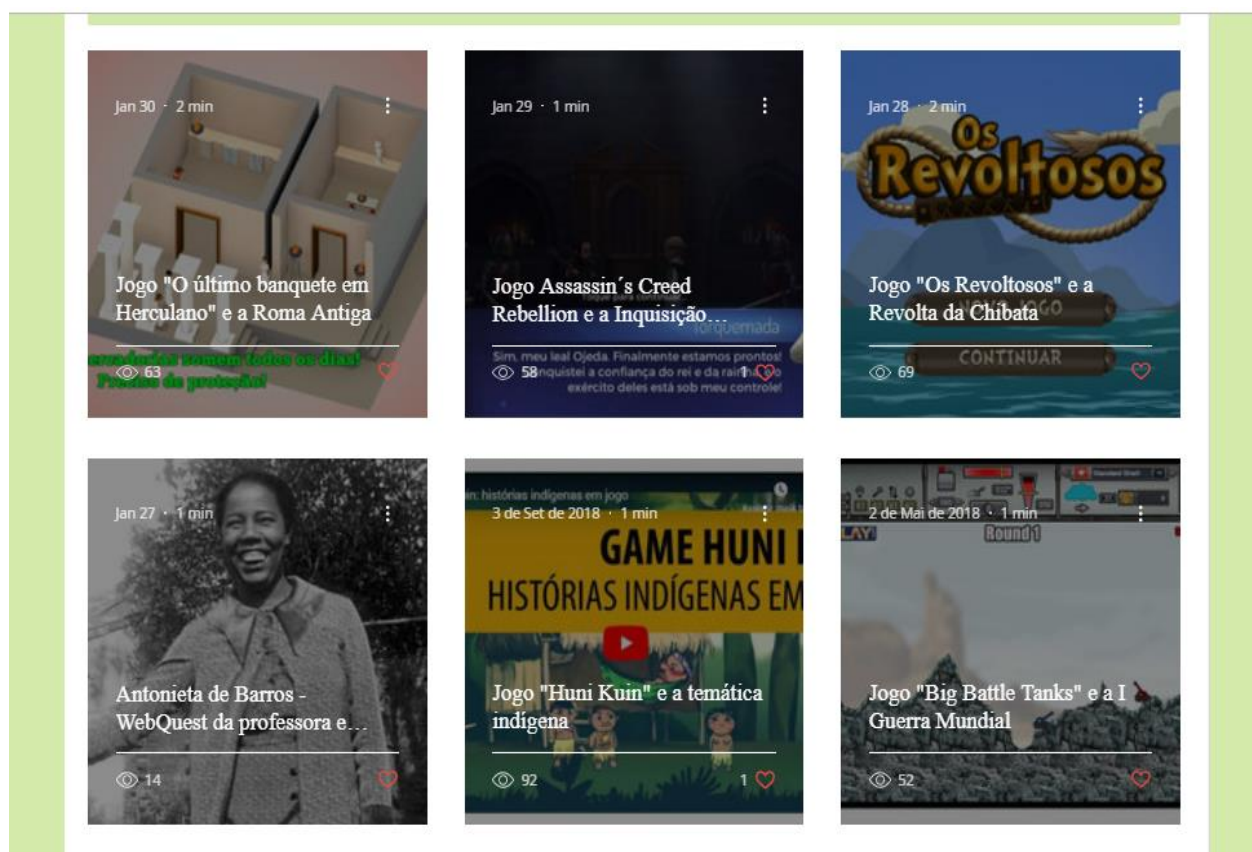
Figura 04 – Tela do blog



Fonte: Produção da própria autora, 2018.

As categorias são no formato “Blog” (ver figura 05), portanto cada vez que a criadora do site postar algo, não é necessário modificar a estrutura de design para inserir textos, apenas clica-se no botão criar post e ao categorizá-lo já ficará em ordem. Isto facilita muito para a publicação das postagens. Outro quesito é que também poderá ter o número de visualizações e também os posts preferidos pelo público.

Figura 05 – Tela da aba sugestões de jogos - Contador de visualizações e preferências



Fonte: Produção da própria autora, 2018.

Figura 6 – Tela da aba “Sugestões de jogos - povos indígenas”



Fonte: Produção da própria autora, 2018.

Na figura 6 é mostrado como foi pensada a questão da sugestão dos jogos digitais. Na parte superior haverá a categorização da temática. Em seguida o assunto específico. Depois há dados sobre os desenvolvedores do jogo, quando houver, bem como o link do jogo para acessar. Abaixo tem-se então o gênero do jogo (educacional ou comercial), a compatibilidade, isto é, as plataformas nas quais o jogo funcionará, tais como computador, smartphone e a compatibilidade de sistema (windows, linux). Outro quesito é a classificação etária do jogo que é algo muito importante na hora de se indicar quando o público são crianças ou adolescentes. Sob um olhar de pesquisadora, o jogo é comentado, mostrando os pontos positivos e os negativos e as abordagens que deixam o jogo interessante. Optou-se por não indicar a modalidade (ensino fundamental ou médio) porque compete ao professor ver o nível em que a turma encontra-se, testar o jogo, e ver se é indicado para o ano escolar com o qual se deseja trabalhar.

Figura 7 – Tela arquivo modelo de guia para uso do jogo digital

CURADORIA DE JOGOS DIGITAIS <small>https://www.jogosdehistoria.net/</small>		JOGOS DIGITAIS PARA DESTAQUE HISTÓRICA
Jogo digital: O último banquete em Herculano		
Caro(a) professor(a): É recomendado ler as orientações, testar o jogo digital antecipadamente, e analisar se é adequado ao nível de entendimento da turma, bem como levantar questões problematizadoras ligadas ao jogo. Tudo isso visa enriquecer sua aula e tornar estes recursos digitais um aliado no ensino-aprendizagem. Este arquivo contém hipervínculos do jogo e outros materiais.		
Assunto: Romanos		
Palavras-chave: Romanos - Herculano - Vesúvio - moradia		
Link do jogo: http://www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/download/		
Gênero do jogo: Jogos educativos - Adventure		
Desenvolvedores: Laboratório de Arqueologia Romana Provincial da USP - LARP		
Compatível: IOS, Android (smartphone) e download windows e linux		
Classificação etária: +10 anos		
<p>Comentários: O jogo é muito interessante porque foi produzido com o conhecimento do LARP (Laboratório de Arqueologia Romana Provincial) da USP. Ele parece uma versão do jogo comercial "The Sims". O primeiro jogo criado pela equipe do LARP explora em 3D aspectos da vida romana cotidiana da cidade de Herculano, que foi destruída pela erupção do vulcão Vesúvio em 79 d.C. Importante destacar que o game foi pensado por uma equipe de pesquisadores diversificada, que cuidaram de temas tais quais a tecnologia de fabricação de produtos cotidianos bem como paisagens complexas e interconectadas. O jogo é compatível para baixar no computador e também em smartphones. Os desenvolvedores informam que não é possível gravar a jogada, portanto é interessante iniciá-lo e finalizá-lo, mas nada impede do professor utilizar alguns aspectos somente, tais como os cômodos da moradia romana, por exemplo. O game é útil por voltar os olhos não só da cidade famosa que foi destruída pelo vulcão, que é Pompéia, mas destaca outra cidade que também sofreu com a erupção que é a cidade de Herculano, a qual a maioria ainda desconhece. A equipe teve preocupação de buscar transmitir informações fidedignas sobre a cidade de Herculano.</p> <p>O nome da cidade tem ligação com a figura lendária de Hércules, (semideus filho de Zeus equivalente a Júpiter, na mitologia romana). Sua origem está ligada aos antigos povos etruscos da Península Itálica. Vestígios indicam que, sob o comando de Sula, os romanos, enfrentaram resistência à dominação da cidade ocorrida entre 89 e 80 a.C. A cidade passou por uma reestruturação arquitetônica nos governos do imperador Augusto, (assim como Pompéia) mas que foram danificadas pelo terremoto em 62 d.C., e, pela erupção do Vesúvio em 24 de agosto de 79 d.C. A diferença entre os danos do vulcão é que em Pompéia 6 metros de cinzas e lapilli) cobriu a cidade, impedindo que novas construções fossem realizadas sobre ela, porém em Herculano</p>		
<small>https://www.jogosdehistoria.net/ - Curadoria de conteúdo de jogos digitais - By Dalano A.F. Cecatto - 2018</small>		

Fonte: Produção da própria autora, 2018.

Optou-se por confeccionar um arquivo em formato de texto e pdf (para não desconfigurar o formato) contendo os dados comentados anteriormente, além das narrativas e de sugestões para o professor trabalhar com o jogo. O arquivo contém hiperlinks para facilitar o acesso à página de jogos e vídeos explicativos.

No site também há sugestão de aplicativos e softwares para criação de jogos, deste modo o usuário tem a possibilidade de criar jogos da maneira que quiser. Isso é mostrado na figura 08. Tais softwares requerem uma exploração das ferramentas, mas ficam como sugestão para o professor. As sugestões de sites para criar jogos estão no menu “Usando o jogo”.

Figura 08 – Tela da aba sugestões de sites para criar jogos



Fonte: Produção da própria autora, 2018.

Ainda na aba “usando o jogo” como mostra a seguir a figura 09, é discutida a importância de utilizar os jogos no ensino com um pequeno texto intitulado “Jogos no ensino de história”. Há também subpáginas relacionadas que são: “Classificação de jogos” e “Avaliando um jogo”. Nestas páginas adjacentes, são explanados os gêneros de jogos, tais como jogos de combate, jogos de aventura, ou de simulação de papéis, com exemplos de títulos de jogos de cada tipo. Já na página seguinte, no texto “Avaliando um jogo eletrônico” traz orientações sobre análise de jogabilidade, de estética do jogo, análise de conteúdo, como trabalhar as imprecisões do jogo, o tempo requerido, os recursos materiais, entre outros itens. Isso visa auxiliar o professor na hora de escolher um jogo digital para que ele não perca o foco do objetivo que é poder utilizar o jogo em favor da

aprendizagem. Estes tópicos são de suma importância porque sem a avaliação, o jogo acaba se configurando mero passatempo, e sem objetivo definido, ele pode acabar tendo efeito contrário ao esperado.

Figura 09 – Tela da aba “avaliando o jogo”.



Fonte: Produção da própria autora, 2018.

Lévy (2010, p. 78) diz que “ao interagir com o mundo virtual, os usuários o exploram e o atualizam simultaneamente. Quando as interações podem enriquecer ou modificar o modelo, o mundo virtual torna-se um vetor de inteligência e criação coletiva”. Também aponta que o ambiente virtual permite que o coletivo participe ativamente do processo, opinando, compartilhando, criticando e elogiando como é possível ver na figura 10 que mostra dois fóruns de discussão. Um dos objetivos da criação do site é possibilitar um conteúdo mais dinâmico e interativo. Na seção “Fórum de Discussão” é possível deixar registrada as experiências de professores e alunos. Há um espaço para a pessoa se cadastrar como membro no site e sendo assim, é possível deixar seus comentários na página. Desta forma o site intitulado “Jogos digitais para ensinar História” permite essa interatividade com o público, que também pode ajudar a construir os conteúdos e também compartilhar experiências. O primeiro fórum serve para o professor relatar sua experiência com determinado jogo, e o segundo é para deixar uma sugestão de jogo.

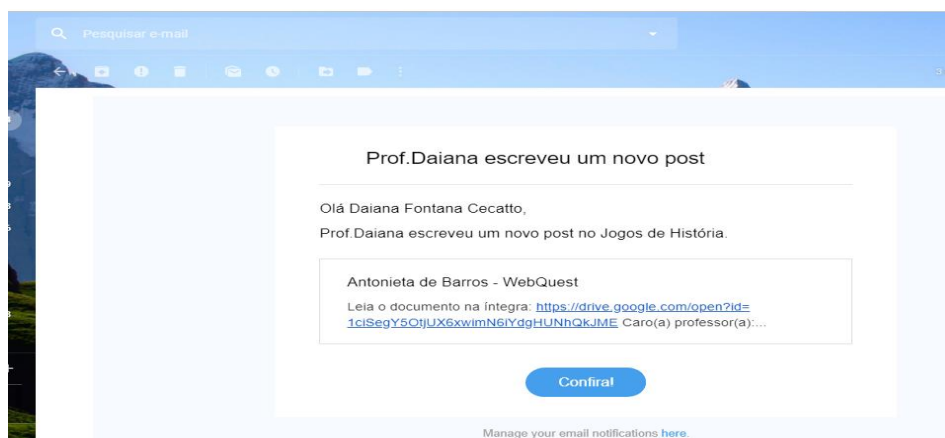
Figura 10 – Tela da aba “fórum de discussão”.



