

# **Confluências entre jogos digitais e o ensino de História**

## **Introdução**

[...] a forma pela qual a História é apresentada nos produtos contemporâneos, sobretudo midiático [...] é menos analítica que hipermidiática. O passado é componente nostálgico das produções televisivas, cinematográficas, musicais e dos jogos digitais. [ARRUDA e SIMAN 2009]

Conforme destaca Arruda e Siman [2009] na epígrafe acima, a História tem sido, há alguns anos, a fonte para qual o teatro, as obras literárias, o cinema, a mídia televisiva e tantas outras recorrem para retroalimentar suas tramas. No caso do cinema, a relação existente com a História data de mais de um século [NAPOLITANO 2006] e títulos memoráveis até hoje são exibidos nas salas de aula como: Danton: o processo da revolução [1982], O nome da rosa [1986], 1492 - A Conquista do Paraíso [1992], A lista de Schindler [1993], Carlota Joaquina: princesa do Brasil [1995], A Odisséia [1997], dentre outros. Já na mídia televisiva o resultado da aproximação com a História ficou conhecido como os ‘trabalhos de época’ que começaram a aparecer apenas na década de 70, lançando sucessos de audiência conhecidos até hoje no Brasil e, em alguns casos, em vários países do mundo, como: Escrava Isaura [1970], Ciranda de Pedra [1981], Sinhá Moça [1986], Direito de Amar [1987], Vida Nova [1988], Xica da Silva [1996], Terra Nostra [1999], Chocolate com Pimenta [2003], entre outros.

Pode-se afirmar que, os jogos digitais descobriram a história como fonte antes de a História os descobrir como linguagem para o processo de ensino-aprendizagem. Isso significa que acontecimentos e fatos históricos foram introduzidos no universo dos jogos digitais, antes mesmo de os docentes e pesquisadores pensarem em fomentar aprendizagens através deles nos últimos anos. Muito embora esses jogos já fizessem parte da vida de seus discentes, que recorrem a essa mídia quando podem: seja na sala de aula, escondido do docente, durante o intervalo das aulas (ou recreio), em casa trancado no quarto, na casa de amigos e parentes, ou nas Lan Houses.

O uso da História pelos jogos digitais seguiu o mesmo caminho dessas duas mídias, aliando conteúdos históricos e ficção, o que possibilitava, não apenas a visualização, mas também a interação, ou até mesmo, a imersão nos ambientes simulados. Cabe aqui ressaltar, que, antes mesmo de ser utilizada nos jogos com formato digital, a História já era utilizada como fonte dos jogos no formato ‘analógico’ (conhecidos também como jogos de tabuleiro). Destacam-se, entre esses jogos: Risco [1957], War [1972], Yatzi

[1983], Cabral: descobrimento e criação [2000], Age of Mythology: The Boardgame [2003], Alexander [2003], Age of Heroes [2003], Angus - Batalhas Medievais [2004], War of the Ring [2004], Band of Heroes [2005], Conquistadores [2006], War Império Romano [2007], Quéops: uma aventura no Egito [2008], dentre outros.

### **1- História nos jogos digitais**

A História sempre forneceu temas para a construção de jogos. Talvez o mais conhecido seja o jogo de tabuleiro conhecido como “Risco”, inventado originalmente em 1957, inspirado nas conquistas Napoleônicas. [...] Risco introduzia uma das combinações lúdicas mais eficazes: combinar a gestão de recursos limitados, como unidades militares, com a conquista ou ocupação de territórios. (CARVALHO E PINICHEIRO, 2009)

Uma característica básica de muitos desses jogos é a simulação de guerras, que demandam dos jogadores habilidades, planejamento estratégico e tomada de decisão tática como fator determinante para se vencer. Por isso, também são denominados de jogos do estilo estratégia, jargão emprestado do contexto militar, que supera o fator sorte e aleatório presente em outros modelos de jogos. Apesar de os jogos de tabuleiro certamente contribuírem para resgatar e ensinar o passado, eles não fornecem o mesmo tipo de interação dos jogos digitais, que simulam contextos históricos através dos recursos que lhes são disponíveis como: efeitos especiais, sistema de câmeras, perspectiva em 2 ou 3D, textos, imagem em boa resolução e sistema de som e vídeos, etc.

