

Os jogos como material didático nas aulas de história

DANIEL SIMÕES DO VALLE*

No início deste ano letivo, o uso de um jogo na escola virou alvo de polêmica na rede pública de ensino da cidade do Rio de Janeiro. O centro do debate foi o jogo *Banco Imobiliário Cidade Olímpica*, uma nova versão de um conhecido brinquedo produzido pela Estrela. Após obter da Prefeitura do Rio de Janeiro a cessão do uso da marca, a empresa criou uma versão que traz como tema principal a cidade que será sede dos Jogos Olímpicos de 2016.

O *Banco Imobiliário Cidade Olímpica* é um jogo de entretenimento, que chegará às lojas em maio deste ano, com preço sugerido de R\$ 99,90. Nele o jogador atua como um investidor, movimentando-se no mercado, adquirindo propriedades e companhias, sendo o seu objetivo último conquistar a maior fortuna e ser o único a não ir à falência. No tabuleiro desta nova versão, destacam-se bairros, vias, monumentos históricos e pontos turísticos da cidade do Rio, assim como obras e instalações, algumas concluídas e outras em construção, visando as Olimpíadas de 2016. Entre as opções de investimento encontram-se também seis companhias: Comlurb, Clínica da Família, Centro de Operações Rio, Metrô, BRT's e Rio Filme.

O jogo tornou-se assunto polêmico após a imprensa noticiar que a Prefeitura do Rio investiu mais de um milhão na compra de vinte mil unidades do jogo. Segundo a Secretaria Municipal de Educação, o material adquirido foi destinado para as escolas da rede e também será distribuído como premiação para alunos que atingirem bom desempenho em avaliações do Município e na Prova Brasil.

Acompanhamos o desenrolar do debate por meio do jornal *O Dia*. Essa publicação da imprensa carioca tratou do tema em seguidas edições, nos meses de fevereiro e março deste ano, procurando dar voz aos diferentes atores sociais envolvidos na questão¹. A iniciativa do

* Mestre em História Social pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e professor da rede pública municipal de Duque de Caxias/RJ e do Rio de Janeiro/RJ.

¹ A primeira notícia foi publicada em 21 de fevereiro deste ano com o título "Obras de Paes viram peças de Banco Imobiliário distribuído em escolas". Nas semanas seguintes foram publicadas outras notícias sobre o

governo municipal gerou um intenso debate público, motivando reações de professores, pais, vereadores e outras autoridades. Houve grande repercussão nas redes sociais, assim como um protesto no centro da cidade, organizado pelos profissionais da educação das redes municipal e estadual. Entre os pontos polêmicos estão: o uso indevido de verbas públicas na compra do material, a propaganda política inserida no jogo e a validade do brinquedo como material pedagógico nas escolas.

A principal denúncia feita pelos críticos do jogo é de que ele seria um instrumento de propaganda política do prefeito reeleito da cidade do Rio, Eduardo Paes. De fato, o brinquedo dá destaque às realizações e aos projetos da atual gestão, como afirmou uma diretora de um Ciep: “Parece que a cidade foi criada pelo prefeito” (Barbosa; Barros, 2013). Esta afirmação não é exagerada, uma vez que das possibilidades de investimentos oferecidas ao jogador a maioria está relacionada ao atual governo, enquanto as outras são pontos turísticos tradicionais da cidade como o Maracanã, o Sambódromo, o Corcovado, o Pão de Açúcar etc. Como ressaltou Christina Nascimento, no jornal *O Dia*, “não há espaço para obras de outras gestões. E nem vale o argumento de que foram escolhidos investimentos feitos para os Jogos de 2016. Prova da exceção é o Bairro Carioca, ou o Parque Madureira, que figuram no tabuleiro” (2013a). No guia de locais que acompanha o jogo é possível saber maiores detalhes sobre as obras do prefeito Eduardo Paes. Destaca-se o projeto de revitalização da Zona Portuária. No jogo aparecem o recém-inaugurado Museu de Arte do Rio, o Porto Maravilha e o Museu do Amanhã, que ainda se encontram em construção.

