



Septiembre 2016 - ISSN: 1989-4155

## ESTUDOS E JOGOS EM UMA PERFEITA HARMONIA

Marcus Vinícius Christianini Rebouça

mrc\_d12@hotmail.com

Juliano Schimiguel

schimiguel@gmail.com

Universidade Cruzeiro do Sul

São Paulo, SP

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Marcus Vinícius Christianini Rebouça y Juliano Schimiguel (2016): "Estudos e jogos em uma perfeita harmonia", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (septiembre 2016). En línea: <http://www.eumed.net/rev/atlante/2016/09/jogos.html>

**Abstract:** *This article presents a study with the theme digital games that are present in our day-to-day place that many people consider digital games just like leisure and do not want or do not see the potential that digital games can provide as a new source of knowledge, and this knowledge can no longer consider the digital games as just, but they are a new content source to be exploited to perform a deeper analysis can indicate that their use can be very beneficial as well change the meaning of that study and monotonous and boring and minimize the lack of interest of students.*

**Resumo:** *Este artigo apresenta um estudo realizado tendo o tema os jogos digitais que estão presentes em nosso dia-a-dia ocorrem que muitas pessoas consideram os jogos digitais apenas como lazer e não querem ou não veem o potencial que os jogos digitais podem proporcionar como uma nova fonte de conhecimento, tendo este conhecimento não podemos mais considerar os jogos digitais como apenas e sim que são uma nova fonte de conteúdo a ser exploradas, ao realizar uma análise mais profunda podemos indicar que sua utilização pode ser muito benéfica assim alterar o significado de que estudar é monótono e chato e minimizar o desinteresse dos alunos.*

### 1 Introdução:

Hoje em dia não é difícil imaginar que a forma de ensinar e apreender evoluiu, qualquer pessoa possui informações rapidamente com apenas alguns

cliques, mas com esta facilidade veio um mal que atinge grande parcela de jovens, a falta de foco, muitos enquanto estudam veem redes sociais ouvem musicas e jogam jogos, devido a estas atividades extras acabam deixando o estudo em segundo plano.

Segundo uma pesquisa realizada pela Fundação Getúlio Vargas - FGV-RJ em 2009 sob o nome Motivos da Evasão Escolar, 40% dos jovens de 15 a 17 anos deixam de estudar simplesmente porque acreditam que a escola é desinteressante.

Podemos afirmar que para aprender algo requer atenção e dedicação, desta forma o aprendizado pode se parecer chato e monótono, é neste momento que devemos apresentar uma opção diferenciada que incite o interesse dos alunos, existem diversas formas que podem ser apresentadas e utilizadas, com musicas, revistas, brincadeiras e os jogos digitais tema o nosso tema abordado, com estes recursos podemos tornar a aula mais atrativa.

Algumas questões surgem quando se sugere a inclusão dos jogos digitais no método de ensino tendo como exemplo a questão de como podemos diferenciar os jogos digitais dos outros métodos no ensino?

Temos como resposta que os jogos digitais possuem uma vantagem que é a facilidade de imersão e interação, como avaliamos que possuem esta facilidade, levamos em consideração pessoas costumam passar horas em frente a uma tela com jogando sem perceber o tempo passando.

Como os desenvolvedores conseguem isto?

Como resposta parcial podemos afirmar que os conteúdos apresentados para o jogadores são interativos e instintivos no qual estimulam a criatividade e geram expectativas para que se de continuidade no jogo, outra forma de contribuir com que os usuários permaneçam jogando é fornecendo estímulos como conteúdo historia, e bônus.

Os Jogos digitais se tornaram parte do nosso cotidiano, estão presente nos celulares, computadores e plataformas especificam como consoles de mesa e portáteis.

Este artigo é dividido em cinco partes, primeiramente uma avaliação de como podemos interagir com os jogos digitais no aprendizado. Em seguida demonstramos como há fatos verídicos inseridos nos conteúdos dos jogos digitais, em terceiro alguns critérios utilizados para a avaliação realizada, posteriormente uma avaliação apresentada com usuários e por fim a conclusão, apresentando uma síntese do conteúdo.