Mesmo com o surgimento desses jogos, com tantos recursos na plataforma digital, os jogos de tabuleiro não deixaram de existir e nem de ser fabricados, devido a uma parcela do público que não abre mão de jogá-los, por acreditar que promovem mais integração, são mais baratos (em comparação com os digitais) e não precisam de consoles ou outro tipo de plataforma. A coexistência desses dois formatos de jogos é uma prova que vai de encontro à retórica da revolução digital, propagada na década de 90, na qual se disseminava a ideia de que as tecnologias emergentes eliminariam por completo as antigas para adquirir seu espaço, assim como os seus consumidores.

Dessa forma, apesar de muitas crianças, jovens e adultos preferirem jogar jogos digitais, os analógicos ainda conquistam vários adeptos por vários países do mundo e, inclusive, despertam o interesse de pesquisadores para desenvolvê-los. Este é o caso do Núcleo de Estudos do Patrimônio e Memória da Universidade Federal Santa Maria – RS, que iniciou uma linha de produção de jogos de tabuleiro com fundo histórico, tendo

por objetivo principal incitar o interesse pela História tanto em educandos como em educadores. Resultam dessa empreitada, que reuniu diferentes saberes, os jogos: *Reviva: Guerras Guaraníticas* (destaca a guerra entre índios missioneiros contra as tropas portuguesas e espanholas) e *As Cartas do Corso* (o objetivo é trabalhar com diversos conflitos ocorridos na América desde sua “descoberta” até o processo de independência).

Foi a partir da introdução de narrativas um pouco mais elaboradas do que os primeiros jogos, que os acontecimentos e fatos históricos começaram a ser introduzidos nos jogos digitais, que, aos poucos, foram adquirindo contornos mais abrangentes e notáveis. Os jogos de RPG digital que começaram a surgir durante a década de 1970 - como *Dungeons e Dragons* (já existente no formato tabuleiro) - contribuíram expressivamente para a compreensão de que a História poderia ser utilizada nesses suportes, assim como já vinha acontecendo em outras mídias. Tais jogos deram sua parcela de ajuda, na medida em que articulavam em seus enredos jornadas épicas para enriquecer suas narrativas (sem um caminho linear ou final pré-estabelecido) com personagens e ambientes que remetiam o jogador ao passado e a um mundo de fantasia. Dessa forma, foi ao incorporar narrativas que os jogos digitais transformaram a tradição narrativa visual e revolucionaram a forma como as histórias passaram a ser contadas (NOVAK, 2010).

A História começou a marcar presença significativa nos jogos digitais de estratégia, que, por sua vez, passaram a adotar em seu enredo acontecimentos históricos reportando épocas passadas, como temática central ou apenas pano de fundo para construção do enredo, mesclando ficção aos fatos ‘reais’. Os primeiros jogos de estratégia geralmente se desenrolavam em ambiente militar, no qual o jogador tinha que gerir os recursos e a construção de diversos tipos de edifícios e unidades.

Segundo NOVAK (2010), até o início da década de 1990, quase todos os jogos digitais desse tipo (como *Civilization*) eram baseados em turnos (*turn-based strategy* ou TBS), que permitiam a gestão de recursos através de decisões específicas sobre os tipos de recursos a ser criados, os locais onde seriam colocados e a maneira mais vantajosa de usá-los, com a possibilidade de dispor de todo o tempo necessário para tomar essas decisões. Como se pode perceber, esse é o típico jogo digital que, dentre outras coisas, estimula o jogador a gastar algum tempo raciocinando estrategicamente antes de tomar decisões. Anos depois, começaram a surgir os jogos de estratégia em tempo real (*real-time strategy* ou RTS), com integração de acontecimentos históricos, que pressionam o jogador a tomar decisão em um tempo cronometrado, sem muita oportunidade para

avaliar com detalhes seus movimentos. Um exemplo desse tipo de jogo é *The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth* que, atualmente, já se encontra disponível para console como Xbox 360.