Fonte: Produção da própria autora, 2018.

A figura 11 retrata o modelo de e-mail que será recebido por quem se inscrever para receber atualizações do blog. Na página inicial há um formulário para preencher, em que é solicitado o nome e e-mail que deseja cadastrar. Assim, a pessoa pode acompanhar as postagens do site. Isso é demonstrado na figura a seguir.

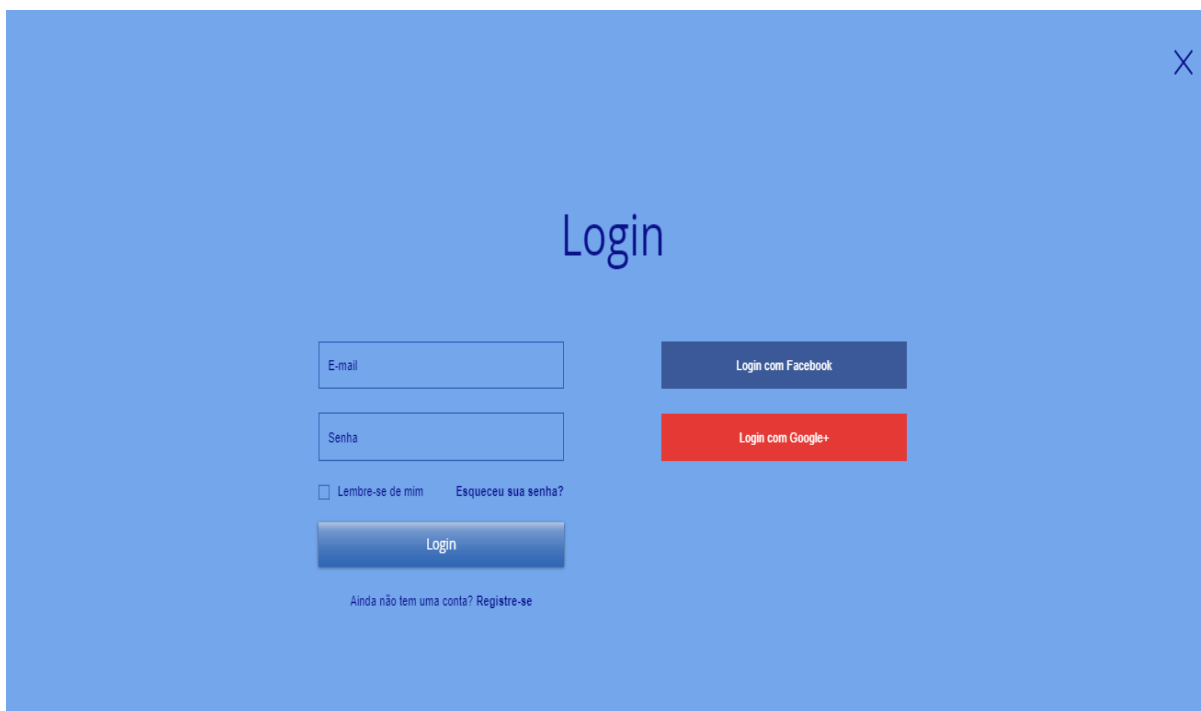
Figura 11 – Tela de e-mail recebido do site nas atualizações de postagens



Fonte: Produção da própria autora, 2018.

Na tela 12 é mostrado como o usuário faz para entrar com seu login e poder comentar no fórum. No cabeçalho da página, parte direita, há o link “Entrar” na qual o usuário que já tem seu cadastro efetivo faz seu login ou quem é novo usuário pode clicar em “Registre-se” a partir de um e-mail e senha. Assim é possível comentar e curtir (ou não) determinado jogo. Também há um contador de visualizações e visitantes, para assim acompanhar a amplitude do site. Interessante destacar que o usuário pode se registrar logando com sua inscrição na rede social ou e-mail já cadastrado.

Figura 12 – Tela de e-mail recebido do site nas atualizações de postagens



Fonte: Produção da própria autora, 2018.

Na aba “Sobre” (figura 13) o usuário encontrará o histórico do site. Há uma descrição sobre como o site foi pensado e desenvolvido através de um produto do Profhistória. Também constam dados e foto sobre a criadora no intuito de aproximar mais o usuário do site, numa forma de acolhida. Nesta aba também constam a opção “fale conosco” que é um canal de comunicação entre a desenvolvedora do site e usuários, através do qual eles podem deixar dúvidas, sugestões ou críticas. É possível também assinar para receber as atualizações de postagens dos jogos através do e-mail.

Figura 13 – Tela da aba “Sobre”



Fonte: Produção da própria autora, 2018.

Ao analisar e testar várias plataformas tais como wordpress, blogspot e wix, indicadas para quem não tem conhecimento de webdesign, chegou-se à conclusão que o site Wix.com oferecia recursos mais vantajosos em alguns aspectos que os demais. O Wix.com é uma plataforma online de criação e edição de sites, que dá ao usuário sem conhecimento de webdesign a possibilidade de criar sites em HTML5 e sites Mobile. Possui recursos para que qualquer usuário que entenda minimamente de informática possa criar seu site, com ferramentas do tipo arrasta e solta. Optou-se pelo plano econômico, que possui algumas restrições, apesar dos planos pagos maiores oferecerem mais vantagens.

Quanto ao modelo de esboço de cores do site: A cor verde pretende transmitir algo que remete à leveza, sem cansar os olhos, ou causar impacto. A cor de menus e atalhos ficou mais colorida de forma a tornar a página inicial mais alegre. Foram usadas formas vetoriais no cabeçalho e nas páginas, todas disponíveis nos recursos do site Wix. Na página inicial há um banner de saudações informando o internauta "Este site é direcionado para os professores interessados em integrar os jogos eletrônicos às suas práticas pedagógicas." Também há na página principal os botões para redes sociais tais como "Curtir - Facebook", Tweetar, que caso o usuário queira é possível compartilhar o conteúdo do site. Essa possibilidade de compartilhamento é uma ferramenta para divulgar o conteúdo e uma estratégia também para atingir grupos de professores, pois o intuito é compartilhar conhecimento.

As imagens utilizadas na página inicial são produtos de captura de tela do smartphone e de tela de notebook onde estão instalados os jogos. Também foram realizadas fotos profissionais do ato de “jogar” os jogos indicados no site, objetivando mostrar que é uma realidade possível de concretizar no cotidiano escolar. As imagens são trocadas a cada três segundos para tornar a página mais dinâmica. Na parte inferior há atualizações dos últimos posts publicados de jogos. Na tela inicial, para fins de acompanhamento da recepção do site, acoplou-se um contador de visualizações e um contador de visitantes para posterior acompanhamento do funcionamento do site.

3. 3 DISCUTINDO ALGUNS JOGOS DIGITAIS

Sabemos que são inúmeros os desafios para trabalhar com jogos, primeiro o desconhecimento por parte de professores de jogos educativos e comerciais que também “ensinam” história, bem como a ausência de um conhecimento técnico de como fazer para jogar: é preciso instalar? é jogado on line? Outra questão remete à superar a mentalidade que os jogos digitais são meros passatempos para uma visão de que o universo digital que é parte do cotidiano juvenil, e que pode ser uma ferramenta para que o professor ajude os alunos a entender o contexto e as discussões que narrativas que o jogo propõe.

Inicialmente os jogos digitais que são abordados são conhecidos como history games ou serious games, que seria jogos intencionalmente educativos. Jogos comerciais também serão indicados, preferencialmente os de classificação livre. Isto é pensado no público estudantil com quem estará o professor pretende trabalhar.

Optou-se por apresentar nesta pesquisa dois jogos educativos que podem ser baixados e jogados offline (Huni Kuin e O último banquete em Herculano) e também um jogo comercial cujo aplicativo pode ser instalado em smartphone (Assassin’s Creed Rebellion). No roteiro didático de todos os jogos são apresentados os campos:

- Título: Campo referente ao título do jogo. Abaixo do título principal há um texto informando: Caro(a) professor(a): É recomendado ler as orientações, testar o jogo digital antecipadamente, e analisar se é adequado ao nível de entendimento da turma, bem como levantar questões problematizadoras ligadas ao jogo. Tudo visando enriquecer sua aula e tornar estes recursos digitais um aliado no ensino-aprendizagem. Este arquivo contém hiperlinks do jogo e outros materiais.

- Assunto: Refere-se ao tema principal do jogo, tal como por exemplo, o jogo “Huni Kuin-caminhos da jiboia”, refere-se a um povo indígena brasileiro, que está organizado, portanto, na categoria “Povos Indígenas”.
- Palavras-chave: As palavras-chave estão relacionadas à temáticas abordadas que podem ser trabalhadas com o jogo e servem como referência para ajudar no campo a pesquisar pelo jogo.
- Link do Jogo: Endereço do link no qual o jogo está disponível ou para fazer download.
- Gênero do Jogo: Este item diz respeito à classificação dos jogos, tais como de aventura, simulação de papéis (RPG), entre outros.
- Desenvolvedores: Deixa explícito a empresa que desenvolveu o jogo ou os seus criadores.
- Compatibilidade: Mostra se o jogo está disponível para smartphone, ou sistemas operacionais e também se é somente online.
- Classificação Etária: Item que alerta sobre a classificação etária indicada para jogar.
- Comentários: Neste campo é realizado comentários sobre o que trata o jogo e suas problematizações, pode conter figuras e links ativos para o professor aprofundar o assunto.
- Narrativa: Aborda como a narrativa é desenvolvida no decorrer do jogo.
- Saiba Mais: Campo que mostra os sites pesquisados e também sugestões de leituras de textos, livros, vídeos, etc. Em todo roteiro há no cabeçalho da página informações com o logotipo do site e o título. No rodapé há o link para o site.

Os jogos são arquivados nas categorias: Pré-história, Antiguidade, Povos Africanos, Povos Indígenas, Europa Medieval, América, Brasil Pós 1.500, Povos Asiáticos, Mundo Moderno e Mundo Contemporâneo.

3. 3.1 Jogo “Huni Kuin - Os caminhos da jiboia” e a temática indígena

Este jogo é muito interessante para se trabalhar com as narrativas indígenas, já que ele trabalha com narrativas antigas do povo indígena Huni Kuin, também conhecido como Kaxinawá. Desenvolvido por antropólogos, programadores, artistas e indígenas do povo Kaxinawá demonstra a mitologia (prefere-se chamar de narrativa e não lenda) do povo indígena Huni Kuin. A jogabilidade se assemelha ao jogo clássico do Super Mario

Bros⁵⁴. É um jogo de simulação de papéis em que se escolhe um perfil: da menina artesã ou do jovem caçador que devem ouvir atentamente a narrativa contada pelo pajé. O personagem precisa superar os obstáculos e adquirir habilidades. A narrativa é linear e o jogador deve cumprir sua trajetória de acordo com o previsto.

Um dos aspectos válidos é que o game possui a opção de quatro idiomas, incluindo o idioma Huni Kuin. Através disso se possibilita que as crianças da aldeia também reforcem sua língua nativa (ver figura 14) ao passo que se divertem com o game. A possibilidade de proporcionar as lendas em espanhol e inglês faz com que o jogo ultrapasse as fronteiras para ganhar a preferência de jogadores do mundo todo. Na narrativa também é possível ouvir a língua huni kuin que, combinado com o som da floresta, produz um sentimento de contato mais profundo com a cultura indígena.

O jogo se torna um aliado ao professor que pretende aplicar a Lei 11.465/08, que inclui no currículo oficial da rede de ensino tanto pública quanto privada, a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”, e que deve estar presente no currículo escolar, principalmente nas áreas de história, educação artística e literatura. E assim sendo, um dos aspectos para trabalhar a temática indígena é conhecer nas narrativas dos povos indígenas, seus costumes e visões de mundo. Nesse quesito o jogo vai ao encontro do propósito ao proporcionar através do jogo a empatia histórica ao “vivenciar” no jogo virtual, a narrativa presente no jogo Huni Kuin - caminhos da jiboia (figura 15), que narra o mito fundador dos Huni Kuin.

Figura 14 – Tela do jogo Huni Kuin - Opções de legenda



Fonte: Huni Kuin (2016)

⁵⁴ Considerado um clássico, Super Mario Bros é um jogo eletrônico lançado pela Nintendo em 1985 e foi um dos mais vendidos.