Em sua defesa, o prefeito argumentou não se tratar de propaganda política, uma vez que não existe nenhuma alusão à sua pessoa. Para ele, o jogo mostra a realidade de uma cidade em transformação que se estrutura para receber grandes eventos como a Copa do Mundo e as Olimpíadas (Nascimento, 2013f e 2013g). Em nota, a Secretaria Municipal de Educação esclareceu que o jogo oferece uma visão mais contemporânea da cidade do Rio. Além disso, indicou aos professores o uso do jogo de forma pedagógica nas aulas de

tema. A última notícia foi do dia 14 de março e tratava do inquérito instaurado pela Promotoria para investigar o caso.

Geografia, História e Matemática, assim como para trabalhar temas transversais como a preservação cultural da cidade (Martins, 2013).

Então, será possível utilizar o *Banco Imobiliário Cidade Olímpica* no trabalho pedagógico nas escolas? A questão é um tanto controversa. Para além do marketing político, os profissionais da educação entrevistados pelo jornal *O Dia* apontaram outros problemas como erros de informação e confusão entre as esferas pública e privada. No jogo, um imóvel no bairro Deodoro custa mais caro do que um no bairro Barra da Tijuca; a Clínica da Família e a Comlurb, órgãos municipais de prestação de serviços públicos, são apresentadas como companhias que podem proporcionar muito lucro aos seus proprietários. Outro aspecto enfatizado pelos educadores diz respeito aos valores e atitudes que um aluno irá aprender num jogo que incentiva exclusivamente a busca pelo lucro.

E o jogo vai para sala de aula ou não? Mais uma vez a questão. Respondo em tom de desafio pedagógico, proponho brincarmos com ele de uma maneira diferente, tratando-o como um documento/monumento. A concepção de documento tem sido repensada e ampliada por meio dos debates historiográficos desde início do século passado, nas palavras de Lucien Febvre, expoente da Escola dos Annales, é possível fazer História “com tudo o que, pertencendo ao homem, depende do homem, serve o homem, exprime o homem, demonstra a presença, a atividade, os gostos e as maneiras de ser do homem” (apud Le Goff, 1990: 540). O jogo como produção de uma determinada sociedade também é um documento, um testemunho das relações de forças que aí detinham o poder (Le Goff, 1990: 545). Le Goff afirma que todo documento é um monumento, pois “resulta do esforço das sociedades históricas para impor ao futuro – voluntária ou involuntariamente – determinada imagem de si próprias” (Le Goff, 1990: 548). Nesse sentido, o dever principal do historiador é criticar o documento, este que é a matéria-prima do seu trabalho. A partir desse referencial teórico-metodológico, podemos orientar os alunos numa atividade didática na qual eles sejam desafiados a brincar de desconstruir e desestruturar a montagem, consciente e inconsciente, da história, da época, em suma, da cidade do Rio feita pelo jogo *Banco Imobiliário Cidade Olímpica*. Sendo assim, o propósito principal da atividade seria compreender a visão da cidade do Rio construída e transmitida pelo jogo.

O uso de documentos em sala de aula, independente de sua natureza, requer do professor alguns cuidados, uma vez que

“Os jovens e as crianças estão ‘aprendendo História’ e não dominam o contexto histórico em que o documento foi produzido, o que exige sempre a atenção ao momento propício de introduzi-lo como material didático e à escolha dos tipos adequados ao nível e às condições de escolarização dos alunos” (Bittencourt, 2004: 329).

Mesmo sendo um jogo relacionado ao tempo presente, talvez seja necessário, ao definir o planejamento, incluir a leitura e discussão de textos sobre as Olimpíadas 2016 e as intervenções urbanas em curso na cidade, o que irá ampliar as possibilidades de compreensão do documento. Concluído este procedimento inicial, a análise do jogo pode ser orientada a partir de três níveis de indagações, conforme sugere Adalberto Marson (apud Bittencourt, 2004: 332):

1. Sobre a existência em si do documento: o que vem a ser o documento? Do que ele trata? Quem o fez, em que circunstâncias e para que finalidade foi feito? Qual o interesse da Estrela ao produzir o jogo? Como o jogo chegou à escola? Qual o interesse da prefeitura ao distribuí-lo às escolas? Ao buscar respostas a estas questões, os alunos poderão descobrir que se trata de um jogo comercial produzido por uma empresa, tendo o aval do governo municipal, com o intuito de comercializá-lo no mercado; e que foi comprado pela prefeitura para ser usado nas escolas. Informações importantes para compreender os interesses em jogo.
2. Sobre o significado do documento como objeto: Como e por quem foi produzido? Para que e para quem se fez esta produção? Neste sentido é importante descrever o documento, isto é, destacar e indicar as informações que ele contém.
3. Sobre o significado do documento como sujeito: por quem fala tal documento? Que ação e que pensamento estão contidos em seu significado? Que visão da cidade do Rio é transmitida pelo jogo? Quais locais da cidade são destacados?