## 2.0 - Jogos digitais na História

Fase 1. 5ª série (6º ano). Aula de história. A professora fala sobre a Mesopotâmia. Escreve na lousa, com giz. Apaga com o apagador. O aluno ouve. Em casa, o aluno estuda sozinho. No livro didático, ele lê sobre os rios Tigres e Eufrates, sobre a estrutura da sociedade mesopotâmica, sobre sua arquitetura, sobre sua religião, sobre o Código de Hamurábi. Prova individual e sem consulta. Onde se localizava a Mesopotâmia? Quais as características da civilização mesopotâmica? O que significa zigurate?

Fase 2. Jogando *Age of Empires*. O jogador divide o controle da Babilônia com um colega e precisa utilizar estratégia e diplomacia para passar pelas idades da Pedra, do Bronze e do Ferro enfrentando outras civilizações, controladas por outros jogadores. Os jogadores precisam conseguir comida, madeira, ouro e pedra, dentre outros recursos, e administrar cidades, casas, locais de armazenamento, templos etc. (MATTAR, 2010. p. 19)

A ilustração de Mattar (2010) mencionada na epígrafe revela como os discentes adquirem informações históricas na contemporaneidade e como a História passou a ser compreendida de várias formas, inclusive jogando jogos digitais. Vive-se um tempo de renovação no ensino de História, tanto da práxis pedagógica como das linguagens, utilizada para facilitar a aprendizagem dos estudantes. Silva (1984), Nadai (1993), Bittencourt (1997, 2002), Nunes (1996); Fonseca (1993; 2003), Karnal (2003), Ferreira (2003), Tourinho (2004), Abud (2005; 2010), Pinsky (2006), Fonseca (2006) e Zamboni (2007; 2008) são apenas alguns exemplos de pesquisadores sobre o ensino de História que discutem a necessidade de saber lidar, indagar e desconstruir, criticamente, as diversas fontes e linguagens apresentadas no contexto contemporâneo.

Desse modo, o ensino de História passou a assumir uma postura menos dogmática e esquemática, possuindo uma linguagem mais compreensível, contextualizada e menos atrelada ao paradigma positivista. Em pleno contexto de mudanças, cresceu o incentivo ao ensino democrático e dialético da História, no qual tornou competência do docente, dentre outras coisas, estimular, mediar e instigar os discentes para que se sentissem envolvidos no seu processo de aprendizagem. Daí começaram a surgir as diversas propostas de utilização das linguagens para uma compreensão mais pertinente da História.

A reformulação do ensino de História ganhou forças nos últimos anos, sobretudo com a elaboração da Lei de Diretrizes e Bases da Educação e dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), duas iniciativas que trouxeram novas perspectivas, tanto

para os métodos e as técnicas de ensino, como para os conteúdos a ser ensinados. Segundo Fonseca [2007], ao complementar esses Parâmetros, as Orientações Educacionais Complementares apresentam aspectos claramente inspirados nas tendências atuais da historiografia, tais como: a compreensão de que o passado não se encerra em si mesmo, mas deve ser visto como um processo; a história vista como resultado da ação de grupos e de indivíduos diversos, e não somente dos “grandes personagens”; a importância de ressaltar as ações dos participantes nos diferentes tempos e espaços, e o estudo da história à luz de concepções mais abrangentes da cultura.

