



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ – UFPI
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS
LICENCIATURA PLENA EM HISTÓRIA

MARCOS VINICIUS HOLANDA VELOSO

**NARRATIVA CURTA PARA JOGOS DE ENTRETENIMENTO COM CONTEÚDO
DE HISTÓRIA: REFLEXÃO SOBRE A PRÁTICA**

PICOS-PI
2014

MARCOS VINICIUS HOLANDA VELOSO

**NARRATIVA CURTA PARA JOGOS DE ENTRETENIMENTO COM CONTEÚDO
DE HISTÓRIA: REFLEXÃO SOBRE A PRÁTICA**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura Plena em História, da Universidade Federal do Piauí – UFPI, *Campus* Senador Helvídio Nunes de Barros, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em História.

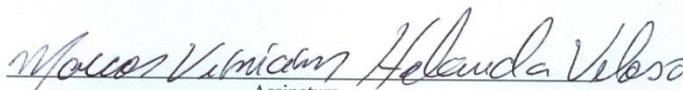
Orientadora: Prof.^a.Dr.^a Ana Maria Koch.

PICOS-PI

2014

Eu, **Marcos Vinícius Holanda Veloso**, abaixo identificado(a) como autor(a), autorizo a biblioteca da Universidade Federal do Piauí a divulgar, gratuitamente, sem ressarcimento de direitos autorais, o texto integral da publicação abaixo discriminada, de minha autoria, em seu site, em formato PDF, para fins de leitura e/ou impressão, a partir da data de hoje.

Picos-PI, 20 de agosto de 2014.


Assinatura

FICHA CATALOGRÁFICA

Serviço de Processamento Técnico da Universidade Federal do Piauí
Biblioteca José Albano de Macêdo

V443n Veloso, Marcos Vinícius Holanda.
Narrativa curta para jogos de entreterimento com conteúdo de história: reflexão sobre a prática / Marcos Vinícius Holanda Veloso. – 2014.
CD-ROM : il; 4 ¼ pol. (50 p.)

Monografia(Licenciatura Plena em História) – Universidade Federal do Piauí. Picos-PI, 2014.
Orientador(A): Profa. Dra. Ana Maria Koch

1. Jogos de Entreterimento. 2. História do Brasil Colônia. 3. Narrativa Curta. 4. Paul Feyerabend. I. Título.

CDD 981.03

MARCOS VINICIUS HOLANDA VELOSO

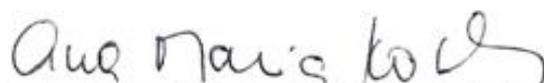
**NARRATIVA CURTA PARA JOGOS DE ENTRETENIMENTO COM CONTEÚDO
DE HISTÓRIA: REFLEXÃO SOBRE A PRÁTICA**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura Plena em História, da Universidade Federal do Piauí – UFPI, *Campus* Senador Helvídio Nunes de Barros, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em História.

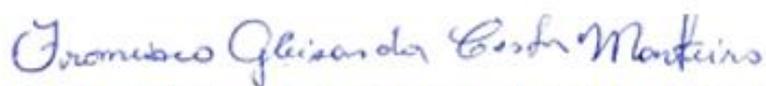
Orientadora: Prof.^a.Dr.^a Ana Maria Koch.

Aprovada em: 06 / 08 / 2014

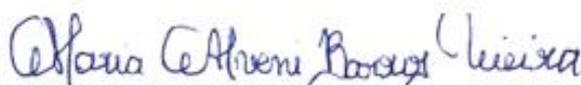
BANCA EXAMINADORA



Prof.^a.Dr.^a Ana Maria Koch



Prof. Doutorando Francisco Gleison da Costa Monteiro
Examinador Interno



Prof.^a Dr.^a Maria Alveni Barros Vieira
Examinadora Externa

O homem deixa de ser arrastado pelo sofrimento quando o utiliza como impulso em direção a jornada cada vez mais difíceis. O sofrimento é um impulso para a vida, e o que dignifica o homem é sua capacidade de afirmar aquilo que o aflige, invertendo a direção das forças.

Viviane Mosé

RESUMO

Este trabalho tem como objeto de estudo as séries de jogos de entretenimento com conteúdo de História programado no Laboratório de História em Interface Digital (LHID) durante o período de vigência do projeto *História em jogos*. A base teórica está fundamentada com as concepções do historiador Paul Veyne sobre a ideia de narrativa, e dos filósofos austríacos Ludwig Wittgenstein e Paul Feyerabend. Wittgenstein defende a ideia da multiplicidade dos jogos de linguagem como uma forma de comunicação entre os indivíduos. Os jogos de entretenimento com conteúdo de História se constitui como um jogo de linguagem. Paul Feyerabend nega a existência de um método único no modo de fazer ciência, e os jogos de entretenimento com conteúdo de História tornou-se uma das possibilidades de ilustrar a interação entre narrativas históricas e tecnologia.

Palavras-chave: Jogos de entretenimento. Narrativa curta. História do Brasil Colônia. Paul Feyerabend.

