

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE GOIAS  
CÂMPUS PIRES DO RIO  
CURSO DE HISTÓRIA**

**É SÓ COMEÇAR: Jogar, Brincar e Aprender História na Segunda Fase do  
Ensino Fundamental (Pires do Rio-GO- 2015 - 2016)**

**ZIANMY APARECIDA DAS IGREJAS**

**ORIENTADORA: PROF<sup>a</sup>. DR<sup>a</sup>. MARILENA JULIMAR FERNANDES**

**PIRES DO RIO  
2016**

**ZIANMY APARECIDA DAS IGREJAS**

**É SÓ COMEÇAR: Jogar, Brincar e Aprender História na Segunda Fase do  
Ensino Fundamental (Pires do Rio-GO- 2015 - 2016)**

Monografia apresentado ao Curso de História da  
Universidade Estadual de Goiás / Câmpus Pires do Rio,  
sob orientação da Professora Doutora Marilena Julimar  
Fernandes.

**PIRES DO RIO  
2016**

**ZIANMY APARECIDA DAS IGREJAS**

**É SÓ COMEÇAR: Jogar, Brincar e Aprender História na Segunda Fase do  
Ensino Fundamental (Pires do Rio - GO - 2015 - 2016)**

**BANCA EXAMINADORA**

-----  
Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Marilena Julimar Fernandes (Orientadora)  
UEG/Câmpus Pires do Rio

-----  
Prof<sup>ª</sup>. Me. Laiane Fernandes Jeronimo (Examinadora)  
SME/Ipameri-GO

-----  
Prof. Dr. Vitor Hugo Abranches (Examinador)  
UEG/Câmpus Pires do Rio

Resultado: -----

## **AGRADECIMENTOS**

É difícil agradecer às pessoas que, de algum modo, nos momentos serenos e/ou apreensivos, fizeram ou fazem parte da minha vida, por isso, primeiramente, é necessário agradecer a todos, de coração.

Aos meus pais: pela determinação e luta para a minha formação; por serem pessoas fortes, que sempre levaram em consideração os ensinamentos de meus avós.

Aos meus amigos: pelo companheirismo, dignidade, carinho, autenticidade em todos os momentos – engraçados, tristes, alegres – e cumplicidade. Essas pessoas amáveis que, mesmo à distância, sempre se fizeram presentes, fosse nos encontros aos finais de semana, nas conversas por e-mail ou chat, que sempre incluíam palavras de incentivo e carinho.

Aos meus colegas de classe: com certeza, serão excelentes profissionais no futuro.

A minha orientadora Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Marilena Julimar Fernandes: acreditou em um sonho que agora é de todos. Mostrou-me o caminho das obras científicas e, com paciência e pouco fôlego, conseguiu corrigir os meus textinhos em azul. É uma excelente professora e profissional, em quem me espelho, que desenvolve seu trabalho com dedicação, presteza e competência.

Aos professores do Curso de História: desempenharam, com dedicação, as aulas ministradas.

A professora Laiane Fernandes e ao professor Vitor Hugo Abranches de Oliveira: obrigada pelas considerações pertinentes feitas durante a Qualificação.

A Deus: por proporcionar estes agradecimentos a todos que tornaram minha vida mais afetuosa, além de ter me dado uma família maravilhosa e amigos sinceros. Deus, que a mim atribuiu alma e missões pelas quais já sabia que eu iria batalhar e vencer, agradecer é pouco. Por isso lutar, conquistar, vencer e até mesmo cair e perder: viver é o meu modo de agradecer, sempre.

## **RESUMO**

A presente pesquisa tem como objetivo discutir a utilização da série Civilization (1991 - 2010) e do jogo Grepolis (2009) como ferramentas didáticas para despertar o interesse dos alunos e melhorar o processo ensino aprendizagem na disciplina de História, para os sextos anos Ensino Fundamental II. Para alcançar os objetivos propostos, serão utilizados como fonte os próprios jogos. Nesse sentido: o trabalho será organizado em dois capítulos: o primeiro (Jogar, Brincar, Pensar e Aprender História) discutirá a utilização de jogos de videogame como recurso didático para o Ensino de História, na segunda fase do Ensino Fundamental; o segundo (Grepolis e Civilization: Jogar e Conhecer/Aprender História) terá como objetivo discutir como poderão ser utilizados os jogos Grepolis (2009) e Civilization (1991 - 2010) como recurso didático para as aulas de História, também para o sexto ano.

**Palavras – Chaves:** Jogos de videogame – História – Ensino Fundamental

## **ABSTRACT**

The present research aims at discussing the use of the Civilization series (1991 - 2010) and the Grepolis game (2009) as teaching tools to arouse students' interest and improve the learning process in the History course for the sixth grade. II. To achieve the proposed objectives, the games themselves will be used as a source. In this sense: the work will be organized in two chapters: the first one (Play, Play, Think and Learn History) will discuss the use of videogame games as a didactic resource for Teaching History, in the second phase of Elementary Education; The second one (Grepolis and Civilization: Play and Know / Learn History) will aim to discuss how the games Grepolis (2009) and Civilization (1991 - 2010) could be used as a didactic resource for History classes, also for the sixth year.

**Key Words:** Video games - History - Elementary School

## LISTA DE IMAGENS

|   |    |
|---|----|
| <b>Imagem 01:</b> Aldeia Evoluída.....                              | 21 |
| <b>Imagem 02:</b> Deuses Gregos que Aparecem no Jogo Grepolis ..... | 23 |

## SUMÁRIO

|   |           |
|---|-----------|
| <b>INTRODUÇÃO .....</b>   | <b>8</b>  |
| <b>1 PENSAR, JOGAR, BRINCAR E APRENDER HISTÓRIA.....</b>                              | <b>12</b> |
| <b>1.1 Pensar, Jogar e Aprender .....</b>   | <b>12</b> |
| <b>1.2 Jogando e Aprendendo História.....</b>   | <b>14</b> |
| <b>2 GREPOLIS e CIVILIZATION: Jogar e Conhecer/Aprender História.....</b>             | <b>20</b> |
| <b>2.1. Grepolis: Jogar e Aprender .....</b>  | <b>20</b> |
| <b>2.2. Grepolis: Viagem à Grécia Antiga .....</b>                                    | <b>22</b> |
| <b>2.2.1. CIVILIZATION: Jogando, Construindo Impérios e Aprendendo História .....</b> | <b>24</b> |
| <b>2.2.2. Civilization: Jogar e Aprender .....</b>                                    | <b>25</b> |
| <b>2.2.3. Civilization: Viagem Rumo ao Conhecimento.....</b>                          | <b>26</b> |
| <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>  | <b>29</b> |
| <b>LISTA DE FONTES.....</b>   | <b>30</b> |
| <b>REFERENCIAS .....</b>  | <b>31</b> |

## INTRODUÇÃO

Os jogos, principalmente os tecnológicos, como vídeogames e/ ou jogos de internet, têm sido uma ferramenta eficaz para a aprendizagem dos discentes. Sendo assim, pode-se afirmar que, com a utilização dos mesmos para a aprendizagem, tem ocorrido uma mudança de comportamento e de interesse por parte dos alunos para a aquisição de novos conhecimentos e reforço dos conteúdos ministrados. A partir dos estágios feitos em algumas escolas, nota-se que os alunos, em especial nas aulas da disciplina de História, mostram desinteresse, pois as aulas restringem-se a exposição de conteúdo e a interpretação do conteúdo ministrado, o que resulta em uma aula apática, uma vez que os jogos quase não são utilizados na cidade de Pires do Rio. Foi pensando nisso, e devido as aulas desinteressantes que poderiam ser mais motivadoras e eficientes se utilizassem dos jogos como um recurso para auxiliar na aprendizagem, que resolvemos trabalhar, nesse estudo monográfico, com o tema: *É Só Começar: Jogar, Brincar e Aprender História na Segunda Fase do Ensino Fundamental (Pires do Rio-GO-2015 a 2016)*.