Figura 15 – Tela do jogo Huni Kuin - Início do jogo



Fonte: Huni Kuin (2016)

Quando se trabalha em sala de aula com a temática indígena é fundamental destacar a questão da diversidade étnica e cultural destes povos indígenas pois para muitos, o termo “índio” ainda é muito usado para identificar um ser mítico, que vive nu, isolado, como quando os europeus chegaram ao Brasil, e para romper com essa visão ultrapassada, é preciso criar uma discussão sobre a diversidade cultural e étnica dos povos indígenas. É interessante levar os alunos a conhecer mais características deste povo como consta no e-book disponível na página do site, pois a questão da mitologia do povo, do chá do cipó (Ayahuasca) e dos desenhos kene por exemplo, são elementos presentes no jogo.

Sugere-se que antes de utilizar o jogo, o professor faça um estudo prévio com os alunos sobre os indígenas no Brasil e também sobre o povo do qual o jogo trata que é o povo Huni Kuin. Nas questões do roteiro didático, se solicita que o aluno faça associações

da cultura indígena com o jogo. Também é questionado ao aluno compartilhar o que achou interessante no jogo com seus colegas.

A questão 2 presente no roteiro aborda o cuidado que se deve ter em respeitar a vontade da comunidade indígena estudada em ser chamada de Huni Kuin e não de Kaxinawá. Para eles “Huni Kuin”, significa homens verdadeiros ou gente com costumes conhecidos. Evitam usar “Kaxinawá” pois “Kaxi” significa morcego, canibal, mas também significa pessoas com hábito de andar à noite. A pergunta solicita que o aluno identifique o significado do seu sobrenome, que é algo que faz parte de sua concepção identitária, assim como a designação “Huni Kuin” é para o povo indígena.

Os Huni Kuins são de uma etnia indígena pertencente à família lingüística Pano que vive no leste peruano e em parte do Brasil (Acre e sul do Amazonas), a questão terceira do roteiro proposto, solicita que o estudante descreva quais são os povos indígenas presentes em sua região, criando assim uma forma de levar o aluno a pensar nos territórios indígenas, em pesquisar (caso desconheça-os) e entender a luta dos indígenas pelas terras de seus antepassados.


A quarta questão explora a relação histórica do contato no fim do século XIX com os não indígenas que se intensificou devido a exploração da borracha, e que aumentou no século XX, trazendo mudanças, conflitos e doenças. A pergunta propicia que o aluno pense a respeito do motivo de várias mortes devido a doenças ao ter o primeiro contato com não indígenas. Isso ocorreu também com povos indígenas brasileiros e americanos desde a época da chegada dos portugueses e espanhóis.

As duas últimas questões remetem à mitologia indígena, o mito fundador dos Kaxinawá: Um homem que se apaixona e se casa com uma mulher-sucuri e vira uma cobra para que possa viver no rio. Lá conhece uma bebida alucinógena (ayahuasca) e os poderes as propriedades curativas e de acesso ao conhecimento que ela dá. Um dia sem avisar a sua esposa-sucuri, volta a terra se torna homem novamente e retorna a viver com sua esposa terrena. Isso leva a problematização de pensar na mitologia presente na cultura do aluno e também de não só estudar as mitologias europeias, tais como a grega e a romana, mas também as mitologias indígenas e assim questiona ao aluno quais as outras narrativas mitológicas e indígenas ele tem conhecimento. O roteiro didático do jogo “Huni Kuin” é esboçado na figura 16.

No material de apoio do roteiro há hiperlinks que remetem à sites sobre as populações indígenas brasileiras, bem como vídeos da concepção e confecção do jogo pela equipe. No jogo digital poderia se ter acrescentado na parte “Sobre” o vídeo sobre como o jogo foi pensado em todos os seus aspectos de criação, o que valorizaria mais

ainda o jogo digital, bem como fotos e material explicativo sobre este povo. Outras narrativas dos Huni Kuin também poderiam ser desenvolvidas além do mito fundador.

Figura 16 – Roteiro didático do Jogo “Huni Kuin”

CURADORIA DE JOGOS DIGITAIS https://www.jogosdehistoria.net/	
Jogo digital: Jogo Huni Kuin	
Caro(a) professor(a): <i>É recomendado ler as orientações, testar o jogo digital antecipadamente, e analisar se é adequado ao nível de entendimento da turma, bem como levantar questões problematizadoras ligadas ao jogo. Tudo visando enriquecer sua aula e tornar estes recursos digitais um aliado no ensino-aprendizagem. Este arquivo contém hiperlinks do jogo e outros materiais.</i>	
Assunto: Povos Indígenas brasileiros: Povo Kaxinawá	
Palavras-chave: indígenas - kaxinawá- narrativa	
Link do jogo: http://www.gamehunikuin.com.br/	
Gênero do jogo: jogos educacionais - simulação de papéis	
Desenvolvedores: Guilherme: coordenação, produção, game design. Carlos: programação, leve design. Lita: arte, animação. Nadja Marin: audiovisual. Alice Haibara: consultoria. Alvaro Russo: instalação de energia solar. Ana Leticia de Fiori: adaptação de roteiro e tradução para o inglês. Rodrigo: suporte de sonoplastia.	
Compatível: windows, linux - Obs: Fazer download	
Classificação etária: Livre	
Comentários: O jogo é interessante porque foi criado por um antropólogo e pela comunidade indígena. Narra histórias antigas do povo indígena Huni Kuin ou Kaxinawá. Jogo foi desenvolvido por antropólogos, programadores, artistas e indígenas do povo Kaxinawá. Projeto de criação foi coordenado por Guilherme Pinho Meneses, doutorando em Antropologia Social da USP.	
Narrativa do jogo: <i>"Um casal de gêmeos kaxinawá foram concebidos pela jiboia Yube em sonhos e herdaram seus poderes especiais. Um jovem caçador e uma pequena artesã, ao longo do jogo, passarão por uma série de desafios para se tornarem, respectivamente, um curandeiro (mukaya) e uma mestra dos desenhos (kene). Nesta jornada, eles adquirirão habilidades e conhecimentos de seus ancestrais, dos animais, das plantas e dos espíritos; entrarão em comunicação com os seres visíveis e invisíveis da floresta (yuxin), para se tornarem, enfim, seres humanos verdadeiros (Huni Kuin)."</i>	

Sugestões para trabalhar em sala de aula: O professor pode trabalhar a temática sobre o povo Huni Kuin, jogar o jogo de tabuleiro, (Link no drive) e também o game. Sugere-se passar o vídeo explicativo sobre a criação do jogo, (link abaixo) que localiza e identifica os participantes da criação do jogo e as preocupações quanto à jogabilidade.

Algumas questões das cartas do jogo de tabuleiro também podem se trabalhar em sala de aula:

1. Cite aspectos do povo Kaxinawá pesquisados. Quais trechos mostram características da cultura indígena. O que achou mais interessante no jogo.

2. Os Kaxinawá, se autodenominam povo “Huni kuin”. Para eles “Huni Kuin”, significa homens verdadeiros, ou gente com costumes conhecidos. Evitam usar “Kaxinawá” pois “Kaxi” significa morcego, canibal, porém pode significar também pessoas com hábito de andar à noite.

Questão: E você, conhece o significado do seu sobrenome? Conte um pouco da origem da sua família.

3. Os Huni Kuins são de uma etnia indígena pertencente à família lingüística Pano que vive no leste peruano, até a fronteira com o Brasil (Acre e sul do Amazonas). **Questão: Quais são os povos indígenas presentes em sua região?**

4. No fim do século XIX, o contato com não indígenas se intensifica devido à exploração da borracha, e aumenta no século XX, trazendo mudanças e conflitos, bem como doenças.

Questão: Por que muito indígenas morreram de sarampo ao ter o primeiro contato com não indígenas?

5. O mito fundador dos Kaxinawá: Um homem que se apaixona e se casa com uma mulher - sucuri e vira uma cobra para que possa viver no rio. Lá conhece uma bebida alucinógena e os poderes curativos e de acesso ao conhecimento que ela dá. Um dia sem avisar a sua esposa - sucuri, volta a terra se torna homem novamente e retorna a viver com sua esposa terrena.

Questão: Conte a narrativa sobre criação do mundo ou do homem e mulher de sua cultura.

6. Os mitos do povo Huni Kuin, em sua maioria estão relacionados a um bem natural dado ao homem como o fogo, a cerâmica ou o plantio, sendo assim alguns animais vivem entre os homens por um determinado tempo para ensiná-los. **Questão: Quais narrativas indígenas você conhece. Compartilhe com sua turma.**

Povos Indígenas do BRASIL ISA

Pesquisar em Povos Indígenas

Sobre o site

No Brasil atual Iniciativas indígenas Direitos Políticas indígenas Terras indígenas Notícias Downloads

mostrar todos

▶ Por estado (UF)

▶ Por família linguística

Aikanã Aikewara Akuntsu Amanayé Amondawa Anacé Anambé Aparai Apiaká Apinayé Apurinã Aranã Arapaso Arapium Arara Arara da Volta Grande do Xingu Arara do Rio Amônia Arara do Rio Branco Arikapú Arara Shawãdawa Aruá Atikum Ashaninka Asurini do Tocantins Avá-Canoeiro Banawá Bará Chamacoco Baré Borari Baniwa Barasana Chiquitano Deni Djeoromitxi Desana Dow Enawenê-nawê Fulni-ô Gavião Akrãtikatêjê Galibi-Marworno Gavião Parkatêjê Gavião Pykopjê Hixkaryana Guajajara Guató Guajajara Hupda Igarikó Iranxe Manoki Ikolon Ikpeng Jamamadi

Site do ISA - Povos Indígenas do Brasil:
https://pib.socioambiental.org/pt/P%C3%A1gina_principal



Vídeo do Youtube - https://www.youtube.com/watch?v=0sRiMs_6jeE
 Descrição: Gameplay do videogame baseado nas histórias do povo indígena Huni Kuin (Kaxinawá) do Rio Jordão, Acre. Realizado pelo coletivo Beya Xinã Bena.

Saiba mais:

Vídeo do Youtube - https://www.youtube.com/watch?v=0sRiMs_6jeE

Descrição: Gameplay do videogame baseado nas histórias do povo indígena Huni Kuin (Kaxinawá) do Rio Jordão, Acre.

Realizado pelo coletivo Beya Xinã Bena.

Fonte: Produção da própria autora, 2018.

3. 3.2 Jogo “Assassin’s Creed Rebellion” e a inquisição espanhola

Optou-se por trabalhar com este jogo comercial da franquia “Assassin’s Creed”⁵⁵ pelo fato do game (2017) estar disponível gratuitamente para IOS e Android, isto é, apenas nos smartphones. Diferente das plataformas de consoles, as imagens do game lembra um visual mais no estilo “toy”, em visual 2D, fugindo dos gráficos da série tradicional. É um RPG (Role Play Game) ou jogo de representação de papéis e também de estratégia. O cenário do jogo se passa na Espanha do século XV, época da Inquisição Espanhola. O objetivo do jogo é formar uma Irmandade e convocar personagens, treinar os membros da irmandade, entre outros objetivos.

O período aborda a Renascença Espanhola, movimento que emergiu do Renascimento italiano durante o século XIV e que se espalhou para a Espanha durante os séculos XV e XVI. A jogabilidade é boa, não sendo difícil de realizar as tarefas, onde o jogador deve cumprir as missões solicitadas. Aparecem alguns personagens históricos tais como Torquemada⁵⁶. Os cenários do jogo remetem a construções urbanas medievais e também é interessante o local de refúgio da Irmandade que são as ruínas de uma fortaleza nas Montanhas de Cazorla (um município real da Espanha). Não é possível escolher o personagem, que já está predefinido.

As questões que se pode abordar como sugestão, que podem surgir a partir do jogo fazem referência aos Bórgias, ao Tratado da Bula Inter Coetera, aos templários, à Inquisição, seus métodos e consequências, bem como a questão dos mouros que foram expulsos na Guerra da Reconquista, mas que deixaram suas influências na miscigenação da população, na arquitetura e costumes.


A Renascença espanhola e alguns expoentes são sugeridos para pesquisa. Levanta-se a questão da miscigenação étnica da ocupação moura na Espanha e também na Europa, ao se solicitar ao aluno que pesquise a obra de Shakespeare (poeta, dramaturgo e ator inglês, considerado o mais famoso escritor e dramaturgo) relacionada à essa presença que se trata da obra “Otelo, o mouro de Veneza. (Datada de 1603).