## **2 Contextualização:**

Com base no desenvolvimento que vem sendo realizado nos jogos digitais atualmente podemos demonstrar como pode ser aplicado no dia-a-dia como uma fonte de conhecimento, E para aproveitamento aplicando diretamente nas disciplinas lecionadas utilizaremos a matéria história como base.

Com o auxílio dos jogos digitais podemos como exemplo apresentar a estratégia de combate utilizadas nas maiores batalhas da era medieval ou simular como seria uma guerra nos dias de hoje, é possível realizar estas simulações através de alguns jogos como Total War e Age of Empires. Com o auxílio deles podemos passar com maior "precisão" a magnitude e grandiosidade de certos confrontos históricos que infelizmente não é possível simular por livros.

A História do mundo não é baseada apenas conflitos como guerras, escolhemos esta matéria como não é por acaso e sim porque conseguimos abranger todas as outras que são lecionadas, pois todos os estudos viram história em algum momento, assim como conhecimento e teorias fazem parte da história.

Como o conteúdo apresentado através dos jogos digitais pode ser avaliado?

Temos hoje um nível de exigência do usuário muito grande que apresenta os desenvolvedores novos desafios, não dependendo apenas da jogabilidade, para criação do jogo, devido a esta exigência seu conteúdo tem sido e os desenvolvedores realizam diversas pesquisas sobre o tema abordado para cada vez mais enriquecer seus jogos, assim podemos visualizar descobertas e comparar evoluções, com a ajuda de um jogo podemos apresentar visualmente as imagens de personagens históricos e quais foram os fatos que os tornaram marcantes na história.

Existem uma franquia de jogos digitais que possuem como temática do jogo local histórico e apresenta com maior precisão uma "reconstrução" da época, esta franquia é Assassin's Creed produzida pela Ubisoft, e aborda alguns temas como Terceira Cruzada, Renascimento, Era colônia, Revolução Francesa, China Imperial, Era Vitoriana, Império Sôviético, e Revolução de Outubro.

O jogo mais recente da franquia Assassin's Creed: Syndicate tem como a Era Vitoriana que ficou marcada por diversos acontecimentos, e o mais conhecido é a Revolução Industrial, este jogo aborda o fim da Revolução, e através dele podemos ver momentos importantes que contribuíram a construção da sociedade moderna, podemos andar livremente por Londres, no qual foi reconstruída a sua maior fielmente a época, temos a oportunidade de conhecer o Big Ben e pessoas como John Elliotson, David Brewster, Richard Owen, Benjamin Disraeli, Edward Hodson Bayley, James Thomas Brudenell, Charles Dickens, Charles Darwin, Alexander Graham Bell, Karl Marx, Rainha Victoria entre outros, todos citados são personalidades conhecidas e importantes para a sociedade atual e conforme o jogo flui você acaba apreendendo um pouco mais sobre elas sem perceber.

*Figura 1: Karl Marx, Personagem do Jogo Assassin's Creed:*



*Figura 2: Alexander Graham Bell, Personagem do Jogo Assassin's Creed:*



A ideia de usar os jogos com intuito de ensinar não é recendo, já era utilizado muito tempo atrás como; Na Grécia Antiga pelo famoso Filósofo Aristóteles que sugeria a utilização de jogos para imitar atividades adultas como forma de preparo para a vida futura.

Na Itália os Romanos utilizavam de jogos destinados ao preparo físico com a finalidade de formar soldados e cidadãos obedientes.

Por muitas vezes os jogos foram usados na história, devido as suas características;

- ° Desafio: Todo jogo tem que ter algum tipo de desafio para que seja satisfatório quando o jogador / estudante consiga passar essa barreira.

- ° Replay: É sempre importante que o jogador / estudante que queira voltar a jogar.

- ° Diversão: Provavelmente a coisa mais importante em um jogo, a diversão é o elo que mantem o jogador / estudante a utilizar o jogo.

Se estas características forem utilizadas corretamente, a ação de apreender se torna uma coisa prazerosa e relaxante, podendo se tornar um hábito, e no formato de jogos digitais o consumidor está livre para alimentar este habito em qualquer lugar e hora desde que tenha o jogo / aplicativo instalado no celular, tablet, notebook, etc.

