

**UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC**

**CURSO DE HISTÓRIA**

**LUCAS NUERNBERG BÚRIGO**

**O USO DE JOGOS ELETRONICOS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA**

**CRICIUMA**

**2016**

**LUCAS NUERNBERG BÚRIGO**

**O USO DE JOGOS ELETRONICOS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado para obtenção do grau de Licenciado no curso de História da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC.

Orientador(a): Prof. Me. Tiago da Silva Coêlho

**CRICIUMA**

**2016**

**LUCAS NUERNBERG BÚRIGO**

**O USO DE JOGOS ELETRONICOS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado pela Banca Examinadora para obtenção do Grau de Licenciado, no Curso de História da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC, com Linha de Pesquisa em Ensino de História e História da Educação.

Criciúma, 08 de dezembro de 2016. (Data da defesa)

**BANCA EXAMINADORA**

Prof. Tiago da Silva Coêlho – Mestre - UNESC - Orientador

Prof. Michele Gonçalves Cardoso -Titulação - UNESC

Prof. João Henrique Zanelatto – Doutor – UNESC

## RESUMO

Este trabalho apresentará alguns desafios no ensino envolvendo a formação do professor e o livro didático além de apresentar linguagem que podem ser utilizadas pelo professor em sala de aula tendo os jogos eletrônicos como tema e linguagem principal do texto, utilizando diferentes artigos e trabalhos de diversos pesquisadores para mostrar como o professor pode utilizar dessa linguagem em sala de aula para obter mais interesse dos alunos e deixa a aula mais interativa e divertida.

**Palavras-chave:** Professor, Livro Didático, Jogos Eletrônicos;

## Sumário

1 INTRODUÇÃO .....	6
2 DESAFIOS ENFRENTADOS PELOS PROFESSORES.....	8
3 O USO DO JOGO ELETRONICO COMO UMA NOVA POSSIBILIDADE DE ENSINO DE HISTÓRIA .....	16
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	30
REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	32

## 1 INTRODUÇÃO

O tema escolhida para esse trabalho é a utilização de jogos eletrônicos para o ensino de história a escolha sobre esse tema veio primeiramente através da sugestão de um professor, após conversar com ele passei a pesquisar sobre o assunto. Além da pesquisa ter me levado a me interessar sobre o tema também tiveram algumas situações onde utilizei os jogos eletrônicos no ensino de história.

Uma dessas situações consistiu num trabalho na disciplina de história da África onde utilizei informações de um jogo chamado Civilizações V para falar de uma civilização africana conhecida como Songhai. Recebi uma nota alta no trabalho.

Algum tempo depois durante o meu estagio 2 utilizei um jogo da segunda guerra mundial chamado Call of Duty 2 Big Red One para explicar as batalhas da guerra em questão e também os desafios que os soldados enfrentavam além de apresentar a tecnologia militar da época. Isso foi feito durante o projeto de extensão e portanto atraiu poucos alunos, mas os que foram gostaram da experiência e soube mais tarde que alguns deles se interessaram mais pela matéria de história.

Atualmente pessoas de todas as idades principalmente, os jovens têm passado muito tempo imersos no mundo dos jogos eletrônicos e adquirindo conhecimento sobre diversos assuntos através deles como, por exemplo, matemática, física, geografia, história e etc. Isso tem levado diversos profissionais a pesquisarem sobre o assunto e utiliza-lo no ensino. Seguindo essas pesquisas, o principal objetivo desse trabalho é a possibilidade do uso de jogos eletrônicos no ensino de história. Ao utilizar esses jogos para demonstrar o conteúdo de história levando os alunos a apreenderam sobre a história enquanto se divertem com os jogos eletrônicos.

Na pesquisa e produção desse trabalho utilizei diversos pesquisadores tais como Marieta Moraes de Ferreira, João Henrique Zanelatto e João Batista Bitencourt, Dra. Vania Ribas Ulbricht e Rafael Savi, Cristini Bereta da Silva, Vitor de Abreu Azevedo, Helenice Mirabelli Cassino Ferreira e Dilton Ribeiro do Couto Junior, Juliana Santana Moura e por último mas não menos importante Tairine Vieira Barros Monteiro, Cláudia Dolores Martins Magagnin e Cláudia Helena dos Santos. Além desses trabalhos também pesquisei e utilizei alguns jogos eletrônicos que foram *Assassins creed (2007 a 2015)*, *Dragon age (2009 a 2014)* *Age os Empires (1997 a 2005)*, *Re-*

*mission (2006), Global Conflits: Palestine (2007), Innova 8 (2007) e Rome Total War (2004)*. Sendo esse último o principal utilizado nesse trabalho.

Apesar dos varios jogos pesquisados e de eu ter acesso a muitos deles eu optei por escolher o Rome Total War como o principal jogo desse trabalho por eu já o ter instalado em meu computador e portanto facilmente acessível mais também por outros motivos.

O Rome:Total war desenvolvido pela The Creative Assembly e distribuído para computador pela Activision .Este jogo é o terceiro da franquia total war mas o primeiro que coloca o jogador no controle de batalhas épicas ao contrário de seu antecessor Shogun total war que tinha como tema principal o Japão feudal onde o jogador controlaria hordas de samurais e arqueiros que se enfrentariam em grandes batalhas mas não passou disso pois segundo a crítica de jogadores o gráfico dos soldados fazia parecer mais um disputa de insetos no jardim de casa invés de batalhas épicas como fora prometido. No entanto a Creative Assembly não desistiu e eventualmente criou o Rome. (Tecnundo Games, Rome: Total War.)

Segundo o site Tecnundo a criação desse jogo deu aos jogadores o que eles queriam um cenário aceitável com cenas que lembram as batalhas produzidas nos filmes e personagens que podem ser vistos individualmente em vez de uma tela em cima das tropas que mostra um monte de pontinhos se batendo. Com uma faixa etária de no mínimo 12 anos ele agradou e muito os fãs de jogos de estratégia inclusive foi utilizado por dois programas de televisão para recriar grandes batalhas da antiguidade.

O sucesso criado pelo Rome foi tão grande que além de ser considerado o jogo de estratégia do ano (2004) também deu a Creative Assembly o incentivo de continuar a produzir outros jogos da série Total War.

Sendo assim dividi esse trabalho em dois capítulos o primeiro irei discutir sobre alguns desafios do ensino falando principalmente sobre o livro didático e como a economia interfere em sua criação e a formação do professor mostrando os desafios enfrentados por eles e no segundo capítulo irei apresentar a minha pesquisa sobre os jogos eletrônicos, o porquê devemos utilizá-los em sala de aula e como podemos utiliza-los.

## 2 DESAFIOS ENFRENTADOS PELOS PROFESSORES

Antes de falar sobre os jogos e seu uso na educação, irei apresentar alguns desafios que os professores enfrentam no ensino tentar socializar seu conhecimento para as pessoas principalmente os jovens nas escolas.

Ao abordar esse assunto verifiquei que existem dois principais desafios para o ensino: o livro didático e o professor. O primeiro é o professor, pois, depois de formados muitos profissionais de história se afastam do meio acadêmico,

O distanciamento dos professores com o mundo acadêmico provoca uma defasagem no conhecimento, uma vez que esses não se mantêm atualizados das discussões mais recentes ocorridas no campo de saber que trabalham.” (BITTENCOURT, ZANELATO, 2012, p.259).