ABSTRACT

This work has as its object of study the series of entertaining games with content history set in the Laboratory of History in Digital Interface (LHID) during the duration of the project history in games. The theoretical basis is based on the concepts of the historian Paul Veyne on the idea of narrative, and the Austrian philosopher Ludwig Wittgenstein and Paul Feyerabend. Wittgenstein expresses the view of the multiplicity of language games as a form of communication between individuals. The gaming entertainment with content history is constituted as a language game. Paul Feyerabend denies the existence of a single method in the way of doing science, games and entertainment content with history became one of the possibilities to illustrate the interaction between historical narratives and technology.

Key words: Entertaining games. Short narrative. History of Colonial Brazil. Paul Feyerabend.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 01: Tela de apresentação dos jogos compostas no site.....	14
Imagem 02: Tela de abertura dos jogos que estão editados no CD.....	15
Imagem 03: Tela inicial do <i>Jogo da Memória</i>	15
Imagem 04: Tela inicial da série <i>Renascimento</i>	15
Imagem 05: Tela do jogo da série <i>Renascimento</i>	15
Imagem 06: Tela do Jogo <i>Quebra-Cabeça</i>	16
Imagem 07: Tela inicial da série <i>Descobrimdo o Brasil</i>	16
Imagem 08: Tela em que o usuário joga a partida.....	16
Imagem 09: Tela de início do <i>Jogo da Velha</i>	17
Imagem 10: Tela da partida do <i>Jogo da Velha</i>	17
Imagem 11: Tela inicial do jogo <i>Descubra os reis da dinastia filipina</i>	19
Imagem 12: Mapa representando O território de Filipe I de Portugal na América do Sul....	19
Imagem 13: Tela final do Jogo <i>Descubra os reis da Dinastia Filipina</i>	20
Imagem 14: Tela inicial do jogo <i>Descubra os reis da dinastia dos Bragança</i>	21
Imagem 15: Mapa representativo do território de Rei D. João IV na América.....	21
Imagem 16: Tela inicial do jogo <i>Chegou parou: que quadro pintou?</i>	21
Imagem 17: Tela de abertura do jogo <i>Chegou parou: que quadro pintou?</i>	21
Imagem 18: Tela final do jogo <i>Chegou parou: que quadro pintou?(Frutas)</i>	22
Imagem 19: Tela final do jogo <i>Chegou parou: que quadro pintou?(Animais)</i>	22
Imagem 20: Tela inicial do jogo <i>Quem chega lá?</i>	22
Imagem 21: Informação referente à imagem do jogo <i>Quem chega lá?</i>	22
Imagem 22: Tela inicial do jogo <i>Desvende a imagem misteriosa</i>	23
Imagem 23: Tela final do jogo <i>Desvende a imagem misteriosa</i>	23

Imagem 24: Tabela de ouro extraído das minas no Brasil Colônia.....	24
Imagem 25: Tela de abertura do jogo <i>Ouro na colônia!</i>	25
Imagem 26: Tela inicial do jogo <i>Ouro na colônia!</i>	25
Imagem 27: Tela final do jogo <i>Ouro na colônia!</i>	25
Imagem 28: Tela de abertura do jogo <i>Resta 1: conheça a expansão territorial no Brasil...</i>	26
Imagem 29: Tela de início do jogo <i>Resta 1: conheça a expansão territorial no Brasil.....</i>	26
Imagem 30: Tela final do jogo <i>Resta 1: conheça a expansão territorial do Brasil.....</i>	26
Imagem 31: Tela inicial do jogo <i>Eu quero é Ouro!</i>	28
Imagem 32: Imagem representando a luta dos índios contra os bandeirantes no jogo <i>Eu quero é Ouro!</i>	28
Imagem 33: Tela de informação do jogo <i>Eu quero é Ouro!</i>	28
Imagem 34: Tela de abertura do jogo <i>Confronto entre Impérios: França x Portugal.....</i>	29
Imagem 35: Tela inicial do jogo <i>Confronto entre Impérios: França x Portugal.....</i>	29
Imagem 36: Tela de informação do jogo <i>Confronto entre Impérios: França x Portugal.....</i>	29
Imagem 37: Tela de abertura do jogo <i>Confronto dentro do império: Mineiros x Portugal...30</i>	
Imagem 38: Tela inicial do jogo <i>Confronto dentro do império: Mineiros x Portugal.....30</i>	
Imagem 39: Tela de informação do jogo <i>Confronto dentro do império: Mineiros x Portugal.....30</i>	
Imagem 40: Tela de abertura do jogo <i>Confronto entre impérios: Napoleão x D. João.....31</i>	
Imagem 41: Tela inicial do jogo <i>Confronto entre impérios: Napoleão x D. João.....31</i>	
Imagem 42: Tela de informação do jogo <i>Confronto entre impérios: Napoleão x D. João...31</i>	
Imagem 43: Tela de abertura do jogo <i>Confronto dentro do império: Liberais x D. João VI.....32</i>	
Imagem 44: Tela inicial do jogo <i>Confronto dentro do império: Liberais x D. João VI.....32</i>	
Imagem 45: Tela de informação do jogo <i>Confronto dentro do império: Liberais x D. João VI.....32</i>	
Imagem 46: Tela de abertura do jogo <i>Confronto entre impérios: Liberais x D. João VI.....33</i>	