⁵⁵ Assassin's Creed é um game comercial da empresa UBISOFT e tem uma série de jogos (na tradução livre: Credo dos assassinos). A proposição central se dá pela rivalidade entre duas sociedades secretas ancestrais: os Assassinos que desejam a paz através do livre arbítrio e os Templários, que têm o mesmo objetivo mas através da ordem. Ambas ordens tiveram uma relação indireta com uma espécie que viveu antes dos humanos, cuja sociedade foi destruída por uma gigantesca tempestade solar. Misturando personagens e ficção histórica com eventos e figuras reais, começa com Desmond Miles através da máquina Animus (que permite ver as memórias dos ancestrais). (WIKIPEDIA, 2019, p. 01)

⁵⁶ Tomás de Torquemada (1420 - 1498) foi conhecido como o “ O Grande Inquisidor” dos reinos de Castela e Aragão no século XV e confessor da rainha Isabel a Católica. É conhecido por sua campanha contra os judeus e muçulmanos convertidos na Espanha.

O jogo comercial, utiliza-se da questão histórica da inquisição espanhola, de lugares reais na Espanha, da questão política (poder da Inquisição e dos templários), de questões sociais (miscigenação), mas como um jogo comercial ele faz uso da luta como combate, já que se trata de um jogo de RPG de estratégia na qual a irmandade que o jogador cria (nomeia a irmandade) no início do jogo (que é o Credo dos Assassinos) luta contra os rivais templários que estão a serviço do inquisidor Torquemada (figura histórica), e assim, portanto o jogo trabalha também com anacronismos, que devem ser ressaltados pelo professor como um alerta para não tomar o jogo como uma narrativa historiográfica válida, mas que ele serve para pensar outras questões a partir da simulação, tais como a questão das minorias étnicas (mouros), a violência praticada pelos inquisidores, a questão de como os templários passaram de heróis e vilões devido a disputas por poder político e econômico. O roteiro didático pensado é esboçado na figura 17.

Figura 17 – Roteiro didático do “Assassin’s Creed Rebellion”

<p>CURADORIA DE JOGOS DIGITAIS https://www.jogosdehistoria.net/</p>	
<p>Jogo digital: Assassin’s Creed Rebellion</p>	
<p>Caro(a) professor(a): <i>É recomendado ler as orientações, testar o jogo digital antecipadamente, e analisar se é adequado ao nível de entendimento da turma, bem como levantar questões problematizadoras ligadas ao jogo. Tudo isso visa enriquecer sua aula e tornar estes recursos digitais um aliado no ensino-aprendizagem. Este arquivo contém hiperlinks do jogo e outros materiais.</i></p>	
<p>Assunto: Inquisição e Renascença</p>	
<p>Palavras-chave: Inquisição - Espanha - Renascimento</p>	
<p>Link do jogo: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ubisoft.accovenant&hl=pt_BR</p>	
<p>Gênero do jogo: RPG estratégia</p>	
<p>Desenvolvedores: Ubisoft</p>	
<p>Compatível: Android e IOS- smartphone</p>	
<p>Classificação etária: 12 anos</p>	
<p>Comentários: O game foi criado pela UBISOFT para smartphones Android e IOS (A empresa francesa diz ser o terceiro maior publicador de videogames e possuem 30 estúdios em 19 países). O jogo é gratuito, mas alguns itens estão disponíveis para comprar (lembrando que</p>	

se trata de jogo comercial) e segue um visual estilo “toy” da série tradicional. É um RPG que acopla personagens de outros jogos da franquia tais como Ezio, Aguilar, Claudia Auditore e Shao Jun, em visual 2D. O cenário é na Espanha do século XV, época do auge da Inquisição Espanhola. O objetivo do game é que os jogadores devam formar uma Irmandade e convocar os personagens, treinar os membros da irmandade, criar uma fortaleza para ter habilidades, se infiltrar nas fortalezas dos Templários e buscar fragmentos de DNA para obter outros personagens.

Narrativa do jogo: O jogo é ambientado na Espanha, século XV, final da idade média europeia no período da Renascença Espanhola, movimento que emergiu do Renascimento italiano durante o século XIV e que se espalhou para a Espanha durante os séculos XV e XVI. A jogabilidade é boa e o jogador deve cumprir as missões solicitadas. Aparecem alguns personagens históricos tais como o Torquemada. Os cenários do jogo remetem a construções urbanas medievais e também é interessante o local de refúgio da irmandade que são as ruínas de uma fortaleza nas Montanhas de Cazorla (um município real da Espanha na província de Jaén, comunidade da Andaluzia)

Sugestões para trabalhar em sala de aula:

1. No início do jogo ele situa no espaço (Espanha), século XV e explica que Ezio (personagem principal) está seguindo os passos de Rodrigo Bórgia. Pesquise quem foi Rodrigo Bórgia.
2. Durante o pontificado do papa Alexandre VI, foram decretadas as Bulas Alexandrinas, tratados responsáveis pela divisão das possessões portuguesas e espanholas no mundo, uma delas foi a Bula Inter Coetera. O que previa este tratado?
2. O jogo aborda a questão da irmandade contra os templários. Como surgiu esta ordem, pelo que lutavam?
3. Explique como e por que os templários passaram de heróis a vilões?
4. A Inquisição espanhola ou Tribunal do Santo Ofício da Inquisição foi uma instituição fundada em 1478 por Fernando II de Aragão e Isabel de Castela para manter a ortodoxia católica em seus reinos que atuou de 1478 até 1834. Um dos temidos inquisidores espanhóis e que aparece no jogo foi Tomás Torquemada, um frade dominicano espanhol. Nomeado pelo papa Inocêncio VIII e que foi responsável pela perseguição e morte de milhares de pessoas (no jogo, os pais de Aguilar foram capturados e queimados na fogueira pela Inquisição liderada pelos Templários). Quais eram as pessoas alvos da Inquisição? Quais as alegações? Quais eram os procedimentos adotados pela Inquisição?
5. A renascença espanhola teve como expoentes mais conhecidos El Greco e Cervantes. Pesquise e escolha uma obra destes artistas.
6. Tariq Al Naser, o lutador mouro, e Maria (tem tatuagens de henna, evidenciando descendência mista espanhola e moura) ambos são personagens do jogo e evidenciam a presença dos mouros. No século VIII d.C., povos vindos do norte continente africano (berberes) e árabes adeptos da religião islâmica, ocuparam a Espanha e ficaram conhecidos como mouros. O nome “mouro” (assim como a palavra “moreno”) vem da região da Mauritânia, na África, de onde vinham muitos dos berberes (Fonte: Enciclopédia Britânica). Em 1492, a região de Granada foi recuperada pelos reis Fernando e Isabel, e os mouros foram expulsos. Aqueles que não deixaram a Espanha foram forçados a adotar o cristianismo. A herança moura é evidenciada na arquitetura, na composição étnica que influenciou qual obra do escritor inglês Shakespeare?

Saiba mais:

Site oficial do Assassin´s Creed Rebellion:

<https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed-rebellion/>

Vídeo oficial de lançamento no Youtube:

https://www.youtube.com/watch?time_continue=17&v=QKq3uHYQnwl

Vídeo ASSASSIN'S CREED REBELLION: CRIANDO UMA NOVA IRMANDADE!

<https://www.youtube.com/watch?v=z4tKdxynj2E>

Papa Alexandre VI (Rodrigo Bórgia)

https://pt.wikipedia.org/wiki/Papa_Alexandre_VI

Ordem dos Templários

https://pt.wikipedia.org/wiki/Ordem_dos_Templ%C3%A1rios

Revista Galileu- As 10 técnicas de tortura mais assustadoras da Idade Média

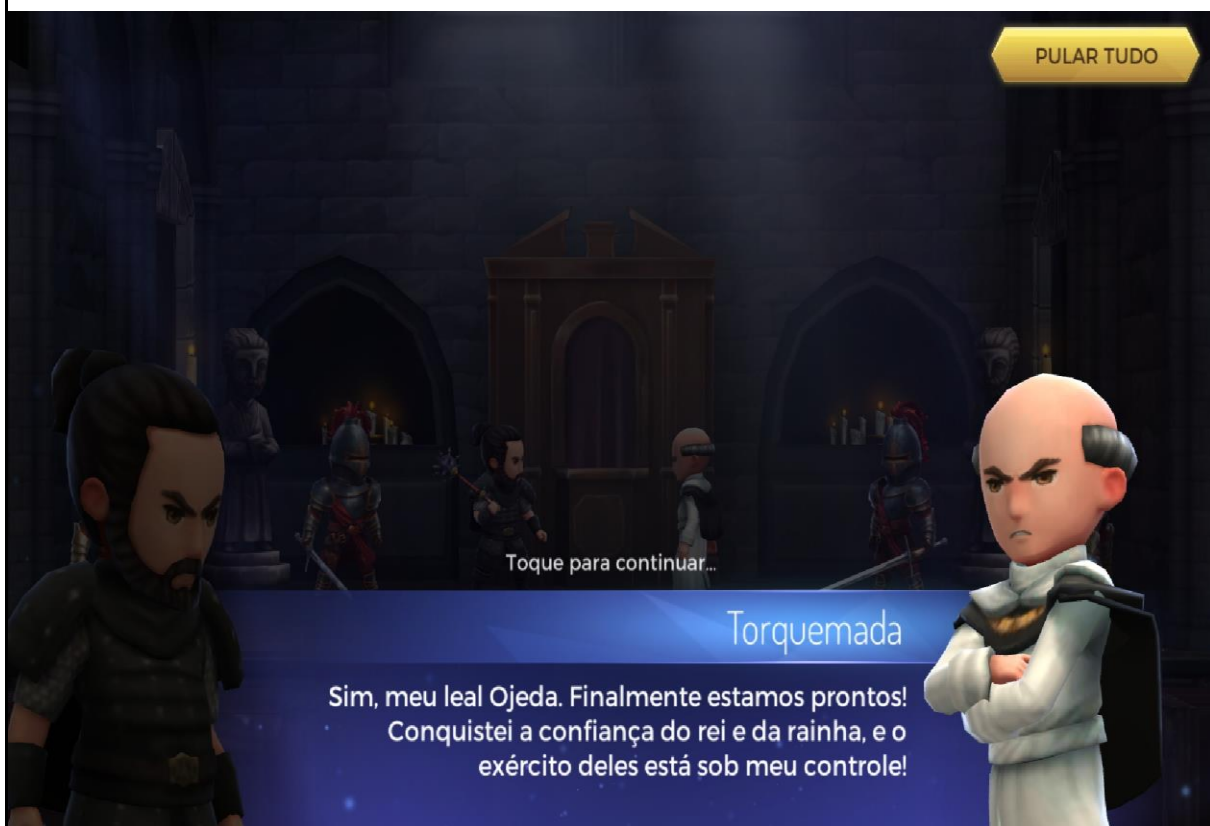
<https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/noticia/2014/10/10-tecnicas-de-tortura-mais-assustadoras-da-idade-media.html>

Mouros - Enciclopédia Britânica

<https://escola.britannica.com.br/levels/fundamental/article/mouro/481957>

Imagem de tela dos jogo Assassin´s Creed Rebellion

Fonte: UBISOFT, 2017.



Fonte: Produção da própria autora, 2018.

3.3.3 Jogo “O último banquete em Herculano” e a Roma Antiga

O jogo “O último banquete em Herculano” foi concebido pelo LARP (Laboratório de Arqueologia Romana Provincial) da Universidade de São Paulo. Apesar de não poder escolher o personagem, o jogo lembra a versão do jogo comercial “The Sims”. Explora em 3D aspectos da vida na Roma Antiga, já que a cidade de Herculano pertencia ao Império

Romano. A cidade não é tão conhecida como sua vizinha, Pompéia, ambas destruídas pelo erupção do vulcão Vesúvio em 79 d.C.

O jogo pode ser baixado no computador e também em smartphones e pode ser jogado sem ter conexão com a Internet. Importante destacar que os criadores deixam clara a preocupação em transmitir informações científicas sobre a cidade, cujo nome está associado à figura de Hércules, personagem do semideus, filho de Zeus ou também chamado de Júpiter. A cidade de Herculano, até 1969 chamava-se Resina, mas com as descobertas arqueológicas em foram encontrados 270 corpos humanos e outros vestígios arqueológicos, voltou a adotar o seu nome primeiro.

A narrativa do jogo tem como pano de fundo a vida do escravo romano chamado Septimius, cuja família a qual serve, é proprietária da Casa do Mosaico de Netuno e Antrite. Centralizando-se no dia 23 de agosto de 79 d.C., a trama do jogo se concentra no fato de que o senhor da casa requisita uma lista com tarefas a serem realizadas por Septimius para a realização do banquete em homenagem ao deus Vulcano ou Hefesto(Vulcanália). No decorrer do jogo, há tremores indicando a iminente tragédia.