Essa defasagem provocada pelo profissional do ensino de história está ligada ao acomodamento com o conhecimento que tem e não dialoga mais com o meio acadêmico ou procura uma pós-graduação ignorando as novas teorias e inovações da disciplina de história. Um estudo feito pelo professores João Batista Bittencourt e João Henrique Zanellato que entrevistaram diversos professores constatando que grande número deles não dialogava com o meio acadêmico há mais de 15 anos.

Além do acomodamento existem outros problemas envolvendo o professor como, por exemplo, o despreparo de algumas pessoas que são contratadas para serem professores de determinadas disciplinas como a de história e não são formadas naquela área e portanto não sabem socializar o conhecimento de maneira adequada recorrendo exclusivamente ao livro didático, que é outro problema que será discutido mais a frente, sem buscar outras fontes ou não possuem as condições de lidar com os alunos a qual ficam responsáveis. No entanto vale ressaltar que não são todos os professores que tem esses problemas existem muitos outros professores que fazem o melhor trabalho possível com o que tem e isso inclui o livro didático discutida mais a frente, pois dependendo da estrutura da escola o livro didático acaba por ser o único material disponível para o ensino e esses profissionais do ensino tendem a trabalhar da melhor maneira possível.

Marieta de Moraes Ferreira discute a formação do professor e aponta em sua pesquisa que nos anos 30 foi criado um dos primeiros cursos de formação de

professores de história. Buscando-se uma maneira de equilibrar a pesquisa com as atividades de ensino e assim formar professores com uma sólida formação historiográfica e ao mesmo tempo com os recursos necessários para o exercício de suas atividades docentes.

No entanto essa proposta não funcionou como deveria, pois nas décadas seguintes apenas foram formados transmissores de conhecimento, ou seja, alguém com o objetivo de apenas socializar o conhecimento sem abrir nenhuma discussão com o conteúdo. Essa prática pendurou ao longo dos anos 1950 e 1960.

Com o estabelecimento da ditadura militar houveram mudanças no sistema de ensino no Brasil. A reforma universitária feita em 1968 levou a criação de cursos de curta duração, aumento no número de vagas em instituições particulares e a organização em departamentos a fim de gerar eficiência burocrática. E em 1971 o ensino básico foi alvo de uma nova legislação que via a educação como uma ferramenta de desenvolvimento econômico e segurança nacional.

O treinamento de professores caracterizava-se pela introdução de elementos técnico-pedagógicos no ensino público, como a massificação de conteúdos através de livros didáticos, técnicas de estudo dirigido, novos contornos curriculares e conteúdos técnico-profissionalizantes. O objetivo era possibilitar o acesso a habilidades básicas, que consolidariam um contingente de profissionais minimamente capacitados para o ingresso no mercado de trabalho.” (FERREIRA, 2008, p.87)

Esses profissionais minimamente capacitadas chegavam aos alunos totalmente despreparados e transmitindo apenas conhecimentos pré-estabelecidos sem qualquer diálogo crítico.

A partir dos anos 1990 começaram a discutir os problemas do ensino, no caso do ensino de história o que tem apresentado constantes preocupações é a integração das formações do professor e do pesquisador, essa preocupação e sua maioria não vem da organização curricular e sim na persistência da maioria dos cursos de história tem em valorizar o pesquisador em detrimento do professor. (FERREIRA, 2008, p11.)

Um último ponto a se citar sobre a formação do professor é a baixa remuneração que os docentes dos ensinos fundamental e médio recebem, isso desencoraja muitos profissionais formados a pegar um cargo de docente e acaba

por optar pela área da pesquisa, além da carga horária de serviço ser muito alta para pouca remuneração.

Outro problema é o livro didático, esse material é extremamente, as vezes o único, utilizado pelos professores em sala de aula. Esses livros didáticos vem para as escolas com o conteúdo sucinto, ou seja, ele é resumido e/ou com diálogos desatualizados quando comparados com o meio acadêmico. Além da demora que o conteúdo, trabalhado nos livros didáticos, tem para sair da academia e chegar a sala de aula.

As pesquisas acadêmicas precisam virar livros, estes livros serão sintetizados e incorporados à os livros didáticos para somente aí alcançar os professores de História. (...)

A produção de um saber, teórico ou temático, de leitura crítica da sociedade, quando retorna à sociedade, sua análise já não produz o mesmo efeito do momento em que foi elaborada, pois as relações do mundo social já se alteraram e aquele conteúdo perdeu, em grande medida, seu sentido contestatório. (BITTENCOURT, ZANELATO, 2012, p259-260)

Essa situação que deveria levar o professor à buscar outras fontes de conhecimento para socializar e discuti-lo em sala, mas nem sempre acontece pois como foi visto antes alguns professores não buscam novas ideias apenas mantem o que o livro didático apresenta e se prende na função de transmissão de conhecimento sem a discussão.

Além desses desafios há também a recepção dos professores para com o conteúdo, como visto antes alguns professores de história depois de graduados se distanciam do mundo acadêmico e se desinteressando das novas ideias e com a chegada desses conhecimento não possuem formação para transmiti-los em sala de aula o que acarreta num ensino precário.

Conhecimentos produzidos na academia chegam à escola, a questão é como eles eram trabalhados, visto que os profissionais que os ministravam não possuem os aportes metodológicos e epistemológicos para apreendê-los em suas complexidades, pois estavam, há muito tempo, distantes das discussões que reverberavam nesses novos saberes. (BITTENCOURT, ZANELATO, 2012, p260)

De acordo com Marieta de Moraes Ferreira a estruturação do livro didático tem desafios a enfrentar quanto ao conteúdo neles impresso, ela ressalta as críticas feitas na revista época em 2007 na qual são analisados trechos dos livros de Mario Schmidt e apontado algumas falhas. Essas falhas veriam a ser o modo parcial como alguns assuntos são retratados como a revolução cubana, o liberalismo, o comunismo e o capitalismo. Isso criou um questionamento sobre o que ensinar e como escrever os conteúdos necessários nos livros pedagógicos.

Para além desses problemas intrínsecos às obras, há que se levar em conta também a pressão feita pelas editoras, o que pode influenciar na escolha dos livros. Com grandes esquemas de distribuição, as empresas mais bem estruturadas têm vantagens sobre as menores. É importante destacar ainda que, não obstante as tentativas de universalização dos materiais didáticos, o PNLD continua a apresentar problemas estruturais. Muitas escolas não recebem os livros escolhidos, e outras sequer recebem livros. (FERREIRA, 2008, p.81)

Depois da doação do Guia e dos PCNs os livros didáticos passaram a ser feitos na linha do “politicamente correto” com o intuito de retirar qualquer visão negativa que se tinha das minorias, Afrodescendentes e Indígenas, essa linha do “politicamente correto” apesar de ter criado materiais corretos segundo a linguagem avessa a preconceito, manteve a existência de materiais irregulares do ponto de vista historiográfico, sendo assim como afirmou Ferreira livros didáticos “politicamente corretos” não significam bons livros de história. (Ferreira, 2008, p81-p82).