O aprendizado através dos jogos os jogos eletrônicos educativos ou não envolvem um processo de aprendizagem. Seus desafios crescentes, sua variedade de desafios e o dinamismo deste mercado, lançando novos jogos com grande velocidade, garantem que no mínimo, o jogo tenha que ser aprendido ao ser jogado pela primeira vez.

O que atrai o olhar de pesquisadores e educadores sobre os jogos é a forma como eles são aprendidos. Muitos deles propõem desafios complexos, mas de alguma forma crianças se motivam, aplicam suas energias e conseguem superá-los.

As metodologias para inserir jogos no ensino de História nas escolas os Jogos podem facilitar o processo de ensino-aprendizagem e ainda serem prazerosos, interessantes e desafiantes. O jogo pode ser um ótimo recurso didático ou estratégia de ensino para os educadores e também ser um rico instrumento para a construção do conhecimento. Inúmeros jogos oferecidos pelo computador ajudam a desenvolver o pensamento, o raciocínio e ainda questões de matemática, de ciências, de escrita, físicas, psicológicas, sociais.

Os professores podem utilizar desses jogos mencionados, entre vários outras para que os alunos possam ter uma imersão maior à história e aos fatos históricos de determinada época. Diferente de outras mídias, como filmes e livro, no jogo digital o aluno pode interagir (mesmo digitalmente) no universo do jogo assim ele pode se sentir parte daquela época.

Assim esse pode melhorar a qualidade do Ensino de História, trazendo o aluno mais próximo da disciplina, tornando-a mais dinâmica e prazerosa.

Pelo o jogo não ser educativo os alunos não vão ter o preconceito de que um jogo é chato, de baixa qualidade, uma jogabilidade muito simples, como acontece normalmente. Os alunos evitam esse tipo de jogo. Colocar um jogo “normal” que os alunos já tenham conhecimento vai ser mais vazio a interação e recepção do jogo.

Podemos inserir jogos nas salas de aula por meio, explorar o projeto de jogos educativos ou não por meio da prática nas salas de aula, pesquisar novos tipos de jogos, dialogar sobre novas tecnologias e desenvolver atividades usando jogos eletrônicos.

No Brasil já existe alguns projetos educacionais voltados aos jogos eletrônicos, um deles é realizado pela UNEB[1].

Em seu centro de pesquisa foram criados projetos de Jogos Eletrônicos Educativos um desses jogos é o “Búzios, Ecos da Liberdade”[2] que se passa no Brasil e conta um pouco da história sobre a Revolta dos Alfaiates, ocorrida em meados do século XVIII o outro jogo desenvolvido por eles é “Tríade”[3] , que se passa na França, contando fatos sobre a Revolução Francesa, no qual o personagem é um agente presente dentro dessa revolução.. Outro projeto que mesmo não se trata sobre jogo no ensino de história, mas podemos citar é o projeto de Três Professores, Jonatas Syrayama, Jonatan Fernando Garcia Junior e Sócrates Moura Santos Júnior da escola E.E. Reverendo, na Praia Grande, usando o Minecraft, que permite a criação de objetos e cenários em formato de blocos. Esse projeto da rede estadual foi indicado para um evento na Hungria. Ele tem o objetivo é levar o aluno a pesquisar, conhecer, reconhecer e utilizar os jogos eletrônicos como base e que esses jogos se transformem em um ponto de partida para os estudos.

Fora do Brasil á também alguns projetos como, o "Education Arcade" que é um dos projetos pioneiros neste campo, uma junção entre o projeto Games-to-Teach da Microsoft e o Departamento de Estudos de Mídia Comparativa do MIT, que trabalham com escolas de Boston para avaliar a efetividade do uso dos games no aprendizado. Blecaute eletromagnético, Mistério no Museu, Supercharged!, e Revolution estão entre os 15 vídeo games interativos desenvolvidos pelo projeto para apoiar o ensino de física e engenharia ambiental.

Apesar da popularidade dos jogos eletrônicos entre estudantes e mesmo entre educadores, muitas barreiras bloqueiam sua ampla aceitação e o bom aproveitamento de suas potencialidades na escola.