Com o objetivo de orientar o ensino da História segundo esses fundamentos, os PCNs indicam competências e habilidades que devem ser desenvolvidas pelo aluno, entre elas: “criticar, analisar e interpretar fontes documentais de natureza diversa”; “produzir textos analíticos e interpretativos sobre os processos históricos”; “relativizar as diversas concepções de tempo e as diversas formas de periodização do tempo cronológico”; “construir a identidade pessoal e social na dimensão histórica, a partir do reconhecimento do papel do indivíduo nos processos históricos, simultaneamente, como sujeito e como produto dos mesmos”; “comparar problemáticas atuais e de outros momentos históricos”. (FONSECA, 2007. p. 37)

A mudança de postura de alguns dos docentes que, cada vez mais, passam a usar jornais, revistas, músicas, filmes, obras de artes, objetos, imagens, internet, jogos digitais e outras linguagens nas suas aulas, como forma de proporcionar aos discentes uma aprendizagem baseada em um ensino multifacetado, é um exemplo caro das mudanças e transformações que vêm ocorrendo no ensino de História. Essas mudanças são extremamente necessárias ao mundo contemporâneo, no qual, cada vez mais, a imagem domina as diferentes esferas do cotidiano de crianças, jovens e adultos.

Apesar do objetivo deste tópico não ser discutir as distintas linguagens que podem ser utilizadas no ensino-aprendizagem de História, reconheço sua importância para subsidiar as recentes formas de trabalhar com os saberes históricos escolares. Limitar-me-ei, apenas, a discutir o uso dos jogos digitais no ensino-aprendizagem de História como linguagem que pode proporcionar profundos mergulhos no passado, na medida em que possibilitam a simulação de pessoas, objetos, cenários, mentalidades (individual e coletiva) e sistemas políticos, econômicos, sociais, culturais.

Os *history games* se constituem em uma dessas linguagens, com os quais os docentes e os discentes podem estabelecer diálogos, não perdendo de vista a leitura crítica, cuidadosa, contextualizada e problematizadora para desconstruir, rever e reinterpretar a história ali simulada. Através desses jogos também, os docentes, ainda têm a oportunidade de recombina conteúdos de disciplinas diferentes através de algo

novo, que servirá para ensinar História de várias maneiras (MCMICHAEL, 2007).

Devido as suas características e potencialidades para a Educação começou a chamar a atenção de pesquisadores como, por exemplo: Squire (2004), Egenfeldt-Nielsen (2005), Arruda (2009) e Santos (2009); que buscaram identificar, em suas investigações, o grande potencial que esses jogos possuem para o ensino-aprendizagem de História.

Na pesquisa realizada na *Indiana University* intitulada como, *Replaying History: Learning World History Through Playing Civilization III*, Squire (2004) analisou o que acontece quando *Civilization III* - um jogo de estratégia desenvolvido para o entretenimento – é utilizado no contexto da aprendizagem formal. Esse pesquisador examinou, através de três estudos de casos naturalísticos, como o jogo envolve os jogadores, quais as interações sociais que ocorrem, como surgem os entendimentos e de que forma o jogo contribui para mediar os entendimentos dos discentes. Assim, chegou à conclusão de que a utilização de jogos de simulação no ensino da história mundial contribui de maneira significativa para a aprendizagem dos jogadores, por meio das interpretações conceituais da história mundial, da geografia e da política.

Egenfeldt-Nielsen (2005), investigou se os jogos digitais podem desempenhar o papel de facilitador do ensino de História na escola secundária, utilizando para tanto o jogo Europa *Universalis II*. O pesquisador revelou que ficou surpreso durante a pesquisa, pois antes de começarem a jogar, alguns estudantes refletiram ‘epistemologicamente’ sobre o tipo de “História” que o jogo poderia transmitir, discutindo se poderia aprender História a partir de um jogo. A reação analítica desses estudantes demonstra um dos benefícios que podem ser adquiridos ao utilizar esses jogos na sala de aula como facilitador do ensino de História. Como o jogo Europa *Universalis II* não ‘representa’ os acontecimentos históricos como ‘verdadeiramente aconteceu’, os estudantes, em sua maioria, concluiu que o conhecimento histórico transmitido por ele ficava aquém do que realmente deveriam ser. Em outras palavras, o jogo foi considerado com pouco potencial para aprendizagem.