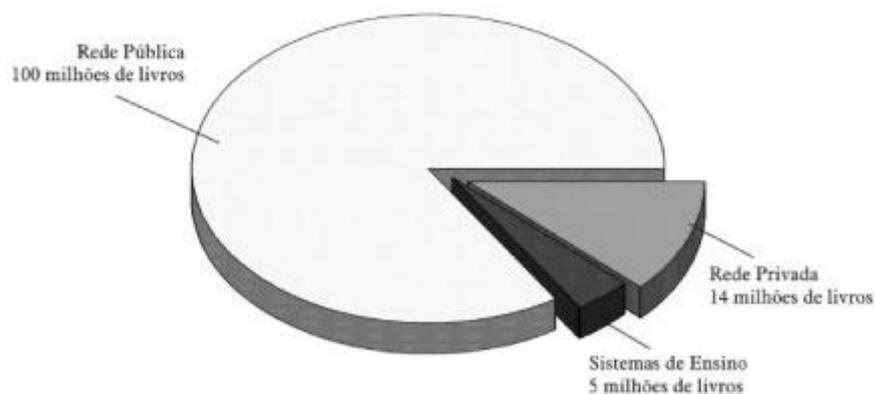
O que a autora quis dizer com o politicamente correto foi que apesar dos livros didáticos terem acrescentado as minorias eles continuaram a produzir material irregular do ponto de vista historiográfico.

Além do desafio sobre o que escrever nos livros didáticos a autora traz a questão econômica na formação do material pedagógico. Ela aponta que o material produzido para ser comprado pelo setor público pouca importância se tem pela orientação metodológica ou a ideologia contida em uma coleção didática e mais a sua capacidade de venda e aceitação no mercado. Nesse contexto o livro didático assume o papel de mercadoria sujeita a interferências no processo de produção e venda. (Ferreira, 2008, p5)

Os professores também participam da seleção dos livros didáticos a serem utilizados no colégio escolhendo aquele que mais poderá agregar o ensino dos alunos.

Ao falar do mercado econômico dos livros didáticos a autora demonstra com um gráfico a divisão de programas que receberam os materiais comprados no ano 2007 com o orçamento de 900 milhões de reais:

### Dimensionamento dos mercados



Fonte: PNLD e PNLEM 2008

Esse gráfico apresentado por Ferreira ilustra a quantidade de livros distribuídos entre a rede privada, a pública e o sistema de ensino. Sendo a rede pública a com a maior quantidade de livros requisitados com o número de 100 milhões de livros seguido a rede privada com apenas 14 milhões e o sistema de ensino em último com 5 milhões. Ressaltando a grande quantidade de livros requisitado pela rede pública dá para se especular a quantidade de dinheiro recebido pelas editoras devido a essa quantidade de livros.

O que nos leva ao gráfico a seguir também trazido pelo texto de Ferreira onde se apresenta o faturamento de mercado dos anos de 2005 e 2006 ou seja os anos anteriores ao gráfico acima:

### Faturamento do mercado por setor editorial 2005/2006

Setor	Faturamento (R\$)	
	2005	2006
Didáticos	945.548.907,21	872.137.954,60
Obras gerais	562.502.252,70	615.917.103,26
Religiosos	231.291.140,26	242.138.755,91
Científicos, técnicos e profissionais	384.696.545,33	418.550.460,26
Total	2.124.138.845,50	2.148.744.274,03

Fonte: Câmara Brasileira do Livro, relatório de julho de 2007

Ao contrário do primeiro Gráfico que mostrava a quantidade de livros distribuídos esse mostra o faturamento de livros no mercado, e isso chama a atenção para os livros didáticos que apesar de ter tido uma queda de faturamento de um ano para o outro se manteve com a maior renda de todos, isso serve para demonstrar o quanto é lucrativo o mercado de livros didáticos.

Apesar de ser de 2005 e 2006 já dá uma ideia de como é lucrativo trabalhar com livros didáticos e o porquê das editoras interferem tanto na produção de livros didáticos.

O faturamento das editoras e o volume do mercado de livros didáticos mostram claramente que é importante pensar a natureza múltipla desse tipo de livro: ou seja, ele deve atender a exigências didático-pedagógicas e também a demandas mercadológicas. (Ferreira 2008, p83)

Portanto leva-se a acreditar que para as compras dos livros didáticos pouco importa a orientação metodológica ou a ideologia contida numa coleção, o que importa é a capacidade de venda e aceitação no mercado. Sendo assim o livro assume um papel quase exclusivo de mercadoria, sujeito a múltiplas interferências no processo de produção. (Ferreira, 2008, p83)

As editoras também se preocupam com a não aprovação de suas obras e, dependendo do porte da empresa, pode leva-la a falência por esse motivo são

formados grandes conglomerados editoriais que lançam mais de uma coleção e assim se prevenir de uma eventual reprovação. (Ferreira, 2008, p84)

Um último ponto a destacar sobre os livros didáticos é o sistema de ensino que se originou nos cursos de pré-vestibulares em meados de 1970, esse sistema passou a produzir materiais didáticos que tinham a intenção de cobrir todo o currículo escolar. Assim era adquirido pelas escolas modelos fechados com coleções de livros e materiais, avaliações e suporte pedagógico. O que causa preocupações é o fato de passarem por qualquer avaliação, ou seja, é um grande número de livros e apostilas que não passam por qualquer tipo de avaliação que ateste sua qualidade e pertinência. Também as escolas particulares adquirem livros que em muitos casos não levam a avaliação produzida pelo PNLEM. (Ferreira, 2008, p84)

Ao atualizar os dados de Ferreira para o ano de 2015 nota-se uma queda do faturamento, pois segundo o jornal online o globo foi cerca de 12,5% o valor de faturamento dos livros no mercado editorial brasileiro essa que se deve a dois fatores, O primeiro o crescimento do PIB em 30% e o segundo a crise econômica a qual o país enfrenta. Mesmo assim os livros didáticos mantem um alto valor de mercado cerca de 2,54 bilhões de reais.

Esses são dois dos problemas que o ensino de história deve superar para melhorar a aprendizagem dos alunos em sala, mas não é para generalizar. O professor apesar de existirem professores que abandonam o meio acadêmico, não se atualizam e ficam dependentes do livro didático, também existem os professores que se atualizam quando as novas teorias, não se afastam do meio acadêmico e procuram novas formas de socializar e estimular o conhecimentos aos alunos além do livro didático, pois apesar do livro didático ter os defeitos citados acima e ser o único meio de ensino usado por muitos professores ele não pode responder sozinho pela qualidade do ensino. Outras linguagens devem ser utilizados pelo educador para cativar os alunos e se interessarem mais pelas aulas.

Esses materiais de ensino diferenciado podem ser coisas que os alunos vem no dia a dia com filmes, imagens, músicas e até os jogos de vídeo games, pois essas coisas estão diariamente convivendo com os alunos e eles aprendem muito

com elas o professor só tem que saber como utilizar tais meios alternativos de ensino.

O filme por exemplo, é uma ótima linguagem de ensino pois como existem diversos títulos com temas históricos que o professor pode usar em sala de aula desde que tenha o cuidado com o preparo dos alunos para o que vão assistir, ou seja, deve socializar nas aulas o conteúdo discutido no filme antes de passá-lo e chamar a atenção dos alunos nos momentos o qual aparece o que é discutido em sala e depois de passá-lo abrir um momento de discussão para saber o que os alunos apreenderam e tirar as dúvidas que tiverem. Assim além de ensinar também estará utilizando um objeto que pode vir a fazer os estudantes terem interesse na disciplina.