O jogador controla Septimius e personagens secundários, mas não há como editar o personagem. Há vários desafios para resolver, de forma linear, objetivando conseguir todos os objetos da lista para o banquete. Ao final do cumprimento de todos os objetivos, Septimius retorna para sua Casa e o Vesúvio entra em erupção, não deixando sobreviventes. Interessante destacar que no jogo Septimius encontra o filósofo Plínio⁵⁷, o velho. No jogo é possível identificar vários aspectos da vida na Roma Antiga, tal como a cidade, a casa, a área sacra, o banquete, a economia, a cerâmica, a prataria e o banho. O jogo tem indicações de um roteiro didático excelente para o professor trabalhar no tópico intitulado “Herculano: Ensinando a História de Roma”. Mostra os cenários da cidade, os personagens do game: os tipos sociais no mundo romano, o Dominus: elites, banquetes e poder, escravos no mundo romano, mercadores e comércio, o espaço das mulheres, e Plínio que morreu intoxicado pela nuvem de gases do Vesúvio que chegou até a localidade de Estábia onde estava. O que se sabe de sua vida provém dos escritos de seu sobrinho Plínio, o Moço, que relatou que na tentativa de ajudar os indivíduos de Pompeia, Herculano e Estábia e, estudar o fenômeno natural (erupção vulcânica), seu tio acabou perecendo.

O guia que está presente no site do jogo do LARP, no item 2.3 “Temas sobre a materialidade do mundo romano: possibilidades didáticas”, trabalha assuntos referentes à alimentação, cerâmica e metalurgia, estátua, numismática, oferendas, entre outros. O

⁵⁷ Plínio, o Velho nasceu em Como, na Itália, no ano 23 e foi um filósofo, historiador, naturalista e oficial romano também conhecido como “o apóstolo da ciência romana”.

guia criado pelo LARP é muito válido no sentido de explorar as questões do cotidiano dos moradores que pertenciam ao império romano, pois a maioria dos jogos que tem como temática Roma Antiga se baseiam na questão militar de expansão do império romano. Este jogo é uma outra ótica do dia-a-dia romano baseado em evidências arqueológicas e históricas.

No roteiro proposto pela curadoria procurou-se dialogar com os vídeos produzidos pelo LARP e a narrativa do game. Ao solicitar que o aluno cite aspectos do cotidiano da vida romana, pressupõe-se que ele faça comparações com a vida dele e a sociedade em que vive. Outros aspectos questionam a sociedade e a religiosidade presentes no game. Solicita-se para que o aluno pesquise dados sobre a cidade de Herculano ou Ercolano, confrontando informações do site de arqueologia e outros e discuta com os colegas. Solicita-se também uma pesquisa sobre o vulcão Vesúvio e sobre Plínio, o velho, figura conhecida por relatar os acontecimentos referentes ao desastre.

Analisando o jogo percebe-se que se trata de uma simulação histórica válida, pois a narrativa do jogo foi baseada em estudos do laboratório de arqueologia romana, usando fontes iconográficas, o evento catastrófico do vulcão Vesúvio e também a figura do pensador Plínio o velho, que segundo os relatos teria morrido em decorrência da fumaça do vulcão. Interessante destacar que o personagem principal da narrativa se passa na cidade Herculano, vizinha da cidade mais conhecida pelo desastre do Vesúvio (Pompeia). No jogo que aborda a vida de um escravo (Septimus) que deve completar a lista de tarefas para o seu senhor tendo em vista a festa de homenagem (Vulcanália - em homenagem ao deus Vulcano). Ao invés de abordar a vida do seu senhor, um patrício, ou de um general romano, com seu exército como a maioria dos jogos sobre Roma Antiga, a narrativa foca em conhecer o cotidiano, costumes, religião, a situação social, das pessoas do lugar, o que é válido para refletir que a história é feita por todos. No jogo os personagens não tem face desenhada, o que talvez pudesse ser mudado para cativar mais o jogador. Na dinâmica do jogo, os criadores também poderiam ter confeccionado um mapa mais interativo dos lugares que o Septimius deveria estar para realizar as tarefas. O roteiro didático do jogo é apresentado na figura 18.

Figura 18 – Roteiro didático do “O último banquete em Herculano”.



Jogo digital: O último banquete em Herculano

Caro(a) professor(a): É recomendado ler as orientações, testar o jogo digital antecipadamente, e analisar se é adequado ao nível de entendimento da turma, bem como levantar questões problematizadoras ligadas ao jogo. Tudo isso visa enriquecer sua aula e tornar estes recursos digitais um aliado no ensino-aprendizagem. Este arquivo contém hiperlinks do jogo e outros materiais.

Assunto: Romanos

Palavras-chave: Romanos - Herculano - Vesúvio - moradia

Link do jogo: <http://www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/download/>

Gênero do jogo: jogos educativos - Adventure

Desenvolvedores: Laboratório de Arqueologia Romana Provincial da USP - LARP

Compatível: IOS, Android (smartphone) e download windows e linux

Classificação etária: +10 anos

Comentários: O jogo é muito interessante porque foi produzido com o conhecimento do LARP (Laboratório de Arqueologia Romana Provincial) da USP. Ele parece uma versão do jogo comercial “The Sims”. O primeiro jogo criado pela equipe do LARP explora em 3D aspectos da vida romana cotidiana da cidade de Herculano, que foi destruída pela erupção do vulcão Vesúvio em 79 d.C. Importante destacar que o game foi pensado por uma equipe de pesquisadores diversificada, que cuidaram de temas tais quais a tecnologia de fabricação de produtos cotidianos bem como paisagens complexas e interconectadas. O jogo é compatível para baixar no computador e também em smartphones. Os desenvolvedores informam que não é possível gravar a jogada, portanto é interessante iniciá-lo e finalizá-lo, mas nada impede do professor utilizar alguns aspectos somente, tais como os cômodos da moradia romana, por exemplo. O game é útil por voltar os olhos não só da cidade famosa que foi destruída pelo Vulcão, que é Pompéia, mas destaca outra cidade que também sofreu com a erupção que é a cidade de Herculano, a qual a maioria ainda desconhece. A equipe teve preocupação de buscar transmitir informações fidedignas sobre a cidade de Herculano. O nome da cidade tem ligação com a figura lendária de Hércules, (semideus filho de Zeus equivalente a Júpiter, na mitologia romana). Sua origem está ligada aos antigos povos etruscos da Península Itálica. Vestígios indicam que, sob o comando de Sula, os romanos, enfrentaram resistência à dominação da cidade ocorrida entre 89 e 80 a.C. A cidade passou por uma reestruturação arquitetônica nos governos do imperador Augusto, (assim como Pompéia) mas que foram danificadas pelo terremoto em 62 d.C., e, pela erupção do Vesúvio em 24 de agosto de 79 d.C. A diferença entre os danos do vulcão é que em Pompeia 6 metros de cinzas e lapilli cobriu a cidade, impedindo que novas construções fossem realizadas sobre ela, porém em Herculano foi pior, porque criou uma crosta de tufo vulcânico com espessura variada entre 16 e 25 metros, o que não impediu a edificação de um novo centro, a cidade de Resina, que mais tarde em 1969 voltou a adotar o antigo nome de Herculano. Através das escavações foram encontrados 270 corpos humanos. (Adaptado de “O Que Foi Herculano? Aspectos Históricos E Arqueológicos Da Cidade Romana por Matheus Morais Cruz).

Narrativa do jogo: O jogador controla o Septimus, um escravo romano. O resumo da narrativa de acordo com o texto disponível na página do LARP (<http://www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/documentacao/>)>

“Septimius é o sétimo escravo da família proprietária da Casa do Mosaico de Netuno e Antrite. Na manhã do dia 23 de agosto de 79 d.C., o dominus da Casa demanda uma lista de atividades que Septimius deve cumprir para que ocorra um banquete à noite, pois irão comemorar a Vulcanalia (Festival para o deus Vulcano/Hefesto). Um banquete não é algo simples, e Septimius passa o dia inteiro indo nos lugares para adquirir os materiais e, ao mesmo tempo, interagindo com as pessoas. Já faz alguns dias (mais precisamente, três) que o Monte Vesúvio dá mostras de instabilidade, com tremores esporádicos. No dia 23 de agosto, os tremores aumentaram, mas a vida segue normal em Herculano. Ao final da tarde Septimius retorna à Casa com tudo o que é necessário. O banquete irá ocorrer, mas será o último: o Vesúvio desperta na calada da noite, cuspidando fogo. O destino dos habitantes da cidade é selado, coincidentemente, sob a fúria do deus Vulcano” (Fonte: LARP USP 2018). O jogador controla Septimius e personagens secundários. Há vários desafios para resolver, de forma linear, objetivando conseguir todos os objetos da lista para o banquete. Ao final do cumprimento de todos os objetivos, Septimius retorna para sua Casa. Ao transcórre o banquete, o Vesúvio entra em erupção, não deixando sobreviventes. Interessante destacar que no jogo Septimus encontra o filósofo Plínio, o velho.

Sugestões para trabalhar em sala de aula:

O jogo possui roteiro didático com planos de aula <<http://www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/guia-didatico/>>

1. No jogo é possível identificar vários aspectos da vida na Roma Antiga. Herculano era uma província romana. Como era o cotidiano dos cidadãos de Herculano - a cidade, a casa, a área sacra, o banquete, a economia, a cerâmica, a prataria e o banho? (Assistir aos vídeos que constam junto ao jogo).
2. Investigue sobre a cidade de Herculano no site do LARP <<http://www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/o-que-foi-herculano/>> e confronte com outros sites e discuta com os colegas.
3. Em quais momentos se observa a questão da religiosidade romana? Dentro da moradia, na praça, as oferendas, como os moradores se referiam ao vulcão?
4. Como estava dividida a sociedade romana? Como Septimus prova que era um escravo liberto ao barqueiro?
5. Pesquise sobre o vulcão Vesúvio. Ele ainda está ativo?
6. No jogo Septimus conversa como Plínio (o velho), pesquise a biografia de Plínio o Velho.

Saiba mais:

Vídeo oficial O Último Banquete Em Herculano (Trailer):<https://www.youtube.com/watch?v=ty7oVOFnRro>

Site do LARP da USP

<http://www.larp.mae.usp.br/>

O que foi a cidade de Herculano - ASPECTOS HISTÓRICOS E ARQUEOLÓGICOS DA CIDADE ROMANA por Matheus Morais Cruz

<http://www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/o-que-foi-herculano/>

Narrativas sobre Roma Antiga:

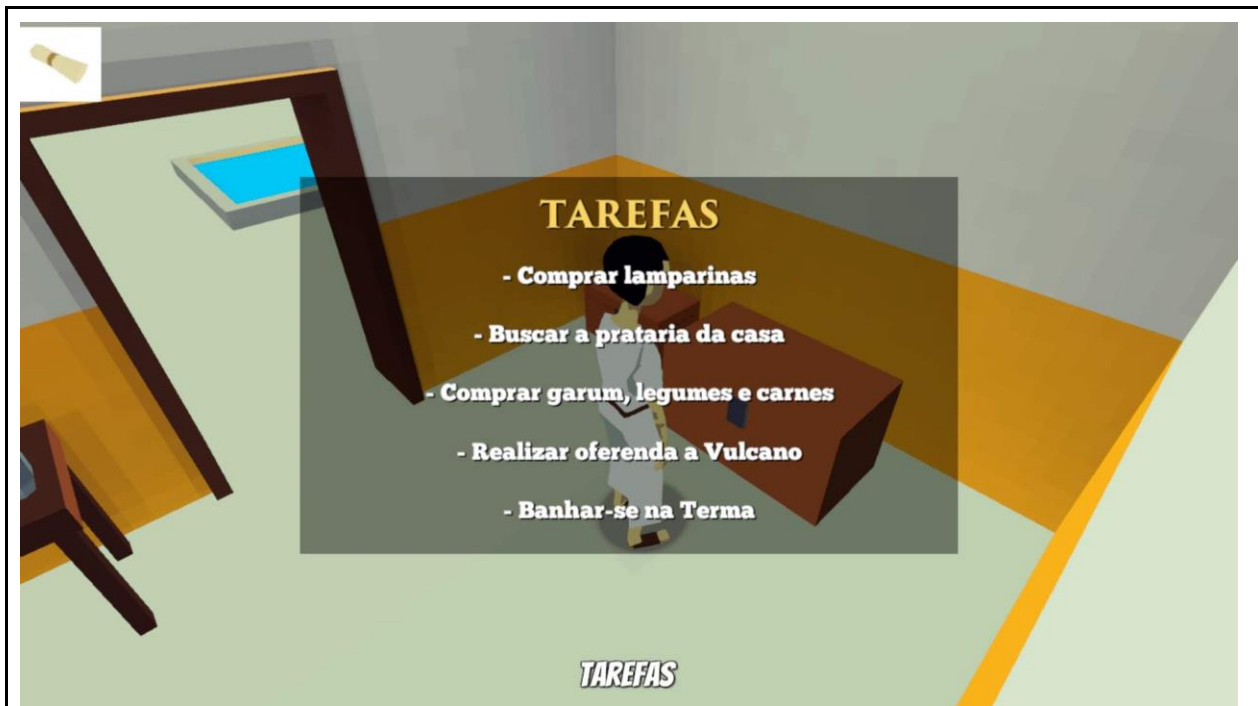
<http://www.larp.mae.usp.br/narrativas/>

