

## **JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA: UMA ABORDAGEM DO JOGO *CAESAR III* COMO CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO HISTÓRICO**

Paula Katherine Tarquino; Suelídia Maria Calaça

*Universidade Federal da Paraíba paula.katherine@bol.com.br*

### **Resumo**

Esta pesquisa teve como principal objetivo investigar o potencial do jogo digital enquanto material didático-pedagógico para o ensino de História. Para tanto, foi utilizado o jogo digital para computador *Caesar III* em ambiente escolar com turmas do 1º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Padre Hildon Bandeira, João Pessoa, Paraíba, Brasil. A partir do acesso ao jogo, os alunos construíram e desenvolveram províncias romanas situadas historicamente durante a expansão do império. Isso possibilitou ao aluno visualizar elementos característicos desse momento histórico, como por exemplo: a estética das construções romanas, os alimentos que eram consumidos, a religiosidade e o desenvolvimento cultural. Além disso, os alunos tiveram a oportunidade de desenvolverem suas habilidades de organização e administração de uma cidade fictícia. Foram realizadas atividades para a identificação e sistematização de informações apresentadas no jogo no intuito do aluno desenvolver seu conhecimento acerca da Civilização Romana. Os dados analisados sinalizam que o jogo digital, quando corretamente aplicado como ferramenta de ensino, pode se tornar um recurso precioso em favor de um processo de ensino-aprendizagem mais eficiente e em sintonia com o mundo tecnológico em que vivemos. Por ser um meio de entretenimento, esta ferramenta oferece ao professor um acesso direto ao universo digital do jovem aprendiz, colocando-o em linha direta com as novas formas de pensar e construir o mundo. Apesar desse estudo, apresentar a existência de fortes indícios em favor da eficiência do jogo digital em sala de aula, uma pesquisa com maior abrangência e profundidade poderá revelar outras potencialidades que poderão ser exploradas em favor de um ensino de História mais dinâmico e motivador.

**Palavras-chave:** Ensino de História, Jogos Digitais, Civilização Romana.

## Introdução

O ensino de História na educação básica (ensino fundamental e médio) tem tido cada vez mais, necessidade de ampliar seus recursos didáticos. Essa necessidade decorre da mudança no perfil dos alunos, que estão inseridos em um mundo cada vez mais informatizado, onde as informações são divulgadas de forma instantânea e os avanços tecnológicos se renovam com grande rapidez.

Nesse contexto, se torna primordial que o professor diversifique os recursos didáticos utilizados em sala de aula para que estas se tornem mais dinâmicas, criativas, atraentes e significativas para os alunos. Assim, os alunos poderão ser motivados a construir o conhecimento histórico juntamente com o professor, além de oportunizar o diálogo com outras linguagens historiográficas.

O modelo de sala de aula que temos no Brasil é aplicado a uma realidade que não mais o aceita. Os alunos necessitam e demandam inconscientemente por uma aula mais dinâmica, através da qual o aprender não precisa ser um fardo que eles terão que levar por toda vida escolar.

Na contramão do modelo de escola ultrapassado, mas ainda em pleno uso, esses mesmos alunos possuem vidas dinâmicas, acessam a internet, possuem amigos em redes sociais, se divertem com jogos eletrônicos, vão ao cinema, saem com os amigos para socializar e geralmente estão conectados com o mundo através de seus *notebooks*, *tablets*, *iPods*, celulares etc.

Tendo em vista a importância da *Internet* como difusora de informações, sejam elas de qualidades boas ou ruins, é necessário que a escola também se torne um ambiente adequado para o aprendizado dos alunos em relação a utilização dessas tecnologias da informação de forma responsável. Para a educação atender a demanda urgente e necessária desses alunos, ela precisa se desvencilhar do passado e se alinhar com o futuro para que a escola possa, assim, se adequar ao presente e a realidade virtual e real vivida por eles.

Fora do ambiente escolar, a mídia tem um papel importante na difusão de produtos da cultura contemporânea provenientes da indústria televisiva, cinematográfica, musical e digital. Muitos desses produtos são criados para atender o público jovem que tem gostos e interesses bem específicos. Além disso, os meios midiáticos oferecem facilidade e acessibilidade a todo tipo de informação, inclusive a de qualidade duvidosa. Através da relação com essas mídias e seu contexto social o aluno desenvolve habilidades, constrói

conhecimentos e obtém informações.