Nesse sentido, a pesquisa terá como problemática como os jogos de videogame e/ou computador, mais especificamente a série *Civilization* (I, II, III, IV, V e *Civilization: Beyond Earth*— lançada entre 1991 e 2010) e *Grepolis* (lançado em 2009) podem ser utilizados como recurso didático para as aulas de História, no Ensino Fundamental II? Para tal, os objetivos a serem alcançados nessa pesquisa serão: discutir a utilização a série *Civilization* e do jogo *Grepolis*, como ferramenta didática para despertar o interesse dos alunos e melhorar o processo ensino aprendizagem, na disciplina de História; discutir a importância do uso dos jogos de videogame para a relação ensino/aprendizagem de História; enfatizar que os jogos de videogame, quando associados aos conteúdos, atraem o interesse dos alunos para participar das aulas.

As fontes utilizadas para o trabalho serão os jogos “*Civilization*” e *Grepolis*. “*Civilization*” é uma série de jogos de computador com estratégias por turno, desenvolvido em tempo real, por *Sid Meier*, em 1991, nos EUA, que tem como objetivo desenvolver um grande império, passando por diversas fases da evolução, desde os primeiros seres humanos até as grandes civilizações e seus legados, criando alianças com outras civilizações. Já “*Grepolis*” é um jogo eletrônico de estratégia, que acontece em tempo real e foi desenvolvido pela InnoGames. Esse “jogo permite que os jogadores possam administrar uma cidade da Grécia Antiga. Conforme o jogo avança, é possível conquistar cidades de outros

jogadores e assim construir um império. Para isso, o jogador vai precisar da ajuda de aliados e de estratégias<sup>1</sup>”.

Diante a atual realidade escolar, que enfrenta grandes dificuldades e restrições, surge a necessidade de se pensar em estratégias para que os alunos sintam interesse em participar das aulas, tornando-se sujeitos ativos na produção do conhecimento. Pensando em alternativas para despertar o interesse dos alunos, educadores estão, cada vez mais, promovendo o uso das novas tecnologias, dentre elas os jogos, para que os alunos se relacionem com os conteúdos aplicados. A interação com esses jogos permite que os alunos deixem de ser meros ouvintes, passando a ser sujeitos ativos na construção de conhecimentos. Nesse sentido, Domingos (2008) menciona que:

Analisando por este prisma o jogo torna-se uma ferramenta ideal para aprendizagem, na medida em que estimula o interesse do aluno, ajudando-o a construir novas descobertas, enriquecendo sua personalidade e é estratégia pedagógica que permite ao professor se colocar na condição de condutor, incentivador e avaliador da aprendizagem. (DOMINGOS, 2008, p. 15)

Diante desse contexto, pode-se afirmar que os jogos podem ser utilizados como recurso de ensino, com o intuito de estimular as habilidades e a criatividade dos discentes, levando-os a compreender melhor o conteúdo ministrado.

Os jogos estimulam o raciocínio e o interesse, possibilitando que professores e alunos aprendam juntos. Um exemplo de jogo que pode ser usado é a série Civilization (I, II, III, IV, V e Civilization: Beyond Earth – lançada entre 1991 e 2010), que insere o jogador/ aluno em sociedades agrárias e políticas, desde a antiguidade até aos dias atuais. Esses jogos podem levar o aluno/jogador a desenvolver um grande império desde a antiguidade, quando os primeiros seres humanos deixam de ser nômades e constituem uma civilização. O jogador pode, por meio das estratégias do jogo, evoluir sua civilização e, a partir daí, descobrir, por exemplo, a roda, a literatura, a matemática, o bronze, o ferro, a arquitetura, etc. O jogador precisa expandir e desenvolver seu império através das Eras, até um futuro próximo. O jogador concorre com diversas outras civilizações, que podem tornar-se aliadas ou inimigas.

Outro exemplo é o jogo Grepolis, que possibilita ao jogador conquistar o mundo de Grepolis, expandindo a sua aldeia, na Grécia Antiga. Grepolis é um jogo de estratégia gratuito, no qual você pode construir o seu próprio império, com a ajuda de jogadores aliados e de alianças poderosas, além de retaliar o inimigo. Muitos heróis da antiguidade fazem parte

---

<sup>1</sup>Informações disponíveis no site: [https://br.grepolis.com/start/logout/%3Fclean\\_logout%3D1](https://br.grepolis.com/start/logout/%3Fclean_logout%3D1). Acesso em 12/09/16.

de Grepolis: Leônidas, Hércules, Andrômeda e Helena; que ajudam a sua cidade ou o seu exército com os seus poderes e forças únicas<sup>2</sup>. Discutindo a utilização dos jogos de videogames, Greenfield (1996, *apud* MARTNS &TOSCHI, 2009) defende que:

[...] a utilização de videogames permite o desenvolvimento das capacidades de retenção da informação, estimula a criatividade requer o planeamento de situações, a formulação de hipóteses e a experimentação, e obriga à tomada de decisões e à conseqüente confirmação ou invalidação das hipóteses que o aluno coloca à medida que o jogo se desenrola. (GREENFIELD, *apud* MARTNS &TOSCHI, 2009, p. 03)

Os jogos enriquecem o aprendizado, pois desenvolvem nos alunos a concentração possibilitando que, enquanto brincam, aprendam ao mesmo tempo, aguçando seu desejo de ir sempre além, de buscar mais conhecimentos. Nesse sentido, Murcia (2005) relata que:

As características dos jogos fazem com que ele mesmo seja um veículo de aprendizagem e comunicação ideal para o desenvolvimento da personalidade e da inteligência emocional da criança. Divertir-se enquanto aprende e envolver-se com aprendizagem fazem com que a criança cresce, mudee participe ativamente no processo educativo. (MURCIA, 2005, p. 52)

Para que as aulas da disciplina de história fiquem mais atrativas, o professor precisa inovar, ousar, aguçando a curiosidade dos alunos, utilizando os jogos o ensino torna mais interessante e, conseqüentemente, melhorando a qualidade da aprendizagem, para que a disciplina não seja um mero conteúdo de estudo, desinteressante e incompreensível. É necessário que o professor pesquise e planeje, para tornar suas aulas mais atraentes, fazendo com que o aluno viva o passado compreendendo o presente. Uma maneira bastante proveitosa para aumentar a aprendizagem é a utilização de jogos de videogame e /ou computador, pois esses são uma atividade livre e prazerosa e que possui características de sedução e seriedade. Em relação a utilização dos jogos, Chateau (1987) embora não esteja falando de jogos eletrônicos, pois viveu na década de 80, observa que:

O mundo do jogo é, uma antecipação do mundo das ocupações sérias [...] o jogo prepara para a vida séria...Pode-se conceber o jogo, portanto, como um artifício que conduz finalmente à vida séria, [...] Através do jogo a criança conquista essa autonomia, essa personalidade, e mesmo aqueles esquemas práticos necessários a vida adulta. (CHATEAU, 1987, p.23).

---

<sup>2</sup> Informações disponíveis no site: [site www.grepolis-jogo-de-estrategia-antiga-html/com.br](http://www.grepolis-jogo-de-estrategia-antiga-html/com.br). Acesso em 12/09/16.