O que se pretende por meio deste olhar crítico para o jogo é que os alunos compreendam qual imagem da cidade do Rio o *Banco Imobiliário Cidade Olímpica* deseja,

consciente e inconscientemente, transmitir e legar à posteridade. A partir disso, suscitar os alunos a refletirem sobre os seguintes pontos: a cidade olímpica apresentada no jogo é a cidade que você conhece, que você observa, na qual você vivencia e estabelece suas experiências e relações sociais? Você conhece os locais destacados no jogo e os reconhece como espaços significativos da sua cidade ou você selecionaria outros para formar o tabuleiro do jogo? As cartas de sorte e revés expressam a realidade da cidade em sua pluralidade, com suas contradições, dilemas e problemas? Essas reflexões possibilitam ao aluno construir sua própria visão do lugar onde ele vive. E por que não produzir uma nova versão do jogo tendo como referência sua imagem da cidade?

A proposta apresentada é uma possibilidade de atividade didática com o *Banco Imobiliário Cidade Olímpica* nas aulas de história, partindo da perspectiva do jogo como documento/monumento, esta abordagem pode e deve ser criticada e aprofundada. Além disso, ela não esgota, de modo algum, os diferentes usos que possam ser feitos deste jogo em sala. Afinal, por ora, estávamos apenas “brincando”.

Em meio ao próprio debate nas páginas do jornal *O Dia*, encontramos a proposta do professor José Teixeira de discutir a relação entre público e privado através do jogo. Segundo ele, o objetivo era que os estudantes tivessem “consciência de que a máquina pública não deve servir à iniciativa privada” (Nascimento, 2013c). Acredito que os professores dispostos a trabalhar com este jogo encontrarão estratégias interessantes para utilizá-lo com os seus alunos a partir de uma perspectiva crítica, sem tomá-lo como algo inócuo. Pois não há como desprezar o fato de que ele apresenta valores e ideias da classe dominante. No entanto, é possível desmontá-lo e não fazer dele um veículo de reprodução desses valores e ideias. Afinal, os jogos são polissêmicos, podemos brincar com eles que diferentes maneiras, sempre é possível recriá-los e lhes atribuir novos significados.

A polêmica suscitada pelo *Banco Imobiliário Cidade Olímpica* levanta problemas importantes sobre o uso de jogos na escola. Afinal, os jogos podem ser usados como material didático? Quais jogos usar? Apenas os jogos educativos ou também os jogos de entretenimento? Essas questões serão nosso objeto de reflexão nas páginas que se seguem, nas

quais pretendemos contribuir para o debate sobre o uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem de história.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais, terceiro e quarto ciclo do ensino fundamental, história, material didático é todo aquele

“que no acesso ao conhecimento tem a função de ser mediador na comunicação entre o professor e o aluno [...]

O material didático é um instrumento específico de trabalho na sala de aula: informa, cria conflitos, induz à reflexão, desperta outros interesses, motiva, sistematiza conhecimentos já dominados, introduz problemáticas, propicia vivências culturais, literárias e científicas, sintetiza ou organiza informações e conceitos. Avalia conquistas” (Brasil, 1998: 79).

Tendo esta conceituação como referência, iremos analisar alguns jogos, desvelando suas qualidades como material didático e demonstrando como eles prestam-se ao trabalho pedagógico nas escolas. As experiências com jogos aqui relatadas foram por mim desenvolvidas nas aulas de história, com alunos do segundo segmento do ensino fundamental em escolas da rede pública municipal do Rio de Janeiro e de Duque de Caxias.