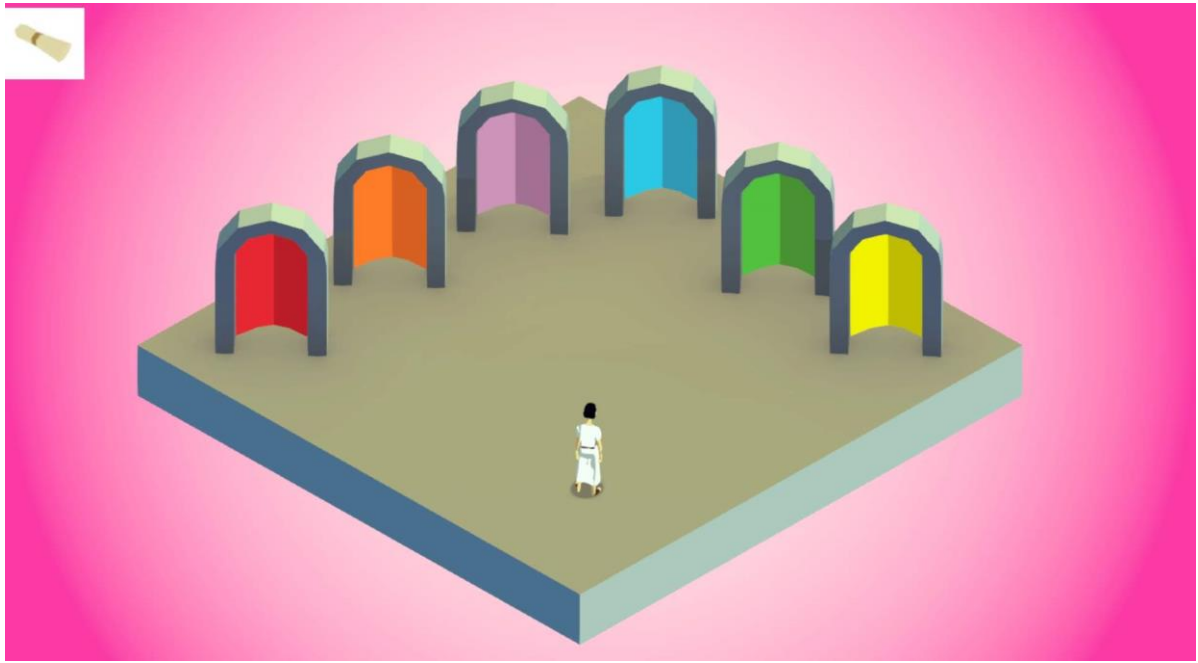
Aplicativo para celular Roma Aumentada

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.LARP.ROMAAUMENTADA>

Série da BBC - A outra Pompéia: vida e morte em Herculano, com Prof. Andrew Wallace-Hadrill

https://www.youtube.com/watch?v=ZWT-dcG_TMM





Telas do jogo "O último banquete em Herculano"

Fonte: Produção da própria autora, 2018.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O professor enfrenta todos os dias desafios em sua jornada em sala de aula. Um deles é a desmotivação dos alunos em aprender, pois muitas vezes as tecnologias de informação e comunicação (TDICs) são muito mais atraentes com seus gráficos, sons, vídeos, interatividade do que ouvir o professor falando em sua aula, e assim, os protestos dos docentes contra o uso da tecnologia acabam por se tornar uma cruzada perdida. Isso deve ser repensando, as TDICs devem ser uma aliada, e não uma adversária.

É necessário ao professor compreender o contexto globalizado que se vive, no qual as relações comerciais, financeiras, sociais e culturais são mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação. O docente que entende que a inserção das TDICs no cotidiano escolar é algo progressivo, mas sem volta, deve procurar formas de integrá-las ao currículo escolar, pois uma das essências da História é compreender pesquisando. Muitas vezes as perguntas referentes à história podem surgir a partir destes espaços (mundo virtual) e neste sentido é importante o professor estar preparado para trabalhar as questões que muitas vezes os usuários de um jogo ou de um filme, por exemplo, podem tomar como verdadeiro. Diante disso, dessas mudanças ocasionadas pelas TDICs requer uma adaptação do trabalho docente para além da transposição didática. Não basta saber história, é preciso entender como os alunos aprendem, em quais espaços eles aprendem, o que aprendem e também o que eles poderiam aprender. Esta é uma das preocupações também da didática da história.

Nesta situação, os games (artefatos originários do contexto da Guerra Fria) influenciaram e ainda se mantém na preferência dos adolescentes. Estes elementos da cultura juvenil são objetos transmídia pois utilizam de vários recursos ao mesmo tempo. Os jogos digitais podem proporcionar o chamado “clima histórico”, como propõe Gumbrecht, isto é uma produção de presença possibilitada por este objeto cultural virtual. Além da aprendizagem tangencial que os games podem possibilitar, a questão da empatia histórica é abordada por muitos professores historiadores como um recurso que pode ser acionado com o uso dos jogos digitais no ensino de história. O desafio do ensino é como proceder para que os jogos digitais possam contribuir para a aprendizagem histórica dos estudantes. O tempo histórico requer um sentido de existência do passado, assim como também o presente, o qual requer um sentimento de pertencimento em relação com sua história. Sabendo disso, o professor deve enfatizar a importância do estudo da História, articulando passado e presente, para que o ensino da história seja “a

interferência de caráter de desenvolvimento cognitivo, capaz de ajudar o aluno a abrir novas portas para a sua capacidade de pensar, definir e atribuir sentido ao tempo”. (CERRI, 2010, p. 270).

As discussões presentes nesta pesquisa mostram que há necessidade da criação de um webcurrículo escolar que estimule a compreensão, a criatividade, autonomia e a reflexão crítica acerca das tecnologias de informação e comunicação presentes no cotidiano. Observei que a temática dos jogos digitais nos manuais dos professores do PNLD 2018 são ausentes, o que evidencia uma possível insegurança e desconhecimento dos autores na hora de debater essa temática pois para muitos, ainda é um campo inexplorado, e assim um assunto que requer mais pesquisas neste âmbito.

Outro ponto relevante quando se trata dos jogos digitais, é a questão da narrativa, um dos pontos centrais dos jogos. A narrativa que envolve o usuário, as diversas possibilidades de situações oferecidas nos games, conquistam seus jogadores, pois possibilitam essa ambientação virtual. A maioria dos jogos apresentados (Huni Kuin, Assassin’s Creed Rebellion e o Último banquete em Herculano) apresentam uma temporalidade linear, utilizando-se de aspectos históricos e sujeitos históricos, e também ficção em seus enredos, o que deve pôr em alerta o professor para diferenciar a narrativa histórica da simulação histórica, bem como a questão do anacronismo nos jogos. Há de se pensar que se a preferência para indicar jogos no site, deveria ser só por jogos educativos, porém os jogos comerciais (muitos estúdios de criação fazem pesquisas históricas e investem para criar a narrativa mais fidedigna), são do cotidiano do aluno e não se pode rejeitar tais aspectos. Nos três jogos citados, a narrativa usa uma linguagem do presente para falar sobre o passado, pois é de mais fácil compreensão. Os três jogos analisados combinam também personalidades fictícias com históricas em suas narrativas que procuram envolver o jogador com design gráficos aprimorados, som ambiente e uma trama bem amarrada. Interessante frisar que no jogo “O último banquete em Herculano” o jogador interage com fontes iconográficas históricas. Com objetivos claros e planejamento o professor pode conseguir sim usar o jogo digital para o ensino de história.

O jogo por si só não é garantia de uma aprendizagem histórica, mas é uma ferramenta que pode auxiliar no caminho, por isso é de suma importância a intervenção do professor para estimular a reflexão, a confrontação, a pesquisa e a busca por inconsistências, pois o jogo apresenta a narrativa, mas quem vai discuti-la com os alunos visando a aprendizagem histórica é o professor. Por isso se pensou no material didático para o professor disponível no site. Reforçando que a utilização do jogo em sala de aula deve ser planejada com cautela pelo professor. Sugere-se estudar o assunto primeiro e

depois utilizar o jogo ou também, partir de comentários sobre o jogo de modo a suscitar a curiosidade dos alunos, e em seguida, trabalhar o assunto e aí utilizar o jogo. Fatores importantes tais como tempo para execução, disponibilidade de recursos tecnológicos e o perfil dos alunos deve ser levado em conta no momento de se utilizar os jogos digitais no ensino de história, pois o jogo deve estimular a reflexão histórica.

O site criado não pretende ser uma receita de bolo, no sentido de dar tudo pronto e ser infalível, mas torna-se uma proposta diferenciada para o professor que deseja diversificar sua prática pedagógica e também para os docentes (imigrantes digitais) se adaptarem ao novo contexto, e adquirir novos conhecimentos, pois como se discutiu, entender um pouco do universo da cultura juvenil ajuda ao professor planejar como vai atingir seus objetivos de aprendizagem.

A intenção do site é que os professores utilizem as propostas, não com o intuito de utilizar o jogo digital simplesmente para fazer uso de uma ferramenta tecnológica, mas, como ponto de partida para refletirem sobre o ensino de história, sobre sua prática, sobre as contribuições que a sequência didática suscitou, bem como o desenrolar do processo em sala de aula, se este foi positivo ou não, e os desafios que enfrentou. Ao compartilhar suas experiências, busca-se enriquecer ainda mais a discussão acerca dos jogos digitais no ensino de história. Para isso, se criou um espaço de debate através dos fóruns de discussão presentes no site.

Outra ramificação que pode surgir com as provocações do material didático do site é a criação de grupos de estudos de professores e alunos sobre os jogos digitais nas escolas, e também em universidades, pois é um assunto que não pode ser ignorado, precisa e deve ser discutido, já que é algo presente na vida das pessoas. Diante disso a reflexão crítica e histórica destes produtos culturais se faz indispensável no contexto escolar.

Sugere-se criar não só grupos de discussão, mas grupos de criação de jogos, que deveriam ser compostos por grupos interdisciplinares de historiadores, professores da educação básica, alunos, programadores, e designers de jogos, que coletivamente construam jogos digitais capazes de proporcionar essa produção de presença, de interação com documentos históricos, que envolvam o jogador com sua narrativa para ir além do jogo, e assim ser uma ferramenta poderosa para ensinar história.

O que se quer frisar é que aprender História também pode ser divertido, e que é possível tornar as aulas de História interessantes de modo a levar o aluno à um encantamento. Isto pode parecer estranho para aqueles que acreditam que a História e a sala de aula não são lugares onde se possa brincar, mas há de se pensar que a História

também se constitui de uma narrativa, que pode envolver, emocionar e sensibilizar e ser uma ferramenta para a construção do conhecimento histórico. Encerra-se esta, a primeira de muitas reflexões que ainda estão por vir, com a citação de Duby (1992, p. 99): “A primeira função do discurso histórico sempre foi a de divertir”.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Durval Muniz de. Fazer defeitos nas memórias: para que servem o ensino e a escrita da História? in: GONÇALVES, Márcia de Almeida (et al.). **Qual o valor da história hoje?** Rio de Janeiro: FGV Editora, 2012. p. 21-39

ACKERMANN, Edit. **Piaget's Constructivism, Papert's Constructionism: What's the difference?** Disponível em https://www.researchgate.net/publication/238495459_Piaget's_Constructivism_Papert's_Constructionism_What's_the_difference> Acesso em 16 jun. 2018.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. Integração currículo e tecnologias: concepção e possibilidades de webcurrículo. In: ALMEIDA, M.E. Et al. **Webcurrículo: aprendizagem, pesquisa e conhecimento com uso de tecnologias digitais.** Rio de Janeiro: Letra Capital, 2014. Disponível em: <https://issuu.com/letracapital/docs/web_curr_culo> Acesso em 30 mai.2018.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. **O currículo na cultura digital.** Seminário sobre Cultura Digital e Educação a Distância. O ensino e a aprendizagem na cultura digital. Data: 9 de agosto de 2016. Postado por CBTeCLE - Centro Paula Souza. Publicado em 24 de ago. de 2016. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=BX4PtIWQ2xE>> Acesso em 30 mai.2018

ALMEIDA, Maria Elizabeth Biaconcini de. Et al. **V Seminário Web Currículo: educação e cultura digital.** São Paulo: PUC-SP, 2017. Disponível em <<http://www.pucsp.br/webcurrículo/anais.html>> Acesso em 30 mai.2018.