Pode-se, então, afirmar que o jogo tem um aspecto recreativo e outro educativo, pois os alunos aprendem brincando e com isso participam das aulas. Nessa perspectiva, para Kishimoto (2000) “a criança é um ser em pleno processo de apropriação da cultura, precisando participar dos jogos de uma forma espontânea e criativa” (KISHIMOTO, 2000, p. 25). Sendo assim, o professor precisa utilizar os jogos como instrumentos metodológicos, com o objetivo de ministrar conteúdos, despertando o prazer de aprender em seus alunos.

Hoje, diante da diversidade tecnológica que atrai os alunos, professores procuram estabelecer estratégias bem-sucedidas, pois a tecnologia chama mais a atenção dos alunos, afastando-os da sala de aula, uma vez que a internet tem todas as respostas e entretenimento que procuram. E é a partir daí que o jogo, em sala de aula, enriquece o aprendizado, funcionando como uma solução para minimizar a apatia da escola. Silveira & Barone (1998) dizem que “[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido” (SILVEIRA & BARONE, 1998, p.02).

O comportamento de um adolescente, enquanto joga, é diferente de quando está só escutando a explicação do professor, pois sua falta de interesse pelas aulas expositivas as torna monótonas. Por isso, o professor deve buscar soluções para ministrar as suas aulas e tornando-as atraentes para os alunos. Os jogos eletrônicos e/ou games desenvolvem-se diariamente, de acordo com evolução da tecnologia, ganhando cada vez mais espaço na vida de jovens, o que facilita sua utilização como um instrumento pedagógico eficiente. Para isso, o professor precisa analisar e planejar, afim de mostrar aos alunos que o jogo, como recurso de aprendizagem, irá ajudá-los a compreender, com facilidade, o conteúdo proposto.

Sendo assim, pensa-se que os jogos estimulam o processo de ensino/aprendizagem, fazendo com que o indivíduo se envolva diretamente com o conteúdo ministrado. Nesse sentido o trabalho será organizado em dois capítulos: o primeiro (Pensar Jogar, Brincar, e Aprender História) discutirá a utilização de jogos de videogame como recurso didático para o Ensino de História, na segunda fase do Ensino Fundamental; o segundo (Grepolis e Civilization: Jogar e Conhecer/Aprender História) terá como objetivo discutir a utilização do jogo Grepolis (2009) e da série Civilization (1991-2010) como recursos didáticos para as aulas de História em turmas do sexto ano.

## **1. PENSAR, JOGAR, BRINCAR E APRENDER HISTÓRIA**

Os jogos e brincadeiras têm uma contribuição cultural marcante, pois é através do brincar que as crianças aprendem a socializar-se e constituem-se como seres pertencentes a um grupo, fazendo com que ocorra a “construção de sua identidade cultural” (KISHIMOTO, 1999, p. 28). O jogo pode, e deve, ser privilegiado no contexto educacional, pois trazem benefícios para a vida da criança, proporcionando aos educadores uma visão ampla de sua importância para aspectos de socialização, de maneira saudável, interessante e divertida. Nesse aspecto, o objetivo proposto para esse capítulo será discutir a utilização de jogos de videogame como recurso didático para o Ensino de História, na segunda fase do Ensino Fundamental. Para tal, considera-se importante discutir, também, os desafios para a utilização desse recurso.

### **1.1 Pensar, Jogar e Aprender**

Pensando a questão do jogo como um conceito, Kishimoro (2005) enfatiza que essa discussão nos coloca em uma situação altamente arriscada, pois, cada indivíduo pode analisar variados pensamentos, resultando em diferentes conceitos, já os jogos apresentam diversidades em seus aspectos e intuitos. Muito embora estes possuam a mesma denominação, cada um possui a sua especificidade. Nesse sentido, o autor destaca que as “propriedades dos jogos como a estética, liberdade e ludicidade auxiliam na identificação do aluno com o conhecimento, motivando-o a usar sua inteligência para jogar bem, isto é, superar obstáculos cognitivos e emocionais” (KISHIMORO, 2005, p. 96).

Com os jogos, como instrumentos de aprendizagem, crianças ou adolescentes aprendem diferentes atividades como: socializar-se, seguir e criar regras em grupo, sem interferência de adultos. Em vista disso, a criança passa a acreditar em sua capacidade de auto realização e de aprendizado, vendo-se como alguém capaz de buscar saídas para as dificuldades e manifestar suas opiniões.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras têm as mesmas características, com limites de tempo e de espaço, com regras livremente estabelecidas, mas absolutamente obrigatórias, com finalidades em si mesmas, acompanhadas de sentimento de tensão e de alegria. Nesse aspecto, Gee (2008) ressalta que a teoria contemporânea sobre a aprendizagem afirma que as pessoas aprendem a partir de suas experiências anteriores. “Elas armazenam estas

experiências na memória e as utilizam para gerar simulações que facilitam na formulação de hipóteses para a resolução de problemas futuros em diferentes contextos” (GEE, 2008, p.43). As regras são absolutas e sem discussão em qualquer jogo. O jogo ensina conceitos como disciplina e regras, conforme cita Huizinga (2000):

O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um „desmancha-prazeres“. Este, porém, difere do jogador desonesto, do batoteiro, já que o último finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer o círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são mais indulgentes para com o batoteiro do que com o desmancha prazeres; o que se deve ao fato de este último abalar o próprio mundo do jogo. [...] Priva o jogo da ilusão – palavra cheia de sentido que significa literalmente „em jogo“ (de *inlusio*, *illudere* ou *inludere*). Torna-se, portanto, necessário expulsá-lo; pois ele ameaça a existência da comunidade de jogadores. (HUIZINGA, 2000, p. 14).

Os jogos possuem suas regras para cada etapa e os jogadores precisam estar cientes de que as regras não podem ser quebradas, para que haja harmonia e atinja os objetivos que o jogo oferece. Nesse sentido, Falco (2007) afirma que a “cultura da convergência tornou-se indispensável e de alcance amplificado a jovens e adultos, e de grande influência social, assim a mesma deve ser analisada com o devido cuidado e importância” (FALCO, 2007, p. 51). Sobre o mesmo assunto o autor nos lembra que:

Em busca da convergência entre a tecnologia e a criatividade, os games servem hoje para educação, treinamento de profissionais das mais diversas áreas, desde aviação, medicina até negócios, assim como meio de divulgação de marcas. De meros objetos de entretenimento, são, hoje, meios interativos com os quais o usuário constrói hipóteses, resolve problemas, desenvolve estratégias, aprende regras, simula o real. (FALCO, 2007, p. 52)

Portanto, os games são considerados um recurso didático tecnológico que estabelecem a união entre diversão e aprendizagem, fazendo com que alunos tomem gosto pela disciplina. As características dos jogos eletrônicos articulam a respeito da interatividade, ou seja, a “possibilidade do usuário participar ativamente, interferindo no processo com ações, reações” (FALCO, 2007, p. 51). Nesse sentido, Moita (2007) ressalta que os jogos, entre eles os de videogame, atualmente, ocupam um lugar cada vez mais significativo na vida das pessoas, influenciando assim a sociedade, a cultura e o desenvolvimento científico e tecnológico, ou seja:

Os games, embora com algumas semelhanças, em sua elaboração, com os jogos tradicionais, permitem, para além da possibilidade de simulação, de movimento, de efeitos sonoros, em sua utilização corriqueira, uma interação com uma nova linguagem, oriunda do surgimento e do desenvolvimento das tecnologias digitais, da transformação do computador em aparato de comunicação e da convergência das mídias. Proporciona assim, novas formas de sentir, pensar, agir e interagir. (MOITA, 2007, p 21)

Sendo assim, os games fazem com que professores e alunos criem um novo caminho de aprendizagem e interação, os jogos proporcionam novas formas de aprender História, proporcionando novas formas de aprender e compreender a disciplina de História como será discutido a seguir.