O primeiro jogo trata-se da *Forca*, a conhecida brincadeira na qual o jogador precisa acertar gradativamente as letras que compõem a palavra até descobri-la por completo antes de ter seu “bonequinho” enforcado. Para o trabalho em sala, o jogo sofreu algumas adaptações para atender os fins educativos e os objetivos traçados no planejamento. As palavras utilizadas dizem respeito aos principais conceitos e fatos históricos estudados na unidade didática. Os jogadores não recebem qualquer dica sobre a palavra, no entanto, sabem que ela está inserida num rol de possibilidades. Isso requer deles uma operação de pensamento como a classificação, para que eles sejam capazes de selecionar os conhecimentos pertinentes àquele assunto e excluindo outros que não lhe dizem respeito.

A turma é dividida em dois grandes grupos e o jogo acompanha a seguinte dinâmica: cada equipe joga de uma vez para tentar acertar a palavra, na sequência, a outra deverá responder a uma pergunta formulada pelo professor relativa àquela palavra; depois se invertem os papéis, o grupo que respondeu, descobre a palavra e o que adivinhou a palavra, responde a questão. É comum, ao iniciar essa atividade com as turmas, haver uma pequena adesão dos alunos e poucos se arrisquem a falar as letras para formar a palavra. No entanto, a cada rodada, o número de alunos participantes aumenta. Em determinado momento, toda a

turma está envolvida, vibrando e fazendo esforço para vencer. De fato, os ânimos ficam acirrados. É o efeito de ilusão ao qual se refere Johan Huizinga (1980:12), tal fenômeno proporcionado pelo jogo cria um novo ambiente no qual os jogadores interagem e que é distinto da rotina da sala de aula.

No entanto, é necessário estar atento para garantir o caráter motivacional do jogo. A atividade proposta precisa ser desafiadora para o aluno, para isso deve apresentar um obstáculo que o aluno seja capaz de transpor e o deseje fazer, um desafio “cuja superação exige do sujeito alguma aprendizagem ou esforço” (Macedo; Petty; Passos, 2005: 18). No caso da Forca, a escolha do nível de dificuldade das palavras e das perguntas é determinante para despertar e manter a motivação do aluno. Se forem muito complexas, o aluno pode se sentir incapaz de superar o obstáculo, no entanto, muita facilidade também pode gerar o desinteresse.

Sendo um jogo, deseja-se que a participação do aluno seja opcional. O professor pode tentar convencer, mas não deve impor que ele jogue, pois aí deixa de ser jogo e se transforma em tarefa escolar. Jogar não pode ser uma obrigação. Um adulto normalmente não disputa uma partida de baralho obrigado. Um menino não joga dominó se não quer. Exceções podem até haver, mas nesses casos o jogo perdeu seu elemento essencial que é o prazer. Como já dissemos, pode ser que a adesão dos alunos seja gradual, o que é normal que aconteça, uma vez que eles estão se familiarizando com o jogo, com uma nova situação. No entanto, se as atividades lúdicas propostas para a turma não conseguem mobilizar os alunos, é preciso repensá-las, pois elas podem ser significativas para o professor, mas não para as crianças e os adolescentes.

Os jogos normalmente apresentam aos jogadores uma situação-problema e na resolução dela surgem conflitos que mobilizam a atenção e a concentração, assim como geram reflexão e discussão entre os envolvidos. Na *Forca*, o grupo pode errar até seis letras, o sétimo erro leva o “bonequinho” a ser enforcado. Para colocar um ingrediente a mais no jogo, existe a seguinte regra: até o quinto erro são aceitas as sugestões de qualquer membro do grupo, depois disso, o palpite da letra só é validado, se houver a aprovação da maioria do grupo. Esse instante do jogo gera um clima de tensão. De um lado, a agonia de estar por um

triz, do outro, a torcida para que o adversário não obtenha êxito. No ponto de vista do processo de ensino e aprendizagem, é um momento privilegiado, pois fomenta a interação entre os pares e a discussão. Esta experiência é mais aprofundada na hora de responder as perguntas, uma vez que os jogadores precisam mobilizar seus saberes na “busca de explicações e coerência de argumentações, estimulando o espírito de equipe, em muitos casos, e coordenação de pontos de vista” (Fermiano, 2005: 11). Desse modo, proporciona aos alunos uma oportunidade de organizar informações e conceitos e sistematizar conhecimentos já dominados.

Os jogos também oferecem ao professor um precioso instrumento de avaliação, pois promovem “espaços interativos de comunicação por múltiplas linguagens” (Hoffmann, 2009: 16). Além disso, eles possibilitam ao professor “observar o aprendiz”, “analisar e compreender suas estratégias de aprendizagem” e, por conseguinte, “tomar decisões pedagógicas favoráveis à continuidade do processo” (Hoffmann, 2009: 16). No jogo *Forca*, é muito comum observarmos alguns jogadores falarem letras aleatoriamente e arriscarem palavras que não cabem na lacuna. Se não houver nenhuma mediação, é possível que os alunos continuem a cometer os mesmos erros durante aquela partida e nas oportunidades seguintes. Desse modo, cabe ao professor a função de mediador, levando-os a rever suas ações e analisar melhor o contexto para então repensar as suas estratégias.

A relação entre jogo e processo de avaliação dá-se de outras formas. O professor pode identificar pontos estudados que não foram bem compreendidos pelos alunos, o que aponta a necessidade de trabalhar aquele conteúdo novamente e/ou de outro modo. Em certos casos, a intervenção pedagógica pode ocorrer no momento do jogo, através do esclarecimento de uma dúvida e/ou da correção de conceitos equivocados, o que torna o processo mais dinâmico e possibilita a aquisição de novos conteúdos. A atividade lúdica pode também ser planejada como uma intervenção pedagógica para auxiliar o aluno a adquirir os conhecimentos necessários ao seu desenvolvimento.

Nesse ponto, aproveito para relatar uma experiência com uma turma de 6º ano, na qual os alunos apresentavam dificuldades de diferenciar aspectos econômicos, políticos, sociais e culturais. A partir desse diagnóstico propus uma atividade para trabalhar o procedimento de

classificação e o estabelecimento de critérios. Na oportunidade estudávamos Roma Antiga, fiz uma lista com nomes de atividades econômicas, grupos sociais, formas de governo, cargos políticos, expressões artísticas, deuses, todos relacionados ao tema. O desafio era, considerando o significado daquelas palavras, estabelecer aproximações entre elas e classificá-las em grupos de palavras conforme o assunto ao qual estavam relacionadas. Todos sabiam que aquelas palavras estavam relacionadas a Roma Antiga, mas a questão era: de que aspecto daquela sociedade elas tratavam? A atividade seria feita em grupos com quatro componentes. No entanto, antes de distribuir os papéis com os diferentes nomes, entreguei aos alunos imagens de diferentes objetos, retiradas de um encarte de jornal. A proposta era criar critérios de classificação e organizar os produtos por grupos. A ideia era que uma vez dominando o procedimento (classificação), eles pudessem reproduzi-lo com outro conteúdo.

No planejamento da atividade, buscou-se seguir as orientações de Macedo, Petty e Passos: “uma tarefa interessante para a criança é clara, simples e direta (precisa). É realizável nos seus tempos (interno, externo), desafiadora (envolvente) constante (regular) na forma e variável no conteúdo, além de ser surpreendente e lúdica” (2005: 18).

Os alunos mostraram empenho e concluíram com facilidade a primeira etapa. Um ou outro grupo apresentou dúvidas que logo foram esclarecidas, o que permitiu que os alunos desenvolvessem a atividade. Na sequência eles precisaram repetir o procedimento com os nomes. É claro que as dificuldades foram maiores, foi necessário rever alguns conceitos, pesquisar na apostila e no caderno informações e trocar ideias com os colegas do grupo, mas todos tiveram êxito na tarefa. Nesse caso, o uso do jogo foi uma intervenção pedagógica para possibilitar aos alunos adquirir de maneira mais significativa conhecimentos ainda não construídos.

O próximo jogo a ser analisado é o *Bingo de História*, criado por Débora El-Jaick Andrade, trata-se de uma adaptação do brinquedo bingo vendido em lojas de departamento e papelarias ao propósito pedagógico. Sua dinâmica é simples, nas cartelas os números são substituídos por palavras-chave ou conceitos. “Cada número [...] da roda giratória corresponde a uma pergunta [...], ao sortear um número a pergunta é lida diante da classe e os alunos devem identificar qual é a resposta e reconhecer se possuem a palavra correspondente”

(Andrade, 2011: 6). Ao trabalhar com esse jogo, fiz algumas mudanças no modelo original para facilitar sua confecção e garantir maior participação dos alunos. Como consequência foi preciso dividi-lo em duas etapas realizadas em dias diferentes.

O *Bingo de História* foi proposto para as turmas de 6º ano, na unidade didática referente a Mesopotâmia e Egito Antigo. Primeiramente, pedi que os alunos anotassem no caderno conceitos e palavras-chave estudadas naquela unidade didática que eles considerassem importantes. Depois cada aluno deveria lê-los para a turma, enquanto o professor registrava-os no quadro. Nesta primeira etapa, o aluno é incentivado a investigar os seus próprios conhecimentos. Não importa a quantidade de palavras, é um momento de reflexão, no qual o aluno organiza informações e conceitos. Em seguida, é o momento de discussão, o professor irá verificar se os significados daqueles conceitos e palavras-chave são de domínio de todos os alunos, esclarecendo as possíveis dúvidas. Desse modo, sistematiza-se conhecimentos já dominados, assim como se constrói novos.

Concluída essa etapa, é necessário organizar o material para a aula seguinte. O professor deve criar perguntas que tenham como resposta cada uma das palavras-chave ou conceitos destacados pelos alunos. Na segunda etapa, cada aluno receberá uma cartela com três linhas e três colunas, que ele preencherá com nove palavras-chave e/ou conceitos escolhidos da lista exposta no quadro. Criadas as perguntas, palavras-chave e conceitos discutidos, cartelas preenchidas e feijões distribuídos, com tudo pronto, começa-se o jogo.

O professor sorteia e lê as perguntas para a turma e os alunos precisam relacioná-la a uma palavra-chave ou um conceito e marcá-lo, caso ele esteja na cartela. Além da atenção e da concentração necessários ao bom desempenho no jogo, o *Bingo de História* também desenvolve outras habilidades e competências como o raciocínio, a relação entre ideias e o domínio dos conceitos históricos.

Os jogos acima apresentados e analisados exemplificam como esse tipo de material pode atender plenamente a fins didáticos. Neles podemos encontrar as características fundamentais de um material didático conforme os PCN's. No entanto, o uso de jogos como ferramenta pedagógica requer a intervenção do professor, exercendo o seu papel de mediador no processo de ensino e aprendizagem. Isto porque no espaço escolar o jogo adquire uma

nova função, isto é, uma finalidade pedagógica, sua utilização está inserida num planejamento, no qual estão traçados objetivos específicos de ensino. Sem a presença do professor, o jogo ficaria restrito ao seu uso comum, isto é, fonte de diversão e prazer.

Quais jogos usar nas aulas? Esta pergunta não tem uma resposta definida. Apresentamos exemplos de jogos e brincadeiras tradicionais adaptadas para o espaço escolar, existem jogos de entretenimento e *History games* que podem ser utilizados com fins pedagógicos e outras opções interessantes são os *serious games* em plataforma digital, produzidos em universidades brasileiras². Para orientar nossas escolhas e mesmo nos guiar na produção de nossos próprios jogos, tomamos como referência os cinco indicadores propostos por Macedo, Petty e Passos para inferir a dimensão lúdica de uma atividade. Eles foram estabelecidos a partir de uma análise das características que distinguem os jogos e que fazem deles atividades que despertam o interesse das crianças, dos jovens e também dos adultos. Com o intuito de valorizar o lúdico nos processos de aprendizagem, os autores consideram que, “na perspectiva das crianças, as atividades devem apresentar as seguintes qualidades: 1) terem prazer funcional; 2) serem desafiadoras; 3) criarem possibilidades ou disporem delas; 4) possuírem dimensão simbólica; 5) expressarem-se de modo construtivo ou relacional” (2005: 15).

Ao estabelecer a perspectiva da criança como referência, fica evidente que a seleção e o planejamento de atividades lúdicas exigem do professor um profundo conhecimento dos seus alunos. Por vezes organizamos uma atividade que consideramos prazerosa, desafiadora e instigante, mas não temos sucesso na sala de aula. Pode ser que realmente ela reunisse todas essas qualidades para nós, mas não levamos em conta se o mesmo se daria na perspectiva dos alunos. Às vezes, o nível de dificuldade da questão já gera um impedimento, pois os alunos não têm as habilidades e competências para a execução da tarefa, logo se sentem incapazes e

² *History Games* e *serious games* são jogos digitais que adotam em suas narrativas acontecimentos históricos, como tema central ou apenas pano de fundo, misturando ficção e fatos “reais”. O segundo tipo distingui-se do primeiro por ser idealizado e desenvolvido com finalidade pedagógica. *O Tríplice: Liberdade, Igualdade e Fraternidade, Búzios: Ecos da Liberdade, Detetives do Passado, Reviva: Guerras Guaraníticas e A Carta de Corso* são exemplos de *serious games* produzidos em universidades brasileiras (Valle, 2012).

ficam desmotivados. Nesse caso, é necessária uma regulação para a atividade seja possível para os alunos.

Apesar da proposta do uso de jogos na escola não ser uma novidade, eles continuam a ser uma linguagem pouco presente nas salas e sobre a qual ainda pairam muitas dúvidas e receios. Certas vezes, essa resistência fundamenta-se numa concepção ainda presente nas escolas de que os alunos devem estar naturalmente predispostos ao estudo e prontos para realizar todas as tarefas escolares. Tal visão não corresponde ao cenário comum em muitas salas de aula: alunos desinteressados e sem vontade de estudar. Noutras situações, a insuficiência de tempo para planejar as atividades serve como argumento. No entanto, considero que a falta de leituras que permitam um aprofundamento teórico sobre o tema seja o maior obstáculo. Muitos professores ainda possuem preconceito em relação aos jogos e os desvalorizam no espaço escolar, rotulando-os como perda de tempo, mera distração, atividades descompromissadas, reels passatempo. Um dos nossos propósitos foi desfazer esses mal-entendidos.

Como demonstramos, os jogos reúnem todas as qualidades necessárias a um material didático e, quando bem compreendidos e utilizados, podem contribuir significativamente para o processo de ensino e aprendizagem. Entendemos que mais do que o uso de jogos na escola, faz-se necessário valorizar a dimensão lúdica, conforme propõem Macedo, Petty e Passos, no planejamento das atividades escolares. Tal atitude pode construir um cenário mais positivo na escola e fazer com que as atividades escolares possam ser, na perspectiva do aluno, desafiadoras, necessárias, possíveis, significativas e, por fim, prazerosas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Periódicos:

BARBOSA, C. e BARROS, M. L. Banco Imobiliário de Paes leva um 'revés'. O Dia, Rio de Janeiro, 22 fev. 2013. Disponível em: <<http://odia.ig.com.br/portal/rio/banco-imobili%C3%A1rio-de-paes-leva-um-rev%C3%A9s-1.551911>> Acesso em: 22 fev. 2013.

- NASCIMENTO, C. Obras de Paes viram peças de Banco Imobiliário distribuído em escolas. O Dia, Rio de Janeiro, 21 fev. 2013. Disponível em: <<http://odia.ig.com.br/portal/rio/obras-de-paes-viram-pe%C3%A7as-de-banco-imobili%C3%A1rio-distribu%C3%ADdo-em-escolas-1.551427>> Acesso em: 21 fev. 2013a.
- NASCIMENTO, C. Após polêmica com Banco Imobiliário de Paes, Sorte ou Revés vira febre no Twitter. O Dia, Rio de Janeiro, 22 fev. 2013. Disponível em: <<http://odia.ig.com.br/portal/rio/ap%C3%B3s-pol%C3%AAmica-com-banco-imobili%C3%A1rio-de-paes-sorte-ou-rev%C3%A9s-vira-febre-no-twitter-1.552213>> Acesso em: 22 fev. 2013b.
- NASCIMENTO, C. Professores, especialistas e entidades mostram que jogo de Paes não foi boa ideia. O Dia, Rio de Janeiro, 23 fev. 2013. Disponível em: <<http://odia.ig.com.br/portal/rio/professores-especialistas-e-entidades-mostram-que-jogo-de-paes-n%C3%A3o-foi-boa-ideia-1.552314>> Acesso em: 23 fev. 2013c.
- NASCIMENTO, C. Prova divulga obras de Paes. O Dia, Rio de Janeiro, 24 fev. 2013. Disponível em: <<http://odia.ig.com.br/portal/rio/prova-divulga-obras-de-paes-1.552823>> Acesso em: 24 fev. 2013d.
- NASCIMENTO, C. MP instaura inquérito contra Banco Imobiliário de Paes. O Dia, Rio de Janeiro, 27 fev. 2013. Disponível em: <<http://odia.ig.com.br/portal/rio/mp-instaura-inqu%C3%A9rito-contrabanco-imobili%C3%A1rio-de-paes-1.554123>> Acesso em: 27 fev. 2013e.
- NASCIMENTO, C. Paes diz que Banco Imobiliário não é propaganda de governo. O Dia, Rio de Janeiro, 28 fev. 2013. Disponível em: <<http://odia.ig.com.br/portal/rio/paes-diz-que-banco-imobili%C3%A1rio-n%C3%A3o-%C3%A9-propaganda-de-governo-1.554705>> Acesso em: 28 fev. 2013f.
- NASCIMENTO, C. Protesto contra o Banco Imobiliário de Paes. O Dia, Rio de Janeiro, 01 mar. 2013. Disponível em: <<http://odia.ig.com.br/portal/rio/protesto-contrao-banco-imobili%C3%A1rio-de-paes-1.554804>> Acesso em: 01 mar. 2013g.

NASCIMENTO, C. Verba de Banco Imobiliário de Paes saiu de fundo para educação. O Dia, Rio de Janeiro, 05 mar. 2013. Disponível em: <<http://odia.ig.com.br/portal/rio/verba-de-banco-imobili%C3%A1rio-de-paes-saiu-de-fundo-para-educa%C3%A7%C3%A3o-1.556556>> Acesso em: 05 mar. 2013h.

NASCIMENTO, C. Promotora instaura inquérito para investigar Banco Imobiliário de Paes. O Dia, Rio de Janeiro, 14 mar. 2013. Disponível em: <<http://odia.ig.com.br/portal/rio/promotora-instaura-inqu%C3%A9rito-para-investigar-banco-imobili%C3%A1rio-de-paes-1.560710>> Acesso em: 14 mar. 2013i.

Livros e artigos:

ANDRADE, D. E. “Os jogos no aprendizado de conceitos no ensino de História”. In: Encontro Nacional dos Pesquisadores do Ensino de História (9. : 2011 : Florianópolis, SC). *Anais do IX Encontro Nacional dos Pesquisadores do Ensino de História/ América Latina em perspectiva : culturas, memórias e saberes*; organizadoras Maria de Fátima Sabino Dias, Ernesta Zamboni. – Florianópolis: IX Encontro Nacional dos Pesquisadores do Ensino de HistóriaUFSC/CED, 2011. 1v. Disponível em: <http://www.abeh.org/trabalhos/GT07/tcompletodebora.pdf>. Acessado em 03 mai. 2012.

BITTENCOURT, C. M. F. *Ensino de história: fundamentos e métodos*. São Paulo: Cortez, 2004.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: história*/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília : MEC/SEF, 1998.

FERMIANO, M. A. B. “O jogo como um instrumento de trabalho no ensino de História?” In: *Revista História Hoje, Revista eletrônica de história*. Volume 3 nº 7, junho – 2005. Disponível em: <http://www.anpuh.org/revistahistoria/public>. Acesso em 03 mar. 2012.

HOFFMANN, J. *O jogo do contrário em avaliação*. Porto Alegre: Mediação, 2009.

HUIZINGA, J. *Homo ludens. O jogo como elemento de cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

- LE GOFF, J. “Documento/Monumento”. In: _____ *História e Memória*. Campinas: Editora da Unicamp, 1990.
- MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: ArtMed, 2005.
- MARTINS, F. No Rio, Paes distribui nas escolas "Banco Imobiliário" que exalta suas obras. Disponível em: <<http://educacao.uol.com.br/noticias/2013/02/22/prefeitura-do-rio-vai-distribuir-nas-escolas-banco-imobiliario-que-exalta-obras-de-paes.htm>> Acesso em 22 fev. 2013
- VALLE, D. S. “Experiências com jogos no ensino de História: desafios e possibilidades”. In: Encontro Nacional Perspectivas do Ensino de História (8. : 2012: Campinas, SP) *Anais do VIII Encontro Nacional Perspectivas do Ensino de História e III Encontro Internacional de Ensino de História*; de 02 a 05 de julho de 2012, Faculdade de Educação/UNICAMP; coordenação geral: Ernesta Zamboni, Maria Carolina Bovério Galzerani. – Campinas, SP: FE/UNICAMP; CMU, 2012.