As imagens como fotografias, pinturas, desenhos e etc. podem ser utilizados pelo professor em sala de aula pois elas podem representar situações, pessoas ou eventos da história humana. Inclusive os livros didáticos utilizam gravuras e desenhos em parte de seus textos para exemplificar ou representar o que o texto fala de um determinado acontecimento na história. Claro que se o professor não tiver o cuidado ao trabalhar com isso ele pode vir a causar o desentendimento dos alunos no que se quer ensinar, ou seja, os alunos podem não entender o que o professor quer dizer com a aquela imagem que ele está apresentando ou não entenderão o que as imagens dos livros querem dizer apesar das legendas (quando tem) nelas. Por isso o professor deve estar atento e sempre explicar o que aquela gravura ou desenho ou fotografia significa, seu contexto e porque foi feita assim o aluno ao observar essas gravuras saberão do que se trata.

E as músicas também são uma ótima alternativa para se utilizar em sala de aula. Não se pode esquecer de que o professor deve sempre explicar aos alunos o motivo da música o que o artista quis dizer com aquela letra, o que estava acontecendo no lugar onde a música foi feita, ou seja assim como é com a imagem e o filme com a música deve-se sempre explicar o conteúdo antes de utilizá-los e não se esquecer de abrir um momento de discussão para tirar dúvidas e ver o que os alunos apreenderam com essas possíveis linguagens de ensino.

E por último um outro material que pode ser utilizado no ensino são os jogos de vídeo game ou jogos eletrônicos que é algo muito presente na vida e cultura dos jovens de hoje. No capítulo seguinte esse possível material de ensino será tratado

com mais ênfase e aprofundamento que os outros materiais justamente por ser o tema principal desse trabalho. Será explicado o motivo do uso em sala de aula, além de maneiras de utiliza-lo e também serão apresentados alguns títulos de jogos que podem ser aproveitados em sala de aula com uma explicação sobre esses títulos como a história por traz deles, seu desenvolvimento, público alvo e como o professor pode trabalha-lo no ensino.

### **3 O USO DO JOGO ELETRONICO COMO UMA NOVA POSSIBILIDADE DE ENSINO DE HISTÓRIA**

Porque deveríamos estudar os jogos eletrônicos e encontrar formas de utilizá-los para o ensino?

Diversos pesquisadores que discutem os jogos eletrônicos e o ensino, tem chegado a mesma conclusão.

Os Jogos Eletrônicos já fazem parte de nossa cultura há décadas, e têm grande destaque contemporâneo. Podemos perceber esse fato em suas crescentes vendas, na sua repercussão em nossas formas de compreendermos e de nos expressarmos no mundo, como em suas relações com as demais formas de arte, como no caso das músicas ou mesmo dos filmes que são inspirados em Jogos Eletrônicos, assim como na enorme quantidade de produtos a eles relacionados, como roupas, acessórios, alimentos, brinquedos, etc. (Azevedo, 2012, p.19)

Os jogos eletrônicos têm adquirido cada vez mais espaço na vida de jovens e adultos, essa indústria de mídia e entretenimento tem superado até o setor de música quanto a faturamento no mercado. Com um faturamento bilionário os jogos têm assumido um papel de destaque na cultura contemporânea, isso tem levado diversos pesquisadores a fazer estudos sobre o porquê de eles serem tão atraentes e que impacto eles causam na vida das pessoas. (SAVI, ULBRICHT, 2008, p.1)

Além dos dois pesquisadores citados é consenso entre os especialistas que devido ao grande sucesso atingido pelos jogos eletrônicos, eles acabaram se tornando parte da cultura da nossa sociedade e estão cada vez mais presentes na vida cotidiana de muitos jovens (principalmente) e adultos, ocupando cada vez mais horas diárias;

Devido a sua atração muitos jovens tem dedicado várias horas de suas vidas para viajar nos mundos digitais dos jogos eletrônicos, essa ação tem levantado reclamações de pais e professores que gostariam que seus filhos e alunos tivessem maior dedicação, a mesma atenção e tempo que tem para com os jogos em seus estudos. (SAVI, ULBRICHT, 2008, p.2)

Por causa dessa atração gerada pelos jogos muitas pessoas, com diferentes formações na área da educação, tem pesquisado meios de criar e utilizar jogos eletrônicos para o ensino, além de procurar saber porque esses jogos são tão atrativos, assim buscando uma ligação entre o estudo e o lazer.

Essa atratividade vem a ser as possibilidades que os jogos apresentam. Essas possibilidades são, em grande medida, a possibilidade de transportar os jogadores para lugares diferentes e até mesmo não mais existentes. Esses lugares podem ser desde Roma no auge do império Romano até uma Londres dos dias atuais, ou uma terra de fantasias, o espaço e outros planetas, até mundos paralelos. Eles também permitem ao jogador assumir o papel de diversos personagens, pode ser um jogador de futebol ou um soldado da segunda guerra mundial, um astronauta ou um alienígena de uma espécie extremamente avançada, um guerreiro viking ou um deus. As possibilidades são infinitas.

Com isso muitas pesquisas têm sido feitas para procurar maneiras de utilizar esses jogos eletrônicos, que já fazem parte da nossa cultura e que são divertidos para os jovens tomando grande parte de sua vida diária, para a utilização na educação.

Essas ideias acabaram por gerar dois tipos de jogos eletrônicos: os jogos educativos – voltados principalmente ao ensino sem fins lucrativos em sua maioria – e os jogos comerciais – que visam principalmente o lazer e o lucro das vendas.

Sendo que os jogos possuem um número básico de componentes necessários que são: o personagem do jogador e seu papel na trama do jogo; as regras; metas e objetivos à serem alcançados; quebra-cabeças, desafios e problemas à serem resolvidos; história; interação do jogador com o ambiente e os demais personagens do jogo; estratégias e resultados. Utilizando-se dessas características têm se desenvolvido jogos educativos, ou seja, jogos com objetivo pedagógico onde o foco é o ensino.

Esses jogos educativos levam os estudantes à desenvolverem uma série de habilidades e estratégias além de causar um efeito motivador tais habilidades seriam a facilidade de aprendizado; desenvolvimento de habilidade cognitivas; o aprendizado por descoberta; experiências de novas identidades; socialização; comportamento expert e coordenação motora. Apesar de ser difícil encontrar um único jogo que englobe todas as potencialidades apresentadas pode-se demonstrar uma série de benefícios da utilização desse tipo de jogo no ensino. (SAVI, ULBRICHT, 2008, p.3)

Os jogos digitais podem ser, e em alguns lugares até são, utilizados em diferentes níveis de ensino. A seguir serão apresentados alguns exemplos de jogos educativos que podem ser utilizados em sala de aula.