## **1.2 Jogando e Aprendendo História**

A disciplina de História precisa sempre inovar, deixando de lado a ideia de que é só uma matéria de estudo ou decoreba e é por isso que a utilização dos jogos, nas aulas, tem sua importância, pois faz com que alunos e professores vivenciem, de modo prazeroso, o passado e o presente. Nesse aspecto, Machado (1990) destaca que:

As necessidades de vivenciar a fantasia, testar valores e a própria coragem, relacionar-se e firmar-se perante o grupo, entre outras, na impossibilidade de serem interpretadas e representadas através de conceitos ainda em construção podem ser elaboradas numa forma representativa dos problemas que são apresentados aos jovens através do jogo. (MACHADO, 1990, p. 56)

De acordo com o contexto, é possível afirmar que, através dos jogos, as crianças deixam fluir os sentimentos guardados em seu íntimo. Ainda sobre o mesmo assunto, o autor continua enfatizando que:

Brincar é poder construir conceitos, em cima da experiência vivida, fazendo sua versão dos fatos e acontecimentos (realidade compartilhada) e dos sentimentos e ideias (mundo interior). Quanto mais uma criança tem oportunidades para brincar, mais sua mente pode amadurecer formar um acervo de respostas para os problemas que vão surgindo. Através das suas soluções, a criança faz descobertas e constrói sua experiência. (MACHADO, 1990, p.31).

A escola tem explorado os jogos como fator importante para o enriquecimento da aprendizagem dos alunos, ou seja, as brincadeiras estão presentes na vida da criança desde a antiguidade, mas hoje, além de diversão, se tornam fundamentais para o processo ensino/aprendizagem.

Jogando, os alunos vão, gradativamente, criando regras, compreendendo a utilização da escrita e da leitura, desenvolvendo laços afetivos e de confiança no outro, além de conhecer e ampliar suas capacidades e habilidades. Em relação aos jogos, Friedman (1996) relata que:

[...] o jogo oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil, paralelamente o jogo consolida as habilidades já dominadas pelas crianças e a prática dos mesmos em novas situações. (FRIEDMAN, 1996, p. 64)

Os alunos precisam encontrar prazer em ir à escola e, uma vez que, em casa, têm contato com instrumentos tecnológicos que prendem sua atenção, a lousa, o livro didático, o caderno e as aulas teóricas, vistas como “chatas”, não são suficientes para chamar sua atenção. Diante dessa realidade, faz-se necessário que os docentes, juntamente com a Secretaria da Educação e governos, criem e executem estratégias que explorem os recursos tecnológicos, para que os alunos tenham prazer em frequentar a escola.

As brincadeiras antigas (queimada, pula corda, telefone sem fio, passa anel, entre outras) foram substituídas por jogos de computadores que, para crianças e adolescentes, são mais interessantes. Nesse sentido, conforme Gadamer (2002) “o jogo proporciona momentos mágicos e únicos na vida de um indivíduo, pois no mesmo instante que diverte, ensina e desenvolve o raciocínio e a criatividade além de obter responsabilidade diante da situação colocada a ele” (GADAMER, 2002, p. 175).

Os jogos e brincadeiras vêm, ao longo do tempo, tomando espaço na vida de crianças e jovens. Sendo assim, essa atividade, na maioria das vezes, pode ser utilizada de forma didática na sala de aula, pois este é um espaço de reelaboração do conhecimento, capaz de possibilitar o aprendizado. Sendo assim, os professores devem organizar suas atividades para que sejam significativas e de qualidade para o desenvolvimento de um trabalho coletivo, facilitando seu desenvolvimento. E, através dos jogos, o aluno tem a oportunidade de vivenciar regras, normas, transformar, recriar, aprender e, de acordo com suas necessidades, desenvolver seu raciocínio e sua linguagem, abrindo caminho para sua aprendizagem. Nesse sentido, Feijo (1992) aponta que:

[...] através do lúdico e de sua história são recuperados os modos e costumes das civilizações. As possibilidades que o ele oferece à criança são enormes: é capaz de revelar as contradições existentes entre a perspectiva adulta e a infantil quando da interpretação do brinquedo; travar contato com desafios, buscar saciar a curiosidade de tudo, conhecer; representar as práticas sociais, libertar riqueza do imaginário infantil; enfrentar e superar barreiras e condicionamentos, ofertar a criação, imaginação e fantasia, desenvolvimento afetivo e cognitivo. (FEIJO, 1992, p.185)

Portanto, os alunos, nessa situação, aparecem como sujeitos da aprendizagem, em que a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. Os jogos podem ser utilizados para introduzir os conteúdos no ensino de História, fundamentados na satisfação em abrir caminhos para o aprendizado, ou seja, uma ponte que pode melhorar o processo de ensino/aprendizagem. Nesse sentido, de acordo com Kishimoto (1994):

[...] no contexto cultural e biológico as atividades são livres, alegres e envolve uma significação. É de grande valor social, oferecendo possibilidades educacionais, pois, favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo preparando para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais. (KISHIMOTO, 1994, p 13)

No cotidiano das salas de aula, diversas formas de jogos e competições podem ser utilizados como meio de estimular o desenvolvimento do indivíduo; no entanto, as estratégias de uso precisam ser planejadas e ter objetivos claros.

Sendo assim, a utilização da tecnologia pode, e deve, fazer parte das aulas de História, pois os jogos eletrônicos podem ser úteis para a introdução e reforço de conteúdos escolares, além de propiciar prazer em estar na escola, evitando a evasão, a reprovação e promovendo conhecimento. De acordo com Solé & Coll (2006), com o uso das novas tecnologias – TICS –, o professor poderá trabalhar a autoestima dos alunos, aguçando-os a criar, interagir e a compreender melhor os conteúdos ministrados.

Diante da realidade escolar atual, em se tratando da perspectiva tecnológica, o professor, juntamente com a equipe pedagógica, sente a necessidade de pensar em estratégias para que os discentes se interessem em participar das aulas. Com esse dilema, os professores estão, cada vez mais, promovendo jogos para que os alunos se socializem com os conteúdos aplicados. Havendo essa interação entre professor, aluno e conteúdo a ser ministrado, o educando deixa de ser um mero ouvinte e torna-se um sujeito ativo na construção de conhecimentos. Nesse sentido, Solé & Coll (2006) relatam que:

[...] revela as suas potencialidades, na medida em que é utilizada como instrumento de análise das situações educativas e como ferramenta útil para tomada de decisões inteligentes é um livro de receitas, mas um conjunto articulado de princípios, a partir dos quais é possível [...]. (SOLÉ & COLL, 2006, p. 29).