Imagem 47: Tela inicial do jogo <i>Confronto entre impérios: Liberais x D. João VI</i>	33
Imagem 48: Tela de informação do jogo <i>Confronto entre impérios: Liberais x D. João VI</i>	33
Imagem 49: Tela de abertura do <i>Jogo das diferenças</i>	34
Imagem 50: Tela inicial do <i>Jogo das Diferenças</i>	34
Imagem 51: Mercado de escravo em Recife no século XVII.....	34
Imagem 52: Festa de Nossa Senhora do Rosário, padroeira dos negros.....	34
Imagem 53: Presença de escravos na cidade.....	34

SUMÁRIO

1.	Introdução	11
2.	Jogos de entretenimento programados no Laboratório de História em Interface Digital.....	13
3.	Desobediência epistêmica: uma reflexão sobre a narrativa histórica e as mídias eletrônicas como produção do conhecimento e desenvolvimento das habilidades cognitivas	36
	3.1 Projeto de pesquisa <i>História em jogos</i>	36
	3.2 Jogos de entretenimento a serviço da História	37
	3.3 Narrativa curta: uma reflexão sobre a prática do Historiador	39
	3.4 Jogos de linguagem e a multiplicidade de narrativas	41
	3.5 Desobediência epistemológica de Paul Feyerabend	43
4.	Conclusão	45
	REFERÊNCIAS E FONTES	47

1 INTRODUÇÃO

A palavra tecnologia tornou-se cada vez mais aliada do homem ao longo do tempo. Cada período histórico utiliza certo tipo de tecnologia, desde a idade de pedra com suas ferramentas feitas de pedras e madeiras, passando pelo avanço da ciência na Europa do século XVIII e XIX, até o mundo moderno que conhecemos hoje com o avanço da robótica que propicia um mundo mais interativo e dinâmico para os humanos, seja em casa, na escola ou no trabalho. A escola foi uma das beneficiadas com o surgimento de novas ferramentas tecnológicas que, o professor poderá utilizar no auxílio ao aprendizado dos alunos. Essas ferramentas como o computador, a internet, o Datashow e a lousa digital torna a aula mais interativa e dinâmica para os alunos. A utilização dessas ferramentas em sala de aula quebra a barreira das aulas tradicionais que impede o desenvolvimento da criatividade dos alunos.

O principal objetivo desse trabalho foi o de demonstrar que os jogos de entretenimento com conteúdo de História constituem uma nova linha de atuação para o Historiador. O conhecimento histórico e as habilidades cognitivas são importantes na elaboração de novos materiais em novas tecnologias. A intencionalidade não foi o de reproduzir o conteúdo, mas o de aperfeiçoamento das habilidades de raciocínio e concentração. Essas habilidades se constituem em *Comparação, a Análise, a Contextualização e o Estabelecimento de Relações*.

Os jogos de entretenimento são jogos que buscam entreter o usuário e ao mesmo tempo desenvolver suas habilidades cognitivas, como o raciocínio e a concentração. É a partir dessa análise que a professora Dr^a Ana Maria Koch da Universidade Federal do Piauí (UFPI), Campus Senador Helvídio Nunes de Barros, utilizou os jogos de entretenimento como meio de inserção de narrativas históricas. Portanto, o primeiro capítulo desse trabalho busca detalhar todos os jogos programados durante o período de vigência do projeto *História em jogos (2009-2013)*. A descrição parte desde a funcionalidade dos jogos até as narrativas históricas.

A participação no projeto *História em jogos* se deu pelo convite feito pela professora Dr^a Ana Maria Koch no ano de 2011. As primeiras tarefas exercidas foram a digitalização do acervo bibliográfico disponível no Laboratório de História em Interface Digital – LHID. Após isso, o estudo das ferramentas de edição de imagens

no *Adobe Photoshop Cs5* foi fundamental para a montagem das imagens para compor a narrativa curta.

O eixo norteador do projeto *História em jogos* foi a interdisciplinaridade. A reflexão acerca dos jogos de entretenimento com conteúdo de História não poderia ser diferente. O segundo capítulo trás um diálogo entre a História e a Filosofia. Paul Veyne foi historiador e arqueólogo, autor do livro *Como se escreve a La Historia*, que aborda como um historiador deve analisar e abordar os fatos históricos. O estudo de Ludwig Wittgenstein sobre os jogos de linguagem contribui para entendermos os jogos de entretenimento como meio de interação com as narrativas históricas. Paul Feyerabend aborda a pluralidade metodológica como meio de avanço científico. Essa concepção nos ajuda a olhar os jogos de entretenimento como uma maneira (dentre várias possibilidades) de relacionar fatos históricos a um meio específico.

2 Jogos de entretenimento programados no Laboratório de História em Interface Digital - LHID

Este capítulo foi destinado a apresentar todos os jogos programados durante o período de vigência do projeto *História em Jogos* (2009-2013) que teve como objetivo a formulação de narrativas históricas para jogos de entretenimento, disponível na rede de computadores. O *Laboratório de História em Interface Digital* (LHID), ambiente no qual os estudantes desenvolveram suas atividades, foi criado em 2007 com a iniciativa da professora da Universidade Federal do Piauí – UFPI, Dr.^a Ana Maria Koch que, conseqüentemente, teve o projeto aprovado em edital da FINEP. Em 2009, o projeto de pesquisa *História em jogos: Brasil colônia* foi aprovado em edital PIBIC UFPI/CNPQ.