O primeiro tem questões ligadas a saúde, chamado de *Re-mission* nele o jogador controla um nano robô que é injetado no corpo de um paciente com câncer e deve lutar contra as células cancerígenas ao mesmo tempo de ter que informar a medica dentro do jogo sobre a saúde do paciente. Esse jogo foi criado pela organização sem fins lucrativos HopeLab que visa informar os diferentes tipos de câncer que existem, como funciona o tratamento e a importância de realizá-los. O alvo principal são as pessoas vítimas dessa doença, mas outras pessoas podem utiliza-lo para se informar e também ensinar sobre os diferentes tipos de câncer. (SAVI, ULBRICHT, 2008, p.6)

O segundo trata de questões políticas e sociais com o nome de *Global Conflicts: Palestine* onde o jogador assume o papel de um jornalista que acaba de chegar em Jerusalém e deve publicar artigos sobre a guerra entre Israel e a Palestina. O jogo possibilita a interação com os dois lados do conflito. Podendo ser utilizado para ensinar história, cidadania e ciências sociais referenciando temas como direitos humanos, terrorismo e funcionamento da mídia em zonas de conflito. Desenvolvido pela Serious Games Interactive. (SAVI, ULBRICHT, 2008, p.6)

O terceiro e último exemplo é o *Innova8*, jogo desenvolvido pela IBM para ajudar os estudantes universitários a desenvolver habilidades de negócios e tecnologias de informação. Ele coloca o jogador dentro de um ambiente empresarial visualizando como a tecnologia e as estratégias de negócios afetam o desempenho de uma empresa. Ele permite ao jogador analisar processos da empresa, identificar

gargalos e explorar cenários antes de implementar determinadas tecnologias. (SAVI, ULBRICHT, 2008, p.6)

Apesar dos jogos educativos serem uma ótima maneira de ensinar muitos professores tem dificuldade de encontrar e/ou utilizar bons jogos, o principal problema é que esses jogos educativos são desenvolvidos com viés de aprendizagem não atraindo a atenção dos estudantes por serem pouco divertidos e se tornarem repetitivos e cansativos.

Existem alguns pontos a serem destacados que indicam porque os jogos digitais educativos não cativam muito os alunos e professores: A maioria dos jogos educacionais é muito simples em relação aos vídeo games comerciais de competição e não atendem as expectativas dos alunos mais exigentes, já acostumados com a sofisticação dos jogos de entretenimento; As tarefas propostas são repetitivas, por exemplo, efetuar somas ou exercitar a memória continuamente, de forma que o jogo se torne chato muito cedo; As tarefas são muito pobres e não possibilitam uma compreensão progressiva dos conteúdos; A diversidade de atividades é severamente limitada dentro do jogo, normalmente concentrando o aprendizado numa única habilidade, ou então, na acumulação de conteúdos homogêneos. O conteúdo e estilo de muitos jogos são projetados para alunos do sexo masculino, o que pode fazer com que as alunas não se sintam interessadas e não se engajem nos objetivos de aprendizagem propostos; A existência de requisitos técnicos em alguns programas dificultam a execução, como a instalação de *plugins* ou módulos especiais; Em alguns casos, a linguagem de determinados jogos pode ser incompatível com a faixa etária dos alunos. (SAVI, ULBRICHT, 2008, p.7-8)

Esses, além de outros problemas sobre os jogos educativos, dificultam seu uso na educação, mas não impedem nem os excluem de ser uma área à ser explorada pelos atuais e futuros professores.

Além dos jogos educativos existem os jogos de cunho comercial feitos por empresas que criam produtos educacionais divertidos e dinâmicos, mas falham com a aprendizagem que o aluno pode adquirir desses jogos, pois como o objetivo dessas empresas é a produção de algo lucrativo ele pouca atenção é dada no que os alunos estão aprendendo com o que eles lançam no mercado.

Alguns desses jogos comerciais transportam o jogador para mundos magníficos e cheios de fantasia, outros os colocam na direção de veículos rápidos e/ou poderosos, outros os mergulham em batalhas alucinantes, cheias de tiroteios e adrenalina, e tem aqueles que os levam numa viagem através da história. Todas essas viagens e mais, levam os jovens a se sentirem atraídos por esses jogos fazendo com que eles percam várias horas de seus dias imersos nesses mundos

digitais e como já dito anteriormente, acarretando reclamações de pais e professores. (SAVI, ULBRICHT, 2008, p.2) Então surge a pergunta porque os jogos educativos não chamam tanta atenção quanto os jogos comerciais sendo que a produção deles é parecida?

Isso porque os jogos educativos seguem uma ordem linear e as vezes repetitiva onde a resposta para os desafios que aparecem durante os jogos não possibilitem diferentes respostas já os jogos comerciais abrem uma ampla gama de diferentes meios de superar esses desafios e uma outra questão que torna os jogos comerciais tão atrativos é a forma como o sujeito emerge para a trama digital, sendo fruto da relação que estabelece com o jogo. Sempre muito atentos e concentrados na ação dos personagens, os jogadores adentram de forma intensa o mundo digital e experimentam a sensação de imersão por meio de diversos recursos que vão da utilização dos controles e tomadas de câmera até o envolvimento com a trama do jogo. Onde cada ação do jogador controla como a história do jogo vai se desenrolar. (FERREIRA, 2009, p.4)

Um exemplo desse tipo de imersão e ação do jogador na história é o jogo chamado de *Dragon Age II* onde o jogador escolhe o sexo do personagem, aparência (estilo de penteado e a cor, cor dos olhos, altura), estilo de combate (feiticeiro, assassino ou guerreiro) e a origem (se era um herói, monarca ou um vilão) e no desenrolar do jogo suas decisões e respostas durante a interação com outros personagens podem decidir como a história do jogo vai se desenrolar e como será sua relação com outros personagens.

Esse é apenas um exemplo entre muitos outros jogos que trazem o fascínio as pessoas principalmente os jovens. Mas como podemos utilizar esse tipo de jogo para ensinar?

Os Jogos Eletrônicos apresentam ainda inúmeras características que facilitam o aprendizado de conteúdos e o desenvolvimento de habilidades por parte de seus jogadores.

Muitos Jogos Eletrônicos apresentam no contexto do jogo histórias inspiradas em fatos históricos, ou romances, que poderiam ser abordados como forma de ambientação e/ou de conteúdo para as aulas de história, português e literatura. Há jogos que retratam diferentes modalidades esportivas de forma realista podendo ser levados para as aulas de Educação Física escolar, como forma de

abordar o ensino do esporte e seus elementos, como suas regras e sistemas de jogo, ou como outra forma de prática do esporte e do jogo; necessitam também da constante elaboração por parte do jogador de diferentes estratégias e táticas para as soluções dos problemas neles enfrentados, valorizando assim a exploração de diferentes possibilidades para a solução dos desafios encontrados por meio de tentativa e erro sem riscos reais ao jogador, característica que facilita a aprendizagem; simulam diferentes tarefas da realidade, como pilotar aviões (são utilizados como simuladores para o treinamento de pilotos de aviões comerciais ou militares), dirigir carros, administrar os recursos de uma cidade, também auxiliam no aprendizado de línguas estrangeiras, pois necessitam do conhecimento e do aprendizado de outras línguas em que se encontram disponíveis os jogos, podendo ser abordados pelos professores de língua estrangeira. (AZEVEDO, 2012, p.18)

Existem diversas pesquisas que indicam como utilizar diferentes tipos de jogos comerciais para ensinar os conteúdos das escolas e universidades mas vou me ater apenas nos de história. Como havia dito antes existem jogos comerciais que te levam a viajar na história esses jogos tem feito sucesso entre os jogadores entre eles existem franquias famosos como a do *Age of Empires*, *Assassins Creed*, *Company of Heroes*, a serie *Total War* e também jogos únicos como o *World of Warships*. Esses jogos com temas históricos podem ser utilizados pelo professor para mostrar como possivelmente eram construídas as cidades antigas, como eram as batalhas em diferentes eras da história, as vestimentas e costumes de determinados povos e até quebrar alguns paradigmas que os alunos desenvolvem sobre uma determinada época.