Neste contexto, pode-se afirmar que os jogos devem ser utilizados como recurso de ensino e de estimular as habilidades e a criatividade, atuando para a melhor compreensão do conteúdo dado. Nessa perspectiva, Domingos (2008) menciona que:

Analisando por este prisma o jogo torna-se uma ferramenta ideal para aprendizagem, na medida em que estimula o interesse do aluno, ajudando-o a construir novas descobertas, enriquecendo sua personalidade e é estratégia pedagógica que permite ao professor se colocar na condição de condutor, incentivador e avaliador da aprendizagem. (DOMINGOS, 2008, p. 15)

Os jogos estimulam a inteligência e o interesse, o que viabiliza a possibilidade de que professores e alunos aprendam juntos. Um exemplo de jogos é o “Civilization”, que possibilita ao jogador/aluno entrar em contato com sociedades nômades, agrárias e políticas, desde a antiguidade até aos dias atuais. Durante o desenvolvimento do jogo, o aluno, juntamente com as civilizações que estão sendo desenvolvidas, vai descobrindo o bronze, o ferro, a arquitetura, a literatura, entre outros. A utilização dos jogos como estratégia didática permite que o professor mostre os acontecimentos do passado de modo divertido, fazendo uma ligação entre teoria e prática criando, assim, um elo de sedução entre o passado e o presente. Discutindo a utilização dos jogos de videogames, Greenfield (1996, *apud* MARTINS & TOSCHI, 2009) defende que:

[...] a utilização de videogame permite o desenvolvimento das capacidades de retenção da informação, estimula a criatividade, requer o planejamento de situações, a formulação de hipóteses e a experimentação e obriga à tomada de decisões e à consequente confirmação ou invalidação das hipóteses que o aluno coloca à medida que o jogo se desenrola. (GREENFIELD 1996, *apud* MARTINS & TOSCHI, 2009, p. 03)

Os jogos enriquecem o aprendizado, pois desenvolvem a concentração e os alunos, enquanto brincam, aprendem, aguçando seu desejo de ir além e buscar mais conhecimentos. Sobre esse assunto, Murcia (2005) relata que:

As características dos jogos fazem com que ele mesmo seja um veículo de aprendizagem e comunicação ideal para o desenvolvimento da personalidade e da inteligência emocional da criança. Divertir-se enquanto aprende e envolver-se com aprendizagem fazem com que a criança cresça, mude e participe ativamente do processo educativo. (MURCIA, 2005, p. 25)

Os professores historiadores, em especial da disciplina de História, estão deixando de lado o tradicional e assumindo o papel de orientadores, levando os alunos a pensar criticamente e vivenciar as experiências dos fatos históricos – os jogos podem ser uma boa ferramenta para essa nova perspectiva de ensino.

Os professores de História devem estabelecer uma relação entre o passado e o presente, para que os alunos entendam que, nessa disciplina, não se ensina somente o que

aconteceu no passado, mas também as mudanças que aconteceram no decorrer do tempo e que propiciaram a situação atual das sociedades. Sobre essa necessidade de se conhecer o passado para compreender o presente, Airés (1991) afirma que “se os alunos não tiverem já nenhum conhecimento do mais elementar sistema cronológico, nem sequer poderão compreender uma visita a um museu ou mesmo uma visita a um antiquário” (AIRÉS, 1991, p. 12).

Nesse sentido, Aguiar (2006) lembra que até mesmo na denominada “História primitiva” as crianças aprendiam através dos jogos, compreendendo, por meio da prática, regras da vida diária, ou seja:

As ações realizadas pelas crianças no desenvolvimento do brincar proporcionam o primeiro contato com o meio, e as sensações que produzem constituem o ponto de partida de noções fundamentais e dos comportamentos necessários à compreensão da realidade. (AGUIAR, 2006, p.23)

Diante das palavras do autor, os jogos fazem com que os alunos fiquem mais reflexivos e seguros ao discutirem as características das sociedades históricas e sua relação com a realidade em que vivem. Portanto, o jogo faz com que as crianças aprendam a estimular sua aptidão criativa. Nesse sentido, Vigotsky (2003) salienta:

As experiências eram passadas de geração em geração de acordo com a evolução do mundo. O tradicional foi ficando para trás, mas ainda há quem acredite na educação autoritária do que na construtivista, aumentando assim o índice de evasão ou repetência. Nesse sentido é preciso que os profissionais da educação entendam que os jogos trazem um novo sentido para a aprendizagem dos alunos, propiciando habilidades e conhecimentos importantes, pois o jogo obriga as crianças a diversificar de forma ilimitada a coordenação social de seus movimentos e lhes ensina flexibilidade, plasticidade e aptidão criativa como nenhum outro âmbito da educação. (VIGOTSKY, 2003, p.106)

Atualmente, os jogos de videogames estão exercendo um poder motivador na vida dos educandos, pois desenvolvem uma série de habilidades, estratégias e concentração, incentivando-os ao aprendizado de maneira interativa. Com o videogame, os professores podem trabalhar conteúdos específicos, elevando a autoestima e reforçando o trabalho coletivo, combinando linguagem, imagens, sons, textos, tempo cronológico, unindo diversão e aprendizagem, como estratégia do ensino de História.

Os jogos eletrônicos e/ou games cada dia crescem de acordo com a evolução da tecnologia e estão ganhando espaço cada vez maior na vida das crianças, adolescentes e jovens. E, por isso, alguns professores, estão usando-os, ou podem usá-los, como instrumento

pedagógico nas aulas de História. Para isso, os docentes precisam escolher o jogo, analisá-lo, planejar e deixar claro para os alunos quais serão os objetivos que pretende alcançar com esse recurso. Essa será a discussão a seguir, ou seja, como utilizar o jogo Grepolis (lançado em 2009) e a série Civilization (lançada entre os anos de 1991 e 2010) como recurso didático para as aulas de História.

## 2. GREPOLIS e CIVILIZATION: Jogar e Conhecer/Aprender História

O presente capítulo tem como objetivo discutir a utilização do jogo Grepolis (2009) e da série Civilization (1991-2010) como recursos didáticos para as aulas de História, para o sexto ano do Ensino Fundamental II. O primeiro é um jogo de estratégia que se passa na Grécia Antiga e esse conteúdo é discutido no sexto ano e a série Civilization, que possibilita a construção de nações, que é, também, um conteúdo trabalhado no sexto ano.

### 2.1. Grepolis: Jogar e Aprender

Grepolis é um jogo online e gratuito, com foco no jogo cooperativo e na estratégia. Sobre o conceito de jogos estratégicos, Viana (2008) enfatiza que:

Os jogos de estratégia são jogos onde a habilidade dos jogadores na tomada de decisão é primordial para determinar o resultado do jogo. O elemento principal que distingue este tipo de jogo é exatamente a inexistência, ou baixa relevância, de fatores como sorte ou alguma habilidade física, na definição do resultado. Todos os jogadores possuem o mesmo grau de conhecimento do jogo e as mesmas possibilidades de ações, assim sendo o resultado dependerá majoritariamente da habilidade do jogador, e conseqüentemente, das decisões que tomar contrastadas com a de seus adversários. (VIANA, 2008, p. 10).

O Grepolis consiste em transformar uma pequena "polis" (cidade grega) em uma enorme metrópole. O jogador começa com uma pequena polis, que vai se desenvolvendo até uma metrópole. Ao longo do jogo, o aluno poderá escolher entre treze edifícios diferentes e oito monumentos para moldar seu império (minas de prata, portos e serrarias) e, para pesquisar, estão disponíveis mais de trinta tecnologias diferentes, na Academia de Grepolis<sup>3</sup>.

São tempos de construções mais rápidas e existe, também, a capacidade de invadir outras cidades e desenvolver sua polis, do jeito que quiser, protegida por deuses, que povoam Grepolis, e que podem ser escolhidos como guardiões pessoais. A deusa Hera, por exemplo, pode ajudar a aumentar a produção da polis; o deus do mar, Poseidon, pode enfraquecer o poder naval dos inimigos. O jogo apresenta labirintos, estradas e construções, principalmente

---

<sup>3</sup> Informações disponíveis no site: (<http://eujogador-pt.blogspot.com.br/2010/08/grepolis-analise-ao-jogo.html>). Acesso em 20/09/2016.

quando a aldeia está evoluída, como se pode perceber na imagem a seguir da página inicial do jogo.