Os temas abordados pelos meios midiáticos são os mais diversos. A História, inclusive, tem sido utilizada como fonte de inspiração para o desenvolvimento de filmes, séries televisivas, e, também, jogos digitais. Os temas históricos são abordados através da representação e releitura do passado histórico tanto quanto da construção de narrativas explicativas sobre a História, ou seja, materiais de cunho informativo que são difundidos pela mídia, principalmente a *Internet*, a que o público em geral tem acesso.

Dentro dessa gama de produtos que a mídia oferece estão os jogos digitais que recorrentemente abordam questões históricas. O problema é que sendo produto cultural da sociedade, as informações e representações acerca do passado histórico muitas vezes não tem um rigor científico e, conseqüentemente, contribui com a reprodução de estigmas e preconceitos presentes na sociedade. Além disso, o aluno não tem maturidade intelectual para apreciar de forma crítica o produto cultural a que tem acesso.

Os jogos digitais estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas. Tanto crianças e adolescentes, que já são apreciadores dessas mídias, quanto adultos e idosos os incorporaram às suas atividades de lazer. Reconhecendo a importância dessas tecnologias, muitos pesquisadores do Brasil e do mundo têm se preocupado em estudar as habilidades e aprendizagens que os seus usuários têm a possibilidade de desenvolver durante esses momentos de lazer.

A presente pesquisa tem como objetivo principal investigar a potencialidade do jogo digital *Caesar III*, que possui uma temática histórica ambientada na Civilização Romana, enquanto ferramenta didático-pedagógica no ensino de História. Para estudar esse tema, foram realizadas atividades com o jogo supracitado na Escola Padre Hildon Bandeira com alunos/as do 1º Ano do Ensino Médio. A pesquisa foi desenvolvida em diferentes etapas relacionadas diretamente com os objetivos específicos abaixo propostos.

O primeiro objetivo específico teve como foco conhecer o ambiente escolar em que os alunos, sujeitos da pesquisa, estão inseridos e construir um diagnóstico de sua realidade social, identificando também os seus interesses e suas atividades sociais. O segundo buscou identificar o conhecimento prévio dos alunos acerca dos conteúdos e temas desenvolvidos durante as atividades com os jogos digitais. E o terceiro analisou a potencialidade do jogo *Caesar III* como recurso didático-pedagógico no ensino de História.

## Metodologia

O presente trabalho está inserido no contexto das pesquisas em ciências humanas e sociais tendo em vista que a área de estudo envolve o ambiente escolar e os significados que os sujeitos constroem acerca da sua realidade. De acordo com Minayo (2012, pp. 12-13), esse tipo de estudo apresenta algumas características peculiares. Primeiramente, o grupo social com o qual essa pesquisa está envolvida tem particularidades que são determinadas historicamente, sendo exclusivo e delimitado no tempo e no espaço. Em segundo lugar, os sujeitos pertencentes a esse grupo social contribuem com o trabalho intelectual do pesquisador à medida que suas ações e os significados aferidos a elas se tornam parte da pesquisa. Outra característica importante é que há uma aproximação de identidade entre o pesquisador e os sujeitos da pesquisa. Além disso, as razões pelos quais o pesquisador desenvolve o tema, escolhe o campo de pesquisa e os sujeitos, e como ele opta por alguns caminhos metodológicos estão diretamente interligados com suas visões ideológicas, que por sinal, são também historicamente construídas.

Nesse contexto, o objeto investigado, as aprendizagens que os alunos podem desenvolver com o auxílio do jogo digital *Caesar III*, é possível de ser identificado e apreciado através da interpretação das relações que os alunos, sujeitos da pesquisa, estabelecem com o recurso didático. Dessa forma, o presente trabalho se encaixa nas características de uma pesquisa qualitativa, tendo em vista que,

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se ocupa, nas Ciências Sociais, com um nível de realidade que não pode ou não deveria ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes. Esse conjunto de fenômenos humanos é entendido aqui como parte da realidade social, pois o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes. O universo da produção humana que pode ser resumido no mundo das relações, das representações e da intencionalidade e é objeto da pesquisa qualitativa dificilmente pode ser traduzido em números e indicadores quantitativos. (MINAYO, 2012, p. 21)