A atividade foi desenvolvida pela participação interdisciplinar dos estudantes do curso de História (C.H), e de Sistemas de Informação (S.I). Os bolsistas de iniciação científica foram: Thiago Reis da Silva (S.I), Marcos Vinicius Holanda Sousa (C.H), João Ricardo de Sá e Silva (C.H), Kelton de Holanda Moura Gonçalves (S.I), Robert Maxwell Loureno da Silva (S.I), Bruno Pereira da Fonseca (S.I), Mirielly Alves Marinho Sobral (S.I), Aislan de Sousa Maia (S.I), Ilzilene Reis Barros (S.I), Marcos Vinicius Holanda Veloso (C.H). Os bolsistas do curso de Sistemas de Informação eram responsáveis pela programação e edição das imagens para os jogos. Já os estudantes do curso de História ficavam responsáveis pela elaboração da narrativa curta. Com isso, todos os materiais reunidos pelo estudante de História, obtidos através da pesquisa, eram entregues aos Estudantes de Sistemas de informação, programadores, a fim da elaboração dos jogos propostos pela equipe.

O projeto *História em jogos: Brasil colônia* iniciou-se no período de 2010/2011 com a participação dos bolsistas, Robert Maxwell Loureno da Silva (S.I), Thiago Reis da Silva (S.I), Kelton de Holanda Moura Gonçalves (S.I), Marcos Vinicius Holanda Sousa (C.H) e João Ricardo de Sá e Silva (C.H). Estes dois últimos eram estudantes do curso de História, portanto, eram responsáveis pela elaboração da narrativa histórica. Os conteúdos pesquisados foram a *Expansão Ultramarina Portuguesa*, a *Dinastias Portuguesas*, a *Colonização da América Portuguesa*, as *Viagens de Navegação*, as *Obras de arte do período renascentista*, *Instrumentos de navegação*, *Mapas ilustrativos do Brasil do século XVI*, *Cidades europeias do século XVI ao XIX*, e as *Grandes batalhas no continente europeu nos séculos XVI e XVII*. Os quatro

primeiros jogos estão editados na página: <http://www.ufpi.br/brasilemjogos>. Infelizmente, não foi possível editar os outros jogos programados nesse período (2010/2011) na página do Brasil em jogos. Uma parte dos jogos está reunida em um cd, para quando for possível, disponibilizá-los no site da UFPI a fim de entreter os usuários da rede mundial de computadores.

No site (Figura 1) contém nove séries de jogos tratando do tema Expansão Portuguesa. As séries estão divididas em *Especiarias* (Gengibre, Cravo da Índia, Pimenta, Noz moscada, Canela), *Embarcações de pequeno porte* (Bergantim, Galeota, Galé), *Embarcações de grande porte*, *Dinastia Afonsina* (D. Afonso I, D. Sancho I, D. Afonso II, D. Sancho II, D. Afonso III, D. Dinis I, D. Afonso IV, D. Pedro I), *Dinastia de Avis* (D. João I, D. Duarte I, D. Afonso V, D. João II), *Fortificações na África* (Forte São Jorge da Mina, Fortaleza de Sofala, Fortaleza de São Sebastião, Forte de Mazagão, Fortaleza de Santa Cruz, Forte dos Reis Magos), *Fortificações na Ásia* (Forte em Ormuz, Fortaleza em Ternate, Fortaleza em Baçaim, Fortaleza em Malaca, Forte em Diu, Fortaleza em Macau, Forte da Aguada), *Mapas medievais de 1025 a 1262* (Mapa do século 11: cerca de 1025-1050, Mapa do século XI: de 1099, Mapa do século XII: de 1101, Mapa do século XII: de 1109, Mapa do século XIII: de 1250), *Mapas medievais de 1262 a 1350* (Mapa do século XIV: cerca de 1320-1325, Mapa do século XV: de 1448, Mapa do século XV: de 1457, Mapa do século XV: de 1500). Todos os jogos foram editados na página da UFPI são de séries no estilo quebra-cabeça, memória e caça-palavras.



Figura 1: Tela de apresentação dos jogos compostas no site

O CD (Figura 2) contém quatro formatos de jogos: *memória*, *quebra-cabeça*, *jogo da velha* e *quem é de quem*. O primeiro formato (memória) foi dividido em três

séries: *Renascimento*; *Descobrimento do Brasil*; *Tecnologias*. A narrativa elaborada na série *Renascimento* foi implementada com a inserção de imagens/quadros/esculturas do período renascentista. A narrativa curta da série *Descobrimento do Brasil* foi elaborada com base em alguns aspectos culturais do Brasil colonial, que eram ilustrados nos mapas do século XVI. Na série *Tecnologias* são ilustrados alguns instrumentos de navegação (bússola, astrolábio, telescópio) que os antigos navegadores utilizavam nas suas travessias marítimas nos séculos XV e XVI.



Figura 2 – Tela de abertura dos jogos que estão editados no CD



Figura 3 – Tela inicial do Jogo da Memória



Figura 4 – Tela inicial da série *Renascimento*



Figura 5 – Tela do jogo da série *Renascimento*

Foi denominado cinco séries de narrativas curtas no formato quebra-cabeça, são elas: *Renascimento*; *Descobrimento do Brasil*; *Tecnologias*; *As grandes cidades*; *As grandes Batalhas*. Na série inicial o usuário tem a possibilidade de escolher qual período (Obras de arte de 1505 a 1525; Obras de arte de 1534 a 1545; Obras de arte de 1550 a 1599) será abordado inicialmente. Ao escolher um período, aparecerá uma página mostrando as peças embaralhadas para a montagem, a

duração do jogo, a pontuação que o usuário vai adquirindo ao longo da partida, e as informações da obra ilustrada. Essa narrativa é sequenciada em todas as séries.



Figura 6 – Tela do Jogo *Quebra-Cabeça*



Figura 7 – Tela inicial da série *Descobrir o Brasil*



Figura 8 – Tela em que o usuário joga a partida

Foi elaborado oito séries de narrativas curtas no formato jogo da velha, foram elas: 1515; 1521; 1557; 1560; 1571; 1588; 1637 e 1648. Todas as séries estão ilustradas em um mapa interativo que abrange os continentes Americano, Europeu e Africano. As datas estão distribuídas nesses continentes, representando uma batalha que ocorreu naquele reino durante o período em questão. O usuário tem a liberdade de escolher período em que deseja iniciar a partida. Ao iniciar o usuário encontrará uma tabela do jogo da velha (#), uma imagem ilustrando a batalha ocorrida naquele reino, as imagens dos reis dos reinos em conflito, o nível do jogo e a quantidade de partidas vencidas pelo usuário ou pela máquina. Essa sequência é utilizada em todas as séries.



Figura 9 – Tela de início do *Jogo da Velha*

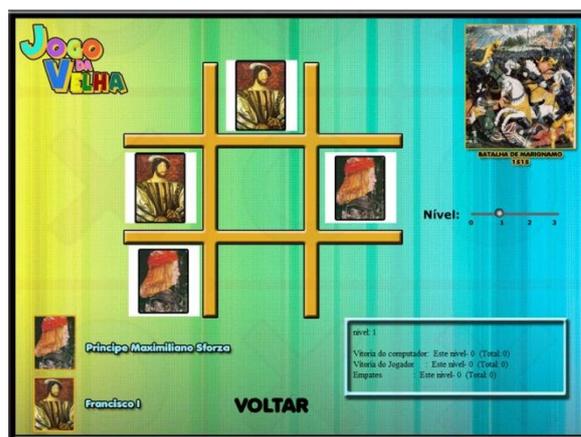


Figura 10 – Tela da partida do *Jogo da Velha*

O jogo Quem é quem contém quatro fases abrangendo os seguintes conteúdos: Livros publicados e autores (**obras da primeira série:** *Auto da barca do inferno*: Gil Vicente em 1509; *Singularidades da França Antártica*: André Thevet em 1558; *Os Lusíadas*: Camões em 1572; *Cosmografia Universal*: André Thevet em 1575; *História de uma viagem feita a terra Brasil*: Jean de Lery em 1578; *Ensaio sobre a vaidade*: Montaigne em 1579; *Romeu e Julieta*: Shakespeare em 1591; **Obras da segunda série:** *A Cidade do Sol*: Campanella em 1602; *Dom Quixote*: Miguel de Cervantes em 1605; *Historie de la Mission des Peres Capucis em l'Isle de Maragnan et Terres circonvoisinines*: Yves d' Evreux em 1614; *Retração*: Galileu em 1633; *Discurso do Método*: Descartes em 1637; *Sermão pelo sucesso das armas*: Antonio Vieira em 1640); Esculturas africanas no Museu Nacional de Belas Artes – RJ (**Esculturas:** *Cultura Ashanti*: Takou; *Cultura Baulê*: figura feminina; *Cultura Benin*: presa de elefante; *Cultura Bobo-Fang*: Máscara ritual; *Cultura Dan*: Reposteiro; *Cultura Dogon*: Cavaleiro; *Cultura Senufo*: máscara Gpline; *Cultura Bambara*: máscara Gpline); Palavras árabes (**Alimentos:** Al-bundqâ: almôndega; QaHuã: café; Sharab: bebida; Sikbaj: conserva de temperos; Al-khaç: Alface; Nãranj: Laranja; Az-zaitunâ: azeitona; Ar-ruz: arroz; **Casa:** *Alcova*: quarto; Al-um Khaddame: *almofada*; Babaga: papagaio; *Lãzurd*: azul; *Tanbur*: tambor; *Az-zahar*: azar; *ax-xa Trang*: xadrez; **Engenho:** *Al-gozz*: Algoz; *Assaut*: açoite; *Assuk*: açúcar; *Al-hurria*: Alforria; *Matmura*: masmorra; *Allikkát*: Alicate; *Alkohol*: álcool; *Aljami'a*: pulseira; **Trabalho:** *Addwana*: Aduana; *Assuk*: açougue; *Alfunduq*: Alfândega; *Çaita*: colheita; *Al-zuleij*: azulejo; *Alkutun*: algodão; *Az-zânia*: Azenha; *Alkataia*: rebanho; *Assud*: açude; *Al-khayyât*: alfaiate; **Viagens:** *Ad-darkâ*: escudo; *Alfaris*: soldado; *Al-Hiçân*: cavalo; *Ar-cif*: recife/calçada; *Fulã*: fulano; *Xabbak*: xaveco; *Zarba tãnâ*:

zarabatana) Palavras africanas (É do molusco: concha; É vestimenta: *tanga*; É legume: *chuchu*; É inseto: *marimondo*; É ação: *curinga*; É gente: *moleque*; É lugar: *cafundó*; É utensílio: *cachimbo*). A regra do jogo é: na tela da partida aparecerão figuras e palavras para que o usuário clique na imagem e arraste para a palavra que a achar correta. Em caso de acerto aparecem as informações com descrição da respectiva imagem.

Na segunda etapa do Projeto História em jogos iniciou em agosto de 2011/2, Marcos Vinicius Holanda Veloso (C.H), Bruno Pereira da Fonseca (S.I) Mirielly Alves Marinho Sobral (S.I), Aislan de Sousa Maia (S.I) e Ilzilene Reis Barros (S.I). Os jogos programados durante a segunda etapa foram desenvolvidos em novos programas que contém novas ferramentas de edição de imagens (Adobe Photoshop Cs5) e programação dos jogos como HTML5, Adobe Flash Player e Construct 2.

Para realizar a pesquisa dos conteúdos históricos a primeira tarefa a ser exercida foi digitalizar o acervo bibliográfico disponível no LHID. Esse material - revistas e livros de História - foram usados na pesquisa a fim da montagem da parte prática e de conteúdo aplicado em um determinado jogo.

A tarefa seguinte foi estudar as ferramentas do Adobe Photoshop. Pois, todas as imagens encontradas passaram por um processo de correção de qualidade, enquadramento e apresentação nesse programa, melhorando a própria imagem ou, por exemplo, alterando o plano de fundo da mesma. O acervo do LHID consiste de revistas e livros específicos e especializados da área de História, adquiridos com financiamento do CNPq, tutoriais disponíveis na *internet*, CDs com vídeos-aulas que ensinam a utilizar as ferramentas desse programa, o que torna possível trabalhar nas imagens empregadas nos jogos.

Nesse período foi decidido qual o formato do jogo interativo seria utilizado na programação. O nome indicado para primeiro jogo elaborado foi *Descubra os reis da dinastia filipina*. Período que, Portugal foi “anexado” ao Império Espanhol pelo Rei Filipe II da Espanha. No jogo foram inseridas imagens em programa de imagem .JPG e informações dos respectivos elementos (mapas, imagens dos reis).

As regras do jogo *Descubra os reis da dinastia filipina* funcionam da seguinte maneira: o jogador deve comandar o retângulo que fica sob a bolinha a fim de destruir partes do brasão que esconde a imagem do Rei (Figura 11). Ao lado do brasão é apresentado na tela do computador; para o jogador, como resultado do jogo, aparece um mapa que mostra detalhadamente uma parte do território

governado pelo rei. Quando o jogador passa a seta do mouse sobre o mapa a representação se expande (Figura 12). Terminado a primeira fase, as informações do rei aparecerão na tela (Figura 13) para que o jogador possa receber informações sobre o Rei de Espanha e que reinou em Portugal e, conseqüentemente, o Brasil.



Figura 11 – Tela inicial do jogo *Descubra os reis da dinastia filipina*

Os reis que compõem a série desse jogo são: Filipe II da Espanha, coroado Filipe I de Portugal; Filipe III de Espanha, Filipe II de Portugal; e Filipe IV de Espanha, Filipe III de Portugal. O período de reinado da Dinastia Filipina iniciou-se em 1580 e durou até 1640.



Figura 12 – Mapa representando O território de Filipe I de Portugal na América do Sul

No decorrer da partida, o jogador poderá compreender a narrativa curta. Proposta: O aumento do território dos Habsburgo no período dos três reinados. Essa ideia dá-se pelas conquistas realizadas em cada reinado e, além disso, no período da União Ibérica os territórios de Portugal pertenceram à Espanha. O objetivo desse jogo é, a partir das informações contidas no final de cada fase, mostrar ao usuário que, os territórios conquistados.



Figura 13 – Tela final do Jogo *Descubra os reis da Dinastia Filipina*

Além dos livros e revistas, a internet foi consultada para as informações necessárias. A partir do conhecimento adquirido com a implementação do primeiro jogo (*Descubra os reis da Dinastia Filipina – Felipe II de Habsburgo*), foi estabelecido para organização do conteúdo relativos aos reis da dinastia de Bragança para a formulação de novas séries de jogo escolhida para a continuação da elaboração. A dinastia dos Bragança iniciou em 1640 em Portugal. O período definido foi o de 1640 a 1816, D. João IV (1640 – 1656); D. Afonso VI (1656 – 1683); D. Pedro II (1683 – 1706); D. João V (1707 – 1750); D. José I (1750 – 1777); D. Maria I (1777 – 1816).

A pesquisa realizada sobre o tema Dinastia dos Bragança repetiu processo realizado anteriormente. Realizada as leituras adequadas sobre a dinastia de Bragança, no período colonial, houve uma procura nos arquivos já digitalizados do LHID em busca de imagens representativas dos reis e mapas, juntamente com as informações necessárias para a formulação da narrativa curta dessa série.