Imagem 01: Aldeia evoluída



Fonte: <http://eujogador-pt.blogspot.com.br/2010/08/grepolis-analise-ao-jogo.html>

Segundo desenvolvedor Inno Games Gmb H<sup>4</sup> (2009), Grepolis iniciou superando todas as expectativas, uma vez que trouxe inovações, gráficos perfeitos e novas estratégias, pois “o segredo é que o Grepolis (Palavra criada com a união de ‘Grécia’ e ‘Polis’; cidade em grego) se passa na época da Grécia antiga e engloba todas as questões mitológicas e passagens da própria história, claro, adaptadas para tornar o jogo mais divertido”<sup>5</sup>.

Grepolis (além de ser um aplicativo online, baseado em *browser*, livre de jogar e estratégico) se concentra mais na guerra e nas batalhas, em oposição à construção de belas cidades. O usuário começa com a criação de uma conta gratuita e selecionando o mundo onde quer jogar: “o fator mais importante é a velocidade do mundo que o indivíduo quer jogar. Neste ponto, poderá considerar a seleção de um mundo que tenha um bom número de usuários”<sup>6</sup>.

O objetivo do jogo é construir cidades e militares que possam conquistar e tomar outras cidades, de modo que consiga formar alianças e, eventualmente, tomar o controle das muitas ilhas que compõem o mapa do jogo. Cada ilha contém espaço para vinte vagas da cidade e uma vez que a sua aliança controla uma ilha, “o jogador poderá construir uma maravilha de um mundo. Para chegar até o fim do jogo, o usuário vai levar cerca de dois anos, dependendo da quantidade de usuários e o número de cidades construídas”<sup>7</sup>.

<sup>4</sup>Disponível no site:[https://wiki.br.grepolis.com/index.php?title=Interface\\_do\\_Jogo](https://wiki.br.grepolis.com/index.php?title=Interface_do_Jogo) Acesso em: 14/08/2016.

<sup>5</sup>Informações disponíveis no site:<https://eujogador-pt.blogspot.com.br/2010/08/grepolis-analise-ao-jogo.html>. Acesso em: 14/08/2016

<sup>6</sup>Informações disponíveis no site:<https://eujogador-pt.blogspot.com.br/2010/08/grepolis-analise-ao-jogo.html>. Acesso em: 14/08/2016

<sup>7</sup>Informações disponíveis no site:<https://wiki.br.grepolis.com/index.php?title=Introdu%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 12/08/2016.

Nesse sentido, a proposta do trabalho é utilizar algumas partes do jogo, como ferramenta pedagógica, para mostrar aos alunos que a construção das civilizações foi realizada por etapas, se fortificando por meio de alianças e, posteriormente, atacando os inimigos e tomando outras civilizações. A utilização do jogo de Grepolis destina-se, mais especificamente, às aulas sobre a Grécia antiga, como será discutido a seguir.

## **2.2. Grepolis: Viagem à Grécia Antiga**

A civilização grega, de acordo com Panazzo (2012), foi a mais avançada do mundo antigo, deixando muitos exemplos de sua cultura para as gerações futuras. É importante lembrar que, durante a antiguidade, os gregos ocuparam a península Balcânica e diversas ilhas dos mares ao sul do continente europeu e do oeste da Ásia. A Grécia antiga é considerada, segundo o autor mencionado, o berço da civilização ocidental, pois nela “ocorreram às primeiras reflexões acerca dos jogos, que influenciaram por séculos a educação e a cultura ocidental”. (PANAZZO, 2012, p. 184). Os primeiros pensadores, segundo o autor, utilizavam-se de lendas, mitos e deuses para transmitirem o conhecimento, mas, com o passar do tempo, começaram a desenvolver a razão.

Para os gregos, o esporte era muito importante, pois, através dele, os indivíduos podiam mostrar suas habilidades e, ao mesmo tempo, homenagear os deuses, principalmente Zeus, considerado o “deus dos deuses”. As primeiras reflexões sobre a importância do jogo como recurso pedagógico são remotas, pois para Platão, segundo Almeida (1998)

Condenava, na Grécia, “as atividades que exacerbavam a competição e o resultado. O filósofo defendia o jogo como um meio de aprendizagem mais prazeroso e significativo, de maneira que, inclusive, os conteúdos das disciplinas poderiam ser assimilados por meio de atividades lúdicas. A Matemática, por exemplo, na sua fase elementar, deveria ser estudada, de acordo com a visão de Platão, na forma de atividades lúdicas extraídas de problemas concretos, de questões da vida e dos negócios. (ALMEIDA, 1998, p. 19-20)

Aristóteles, na *Interpretação e Análise de Brougère* (1998), afirmava que o jogo era um meio de relaxamento, divertimento, descanso e resgate de energias para as atividades humanas que eram tratadas com seriedade. Apesar do trabalho ser considerado a atividade mais importante, “o jogo era um meio de recuperação para as atividades produtivas e de descanso”. (BROUGÈRE, 1998, p. 38). Ainda de acordo com o mesmo autor, os romanos, influenciados pelos etruscos.

Concebiam o jogo, como atividade carregada de sentidos; transformavam-no, por um lado, num espetáculo, numa simulação do real, que arrebatava multidões; por outro, era visto como um valioso meio de exercitação de conhecimentos, habilidades e atitudes, isento de provocar conseqüências para a realidade. (BROUGÈRE, 1998, 36-39).

O jogo Grepolis não é apenas um jogo de diversão, pois traz, em seu conteúdo: estratégias de invasão; a colonização; formação e independência de cidades/estados; organização de um governo centralizado em alianças; a adoração aos deuses e seus encantamentos; estratégias dos reinos; as formas políticas e de divertimento; e a divisão da sociedade. O uso do jogo no ensino de História deve ser acompanhado de uma proposta didática, planejado para no máximo duas aulas, com o intuito de contemplar sua utilização não apenas como mera reiteração do que foi exposto na sala de aula. Sendo assim, cabe ao professor, em conjunto com os alunos, desenvolver a percepção para entender como a história foi construída dentro da narrativa do jogo, identificando o significado que esse faz no presente.

Cada etapa do jogo mostra a construção de uma metrópole, que deve ser formada fazendo união com outros povos, para ganhar mais força e criar um exército imbatível e liberar mais um deus, fortalecendo sua cidade. Os gregos achavam importante agradar os Deuses, pois caso contrário, eles castigariam a população com diversas catástrofes naturais. Tendo em vista que os deuses desempenham, no Grepolis, um papel crucial no desenvolvimento do jogo, é importante lembrar que, para adorar as divindades, é necessário que, na cidade, tenha construído um templo. No Grepolis existem seis deuses: Zeus, Poseidon, Hera, Atena, Hades e Artemis conforme mostra a sequência a seguir:

**Imagem 02:** Deuses gregos que aparecem no jogo Grepolis



Fonte: <http://eujogador-pt.blogspot.com.br/2010/08/grepolis-analise-ao-jogo.html>

Nesse sentido, o jogo contribui para a aprendizagem dos alunos acerca de vários temas relacionados à Grécia Antiga, como por exemplo: o surgimento e organização política e

administrativa da polis; a vida política na Grécia; as relações de poder na polis; os deuses e mitos gregos; a localização geográfica e as guerras gregas.

Nesse sentido, os professores de História podem utilizar o jogo como ferramenta de ensino para as aulas de História do sexto ano do Ensino Fundamental II, para tratar das principais características da civilização grega e, como atividade, os alunos podem montar grupos com o intuito de criarem o seu próprio império, defendê-lo, fortalecê-lo, selecionar seus deuses, entre outros.