ALMEIDA, M.E. B; SILVA, Maria da Graça Moreira. Currículo, tecnologia e cultura digital: espaços e tempos de web currículo. **Revista e-curriculum**, São Paulo, v.7, n.1, abril de 2011.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; VALENTE, José Armando. **Tecnologias e Currículo: trajetórias convergentes ou divergentes?** São Paulo: Paulus, 2011. Disponível em <http://catalogo.educacaonaculturadigital.mec.gov.br/hypermedia_files/live/nucleo_de_bas_e2/medias/files/Capitulo_3_livro_curriculo_TIC.pdf> Acesso em 30 mai.2018.

ALVES, Alexandre; OLIVEIRA, Leticia. **Conexões com a História.** Volume 1, 2 e 3 ensino médio. 3 ed. São Paulo: Moderna, 2016.

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (org.). **Jogos digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências.** Campinas, SP: Papirus, 2016.

ALVES, Lynn et. al. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria et al (Org.). **Gamificação na educação-** São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

AMOROSO, Danilo. **A história dos videogames: do osciloscópio aos gráficos 3D - Tecmundo.** Xbox. Publicado em 16 dez. 2009. <http://www.tecmundo.com.br/xbox-360/3236-a-historia-dos-video-games-do-osciloscopio-aos-graficos-3d.htm>

ANDRADE, Breno Gontijo et. Al. **Empatia histórica em sala de aula: relato e análise de uma prática complementar de se ensinar/aprender a história.** Revista História & Ensino, Londrina, v. 2, n. 17, p. 257-282, jul./dez. 2011.

ARMOR GAMES. **Warfare 1917.** Copyright2005-2016. Disponível no endereço <<http://armorgames.com/play/2267/warfare-1917>> Acesso em 30 mai. 2016.

ARRUDA, Eucidio Pimenta; SIMAN, Lana Maria de Castro. Jogos digitais, juventude e as operações da cognição histórica. In: Selva Guimarães Fonseca. (Org.). **Ensinar e aprender História: formação, saberes e práticas educativas.** 1ed. Campinas: Atomo Alinea, 2009.

ARRUDA, Eucidio Pimenta. **Fundamentos Para o Desenvolvimento de Jogos Digitais - Série Tekne.** Editora Bookman. 2014.

ASSIS, Arthur Alfaix. A didática da história de J. G. Droysen: Constituição e atualidade. **Revista Tempo**, vol. 20 – 2014:1-18.

AZEVEDO, Gislaine; SERIACOPI, Reinaldo. **História: passado e presente.** Volume 1, 2 e 3 ensino médio. 1ed. São Paulo: Ática, 2016.

AZEVEDO, Victor de Abreu. **Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para sua análise pedagógica.** Dissertação de Mestrado em Educação. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2012.

BAHIA, Ana Beatriz. **Desenhando Health Games para não gamers.** IN:ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (org.). **Jogos digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências.** Campinas, SP: Papyrus, 2016.

BANNANRITLAND, B. (2008). **Teacher Design Research: an Emerging Paradigm for Teacher's Professional Development.** In: Kelly, A. E.; Lesh, R.A. & BAEK, J.Y. **Handbook of Design Research Methods in Education: Innovations in Science, Technology, engineering and Mathematics Learning and Teaching.** New York: Routledge.

BELLO, Robson Scarasatti. **O videogame como representação histórica: narrativa, espaço e jogabilidade em Assassin's Creed 2007-2015.** Dissertação de Mestrado – Universidade de São Paulo, 2016.

BENJAMIN, WALTER. **Magia e Técnica, Arte E Política. Ensaios sobre a literatura e a história da cultura.** Vol. 1, Editora Brasiliense, 1987. Disponível em <https://monoskop.org/images/3/32/Benjamin_Walter_Obras_escolhidas_1.pdf> Acesso em 30 de ago. 2018.

BERGMANN, Klaus. A História na reflexão didática. **Revista Brasileira de História.** V. 09, n.19, set.89 a fev.90. São Paulo.

BITTENCOURT; Circe Maria F. **Ensino de História: Fundamentos e Métodos.** São Paulo. Ed Cortez, 2004.

BITTENCOURT; Circe Maria F. Os confrontos de uma disciplina escolar: da história sagrada à história profana. **Revista Brasileira de história**. São Paulo v. 13 n. 25, 26, set. 92, ago93.

BITTENCOURT; Circe Maria F. **O saber histórico na sala de aula**. 12 ed. São Paulo: Contexto, 2017.

BITRO LABS. **Supremacy 1914**. Copyright 2016. Disponível no endereço <<http://br.supremacy1914.com/index.php?id=63&L=5>> Acesso em 30 mai. 2016.

BOMFOCO, Marco Antônio; AZEVEDO, Victor de Abreu. Os jogos eletrônicos e suas contribuições para a aprendizagem na visão de J. P. Gee. CINTED-UFRGS **Novas Tecnologias na Educação**. V. 10 Nº 3, dezembro, 2012.

BOULOS, Alfredo. **História, sociedade & cidadania**. Volume 1, 2 e 3 ensino médio. 2 ed. São Paulo: FTD, 2016.

BRAICK, Patricia; MOTA, Myriam. **História: das cavernas ao terceiro milênio**. Volume 1, 2 e 3 ensino médio. 4 ed. São Paulo: Moderna, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. Programa Mais Educação. **Cadernos Pedagógicos**. Cultura Digital, Secretaria de Educação Básica, 2010. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=12330-culturadigital-pdf&Itemid=30192> Acesso em 01 jun.2018

BRASIL. Ministério da Educação. **Orientações curriculares para o ensino médio - Ciências humanas e suas tecnologias** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006. Volume 3. Disponível em < http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_03_internet.pdf> Acesso em 30 ago.2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Matriz de Referência de Ciências Humanas e suas Tecnologias - ENEM** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2012. Disponível em < http://download.inep.gov.br/educacao_basica/enem/downloads/2012/matriz_referencia_enem.pdf> Acesso em 30 ago.2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Ensino Médio – HISTÓRIA, 2000**. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. Disponível em < <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/cienciah.pdf>> Acesso em 30 ago.2018.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira - INEP. **Matrizes de Referência, 2015**. Disponível em <<http://portal.inep.gov.br/web/guest/matriz-de-referencia>>

BRASIL. Ministério da Educação. **BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR-** Educação Infantil e Ensino Fundamental. Disponível em <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>> Acesso em 27 ago.2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR** - Ensino Médio. Disponível em <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp->

content/uploads/2018/04/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site.pdf> Acesso em 27 ago.2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Guia de Orientação didática, 2012.** Programa Um Computador por Aluno (Prouca). Disponível em <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000016928.pdf>> Acesso em 30 ago.2018.

CAIMI, Flávia Eloisa. **História escolar e memória coletiva: como se ensina? Como se aprende?** Rio de Janeiro: Editora FGV, 2009.

CAIMI, Flávia Eloisa. **Por que os alunos não aprendem História. Reflexões sobre ensino, aprendizagem e formação de professores de História.** Tempo [online]. 2006, vol.11, n.21, p.17-32.

CAIMI, Flávia Eloisa. **Investigando os caminhos recentes da história escolar: tendências e perspectivas de ensino e pesquisa.** In: ROCHA, Elenice (org.). O ensino de história em questão: cultura histórica, usos do passado. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2015.

CAMPOS, Flavio de. Et al. **Oficina de História.** Volume 1, 2 e 3 ensino médio. 2ªed.São Paulo: Leya, 2016.

CECATTO, Daiana Aparecida Fontana. **Jogos eletrônicos sobre a Primeira Guerra Mundial: Uma experiência no ensino e aprendizagem de História.** TCC(especialização) - Universidade Federal de Santa Catarina. Centro de Ciências da Educação. Departamento de Metodologia de Ensino. Educação na Cultura Digital, 2016.

CECATTO, Daiana Aparecida Fontana. **Abordagem das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) nos livros didáticos do professor de História do Ensino Médio do PNLD 2018.** Trabalho acadêmico apresentado ao curso de Pós-Graduação em Ensino Integrado de Filosofia, Geografia, História e Sociologia do Instituto Federal de Santa Catarina – Campus Criciúma, 2018.

CECATTO, Daiana Aparecida Fontana. **Jogos digitais para ensinar História, 2018.** Disponível em <<https://www.jogosdehistoria.net/>> Acesso em 18 jun.2019.

CECHINEL, Cristian. **Avaliação da Qualidade de Objetos de Aprendizagem dentro de Repositórios.** In Objetos de aprendizagem, volume 1: introdução e fundamentos / Organizado por Juliana Cristina Braga. Santo André: Editora da UFABC, 2014.

CERRI, Luís Fernando. Um lugar na história para a didática da história. **História & Ensino**, Londrina, v. 23, n. 1, p. 11-30, jan./jun. 2017.

CERRI, Luís Fernando. Didática da História: uma leitura teórica sobre a História na prática. **Revista de História Regional** 15(2): 264-278, Inverno, 2010.

CERNY Roseli Zen; BURIGO, Carla Cristina Dutra; TOSSATI, Nayara Müller. O currículo na cultura digital: impressões de autores de materiais didáticos para formação de professores. **Revista de Educação Pública.** Cuiabá v. 25 n. 59 p. 341-353 maio/ago. 2016.

CHARTIER, Roger. **A mão do autor e a mente do editor**. Tradução de George Schlesinger. 1 ed. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

CLICK Jogos. **Big Battle Tanks**. Disponível em <<http://www.clickjogos.com.br/Jogos-online/Tiro/Big-Battle-Tanks/>> Acesso em 20 de fev.2019.

_____. **Super Mario Flash 2**. Disponível em <http://www.clickjogos.com.br/jogos/super-mario-flash-2-desert-edition> Acesso em 21 de fev.2019.

COMUNIDADES VIRTUAIS. Centro de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos Digitais Comunidades Virtuais - Universidade do Estado da Bahia. Coordenação Lynn Alves e Carmem Lima. 2002-2017 Disponível em < <http://comunidadesvirtuais.pro.br/cv/>> Acesso em jan. 2017.

COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula**. Curitiba: Appris, 2017.

COSTA, Adriana Keiko Nishida e PAFUNDA, Rosana Akemi. **Jogos Educacionais sob a Perspectiva de Objetos de Aprendizagem**. In: **Objetos de aprendizagem, volume 1: introdução e fundamentos** / Organizado por Juliana Cristina Braga — Santo André: Editora da UFABC, 2014.

COTRIM, Gilberto. **História Global**. Volume 1, 2 e 3 ensino médio. 3 ed. São Paulo: Saraiva, 2016.

CRUZ, Dulce Márcia; MEDEIROS, Fábio. Narrativa e gamificação, ou com quantos pontos se faz uma boa história? In: SANTAELLA, Lucia et.al. **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher, 2018.

CUPANI, Alberto. A realidade complexa da tecnologia. **Cadernos IHU ideias** / Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Instituto Humanitas Unisinos. – Ano 1, n. 1 (2003) -. – São Leopoldo: Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2003.

DOMINGUES, Joelza. **Ensinarhistoria**. Disponível em< <https://ensinarhistoriajoelza.com.br/jogos-de-historia-do-brasil/>> Acesso em 10 ago.2018.

DUBY, Georges. **A história continua**. Lisboa, 1992.

DUTRA, Moises Lima e MACEDO, Douglas Jeronimo. **Curadoria digital: proposta de um Modelo para curadoria digital em Ambientes big data baseado numa Abordagem semiautomática para a Seleção de objetos digitais**. Inf. Inf., Londrina, v. 21, n. 2, p. 143 – 169, maio/ago., 2016.