Os dados coletados durante uma pesquisa qualitativa não estão expostos, fazendo-se, portanto, necessário interpretá-los. Eles estão presentes no comportamento e nas ações dos sujeitos envolvidos na pesquisa. É um método que exige a participação ativa dos sujeitos

pesquisados. “O termo qualitativo implica uma partilha densa com pessoas, fatos e locais que constituem objetos de pesquisa, para extrair desse convívio os significados visíveis e latentes que somente são perceptíveis a uma atenção sensível” (CHIZZOTTI, 2011, p. 29).

Dentro da problemática da pesquisa qualitativa, este trabalho foi desenvolvido através de um estudo de caso, tendo em vista que foi organizado um planejamento dentro do contexto escolar de uma escola pública no intuito de realizar atividades envolvendo a utilização do jogo digital *Caesar III*. Além disso, a pesquisa envolveu uma coleta de dados acerca do ambiente escolar e dos seus alunos, conhecendo, assim, os espaços onde desenvolvem suas aprendizagens. O estudo de caso

constitui-se, pois, em uma busca intensiva de dados de uma situação particular, de um evento específico ou de processos contemporâneos, tomados como “caso”, compreendê-lo o mais amplamente possível, descrevê-lo pormenorizadamente, avaliar resultados de ações, transmitir essa compreensão a outros e instruir decisões. (...). Os estudos de caso visam explorar, deste modo, um caso singular, situado na vida real contemporânea, bem delimitado e contextualizado em tempo e lugar para realizar uma busca circunstanciada de informações sobre um caso específico. (CHIZZOTTI, 2011, p. 136)

Desse modo, a situação particular se torna o ambiente de aprendizagem proporcionado pelo recurso didático utilizado com os alunos. As características da escola e a dinâmica que acontece durante as atividades desenvolvidas faz com que a pesquisa obtenha resultados particulares que não podem ser generalizados para todo contexto escolar. Esse fato não prejudica a qualidade do trabalho, mas amplia o debate acerca dessa abordagem.

As práticas didático-pedagógicas realizadas durante a atividade de campo foram organizadas em 6 encontros de 2h/a para cada turma do 1º ano. Os alunos tinham 3h/a por semana de aula de História, a escola e a professora titular da disciplina me autorizaram a utilizar as 2h/a que eram conjugadas para o desenvolvimento da pesquisa. A estratégia utilizada para o desenvolvimento das atividades será descrita a seguir.

Para o primeiro encontro com os alunos foi utilizado o Formulário de Diagnóstico do Aluno. Este formulário foi elaborado para conhecer o perfil socioeconômico dos sujeitos da pesquisa, bem como suas relações com os meios tecnológicos e suas atividades sociais. Os resultados obtidos através da análise desse documento possibilitaram conhecer a proveniência dos alunos, seus interesses e hábitos. No mesmo formulário constam algumas questões elaboradas para identificar os interesses dos alunos em relação aos

assuntos estudados na disciplina de História e a percepção que eles possuem acerca da presença desses conteúdos nas mídias.

A partir do segundo encontro foram iniciadas as atividades utilizando o jogo digital no laboratório de informática. O segundo encontro teve como proposta conhecer o jogo *Caesar III* oferecendo o primeiro contato prático com o universo da construção de cidades romanas. Os alunos jogaram a 1ª fase para terem acesso às ferramentas básicas do desenvolvimento da província e entender como funciona sua dinâmica. No terceiro encontro, eles tiveram acesso à 2ª fase, na qual começaram a desenvolver uma província mais complexa do que a anterior, pois tinha a presença de mais estruturas romanas, o que exigiu um pouco de planejamento e organização por parte dos alunos. O desenvolvimento dessas 2 atividades possibilitou uma interação entre os alunos e o jogo.

Após o contato dos alunos com o jogo *Caesar III* achei relevante identificar a compreensão deles em relação ao funcionamento estrutural da província que haviam construído durante essa experiência. Dessa forma, elaborei uma atividade aplicada em sala no quarto encontro, no intuito de identificar a organização lógica de cada aluno acerca das estruturas presentes na cidade e as funções de cada uma. Além disso, as questões presentes no exercício pedem que os alunos identifiquem suas próprias dificuldades e o porquê de elas terem sido apresentadas, bem como, as impressões positivas e negativas que tiveram no contato com o jogo.