Esse jogo de estratégia, em tempo real, leva o aluno a uma Era de conquistas, onde o principal desafio é montar o seu próprio Império, preocupando-se com o suprimento alimentar, com as alianças com outras civilizações, lugares em que circula e com a luta pelo domínio político. Sendo assim, o contato com esse jogo leva os alunos a desenvolver inúmeras estratégias e ampliar a capacidade de raciocínio acerca da evolução da civilização grega.

É importante lembrar que, ao participar do jogo, o aluno tem que definir: localização geográfica do seu império; quem é o rei do povo; analisar o poder econômico de sua civilização, construções, lavouras e comida; definir quem são os trabalhadores e quem integra o exército e conhecer os seus deuses e templos. Salienta-se também, que além de “permitir interação com os colegas, o jogo auxilia no ensino aprendizagem do aluno e, é uma forma interativa e lúdica de assimilar o conteúdo dado em sala de aula<sup>8</sup>”. Portanto, há uma grande possibilidade de se compreender as construções históricas através do jogo, lembrando que se deve ter cuidado ao utilizá-los.

### **2.2.1. Civilization: Jogando, Construindo Impérios e Aprendendo História**

Esse momento do estudo tem como proposta discutir a série Civilization - Civilization(1991), Civilization II (1996), Civilization III (2001), Civilization IV (2005) e Civilization V (2010) – como recurso didático para as aulas de História, ressaltando as etapas de construção da civilização, para entender o surgimento de cada uma.

---

<sup>8</sup>Eloenes Silva. Disponível no site: <http://www.correiodopovo.com.br/Impresso/?Ano=117&Numero=366&Caderno=0&Noticia=46933>. Acesso em 17/10/2016.



Fonte: <http://www.baixaki.com.br/download/civilization-v.htm>

### 2.2.2 Civilization: Jogar e Aprender

Os jogos digitais, cada vez mais, ganham adeptos de todas as idades. Atualmente, as pessoas passaram horas jogando para passar de fase e ver qual o próximo desafio que as espera. Acerca disso, Santos (2003) relata:

[...] os jogos digitais se desenvolveram, ampliaram seus adeptos e hoje fazem parte da cultura de muitos jovens, adultos e crianças. Com isso, não podemos negligenciar sua presença, afinal, eles estão presentes no celular, no computador, no console, na internet, em algumas TVs, em DVD's, entre outros inúmeros aparelhos que ouam quase odos os espaços públicos e privados na nossa sociedade. (SANTOS, 2003, p.46-47)

É importante lembrar que, assim como Greoplis, Civilization é um jogo de estratégia (nesse caso específico: estratégia em turno) e, de acordo com Viana (2008),

Os jogos de estratégia em turno se distinguem por incluir o micro gerenciamento, onde, dependendo da complexidade do jogo um turno varia de poucos minutos até mesmo algumas horas, parar fazer o gerenciamento completo de todas as ações de suas unidades. Muitas soluções de IA são, hoje em dia, utilizadas para realizar algumas dessas atividades e tornar estes jogos mais dinâmicos. Um dos principais representantes deste tipo de jogo é a série Civilization. (VIANA, 2008, p. 13)

Segundo VIANA (2008), como um jogo da vida o “jogo Civilization requer perspectiva, conhecimentos assimilados, memória, mas também estimula a imaginação”.

(VIANA, 2008, p.14). Para jogar, o indivíduo precisa ter o conhecimento das regras do jogo, para então planejar suas ações. Para Macedo (2006):

As analogias entre a vida e o jogo presentes no conhecimento popular, expressam a ideia de que tanto em uma quanto em outra, para continuar vivendo e jogando e preciso que o sujeito tenha ilusões, possua expectativas quando as metas a atingir no futuro e antecipe suas ações com esta finalidade. Mas na vida e no jogo, existe sempre a imprevisibilidade, dada pela sorte e pelo acaso. (MACEDO, 2006, p. 63)

Sendo assim, é preciso ter conhecimento das perdas e das vitórias após cumprir as metas planejadas. Durante o jogo, as decisões tomadas pelos jogadores devem condizer com o personagem. O mestre do jogo cria o cenário, elabora os objetivos e desafios e os propõe aos jogadores. Cada jogador cria, seguindo certas regras, o seu personagem. Ele deve desenvolver a parte individual do mesmo, seus anseios, seus objetivos pessoais, seu passado e como ele encara o mundo.

As regras estão divididas, de acordo com o criador do jogo Sid Meier (1991), em: Considerações Iniciais, Abordagens, Desenvolvimento, Aplicação e Avaliação, para seguir “uma linha de raciocínio e de trabalho retilínea e de fácil reprodução para educadores que porventura venham a consultar tal material” (SID MEIER, 1991, p.34). Durante a execução do jogo, pode-se perceber que é dividido em quatro Eras: Antigo, Medieval, Industrial e Moderna, seguido as regras padrão e avançadas. O final do jogo é marcado quando um jogador cria um monumento que permitirá finalizar o jogo, no momento que tal jogador quiser.

### **2.2.3 Civilization: Viagem Rumo ao Conhecimento**

Como já foi dito, Civilization é uma série de jogos de computador, criado por Sid Meier (1991), do gênero de estratégia por turnos, cujo objetivo é desenvolver um grande império, desde o início dos tempos, quando os primeiros seres humanos deixam de ser nômades para constituírem uma civilização. O jogo transita pela descoberta da roda, da literatura, da matemática, do bronze, do ferro, da arquitetura, entre outros. Durante o jogo, o indivíduo jogador concorre com outras civilizações, que podem tornar-se aliadas ou inimigas.

Entende-se que este jogo pode ser utilizado como material didático para se trabalhar durante as aulas de História, pois, a partir dele, pode-se discutir economia, política externa,

viver as fantasias de quebrar a ordem social, além de motivar leituras complementares ou discussões, ajudando a reforçar a compreensão do conteúdo ministrado.

No entanto, os jogos não devem ser utilizados de forma aleatória e cabe aos professores planejar aulas em que sejam explorados/jogados, a partir de situações históricas específicas, para que contribuam com o processo ensino/aprendizagem.

Quando o professor utiliza as potencialidades dos jogos, no ensino de História, estará constituindo um grande desafio, por ser uma iniciativa ainda recente, pois assim, como em outras atividades, o professor da disciplina de história precisa planejar e executar um projeto afim de nortear a intervenção dos jogos, seguindo a etapas do planejamento: local, objetivos, metodologia, recursos, carga horária, público a ser atingido e avaliação, visando selecionar jogos adequados à faixa etária dos discentes.

Civilization é um jogo de estratégia por turnos em que os jogadores podem controlar líderes mundiais como, por exemplo, Júlio César e Alexandre, o Grande, para conduzir sua civilização através da História. Além de entrar em guerras, é necessário desenvolver a cultura, a tecnologia e o comércio para evoluir com objetivo de dominar o mundo. O Civilization propiciará aos alunos a oportunidade de pensar criticamente e recriar eventos históricos

Considerando e avaliando as ramificações geográficas, tecnológicas e econômicas das suas decisões. Explorando e avaliando sistemas e formas de pensar nas relações causais e correlativas do desenvolvimento militar, tecnológico, social, econômico e político. (BERNAL, 2005, p. 13).

Essa série possibilitará aos professores diversas formas de acompanhar e avaliar o desenvolvimento dos alunos não apenas no que se refere a apreender a História, mas também nas capacidades de resolução de problemas, pois o aprendizado vai além de derrotar, ou como derrotar, os adversários, envolvendo administração de recursos, comando de tropas e medidas políticas.