ELETRONIC ARTS. Battlefield 1, ano 2016. Disponível em <<https://www.ea.com/pt-br/games/battlefield>> Acesso em fev. 2019

ESPÍNDOLA, Marina Bazzo de. **Integração de Tecnologias de Informação e Comunicação no Ensino Superior**: Análise das experiências de professores das áreas de ciências e da saúde com o uso da Ferramenta Constructore /Tese (doutorado) -- UFRJ, IBqM, Programa de Pós-graduação em Química Biológica, 2010. – Rio de Janeiro: UFRJ / IBqM, 2010.

FERREIRA, Emmanoel Martins. **Games, Cinema e Interatividade**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação-XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – UnB – 6 a 9 de setembro de 2006

FONSECA, Selva Guimarães. **Didática e Prática de Ensino de História**. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

FONSECA, Thaís Nívia de Lima e. **História e ensino de História**. 2 ed. Belo Horizonte, Autêntica, 2006.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**. São Paulo, Paz e Terra, 1996.

FORNACIARI, Marco de Almeida. **A guerra em jogo - a Segunda Guerra Mundial em Call of Duty, 2003 -2008**. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal Fluminense, 2016.

GAMES FOR CHANGE. Games for Change: **Dr. James Paul Gee**. Disponível em <<http://http://legacy.gamesforchange.org/bio/james-paul-gee/> Acesso em jan. 2017.

GEE, James Paul. Bons videogames e boa aprendizagem. **Revista Perspectiva**, Florianópolis, v.27 n. 1, pp. 167-178, jan./jun. 2009.

GRANGEIRO, Cândido. **Cenas da história**. Volume 1, 2 e 3 ensino médio. São Paulo: Palavras Projetos Editoriais, 2016.

GROOT, Jerome de. **Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture**. Routledge, 2009.

GUIMARÃES, Selva. **Didática e prática de ensino de História: experiências, reflexões e aprendizados**. 13 ed. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. A presença realizada na linguagem: com atenção especial para a presença do passado. **História da historiografia**. Ouro Preto número 03 setembro 2009.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença – o que o sentido não consegue transmitir**. Tradução de Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro: Contraponto e PUC-Rio, 2010.

GUMBRECHT, Hans Ulrich, **Nosso amplo presente: o tempo e a cultura contemporânea**. Tradução Ana Isabel Soares. 1 ed. — São Paulo: Editora Unesp, 2015.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. Depois de "Depois de aprender com a história", o que fazer com o passado agora? In: NICOLAZZI, Fernando; MOLLO, Helena Miranda; ARAUJO, Valdeci Lopes de (Org.) **Aprender com a história? o passado e o futuro de uma questão**. Rio de Janeiro: Ed. FGV, 2011.

JOGOS DA ESCOLA. Disponível em <https://www.jogosdaescola.com.br/play/>> Acesso em 10 ago. 2018.

JOGOS 360. Jogo Open Lara - Tomb Raider. Disponível em https://www.jogos360.com.br/openlara_tomb_raider.html>. Acesso em fev. 2019.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro, Ed. Objetiva, 2001.

HUIZINGA, Johann. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6 ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

HUNI KUIN. Game. **Huni Kuin: Yube Baitana**, 2016. Jogo sobre o povo Huni Kuin ou Kaxinawá. Disponível em <http://www.gamehunikuin.com.br/>> Acesso em 21 dez.2018.

LEE, Peter. Por que aprender História? **Educar em revista**: Dossiê: História, Epistemologia E Ensino: Desafios De Um Diálogo Em Tempos De Incertezas. Curitiba, Brasil, no. 42, out/dez 2011, Editora UFPR.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2009.

LOPES, André Pereira Leme. Virada digital? Pesquisa histórica no ciberespaço. **Revista Tempo e Argumento**, UDESC, Florianópolis, v. 10, n. 24, p. 136 - 169, abr./jun. 2018.

LOPES, Lucas Roberto Soares. **Jogando com a crítica histórica: as novas tecnologias e o desenvolvimento de “Os Revoltosos”**. Dissertação de Mestrado Profissional em Ensino de História, do Centro de Ciências Humanas e da Educação, da Universidade do Estado de Santa Catarina. Florianópolis, 2016.

LARV. **Jogo da Cabanagem**. Disponível em http://www.larv.ufpa.br/?r=jogo_cabanagem> Acesso em 20 fev.2019.

LIMA, Herzom Viera. **História em jogo**. Site. Disponível em <https://hezromvieira.wixsite.com/historiaemjogo>>. Acesso em mar.2019

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

MENDONÇA, Josimar de. **Jogos Virtuais: Um Caminho Para A Aprendizagem Do Ensino De História**. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação Stricto Sensu - Mestrado Profissional Educação e Docência – PROMESTRE do Departamento de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais, 2016.

MICROSOFT. **Age of Empires: Castle Siege**. Disponível em <https://www.microsoft.com/pt-br/p/age-of-empires-castle-siege/9wzdnrcfjb5l> .Acesso em mar.2019.

MOCELLIN, Renato; CAMARGO, Rosiane de. **História em debate**. Volume 1, 2 e 3 ensino médio. 4 Ed. São Paulo: Editora do Brasil, 2016.

MOITA, Filomena. **Games: contexto cultural e curricular juvenil**. Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação, área de concentração em Educação Comunicação e Cultura da Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2006.

MORAIS, Hugo Albuquerque De. **A Didática Da História Nos Videogames: “God Of War” E Suas Dimensões Frente À Cultura Histórica**. Dissertação Apresentada Ao Programa De Pós-Graduação Em História Stricto Sensu, Da Universidade Federal De Goiás, 2017.

OLIVEIRA, Priscila Chagas; NUNES, João Fernando Iguansi. **Cultura Digital e as Tecnologias da Memória no Ciberespaço**. Trabalho apresentado no GT de História da Mídia Digital, integrante do 10º Encontro Nacional da História da Mídia, 2015. Disponível emfile:///C:/Users/04715606933/Downloads/GTMIDDIG_OLIVEIRA-%20Priscila_%20NUNES-%20Joao.pdf> Acesso em 30 mai.2018.

OLIVEIRA, Joelma Cerqueira de. **Jogo RPG (Role Playing Game) digital “luta e resistência”: uma proposta pedagógica para o ensino de história das rotas do tráfico de escravizados na Bahia**. Dissertação de Mestrado da Universidade do Estado da Bahia, 2017.

PAES, Elizabeth Domiciano; COSTA, Christine Sertã. Coisa de Professor: um incentivo à apropriação da tecnologia educacional por docentes do Ensino fundamental. 2017. **Revista Educação Pública** V. 18, Ed. 6 - 20/03/2018 ISSN: 1984-6290.

PASSOS, Geovana. **Jogos**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <geozinhapassos@gmail.com>.

PEIXOTO, Artur Duarte. **Jogar com a História: Concepções de tempo e História em dois jogos digitais baseados na temática da Revolução Francesa**. Dissertação de Mestrado – Profhistória da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2016.

PELLEGRINI, Marco Cesar, et.al. **#Contato História**. Volume 1, 2 e 3 ensino médio. 1.ed. São Paulo: Quinteto editorial, 2016.

PETRY, Luis Carlos. O conceito ontológico do Jogo. In: ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (org.). **Jogos digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas, SP: Papirus, 2016.

PGB 2018. **Pesquisa Game Brasil**. Disponível em <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>> Acesso em 03 ago.2018

PLAYING HISTORY. Your source for historical games. Disponível em <<http://playinghistory.org/>> Acesso em 01 jan. 2019.

PORTNOW, James. **The Power of Tangential Learning**. Edge Online, (2008). Disponível em:<<https://web.archive.org/web/20110504002930/http://www.next-gen.biz/blogs/thepower-tangential-learning?page=0%2C2>>. Acesso em 18 Jan. de 2019.

PRENSKY, Marc. “**Digital Natives, Digital Immigrants**”, On the Horizon, 9: 1-6, outubro. 2001. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20 Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>> Acesso em 16 abr. 2019.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Editora Senac: São Paulo, 2012.

RAMOS Edla Maria Faust; CERNY, Roseli Zen et. al. **Curso de especialização em educação na cultura digital: documento base** / Edla Maria Faust Ramos ... [et al.]. - 1. ed. – Brasília: Ministério da Educação, 2013.

SANTIAGO, Pedro et al. **Por dentro da História**. Volume 1, 2 e 3 ensino médio. 4 ed. São Paulo: Escala Educacional, 2016.

SANTHIAGO, Ricardo. **O público como protagonista da história**. História, Ciências, Saúde – Manguinhos, 2014. Disponível em: <<http://www.revistahcsm.coc.fiocruz.br/o-publico-como-protagonista-da-historia/>> Acesso em 18 mar, 2019.

SACRISTAN, G. **O que significa o currículo. Saberes e incertezas sobre o currículo**. Ed. Penso. 2013. Disponível em: <<http://www.apeoesp.org.br/sistema/ck/files/10-%20Sacristan-%20Saberes%20e%20Incertezas%20sobre%20o%20Curriculo%20-%20Cap%201.pdf>> Acesso em 30 mai.2018.

SCHMITZ, Maria Auxiliadora. A formação do professor de História e o cotidiano da sala de aula. In: BITTENCOURT, Circe. **O saber histórico na sala de aula**. 12 ed. São Paulo: Contexto, 2017.

SCHWARTZ, Gilson. **Brinco, logo aprendo: educação, videogames e moralidades pós-modernas**. São Paulo: Paulus, 2014.

SENAC. **O Diário de Amanhã – O jogo**. Disponível em <http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/diariodeamanha/> Acesso em fev. 2019.

SIBILIA, Paula. **Redes ou Paredes: a escola em tempos de dispersão**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SICILIANO, Igor. **Site Joga na História**. Disponível em <<https://joganahistoria.com/>> Acesso em mar.2019.

SILVA, Cristiani Bereta da. Jogos digitais e outras metanarrativas históricas na elaboração do conhecimento histórico por adolescentes. **Antíteses**, vol. 3, n. 6, jul. Dez. 2010, p. 925-946.

SILVA, Cristiani Bereta da. Os jogos e o conhecimento histórico no Ensino Fundamental. **XXV Simpósio Nacional De História Da Anpuh – Fortaleza**, 2009. Disponível em <<http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/anpuhnacional/S.25/ANPUH.S25.0323.pdf>> Acesso em 30 ago. 2018.

SILVA, Marcos; FONSECA, Selva Guimarães. Tudo é História: o que ensinar no mundo multicultural? In: SILVA, Marcos; FONSECA, Selva Guimarães. **Ensinar História no século XXI: em busca do tempo entendido**. Campinas/SP: Papirus, 2007. p. 43-64.

SILVA, Kalina; SILVA, Maciel Henrique. **Dicionário de conceitos históricos**. 3 ed. São Paulo: Contexto, 2018.

SOHISTORIA, **Jogos online**. Disponível em <<https://www.sohistoria.com.br/jogos/#>> Acesso em 10 ago.2018.

SOUZA, Renato Fontes de. **Objetos digitais de aprendizagem de História do Brasil para o ensino médio: uma proposta de roteiro avaliativo para o professor curador**. Dissertação de mestrado. PUC São Paulo, 2017.

TELLES, Helyom Viana; ALVES Lynn. Ensino de História e Videogame: Problematizando a Avaliação de Jogos Baseados em Representações do Passado. **XI Seminário SJEEC** (junho de 2015).

TELLES, Helyom Viana; ALVES Lynn. Narrativa, história e ficção: os *historygames* como obras fronteiriças. **Revista Comunicação e Sociedade**, vol. 27, 2015, pp. 303 – 317.

TELLES, Helyom Viana; ALVES Lynn. Ensino de história e Videogame: Problematizando a Avaliação de Jogos Baseados em Representações do Passado. p. 125 a 146. In: ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (org.). **Jogos digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas, SP: Papirus, 2016.

UBISOFT. **Assassin's Creed Rebellion**. Disponível em <<https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed-rebellion/>> Acesso em jan.2019.

VAINFAS, et. al. **História: ensino médio**. Volume 1, 2 e 3 ensino médio. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2016.

VARELLA Flávia Florentino. Verdade, sentido e presença: história e historiografia em Heidegger e Gumbrecht. **Revista OPSIS – Departamento de História e Ciências Sociais da Universidade Federal de Goiás**. Vol. 7, nº 9, jul. Dez 2007, p. 113-126.

VICENTINO, Claudio; VICENTIVO, Bruno. **Olhares da História: Brasil e mundo**. Volume 1, 2 e 3 ensino médio. 1 ed. São Paulo: Scipione, 2016.

WIKIPEDIA. Assassin's Creed. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Assassin's_Creed> Acesso em 20 jan. 2019.

WIX.com. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Editado em abril de 2018 Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Wix.com>> Acesso em 16 jun. 2018.