Na nova fase de formulação de jogos foram introduzidas modificações e acréscimos na estrutura do jogo *Descubra os reis da Dinastia dos Bragança* (Figura 14). O jogador passa a receber bônus ao quebrar uma determinada parte do brasão: aparecerão quadrados coloridos que modificam o andamento do jogo, deixando a bolinha mais rápida ou diminuindo o retângulo inferior, para criar maior grau de dificuldade. Passa a aparecer um relógio que marca o tempo utilizado pelo usuário para completar o jogo.



Figura 14 – Tela inicial do jogo *Descubra os reis da dinastia dos Bragança*.

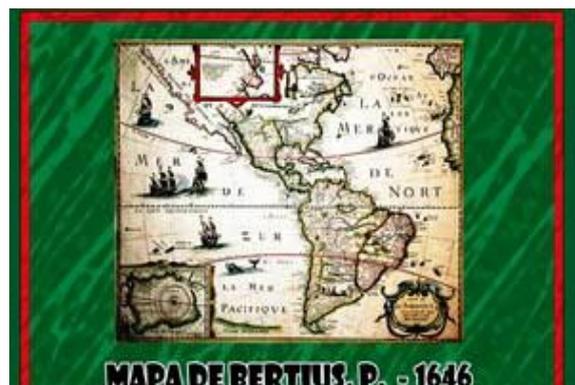


Figura 15 – Mapa representativo do território de Rei D. João IV na América.

Outras séries de jogos foram programados pela estudante de Sistema de Informação Mirielly Alves Marinho Sobral. O primeiro jogo chamou-se *Chegou parou: que quadro pintou?* (Figura 16), e mostra imagens de animais e frutas em pinturas de Albert Eckhout, de Georg Marcgraf, de Maria Sibylla Merian e de Frans Post. Esses artistas pintaram a fauna e a flora das colônias portuguesas e espanholas nos séculos XVII e XVIII. O jogo de adivinhar foi programado da seguinte maneira: o usuário clica na imagem (frutas/animais/paisagens) (Figura 17) e arrastar para colocar sobre a data em que ela pensa ter sido. Em caso de acerto, as informações referentes à imagem aparecem na tela para que o jogador possa receber a informação histórica sobre quem pintou aquele quadro e o ano da produção (Figura 18 e 19).



Figura 16 – Tela inicial do jogo *Chegou parou: que quadro pintou?*



Figura 17 – Tela de abertura do jogo *Chegou parou: que quadro pintou?*



Figura 18 – Tela final do jogo *Chegou parou: que quadro pintou?(Frutas)*



Figura 19 – Tela final do jogo *Chegou parou: que quadro pintou?(Animais)*

O segundo jogo recebeu o nome de *Quem chega lá?*(Figura 20), e repete o do anterior. As imagens selecionadas mostram as cidades brasileiras do período colonial. A narrativa que norteia o conteúdo escolhido para este jogo foram os quadros pintados por Frans Post (Forte Maurício no Rio São Francisco – 1647; Fortaleza – 1647; Paraíba – 1647; Vila de Alagoas do Sul – 1647; São Luís – 1647); Caspar Van Barlaeus (Mauriciópolis – 1647); François Froger (Rio de Janeiro – 1715), Armand Jullien Pallére (São Paulo – 1821; Vila Rica - 1820).



Figura 20 – Tela inicial do jogo *Quem chega lá?*



Figura 21 – Informação referente à imagem do jogo *Quem chega lá?*

Em 2011/2 foi desenvolvido o jogo *Desvende a imagem misteriosa*, programado em estilo quebra-cabeças. O conteúdo escolhido como narrativa curta para esse jogo foram igrejas do período colonial. Uma série de diferentes igrejas foram preparadas para que o jogador possa comparar estilos, épocas e locais de construção delas. O processo de pesquisa realizado para a formulação do conteúdo

jogo repetiu o processo da seleção de dados e imagens realizadas nos jogos anteriores.

O jogo *Desvende a imagem misteriosa* (Figura 22) foi dividido em duas séries, uma contendo oito imagens para montar o formato dos altares das igrejas escolhidas para representação; a outra série, composta por seis imagens tem como narrativa curta o forro das igrejas pintadas pelos artistas do período. As informações complementares foram introduzidas no final, de cada quebra-cabeças, são o nome da igreja, a descrição do estilo do altar ou forro, e ainda, apresenta o nome do artista, o ano da construção e informações complementares, para cada imagem.

Na interação promovida pelo jogo o usuário pode perceber os detalhes das diferentes imagens – altar ou forro – podem ser semelhantes aos de igrejas construídas em outras vilas do Brasil colonial. Na seleção das imagens que compõe as séries foi levado em conta que havia manuais de construção que os entalhadores seguiam e, os manuais vieram da Europa, especificadamente, Portugal ou da Espanha. Há bibliografias sobre esses manuais, especificando estilos de construção dos altares e das pinturas.