Elaborei uma segunda atividade para ser aplicada no quinto encontro no laboratório de informática. A atividade teve como objetivo a identificação, pelos alunos, de vários aspectos característicos da sociedade romana. Esta também teve como foco a identificação da capacidade de os alunos perceberem os problemas sociais presentes na província e os comparassem com os da própria cidade em que vivem. Para tanto, foi necessário que os alunos tivessem acesso novamente ao jogo digital *Caesar III*, no intuito de observar e analisar uma província já construída. Tendo em vista, o pouco tempo que dispunha para a realização dessa atividade e constatando que os alunos poderiam demorar muito em sua construção até poderem oferecer indícios relevantes para sua pesquisa, achei prudente colocar a disposição dos alunos províncias já construídas. Estes tiveram acesso a diferentes cidades, cada uma com suas particularidades.

Para finalizar a coleta de dados, elaborei uma atividade de produção textual com o intuito dos alunos construírem um pequeno texto sobre os temas abordados no jogo. Decidi adotar esse tipo de atividade pois a partir da escrita de um texto os alunos tem mais liberdade

para expor suas percepções acerca das características da civilização romana presentes no jogo. Assim sendo, distribuí vários temas que foram abordados em três grupos para que os alunos optassem pelos temas que mais se identificassem e a partir da escolha desenvolver o texto. Os temas selecionados para o desenvolvimento da redação foram: Alimentação e bens de consumo, Distribuição de renda e Comércio (Tema 1), Abastecimento de água, Higiene e Segurança (Tema 2) e Entretenimento, Educação e Religião (Tema 3).

Dessa forma, através da análise das atividades que os alunos desenvolveram é possível identificar possíveis aprendizagens construídas a partir da interação com o jogo digital. No entanto, acredito que essa experiência possa desenvolver nos alunos algumas habilidades que não necessariamente tenham relação com os temas abordados.

## **Resultados e Discussão**

Qualquer recurso didático que possa ser utilizado como mediador para construir aprendizagens em História deve ser analisado criticamente. Além de conhecer o objeto em suas minúcias, é necessário perceber suas qualidades, que aspectos do assunto estudado ele pode ajudar a compreender e que habilidades cognitivas podem ser desenvolvidas com o aluno. O jogo digital, como já foi mencionado, é um produto cultural e não tem como objetivo principal ensinar conteúdos de acordo com debates historiográficos.

O jogo digital *Caesar III* possui uma maneira peculiar de reconstruir a História do Império Romano. Ele não faz uma narrativa histórica e nem coloca o jogador como mero expectador. Ele o traz para dentro do mundo romano e, ainda, além de dá-lhe algumas obrigações, o investe de poder de intervir, modificar e reconstruir o contexto histórico a seu modo. Entretanto, por apresentar lacunas históricas, comum a todo recurso, ele deve ser complementado com outros instrumentos de instrução didático-pedagógicos.

O jogo materializa visualmente características sociais, culturais, econômicas e políticas dessa sociedade. No desenvolvimento de uma província, o jogador passa a conhecer os alimentos e produtos que os povos romanos consumiam, alguns dos deuses que veneravam, suas atividades de lazer *etc*, que estão relacionadas às particularidades históricas daquele povo. Isso possibilita a distinção dessa sociedade com outras separadas no tempo e no espaço.

Além de possibilitar a visualização do passado histórico, o jogo *Caesar III* elabora questões presentes na sociedade atual que vão surgindo à medida que o jogador toma decisões e identifica suas consequências. Ao administrar a província, é necessário refletir e antecipar os

seus atos e os reflexos que estes têm na sociedade. Um exemplo que retrata essa questão é justamente a função dos prefeitos na província. Uma de suas funções é matar pessoas que estejam ameaçando a ordem, pois estas diminuem o índice de paz da cidade. No entanto, o extermínio de rebeliões não ajuda a aumentar esse índice, muito pelo contrário, prejudica-o. Então, o jogador precisa investigar que problemas sociais estão causando essas revoltas populares e tentar solucioná-los com ações efetivas que possam atender as necessidades da população.