Arruda (2009), na sua tese “Jogos digitais e aprendizagens: O jogo *Age of Empires III* desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?” buscou identificar e analisar as aprendizagens de raciocínios e ideias históricas que os sujeitos jogadores fazem por meio do jogo de simulação histórica *Age of Empires III*. Esse pesquisador chegou à conclusão de que os jovens apreciam a interatividade e os laços sociais estabelecidos dentro e fora do jogo, bem como não aprendem a História ensinada na escola através do jogo, mas operam com raciocínios e maneira de pensar historicamente

fundamentais para a compreensão da historiografia, na medida em que assumem uma postura analítica frente ao passado, visualizam as implicações das escolhas feitas pelos homens e compreendem a dimensão narrativa da sua ação dentro do jogo.

Santos (2009), na dissertação “*Medal of Honor* e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial” analisa a construção de tipos de memória da Segunda Guerra Mundial e de guerras através da interação com os jogos digitais, em especial a série *Medal of Honor*. Esse pesquisador conclui que o jogo pesquisado realiza uma constante convocação que atribui valores positivos àquele que se envolve na “luta pelo mundo livre” e na “luta contra a opressão” e torna negativa a visão crítica a campanhas militares. Nesse sentido, ir à guerra seria uma benção e não uma maldição para os combatentes, que teriam a oportunidade de servir à pátria como cidadãos.

A partir dessas pesquisas apresentadas, percebe-se que os jogos digitais apesar de fomentarem vias alternativas de aprendizagem da História, também trazem no seu bojo limitações, as quais se devem ser cuidadosamente trabalhadas através da mediação dos docentes para que ao invés de ajudar não atrapalhem o processo de compreensão dos fatos e acontecimentos históricos disponibilizados nesses jogos. Além do mais, os resultados dessas pesquisas trazem a tona o fato de que, os jogos digitais não são panacéia capaz de solucionar todos os problemas da Educação. Nessa perspectiva, apresentá-los como solução para os problemas no ensino de História é um verdadeiro equívoco.

Isso significa que, a possibilidade de se compreender construções históricas através dos jogos digitais é um forte motivo para se ter cuidado ao utilizá-los, principalmente para melhor compreensão da versão do passado nele simulado. Como não há nenhum recurso metodológico perfeito, é preciso compreender que os jogos têm limitações significativas e tendências do meio. Isto não quer dizer, que se deve abster dessas simulações históricas; denota, simplesmente, que se deve aproximar deles com certo olhar crítico. Já que, ao jogar os *history games*, pode-se obter dois tipos de visões sobre eles: a visão objetivista – que decorre do efeito de realidade que os jogos denotam para o jogador, devido às imagens e ao som emitidos criarem um efeito de realidade imediato; e a visão subjetivista - que sugere certa ilusão da subjetividade devido ao jogo ter um conjunto de significados quase insondáveis e relativos.

Os *history games* podem ajudar os alunos, na medida em que os tornam: mais engajados no processo de aprendizagem, por meio do entretenimento; permiti-os ver a relevância de múltiplas facetas da História para suas próprias vidas, percebendo que os

*history games* são mais do que o uso da História como um veículo de entretenimento e lucro; fazem-nos pensar criticamente sobre como a História é utilizada em nossa sociedade e compreender as maneiras com que a mercantilização da história, através de veículos como o *History Channel* e multimídia, afeta a nossa compreensão dos eventos passados.