Por exemplo Cristiani Bereta da Silva (2010) conduziu uma pesquisa onde ela levou o jogo *Age of Empires II* para alunos do ensino fundamental, cerca de 20 estudantes entre meninos e meninas de 12 a 14 anos, onde eles puderam comparar o que eles acreditavam ser o mundo medieval, cheio de dragões, feiticeiros, princesas em apuros, com o mundo medieval que o jogo traz onde se deve preocupar com a defesa de seu feudo, criar plantações onde os servos vão trabalhar e o jogo ainda não representa nenhuma criatura mitológica ou sobrenatural.

Na primeira etapa ela questionou os alunos sobre o que eles sabiam do período conhecido como idade média. Todos disseram saber algo sobre o período através de filmes, livros, as aulas e os jogos de vídeo game.

Na segunda etapa ela apresentou o jogo para os alunos e depois os questionou sobre o que eles acharam dele e a resposta de todos foi que era um jogo histórico pois tratava de coisas antigas e quando ela questionou sobre os dragões que são inexistentes no Age of Empires II muitos não souberam o que falar e os que falaram disseram que eles eram apenas lendas.

Com um jogo como esse o professor pode apresentar como supostamente era o desenvolvimento do feudo na chamada idade média, existem jogos parecidos com esses *Age of Empires* e outros da mesma franquia que podem ser utilizados do mesmo jeito.

Um exemplo sobre jogo histórico que demonstra as vestimentas, costumes e construções é *Assassins Creed* uma franquia extremamente famosa no mundo todo onde o jogador assume o papel de um personagem fictício pertencente a uma ordem fictícia com o objetivo de derrotar a ordem dos templários e proteger a população da opressão. Ele ocorre em diversas épocas diferentes da história onde o jogador assume um personagem diferente em cada jogo. No desenrolar da história se encontra muitos personagens históricos com os quais pode-se interagir e eles irão de ajudar ou prejudicar, além deles com o personagem pode-se andar pelas cidades onde ocorre as histórias.

O jogo foi desenvolvido pela empresa francesa Ubisoft, Para a produção desse jogo os produtores viajavam até a localidade onde ocorrerá a trama, pesquisam sobre a história da época, como era a cidade naquele período e os personagens históricos que aparecerão, etc. Eles fazem isso indo em arquivos e bibliotecas, conversando com historiadores e especialistas sobre pessoas, locais, roupas e costumes sobre o período utilizado e só depois produzem o jogo.

Esse jogo é excelente para conhecer locais como a França da Revolução Francesa, Florença e Veneza durante a renascença, os Estados Unidos durante a independência ou até a Inglaterra vitoriana durante a revolução industrial. Mas o professor tem que tomar cuidado para que os alunos não tomem aquilo que eles presenciam no jogo como verdade, ele deve prepará-los para ao mostrar os jogos eles entendam que se trata de uma visão de um grupo de pessoas sobre uma época específica da história.

A seguir será apresentado um jogo da série total war que trata do período da República Romana até o Império e será mais profundamente trabalhado o jogo, seu desenvolvimento, sua utilização em sala de aula para ensinar Roma antiga e as vantagens e desvantagens de utilizá-lo.

O nome desse jogo é *Rome: Total War* desenvolvido pela The Creative Assembly e distribuído para computador pela Activision. Este jogo é o terceiro da franquia *Total War*.

A criação desse jogo deu aos jogadores o que eles queriam um cenário aceitável com cenas que lembram as batalhas produzidas nos filmes e personagens que podem ser vistos individualmente em vez de uma tela em cima das tropas que mostra um monte de pontinhos se batendo. Com uma faixa etária de no mínimo 12 anos ele agradou e muito os fãs de jogos de estratégia inclusive foi utilizado por dois programas de televisão para recriar grandes batalhas da antiguidade.

O tema do *Rome: Total War* como o título sugere vem a ser o Império Romano mais especificamente o período do início das guerras púnicas até a morte do imperador Augustus, ou seja da ascensão do território romano durante a república passado para o império e finalizando no auge do período imperial.

Nele o jogador deve escolher entre as três facções de Roma que estão disponíveis (Os Júlio, Os Brutos e os Cipiões) cada um possui o mesmo objetivo expandir as fronteiras do território romano e chamar a atenção do senado para a sua facção, as construções e as unidades militares são as mesmas para eles, exceto a unidade de gladiadores cada uma das três facções possui o próprio tipo de gladiador, a diferença consiste nas missões do senado.

Independente de qual facção o jogador escolha as outras duas ficam sobre o controle do computador e elas irão se expandir em direção dos territórios a os quais foram designados, ao comparar os territórios a serem ocupados no jogo com os territórios ocupados pelo império romano originalmente pode-se constatar que eram os mesmos territórios isso mostra a preocupação de manter historicamente as conquistas territoriais romanas.

Feito a escolha sobre a facção um vídeo irá contar sobre a facção sua história, objetivos e o que ela pensa sobre as outras depois se inicia a conquista, após um tempo o jogador chegará a um número razoavelmente grande de territórios e terá adquirido muita influência no senado conquistado os cargos importantes isso

irá gerar inveja e inquietação nos demais membros no senado que enviarão missões cada vez mais difíceis de completar e com menos frequência.

Se não completar as missões ou estiver passando por problemas de ordem pública as punições impostas pelo senado serão mais violentas, apesar dos problemas que o senado pode causar as conquistas que adquirir aumentarão o apoio do povo a sua facção e, isso, permite que você domine Roma e tome a cidade com sua isso acarretará na primeira guerra civil do império romano onde o objetivo passa a ser o de tomar a cidade e derrotar as outras duas facções se tornado o Imperador do Império Romano.

Após concluir a história principal com qualquer uma das três facções iniciais o jogador pode escolher começar uma história nova ou campanha como é dito e ao fazer isso pode selecionar qualquer uma das facções anteriores ou escolher uma das facções novas que são liberadas.

Outro ponto interessante é que a história segue um roteiro que não define certas datas de eventos históricos como por exemplo as guerras púnicas, ela segue uma linha interrupta anunciando certos eventos como mudanças religiosas deixando o jogador livre para avançar nas conquistas sem a necessidade de seguir as datas pré-determinadas de guerras, ou seja pode-se entrar em guerra com qualquer um a qualquer momento. Ou seja o jogador é livre para escolher que rumo vai tomar para conquistar os diversos territórios do jogo.

Apesar dessa linha que a história do jogo segue existem alguns pontos que definem o período da história do império romano em que o jogo entre eles está a reformulação do exército feito pelo cônsul Mario por volta de 107 a.C. onde os romanos formaram seu exército profissional e abandonaram o meio de formação de tropas que consistia em recrutar soldados em tempos de guerra do meio do povo. Outro ponto é transição de República para Império que inicia quando sua facção domina Roma.

Existem três diferentes maneiras de se jogar o Rome Total War, a campanha, as batalhas histórica e as batalhas customizadas. Como foi explicando antes a campanha te dá liberdade para escolher qualquer facção disponível após a escolha ocorre uma introdução sobre a facção escolhida e depois se inicia a campanha

A estratégia em turnos permite cada jogador na sua vez distribuir diferentes ordens após cada uma delas ele passa a sua vez para o jogador seguinte que dá as mesmas ordens só que seguindo sua própria estratégia. Cada ordem consistem em:

Administração das cidades onde jogador deve controlar a ordem pública, buscando fazer o que for necessário para deixar a população feliz, administrar as finanças de cada cidade, controlando os impostos e os gastos com construção e exército.

Movimentação de tropas acontece quando o jogador envia o exército para o alvo andando uma distância limite por turno que corresponde a 6 meses no tempo do jogo ao chegar no destino deve-se escolher se irá atacar de imediato, esperar alguns turnos ou recuar se o alvo for uma cidade, e se for outro exército deverá escolher entre batalha em tempo real, resolução automática, ou seja é calculado qual exército vencerá a batalha automaticamente ou recuar.

A distância percorrida pelas tropas depende muito das condições do terreno também interfere na movimentação a composição do exército, portanto os fatores de movimentação das tropas são muitas a serem levados em consideração quando estiver planejando suas jogadas.

Além do exército e das cidades existem três personagens com funções e ordens a serem dadas que se diferem dos outros. Eles são o diplomata, o espião e o assassino cada um se movimenta da mesma maneira que o exército no mapa mas eles possuem funções totalmente diferentes um dos outros.

Por último uma preocupação que o jogador constantemente tem durante a campanha é a facção chamada de Rebeldes eles são formados por bandidos, gladiadores e/ou cidadãos revoltados, desertores, piratas ou exércitos remanescentes de facções derrotadas. Eles aparecem em qualquer lugar e eles atacam pequenas unidades militares, diminuem a renda das cidades ao atrapalharem o comércio e desestabilizam a ordem pública ao estarem presentes em território amigo.

Outro modo de jogo é o das batalhas históricas onde estão representadas algumas batalhas históricas como a batalha do Trébia onde Aníbal derrotou o general romano Públio Cornélio Cipião. Todas as batalhas históricas são bem introduzidas através de narração e passeio pelo cenário, com apresentação da região, situação de guerra e exércitos. E em algumas batalha é detalhado a situação

do exército e em que ponto o combate se encontra, além de sugerir meios de concluir a batalha com sucesso. O interessante desse modo de jogo é que o jogador é posto no comando do exército que perdeu a batalha historicamente e o desafia a vencê-la.

Como exemplo dessas batalhas cita-se a batalha da floresta de Teutoburgo onde tribos germânicas massacraram três legiões do império romano. Nela o jogador assume o comando das tropas romanas e deve sobreviver a emboscada germânica além de levar um certo número de tropas romanas junto com o general até a cidade fortificada nas proximidades. Um detalhe importante é que se recebe o controle do exército somente quando os germanos já estão em cima das suas tropas.

Outro exemplo, é a batalha da Gergóvia onde o pro cônsul Júlio César foi derrotado pelos Gauleses comandados por Vercingetórix, nela o jogador assume o papel de Júlio César e deve tomar a cidade fortificada dos Gauleses e mantê-la por 3 minutos enquanto rechaça as forças inimigas e novamente só se assume o comando das tropas quando os Gauleses já cercaram as unidades romanas.

Mas não são todas as batalhas em que se comandará o exército perdedor na Batalha do Lago Trasimeno irá comandar as forças de Aníbal contra as tropas romanas de Caio Flamínio, nela Aníbal executou uma emboscada que resultou na derrota dos romanos e o jogador estará no comando dessa emboscada decidindo qual seria a melhor hora de atacar.

Essas e outras batalhas históricas estão presentes no jogo com a diferença que se jogar no multijogador serão apresentadas outras batalhas históricas, vale ressaltar que a campanha não tem modo Multijogador. Ou seja, ela é jogada por um único jogador e portanto não há a possibilidade de convidar outras pessoas para se jogar. No entanto as batalhas históricas e as batalhas customizadas podem ser jogadas por mais de uma pessoa ao mesmo tempo.

E o último modo de jogo é o das batalhas customizadas onde o jogador pode criar suas próprias batalhas em 34 cenários diferentes, esses cenários representam cidades, campos abertos, montanhas e pontes.

Ainda há a possibilidade de escolher qualquer facção do jogo e escolher qualquer unidade dessa facção para a batalha os números de soldados variam dependendo das configurações do computador em que o jogo foi instalado, independente disso as possibilidades de inventar os conflitos e os exércitos

envolvidos é quase ilimitada tanto que segundo o site tecmundo programas de televisão usaram esse modo de jogo para recriar conflitos históricos.

Além desses modos o jogo apresenta muitos pontos interessantes que podem ser analisados como, por exemplo, as caixas de textos que trazem informação sobre construções das cidades nelas aparecem a função, o histórico e no caso das militares quais unidades são treinadas ali.

Existem textos sobre as 7 maravilhas do mundo antigo com a história dessa maravilha e quais as bonificações que ela dá a facção que a tiver sobre controle exemplo o colosso de rodes que aumenta em 20% o comércio por navios.

E por último essas caixas de tempos em tempos informal sobre acontecimentos de cunho mundial como a formação do exército romano profissional ou então mudanças religiosas principalmente as ligadas ao cristianismo.

A popularidade desse jogo levou a The Creative Assembly a produzir expansões pra esse jogo além de novos títulos total war. As expansões do Rome total war são duas a primeira é chamada de Rome total war: Barbarian Invasion e a segunda expansão é chamada de Rome Total war: Alexander.

Agora surge a pergunta como utilizar um jogo desse em sala de aula? Já que esse é o tema desse trabalho. Devido ao seu tempo histórico e a mecânica de criação e movimento do jogo existem alguns meios de utilizá-lo em sala.

O primeiro vem a ser a movimentação dentro das cidades. Nela o professor pode movimentar uma câmera dentro de uma cidade do jogo que não esteja sobe ataque ela pode ser desde uma vila de “bárbaros” até a própria Roma assim se estiver ensinado sobre a arquitetura das cidades romanas da época pode mostrar isso em 3D para os alunos, pois quando a cidade não está sobre ataque pode-se observar a população andando nas ruas bem como as construções se pareciam isso dá os alunos uma perspectiva de uma cidade da época sendo ela romana ou de qualquer outro povo.

O problema é que tens de desenvolver a cidade jogando, dominar algumas dessas cidades e se quiser mostrar as cidades de outros povos tem que começar uma campanha com cada povo para poder mostrar a cidade segundo a perspectiva daquele povo. Além de que elas são versões digitalizadas das originais, feitas

através de como os produtores do jogo imaginavam que elas fossem portanto não se pode tomar como inteiramente verdadeiras e as pessoas que se observa na cidade só ficam andando na rua sem interação uns com os outros ou com os edifícios.

Outro ponto a ser utilizado são as batalhas históricas nelas se o professor estiver falando de alguma batalha ou sobre algum personagem histórico que esteve envolvido nelas ele pode apresentá-las para a turma e escolher se deixa ela ocorrer como historicamente aconteceu ou ele pode desafiar os alunos a tentar mudar o resultado da batalha e com o modo de *Custom Battle* pode-se recriar a batalha que quiser.

O problema nesse caso é que assim como as cidades essa é uma recriação digitalizada da perspectiva dos produtores da batalha além de que com a possibilidade da livre movimentação permite que se mude o resultado da batalha que escolher.

As caixas de texto dão um meio interativo e divertido de ensinar sobre as 7 maravilhas do mundo antigo, as unidades militares de diferentes povos bem como os costumes desses povos e o mapa é também uma forma interativa de viajar pelo mundo romano.