A partir das ferramentas disponíveis no jogo, os alunos desenvolveram suas cidades colocando em prática o seu planejamento e o conhecimento que tinham acerca de como uma cidade deveria ser organizada. À medida que a cidade crescia, os seus habitantes passavam a exigir mais bens e serviços e novas ferramentas de construção tornavam-se disponíveis no jogo.

Diante da vivência com esse recurso, os alunos conseguiram desenvolver um conhecimento acerca de características socioculturais da Civilização Romana à medida que, sem o auxílio de livros ou da visualização do próprio jogo, tiveram a capacidade de construir um texto sobre os temas abordados. Responder questões de um livro didático tem sido um método de ensino muito utilizado pelo professor no cotidiano escolar. Nesse tipo de atividade os alunos acabam se prendendo em meio às informações do capítulo ou unidade que estão estudando e, por mais das vezes, não conseguem elaborar as repostas com as próprias palavras. No caso da experiência com o jogo digital, os alunos conseguiram, mesmo que de forma elementar, desenvolver suas ideias acerca dos temas abordados, sendo este um indício de que este recurso didático auxilia na compreensão dos alunos sobre o momento histórico em estudo.

No decorrer das atividades foram identificados alguns aspectos positivos que o jogo digital pode proporcionar ao ensino de História. Primeiramente, a reação dos alunos ao utilizar esse recurso deve ser considerada. Eles se sentiram motivados e entusiasmados para participar das atividades, inclusive, afirmaram em diversos momentos que adoraram vivenciar essa experiência e que o jogo proporcionava uma aprendizagem sobre o passado de forma mais interessante.

Ao fazer uma representação da sociedade romana, *Caesar III* possibilita que o aluno interaja com vários elementos socioculturais dessa civilização. A partir do momento que eles conseguem desenvolver ideias e raciocínios acerca dos temas apresentados percebe-se uma construção do conhecimento histórico. Além disso, acredito que outro aspecto positivo é o

fato de muitos alunos relacionarem e compararem os problemas sociais presentes nas províncias romanas com os que eles vivenciam em seu contexto social.

Além disso, o jogo possibilita o desenvolvimento de certas habilidades. Para que o jogador tenha sucesso, ele deverá exercitar a sua capacidade de planejamento para que, assim, possa administrar os recursos disponíveis adequadamente. Para tanto, faz-se necessário planejar uma estratégia de ação, através da qual deverá antecipar possíveis problemas e apresentar soluções em tempo hábil para evitar o caos social.

Analisando os dados coletados, é possível constatar que além de descrever os elementos socioculturais presentes na sociedade romana, os alunos foram capazes de interpretar e fazer uma ponte entre os fenômenos que acontecem na província estudada com o seu contexto social. Por exemplo, em uma das atividades, o aluno afirmou que a saúde na província era muito boa, mas a sua cidade enfrenta esse problema por causa do lixo jogado nas ruas e calçadas, e em consequência do esgoto exposto nas vias públicas. Com isso, percebe-se que os alunos, ao interagirem com esse recurso, identificam elementos de uma sociedade antiga que estão presentes no contexto em que vivem e o fazem de forma crítica, se posicionando enquanto cidadãos conscientes dos problemas que enfrentam e vivenciam em seu cotidiano. É importante destacar que mesmo tendo solicitado aos alunos que elaborassem um texto sobre a cidade romana estudada, estes enfatizaram como acharam interessante estudar História a partir dessa abordagem e que adoraram vivenciar essa experiência.

Assim sendo, podemos afirmar que o jogo digital é uma ferramenta extremamente importante a ser cada vez mais explorada pelo professor de História. A sua eficaz utilização enquanto material didático-pedagógico, entretanto, depende da correta abordagem a ser aplicada pelo professor. Tratar o jogo didático como um mero eletrônico único e exclusivamente voltado para o entretenimento e, assim, utilizá-lo em sala de aula, jamais atenderá ao objetivo maior: o aprendizado. Deverá o professor conscientemente utilizar tal ferramenta como meio para atingir objetivos maiores. Isso se dá única e exclusivamente através de um planejamento adequando às necessidades do aluno e que vise o seu crescimento enquanto sujeito histórico.

## **Conclusões**

No atual contexto escolar, os estudantes estão cada vez mais inseridos no mundo informatizado. Eles permanecem constantemente conectados pela *Internet* e através da

interação com essas mídias estabelecem novas formas de construir conhecimento, mais dinâmicas e interessantes para a sua vivência cotidiana. Dessa forma, se torna primordial que os professores, atentos a essa realidade, utilizem em suas aulas, tecnologias da informação mais próximas da realidade dos alunos.

O presente trabalho analisou o potencial do jogo digital *Caesar III* como recurso didático-pedagógico no ensino de História. Para tanto, enfrentou algumas dificuldades no percurso da pesquisa. A falta de estrutura física das escolas públicas restringiu as opções de campo de pesquisa, tendo em vista, que nem toda escola possui laboratório de informática adequado para suportar as atividades envolvendo esse recurso didático.

Tendo em vista que se trata de um instrumento que tem começado a ser estudado recentemente, falta uma bibliografia ampla que possibilite apresentar possíveis caminhos metodológicos para a utilização do jogo digital em sala de aula. Dessa forma, as atividades desenvolvidas durante a pesquisa foram elaboradas sem uma base metodológica ligada a esse recurso didático.

Um dos problemas observados durante a pesquisa refere-se ao tempo disponível para a conclusão do jogo. Foi relatado durante as atividades a necessidade de um tempo maior de jogo para que os alunos pudessem desenvolver províncias mais prósperas. O tempo disponibilizado, que teve que se adequar às aulas reservadas para a pesquisa, não foi suficiente para atender aos interesses dos alunos que desejavam concluir o jogo, mas foi o satisfatório para prover a pesquisa com a quantidade de informações para compor o corpus a ser analisado.

Como a utilização de jogos digitais enquanto ferramenta para o ensino ainda está dando os seus primeiros passos, faz-se necessário que o professor utilize a criatividade no planejamento e elaboração de atividades que efetivamente visem o processo ensino-aprendizagem. Isto é, devido à falta de uma literatura específica, a atuação do professor no sentido de utilizar o entretenimento em favor da construção de conhecimento torna-se um desafio que deverá ser enfrentado de forma consciente e com o objetivo bem definido. Dessa forma, além do planejamento criterioso, o professor deverá saber jogar o jogo que será utilizado pelos alunos, para que possa acompanhar seus alunos e auxiliá-los sempre que necessário, provendo a ajuda que solucionará as possíveis questões a serem propostas.

Através das atividades propostas pelo jogo, o aluno tem a possibilidade de construir pontes entre a vida na civilização romana e a sociedade na qual está inserido. Assim sendo, o aluno identifica aspectos presentes na vida virtual a qual comanda e os identifica na vida real

da qual faz parte enquanto sujeito de uma História em construção. Essa experiência ajuda não apenas na formação escolar, mas também no entendimento das instituições que formam a sociedade em que vive. O aluno torna-se então um cidadão consciente do seu papel na vida social que compartilha com os seus semelhantes.

### **Referências Bibliográficas**

IMPRESSIONS GAMES, ESTÚDIO/EDITOR: SIERRA ENTERTAINMENT (Desenvolvedor/Produtor). *Caesar III*. Plataforma: Microsoft Windows, 1998.

ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Jogos digitais e aprendizagens: o jogo *Age of Empires III* desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?** Belo Horizonte: UFMG, 2009. (Tese de Doutorado)

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais**. Petrópolis: Vozes, 2011.

CORASSIN, Maria Luiza. **Sociedade e política na Roma antiga**. São Paulo: Atual, 2001.

MEKSENAS, Paulo. **Pesquisa social e ação pedagógica: conceitos, métodos e práticas**. São Paulo: Edições Loyola, 2011.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.) **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2012.

MOREIRA, Marco Antonio, Masini, Elcie F. Salzado. **Aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo: Centauro, 2001.

PETRY, Luís Carlos. O conceito ontológico de jogo. In: ALVES, Lynn, COUTINHO, Isa de Jesus. **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papirus, 2016.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em Jogos Digitais**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

VYGOTSKY, L.S., LURIA, A.R., LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 2016.