Assim como ocorre na iconografia, quanto mais bem elaborado o *history game*, mais pretensamente próximo da realidade do passado ele se torna; justamente nesse aspecto é que está o perigo de não filtrar o que está sendo mostrado de forma absoluta e como retrato daquele tempo. Neste caso, a crítica interna e externa se faz extremamente necessária com uma rigidez esquemática, mas que produza conhecimento e reflexão sobre os jogos históricos, sobretudo a respeito dos aspectos que permanecem em silêncio e ausentes. Sem seguir alguns cuidados, os *history games* podem ser confundidos, equivocadamente, como realidade histórica, sobretudo pelas suas imagens cada vez mais realistas, uma espécie de canto inebriante de sereia que tem o poder de cegar a vítima e de conduzi-la diretamente ao seu colo traiçoeiro.

## **Conclusão**

O uso qualitativo do jogo digital no ensino de História deve ser acompanhado de uma proposta didática que tenha a finalidade de contemplar sua utilização – não como mera ilustração ou reiteração do que foi dito na sala de aula ou lido nos livros didáticos – mas como uma linguagem ou fonte documental que traz sua própria versão da História, através da arte e do lúdico. Aproveitar as potencialidades dos jogos digitais no ensino de História constitui-se num grande desafio, principalmente por ser uma iniciativa ainda recente, na qual poucos docentes e pesquisadores ousam estabelecer uma discussão metodológica mais aprofundada. Como em outros documentos, os jogos encerram representações sociais construídas por seu(s) desenvolvedor(es) ao fazer(em) a sua própria releitura dos fatos, e que, portanto, não podem passar despercebidas ao serem utilizados.

O docente, ao usar o jogo digital no ensino-aprendizagem de História, não deve se limitar a recolher informações históricas ou a investigar se a simulação do passado, criada por seus desenvolvedores, confere com a historiografia - mesmo porque essa pode não ter sido a intenção deles ao criar o jogo. Cabe ao docente, juntamente com os discentes, desenvolverem a percepção para entender como a história foi construída dentro da narrativa do jogo, evidenciando a mentalidade que ali se faz presente.

Tanto no ensino de História, como em outras áreas, o uso dos jogos digitais proporciona várias frentes de estudo. De acordo com Mattar (2010), entre essas diferentes maneiras de estudá-lo, o docente pode: a) propor atividades relacionadas ao universo dos games, como leitura, resenha, debates, desenhos, etc.; b) investigar quais relações podem ser estabelecidas entre os jogos digitais e educação; c) analisar o que há de pedagógico em um jogo digital comercial; d) desenvolver jogos digitais como uma atividade educacional; dentre outras ações. Apesar de considerar todas essas maneiras pertinentes, prefiro aprofundar-me, neste momento, apenas na que sugere o desenvolvimento de atividades como leitura e análise dos jogos digitais (criados ou não para educação).

Jogar é a condição *sine qua non* para quem pretende utilizar jogos digitais no ambiente escolar; na verdade, se constitui na primeira ação de quem pretende fazer seu uso na prática educativa, sobretudo para: identificar suas potencialidades pedagógicas; conhecer sua configuração, jogabilidade, conteúdos, fases, desafios, etc.; e evitar qualquer eventualidade ou surpresa no momento em que os discentes estiverem interagindo.

Assim como em outras atividades, o docente deve elaborar um projeto que funcionará como guia norteador da intervenção com jogos digitais, no qual deve planejar cuidadosamente: local, objetivos, metodologia, recursos, carga horária, público a ser atingido e avaliação. Além dos cuidados anteriores, para atingir êxito com o uso dos jogos digitais na prática educativa é necessário o docente selecionar jogos adequados à faixa etária dos discentes.