Ao introduzir os jogos digitais nas aulas de história, o professor permitirá ao jogador/aluno “assumir posições, atuar e decidir” (SANTOS, 2013, p.90). Assumindo essas posições, o aluno estará instigando seu raciocínio, concentração e ampliando suas táticas de socialização. “Ao jogador é necessário desvendar as possibilidades do sistema e do jogo e isso só pode ser feito por meio de manipulação”, exigindo que “o jogador se engaje em um processo de tomada de decisão” (SANTOS, 2013, p.90), interpretando a história narrada pelo jogo, estabelecendo uma relação com a produção de conhecimentos históricos.

A história como campo de produção de conhecimentos científicos se desenvolve consideravelmente a partir do século XXI. Tendo, nesse contexto, a referência do positivismo ou, mais especificamente, a perspectiva metódico. Os historiadores acreditavam que a história era como uma tradução objetiva da verdade e os documentos eram percebidos como testemunhos da realidade, por isso, acreditavam que a função do historiador era transcrever narrar o evento tal como ele aconteceu. (SANTOS, 2013,p.103).

Desse modo, pode-se ressaltar que os jogos digitais enriquecem as aulas de histórias, pois, além do divertimento, o jogador precisa sempre estar atento ao texto que aparece durante o jogo, relacionando o conteúdo ministrado em sala com cada etapa do jogo, o que promove o engajamento e motivação do estudante.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A História começou a marcar presença significativa nos jogos digitais de estratégia, que passaram a adotar, em seu enredo, acontecimentos históricos reportando a épocas passadas para melhor entendimento dos jogadores. O jogo digital atrai, cada dia mais, o interesse de instituições de ensino, que abrem suas portas para o mundo digital, tomando-os com novas possibilidades de recursos e estratégias pedagógicas, abrindo espaço para uma aprendizagem interativa.

Portanto, pode-se afirmar que, por meio da utilização dos jogos como recurso didático, o ensino de História deixou de assumir uma postura dogmática, arcaica e esquemática, ou seja, uma postura tradicional, assumindo uma linguagem mais compreensível, contextualizada e próxima a realidade do educando da atualidade. A mudança de postura de alguns professores, que optaram a usar jornais, revistas, músicas, filmes, internet, jogos digitais e outras linguagens nas suas aulas, proporciona aos alunos uma aprendizagem baseada em um ensino multifacetado, com variedades, mudanças e transformações para o ensino de História.

A medida, que fui pesquisando e redigindo o presente trabalho, pude perceber que, quando há a utilização de recursos tecnológicos, o aluno torna-se o construtor de sua aprendizagem, o que justifica o uso do jogo um elemento de suma importância para o ensino. A utilização dos jogos digitais, no campo educativo, como instrumento auxiliador das atividades construídas pelo professor em sala de aula, tem um diferencial significativo para o ensino/ aprendizagem, aguçando o interesse em aprender e em buscar soluções antes de tomar decisões.

Nesta perspectiva para trabalhos futuros, faz-se necessário aperfeiçoar essa ferramenta pedagógica na busca de melhorias, sendo relevante prosseguir com pesquisas para aperfeiçoar a utilização dos jogos digitais dentro de sala, como ferramentas facilitadoras na construção do processo de ensino/aprendizagem.

## LISTA DE FONTES

### Jogos de videogame:

- **Série:** Civilization, Civilization II, Civilization III, Civilization IV, Civilization V. (MEIER, 1991, 1996, 2001, 2005, 2010)
- Grepolis. (INNO GAMES, 2009)

## REFERENCIAS

- AGUIAR, Rufi do Prado. “Atividade lúdica”. In: **Reelaborando conceitos e ressignificando a prática na educação infantil**. Campinas, Ed.Papirus2006.
- ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica - Prazer de Estudar - Técnicas e jogos**.Pedagógicos. 9. Ed. São Paulo: Edições Loyola, 1998. 295.
- ARIÈS, Philippe. “A História – uma paixão nova. Mesa redonda: Philippe Ariès, Michel de Certeau, Jacques Le Goff, Emmanuel Le Roy Ladurie, Paul Veyne”. In:LE GOOF, Jacques; LADURIE, Emmanuel Le Roy; DUBY, George *et al.* **A NovaHistória**. Lisboa: Edições 70, 1991 p. 12.
- BERNAL, M. 2005. "A Imagem da Grécia Antiga como uma Ferramenta para o Colonialismo e para a Hegemonia Europeia". In: **Textos Didáticos - Repensando o Mundo Antigo**. IFCH/UNICAMP, nº 49 - Abril de 2005. Pp. 13-31.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e a Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas,1998.
- CANIELLO, Angelica. **O Potencial Significativo de Games Utilizados na Educação**. Sorocaba/São Paulo: Universidade de Sorocaba, 2014. (Dissertação de Mestrado).
- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- COLL, César. **O construtivismo na sala de aula**. São Paulo: Ática, 2006.
- DOMINGOS, Jailson. **Jogos didáticos e o desenvolvimento do raciocínio geométrico**. Disponível em: <http://www.webartigos.com/articles/8488/1/jogos-didaticos-e-odesenvolvimento-do-raciocinio-geometrico>, Acesso em: 10/05/09.
- FEIJO, O. G. **O corpo e movimento: Uma psicologia para o esporte**. Rio de Janeiro: Shape, 1994.
- FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996
- GADAMER, Hans. George. **Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- GEE, J. P. “Bons videogames e boa aprendizagem”. In: **Revista Perspectiva**. Florianópolis, v. 27 n. 1, pp. 167-178, jan./jun. 2008. Disponível em: <http://www.perspectiva.ufsc.br>, acesso em 5/07/2016.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva. 1971.
- KISHIMOTO, TizukoMorchida (Org). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 5. Ed. São Paulo: Cortez. 2001.

MACEDO, Társio Roberto Lopes. **Games com narrativa histórica como dispositivo digital para mediação de experiências formativas em ensino de história: uma pesquisa com o jogo "GAME OF THRONES - RPG"**. Salvador: UNEB, 2013. (Dissertação De Mestrado).

MACHADO, Marina. "Brinquedo e Cognição (O Brincar e o conhecer)". In: **Simpósio Interdisciplinar de Estudos Cognitivos** (2: 1190, Londrina) Anais. Londrina: UEL, 1990

MARTINS, Magagnin, TOSCHI, Mirza. "Aprendizagem escolar: os jogos eletrônicos na formação do aluno." In: **Anais do Simpósio de Estudos e Pesquisas**. Goiânia: Universidade Federal de Goiás Faculdade de Educação, 2009.

MOITA, Filomena. **Game On: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração**. São Paulo: Editora Alínea, 2007.

MURCIA, Juan Antônio Moreno (org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre. Artmed, 2005.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **O Brincar e a Criança do Nascimento aos Seis Anos**. 4 ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

PANAZZO, Silvia. **Jornada, hist.- Historia 6 ano**. 2ed. – São Paulo: Saraiva, 2012.

SANTOS, Bergston Luan. **Interpretando Mundos: Jogos Digitais e Aprendizagem Histórica**. Uberlândia: UFU, 2013. (Dissertação de Mestrado).

VIANA, Pablo Alessandro Barbosa. "Um Estudo de Estratégias com Multiagentes para Jogos RTS usando o Simulador RTS Cup". In: **Centro de Informática: UFPE**, 2008. Disponível no site: <http://www.cin.ufpe.br/~tg/2008-2/pabv.pdf>. Acesso em 12/07/2016.

VIGOSKI, LievSeminovichi. **Psicologia Pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

SILVEIRA, S. R.; BARONE, Dante Augusto Couto. **Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1998. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação.