

“*Gamegrafia*”: uma análise sobre a capacidade educacional dos *games* no ensino de História.

**Autoria: Anderson da
Silva Ramos**

Excluídos[ander]: <sp>

Formatado[ander]: NãoDestaque

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Formatado[ander]: Fonte: NãoNegrito, Itálico

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Sumário

Introdução.....	p. 83
Glossário.....	p. 84

Uma breve análise dos *games* e suas capacidades

1) Valiant Heart's.....	p. 85
2) Hearts of Iron 4.....	p. 95
3) Overcooked.....	p. 108
4) Série Age of Empires.....	p. 114
5) Battlefield 1.....	p. 127
6) Battlefield 5.....	p. 134
7) Série Assassin's Creed.....	p. 144
8) Call of Duty 2.....	p. 151
9) Sociedade Nagô – O resgate.....	p. 157
10) This War of Mine.....	p. 165

Introdução

Para atender as demandas formais do programa de pós-graduação do ProffHistória, o Mestrado Profissional em ensino de História, este documento foi elaborado como produto pedagógico, fruto da pesquisa realizada.

Trata-se de uma Gamegrafia comentada, um documento elaborado com o objetivo de auxiliar os professores no uso dos *games* no ensino de história. Em sua composição, foram escolhidos dez *games* com temáticas diversas que podem ser utilizados como materiais de suporte para o ensino em sala de aula. O trabalho consistiu na análise destes *games* e a apresentação de propostas de atividades que podem se articular com o material apresentado na composição dos *games*. Dessa forma, a Gamegrafia busca aproximar os docentes deste material da indústria cultural, demonstrando que os *games* podem ser ferramentas no ensino de história.

Esse trabalho é o resultado do projeto de mestrado, que buscou apresentar a capacidade pedagógica dos *games* no ensino de história. Nos últimos anos, os *games* têm trazido vários elementos historiográficos, e assim como ocorreu com o cinema, merecem papel de destaque em sala de aula. Buscando atender a essa proposta, a análise apresentada aqui busca introduzir a os professores algumas características dos *games* que podem ser utilizadas nas aulas de história, como documentos, imagens e vídeos de *gameplay*.

Tal iniciativa tem como principal objetivo acabar com aquela imagem de que os *games* não tem serventia, pois como aponta a literatura especializada, o lúdico é um espaço de aprendizado, possibilitando que o jogador construa conhecimento a partir da sua experiência no jogo. A análise destes *games*, não deve ser vista como um modelo final de documento, mas como sugestões e ideias para facilitar a integração da atividade educacional com o universo dos *games*.

Glossário

Aventura - *games* que o personagem pode ser destruído e tem que retornar de um certo ponto do jogo.

Avatar - personagem controlado pelo jogador no interior do *game* que permite ao jogador interagir com o ambiente.

First-person shooter - *games* onde o jogador tem a simulação que segura a arma e participa do combate. Você tem uma visão dos braços e da arma do personagem.

Tiro em primeira pessoa - a versão traduzida de - First-person shooter -.

Missões - Conjunto de fases ou cenários que os *games* possuem, numa sequência planejada pelo *game*. Cada fase possui desafios que deem ser superados pelo jogador.

NPC - Non-Playing Character é a sigla que apresenta os personagens não jogáveis no interior do *game*, e que podem interagir com o personagem controlado pelo jogador.

Puzzle - *game* que tem como objetivo a solução de desafios e quebra-cabeças que impedem o jogador de avançar.

1) Valiant Heart's



Ficha Técnica

Jogo: Valiant Hearts – The Great War

Tipo: Aventura / Puzzle

Ano de Lançamento: 2014

Produtora: Ubisoft Montpellier

Distribuidora: Ubisoft

Disponível em: Plataforma Steam

Classificação indicativa: 12 anos.

Formatado[ander]: NãoDestaque

Texto introdutório.

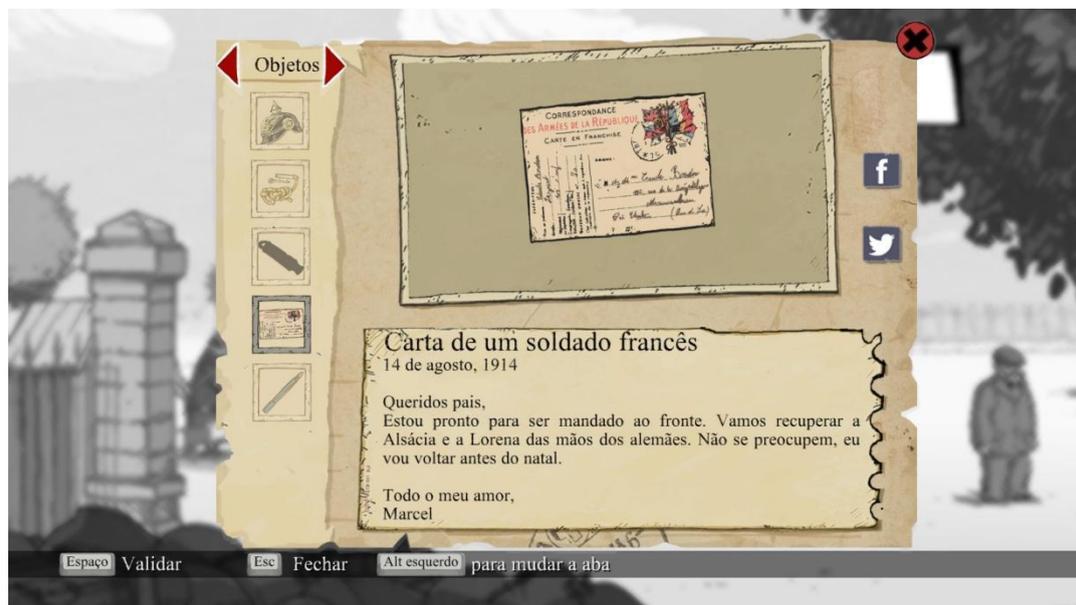
“*Valiant Hearts*” permite uma experiência diferente em *games* de guerra, onde não há uma jogabilidade voltada para atirar contra os inimigos, mas um jogo voltado para a resolução de *puzzles* e problemas, possibilitando o avanço pelas fases. O *game* tem como trajetória a história de uma família francesa, que acaba sendo dividida pela eclosão da 1ª Guerra Mundial. Essa narrativa acaba sendo o fio norteador do *game*, que busca apresentar como a guerra foi extremamente prejudicial para os personagens, que em diversas fases do jogo buscam sobreviver ao conflito.

Nas variadas missões do jogo, o jogador experimenta a sensação de que a guerra é negativa, por ser retratada no *game* as diversas visões sobre o conflito, com pessoas desaparecendo, campos de batalha exaustivos e armas químicas. Esse tipo de abordagem busca criticar o evento e suas repercussões, mostrando que todos sofreram com o conflito. Em diversos momentos, o jogo apresenta documentos e imagens, previamente selecionados pelos desenvolvedores, sobre a 1ª guerra mundial, que se relacionam com o próprio contexto da conflito. Todas as fases se relacionam com um período da guerra e buscam abordar os acontecimentos históricos envolvidos naquele momento.

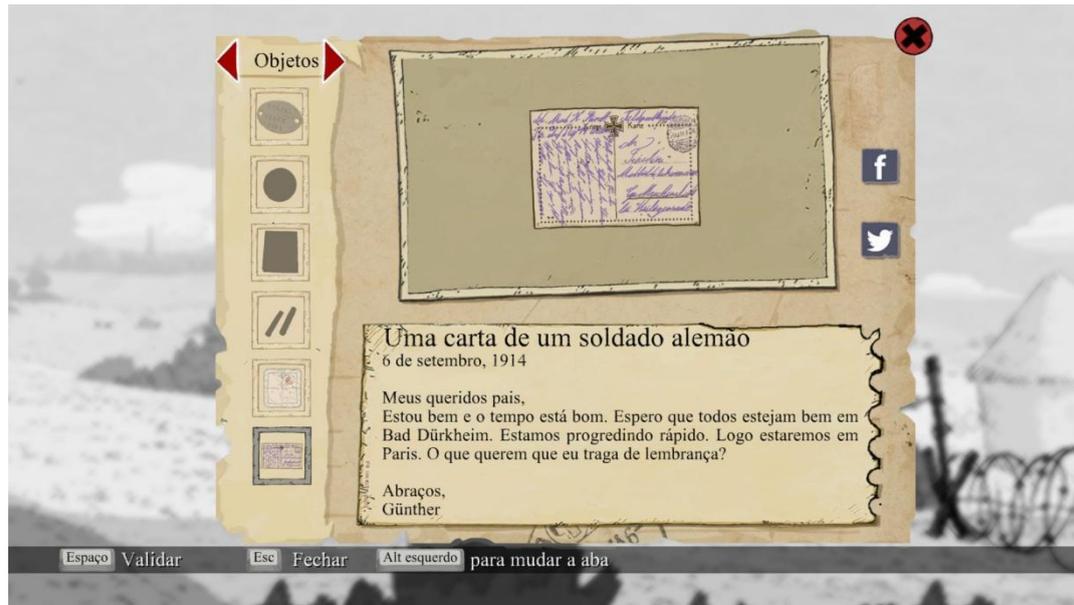
Fontes e referências utilizadas no desenvolvimento do game:

Na interface do *game*, o jogador encontra abas que trazem informações adicionais sobre o conflito. O ponto interessante é que a obtenção de “medalhas” e objetivos completados está diretamente relacionada a o fato de que encontrar diversos itens e materiais espalhados pelas missões, ou seja, para completar totalmente o *game*, o jogador precisa encontrar esses diversos objetos para assim obter a conquista de cada uma das missões. Na imagem abaixo, é possível ver as missões em que todos os objetos foram coletados, e as missões que ainda falta coletar objetos. O jogador é recompensado com uma medalha de reconhecimento do seu esforço em buscar os itens ao longo do *game*. Em cada uma há uma diversidade de itens para coletar que apresentam informações sobre a vida e o cotidiano dos soldados e da sociedade europeia do início do século XX.

Esses itens que podem ser encontrados em cada missão são apresentados numa aba do *game* classificada como “**objetos**”, onde o jogador pode ver uma descrição dos objetos e suas funcionalidades. A imagem abaixo permite observar alguns dos objetos colecionáveis, que se relacionam com a periodicidade da missão que é jogada. Por exemplo, mesmo tendo uma alcunha ficcional nas correspondências trocadas, o jogo nos chama a atenção que no início da guerra, em 1914, soldados de ambos os lados acreditavam que a guerra seria um breve conflito. Isso pode ser observado nas imagens anexadas abaixo:



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Valiant Hearts - The Great War*, Capítulo 1 - Nuvens Negras, Missão 1 - Quartel. Na cena destacada, a carta de um soldado francês, datada de 14 de agosto de 1914.



Fonte: Captura de Tela extraída do game *Valiant Hearts - The Great War*, Capítulo 1 - Nuvens Negras, Missão 2 - Batalha do Marne. Na cena destacada, a carta de um soldado alemão, datada de 6 de setembro de 1914.

Essa visão que ambos os soldados apresentam, de um breve conflito, pode ser verificada em fontes históricas que trazem as correspondências documentadas dos soldados na 1ª Guerra Mundial. No livro “Nada de novo no Front¹”, de Erich Maria Remarque, temos a representação de relatos de correspondências de soldados alemães que acreditavam na breve duração do conflito, o que se mostrou um engano quando percebemos a duração de todo o conflito (1914-1918).

Além das correspondências apresentadas temos também representações de objetos do início do século XX, com a reprodução das suas limitações tecnológicas, dando espaço para uma comparação entre o passado representado no *game* e o tempo presente vivenciado pelos alunos. Nas imagens abaixo vemos o exemplo do apito que era utilizado nas estações de trem e as canetas de metal que ainda precisavam de potes de tinta para serem recarregadas e utilizadas de maneira correta.

Outro ponto importante é que em diversas abas de “Fatos” o *game* apresenta fotografias capturadas no contexto da 1ª Guerra Mundial, e que foram coloridas pelos produtores. Os produtores de *Valiant Hearts* enfatizaram também a parceria da produção com os sites “*Apocalypse – World War I*” e a página “*Mission Centenaire 14 – 18*”. Vale ressaltar que o *game* só cita essa parceria, não condicionando o jogador a acessar tais sites parceiros.

Ainda na aba dos “Fatos” é interessante observar que o *game* se preocupa com a apresentação de imagens e documentos que apresentam uma visão sobre a 1ª Guerra Mundial,

¹ REMARQUE, Erich. **Nada de novo no front**. Editora Círculo do Livro, São, 1973.

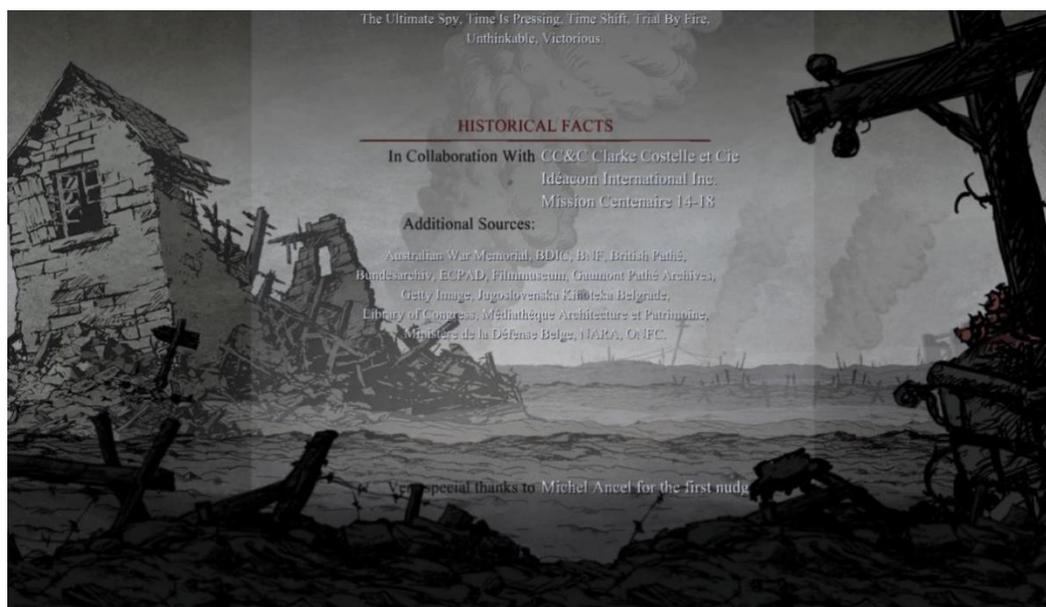
como no caso abaixo em que pode-se ver a imagem das derrotas francesas em agosto de 1914 e a Batalha do Marne, onde os franceses impediram o avanço alemão, dando início à guerra de trincheiras.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Valiant Hearts - The Great War*, Capítulo 1 - Nuvens Negras, Missão 2 - Batalha do Marne. Na cena destacada, uma foto de um soldado francês, com a legenda A Batalha do Marne.

Referências Históricas do Game:

A produção *game* utilizou arquivos históricos de países que tiveram envolvimento com a 1ª Guerra Mundial, para assim produzir um material significativo sobre o *game*. A referência a estes arquivos pode ser observada na seção de “créditos”.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Valiant Hearts - The Great War*, seção de créditos do *game*.

Materiais que podem ser trabalhados a partir de Valiants Heart's

a) Acervo de imagens do game.



Fonte: Captura de Tela extraída do game *Valiant Hearts - The Great War*, Capítulo 1 - Nuvens Negras, Missão 1 - Quartel.

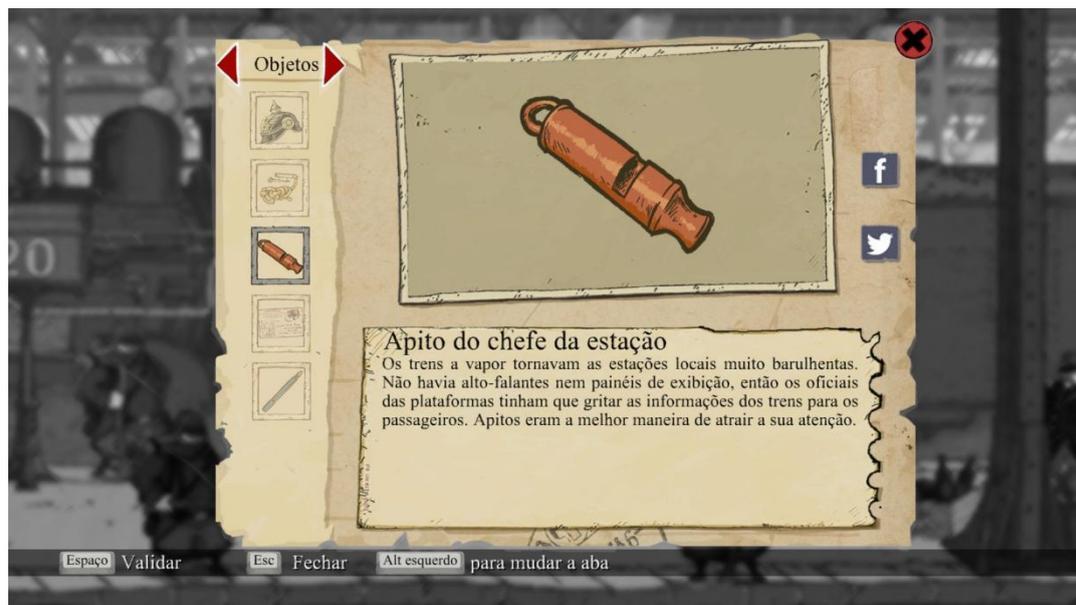
Durante o *Valiants Heart's*, o jogador é apresentado a uma série de fotografias da época, que podem ser organizadas e apresentadas aos alunos como um acervo de imagens sobre a 1ª guerra mundial. Esse acervo pode ser trabalhado pelo professor em diversas turmas, já que ele também pode servir como fonte material, atendendo as demandas curriculares do 6º ano do ensino fundamental. Com a temática do *game*, o professor pode também fazer uma abordagem diferenciada sobre o conflito.

b) A história de Emile e sua família

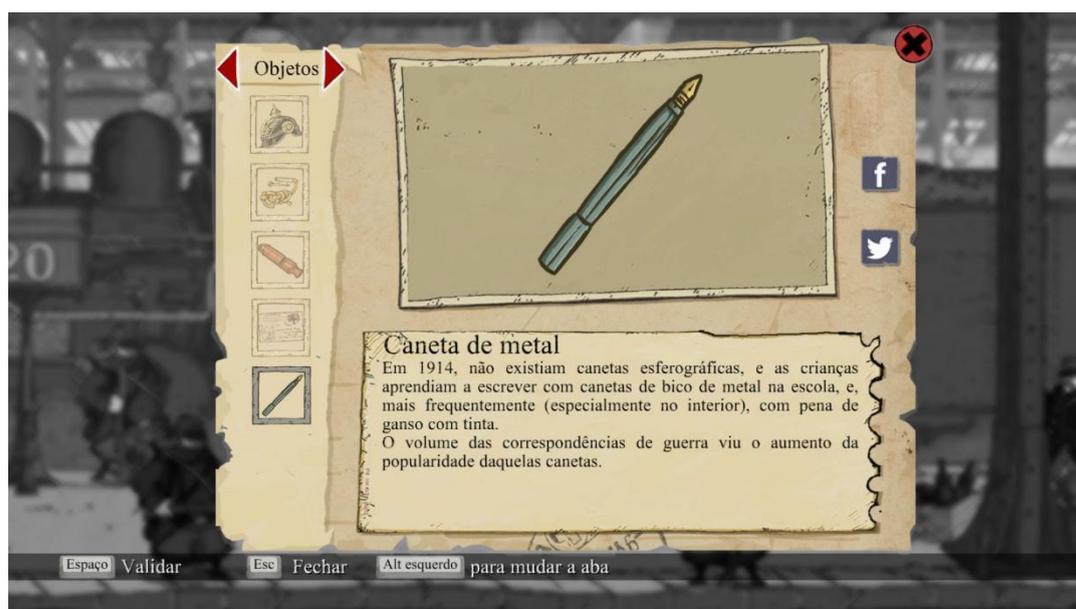


Fonte: Captura de Tela extraída do game *Valiant Hearts - The Great War*, parte da introdução do *game*. Na cena destacada, Emile recebe a carta de convocação para o exército francês.

A forma como a narrativa se desenvolve em *Valiant Hearts* possibilita ao professor apresentar uma história da tragédia familiar, utilizando personagens fictícios que partilham experiências que acometeram diversas famílias reais ao longo da 1ª guerra mundial. Tal característica possibilita ao professor indicar aos alunos que independente da existência ou não desses personagens, suas histórias fictícias são verossímilantes às histórias reais vivenciadas durante a Guerra, ressaltando, assim, as tragédias familiares implicadas no conflito..

c) Os objetos da época encontrados ao longo do *game* e o ofício do historiador

Fonte: Captura de Tela extraída do *game Valiant Hearts - The Great War*, Capítulo 1 - Nuvens Negras, Missão 1 - Quartel. Na cena destacada, um Apito do chefe da estação de trem.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Valiant Hearts - The Great War*, Capítulo 1 - Nuvens Negras, Missão 1 - Quartel. Na cena destacada, uma caneta de metal.

Os objetos que são encontrados ao longo do *game* possibilitam uma ação interativa do jogador, trazendo uma história por trás de cada objeto e auxiliando os jogadores a entenderem os eventos presentes no período. Essa abordagem possibilita que os jogadores conheçam algumas características do início do século XX, como o uso dos apitos nas estações de trem. Como na época não havia alto-falantes ou painéis luminosos, a forma mais eficaz de se comunicar com os passageiros eram os apitos, que os fiscais das estações utilizavam para

chamar a atenção dos usuários. Assim, o objeto conta uma parte da história, possibilitando ao aluno perceber as diferenças temporais entre o tempo passado, nesse caso o início do século passado, e o presente.

d) O ato de jogar sem causar mortes

Durante o *game*, o jogador percebe que os avatares do *game* não matam seus inimigos, sendo no máximo deixados inconscientes. Essa é uma característica de *Valiant Heart's* que mostra um jogo focado em desqualificar a violência da guerra, pautando sua narrativa na luta pela sobrevivência dos personagens principais.

As missões mais agressivas são as realizadas pelo soldado americano Eddie, que busca uma vingança pessoal contra o barão Von Dorf, mas as demais missões mostram o lado das pessoas buscando sobreviver e principalmente reunir novamente a família de Emile. Isso pode ser abordado pelo professor, que pode apresentar os diversos discursos pacifistas que existiam antes da eclosão da 1ª guerra mundial.

e) O contato com outros tipos de personagens



1

2



3

4



5

Fontes das imagens:

- 1) Captura de Tela extraída do game *Valiant Hearts - The Great War*, Capítulo 1 - Nuvens Negras - Missão 2 - Batalha do Marne - Jogando com Eddie
- 2) Captura de Tela extraída do game *Valiant Hearts - The Great War*, Capítulo 2 - Terra Partida - Missão 7 - Forte Douaumont - Jogando com o cão,
- 3) Captura de Tela extraída do game *Valiant Hearts - The Great War*, Capítulo 1 - Nuvens Negras - Missão 1 - Quartel - Jogando com Emile.
- 4) Captura de Tela extraída do game *Valiant Hearts - The Great War*, Capítulo 3 - Campo de Papoulas - Missão 1 - Campo de Prisioneiros - Jogando com Karl.
- 5) Captura de Tela extraída do game *Valiant Hearts - The Great War*, Capítulo 2 - Terra Partida - Missão 3 - Marne - Jogando com Ana

No jogo, o jogador também tem a possibilidade de jogar com uma variedade extensa de personagens, que não são comumente valorizados nos *games* de guerra. É interessante o *game* dar ênfase n o trabalho realizado pela veterinária Anna que atua como enfermeira no conflito, no soldado Eddie, americano e negro e no cão que acompanha Emile. Em várias franquias de *games* de guerra, não percebemos a representação destes grupos , como se não houvesse a participação de negros e mulheres em conflitos bélicos ao longo da história. Tal tipo de representatividade é importante para o trabalho do professor, que pode apresentar a participação destes grupos no conflito. Com isso, pode-se trabalhar com a quebra de paradigmas e conceitos presentes na realidade dos alunos.

f) Salvando vidas em Valiant's Heart's



Fonte: Captura de Tela extraída do game *Valiant Hearts - The Great War*, Capítulo 2 - Terra Partida - Missão 3 - Marne - Jogando com Ana.

Durante o gameplay, o jogador tem contato com a história da veterinária Anna que usa do seu conhecimento médico para poder contribuir de alguma forma no conflito. Sua entrada na guerra se deve ao fato dela procurar resgatar seu pai das mãos do barão Von Dorf. Numa missão, o jogador alcança um campo médico, onde é encontrado cenas de pessoas gemendo de dor, corpos e pessoas precisando de ajuda. É nesse cenário apocalíptico que Anna atua, auxiliando os soldados e amenizando seu sofrimento. Essa jogabilidade possibilita ao jogador salvar vidas, algo que parece incabível num jogo que trata sobre a 1ª Guerra Mundial.

Esse material permite que o professor fale da prática médica, e do papel das mulheres atuando como enfermeiras ao longo do conflito, valorizando novamente personagens que são, frequentemente, esquecidas pela visão dominante sobre o conflito.

Gameplay do jogo:

https://www.youtube.com/watch?v=NBI7TbD48pE&list=PLwt6CnyURbOWBKxHgVHU47m1KWTrfgTuY&ab_channel=JuntosnaHist%C3%B3ria

2) Hearts of Iron 4



Ficha Técnica

Jogo: Hearts of Iron IV

Tipo: Estratégia

Ano de Lançamento: 2016

Produtora: Paradox Development Studio

Distribuidora: Paradox Interactive

Disponível em: Plataforma Steam

Classificação indicativa: 12 anos.

Formatado[ander]: NãoDestaque

Texto introdutório.

Hearts of Iron IV permite uma abordagem do jogador em dois cenários dos anos da década 1930: um iniciando no dia 1º de janeiro de 1936, no contexto de aumento das tensões mundiais; o outro cenário inicia no momento da eclosão da 2ª Guerra Mundial, em setembro de 1939. O jogo tem uma abordagem muito interessante, em que o jogador só trabalha com dados e quantidade de recursos, tanto materiais quanto humanos. Na imagem abaixo, podemos identificar essa característica, onde podemos perceber que o *game* faz uma abordagem muito matemática do cenário, e assim não vemos nenhum tipo de combate ou dano a população civil do país envolvido.

Com o jogo voltado para a administração de recursos, podemos perceber que o jogador terá uma experiência imersiva da leitura dos comandantes, onde só se tem acesso aos dados

das perdas e dos possíveis sucessos militares. Dessa forma, a guerra torna-se uma experiência impessoal, onde o jogador movimenta tropas e não percebe a violência das operações. Isso mostra que o jogo não realiza uma reflexão sobre o conflito, não há reflexões sobre o conflito em si.

Hearts of Iron IV traz a possibilidade do jogador ter o controle sobre os comandantes das nações e dos chefes militares, sem apresentar os danos colaterais de tais investidas e das decisões tomadas. Em poucos locais do *game*, pode-se verificar dados de cunho matemático sobre casualidades, sem dar nomes ou rostos para essas perdas. Entretanto, destaca-se a possibilidade de escrever a história de outra forma, mesmo tendo um ponto de partida histórico do jogo. Qualquer Estado (até mesmo protetorados) de *Hearts of Iron IV* pode ser escolhido como pontapé inicial para o jogador dar início a sua empreitada. Assim, o *game* possibilita um laboratório de diferentes visões da história, possibilitando ao jogador interagir com caminhos diversos entre os países envolvidos.

Por exemplo, no caso brasileiro, o *game* propicia ao jogador se lançar em quatro alternativas diferentes de formas de governo, com o uso de personagens que existiram no cenário político brasileiro: Getúlio Vargas, como ditador durante o Estado Novo; Luís Carlos Prestes, com um Brasil socialista; Plínio Salgado, com um regime fascista; e até mesmo um regime democrático, com a vitória do candidato Armando Salles. Tais situações permitem ao jogador experimentar diversas possibilidades de narrativas com cada nação diferente, possibilitando novas configurações de blocos militares e novos resultados nos conflitos devido a formação dessas alianças formadas.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Hearts of Iron 4*, Controlando o Brasil.

Com isso, o *game* possibilita que o jogador tenha um papel de decisão nas decisões da nação escolhida, fazendo com que a sua interatividade no *game* seja também uma ação para reescrever a história de acordo com as escolhas realizadas. Diferente de outros *games* de guerra, em que o jogador controla avatares que representam soldados, em *Hearts of Iron IV* o resultado do conflito depende das escolhas que o jogador adota.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game* *Hearts of Iron 4*, Controlando o Brasil com diferentes governantes. Acima, as imagens apresentam as diferentes visões de um mesmo Brasil na ótica de *Hearts of Iron IV*.

Fontes e referências utilizadas no desenvolvimento do game:

Ao iniciar uma partida de *Hearts of Iron IV*, duas características do *game* vão demonstrar a sua historicidade próxima da realidade dos anos de 1930 e 1940. Primeiro, vai ser a sua abordagem em incidentes que ocorreram naqueles anos que antecederam a eclosão da 2ª Guerra Mundial, com marcos históricos que evidenciam o clima de tensão global da época.

Quando o jogador chega ao ano de 1937 recebe, por exemplo, a notificação do “Incidente na Ponte Marco Polo”, algo que aumenta as tensões entre a China e o Japão, e que é visto como pontapé inicial da Segunda Guerra Sino-Japonesa. Ao longo da partida, outros eventos do período são apresentados ao jogador, como a política de apaziguamento realizada pelo 1º Ministro do Reino Unido na época, Neville Chamberlain, que acreditou no compromisso de Hitler em não se envolver num conflito mundial.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game* *Hearts of Iron 4*, O evento “Incidente da ponte Marco Polo”.

Tais acontecimentos reforçam o compromisso do jogo com eventos significativos ligados ao período, e que são relevantes para a construção de um cenário de tensão mundial que vai eclodir na realização da Segunda Guerra Mundial. Com isso, o jogador é apresentado a uma realidade histórica, mesmo podendo explorar outras alternativas desta história.

É importante ressaltar que, devido a relevância histórica de certos países no jogo, o *game* acaba mantendo um roteiro de acontecimentos de algumas nações, o que limita o jogador a tomar atitudes direcionadas na narrativa histórica do período. No caso quando o jogador escolhe a Alemanha para iniciar sua partida, ele percebe que a Alemanha de Hitler

possui uma série de “focos” que acabam conduzindo a Alemanha para iniciar a 2ª Guerra Mundial.



Fonte: Captura de Tela extraída do game *Hearts of Iron 4*, A aba de Focos da Alemanha. A grande maioria dos “focos” alemães tem teor belicista, acompanhando o militarismo e a defesa pelo expansionismo alemão, característico do 3º Reich.

Outra nação que passa por tal direcionamento é os Estados Unidos da América que possui uma série de focos voltados para a sua trajetória histórica. Um dos focos mais interessantes é o “Refúgio de cientistas”, que permite mais um espaço de pesquisa para os americanos, sendo reflexo da chegada de cientistas judeus que fugiram das perseguições nazistas.



Fonte: Captura de Tela extraída do game *Hearts of Iron 4*, O foco Refúgio de Cientistas. O foco apresenta um texto que reforça os Estados Unidos está de portas abertas para os cientistas.

Além da contribuição de focos baseados em uma realidade histórica, até mesmo a escolha de generais para comandar as divisões do exército americano são baseados em personalidades que fizeram parte da história dos Estados Unidos na 2ª Guerra Mundial, conotando como o *game* busca representar diversos elementos da história das nações envolvidas.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Hearts of Iron 4*, Designando generais para o comando dos exércitos. Os generais que o jogador pode escolher para comandar as divisões dos Estados Unidos estiveram atuante de maneira decisiva no palco da 2ª Guerra Mundial.

Esses detalhes colocam o *game Hearts of Iron IV* no patamar de uma produção recheada de fontes e materiais históricos, que podem ser articulados com a sala de aula aos antecedentes da 2ª Segunda Guerra Mundial e a sua eclosão. Porém, deve ser ressaltado, que tais fontes não interferem em nada na jogabilidade do *game*, elas só aparecem para trazer mais informações ao jogador, tornando-se material de suporte para o jogador entender o contexto global representado pelo *game*.

Materiais que podem ser trabalhados a partir de Hearts of Iron IV

a) O cenário antes da eclosão da guerra – as notícias do mundo.

Em vários momentos do *game*, o jogador recebe informações sobre as notícias que circulam no mundo, com ênfase naquelas que envolvem os países protagonistas da 2ª Guerra Mundial. Tal campo de notícias pode ser utilizado para mostrar aos alunos que a imprensa tinha papel relevante para comunicar os diversos acontecimentos do período, podendo ser até mesmo trabalhado como fonte histórica, já que o *game* apresenta as notícias de maneira digital, porém muitas dessas notícias são verídicas, o que pode ser trabalhado pelo professor em sala de aula.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Hearts of Iron 4*, O evento “Acordo de Munique”.
O acordo de Munique é retratado no *game*, com a simbólica cena de Neville Chamberlain estendendo seu braço e apresentando o compromisso de Adolf Hitler de não buscar mais territórios na Europa.

b) Os quatro tipos de regime existentes no jogo.

**Fontes das imagens:**

- 1) Captura de Tela extraída do game *Hearts of Iron 4*, Brasil “não-alinhado”.
- 2) Captura de Tela extraída do game *Hearts of Iron 4*, Estados Unidos e o regime democrático.
- 3) Captura de Tela extraída do game *Hearts of Iron 4*, Alemanha Nazista.
- 4) Captura de Tela extraída do game *Hearts of Iron 4*, União Soviética Comunista.

Hearts of Iron IV possui três tipos de regime no game, os democratas, que não podem declarar guerra ofensiva a qualquer país, os comunistas, que podem declarar guerra a qualquer país e formar blocos comunistas, os fascistas, que podem declarar guerra a qualquer país e formar blocos fascistas e os não-alinhados, que podem declarar guerra aos países somente quando o mundo em 50% do nível de tensão. Essa identificação dos países de cunho fascistas, comunista ou democrático pode facilitar o entendimento dos alunos na formação das alianças antes e durante a guerra. Essa visão consolidada do game sobre quem pode ou não declarar guerra pode ser obviamente questionada, quando comparada com a história do século XX e as guerras iniciadas por democracias liberais. Entretanto, deve-se lembrar que esta é uma visão dos produtores do game, e por isso pode se tornar material de discussão na sala de aula.

c) Brasil e o regime não-alinhado.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Hearts of Iron 4*, Controlando o Brasil. Em destaque, o alinhamento do Brasil está como “não-alinhado”.

Uma coisa interessante de *Hearts of Iron IV* é mostrar um governo de Getúlio Vargas com a descrição de não alinhado a nenhum tipo de modelo existente no *game* (democrático, fascista ou comunista). Isso pode ser abordado pelos professores como a própria característica do governo de Vargas que não adotou nenhum tipo de lema ou ideologia para conduzir o seu próprio regime.

Em seu governo, Vargas conseguiu enfraquecer fascistas e comunistas, buscando assim garantir a manutenção do seu poder. Por isso essa característica “não-alinhada” a nenhuma ideologia do seu governo, facilita o professor a apresentar um discurso de governo com práticas ditatoriais, mas que se relacionava com fascistas e democratas, respectivamente Alemanha e os Estados Unidos.

d) A dependência de petróleo no *game*



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Hearts of Iron 4*, Controlando o Brasil.
Em destaque, a dependência de Petróleo no Jogo.

Ao longo do jogo, o jogador deve prestar atenção na capacidade de combustíveis que a nação escolhida possui. Caso não consiga atender a demanda de suas forças armadas (Marinha, Aeronáutica e Exército) sua capacidade militar ficará restrita, sem combustível e capacidade de locomoção. Tal característica possibilita explicar aos alunos que a necessidade energética que temos hoje vem de longa data, e que no cenário da 2ª Guerra Mundial, ficar sem combustível impossibilita a realização de operações militares.

Por isso, essa característica do jogo pode ser trabalhada sobre uma abordagem da necessidade dos países terem produção petrolífera própria, controlando poços de petróleo ou construindo refinarias sintéticas. Isso mostra a força dos países, que não é só medida em números, mas também pela sua capacidade de combustível.

e) Matérias primas e sua abordagem historiográfica.



Fonte: Captura de Tela extraída do game *Hearts of Iron 4*, Controlando o Brasil.
Em destaque, o alinhamento do Brasil está como “não-alinhado”.

Quando falamos de matérias-primas, o jogo apresenta uma localização bem precisa da extração destes recursos, o que pode ser associado à própria política de extração de borracha na região norte do Brasil, levando a anexação do Acre em 1903 com a assinatura do Tratado de Petrópolis. Outro ponto importante é mostrar a quantidade imensa de recursos minerais presentes na América Andina, podendo se relacionar com a exploração de metais preciosos, realizada pela Espanha na colonização da América. Em todos os países de língua latina, os jogadores percebem que esses países são extremamente ricos em recursos necessários para a indústria bélica.

f) A diplomacia entre os países



Fonte: Captura de Tela extraída do game *Hearts of Iron 4*, Controlando o Brasil.
Em destaque, o status diplomático entre o Brasil e os demais países do mundo.



Fonte: Captura de Tela extraída do game *Hearts of Iron 4*, Controlando o Brasil.
Em destaque, quais ações podem ser realizadas para a melhora diplomática entre os países.

Outra característica interessante em *Hearts of Iron 4* é a possibilidade do jogador melhorar suas relações diplomáticas com outros países, permitindo a importação de produtos e atendendo a demanda de matéria prima por seus estados. O jogador pode até mesmo enviar diplomatas a outros países, num gesto de esforço diplomático e estreitamento de laços entre as nações.

O professor pode utilizar esse material para ensinar que as discussões entre os países podem ser resolvidas ou solucionadas pela diplomacia, pela política ou até mesmo pela guerra. Em diversos momentos do jogo, o jogador recebe a notificação de um evento e é ele que decide qual será a decisão a ser tomada para resolver o problema diplomático.

Quando os japoneses afundaram o navio americano Panay² na costa da China, esse evento surge na tela para o jogador, que decide se aceita o pedido de desculpas japonês (o que realmente ocorreu); se retira as tropas americanas da região; ou se declara guerra aos japoneses. Tais escolhas permitem redesenhar alguns traços da história e assim ressignificar o período para os jogadores.

Gameplay do jogo:

<https://www.instagram.com/tv/COalBMxH5xw/>

² O incidente Panay foi o caso do afundamento do navio americano *USS Panay* após sofrer ataque pelas forças japonesas. Tal incidente estremeceu as relações entre Estados Unidos e o Japão no ano de 1937.

3) Overcooked!



Ficha Técnica

Jogo: Overcooked!

Tipo: Puzzle

Ano de Lançamento: 2016

Produtora: Ghost Town Games Ltd.

Distribuidora: Team 17

Disponível em: Plataforma Steam

Classificação indicativa: LIVRE

Formatado[ander]: NãoDestaque

Texto introdutório.

O *game* tem como objetivo administrar uma cozinha, produzindo pratos e atendendo ao pedido dos clientes. Cada missão tem uma seleção de pratos que o jogador deve atender e, avançando pelas fases, surgem novas dificuldades, como cozinhas móveis em caminhões; cozinhas que sofrem terremotos e ficam divididas; cozinhas que são atacadas constantemente por ratos. Um *game* extremamente simples, que parece não trazer elementos históricos, mas que, é possível entender alguns princípios de regras sociais que estão presentes ao longo do jogo.

Quando o jogador inicia a sua jornada, ele deve atender a uma demanda dos clientes, preparando pratos específicos e apresentados pelo jogo. A realização destes pratos tem um cronômetro, e quanto mais rápido esse prato fica pronto, maior é o bônus. O *game* estabelece uma avaliação baseada em estrelas, quanto maior a pontuação do jogador no mapa, maior será sua classificação, podendo ir de 1 a 3 estrelas em cada fase.

Para avançar no *game*, o jogador precisa ter uma quantidade mínima de estrelas, reunindo as fases que jogou, para assim liberar novos mapas e novos desafios. Tal tipo de lógica pode ser observado como uma demanda de *Overcooked!* por um jogador que tenha aprimorado suas habilidades, já que ele precisa realizar as missões em menor tempo possível, realizando todas as tarefas possíveis do *game*. Com isso, o jogo não pelos seus gráficos, mas sim pela capacidade do jogador internalizar os procedimentos que devem ser realizados no *game* e automatizar a realização dessas tarefas, reduzindo o gasto de tempo e o desperdício.

Como um funcionário totalmente treinado e qualificado, o jogo exige que o jogador tenha total atenção em suas atividades, e qualquer erro cometido, pode causar um transtorno na realização das tarefas, reduzindo a pontuação final do jogador nas missões de *Overcooked!*. Tais características trazem elementos implícitos da sociedade contemporânea, apresentando premissas produtivas do trabalhador do século XXI, que deve dominar diversas habilidades e entregar tudo dentro do prazo. Com isso, o *game* permite apresentar aos estudantes a uma lógica inerente ao capitalismo, um trabalhador que produz de maneira automatizada e que com a quantidade gigante de atribuições, não consegue refletir sobre o que está produzindo.

Como afirmado anteriormente, o *game* não possui nenhum tipo de referência histórica direta em sua narrativa, mas o fio condutor do *game* possui características implícitas do mundo capitalista, possibilitando que este se torne um exemplo do mundo do trabalho aos alunos da sala de aula.

Materiais que podem ser trabalhados a partir de Overcooked!

a) O pensamento Toyotista vigente na cozinha de *Overcooked!*



Fonte: Captura de Tela extraída do game *OverCooked!*, Missão 1-4.

Quando o jogador inicia o *game*, ele percebe que seus avatares, no caso os cozinheiros, precisam fazer diversas tarefas ao mesmo tempo ou não irão dar conta do trabalho. Tal característica, com a presença de um funcionário que tem diversas atribuições, foi introduzida no mercado de trabalho a partir dos anos 1960, com a modernização da linha de montagem da empresa japonesa Toyota, famosa fabricante de carros asiática. Essa característica do *game* pode ser apresentada aos alunos, como exemplo do mundo do trabalho atual que é pautado por trabalhadores que assumem diversas atribuições e que devem atender a demanda do mercado, a prática do *Just in Time* presente no mundo capitalista.

b) A precarização dos trabalhadores.



Fonte: Captura de Tela extraída do game *OverCooked!*, Missão 1-2.

Durante o jogo, como os cozinheiros devem realizar diversas atividades ao mesmo tempo, o jogo entende a perspectiva de um profissional sobrecarregado. A própria tradução literal de *Overcooked!* (cozinha sobrecarregada) já apresenta ao jogador qual realidade ele irá enfrentar, uma cozinha extremamente marcada pela quantidade extensiva de trabalho. Por isso, o ato de jogar pode ser visto como experimentar um funcionário que deve atender a uma variedade de funções, para cumprir o seu objetivo.

Tal tipo de jogabilidade pode ser abordado pelo professor junto dos seus alunos, como um elemento da precarização dos trabalhadores, que acabam aceitando o acúmulo de funções para poder manter seu trabalho. Essa também é uma característica inerente ao pensamento capitalista, que até mesmo naturalizou essa forma de exploração dos trabalhadores a ponto de transformá-lo num jogo lucrativo.

c) A importância da legislação trabalhista.

Fonte: Captura de Tela extraída do *game OverCooked!*, Missão 1-1.

Da mesma forma que o jogo apresenta um cenário de precarização e práticas toyotistas, o *game* pode servir de discurso para a defesa dos direitos trabalhistas, reforçando junto dos alunos que os trabalhadores necessitam de uma legislação que os proteja ou estarão à mercê de patrões que acabam atribuindo diversas funções ao seu dia a dia. Por isso, tal temática pode ser abordada conotando que num mundo virtual em que as leis trabalhistas não aparecem, o trabalhador acaba sendo explorado e possivelmente ficará esgotado.

d) O cronômetro para a entrega de tarefas.



Fonte: Captura de Tela extraída do game *OverCooked!*, Missão 1-5.

Outro elemento importante presente no jogo é o cronômetro presente nas fases, junto com o tempo de entrega estabelecido em cada pedido. Isso faz com que o jogador tenha que entregar uma quantidade significativa de pedidos, e assim naturalize a rotina de tarefas e prazos. O professor pode articular junto com seus alunos, que a vida profissional está regada por prazos e comprometerimentos, assim como a entrega das tarefas de casa e dos exercícios realizados em sala. O docente pode também articular que os pratos estabelecidos pelo jogo, que se amontoam em diversos pedidos, representam outro sinal da exploração dos trabalhadores.

Para complementar essa abordagem, o docente pode elaborar uma atividade que se relacione como o capitalismo valoriza a questão do tempo. A entrega rápida de bens e serviços, tornou-se algo essencial para o capitalismo, conotando que os clientes devem ser atendidos na lógica do *Just in Time*³.

Gameplay do jogo:

https://www.instagram.com/tv/CM-tIOSI_rs/

³ O termo significa “momento certo” e tem como objetivo formar um tipo de produção marcada pela demanda, sem estoque e com uma entrega agilizada, agradando assim as demandas do cliente.

4) Série Age of Empires



Ficha Técnica

Jogo: Age of Empires 1 - Definitive Edition / Age of Empires 2 - Definite Edition / Age of Empires 3 - Definitive Edition

Tipo: Estratégia

Ano de Lançamento: 2019 / 2019 / 2020

Produtora: Forgotten Empires e Tantalus Media / Forgotten Empires, Tantalus Media e Wicked Witch / Ensemble Studios

Distribuidora: Microsoft Game Studios / Xbox Game Studios / Xbox Game Studios

Disponível em: Plataforma Steam / Microsoft Game Studio / Xbox Game Pass

Classificação indicativa: 12 anos.

Formatado[ander]: NãoDestaque

Texto introdutório.

A franquia de *games Age of Empires* traz diversas civilizações ao longo da história, tendo diversos eixos históricos. Em cada jogo, os produtores buscaram fazer uma abordagem diferenciada, escolhendo uma periodicidade para abordar. Atualmente, a franquia se divide em três jogos, *Age of Empires* aborda a Antiguidade, trazendo campanhas para falar do surgimento das civilizações, como egípcios, hebreus, fenícios e babilônios. Nas últimas campanhas, *Age of Empires* dá ênfase para a civilização romana, mostrando seu surgimento até a sua decadência.

Em *Age of Empires II*, a abordagem concentra -se no mundo medieval e a transição para o mundo moderno, apresentando a história de diversos estados nacionais e sua formação. O jogo apresenta também outras civilizações fora do eixo eurocêntrico, como povos pré-colombianos (Incas e Astecas), povos africanos e asiáticos. E em *Age of Empires III* o *game* apresenta a história da família Black, apresentando eventos da Idade Moderna, como as

grandes navegações, a colonização dos Estados Unidos, a Independência dos EUA e até a Marcha para o Oeste. Além da história americana, outras civilizações são apresentadas, como os chineses, os indianos e os japoneses, trazendo cada qual uma periodicidade diversa, chegando até mesmo a tratar do tema do imperialismo. Em todos esses períodos, o jogador escolhe uma civilização e avança tecnologicamente com ela até o limite estabelecido pelos *games*, visualizando as principais inovações tecnológicas obtidas.

Com isso, os jogadores têm a oportunidade de aprender o que é necessário para as civilizações evoluírem para outros períodos. Outro ponto relevante é perceber as principais características de cada civilização, que recebem bonificações em certas tecnologias que são associadas às características de sua população. Por exemplo, a civilização egípcia em *Age of Empires* recebe como bonificação um custo menor na construção de fazendas e suas carruagens são mais poderosas, fazendo uma conexão com características do mundo egípcio. No caso dos bretões em *Age of Empires II*, por serem uma civilização lembrada pelo uso de arqueiros, eles têm como bonificação uma unidade exclusiva, os arqueiros de arco longo, o que lhes dá vantagem frente às demais civilizações. Outra bonificação também desta civilização é que os pastores de ovelhas trabalham 25% mais rápido. Já no caso de *Age of Empires III*, a civilização portuguesa recebe uma bonificação, podendo fundar um novo núcleo urbano toda vez que avançar de era, e também essa civilização inicia com uma quantidade maior de colonos (sete) do que as demais civilizações (seis).

Podemos concluir, que em todos os *games* da série as civilizações possuem bonificações que são associadas a particularidades da história de seus povos, conotando assim que o *game* busca valorizar qual é a principal característica que pode ser reconhecida em cada civilização. Outro ponto relevante desta série é a apresentação da história de cada civilização em abas do jogo. Isso permite ao jogador conhecer a história dessas civilizações, acessando as suas histórias nos *games*.

Outra forma de conhecer a história destes povos é jogar as missões de campanha, onde os *games* contam a história destes por meio de narrativas apresentadas ao longo das missões. Entretanto, em *Age of Empires III*, o jogo perpassa pela história da família Black, atravessando gerações desde a chegada ao novo mundo até a marcha para o Oeste realizada nos Estados Unidos no século XIX. As características apresentadas acima, permitem afirmar que a franquia *Age of Empires* possui um rico material, possibilitando visualizar cenários que são difíceis de serem reproduzidos pelos professores em sala de aula.

Materiais que podem ser trabalhados a partir da série Age of Empires

a) **A língua e a arquitetura dos povos.**



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Age of Empires II*, Campanha Sundjata - Missão O covil do Leão. Na cena, podemos perceber a arquitetura do povo Mali.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico, Sem Sublinhado



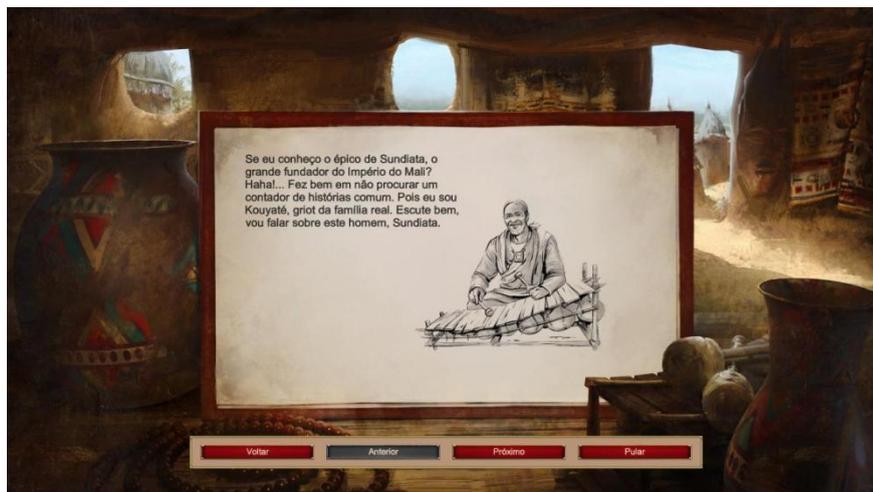
Fonte: Captura de Tela extraída do *game Age of Empires II*, Campanha Joana D'Arc - Missão O cerco a Paris. Aqui percebemos a arquitetura europeia, trazendo uma visão sobre os francos.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Para facilitar um cenário imersivo para o jogador, a partir de *Age of Empires II*, a série teve uma preocupação em colocar a língua da civilização escolhida e a sua arquitetura, com o objetivo de apresentar ao jogador as características inerentes daquela civilização. Esse contato visual do jogador, favorece um aprendizado sobre os tipos de construções presentes no *game* sobre essas civilizações, que podem ser identificados posteriormente pelo jogador quando observar imagens reais destes povos, constituindo assim um saber para esses alunos.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

b) A narrativa nas missões dos *games*.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Age of Empires II*, Campanha Sundjata - Missão Caçado. Um griot⁴ começa a narrar a história de Sundjata.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Age of Empires II*, Campanha Tariq - Missão A Batalha de Guadalete. Nesta cena, o cavaleiro berbere registra as memórias de seu povo.

A partir do *game Age of Empires II*, as missões de campanha foram acompanhadas por narrativas que apresentam a história destas civilizações. Em todas as campanhas e missões de *Age of Empires II e III*, temos a apresentação da história feita por um relato. Diversos personagens têm o papel de contar essas narrativas, construindo uma visão sobre esses momentos da história e dessas civilizações. Isso pode ser utilizado pelo professor, como uma fonte que articula a história contada pelos personagens e a sua relação com o pano de fundo das campanhas apresentadas ao longo do jogo.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

⁴ Contador de história na realidade africana, mantendo a tradição viva pela história oral, buscam preservar a memória local por contos.

c) As abas de história das civilizações.



Fonte: Captura de Tela extraída do game *Age of Empires II*, aba História. Aqui vemos como o jogo apresenta a civilização Asteca, apresentando alguns dados relevantes como local de ocupação e período.



Fonte: Captura de Tela extraída do game *Age of Empires II*, aba História. Já nesta cena, se fala sobre a civilização espanhola, trazendo uma série de dados sobre o povo da península Ibérica.

Em todos os *games*, os jogadores podem acessar abas sobre as civilizações e as suas principais características. Em *Age of Empires II*, por exemplo, a aba histórica analisa até mesmo a construção medieval e as tecnologias que foram introduzidas naquele período. A aba possui cerca de 39 civilizações, com representantes de todos os continentes, o que possibilita ao professor realizar uma pesquisa junto dos alunos com as civilizações apresentadas.

No caso citado acima, espanhóis e astecas estão sendo representados e podem se tornar um bom material de pesquisa como efeito de comparação entre as duas civilizações, de acordo com a visão proposta pelo *game* acerca dos povos citados.

d) As abas sobre a Idade Média.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Age of Empires II*, aba História. Aqui o jogo faz uma rápida explicação sobre as Armas da Idade Média, apresentando como o combate era realizado.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Age of Empires II*, aba História. Nessa imagem, existe uma preocupação em explicar o sistema econômico vigente do *game*, o sistema feudal.

Formatado[ander]: Fonte: NãoNegrito, Itálico

Em *Age of Empires II*, o jogador encontra um *game* que tem como principal temática o período medieval, por isso como o jogador terá contato com esse período diversas vezes, o jogo apresenta em sua aba “História” uma explicação sobre o período medieval. Nesta seção, o *game* busca explicar tanto as tecnologias militares do período, quanto o sistema político e econômico da época.

e) A possibilidade de representar cenários em Age of Empires.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Age of Empires II*, modo de jogo Escaramuça (Modo Livre). Nesta cena, foi possível organizar as construções para representar um Feudo.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Age of Empires II*, modo de jogo Escaramuça (Modo Livre). Nesta cena, foi possível organizar as construções para representar um Burgo, uma cidade murada.

Na série *Age of Empires*, como o *game* possibilita ao jogador evoluir com as civilizações escolhidas, pode-se reproduzir cenários da história que ficam difíceis de serem observados, com a possibilidade do funcionamento dessas estruturas. Como por exemplo, em *Age of Empires II* é possível reproduzir o cenário de um feudo, com a construção de um castelo, casas e fazendas, possibilitando a visualização pelo aluno de um cenário feudal.

Em todos os *games* da série, é possível fazer tais reproduções históricas, usando da mecânica do jogo para poder apresentar característica do tempo escolhido. Como a série de *games* atua em vários períodos históricos, o jogador pode aprender diversas estruturas e o seu funcionamento de acordo com o período jogado.

f) As personalidades históricas.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Age of Empires II*, tela para a escolha das campanhas no continente Europeu. Na imagem é possível perceber que em cada civilização existe um personagem principal para se contar a história.

Em todas as civilizações de *Age of Empires II*, um personagem principal é elencado para representar a história da civilização escolhida. Essa é uma forma de apresentar aos jogadores personalidades que foram importantes na construção da memória e da história daquelas civilizações. Por exemplo, quando se joga a campanha dos francos, é apresentado ao jogador o cenário da Guerra dos 100 anos, onde lhe é apresentado a história de Joana D'Arc, uma heroína na história da França, que conseguiu reorganizar as forças francesas e obteve importantes vitórias contra os ingleses. O fato do *game* valorizar esta personagem histórica, ajuda os jogadores a construírem uma imagem sobre a França do século XV e a formação do estado nacional moderno.

Outro exemplo desta personificação é a campanha dos germânicos, personificada na figura de Frederico Barbarossa, o imperador do Sacro Império Romano Germânico. A partir de sua trajetória, o jogador percebe como o Imperador estruturou seu poder, até mesmo se lançando no movimento cruzadista, na cruzada dos reis.

g) As armas de fogo no mundo moderno.



Fonte: Captura de Tela extraída do game *Age of Empires III*, Campanha Sangue, Gelo e Aço. Missão Fuga. Na cena, as tropas dos cavaleiros de Malta enfrentam soldados do Império Otomano, que estão equipados com armas de fogo.



Fonte: Captura de Tela extraída do game *Age of Empires III*, Campanha A Arte da Guerra. Na cena, você deve cumprir os desafios e aprender a utilizar a peça de artilharia.

Em *Age of Empires III*, diversas civilizações utilizam armas de fogo, demonstrando a modernização bélica ocorrida nas civilizações. Com isso, o jogador consegue perceber a capacidade dos canhões e das peças de artilharia no novo mundo. Essa inovação tecnológica pode ser utilizada pelo professor para demonstrar como as civilizações europeias desenvolveram tecnologias no âmbito militar, que possibilitou a construção de impérios coloniais e até mesmo de dominação imperialista.

h) O protagonismo de minorias na série Age of Empires.

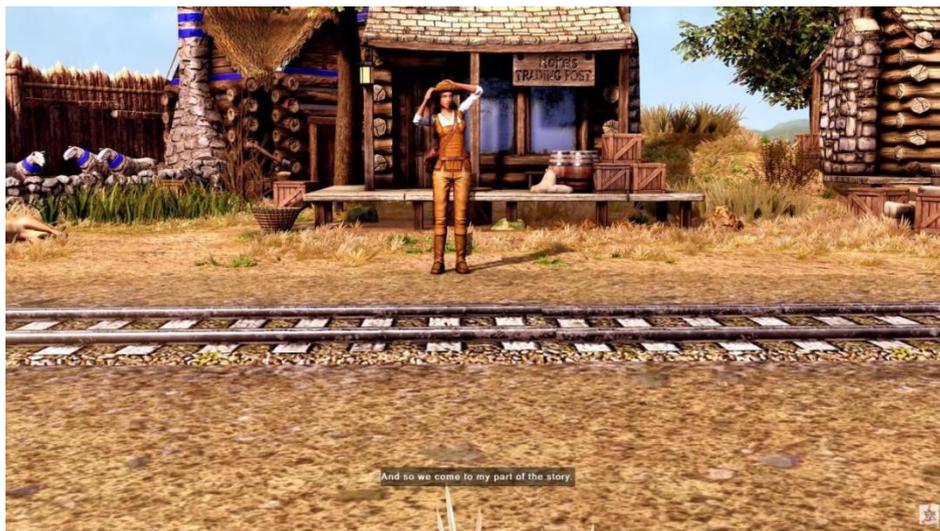


Fonte: Captura de Tela extraída do game *Age of Empires II*, Campanha Joana D'Arc, Missão UM Messias improvável. Nesta missão, os soldados franceses conhecem a jovem Joana D'Arc, que de acordo com o jogo, iluminou a alma dos homens no momento de sua chegada.



Fonte: Captura de Tela extraída do game *Age of Empires II*, Campanha Montezuma, Missão O Reino de Sangue. Na cena, vemos a representação do guerreiro que consulta os videntes para saber o que significava seu sonho.

Em diversas campanhas da franquia *Age of Empires*, o jogador tem a apresentação de campanhas que demonstram o protagonismo de personalidades que fogem do padrão patriarcal presente em muitos games. Em *Age of Empires II*, temos a representação das mulheres com as campanhas da França (Joana D'Arc), da Etiópia (Princesa Yodt) e dos povos indígenas na campanha dos astecas (Montezuma).



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Age of Empires III*, Introdução da campanha de Amelia Black. Na cena, Amelia Black fiscaliza a empresa da família, focada na construção de ferrovias ao longo do território americano e na ocupação do Oeste.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Age of Empires III*, Introdução da campanha de Chayton Black. Na cena, Chayton Black conversa com Billy Holme acerca da construção da ferrovia da empresa da família.

Em *Age of Empires III* novamente temos o protagonismo das mulheres, com a narradora da história Amelia Black, apresentando a trajetória de sua família que perpassa a fundação dos Estados Unidos da América e sua construção. Outro ponto relevante da família Black, é a apresentação do filho de Amelia Black, Chayton Black, que por ser descendente de indígenas, acaba sofrendo preconceito em diversos momentos de sua trajetória, o que possibilita apresentar ao jogador os problemas presentes na sociedade americana. O professor pode utilizar essas trajetórias para mostrar aos alunos que grupos minoritários podem ter papel de protagonismo na história das civilizações, e que muitos dos problemas presentes nos dias atuais são fruto dessas construções históricas.

i) O compêndio geográfico.

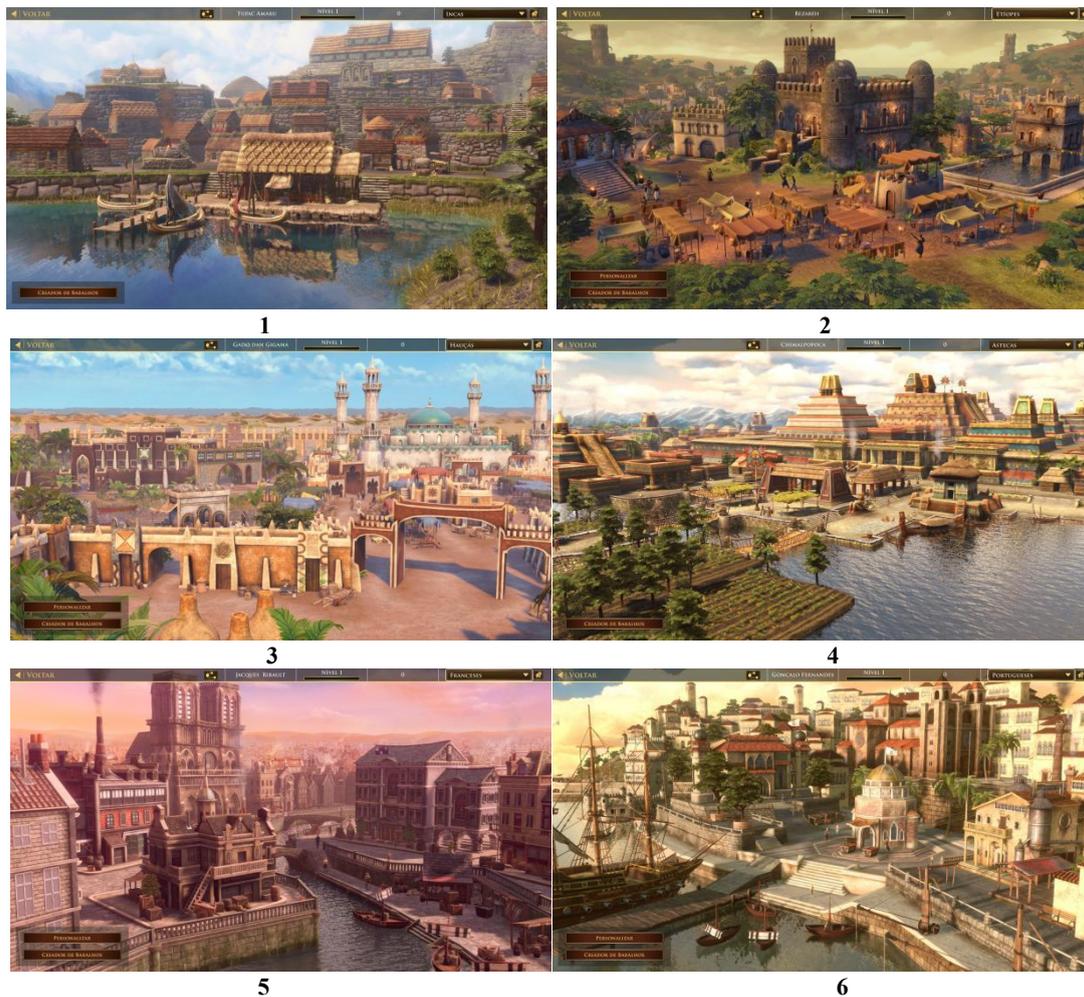


Fonte: Captura de Tela extraída do *game Age of Empires III*, Compêndio seção Geografia. Além do conhecimento histórico sobre as civilizações, em *Age of Empires III* é possível até mesmo aprender sobre outros campos, como o conhecimento de geografia.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Age of Empires III*, Compêndio seção Geografia. Além do conhecimento histórico sobre as civilizações, em *Age of Empires III* é possível até mesmo aprender sobre outros campos, como o conhecimento de geografia.

Em *Age of Empires III*, encontramos também uma biblioteca que aqui recebe o nome de compêndio. Nesta seção é possível encontrar referência sobre os territórios visitados pelo jogador ao longo do *game*. Dessa forma, além de história o jogo favorece aprendizado sobre conhecimento geográfico, tornando-se uma importante ferramenta para transmitir conhecimento aos jogadores do *game*. Dessa forma, o jogador sabe qual tipo de bioma ele está jogando, com auxílio do jogo.

j) A representação das cidades em *Age of Empires III*.

- 1) **Fonte:** Captura de Tela extraída do *game Age of Empires III*, Aba Metr pole. A Cidade Inca nos Andes.
 2) **Fonte:** Captura de Tela extraída do *game Age of Empires III*, Aba Metr pole. A Cidade Et iope na  frica.
 3) **Fonte:** Captura de Tela extraída do *game Age of Empires III*, Aba Metr pole. A Cidade Hau a (Regi o do Sahel - Nig ria).
 4) **Fonte:** Captura de Tela extraída do *game Age of Empires III*, Aba Metr pole. A representa o dos Astecas.
 5) **Fonte:** Captura de Tela extraída do *game Age of Empires III*, Aba Metr pole. A cidade dos Franceses.
 6) **Fonte:** Captura de Tela extraída do *game Age of Empires III*, Aba Metr pole. Representa o de uma cidade de Portugal.

Uma coisa que chamou a aten o em *Age of Empires III*, foi a representa o que o *game* tem das civiliza es e de suas respectivas cidades. Todas as cidades foram representadas com pr dios administrativos, pra as e acessos pelo mar ou por terra. Tais imagens servem de base para a realiza o de um trabalho junto dos alunos quanto a vis o sobre essas cidades e a grandiosidade que elas apresentam, independente da civiliza o ser europeia ou n o.

Gameplay do jogo:

https://www.youtube.com/watch?v=FellcYpMY_s&t=1292s&ab_channel=JuntosnaHist%C3%B3ria

5) Battlefield 1



Ficha Técnica

Jogo: Battlefield 1

Tipo: Tiro em primeira pessoa

Ano de Lançamento: 2016

Produtora: DICE e Electronic Arts.

Distribuidora: Electronic Arts

Disponível em: Plataforma Steam / Origin

Classificação indicativa: 18 anos

Texto introdutório.

O *game Battlefield 1* foi o primeiro jogo de sucesso com a temática sobre a 1ª Guerra Mundial, trazendo um olhar muito interessante sobre o conflito. O jogo tem um áudio traduzido para o português possibilitando uma experiência muito imersiva para os jogadores brasileiros. O jogador vivencia a experiência de combater em diversas batalhas da 1ª Guerra Mundial, atuando em várias batalhas no continente europeu e até mesmo lutando no Oriente Médio, como a Batalha de Gallipoli⁵ e a campanha de Lawrence da Arábia⁶ na Revolta Árabe.

⁵ A Batalha de Gallipoli foi uma operação militar realizada pela Tríplice Entente, com o objetivo de tomar o estreito de Bósforo e Dardanelos, no coração do Império Otomano, buscando abrir uma rota marítima para dar apoio ao Império Russo. A Campanha foi um fracasso, com o desgaste militar das forças da Entente na região.

⁶ Thomas Edward Lawrence foi um militar britânico que atuou no Oriente Médio, incitando as forças locais a resistirem ao domínio Otomano, enfraquecendo internamente o domínio Otomano.

Sua abordagem faz uma leitura da 1ª Guerra Mundial, apresentando um cenário bem detalhado com um jogo muito bonito visualmente, que propicia ao jogador uma visão bem realista do cenário encontrado durante o conflito. Outro ponto relevante são as diversas explicações históricas presentes no interior do *game*, favorecendo assim um contato do jogador com diversas mudanças ocorridas no período.

A experiência de jogar *Battlefield 1* mostrou em diversos momentos do *game* soldados vacilantes, que temiam pela sua vida e assim falam palavrões quando feridos e gritam em diversas ações de raiva e temor. Tais características são interessantes por trazerem uma perspectiva humanista sobre a guerra, apresentando diversas cenas de cansaço, exaustão e desespero dos soldados que participam dos combates.

Materiais que podem ser trabalhados a partir de Battlefield I

a) A visão trágica das trincheiras.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield I*, Campanha Amigos nos Lugares Certos - A Queda. Em destaque, percebemos o interior de uma trincheira alemã.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield I*, Campanha Amigos nos Lugares Certos - A Queda. Em destaque, percebemos o interior de uma trincheira alemã.

A primeira imagem apresentada pelo *game* é o combate da linha de frente, a trincheira, ao qual o jogo avisa antecipadamente que não espera que o jogador sobreviva. A primeira missão do jogo é uma abordagem de qual era a realidade encontrada pelos soldados na 1ª Guerra Mundial. Um combate confuso, fogo da artilharia, armas químicas e uso de tanques são alguns dos elementos abordados e dificuldades encontradas.

O ponto interessante desta missão é a narração feita pelo *game*, informando o que era esperado do confronto e o que os soldados realmente encontravam ao longo da realização da guerra. Em vários momentos é possível visualizar soldados em desespero, sem capacidade de lutar, ou até mesmo com a moral baixíssima para o combate.

b) O uso das armas químicas.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield 1*, 16, Missão Tempestade de Aço. Em destaque, as armas químicas no jogo.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield 1*, Missão Tempestade de Aço. Em destaque, o uso da máscara contra as armas químicas.

Logo na primeira missão, é possível ver o uso de armas químicas, como uma forma de apresentar ao jogador o que acontecia na 1ª Guerra Mundial. O jogo automaticamente coloca a máscara no rosto do “avatar” controlado pelo jogador, mostrando a necessidade de se proteger contra a arma química. Em *games* no modo *multiplayer*, o jogador recebe o aviso de que o gás está perto e que é necessário utilizar a máscara ou pode sofrer danos severos. No *game*, quando o “avatar” passa por uma área de gás sem a devida proteção, acaba tossindo e se permanece na área, morre intoxicado.

c) As novas tecnologias.



1



2



3



4



5



6

- 1) **Fonte:** Captura de Tela extraída do *game Battlefield 1*, Missão Tempestade de Aço. A metralhadora.
 2) **Fonte:** Captura de Tela extraída do *game Battlefield 1*, Missão Tempestade de Aço. O Lança Chamas.
 3) **Fonte:** Captura de Tela extraída do *game Battlefield 1*, Missão Tempestade de Aço. As Armas Químicas.
 4) **Fonte:** Captura de Tela extraída do *game Battlefield 1*, Missão Tempestade de Aço. O Zeppelin
 5) **Fonte:** Captura de Tela extraída do *game Battlefield 1*, Campanha Através de Lama e Sangue - Missão Saindo da Trincheira. Em destaque, o tanque de guerra.
 6) **Fonte:** Captura de Tela extraída do *game Battlefield 1*, Campanha Amigos nos Lugares Certos - Guerra Total. Em destaque, o uso de aeronaves.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

O jogo também busca apresentar as inovações tecnológicas que surgiram na 1ª Guerra Mundial, como o uso de aviões, tanques e metralhadoras. Em várias missões, o jogo faz uma explicação sobre essas máquinas de guerra, o que pode ser explorado pelo professor com a temática dos avanços científicos e a guerra. Pode ser comparado com o fato de que havia uma crença na Europa, momento da *belle époque*, que a humanidade já havia superado a barbárie. Aqui cabe uma análise conduzida pelo professor junto dos alunos, de analisar os impactos que a eclosão da 1ª Guerra Mundial causou no imaginário das pessoas no período.

d) As explicações históricas do jogo.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield 1*, Missão Tempestade de Aço. Em destaque, o box informativo no *game* sobre as tropas “Harlem Hellfighters”.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Em cada missão de *Battlefield 1*, o jogo busca trazer à tona a temática histórica por trás da sequência de missões. Por exemplo, na primeira missão do *game* “Tempestade de Aço”, o jogador controla um soldado da força expedicionária americana, os *Harlem Hellfighter’s*, que após completar a missão, é devidamente apresentada, .O texto traz importante contribuição sobre o que aconteceu com essa divisão, afirmando até mesmo que as tropas negras sofreram preconceito dentro das forças armadas ao longo da guerra.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield 1*, Campanha Amigos nos Lugares Certos - Guerra Total - Box Bombardeio Estratégico.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Outro destaque relevante, é aquele que explica aos jogadores a importância do ataque aéreo durante o conflito bélico, sinalizando que essa inovação trouxe novas perspectivas às ações militares, e que no conflito foram amplamente utilizadas. O *game* chama atenção até que o início dos bombardeiros abriu precedente para bombardear as cidades, causando dano nas populações civis dos países envolvidos.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Gameplay do jogo:

<https://www.instagram.com/tv/CPYcz9NnjE8/>

6) Battlefield V



Ficha Técnica

Jogo: Battlefield V

Tipo: Tiro em primeira pessoa

Ano de Lançamento: 2018

Produtora: DICE

Distribuidora: Eletronic Arts

Disponível em: Origin / Eletronic Arts / Plataforma Steam

Classificação indicativa: 18 anos

Formatado[ander]: NãoDestaque

Texto introdutório.

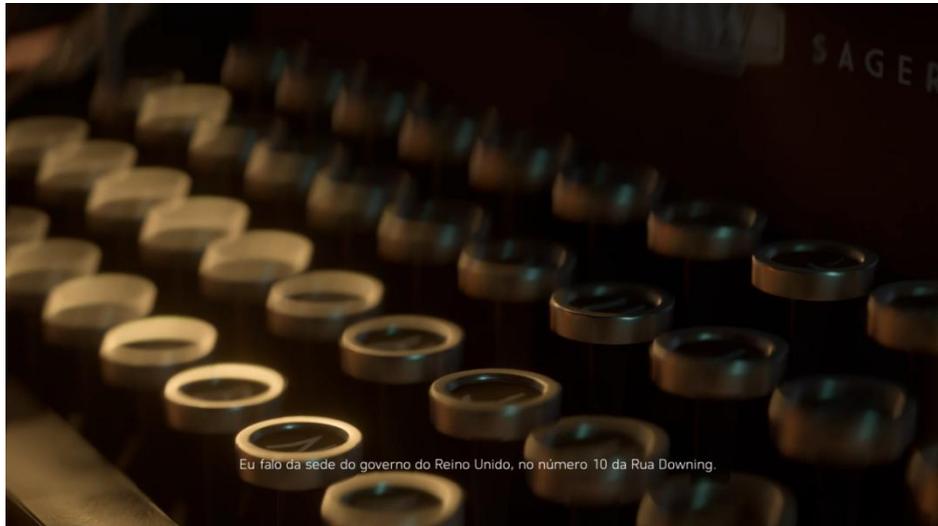
Battlefield V foi a retomada do tema da 2ª Guerra Mundial pela produtora. Diferente do jogo *Battlefield 1942*, a visão sobre o conflito tem uma abordagem voltada para contar as histórias que nunca foram contadas. Com isso, no modo *single player*, o jogador se depara com campanhas e personagens desconhecidos como as tropas argelinas que atuaram na *Operação Dragoon*, e a resistência dos noruegueses contra a presença alemã, com operações furtivas e ações de assassinato e sabotagem.

O *game* buscou fazer uma ponte com o jogo *Battlefield 1*, mostrando uma preocupação dos produtores em apresentar uma história que continua sendo contada, a história dos grandes conflitos mundiais. A novidade também neste jogo se dá pela oportunidade do jogador controlar tropas alemãs, numa campanha fadada ao fracasso mas que apresenta a tentativa desesperada do regime nazista em defender a qualquer custo o território alemão, acreditando ainda numa vitória impossível. Tal tipo de abordagem ajuda a perceber as diferentes versões da guerra, visto por olhares que nunca foram retratados.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Materiais que podem ser trabalhados a partir de Battlefield V

1) A Segunda Guerra como a continuidade da Primeira.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield V*, Missão de Introdução do *Game - O chamado do meu país*.
Na cena, Neville informa que o Reino Unido declarou guerra a Alemanha.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Formatado[ander]: Fonte: Itálico



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield V*, Missão de Introdução do *Game - O chamado do meu país*.
A cena acima mostra os caminhões de tropas levando os soldados britânicos para a guerra contra a Alemanha.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

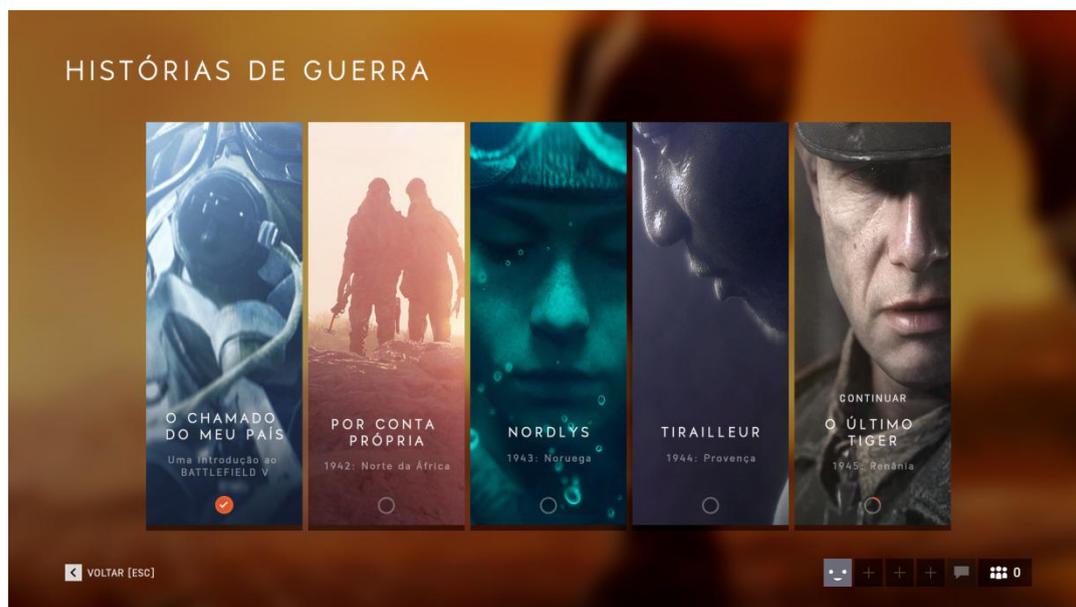
Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

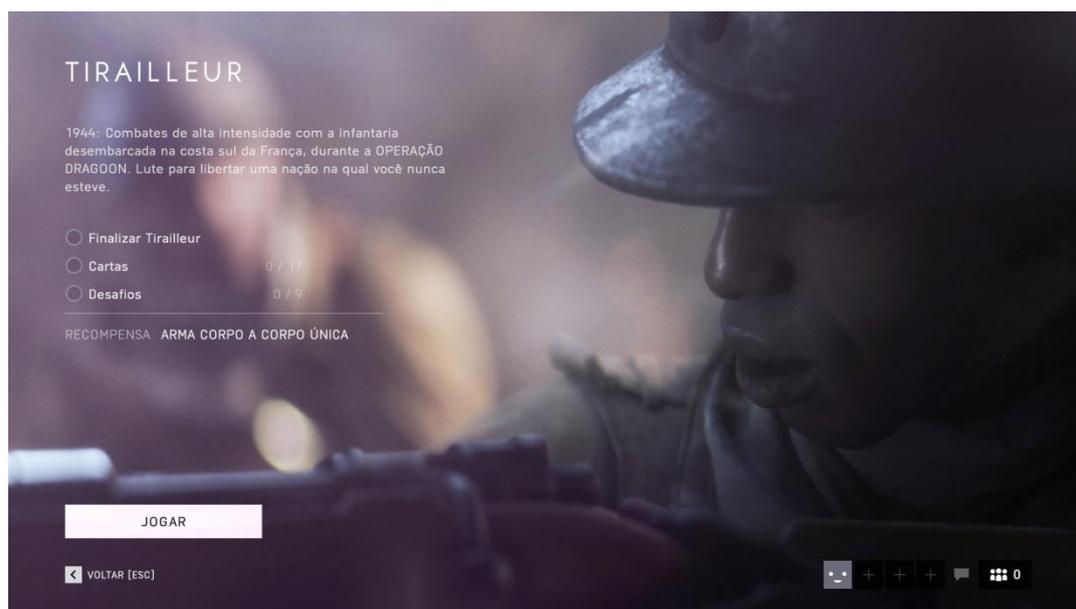
Logo no início do *game*, o jogador embarca numa missão introdutória sobre *Battlefield V*, que lhe é apresentado um roteiro onde a guerra é vista como uma continuidade da 1ª Guerra Mundial. Em certas imagens, o *game* dá a entender que os aliados acabaram vacilando, e o conflito acabou eclodindo. A cena é completada com a fala do primeiro-ministro do Reino Unido, Neville Chamberlain, que com uma voz embargada afirma no rádio em rede nacional que o Reino Unido entrou em guerra com a Alemanha. Essa cena, consegue dessa forma dar continuidade a narrativa que foi inaugurada com o jogo *Battlefield 1*.

2) As histórias esquecidas.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield V*, Menu de seleção das Missões.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico



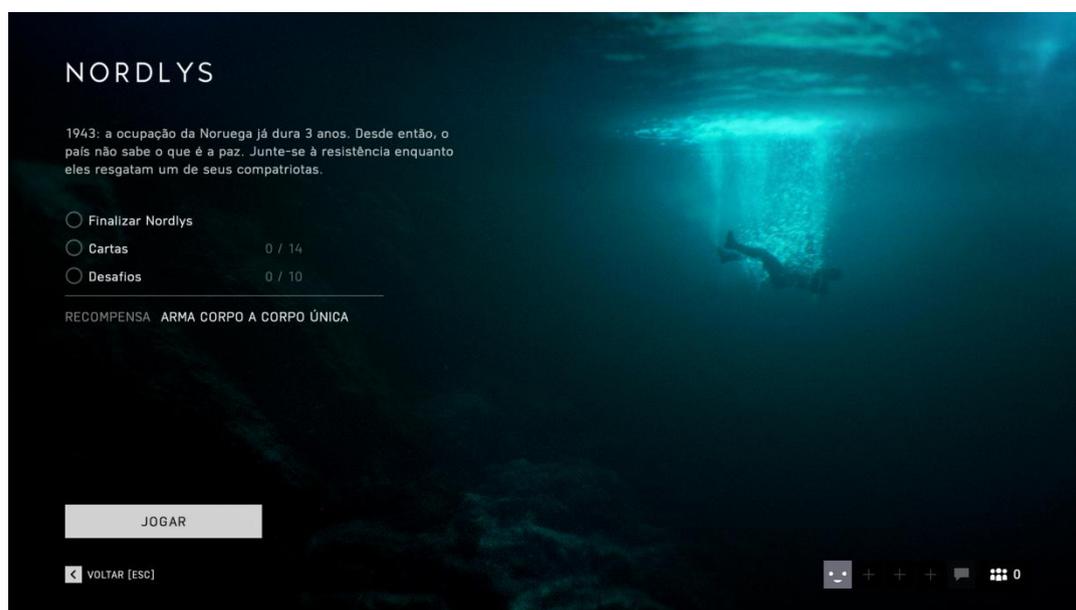
Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield V*, Menu de seleção de missões. Nesta campanha, acompanhamos os soldados senegaleses na luta contra as forças alemãs no sul da França.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

As campanhas de *Battlefield V* trouxeram histórias da 2ª Guerra Mundial que nunca foram contadas em *games*. No jogo, temos a campanha *Tirailleur* inteiramente exclusiva de soldados senegaleses, com a representação da esquecida operação *Draagoon*⁷, importante para a libertação do território francês. Durante a realização desta campanha, houve intensa

⁷ Operação importante para libertar a região do sul da França, favorecendo a libertação da França do domínio nazista.

participação de soldados africanos, principalmente senegaleses que tiveram papel relevante para enfrentar as forças nazistas no sul da França.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield V*, Campanha Nordlys. Nesta campanha, controlamos uma norueguesa que atua como sabotadora. Para sobreviver, o jogador precisa usar da inteligência e não confrontar o inimigo diretamente.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Outra história importante contada pelo *game*, é a ação da resistência norueguesa, que causou inúmeros danos para a guarnição alemã presente no território nórdico. Tal operação é relevante para mostrar que diversas nações se envolveram no conflito. A memória da atuação norueguesa de certa forma homenageia os agentes que perderam suas vidas lutando contra o domínio alemão, e combateram principalmente uma possível ameaça nuclear dos nazistas. A campanha Nordlys⁸ do *game* faz clara referência aos atos de sabotagem contra a indústria nazista, que na Noruega estavam produzindo água pesada, material necessário para a indústria nuclear.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Formatado[ander]: Fonte: NãoNegrito, Itálico

⁸ “Assim, em 1943, após a ocupação da Noruega pelos alemães, Karl Wirtz, que antes da guerra tinha trabalhado com água pesada junto ao grupo de Bonhoeffer, em Leipzig, recebeu a incumbência de entrar em contato com os técnicos noruegueses, que conhecia, para saber se seria possível chegar, com a produção de Vermork, à quantidade de água pesada necessária para operar o reator projetado pelo grupo de Heisenberg (Winnaker; Wirtz, 1975). A missão de Wirtz chegou logo ao conhecimento da resistência norueguesa, que passou a informação ao serviço secreto britânico. Daí resultou que, no fim de 1943, bombardeiros norte-americanos saíram da Inglaterra e atacaram as instalações da Norsk Hidro, matando trabalhadores e destruindo a fábrica de água pesada. Esse acontecimento foi um duro golpe para o programa atômico do Reich que, de resto, já estava claudicante, devido à insuficiência de recursos e à ausência de uma direção centralizada, que pudesse otimizar o trabalho descentralizado e fragmentado que vinha sendo realizado em várias instituições do país.” CARVALHO, Joaquim Francisco de. *A gênese da bomba*. IN *Revista Estudos Avançados*. São Paulo, v. 29 n. 84, 2015.

3) O preconceito contra os soldados senegaleses.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield V*, Campanha *Tirailleur*. A campanha dos soldados senegaleses começa com essa imagem de soldados franceses.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield V*, Campanha *Tirailleur*. Na imagem a seguir, um veterano de guerra senegalês lembra que os franceses não foram os únicos que libertaram a França.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Quando o *game* apresenta a história dos soldados senegaleses, que ficaram conhecidos como Tirailleurs, o jogo cita o preconceito que tais soldados sofreram por conta da sua origem. Ao longo da guerra, o governo da França decidiu embranquecer suas tropas, num processo de desligamento das forças africanas a partir do momento que sua necessidade foi sendo

Formatado[ander]: Fonte: NãoNegrito, Itálico

reduzida⁹. Isso mostra que o *game* toca nesse problema, que os soldados africanos sofreram com o preconceito racial. Assim, o jogador que tem contato com essa campanha percebe que muitos personagens foram deixados de lado nas versões oficiais do conflito.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield V*, Campanha *Tirailleur*. A cena retrata a chegada dos senegaleses no acampamento.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico



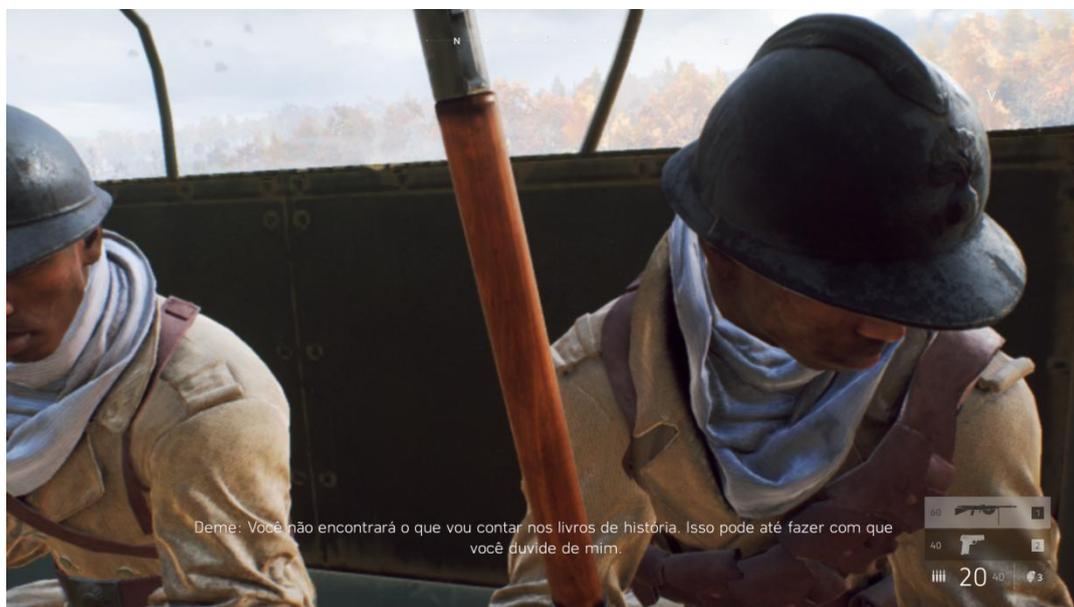
Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield V*, Campanha *Tirailleur*. Porém, eles perdem suas armas e recebem pás para o trabalho pesado.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

No desenrolar da campanha, o jogador percebe a euforia dos soldados senegaleses, que se auto proclamavam como franceses. Mas quando chegam a o *front* de batalha, acabam se

⁹ <https://www.bol.uol.com.br/noticias/2019/08/16/operacao-dragao-o-pouco-conhecido---e-crucial---papel-das-tropas-africanas-no-segundo-dia-d.htm>

desapontando com o que vem, suas armas são retiradas e em seu lugar eles recebem pás para fazer o trabalho pesado. Isso mostra como essas tropas eram tratadas.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield V*, Campanha *Tirailleur*. Por falta de tropas os senegaleses acabaram sendo enviados para o combate.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield V*, Campanha *Tirailleur*. E o narrador alerta que tal história pode ser esquecida por não aparecer nos livros de história.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Depois de um momento inicial, o jogador se depara com a seguinte situação: o exército francês acaba solicitando que os soldados senegaleses sejam enviados para tomar uma região dos alemães. Neste momento, o personagem principal vai contando sua história, e afirma que muitos não irão acreditar no que os soldados senegaleses conseguiram realizar tal façanha. Tal tipo de atuação é extremamente importante para que os estudantes conheçam

outras histórias e valorizem a contribuição de todos aqueles que estiveram envolvidos no conflito.

4) A reparação histórica.

Após os soldados senegaleses serem solicitados pelos comandantes franceses, o jogador embarca na campanha controlando um soldado colonial. No final da missão, o *game* mostra que os senegaleses que lutaram no exército francês, acabaram sendo desligados após a libertação de Paris, deixando de reconhecer o esforço das tropas coloniais francesas. A cena em que os soldados coloniais tiram a foto junto de franceses, mas que com o passar do tempo suas imagens são apagadas, reforça a ideia da tentativa de apagar a memória destes soldados e da sua importância na libertação da França.



- 1) **Fonte:** Captura de Tela extraída do *game Battlefield V*, Campanha *Tirailleur*. Na imagem 1, os soldados senegaleses aparecem.
- 2) **Fonte:** Captura de Tela extraída do *game Battlefield V*, Campanha *Tirailleur*. Na imagem 2, os senegaleses foram apagados da foto, numa clara intenção de apagar a sua contribuição no conflito.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

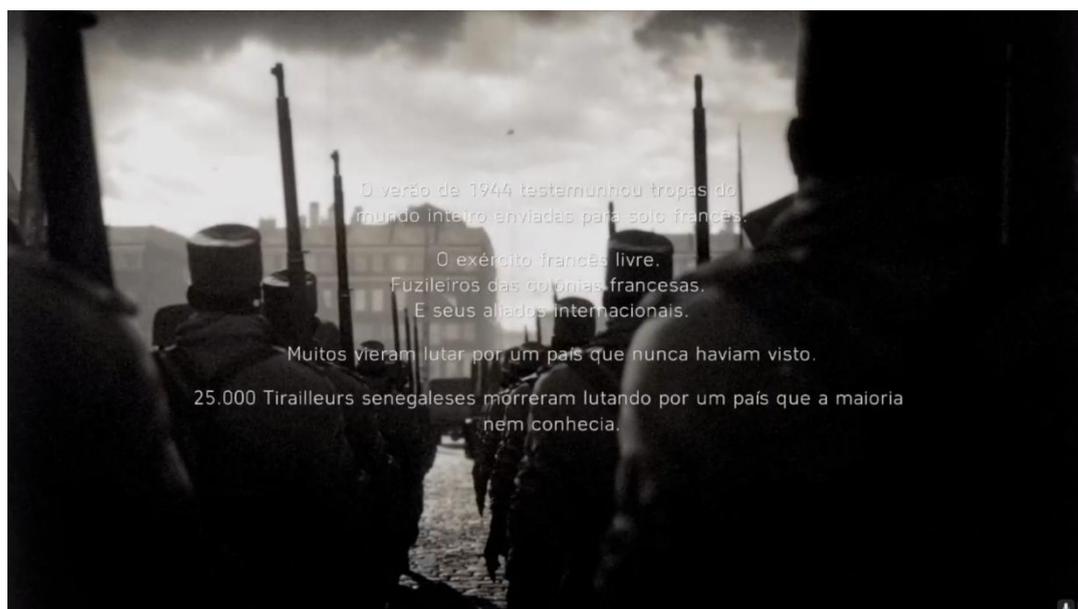
Formatado[ander]: Fonte: Itálico



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield V*, Campanha *Tirailleur*. O soldado senegalês afirma que sabe o que ele e os companheiros fizeram no conflito. O sentido da imagem é de garantir que a história não seja esquecida.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

O game *Battlefield V* não se isenta nesse caso, trazendo no final da missão as ações do governo francês nos últimos anos que se relacionam com os soldados coloniais. Desde 2010, o governo da França vem reconhecendo o esforço das tropas coloniais, dando destaque a atuação dos soldados senegaleses, e resgatando sua importância na história da 2ª Guerra Mundial.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield V*, Campanha *Tirailleur*. O soldado senegalês afirma que sabe o que ele e os companheiros fizeram no conflito. O sentido da imagem é de garantir que a história não seja esquecida.

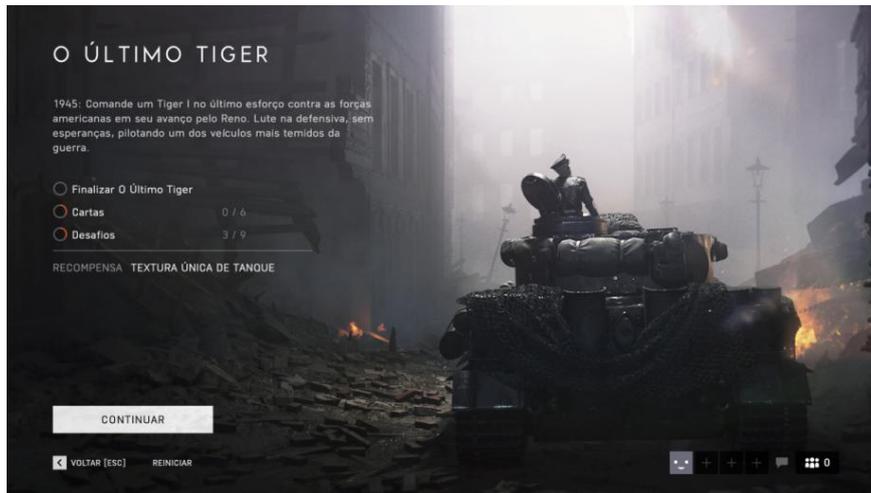
Formatado[ander]: Fonte: Itálico



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield V*, Campanha *Tirailleur*. O *game* mostra informações que mostram o governo francês reconhecendo o esforço dos soldados Tirailleurs.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

5) Jogando com as forças alemãs.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield V*, Campanha *O último Tiger*. A cena mostra uma Alemanha destruída pela guerra, e o comandante desolado.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Battlefield V*, Campanha *O último Tiger*. Na imagem, o comandante Peter Müller verificar os dados para a próxima missão de sua equipe.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Em *Battlefield V*, o jogador pode vivenciar a experiência de luta dos alemães, numa campanha marcada pelo desastre e pelo fracasso. O jogo mostra o final da guerra e a tentativa inócua de defesa da Alemanha. Na campanha, o jogador comanda o tanque Tiger I, conduzindo a equipe do tanque para enfrentar as tropas aliadas que estão avançando sobre o território alemão. Na missão, o jogador fica conhecendo a história de Peter Müller, comandante do tanque, que se apresenta como um oficial que segue as ordens do comando alemão. A narrativa apresentada pelo *game* permite ao jogador experimentar a tentativa desesperada dos alemães de se defender do inevitável avanço aliado no ano de 1945.

Gameplay do jogo:

<https://www.twitch.tv/videos/1136862490>

7) Série Assassin's Creed



Ficha Técnica

Jogo: Assassin's Creed 2

Tipo: Ação-Aventura / Furtivo

Ano de Lançamento: 2010

Produtora: Ubisoft Montreal

Distribuidora: Ubisoft

Disponível em: Plataforma Steam

Classificação indicativa: 16 anos

Formatado[ander]: NãoDestaque

Texto introdutório

A série de *games* *Assassin's Creed* traz diversas contribuições quando pensamos em uma realidade imersiva dos jogadores. No caso específico de *Assassin's Creed II*, a temática do *game* envolve a trajetória de uma família na cidade de Florença, na Itália, em pleno século XV. O jogo pode ser enquadrado como um *game* de aventura, com técnicas de furtividade onde o personagem principal escala por prédios e no topo de diversas residências, possibilitando ao jogador andar pelo topo da cidade italiana.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Em *Assassin's Creed II*, o jogador é apresentado à narrativa da família Auditore, com os membros de sua família envolvidos numa trama na cidade de Florença. Após uma investigação realizada, os Auditore são condenados por traição a República Florentina, O único sobrevivente das acusações, Ezio Auditore, fica responsável por vingar o nome da família, dando início a jornada do jogador pelas cidades italianas.

Ao longo dessa trajetória, o jogador vai experimentando as realidades presentes numa Itália do século XV, possibilitando imersão numa realidade cidadina e moderna que permite ao jogador entender alguns elementos do renascimento.

Materiais que podem ser trabalhados a partir do jogo Assassin's Creed II

a) A arquitetura da cidade



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Assassin's Creed II*. Em destaque, Ezio e a cidade de Florença.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Assassin's Creed II*. Em destaque, Ezio acima da torre da Igreja.

Formatado[ander]: O Espaçamento Entre Linhas: único

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

A cidade de Florença tem sua arquitetura representada no jogo, valorizando a construção da cidade de Florença como o espaço de visitação feito pelo jogador. Essa experiência possibilita a visão sobre a realidade de uma cidade ligada ao mundo moderno. E por toda a cidade, vemos lojas em diversas partes, conotando a prática comercial de venda de mercadorias, outra característica marcante do mundo moderno.

b) A arte renascentista



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Assassin's Creed II*. Em destaque, Ezio em frente a loja de arte.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Assassin's Creed II*. Em destaque, Ezio visita a estátua de Perseu.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Assassin's Creed II*. Em destaque, Ezio visualiza a estátua do Deus Marte.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Em toda a área da cidade, encontramos obras das mais diversas realidades de Florença. Seja a representação de uma escultura, como a de Perseu com a cabeça da medusa, seja os palacetes que estão por toda a cidade, juntamente com as diversas capelas. Tal tipo de infraestrutura, possibilita ao jogador um conhecimento sobre os espaços da cidade, reproduzindo o cenário presente do século XV.

c) O banco de dados do *game*

Formatado[ander]: Fonte: Itálico



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Assassin's Creed II*. Em destaque, os dados sobre o Palácio da Senhoria.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Assassin's Creed II*. Em destaque, os dados sobre o Campanário de Giotto.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Assassin's Creed II*. Em destaque, os dados sobre o Ponte Vecchio.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

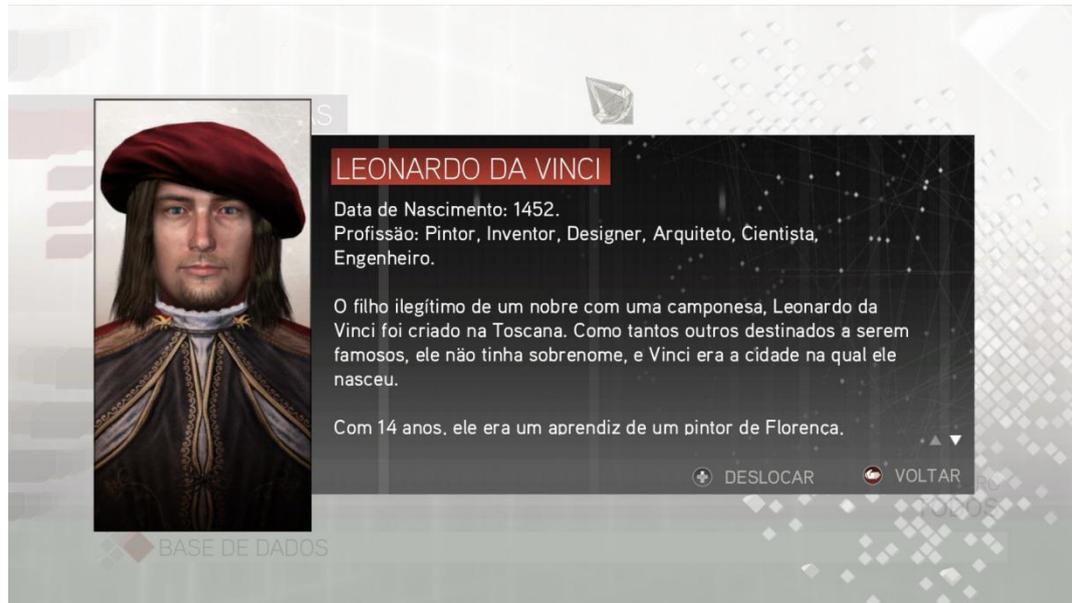
Além da contribuição visual do jogo, o *game* possui uma enciclopédia de todas as conexões que o personagem principal realiza, seja a visita a espaços históricos ou até mesmo o contato com personalidades importantes daquele período. O jogador recebe avisos no canto da tela, que certos dados foram adquiridos a partir deste contato inicial. O jogo não

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

exige do jogador o acesso aos dados para avançar, mas a presença deste banco de dados possibilita ao jogador uma visitação a estes acervos e uma compreensão melhor do roteiro do *game*, além de apresentar dados históricos relevantes sobre a realidade renascentista.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

d) As personalidades históricas



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Assassin's Creed II*. Em destaque, os dados sobre o artista Leonardo da Vinci.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Ao longo do jogo, Ezio de Auditore acaba esbarrando com diversas personalidades históricas, como a família Sforza, a família Médici e até mesmo o contato com o famoso artista do período Leonardo da Vinci. Tais encontros reforçam o contato do personagem principal com personalidades célebres do mundo renascentista.

e) A Igreja como local de destaque

No desenrolar do *game*, o jogador percebe que na cidade de Florença existem muitas igrejas. Se o jogador analisar com cuidado, irá perceber que o ponto mais alto da cidade de Florença é a Basílica di San Lorenzo, ou seja, mantendo ainda o referencial religioso mesmo no tempo moderno. A forma de pensar antropocêntrica não significa um abandono às premissas religiosas presentes naquele tempo.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

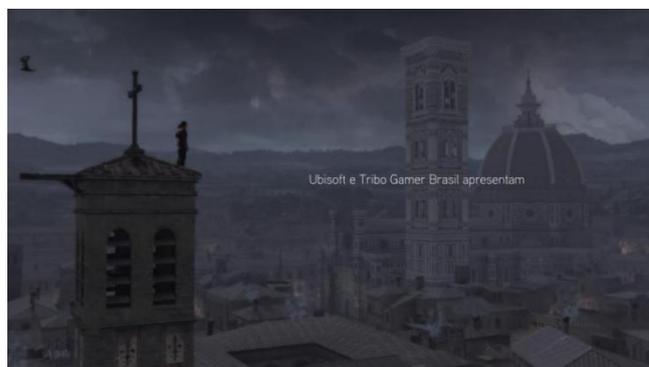
Essa visão do *game* pode ser discutida em sala de aula, onde o professor pode mostrar aos alunos que mesmo numa época com perda do poder Igreja, como fora o período medieval, o pensamento religioso ainda predomina no renascimento, como mostra a arquitetura da cidade de Florença.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Assassin's Creed II*. Em destaque, a Igreja Santíssima Trindade.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Assassin's Creed II*. Em destaque, a Igreja Santíssima Trindade.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Assassin's Creed II*. Em destaque, a Igreja Santa Maria del Fiore.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

f) Um mundo voltado para o uso da moeda



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Assassin's Creed II*. Em destaque, Ezio joga moeda no chão e os moradores correm para pegar.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Assassin's Creed II*. Em destaque, Ezio visita o mercado de arte para realizar a compra de um quadro.

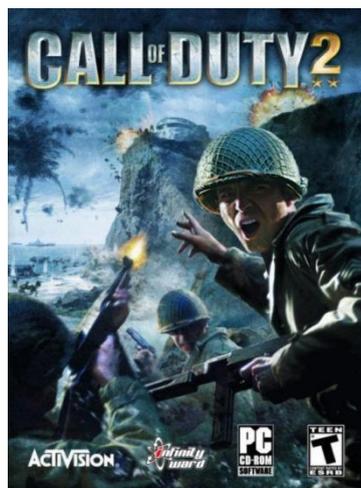
Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Outro detalhe inerente a este mundo é o fato de que a moeda de Florença (*florin*), conota a estrutura desta sociedade moderna pautada pelo enriquecimento e pelo acúmulo de capital. Quando o personagem quer sumir no meio da multidão, com o objetivo de despistar guardas, ele pode comandar seu avatar para lançar moedas no chão, fazendo com que a população corra atrás do dinheiro lançado nas ruas, e assim desviando a atenção de guardas ou outros NPCs. Outro ponto importante é que as melhorias feitas no avatar do jogador, só são realizadas pela aquisição de itens, que tem como requisito o uso do *florin* para sua obtenção. Ou seja, um mundo moderno já marcado pela aquisição de bens.

Gameplay do jogo:

https://www.youtube.com/watch?v=TCPS89K4Xu0&list=PLwt6CnyURbOWBKxHgVHU47m1KWTrfgTuY&index=8&ab_channel=JuntosnaHist%C3%B3ria

8) Call of Duty 2



Ficha Técnica

Jogo: Call of Duty 2

Tipo: Tiro em primeira pessoa

Ano de Lançamento: 2005

Produtora: Infinity Ward

Distribuidora: Activision

Disponível em: Plataforma Steam

Classificação indicativa: 18 anos

Formatado[ander]: NãoDestaque

Texto introdutório

O jogo *Call of Duty 2* apresenta a 2ª Guerra Mundial sob a ótica de três exércitos que participam do bloco dos aliados, as tropas soviéticas lutando no *front* oriental, os britânicos lutando na África e na Europa, e os americanos lutando na Europa a partir do desembarque do Dia D. O jogador vive uma experiência imersiva em cada um dos exércitos, tendo a experiência das operações militares e enfrentando as tropas nazistas em diversas realidades.

Call of Duty 2 é um *game* de tiro em primeira pessoa (First-person shooter) onde o jogador enxerga o mundo a partir do ponto de vista do protagonista. Como em *Call of Duty 2* o jogador acompanha a trajetória de três exércitos, ao longo do *game*, ele joga pela observação de vários protagonistas: o soldado Vassili, do exército vermelho; o sargento John Davis e o comandante de tanque David Welsh, ambos do exército britânico ; e o cabo Bill Taylor do exército americano.

Juntos, essas trajetórias constroem para o jogador a visão sobre a guerra em diversas óticas, favorecendo a construção de conhecimento sobre o conflito e possibilitando ao jogador visualizar momentos diferentes da guerra, a partir da cronologia de tempo que o próprio jogo apresenta. Outro ponto relevante do *game* é o uso de imagens de época e até mesmo vídeos que antecedem as missões, possibilitando ao jogador visualizar um material histórico sobre o período.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Por isso, podemos afirmar que o *game* possibilita ao jogador vivenciar uma memória indireta a partir do cenário apresentado no jogo. Toda a construção física do *game*, os gráficos e os efeitos sonoros, fazem do jogo a possibilidade de experimentar os campos de batalha da 2ª Guerra Mundial, tornando-se uma experiência aos diversos estudantes que tenham contato com esse tipo de cenário.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Fontes e referências utilizadas no desenvolvimento do game:

a) A segunda guerra mundial vista de outra forma.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Call of Duty 2*, Menu de seleção das Missões. É possível observar missões com os principais aliados, forças soviéticas, britânicas e americanas.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Em *Call of Duty 2*, a 2ª guerra mundial foi vista de uma maneira mais complexa, comparado a outros *games* de 2ª guerra que só apresentam os soldados americanos, trazendo a contribuição das principais forças do exército aliado. No *game*, o jogador pode experimentar a campanha no front oriental, jogando com os soviéticos, no norte da África jogando com os britânicos e também participando da invasão da Normandia, jogando com os americanos. Dessa forma, o *game* conta a atuação das forças dos principais aliados, permitindo que o aluno entenda que a guerra não foi vencida somente pelo esforço americano, mas pela junção de diversos países que atuaram em conjunto na 2ª Guerra.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

Formatado[ander]: Fonte: Itálico

b) Os documentos históricos presentes no *game*.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Call of Duty 2*, Campanha Soviética - Missão Fortress Stalingrad. Na imagem, temos uma foto de época, utilizada pelo jogo, mostrando soldados do exército alemão na cidade de Stalingrado.

Formatado[ander]: Fonte: Itálico



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Call of Duty 2*, Campanha Americana - Missão DDay. Vemos aqui um trecho do filme com o discurso de Dwight D. Eisenhower, exaltando a missão que se aproxima, a realização do Dia D.

Em diversas fases do jogo, vídeos e imagens são apresentadas antes do início das missões, apresentando ao aluno um resumo dos acontecimentos associados à campanha realizada. Quando se inicia a campanha dos soviéticos, um breve vídeo é apresentado para mostrar as ações de Hitler, seu projeto de estado militarista, e as nações que foram sendo derrotadas inicialmente ao longo da 2ª Guerra Mundial. Dessa forma, o aluno é apresentado ao cenário presente no conflito.

c) Os diálogos realizados pelos soldados.

No *game*, o jogador se depara na realização das missões com algo curioso feito pelos personagens do *game*: o vocabulário escolhido pelos soldados. Quando estamos jogando a campanha dos soviéticos, é possível ouvir em diversas ocasiões os alemães gritando “Comunista!”, fazendo referência aos soldados do exército vermelho, enquanto que os soldados soviéticos fazem referências aos alemães com o uso da palavra “Fascistas”.

O cuidado com o vocabulário está presente em todo o *game*, pois quando o jogador avança na realização de outras campanhas, ele se depara com as diferentes formas de se referir aos soldados alemães. Os americanos referem-se aos alemães como “krauts”, já no caso dos britânicos, o termo utilizado é a palavra “jerry”. Essa forma pejorativa de se referir ao inimigo, já foi identificado por pesquisadores que identificaram que tal visão sobre os alemães foi construída ainda na 1ª Guerra Mundial¹⁰, perseverando como apelido as forças alemãs.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Call of Duty 2*, Campanha Soviética -Missão The Winter War - Red Training Army.

¹⁰ ARARIPE, Luz. **Primeira Guerra Mundial**. Acessado em https://historia-presidente-vargas.webnode.com/_files/200000003-b070db16c8/T%20II_As%20Historias%20das%20Guerras_1aGuerra.pdf



Fonte: Captura de Tela extraída do game *Call of Duty 2*, Campanha Britânica -Missão The Battle of El Alamein - Operação Supercharger.



Fonte: Captura de Tela extraída do game *Call of Duty 2*, Campanha Britânica -Missão The Battle of El Alamein - Diversionary Raid.



Fonte: Captura de Tela extraída do game *Call of Duty 2*, Campanha Britânica -Missão DDay - The Battle of Point Du Hoc.

Gameplay do jogo:

<https://www.instagram.com/tv/CQjG9hAHWpm>

9) Sociedade Nagô – O Resgate



Ficha Técnica

Jogo: Sociedade Nagô – O Resgate

Tipo: Puzzle

Ano de Lançamento: 2018

Produtora: Strike Games

Distribuidora: Strike Games

Disponível em: <https://strikegames.itch.io/sociedadenegroesgate>

Classificação indicativa: LIVRE.

Texto introdutório.

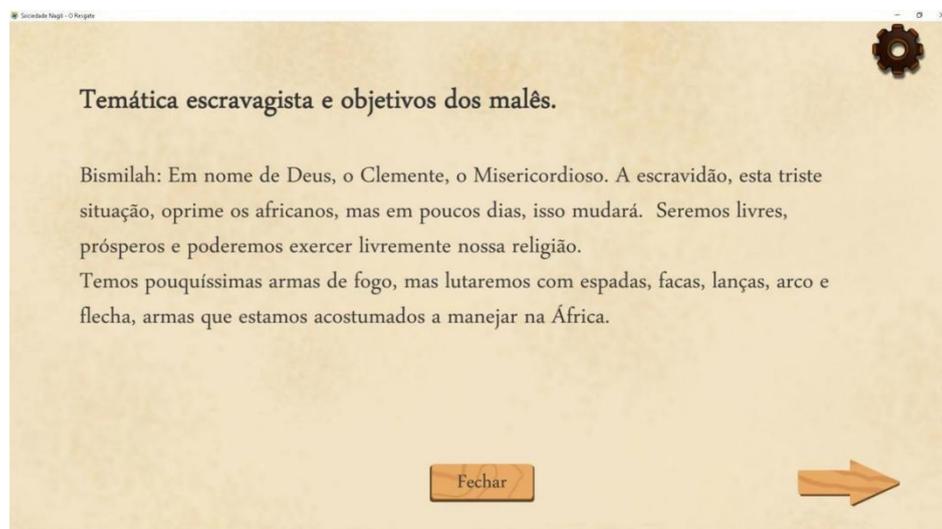
O jogo *Sociedade Nagô – O Resgate*, traz uma excelente visão sobre a Revolta dos Malês, movimento de revolta conduzido por libertos e escravos, seguidores do islã, na Bahia no ano de 1835. Os revolucionários tinham a pretensão de implantar um califado (monarquia islâmica) na Bahia, derrotando a população branca na região e estabelecendo um governo teocrático.

O *game* tem uma mecânica muito simples, onde o jogador clica nas imagens e verifica cenários e objetos que trazem informações sobre a realização da revolta. Assim, o jogador é apresentado a características presentes no movimento, sendo assim instruído de diversas maneiras ao longo do jogo.

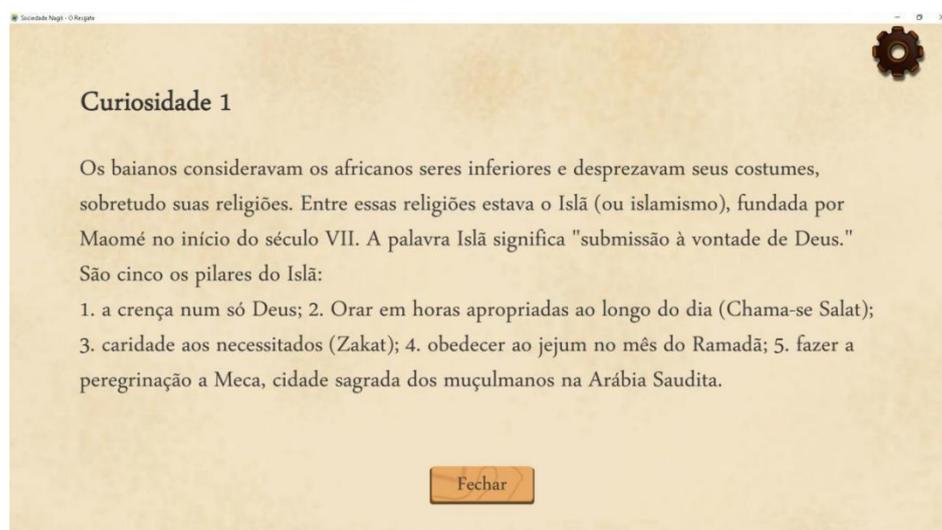
Pode-se afirmar que esse jogo, produzido pela *Strike games* e com suporte do governo do Estado da Bahia, teve como objetivo a produção de uma aula gamificada, onde o movimento é apresentado pela investigação realizada pelo jogador e a solução de quebra-cabeças ao longo do jogo.

Materiais que podem ser trabalhados a partir de Sociedade Nagô - O Resgate

a) Os dados apresentados pelo jogo



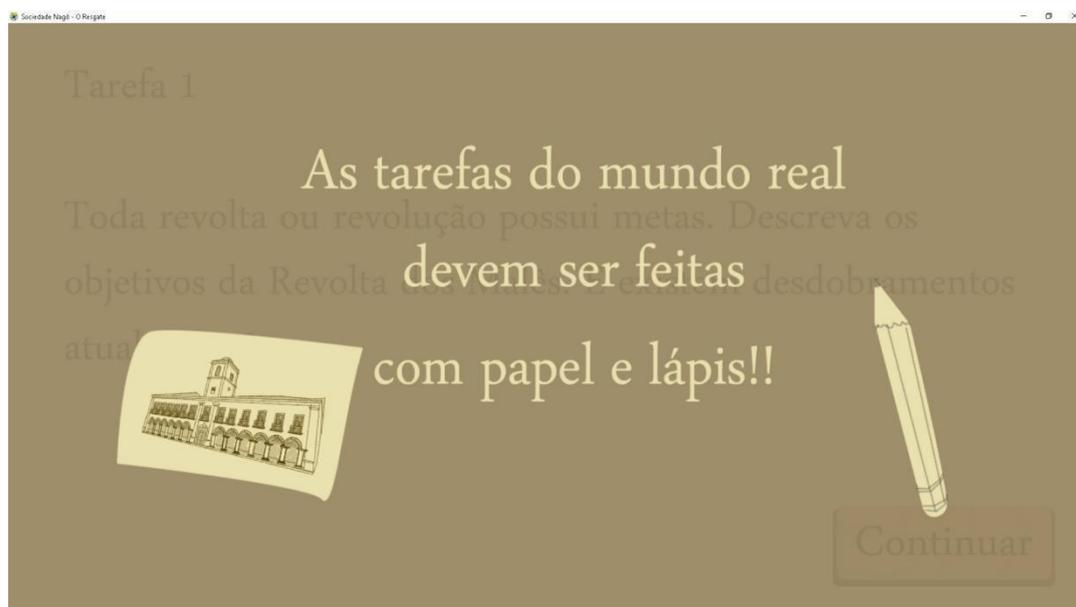
Fonte: Captura de Tela extraída do game *Sociedade Nagô - O Resgate*. Informações complementares são apresentadas ao longo do jogo.



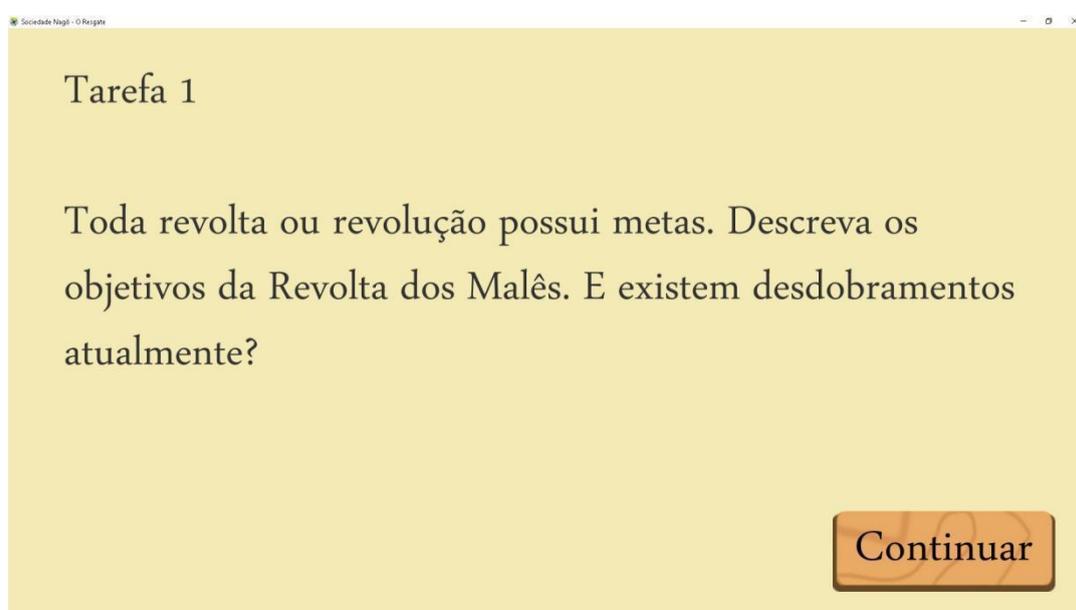
Fonte: Captura de Tela extraída do game *Sociedade Nagô - O Resgate*. As Curiosidades estão presentes ao longo do game, ajudando a instruir os jogadores sobre o tema.

No desenrolar do *game*, o jogador tem contato com diversas explicações sobre as características presentes na sociedade brasileira do século XIX. Inúmeras explicações são apresentadas, trazendo informações sobre a religião islâmica, adotada pelos negros malês e até mesmo elementos que explicitam como as populações africanas foram transportadas para o território brasileiro. Tais informações são fontes de informação que o jogador pode utilizar para construir conhecimento acerca do período estudado.

b) As propostas de atividades apresentadas pelo *game*.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Sociedade Nagô - O Resgate*. Em destaque, a aba de tarefas do mundo real que devem ser feitas com papel e lápis.



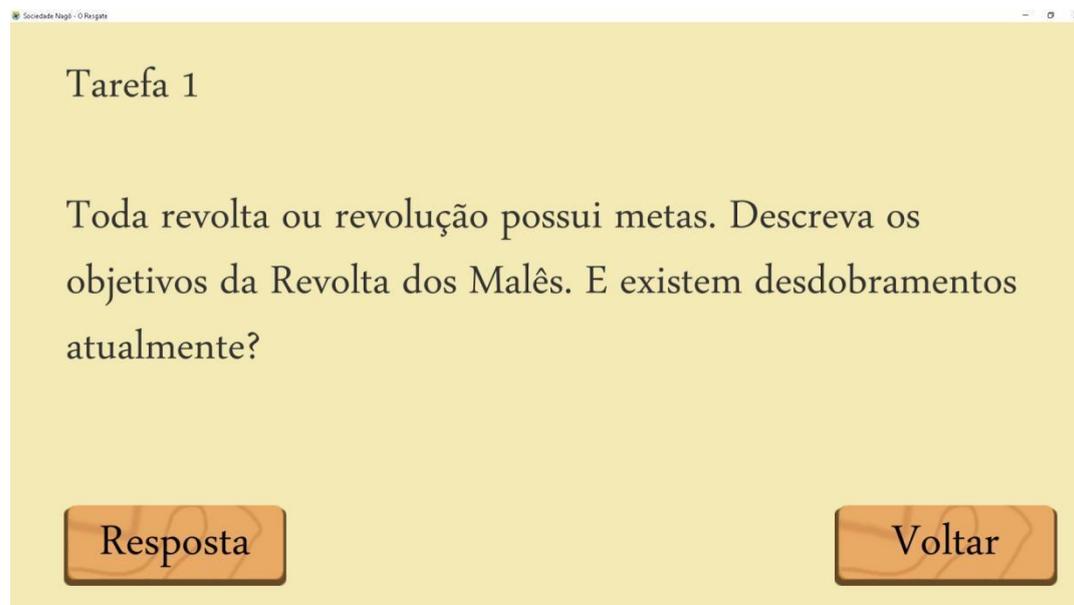
Fonte: Captura de Tela extraída do *game Sociedade Nagô - O Resgate*. Em destaque, a aba de tarefas do mundo real que devem ser feitas com papel e lápis.

Durante o *game*, o jogador acaba esbarrando com atividades para que os alunos respondam perguntas e façam trabalhos que devem ser entregues ao final do jogo para o professor. Esse roteiro de atividades permite direcionar os alunos numa série de trabalhos sobre o tema da Revolta dos Males, facilitando o seu entendimento sobre o conteúdo proposto. Dessa forma, podemos afirmar que os produtores do *game* buscaram criar uma “aula-jogo”, apresentando um *game* que explica cada detalhe da Revolta dos Malês.

c) A aba guia do professor.



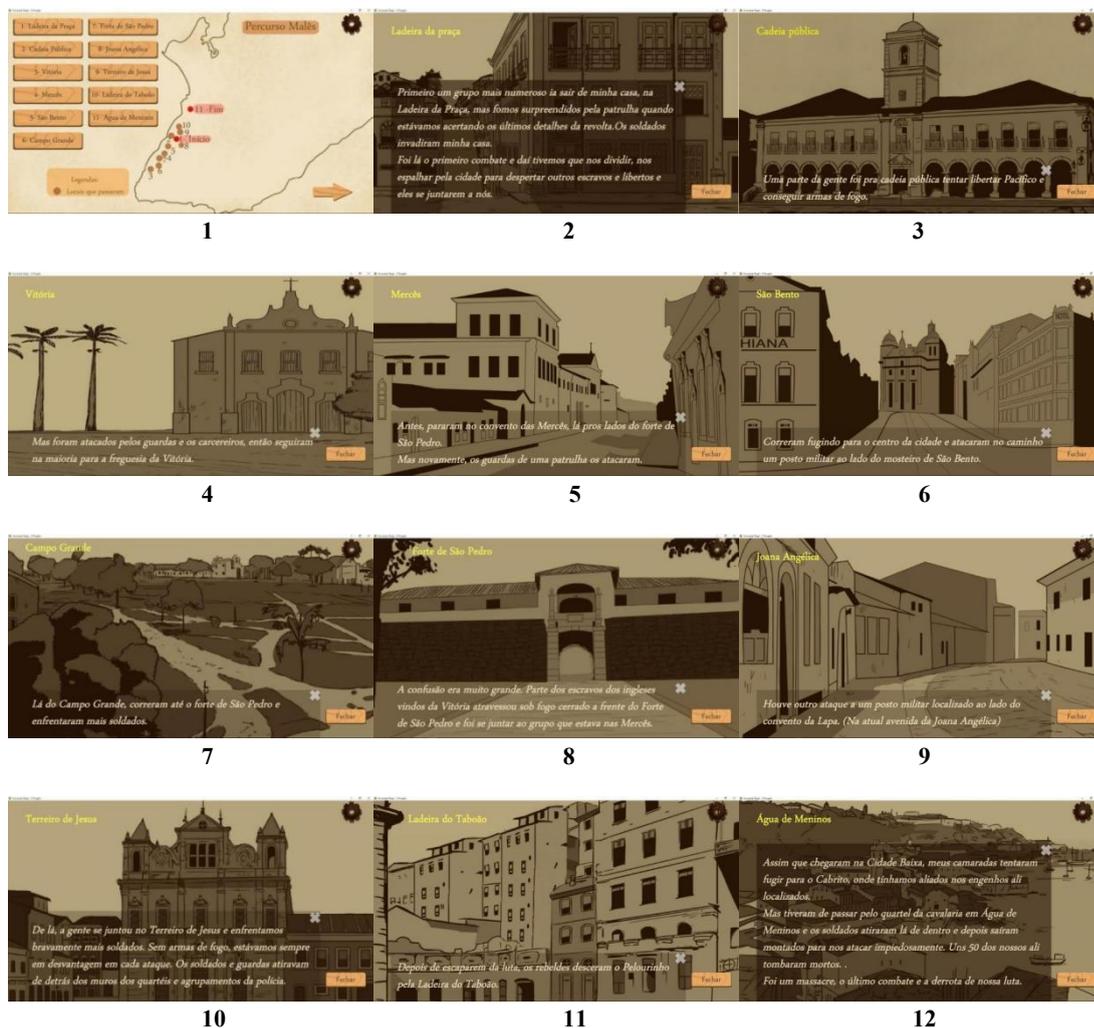
Fonte: Captura de Tela extraída do *game Sociedade Nagô - O Resgate*. Em destaque, guia do Professor.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Sociedade Nagô - O Resgate*. Em destaque, guia do Professor - Lista de Tarefas - Tarefa 1

Os produtores o tiveram a preocupação de criar um guia do professor, algo similar ao manual do professor apresentado nos livros didáticos utilizados em sala de aula. Dessa forma, o *game* buscou se aproximar do docente para que este possa usufruir do *game* de maneira completa, apresentando as características do jogo e propondo um diálogo do ensino da sala de aula com a execução do *game* pelos seus alunos.

d) A linha do tempo da rebelião.



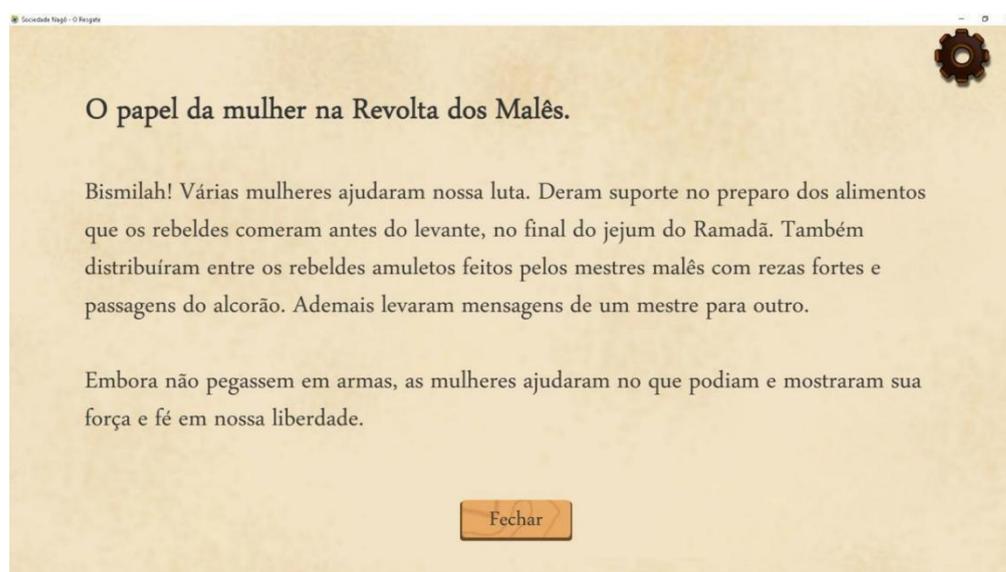
- 1) Fonte: Captura de Tela extraída do game *Sociedade Nagô - O Resgate*. O mapa de atuação da Revolta.
- 2) Fonte: Captura de Tela extraída do game *Sociedade Nagô - O Resgate*. A região de Ladeira da Praça.
- 3) Fonte: Captura de Tela extraída do game *Sociedade Nagô - O Resgate*. A região de Cadeia Pública.
- 4) Fonte: Captura de Tela extraída do game *Sociedade Nagô - O Resgate*. A região de Vitória.
- 5) Fonte: Captura de Tela extraída do game *Sociedade Nagô - O Resgate*. A região de Mercês.
- 6) Fonte: Captura de Tela extraída do game *Sociedade Nagô - O Resgate*. A região de São Bento.
- 7) Fonte: Captura de Tela extraída do game *Sociedade Nagô - O Resgate*. A região de Campo Grande.
- 8) Fonte: Captura de Tela extraída do game *Sociedade Nagô - O Resgate*. A região de Forte de São Pedro.
- 9) Fonte: Captura de Tela extraída do game *Sociedade Nagô - O Resgate*. A região de Joana Angélica.
- 10) Fonte: Captura de Tela extraída do game *Sociedade Nagô - O Resgate*. A região de Terreiro de Jesus.
- 11) Fonte: Captura de Tela extraída do game *Sociedade Nagô - O Resgate*. A região de Ladeira do Taboão.
- 12) Fonte: Captura de Tela extraída do game *Sociedade Nagô - O Resgate*. A região de Água de Meninos.

Ao longo do *game*, é possível visualizar um ícone com o mapa da cidade de Salvador. Clicando neste ícone, o jogador encontra uma rota de confronto dos negros malês contra as autoridades governistas. Em cada um dos pontos apresentados no mapa, o jogador pode clicar neles e consegue visualizar uma explicação sobre cada marcação, permitindo assim a construção de conteúdo sobre o tema. Dessa forma, o aluno aprende um conteúdo mais detalhado sobre a rebelião, construindo um saber que dê maior importância ao acontecimento.

e) Uma discussão sobre a atuação das mulheres.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Sociedade Nagô - O Resgate*. Na imagem, Emerenciana está preparando os amuletos e a comida dos revoltosos.



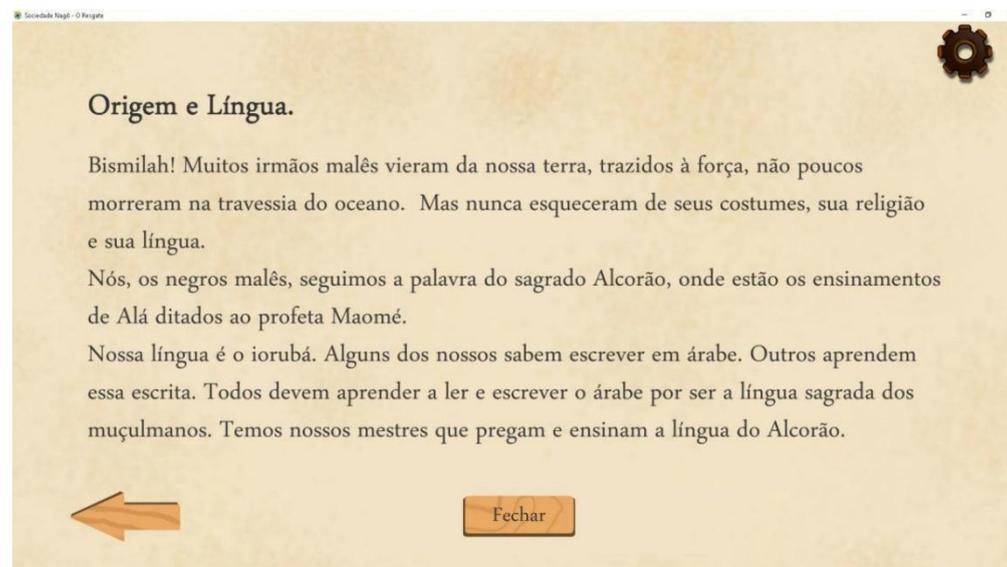
Fonte: Captura de Tela extraída do *game Sociedade Nagô - O Resgate*. A explicação sobre o papel das mulheres, de acordo com o jogo

Quando o jogador inicia o *game*, ele é apresentado a Ísis, uma jovem negra na Bahia que tem curiosidade sobre as histórias de sua avó. Desse diálogo surge a história da Sociedade Nagô, que alimenta toda a realização da Revolta dos Malês. Ao longo da história, o jogador é apresentado para outras mulheres que, segundo o *game*, tiveram atuação pertinente na realização da revolta. Tal tipo de evidência pode ser utilizada também como referencial para discutir o papel das mulheres no século XIX e até mesmo a sua atuação e participação no século XXI.

f) Apresentando o tráfico de escravos.



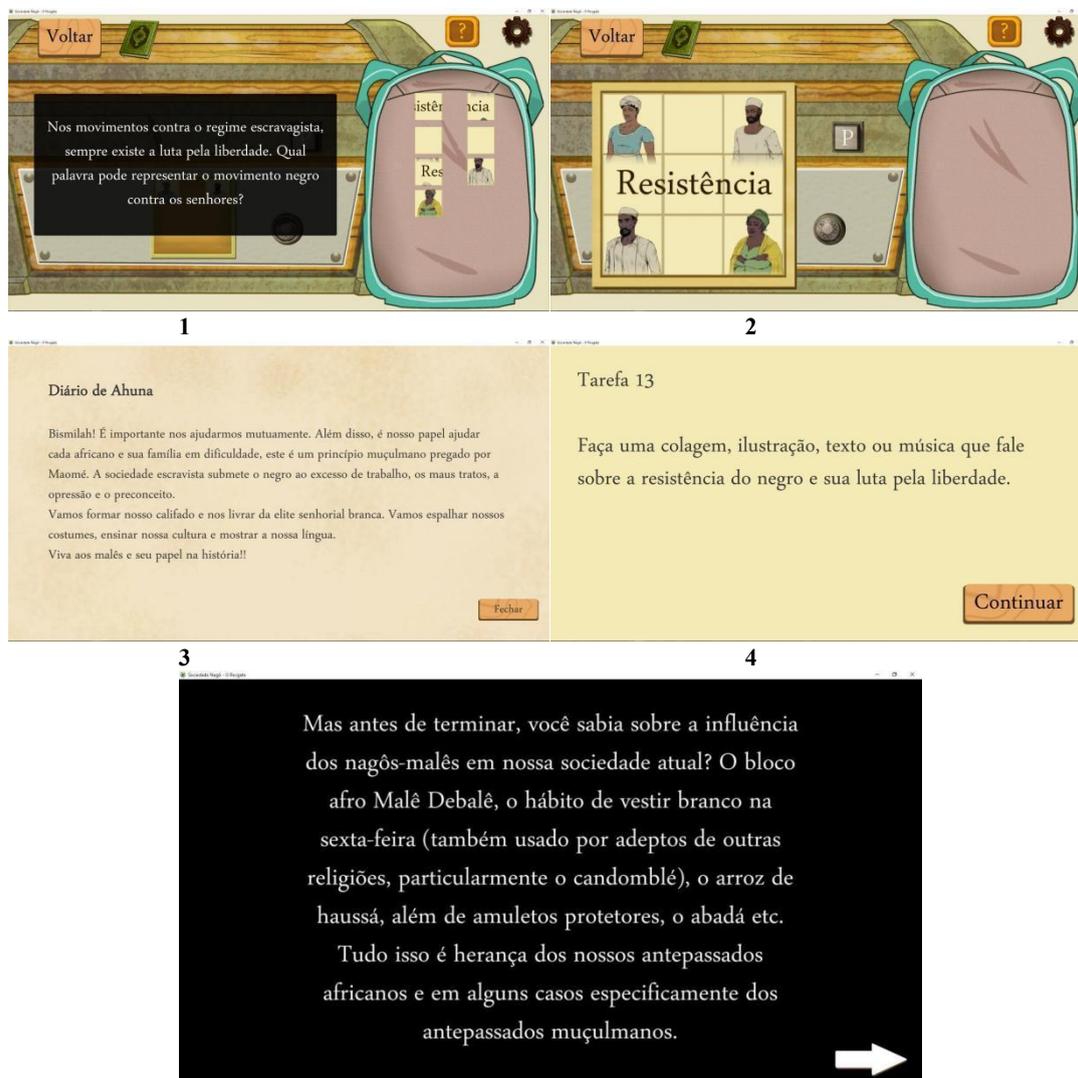
Fonte: Captura de Tela extraída do game *Sociedade Nagô - O Resgate*. Em destaque as rotas de escravidão africana, com a distribuição dos africanos escravizados pelo continente americano. Para o game, percebe-se que para a Bahia, o volume de escravos é muito maior que as demais regiões.



Fonte: Captura de Tela extraída do game *Sociedade Nagô - O Resgate*. Um texto explicativo para falar sobre a Origem e a Língua dos envolvidos no movimento.

O jogo apresenta informações relevantes sobre a origem das populações africanas que compõe a escravidão no Brasil. É retomado uma discussão sobre a escravidão das populações africanas, lembrando a língua e os seus costumes. O jogo reforça que a maior quantidade de pessoas escravizadas foram enviadas para a região da Bahia. Com a explicação sobre os costumes, o jogador consegue entender porque o movimento realizado no período tinha pretensões de instaurar um califado islâmico na região.

g) O legado da Revolta dos Malês.



Fonte: Captura de Tela extraída do *game Sociedade Nagô - O Resgate*. Cena final do jogo que mostra o legado da cultura islâmica na sociedade brasileira.

No final do jogo, é apresentando algumas atividades que buscam levantar qual é o objetivo do movimento da revolta dos Malês, sinalizando que a resistência dos negros é o sentido do movimento. Quando o jogo é finalizado, o jogador tem acesso ao “Diário de Ahuna”, que reforça a luta dos Malês e o seu papel relevante na história brasileira. Esse posicionamento mostra a preocupação dos produtores do *game* em fortalecer a memória sobre o movimento, ensinando a jogadores e alunos os efeitos desta revolta. O jogo termina apresentando um texto, mostrando que a sociedade brasileira tem influências das práticas e costumes do islã, reforçando assim a relevância do movimento.

Gameplay do jogo:

https://www.youtube.com/watch?v=khhmhnKRE05M&list=PLwt6CnyURbOWBKxHgVHU47m1KWTrfgTuY&index=4&ab_channel=JuntosnaHist%C3%B3ria

10) This War of Mine



Ficha Técnica

Jogo: This War of Mine

Tipo: Ação-Aventura

Ano de Lançamento: 2014

Produtora: 11 bit studios

Distribuidora: Deep Silvar

Disponível em: Plataforma Steam

Classificação indicativa: 18 anos.

Texto introdutório.

This War of Mine é um *game* que busca introduzir ao jogador uma perspectiva diferente sobre a guerra. No caso, os avatares serão os civis, que buscam sobreviver em meio a um conflito inspirado na Guerra da Bósnia, ocorrido entre 1992 e 1996. O *game* busca mostrar como é a realidade pela sobrevivência dessas pessoas no meio do conflito, se passando numa casa repleta de escombros e que o jogador deve buscar materiais para melhorar as condições da residência.

O jogo funciona em ciclos de dias, onde no final do dia o jogador tem que definir funções aos seus diversos avatares, como vigiar a casa, dormir e até mesmo ir para outra casa para procurar novos recursos. A cada dia que passa, o jogo abre possibilidade de explorar novas regiões da cidade, aumentando também a possibilidade do jogador esbarrar com patrulhas de soldados, o que pode levar à morte do avatar. No *game*, o jogador pode também armar o avatar escolhido, e eliminar os soldados que ele encontra. Porém, o avatar pode apresentar sinais de arrependimento, depressão e até mesmo sinais de atitude violenta, que

pode entrar em crise e abandonar a casa dos sobreviventes, mostrando que o *game* questiona certas atitudes e práticas, mesmo sendo feitas num cenário de guerra.

This War of Mine é um tipo de experiência que vem para criticar a exaltação da guerra, apresentando as populações civis que têm suas vidas devastadas pelo conflito. Tal tipo de visão permite apresentar ao jogador uma perspectiva sobre a guerra, abordando o sofrimento dos civis e as dificuldades que estes têm para sobreviver. Estes que acabam tendo uma experiência traumática, uma marca que irão levar para o resto de suas vidas, devido ao alto grau de violência que eles experimentaram ao longo da guerra. O fato de sobreviverem se torna um fardo, um questionamento de qual foi o motivo por terem sobrevivido e outros não conseguiram tal fato.

Materiais que podem ser trabalhados a partir de This War of Mine

a) O cenário de destruição



Fonte: Captura de Tela extraída do game *This War of Mine*. Em destaque, a introdução ao game, que mostra a imagem de uma cidade destruída e afligida pela guerra.



1

2

1) Fonte: Captura de Tela extraída do game *This War of Mine*. Em destaque, a casa dos sobreviventes - 1ª parte.

2) Fonte: Captura de Tela extraída do game *This War of Mine*. Em destaque, a casa dos sobreviventes - 2ª parte.

This War of Mine apresenta um cenário de destruição no entorno da casa em que os avatares estão instalados. Esse cenário reproduz a situação de guerra civil presente na cidade, e o jogo se passa por diversos momentos na base onde o jogador é apresentado. Neste local, o jogador precisa explorar a casa e buscar o máximo de recursos possíveis para melhorar a vida de seus avatares e levá-los à sobrevivência.

b) A divisão de funções para sobreviver



Fonte: Captura de Tela extraída do game *This War of Mine*. Acima, a descrição de Katia, a Negociadora.



Fonte: Captura de Tela extraída do game *This War of Mine*. Acima, a descrição de Bruno, o Bom cozinheiro.



Fonte: Captura de Tela extraída do game *This War of Mine*. Acima, a descrição de Pavle, o Jogador.

No *game*, o jogador controla avatares com funções e especialidades diferentes, possibilitando a utilização de certas funções por cada personagem. Essa divisão facilita a ideia de trabalho em conjunto do grupo para a sobrevivência de todos. Em diversos momentos, o jogador se depara com situações em que precisa realizar a divisão de tarefas, para que os sobreviventes consigam cumprir as atividades no abrigo, como vigiar o abrigo durante a noite, fazer comida, e outras atividades.

c) A coleta de itens para melhorar a base



Fonte: Captura de Tela extraída do game *This War of Mine*. A coleta de itens é uma importante característica no game.



Fonte: Captura de Tela extraída do game *This War of Mine*. Com Pavle, o jogador acessa a oficina e vários móveis podem ser fabricados a partir dela.

O jogo apresenta um sistema de coleta de itens, que servem para melhorar a vida dos avatares. Com os itens, o jogador pode aprimorar equipamentos presentes na casa, construir móveis, como uma cama que facilita o descanso e a recuperação da energia dos personagens. Dessa forma, o jogador experimenta as dificuldades presentes numa guerra, num cenário em que a ideia de comprar os materiais em um mercado é inviável, devido ao caos presente.

Gameplay do jogo:

<https://dashboard.twitch.tv/u/juntosnahistoria/content/video-producer/publish/1169746134>

REFERÊNCIAS:

- ALVES, Lynn; FLORES, Glória; FUENTES, Lýgia; NEVES, Isa. **HISTÓRIA E JOGOS DIGITAIS: possíveis diálogos com o passado através da simulação.** IN IX SBGames-Florianópolis - SC, 8 a 10 de Novembro de 2010
- ALVES, Lynn; TELLES, Helyom Viana. **Ficção e Narrativa: o lugar dos videogames no ensino de História.** Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, TIDD | PUC-SP, São Paulo, n. 11, p. 115-130, jan-jun. 2015.
- ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência.** Tese de Doutorado em Educação. Lynn Rosalina Gama Alves. - Salvador: L. R. G. Alves, 2004.
- ALVES, Lynn; PAZ, Tatiana. **Letramento digital e professores: imergindo no universo dos games.** IN Ensino Em Re-Vista, v. 18, n.2, p.271-286, jul./dez. 2011.
- ALVES, Lynn; VIANA, Helyom; MATTA, Alfredo. **Museus virtuais e jogos digitais - Novas linguagens para o estudo da história.** Salvador, EDUFBA, 2019.
- ALVES, Elder. **O mercado global de games: artificação e capitalismo cultural.** IN Dossiê Capitalismo Cultural. Arquivos do CMD, Volume 4, n.2. Jul/Dez 2016.
- ARRUDA, Elcídio Pimenta. **Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?** Tese de Doutorado apresentada na Faculdade de Educação da UFMG, 2009.
- BATISTA, S. C. F. **M-LearnMat: Modelo Pedagógico para Atividades de M- learning em Matemática.** Tese (doutorado em Informática na Educação). Porto Alegre, RS, Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, 2011.
- BATISTA, Silvia; BARCELOS, Gilmara. **Análise do uso do celular no contexto educacional.** IN Revista *Novas Tecnologias na Educação*. Porto Alegre, UFRGS. V. 11 Nº 1, julho, 2013.
- BEZERRA, Rafael; SANTOS, Christiano Britto Monteiro. **Medal of Honor: a história monumental em narrativas lúdicas.** IN *Revista MUSEOLOGIA E INTERDISCIPLINARIDADE*. Vol. 7, nº 14, Jul./ Dez. de 2018.
- BRAGA, Sabrina; JUNIOR, Elbio. **HISTORIOGRAFIA E CINEMA: ENTREVISTA COM O PROFESSOR WAGNER PINHEIRO.** Revista de Teoria da História, Volume 18, Número 2, Dezembro/2017 Universidade Federal de Goiás ISSN: 2175-5892
- CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens - A máscara e a vertigem.** Tradução de José Garcez Palha. Lisboa. Edições Cotovia, 1990.
- CAPELATO, Maria; MORETTIN, Eduardo; NAPOLITANO, Marcos; THOMÉ, Elias. **História e cinema: dimensões históricas do audiovisual.** São Paulo. Editora Alameda, 2007.

CARVALHO, Diogo Trindade Alves de. **Pensamento geopolítico Anglo-Saxão: oposição entre os poderes navais e continentais no mundo dos games (2010-2015)**. Tese de Doutorado apresentada na UFBA, Salvador, 2019.

COSTA, Sidney. **A influência dos recursos tecnológicos no processo de ensino aprendizagem**. Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Fundamentos da Educação, Paraíba. Sidney Moreira da Costa, 2014.

COSTA, M.A.F; SANTOS, C.B.M; XAVIER, G.A. **Os games como possibilidade: que história é essa?** IN EBR - Educação Básica Revista, vol.1, n.1, p. 107-124, 2015.

CRUZ, Dulce. **Tempos (pós-)modernos: a relação entre o cinema e os games**. IN *Revista Fronteiras – estudos midiáticos* VII (3) , setembro/dezembro 2006.

DEWEY, John. **Experiência e Educação**. Tradução de Anísio Teixeira. São Paulo, Companhia Editora Nacional, 1979.

FAGUNDES, Bruno Flávio Lontra. **PROFHISTÓRIA, experimento sem prognóstico**. Revista PerCursos, Florianópolis, v. 18, n.38, p. 33 - 62, set./dez. 2017.

FREIRE, Paulo. **Professora sim, tia não: cartas a quem ousa ensinar**. São Paulo: Olho d'Água, 1997.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.

FERRO, Marc. **Cinema e História**. São Paulo. Editora Paz e Terra, 1992.

GUIMARÃES, Manoel Luiz Salgado. **Vendo o passado: representação e escrita da história**. IN *Anais do Museu Paulista*. São Paulo. N.Sér.v.15.n.2. pág. 11-30, jul-dez; 2007.

GEE, James. **Bons videogames+ Boa Aprendizagem - coletânea de ensaios sobre os videogames, a aprendizagem e a literacia**. Traduzido por Maria de Lemos Teixeira. Lisboa. Edições Pedagogo, 2010.

GEE, James. **Situated language and learning: A critique of traditional schooling**. London, Routledge, 2004.

GREIMAS, Algirdas Julien. **Ensaio de semiótica poética: com estudos sobre Apollinaire, Bataille, Baudelaire, Hugo, Jarry, Mallarmé, Michaux, Nerval, Rimbaud, Roubaud**. São Paulo, Editora Cultrix, Univ. de São Paulo, 1976.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. 1ª edição. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2012.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LEI Nº 5453, DE 26 DE MAIO DE 2009. IN

<http://alerjln1.alerj.rj.gov.br/CONTLEI.NSF/e9589b9aabd9cac8032564fe0065abb4/98c0ae15f7f1a1e6832575c3005abe88?OpenDocumen>

MAJEK, Dee. **The Cinematisation of Computer and Console Games - Aesthetic and Commercial Convergence in the Film and Game Industries.** Stockholms universitet, 2011.

MAUAD, Ana Maria. **Poses e Flagrantes: ensaios sobre história e fotografias.** Niterói: Editora da UFF, 2009.

Formatado[ander]: NãoDestaque

MENEZES, Cláudia; BORTOLI, Robélis. **Gamificação: surgimento e consolidação.** IN *Revista C&S – São Bernardo do Campo*, jan/abr. 2018, v. 40, n. 1, p. 267-297.

MESQUITA, Ilka; FONSECA, Selva. **Formação de professores de História: experiências, olhares e possibilidades.** IN *História Unisinos* 10(3):333-343, Setembro/Dezembro 2006.

MELO, Bianca. **Gamificação na aprendizagem de adolescentes: uma perspectiva neurobiológica.**

NETO, Manuel. **A escravização indígena e o bandeirante no Brasil colonial: conflitos, apresamentos e mitos.** Dourados – MS. Editora UFGD, 2015.

NEWZOO LTD. **Global Games Market Report 2020.** Disponível em:

<https://platform.newzoo.com/reports/ggmr/free/report-preview> Acesso em: 29 jun. 2021.

PIETROFORTE, Antonio. *Análise textual da história em quadrinhos: uma abordagem semiótica da obra de Luiz Ge.* São Paulo, Editora Annablume, FAPESP, 2009.

POLLAK, Michael. **Memória e Identidade Social.** IN *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, 1992, p. 200-212.

REEVES, B. & NASS, C. (1996) **The media equation: How people treat computers, television, and the new media like real people and places.** Stanford: CSLI Publications. 1999.

SANTAELLA, Lúcia. **Games e comunidades virtuais.** Disponível em:

<https://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html> Acessado em 28/06/2021.

SANTOS, Christiano Britto Monteiro. **Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial.** Dissertação de Mestrado em História. Christiano Britto Monteiro dos Santos - 2009, Niterói.

SANTOS, V.C; SILVEIRA, G.A. **A efetividade dos simuladores de voo no treinamento de pilotos para tarefas processuais específicas e aquisição de habilidades.** IN *Revista Conexão Sipaer*, 2019, Vol. 10, Nº. 1, pp. 15-30.

SILVA, Ione; PRATES, Tatiane; RIBERIO, Lucineide. **As nova tecnologias e aprendizagem: desafios enfrentados pelo professor na sala de aula** IN Revista Em Debate (UFSC), Florianópolis, volume 16, p. 107-123, 2016. ISSN 1980-3532

FILMES E VÍDEOS:

007 contra GoldenEye. Direção: Martin Campbell. Com: Pierce Brosnan, Sean Bean, Izabella Scorupco, Famke Janssen e Judy Dench. País, 1995, duração: 130 minutos.

A Estrada 47. Direção: Vicente Ferraz. Com: Sergio Rubini, Daniel de Oliveira, Thogun, Francisco Gaspar e Richard Sammel. Brasil, Portugal e Itália, 2015, duração: 107 minutos.

A vida é Bela. Direção: Roberto Benigni. Com: Roberto Benigni, Nicoletta Braschi, Giorgio Cantarini. Itália, 1997, duração: 116 minutos.

Bastardos Inglórios. Direção: Quentin Tarantino. Com: Brad Pitt, Christoph Waltz, Mélanie Laurent e Diane Kruger. Alemanha e Estados Unidos, 2009, duração: 153 minutos.

E.T.: O Extraterrestre. Direção: Steven Spielberg. Com: Henry Thomas, Dee Wallace, Peter Coyote, Robert MacNaughton e Drew Barrymore. Estados Unidos, 1982, duração: 114 minutos.

Indiana Jones e os caçadores da última cruzada. Direção: Steven Spielberg. Com: Harrison Ford, Sean Connery, Denholm Elliot e Julian Glover. Estados Unidos, 1984, duração: 118 minutos.

O nome da Rosa. Direção: Jean-Jacques Annaud. Com: Sean Connery, Christian Slater, Helmut Qualtinger e F. Murray Abraham. Alemanha, Itália e França, 1986, duração: 126 minutos.

O Patriota. Direção: Roland Emmerich. Com: Mel Gibson, Chris Cooper, Heath Ledger e Jason Isaacs. Estados Unidos, 2000, duração: 175 minutos.

Operação Sombra - Jack Ryan. Direção: Kenneth Branagh. Com: Kevin Costner, Chris Pine, Kenneth Branagh e Keira Knightley. Estados Unidos, 2014, duração: 105 minutos.

JOGOS ELETRÔNICOS:

Formatado[ander]: NãoDestaque

007 contra GoldenEye. Fabricante: Rare. Lançamento: 25/08/1997. Distribuidora: Nintendo.
Gênero: Tiro em primeira pessoa, Stealth, Um jogador, Multijogador.

Among Us. Fabricante: InnerSloth. Lançamento: 15/06/2018. Distribuidora: InnerSloth.
Gênero: Jogo em grupo, sobrevivência.

Assassin's Creed Unity. Fabricante: Ubisoft Montreal. Lançamento: 11/11/2014.
Distribuidora: Ubisoft. Gênero: Ação-aventura. Furtivo.

America's Army. Fabricante: Ubisoft, Exércitos dos Estados Unidos, Sega Studios San Francisco. Lançamento: 04/07/2002. Distribuidora: Ubisoft, Exércitos dos Estados Unidos, Sega Studios San Francisco. Gênero: Tiro em primeira pessoa, simulador de combate.

Battlefield 1. Fabricante: DICE. Lançamento: 21/10/2016. Distribuidora: Eletronic Arts.
Gênero: Tiro em primeiro pessoa, Single player, Multiplayer.

Battlefield 4. Fabricante: DICE. Lançamento: 29/10/2013. Distribuidora: Eletronic Arts.
Gênero: Tiro em primeiro pessoa, Single player, Multiplayer.

Battlefield 5. Fabricante: DICE. Lançamento: 20/11/2018. Distribuidora: Eletronic Arts.
Gênero: Tiro em primeiro pessoa, Single player, Multiplayer.

Battlefield 1942. Fabricante: DICE. Lançamento: 10/09/2002. Distribuidora: Eletronic Arts.
Gênero: Tiro em primeiro pessoa, Single player, Multiplayer.

Battlefield 1943. Fabricante: DICE. Lançamento: 08/07/2009. Distribuidora: Eletronic Arts.
Gênero: Tiro em primeiro pessoa, Single player, Multiplayer.

Cartola FC. Fabricante: Globo.com. Lançamento: 2004. Distribuidora: Globo.com. Gênero: Esporte, Multiplayer.

Call of Duty. Fabricante: Infinity Ward. Lançamento: 29/10/2003. Distribuidora: Activision.
Gênero: Tiro em primeiro pessoa, Single player, Multiplayer.

Call of Duty 2. Fabricante: Infinity Ward. Lançamento: 25/10/2005. Distribuidora: Activision.
Gênero: Tiro em primeiro pessoa, Single player, Multiplayer.

Call of Duty 3. Fabricante: Tryarch. Lançamento: 07/11/2006. Distribuidora: Activision.
Gênero: Tiro em primeiro pessoa, Single player, Multiplayer.

Call of Duty - World at War. Fabricante: Tryarch. Lançamento: 11/11/2008. Distribuidora: Activision. Gênero: Tiro em primeiro pessoa, Single player, Multiplayer.

Call of Duty - WWII. Fabricante: Sledgehammer Games. Lançamento: 03/11/2017.
Distribuidora: Activision. Gênero: Tiro em primeiro pessoa, Single player, Multiplayer.

Call of Duty - Finest Hour. Fabricante: Exakt Entertainment. Lançamento: 16/11/2004.
Distribuidora: Activision. Gênero: Tiro em primeiro pessoa, Single player, Multiplayer.

Call of Duty 2: Big Red One. Fabricante: Treyarch. Lançamento: 29/06/2006. Distribuidora: Activision. Gênero: Tiro em primeira pessoa, Single player, Multiplayer.

Call of Duty: Road to Victory. Fabricante: Amaze Entertainment. Lançamento: 13/03/2007. Distribuidora: Activision. Gênero: Tiro em primeira pessoa, Single player, Multiplayer.

Call of Duty: World War - Final Fronts. Fabricante: Rebellion Developments. Lançamento: 11/11/2008. Distribuidora: Activision. Gênero: Tiro em primeira pessoa, Single player, Multiplayer.

Call of Duty: Modern Warfare 2. Fabricante: Infinity Ward. Lançamento: 10/11/2009. Distribuidora: Activision e Square Enix. Gênero: Tiro em primeira pessoa, Single player, Multiplayer.

Cyberpunk 2077. Fabricante: CD Projekt Red. Lançamento: 17/09/2020. Distribuidora: CD Projekt Red. Gênero: RPG de ação, Tiro em primeira pessoa, Single player, Multiplayer.

FIFA 2016. Fabricante: EA Canada. Lançamento: 22/09/2015. Distribuidora: EA Sports. Gênero: Futebol, Single player, Multiplayer.

FIFA 2021. Fabricante: EA Sports. Lançamento: 09/10/2020. Distribuidora: EA Sports / Electronic Arts. Gênero: Futebol, Single player, Multiplayer, Coop.

Mass Effect. Fabricante: BioWare e Firemonkeys Studios. Lançamento: 16/11/2007. Distribuidora: Xbox Game Studios e Electronic Arts. Gênero: Tiro em terceira pessoa, Single player, RPG de ação, Ficção científica.

Medal of Honor: Allied Assault. Fabricante: Electronic Arts. Lançamento: 11/11/1999. Distribuidora EA Games. Gênero: Tiro em primeira pessoa, Single player, Multiplayer.

Medal of Honor: Frontline: EALA Lançamento: 28/05/2002. Distribuidora: EA Games. Gênero: Tiro em primeira pessoa, Single player, Multiplayer.

Medal of Honor: Underground. Fabricante: Rebellion. Lançamento: 02/12/2002. Distribuidora: Destination Soft. Gênero: Tiro em primeira pessoa, Single player, Multiplayer.

Medal of Honor: Rising Sun. Fabricante: EALA. Lançamento. 11/11/2003. Distribuidora: EA Games. Gênero: Tiro em primeira pessoa, Single player, Multiplayer.

Medal of Honor: Pacific Assault. Fabricante: EALA. Lançamento. 15/11/2004. Distribuidora: EA Games. Gênero: Tiro em primeira pessoa, Single player, Multiplayer.

Medal of Honor: European Assault. Fabricante: Electronic Arts. Lançamento. 06/06/2005. Distribuidora: Electronic Arts. Gênero: Tiro em primeira pessoa, Single player, Multiplayer.

Medal of Honor: Vanguard. Fabricante: Electronic Arts. Lançamento. 26/03/2007. Distribuidora: Electronic Arts. Gênero: Tiro em primeira pessoa, Single player, Multiplayer.

Medal of Honor: Airborne. Fabricante: EALA. Lançamento. 04/09/2007. Distribuidora: Eletronic Arts. Gênero: Tiro em primeiro pessoa, Single player, Multiplayer.

Medal of Honor: Heroes. Fabricante: EA Games. Lançamento. 23/10/2006. Distribuidora: EA Games. Gênero: Tiro em primeiro pessoa, Single player, Multiplayer.

Medal of Honor: Heroes 2. Fabricante: EALA. Lançamento. 13/11/2007. Distribuidora: Eletronic Arts. Gênero: Tiro em primeiro pessoa, Single player, Multiplayer.

Microsoft Flight Simulator 2020. Fabricante: Asobo Studio. Lançamento: 17/08/2020. Distribuidora: Xbox Game Studios. Gênero: Simulador de vôo, Single player, Multiplayer.

Neewinter Nights Enhanced Edition. Fabricante: Beamdog. Lançamento: 27/03/2018. Distribuidora: Skybound Games. Gênero: Ação-Aventura, Single Player, Multiplayer.

Out of the Park Baseball 2021. Fabricante: Out of the Park Developments. Lançamento: 20/03/2020. Distribuidora: Out of the Park Developments. Gênero: Simulado de Esporte, Simulação de negócios.

SimCity 2000. Fabricante: Maxis. Lançamento: 1994. Distribuidora: Maxis e Eletronic Arts. Gênero: Simulador de gestão de cidades.

The Last of US Part II. Fabricante: Naughty Dog. Lançamento: 19/06/2020. Distribuidora: Sony Interactive Entertainment. Gênero: Ação-Aventura, Single Player.

Valiant Hearts: The Great War. Fabricante: Ubisoft Montpellier. Lançamento: 25/06/2014. Distribuidora: Ubisoft. Gênero: Quebra-cabeça. Aventura. Single Player.

World of Warcraft. Fabricante: Blizzard Entertainment. Lançamento: 23/11/2004. Distribuidora: Blizzard Entertainment. Gênero: MMORPG.

JOGOS NÃO ELETRÔNICOS:

Dungeons & Dragons. Autor: Gary Gygax e Dave Arneson. Editora: Wizard of the Coast e Galápagos. Lançamento:1974 (1ª edição). Gênero: Sistema de RPG, Vários jogadores.

Formatado[ander]: NãoDestaque

FONTES DA INTERNET:

Formatado[ander]: NãoDestaque

<http://alerjln1.alerj.rj.gov.br/CONTLEI.NSF/e9589b9aab9cac8032564fe0065abb4/98c0ae15f7f1a1e6832575c3005abe88?OpenDocument>

<https://istoe.com.br/o-massacre-de-suzano/>

<https://istoe.com.br/mourao-lamenta-massacre-em-suzano-e-culpa-videogames-violentos/>

<https://www.google.com/amp/s/revistacrescer.globo.com/amp/Educacao-Comportamento/noticia/2021/05/de-30-40-das-criancas-em-idade-escolar-vao-sofrer-bullying-mas-maioria-nao-vai-cometer-crimes-dizem-especialistas.html>

<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/12/22/as-promessas-que-cyberpunk-2077-prometeu-e-nao-cumpriu.htm>

<https://www.eurogamer.pt/articles/2021-04-23-cd-projekt-red-gastou-menos-de-2-milhoes-de-euros-com-as-devolucoes-de-cyberpunk-2077#comments>

<https://ge.globo.com/e-sportv/noticia/call-of-duty-warzone-veja-como-baixar-e-requisitos-de-sistema.ghtml>

<https://www.gameblast.com.br/2014/04/relembre-et-do-atari-2600-um-game-fora.html>

<https://educacao.uol.com.br/noticias/2021/01/10/1-fase-da-fuvest-2021-tem-questoes-sobre-tiktok-e-game-among-us.htm>

<https://m.leijaja.com/carreiras/2021/01/17/enem-aborda-questoes-de-genero-na-prova-de-linguagens/>

<https://www.eurogamer.pt/articles/2020-06-21-como-the-last-of-us-part-2-muda-a-imagem-das-personagens-femininas-nos-videojogos>

<https://meups.com.br/review/fifa-21-no-ps5-vale-a-pena/>

<https://pt.wowhead.com/>

https://wowpedia.fandom.com/wiki/World_of_Warcraft:_Classic

<https://wowwiki-archive.fandom.com/wiki/Portal:Main>

<https://cartoleirosinocentes.com.br/>

<https://jovensgenios.com/>

<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/05/exercito-americano-usara-base-de-game-para-recrutar-e-treinar-soldados.html>

<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/12/china-proibe-jogo-battlefield-4-por-questoes-de-seguranca-nacional.html>

<https://www.google.com/amp/s/canaltech.com.br/amp/games/assassins-creed-unity-sera-usado-na-reconstrucao-da-catedral-de-notre-dame-137335/>

<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI307073-18537,00-NINTENDO+DS+VIRA+GUIA+INTERATIVO+PARA+VISITANTES+DO+LOUVRE.htm>
1

<https://www.melhoresdestinos.com.br/museus-virtuais.html>

<https://www.eravirtual.org/>

<https://www.sbgames.org/>

<https://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2015/05/10/a-estrada-47-traca-os-caminhos-reais-dos-brasileiros-na-2-guerra-mundial.htm>

<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/12/china-proibe-jogo-battlefield-4-por-questoes-de-seguranca-nacional.html>

<https://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2017/02/conheca-sete-jogos-proibidos-no-mundo-que-sao-liberados-no-brasil.html>

<https://rollingstone.uol.com.br/noticia/estao-criticando-last-us-2-mas-pelos-motivos-errados/>

<https://www.gamerpoint.com.br/especiais/valiant-hearts-the-great-war-um-jogo-de-grande-qualidade-da-primeira-guerra/>

<https://www.checkpointvg.com/entrevista-a-yoan-fanise-director-de-audio-y-videojuegos/>

<https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/carnaval/2019/noticia/2019/03/05/desfile-da-mangueira-2019-veja-fotos.ghtml>

<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2020/08/18/publicada-lei-que-regulamenta-a-profissao-de-historiador>

ANEXOS:

25/08/2021

dgp.onpq.br/dgp/face/consulta/consulta_parametrizada.jsf

Consulta parametrizada

Grupo de pesquisa: #D-Life - Grupo de Pesquisa em Vida Digital
Instituição: UFU
Líder(es): Luiz Carlos de Oliveira Junior
Tania Maria da Silva Mendonça
Área: Medicina

Grupo de pesquisa: Agile Governance Research Lab
Instituição: UFPE
Líder(es): Alexandre José Henrique de Oliveira Luna
Área: Administração

Grupo de pesquisa: Área 51 - Comunicação, Linguagens e Narrativas
Instituição: UnB
Líder(es): Selma Regina Nunes Oliveira
Priscila Monteiro Borges
Área: Comunicação

Grupo de pesquisa: Artificial and Machine Intelligence in Networks
Instituição: UFU
Líder(es): Murillo Guimarães Carneiro
Área: Ciência da Computação

Grupo de pesquisa: ASIMOV - Grupo de pesquisa em ciberfilosofia
Instituição: UFPB
Líder(es): Daniel Figueiredo de Oliveira
Fernanda Mendes Cabral Albuquerque Coelho
Área: Educação

Grupo de pesquisa: CEGI - Centro de Estudos em Games e Internet
Instituição: UNIFESP
Líder(es): Vanessa Andrade Pereira
Área: Comunicação

dgp.onpq.br/dgp/face/consulta/consulta_parametrizada.jsf

1/15

25/08/2021

dgp.cnpq.br/dgp/faces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

Grupo de pesquisa: Cidade do Conhecimento
Instituição: USP
Lider(es): Gilson Schwartz
Guilherme Ary Plonski
Área: Ciência da Informação

Grupo de pesquisa: Comunicação, Design e Tecnologias Digitais
Instituição: UNIFESP
Lider(es): Edna de Mello Silva
Leandro Key Higuchi Yanaze
Área: Comunicação

Grupo de pesquisa: Comunidades Virtuais - IF Baiano
Instituição: IFBAIANO
Lider(es): Helyom Rogerio Reis Viana da Silva Teles
Janaina dos Reis Rosado
Área: Educação

Grupo de pesquisa: Comunidades Virtuais - UNEB
Instituição: UNEB
Lider(es): Suiane Costa Ferreira
Carmen Lucia Castro Lima
Área: Comunicação

Grupo de pesquisa: Comunidades Virtuais UFAL
Instituição: UFAL
Lider(es): Fernando Silvio Cavalcante Pimentel
Área: Educação

Grupo de pesquisa: Controle Ótimo
Instituição: FGV
Lider(es): Maria Soledad Aronna
Área: Matemática

Grupo de pesquisa: CPTe - Centro de Pesquisa em Tecnologias Emergentes
Instituição: UFAL

dgp.cnpq.br/dgp/faces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

2/15

25/08/2021

dgp.onpq.br/dgp/aces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

Lider(es): Rafael de Amorim Silva
Bruno Almeida Pimentel
Área: Ciência da Computação

Grupo de pesquisa: CSGames - Computação, Semiótica e Games
Instituição: PUC/SP
Lider(es): Hermes Renato Hildebrand
Área: Comunicação

Grupo de pesquisa: DCETM - Educação, tecnologias, difusão do conhecimento e modelagens de sistemas sociais
Instituição: UNEB
Lider(es): Marcus Túlio de Freitas Pinheiro
Kathia Marise Borges Sales
Área: Educação

Grupo de pesquisa: Dermatologia Pediátrica e Imunodermatologia
Instituição: UFPR
Lider(es): Vânia Oliveira de Carvalho
Cristina de Oliveira Rodrigues
Área: Medicina

Grupo de pesquisa: Design, Arte e Tecnologia
Instituição: UNEB
Lider(es): André Luiz Souza da Silva
Lucia Maria de Oliveira
Área: Desenho Industrial

Grupo de pesquisa: Design, Ciência e Tecnologia
Instituição: UF SM
Lider(es): Débora Aita Gasparetto
Área: Desenho Industrial

Grupo de pesquisa: Design, Entretenimento e Educação: Interfaces e Perspectivas
Instituição: UAM
Lider(es): Sergio Nesteriuk Gallo
Área: Desenho Industrial

dgp.onpq.br/dgp/aces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

3/15

25/08/2021

dgp.onpq.br/dgpfaces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

- Grupo de pesquisa:** Dinâmicas neurais e controle motor
Instituição: UFU
Lider(es): Alcimar Barbosa Soares
Ailton Luiz Dias Siqueira Junior
Área: Engenharia Biomédica
- Grupo de pesquisa:** Edumídia - Educação, Comunicação e Mídias
Instituição: UFSC
Lider(es): Dulce Márcia Cruz
Daniela Karine Ramos
Área: Educação
- Grupo de pesquisa:** Ensino na Saúde e Educação Médica na Amazônia
Instituição: UEA
Lider(es): Adriana Távora de Albuquerque Taveira
Isolda Prado de Negreiros Nogueira Maduro
Área: Medicina
- Grupo de pesquisa:** Estudos, Pesquisas, Investigação e Conhecimento em GameStudies - EPIC GameStudies
Instituição: UEPG
Lider(es): Leandro Baptista
Área: Turismo
- Grupo de pesquisa:** Excelsior! Grupo de Pesquisa em Religião e Cultura da Mídia
Instituição: UNASP
Lider(es): Allan Macedo de Novaes
Rodrigo Follis Santos
Área: Comunicação
- Grupo de pesquisa:** Expressão Gráfica e Representação da Forma
Instituição: UFSC
Lider(es): Gilson Braviano
Ivan Luiz de Medeiros
Área: Matemática

dgp.onpq.br/dgpfaces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

4/15

25/08/2021

dgp.cnpq.br/dgpf/aces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

Grupo de pesquisa: FICA-T
Instituição: UFC
Lider(es): Robson Carlos Loureiro
 Luciana de Lima
Área: Artes

Grupo de pesquisa: G.A.M.I.N.G - Grupo de Estudos Avançados, Métodos e Inovação em Games
Instituição: UnB
Lider(es): Tiago Barros Pontes e Silva
 Carla Denise Castanho
Área: Desenho Industrial

Grupo de pesquisa: G2E-UFSC - Grupo de Educação e Entretenimento UFSC
Instituição: UFSC
Lider(es): Mônica Stein
Área: Desenho Industrial

Grupo de pesquisa: GamerLab - Laboratório de pesquisa em Games, Gambiarras e Mediações em Rede
Instituição: UFMA
Lider(es): José Carlos Messias Santos Franco
Área: Comunicação

Grupo de pesquisa: GAMEs - Grupo de Análise de Materiais e Estruturas
Instituição: UFAL
Lider(es): Vinicius Costa Correia
Área: Engenharia Civil

Grupo de pesquisa: Games, Educação, Tecnologia e Sociedade (GETS)
Instituição: MACKENZIE
Lider(es): Pollyana Coelho da Silva Notargiacomo
Área: Engenharia Elétrica

Grupo de pesquisa: GATERME - Grupo de Pesquisa em Games, Aplicativos, Tecnologias de Realidade Mista e Educação Empreendedora
Instituição: PUC/SP

dgp.cnpq.br/dgpf/aces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

5/15

25/08/2021

dgp.cnpq.br/dgpf/aces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

Lider(es): Claudio Fernando Andre
David de Oliveira Lemes
Área: Ciência da Computação

Grupo de pesquisa: GEES - Grupo de Estudos em Engenharia de Software em Saúde
Instituição: CESUPA
Lider(es): Marcos Venícios Conceição de Araújo
Área: Ciência da Computação

Grupo de pesquisa: GENEKINE - Grupo de Estudos sobre Gêneros Cinematográficos e Audiovisuais
Instituição: UNICAMP
Lider(es): Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia
Pedro Maciel Guimarães Junior
Área: Comunicação

Grupo de pesquisa: GPTA - Grupo de Pesquisa em Tecnologias Aplicadas
Instituição: IFSUL
Lider(es): Luciano Beiestorf Rocha
Ricardo Prediger
Área: Ciência da Computação

Grupo de pesquisa: GPTEd - Grupo de Pesquisa em Tecnologias Educacionais
Instituição: PUC/SP
Lider(es): João Augusto Mattar Neto
Ana Maria Di Grado Hessel
Área: Educação

Grupo de pesquisa: Grupo de Estudos e Pesquisa em Tecnologia, Saúde e Qualidade de Vida - GEPETS
Instituição: ULBRA
Lider(es): Pierre Soares Brandão
Fabiano Fagundes
Área: Saúde Coletiva

Grupo de pesquisa: Grupo de Estudos, Pesquisa e Inovação em Saúde Digital
Instituição: UFC
Lider(es): Luiz Roberto de Oliveira

dgp.cnpq.br/dgpf/aces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

6/15

25/08/2021

dgp.onpq.br/dgp/aces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

Mônica Cardoso Façanha
Área: Medicina

Grupo de pesquisa: Grupo de Inteligência Aplicada

Instituição: UNIVALI

Lider(es): Aníta Maria da Rocha Fernandes

Rudimar Luis Scaranto Dazzi

Área: Ciência da Computação

Grupo de pesquisa: Grupo de Pesquisa de Tecnologia Aplicada à Educação

Instituição: UFRGS

Lider(es): Eliseo Berni Reategui

Área: Educação

Grupo de pesquisa: Grupo de Pesquisa em Ciência dos Jogos e Direito Desportivo Eletrônico

Instituição: UNMLLE

Lider(es): Rafael Mendonça

Área: Direito

Grupo de pesquisa: Grupo de Pesquisa em Comportamento Motor

Instituição: PUC/PR

Lider(es): Claudio Marcelo Tkac

Área: Educação Física

Grupo de pesquisa: Grupo de Pesquisa em Educação em Computação

Instituição: UFAM

Lider(es): Leandro Silva Galvao de Carvalho

Elaine Harada Teixeira de Oliveira

Área: Ciência da Computação

Grupo de pesquisa: Grupo de Pesquisa em Gestão da Tecnologia da Informação

Instituição: IFSP

Lider(es): Roberta Akemi Sinoara

Área: Ciência da Computação

dgp.onpq.br/dgp/aces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

7/15

25/08/2021

dgp.cnpq.br/dgpf/aces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

- Grupo de pesquisa:** Grupo de Pesquisa em Tecnologias Educacionais e Sociais
Instituição: UFRJ
Líder(es): Claudia Lage Rebello da Motta
Área: Ciência da Computação
- Grupo de pesquisa:** Grupo de Pesquisa em Tecnologias para Interação
Instituição: UNIFESP
Líder(es): Ezequiel Roberto Zorzal
 Vanessa Andrade Pereira
Área: Ciência da Computação
- Grupo de pesquisa:** Grupo de Pesquisa GEMS - Games, Educação, Mídia e Sentido
Instituição: UNESP
Líder(es): Antonio Francisco Magnoni
 Osvando José de Moraes
Área: Comunicação
- Grupo de pesquisa:** Grupo de Pesquisa História e Mídias Eletrônicas
Instituição: UNESP
Líder(es): Áureo Busetto
 Edvaldo Correa Sotana
Área: História
- Grupo de pesquisa:** Grupo de Pesquisas em Oncologia e Exercício
Instituição: UDESC
Líder(es): Magnus Benetti
 Adriana Coutinho de Azevedo Guimarães
Área: Educação Física
- Grupo de pesquisa:** GRUPO DE TECNOLOGIA DE INFORMACAO APLICADA
Instituição: UNESP
Líder(es): Eduardo Martins Morgado
 Roberta Spolon
Área: Ciência da Computação
- Grupo de pesquisa:** Grupo Interdisciplinar de Estudos e Pesquisas em Informática na Educação (GIFE)

dgp.cnpq.br/dgpf/aces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

8/15

25/08/2021

dgp.onpq.br/dgpfaces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

Instituição: UFRN**Líder(es):** Dennys Leite Maia

Isabel Dillmann Nunes

Área: Educação**Grupo de pesquisa:** Grupo Interdisciplinar de Pesquisa em Práticas de Ensino - GIPPE**Instituição:** UNIPAMPA**Líder(es):** Rafael Roehrs

Miguel Roehrs

Área: Educação**Grupo de pesquisa:** Grupo Interdisciplinar em Estudos Linguísticos**Instituição:** UNISANTOS**Líder(es):** Graziela Pigatto Bohn

Valdilene Zanette Nunes

Área: Linguística**Grupo de pesquisa:** InPraMEC: Investigação de Práticas Metodológicas em Ensino das Ciências**Instituição:** UFRPE**Líder(es):** Bruno Silva Leite**Área:** Química**Grupo de pesquisa:** Interação, linguagens e (multi-)letramentos do professor - UNITAU**Instituição:** UNITAU**Líder(es):** Eveline Mattos Tápias Oliveira

Vera Lúcia Batalha de Siqueira Renda

Área: Linguística**Grupo de pesquisa:** InterLab - Laboratório de Tecnologias Interativas**Instituição:** USP**Líder(es):** Romero Tori

Ricardo Nakamura

Área: Ciência da Computação**Grupo de pesquisa:** Janus -Laboratório de Estudos de Psicologia e Tecnologias da Informação e Comunicação**Instituição:** PUC/SP

dgp.onpq.br/dgpfaces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

9/15

25/08/2021

dgp.cnpq.br/dgpf/aces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

Lider(es): Ivelise Fortim de Campos
Fernando José de Almeida
Área: Psicologia

Grupo de pesquisa: Laboratório de Abordagens de Ensino Focadas no Aluno
Instituição: UFPA
Lider(es): Carlos dos Santos Portela
Maurício Ronny de Almeida Souza
Área: Ciência da Computação

Grupo de pesquisa: Laboratório de Artefatos Digitais (LAD)
Instituição: UFRGS
Lider(es): Suely Dadalti Fragoso
Área: Comunicação

Grupo de pesquisa: Laboratório de Computação Física
Instituição: IFF
Lider(es): Renato Gomes Sobral Barcellos
Daniel Vasconcelos Corrêa da Silva
Área: Ciência da Computação

Grupo de pesquisa: LABORATÓRIO DE ESTUDOS E PESQUISAS EM ATIVIDADE FÍSICA E SAÚDE
Instituição: UFPB
Lider(es): Caroline de Oliveira Martins
Mateus David Finco
Área: Educação Física

Grupo de pesquisa: Laboratório de Humanidades Digitais e Documentação Terminológica - LADOC
Instituição: UFS
Lider(es): Sandro Marcio Drumond Alves Marengo
Área: Lingüística

Grupo de pesquisa: Laboratório de Inovação Interdisciplinar - LabX
Instituição: UFPA
Lider(es): Silvério Sirotheau Corrêa Neto

dgp.cnpq.br/dgpf/aces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

10/15

25/09/2021

dgp.cnpq.br/dgp/faces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

Anderson de Jesus Araújo Ramos

Área: Ciência da Computação**Grupo de pesquisa:** Laboratório de Neurociência do Exercício_LaNEEx**Instituição:** UFRJ**Lider(es):** Andrea Camaz Deslandes**Área:** Educação Física**Grupo de pesquisa:** Laboratório de Pesquisa em Mídia, Entretenimento e Sociedade**Instituição:** UFPB**Lider(es):** Thiago Pereira Falcão**Área:** Comunicação**Grupo de pesquisa:** Laboratório Multidisciplinar de Pesquisa em Reabilitação Funcional - LMPRF**Instituição:** UFS**Lider(es):** Sheila Schneiberg Valença Dias

Sibele de Andrade Melo Knaut

Área: Fisioterapia e Terapia Ocupacional**Grupo de pesquisa:** LED - Laboratório de Experimentação em Design**Instituição:** UFAL**Lider(es):** Danielly Amatte Lopes

Juliana Donato de Almeida Cantalice

Área: Desenho Industrial**Grupo de pesquisa:** LEGOS - Laboratório de Engenharia de Software, Games, Ontologia e Sistemas**Instituição:** IFPI**Lider(es):** Aislan Rafael Rodrigues de Sousa

Ricardo Moura Sekeff Budaruiche

Área: Ciência da Computação**Grupo de pesquisa:** LEPTec - Laboratório de Estudos e Pesquisas em Tecnologia, Educação e Cultura**Instituição:** UNESA**Lider(es):** Stella Maria Peixoto de Azevedo Pedrosa**Área:** Educação

dgp.cnpq.br/dgp/faces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

11/15

25/08/2021

dgp.cnpq.br/dgp/aces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

Grupo de pesquisa: Letras em trânsito: línguas, literaturas, culturas e suas tecnologias**Instituição:** IFES**Lider(es):** Guilherme Augusto dos Santos Póvoa**Área:** Letras**Grupo de pesquisa:** Literatura, ficção e suas materialidades**Instituição:** IFES**Lider(es):** Adriana Falqueto Lemos**Área:** Letras**Grupo de pesquisa:** Litteris.com: Literatura e novas mídias**Instituição:** UFMA**Lider(es):** Dilson César Devides**Área:** Letras**Grupo de pesquisa:** medialudens: grupo de pesquisa em mídias digitais, experiência e ludicidade**Instituição:** UFF**Lider(es):** Emmanoel Martins Ferreira**Área:** Comunicação**Grupo de pesquisa:** Mídias Digitais, Interatividade, Games e Educação**Instituição:** UNESP**Lider(es):** Vania Cristina Pires Nogueira Valente**Área:** Comunicação**Grupo de pesquisa:** MODELAGEM DE SISTEMAS INTELIGENTES**Instituição:** UNISUZ**Lider(es):** Eduardo Seige Ianaguivara**Área:** Ciência da Computação**Grupo de pesquisa:** Nu[TeC]² : Núcleo de estudos em Técnicas e Teoria da Computação**Instituição:** IFES**Lider(es):** Karin Satie Komati

Jefferson Oliveira Andrade

Ciência da Computação

dgp.cnpq.br/dgp/aces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

12/15

25/08/2021

dgp.cnpq.br/dgp/faces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

Área:**Grupo de pesquisa:** NÚCLEO APLICADO DE REALIDADE VIRTUAL EM PRÁTICAS CORPORAIS (NARV-PC)**Instituição:** UNESP**Líder(es):** Rubens Venditti Júnior**Área:** Educação Física**Grupo de pesquisa:** Núcleo de Cardioncologia e Medicina do Exercício**Instituição:** UDESC**Líder(es):** Magnus Benetti

Marlus Karsten

Área: Fisiologia**Grupo de pesquisa:** Núcleo de Cultura, Estudos e Pesquisas do Brincar**Instituição:** PUC/SP**Líder(es):** Maria Angela Barbato Carneiro

Neide de Aquino Noffs

Área: Educação**Grupo de pesquisa:** Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem de Línguas a Distância**Instituição:** UFSM**Líder(es):** Susana Cristina dos Reis**Área:** Letras**Grupo de pesquisa:** Plug-ins livres, criação de efeitos sonoros e implementação em indie games: seleção e avaliação à partir da perspectiva de usabilidade nos projetos criados pelos alunos do UNICURITIBA**Instituição:** UNICURITIBA**Líder(es):** Rodrigo Leite Souza Enoque**Área:** Artes**Grupo de pesquisa:** RELAM - Research Laboratory in Agile Methods**Instituição:** UNIFESSPA**Líder(es):** Vitor de Souza Castro

Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira

Área: Ciência da Computação

dgp.cnpq.br/dgp/faces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

13/15

25/08/2021

dgp.cnpq.br/dgpf/aces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

Grupo de pesquisa: Remix - Observatório de mídias, tecnologias digitais e práticas corporais

Instituição: UFMS

Líder(es): Silvan Menezes dos Santos

Área: Educação Física

Grupo de pesquisa: Saúde, Educação, Movimento & Evolução

Instituição: UDESC

Líder(es): Fernando Luiz Cardoso

Gislane Ferreira de Melo

Área: Educação Física

Grupo de pesquisa: Sistemas de Informação e Organizações

Instituição: UTFPR

Líder(es): Alexandre Reis Graeml

Gustavo Alberto Giménez Lugo

Área: Administração

Grupo de pesquisa: SPIDER - Tool Suite for Quality

Instituição: UFPA

Líder(es): Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira

Alexandre Marcos Lins de Vasconcelos

Área: Ciência da Computação

Grupo de pesquisa: TEC_MID Teachers - Tecnologias, Mídias Digitais e Cultura Pop para a Formação de Professores

Instituição: UFGD

Líder(es): Alcimar Silva de Queiroz

Área: Educação

Grupo de pesquisa: Tecnologia Aplicada

Instituição: SENAC/SP

Líder(es): Adalberto Bosco Castro Pereira

Área: Ciência da Computação

Grupo de pesquisa: Tecnologias em Sistemas Interativos e Inteligentes

Instituição: UFPB

dgp.cnpq.br/dgpf/aces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

14/15

25/08/2021

dgp.onpq.br/dgp/faces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

Lider(es): Liliane dos Santos Machado

Ronei Marcos de Moraes

Área: Ciência da Computação

Grupo de pesquisa: Telemedicina, Tecnologias Educacionais e eHealth

Instituição: USP

Lider(es): Chao Lung Wen

Raymundo Soares de Azevedo Neto

Área: Medicina

1 100 **Total de registros: 90**

dgp.onpq.br/dgp/faces/consulta/consulta_parametrizada.jsf

15/15