Novamente tem o problema da digitalização e perspectiva dos produtores e também tens de jogar o jogo para poder abrir possibilidades de uso e como foi visto no primeiro capítulo tem alguns professores que não se atualizam em sua área de trabalho quanto mais utilizar uma linguagem tão nova quanto essa e também devido a interferência do jogador a campanha muitas vezes não segue a ordem histórica do acontecimentos.

Apesar de alguns problemas que aparecem não deixa de ser uma nova linguagem de ensino a ser utilizada pelo professor é só questão de saber o jeito certo de utilizá-la. O aprendizado pode vir de qualquer lugar e momento na vida do aluno e os jogos fazem parte dessa vida e um jogo como o Roma pode ser utilizado pelo professor para explorar esse momento da história e os alunos podem fazê-lo em casa ao adquirirem o jogo.

As concepções de aprendizagem apresentadas pelos professores centram-se nas teorias construtivistas, onde a aprendizagem aparece como aquisição ou construção de conhecimento. Podendo ocorrer não apenas na escola ou sala de aula, mas em qualquer lugar e momento. (Moura, 2010, p.8)

Devido a essa ideia de que a aprendizagem pode vir de qualquer lugar, muitos professores reconhecem que os jogos, além de facilitarem a aquisição de conteúdo, contribuem também para o desenvolvimento de uma grande variedade de estratégias que são importantes para a aprendizagem, como resolução de problemas, raciocínio dedutivo e memorização. (MCFARLANE; SPARROWHAWK; HEALD, 2002 apud SAVI, ULBRICHT, 2008, p.4). Outros benefícios dos jogos e simuladores incluem a melhoria do pensamento estratégico e *insight*, melhoria das habilidades psicomotoras, desenvolvimento de habilidades analíticas e habilidades computacionais (MITCHELL; SAVILL-SMITH, 2004 apud SAVI, ULBRICHT, 2008, p.4).

Também alguns jogos online, que são disputados em equipes, ajudam a aprimorar o desenvolvimento de estratégias em grupo e a prática do trabalho cooperativo. (GROS, 2003 apud SAVI, ULBRICHT, 2008, p.4). Os jogos promovem o desenvolvimento intelectual, já que para vencer os desafios o jogador precisa elaborar estratégias e entender como os diferentes elementos do Jogo se relacionam (GROS, 2003 apud SAVI, ULBRICHT, 2008, p.4). Também desenvolvem várias habilidades cognitivas, como a resolução de problemas, tomada de decisão, reconhecimento de padrões, processamento de informações, criatividade e pensamento crítico (BALASUBRAMANIAN; WILSON, 2006 apud SAVI, ULBRICHT, 2008, p.4).

Desenvolvem a capacidade de explorar, experimentar e colaborar, pois o feedback instantâneo e o ambiente livre de riscos provocam a experimentação e exploração, estimulando a curiosidade, aprendizagem por descoberta e perseverança (MITCHELL; SAVILL-SMITH, 2004 apud SAVI, ULBRICHT, 2008, p.4). Crianças e jovens que jogam vídeo games se tornam *experts* no que o jogo propõe. Isso indica que jogos com desafios educacionais podem ter o potencial de tornar seus jogadores *experts* nos temas abordados (VANDEVENTER; WHITE, 2002 apud SAVI, ULBRICHT 2008, p.4)

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho provou-se ser difícil de se fazer pois por ser algo relativamente novo quanto a discussão sobre o uso dos jogos pra o ensino muitos textos encontrados falavam basicamente a mesma coisa, por isso encontrar textos que discutissem o assunto de maneira diferenciada foi difícil e também alguns textos se provaram um desafio quanto ao entendimento principal mente os textos utilizado no primeiro capítulo, mas apesar das dificuldades foi muito interessante trabalhar com esse assunto, pois além de chamar a atenção para os problemas do ensino de história envolvendo o professor, que se afasta do mundo acadêmico e não se atualiza sobre novas descobertas, e o livro didático, cujo a produção está sujeita ao mercado econômico e portanto o dinheiro que decide como será o livro didático ocasionado na fabricação de material insuficiente. Mas também apresentei sugestões de como auxiliar o professor em sala, e ainda aprendi mais sobre os jogos eletrônicos e que existem diversos pesquisadores trabalhado e produzindo teorias sobre o uso dos jogos eletrônicos para o benefício dos jovens.

No entanto apresentar os jogos como uma nova linguagem a ser utilizada no ensino não é uma tarefa fácil, pois apesar de os jogos estarem disponíveis na internet gratuitamente ou então para ser vendidos na mesma e em lojas o acesso ainda é restrito apenas a aqueles que possuem estrutura para isso.

Pessoas que não tem acesso a internet ou mesmo a televisão não terão acesso aos jogos e nem poderão utiliza-los e o mesmo vale para as escolas. Pois se a escola não tiver uma estrutura capaz de utilizar os jogos como uma sala de informática ou até mesmo uma televisão o uso do jogo se torna impraticável. E o fato de ser uma pesquisa recente não ajuda muito pois esse material não possui uma metodologia própria, mas não deixa de ser útil e é algo que poderá ser explorado por professores e pesquisadores.

E se possível futuramente fazer trabalhos mantendo essa temática onde possa utilizar desse recurso que é os jogos eletrônicos para ensinar os alunos não somente na matéria de história mas em outras disciplinas também pois com o avanço da tecnologia e a popularidade dos jogos eletrônicos os jovens tem passado mais tempo com essa linguagem e o professor que souber utilizá-la poderá

despertar o interesse dos estudantes em sua matéria, pois esse campo é relativamente novo e portanto ainda a muito com o que trabalhar.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Azevedo, Victor de Abreu. Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para sua análise pedagógica. Florianópolis. 2012

Da Silva, Cristini Bereta. Jogos digitais e outras metanarrativas históricas na elaboração do conhecimento histórico por adolescentes. Florianópolis. 2010.

Ferreira, Marieta de Moraes. Desafio do ensino de história. Rio de Janeiro. 2008

Ferreira, Helenice Mirabelli Cassino. Junior, Dilton Ribeiro do Couto. Jogos eletrônicos e educação: um diálogo possível com a escola. Rio de Janeiro. 2009.

Monteiro, Tairine Vieira Barros. Magagnin, Cláudia Dolores Martins. Araújo, Cláudia Helena dos Santos. Importância dos jogos eletrônicos na formação do aluno. Anápolis. 2010

Moura, Juliana Santana. Jogos eletrônicos e professores: primeiras aproximações. Salvador. 2009

Ulbricht, Dra. Vania Ribas. Savi, Rafael. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. Florianópolis. 2008

Zanelatto, João Henrique. Bitencourt, João Batista. O ensino de história: uma outra batalha. Criciúma. 2012

## JOGOS E SUPORTES ONLINE

BioWare. Dragon Age II. Plataforma: PC. Canadá: Electronic Arts 2011

Creative Assembly. Rome Total War. Plataforma: PC. Reino Unido: Activision, 2004

Jogos Uol, Rome: Total war. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/analises/pc/ult398u160.jhtm>. Acesso em 10 de novembro 2016

Tecmundo Games, Rome: Total War. Disponível em <http://games.tecmundo.com.br/rome-total-war/analise.htm>. Acesso em 10 de novembro de 2016

Ubisoft. Assassins creed série. Plataforma: PC. França: Ubisoft 2007-2015