### **3 Processo de avaliação:**

Três pilares são fundamentais para o sucesso na utilização dos jogos nas escolas: educadores preparados, estrutura escolar e planejamento adequado, uma variedade de jogos qualificados para lecionar quando utilizado, se sempre à disposição. Sem esses pilares, a experiência educacional com o uso de jogos pode gerar resultados frustrantes.

Na Proposta De Abordagem Para Avaliação De Jogos Eletrônicos, utilizamos para avaliação alguns critérios da metodologia LORI e alguns critérios da metodologia GameFlow, sendo eles:

**Qualidade do conteúdo:** Veracidade e apresentação equilibrada das ideias com nível apropriado de detalhes, enfatizando os pontos significantes;

**Alinhamento do Objetivo da Aprendizagem:** Alinhamento entre as metas de aprendizagem, atividades, avaliações e características dos alunos;

**Motivação:** Capacidade de motivar o interesse do jogador; **Imersão:** Capacidade de envolver o jogador profundamente;

**Objetivos Claros:** Metas claras do que deve ser realizado;

**Feedback e Adaptação:** Elaboração do feedback positivo e negativo do jogo. Conteúdo que se adapta de acordo com a habilidade do jogador;

**Apresentação:** Informação visual; **Interação Social:** Dispor meios de interação com outros jogadores;

**Reusabilidade:** Capacidade de ser utilizado em diferentes contextos de aprendizagem e com alunos de diferentes idades e interesses.

### **4 Avaliando o Jogo Rome: Total War e como podemos utiliza-lo em aula:**

O jogo de estratégia o jogo é composto por dois modos distintos de jogo: estratégia por turnos estratégia em tempo real. Nele o jogador tem a possibilidade de jogar batalhas históricas e fictícias, durante a República Romana e o Império Romano, com diferentes povos, durante o período de 270 a.C. até 14 d.C.

Qualidade do conteúdo: ambientado na Roma Antiga; Objetivo da Aprendizagem: através do uso desta tecnologia e da análise de seus conteúdos e imagens, detectar semelhanças, diferenças, valorizações e ocultações que possam ser utilizadas, sob um viés comparativo, junto a livros didáticos de Ensino Fundamental e Médio, revistas especializadas e livros de teor geral, buscando ilustrar um possível diálogo entre jogos eletrônicos e a disciplina de História, o jogo Total War permite que os jogadores combatam em cenários de batalhas históricas tendo as características:

Imersão: por ser um jogo eletrônico os alunos vão ter uma imersão maior do que em outras mídias, já que o aluno verá como um entretenimento nem percebe a hora passar;

Alinhamento do Objetivo da Aprendizagem: O professor pode usar as batalhas históricas como Batalha do Lago Trasimeno, Batalha de Gergóvia, Batalha de Ásculo entre varias outras mostradas no jogo, assim o aluno vai ter uma imersão maior ao assuando;

Interação Social: batalhas em tempo real. Apresentação: A jogabilidade consiste em uma combinação de estratégia em turnos, em um mapa de campanha, e batalhas em tempo real, em uma mapa de batalha com gráficos em 3D.

## **5 Avaliação Heurística:**

Realizando uma avaliação com três pessoas, de idades diferentes, uma criança de sete anos, um adolescente de 18 anos e uma mulher de 23 anos foi constatado que houve aproveitamento de 70% do conteúdo apresentado.

Ao apresentar para as pessoas avaliadas que o método de ensino seria realizado através uma avaliação sobre o método de ensino com o jogo Rome: Total Wars, com a temática história, apenas uma mostrou real interesse em aprender sob uma nova perspectiva e demonstração do conteúdo.

As informações apresentadas consistiam no conflito (guerra) ocorrida em 5 de março de 363, onde Juliano partiu de Antioquia (atual Antáquia) com cerca de 65 000-83 000 ou 80 000-90 000 homens, e se dirigiu em direção ao norte do Eufrates. e em seu caminho, foi encontrado por embaixadores de vários poderes pequenos oferecendo assistência, nenhum dos quais aceitou. Onde ordenou que o rei armênio Ársaces II reunisse um exército e aguardasse instruções.

*Figura 3: Total War, Cena de uma batalha de campo do jogo*

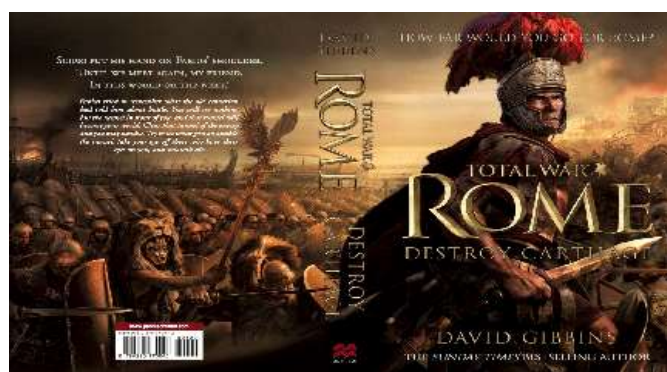




Figura 4: Total War, Cena de uma batalha de campo do jogo



Figura 5: Total War, Capa do Jogo



Para realizar a avaliação foram apresentadas algumas informações sobre o processo segue abaixo os quesitos de forma clara que as pessoas receberam.

1° Visibilidade do sistema: *Apresenta as informações sobre o que os usuários estão fazendo.*

2° Compatibilidade entre o sistema e o mundo real: *O sistema utilizado deve apresentar informações que aparecem em ordem lógica e natural, de acordo com as convenções do mundo real.*

3° Liberdade e controle do usuário: *Estão relacionados à situação em que os usuários escolhem as funções do sistema por engano, e então necessitam de “uma saída de emergência” clara para sair do estado não desejado, sem ter de percorrer um longo caminho.*

4° Consistência e padrões: *Referem-se ao fato de que os usuários não deveriam ter acesso à diferentes situações, palavras ou ações representando a mesma coisa.*

5° Prevenção contra erros: *Para que não ocorram erros, causando frustrações, ineficiência e ineficácia durante a utilização do sistema o design pode utilizar máscaras em campos de um formulário, pistas visuais, etc.*



6° Reconhecimento em lugar de lembrança: *Facilidade no acesso e características que instigam o usuário a reconhecer a ação desempenhada*

7° Flexibilidade e eficiência de uso: *teclas de atalhos e ações que facilitam a usabilidade.*

8° Projeto minimalista e estético: *Os diálogos não devem conter informações irrelevantes ou raramente necessárias.*

9° Auxiliar os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar-se de erros: *As mensagens devem ser expressas em linguagem simples, indicando o problema e sugerindo uma solução.*

10° Ajuda e documentação: *Para realizar possíveis melhorias, quaisquer informações devem ser de fácil acesso e esta focalizada nas tarefas desempenhadas.*

*Figura 6: Avaliação Heurística*

| Avaliação Heurística  |                   |                    |                    |
|---|-------------------|--------------------|--------------------|
| Questões do sistema utilizado   | Usuário de 7 anos | Usuário de 18 anos | Usuário de 23 anos |
| Visibilidade do status do sistema                                       |                   | x                  | x                  |
| Compatibilidade entre o sistema e o mundo real                          |                   | x                  | x                  |
| Prevenção contra erros  |                   |                    |                    |
| Reconhecimento em lugar de lembrança                                    | x                 | x                  | x                  |
| Liberdade e controle do usuário   |                   |                    | x                  |
| Consistência e padrões  | x                 | x                  |                    |
| Flexibilidade e eficiência de uso                                       | x                 | x                  | x                  |
| Projeto minimalista e estético  |                   | x                  | x                  |
| Auxiliar os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar-se de erros |                   |                    |                    |
| Ajuda a documentação  | x                 | x                  | x                  |

- *As ações representadas por X foram apresentadas na avaliação dos usuários.*

As pessoas que realizaram a avaliação indicaram que fosse realizado um manual com acesso as informações que seriam apresentadas, um vídeo, ou imagens inseridas previamente para que ocorresse maior interação.

Posteriormente a avaliação foi apresentada um questionário com as perguntas abaixo para ver se o conhecimento transmitido foi benéfico e fixado para as pessoas.

Perguntas realizadas:

°O que achou do conteúdo histórico apresentado?

°Quais medidas que você tomaria que poderia alterar o rumo dos acontecimentos que ocasionaram este conflito?

Como resposta, as pessoas na qual realizaram assistiram e interagiram com o programa se surpreenderam com as informações e indicaram possivelmente realizariam uma pesquisa para saber mais a fundo sobre o assunto.

#### 4 Conclusão:

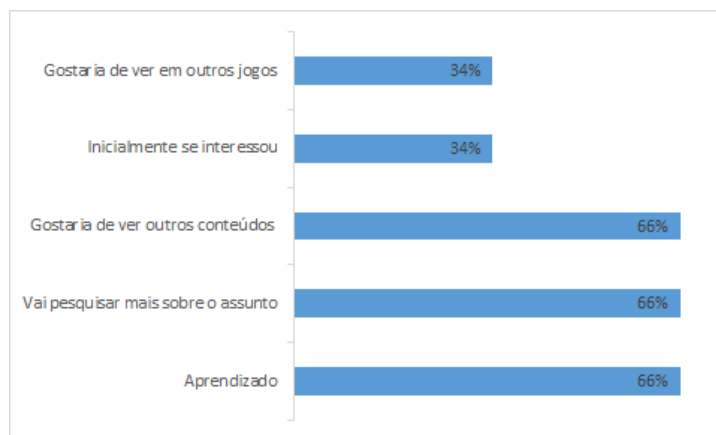
Livro e apostilas é claro, ainda são indispensáveis, mas parecem não ser mais suficientes para prender a atenção dos alunos na sala de aula. Na busca de alguns professores para prender a atenção dos alunos, que estão cada vez mais dispersos, alguns professores optam para levar jogos para dentro das salas de aula. Mesmo existindo grandes barreiras para a tendência no Brasil: primeiro, a falta de empresas que atuem nesse setor por aqui. Depois, a maioria das escolas ainda enfrenta grandes dificuldades na hora de levar recursos tecnológicos para a sala de aula.

Na maioria os professores preferem usar jogos educativos. Mas já a professores que usam jogos mesmo não relacionados à educação para ensinar seus alunos história e outras matérias como português, matemática entre vários outros. Também é cada vez mais pesquisas sobre o assunto, de como os jogos podem ajudar nas salas de aula e no ensino desses alunos.

A questão é que o uso dessas novas mídias na área pedagógica ainda é novidade. E é muito recente para saber o impacto que elas terão na formação dessas crianças. Mas, esse é um caminho sem volta. A tecnologia invadiu nossas vidas.

Então, o melhor é tirar o máximo proveito dos seus benefícios e transformá-lo num aliado da educação ao invés de um inimigo. Ainda mais aqueles não educativos, que há ainda muita resistência em utilizar no ensino também tem as pessoas que veem os jogos como uma influência ruim para os jovens.

*Figura 8: Avaliação Realizada por usuários*



## Referências:

### Artigo:

Fundação Getúlio Vargas. **Motivos da Evasão Escolar.**

SCHIMIGUEL, J. MEDEIROS, M. O. (2012): **Uma Abordagem Para Avaliação De Jogos Educativos: Ênfase No Ensino Fundamental** < [www.brie.org/pub/index.php/sbie/article/download/1787/1548](http://www.brie.org/pub/index.php/sbie/article/download/1787/1548) > Consultado em 27/06/2016 as 00:02.

FERREIRA, M., **Industria de games supera o faturamento de hollywood.** Disponível em:

<<http://www.webnoticias.fic.ufg.br/n/68881-industria-de-games-supera-o-faturamento-de-hollywood>> HYPERLINK "http://www.webnoticias.fic.ufg.br/n/68881-industria-de-games-supera-o-faturamento-de-hollywood" Consultado em 27/06/2016 as 00:05.

SEGA, (2012): **Total Wars.** Disponível em: <<http://www.totalwar.com/>> Consultado em 27/06/2016 as 10:05.

Hmat, **hyptiamat jogos de lógica.** Disponível em: <<http://hypatiamat.com/jogosOnline.php>> HYPERLINK "http://hypatiamat.com/jogosOnline.php." Consultado em 27/06/2016 as 11:05.

FUNENGLISH GA,ES, **Aprendendo inglês.** Disponível em: <<http://www.funenglishgames.com/>> Consultado em 28/06/2016 as 08:00

EA, MAXIS, **Spore.** Disponível em: <<http://www.spore.com/>> Consultado em 28/06/2016 as 08:03

PETRO, G (2016): **CURIOSIDADES DE ASSASSIN'S CREED SYNDICATE** <<http://br.ign.com/assassins-creed-syndicate/8622/feature/51-curiosidades-de-assassins-creed-syndicate/8622/feature/51-curiosidades-de-assassins-creed-syndicate>> HYPERLINK "http://br.ign.com/assassins-creed-syndicate/8622/feature/51-curiosidades-de-assassins-creed-syndicate" Consultado em 28/06/2016 as 08:03

GOV. SP. **Projeto de Jogos de rede estadual é indicado para um evento.** Disponível em: <<http://www.educacao.sp.gov.br/noticias/projeto-de-jogos-de-rede-estadual-e-indicado-paraevento-na-hungria>> Consultado em 28/06/2016 as 08:03

WIKIPEDIA, (2012): **Total Wart.** Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Rome:\\_Total\\_War](https://pt.wikipedia.org/wiki/Rome:_Total_War)> Consultado em 28/06/2016 as 13:40

UOL, (2011): **Jogos educativos: entretenimento e tecnologia ajudam em sala de aula.** Disponível em: <[http://olhardigital.uol.com.br/games-e-consoles/video/jogos\\_educativos/16744](http://olhardigital.uol.com.br/games-e-consoles/video/jogos_educativos/16744)> Consultado em 28/06/2016 as 13:40

FAPESB, (2010): **Buzios: Eco de liberdade.** Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios/>> Consultado em 28/06/2016 as 13:40

UOL: **Jogos eletrônicos podem auxiliar nos estudos.** Disponível em: <<http://educacao.uol.com.br/noticias/2012/08/24/jogos-eletronicos-podem-auxiliar-nos-estud> HYPERLINK  
"http://educacao.uol.com.br/noticias/2012/08/24/jogos-eletronicos-podem-auxiliar-nos-estudos-mas-nao-devem-ser-muito-didaticos.htm" os-mas-nao-devem-ser-muito-didaticos.htm>

REDAÇÃO CANALTECH. (2013): **Jogos eletrônicos podem auxiliar nos estudos.** Disponível em: <<http://corporate.canaltech.com.br/noticia/games/Jogos-eletronicos-ajudam-alunos-de-escola> HYPERLINK  
"http://corporate.canaltech.com.br/noticia/games/Jogos-eletronicos-ajudam-alunos-de-escolas-publicas-a-aprender-brincando/" s-publicas-a-aprender-brincando/>

WANG, W. (2016): **O aprendizado através de jogos para computador: por uma escola mais divertida e mais eficiente.** Disponível em: <<http://www.portaldafamilia.org.br/artigos/artigo479.shtml>>

LIMA, M. C. F, SILVA, V. V. S., SILVA, M. E. L. (2009): **Jogos educativos no âmbito educacional: um estudo sobre o uso dos jogos no Projeto MAIS da Rede municipal de Recife.** Disponível em: <[https://www.ufpe.br/ce/images/Graduacao\\_pedagogia/pdf/2009.2/jogos%20educativos%20no%20mb](https://www.ufpe.br/ce/images/Graduacao_pedagogia/pdf/2009.2/jogos%20educativos%20no%20mb) HYPERLINK  
"https://www.ufpe.br/ce/images/Graduacao\_pedagogia/pdf/2009.2/jogos%20educativos%20no%20mbito%20educacional%20um%20estudo%20sobre%20o%20uso.pdf" ito%20educacional%20um%20estudo%20sobre%20o%20uso.pdf>

WIKIPÉDIA **GUERRAS ROMANO PERSA.** DISPONÍVEL EM: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Guerras\\_romano-persas#Rep.C3.BAblica\\_Romana\\_contra\\_o\\_Imp.C3.A9rio\\_Parta](https://pt.wikipedia.org/wiki/Guerras_romano-persas#Rep.C3.BAblica_Romana_contra_o_Imp.C3.A9rio_Parta)>