### Referências:

- ABUD, Katia. M. e KNAUSS, P. (Orgs.), 2005. **Ensino de História: novos horizontes**. São Paulo: Cortez/CEDES, v. 01. p. 127
- ARRUDA, Eucídio P., 2009. **Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?** Belo Horizonte: UFMG, (Tese de doutoramento)
- ARRUDA, Eucídio P. e SIMAN, Lana M., 2009. **Jogos Digitais, juventude e as operações da cognição histórica**. In: FONSECA, Selva. **Ensinar e aprender História: formação, saberes e práticas educativas**. São Paulo: Alínea, p. 231 – 252.
- CARVALHO, Joaquim R. e PENICHEIRO, Filipe M., 2009. **Jogos de computador no ensino da História**. Coimbra: Anais do Videojogos. p. 402-412. Disponível em: [http://coimbra.academia.edu/FilipePenicheiro/Papers/363751/\\_Jogos\\_de\\_Computador\\_no\\_Ensino\\_da\\_Historia](http://coimbra.academia.edu/FilipePenicheiro/Papers/363751/_Jogos_de_Computador_no_Ensino_da_Historia)
- BITTENCOURT, C. M. F. (org.), 1997. **O Saber histórico na sala de aula**. São Paulo: Contexto.
- FONSECA, Thais. **Vestibular na contramão: Repensar o concurso é a chave para mudanças no ensino médio e nos cursinhos preparatórios, que insistem na ‘decoreba’ exaustiva da História**. Disponível em: <http://www.revistadehistoria.com.br/v2/home/?go=detalhe&id=1308>>. Acesso em 03 de abr. de 2010
- EGENFELDT-NIELSEN, S., 2005. **Beyond edutainment: Exploring the educational potential of computer games**. Unpublished PhD, IT-University of Copenhagen, Copenhagen.
- KARNAL, Leandro., 2004. **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas**. São Paulo: Contexto.
- LOWENTHAL, David. **Como conhecemos o passado**. Projeto História. São Paulo, n°. 17. nov. 1998.
- MATTAR, João. 2010. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall.

- MCMICHAEL, Andrew. **PC Games and the Teaching of History**. The History Teacher v. 40.2, 2007. Disponível em: <<http://www.historycooperative.org/journals/ht/40.2/mcmichael.html>> Acesso: 9 abr. de 2010
- NADAI, Elza. **O ensino de História no Brasil: trajetória e perspectiva**. Revista de História, nº 25/26. São Paulo: ANPHU, 1993, p.143-162.
- NAPOLITANO, Marcos. **A História depois do papel**. In: PINSKY, Carla. Fontes Históricas. São Paulo: Contexto, 2006.
- NOVAK, Jeannie. 2010. **Desenvolvimento de Games**. São Paulo: Cengage.
- NUNES, Silma do Carmo., 1996. **Concepções de mundo no ensino da História**. São Paulo: Papirus.
- PINSKY, Carla B. (org.) **Fontes Históricas**. São Paulo: Contexto, 2006.
- SANTOS, Christiano. **Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial. Dissertação de mestrado**. Disponível em: <[http://www.historia.uff.br/stricto/teses/Dissert-2009\\_Christiano\\_Britto\\_Monteiro\\_dos\\_Santos-S.pdf](http://www.historia.uff.br/stricto/teses/Dissert-2009_Christiano_Britto_Monteiro_dos_Santos-S.pdf)>. Acesso: 06 de fev. de 2010
- SILVA, Marcos. 1984. (org.) **Repensando a história**. Rio de Janeiro: Anpuh/Marco Zero.
- SQUIRE, K.D. 2002. **Rethinking the role of games in Education**. Game Studies, \_\_\_\_\_, 2004. **Replaying History: Learning World History through playing Civilization III [online]**,. Disponível em: <http://website.education.wisc.edu/kdsquire/dissertation.html> Acesso: 02 de dez 2010.
- TOURINHO, Maria A. C. 2004. **O ensino de história: inventos e contratempos**. Salvador, UFBA,. Tese de Doutorado. Disponível em: <[http://www.bibliotecadigital.ufba.br/tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=102](http://www.bibliotecadigital.ufba.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=102)>. Acesso em 10 de ago. de 2009.
- ZAMBONI, E. (Org.). 2007. **Digressões sobre o Ensino de História: Memória, História Oral e Razão Histórica**. 1. ed. Itáji: Maria do Cais.