Figura 22 – Tela inicial do jogo *Desvende a imagem misteriosa*



Figura 23 – Tela final do jogo *Desvende a imagem misteriosa*

O primeiro jogo elaborado em 2012/1 foi *Ouro na colônia!* (Figura 25). O conteúdo escolhido, o que dirigiu a narrativa abordada, foi o destino do ouro extraído das minas encontradas no Brasil colonial. O resultado da pesquisa mostrou que uma parte do ouro da colônia era mandada para a Metrópole portuguesa e a outra era contrabandeada por diferentes agentes. Na narrativa desse jogo o contrabando é representado tanto pelos piratas que assaltavam os barcos que transportavam o ouro para a Metrópole, como pela igreja – representadas pela imagem do santo do pau oco. A narrativa curta foi construída, e seguida de elaboração e de telas

estilizando o conteúdo. O usuário pode perceber, pelas narrativas propostas, que destino teve a produção colonial.

O jogo de tiro *Ouro na colônia!* foi dividido em dez fases. Encerrado uma fase o usuário recebe informações totais da produção aurífera da colônia em determinado período dos séculos XVII e XVIII. Essas informações da quantidade de ouro extraído num período são apresentadas por comparação com o peso de um determinado animal ou carro, por exemplo, são comparadas com alguma espécie de animal, carro ou algo semelhante, a produção de anos de 1700 a 1710 em Minas Gerais foi de aproximadamente seis mil quilos de ouro, o que equivale ao peso máximo de um elefante africano.

CÁLCULO DA PRODUÇÃO DE OURO DO BRASIL NO SÉCULO XVIII.
Em quilogramas

Quinquênios	Minas Gerais	Goiás	Mato Grosso	Média anual
1700-1705	1.470	—	—	1.470
1706-1710	4.410	—	—	4.410
1711-1715	6.500	—	—	6.500
1716-1720	6.500	—	—	6.500
1721-1725	7.000	—	600	7.600
1726-1729	7.500	—	1.000	8.500
1730-1734	7.500	1.000	500	9.000
1735-1739	10.637	2.000	1.500	14.134
1740-1744	10.047	3.000	1.100	14.147
1745-1749	9.712	4.000	1.100	14.812
1750-1754	8.780	5.880	1.100	15.760
1755-1759	8.016	3.500	1.100	12.616
1760-1764	7.399	2.500	600	10.499
1765-1769	6.659	2.500	600	9.759
1770-1774	6.179	2.000	600	8.779
1775-1779	5.518	2.000	600	8.118
1780-1784	4.884	1.000	400	6.284
1785-1789	3.511	1.000	400	4.911
1790-1794	3.360	750	400	4.510
1795-1799	3.249	750	400	4.399

Fonte: Virgílio Noya Pinto, op. cit., p. 114.

Figura 24 – Tabela de ouro extraído das minas no Brasil Colônia

A atividade do jogo de tiro é dirigida pelo usuário por meio do mouse: ao apertar o botão direito do mouse uma pepita é lançada na direção que a seta estiver direcionada. O usuário deverá direcionar a seta vermelha, que fica no canto inferior esquerdo da tela, para uma das seguintes opções de direção: *os piratas*, *o santo do pau oco*; ou para *os soldados do Rei de Portugal* e cada opção representa um dos destinatários do ouro extraído da colônia.



Figura 25 – Tela de abertura do jogo *Ouro na colônia!*



Figura 26 – Tela inicial do jogo *Ouro na colônia!*



Figura 27 – Tela final do jogo *Ouro na colônia!*

O segundo jogo programado no segundo semestre foi o *Resta 1: Conheça a expansão territorial do Brasil* (figura 28). Esse jogo mostra o processo de interiorização de dominação do território colonial que os portugueses realizaram nos séculos XVI, XVII E XVIII. Seguindo uma sequencia temporal, o jogo foi dividido em sete fases, sendo elas a do Tratado de Tordesilhas; a das Capitânicas Hereditárias; a do Governo-geral; a expansão realizada nos séculos XVI, século XVII e século XVIII; e Tratado de Madri.

Neste jogo foram inseridas imagens trabalhadas na ferramenta Adobe Photoshop a partir de representações encontradas em livros de História. Nessas imagens estão mostradas o aumento do número de cidades e de vilas e, conseqüentemente, o aumento do território povoado na colônia portuguesa. A primeira imagem, para a primeira fase do jogo, mostra um mapa representando o mundo dividido pelo tratado de Tordesilhas. O mapa da fase seguinte mostra o território colonial dividido em capitânicas hereditárias. As fases seguintes constituem-se da terceira imagem, que mostra o continente sul-americano no período do Governo-geral; a quarta imagem representa o século 16 com o povoamento na costa brasileira; o mapa seguinte representa o século 17 com povoamento já no interior do

Brasil; a sexta imagem mostra o povoamento do século 18, quando o território já está ocupado de modo a demonstrar as fronteiras que foram fixadas no Tratado de Madrid. O último mapa detalha as fronteiras da colônia com a definição do Tratado de Madrid. Todos esses mapas foram trabalhados no programa Adobe Photoshop para salientar as informações que a narrativa propunha, sendo essa uma das atividades importantes exercidas pelo Bolsista do Curso de História.

Ao término de cada fase do jogo *Resta 1: Conheça a expansão territorial do Brasil*, as informações dos respectivos temas abordados na narrativa aparecem para informar o jogador sobre a quantidade de território conquistado pelos portugueses no âmbito desse processo denominado de interiorização e que ocorreu ao longo de quatro séculos.



Figura 28 – Tela de abertura do jogo *Resta 1: conheça a expansão territorial no Brasil*.

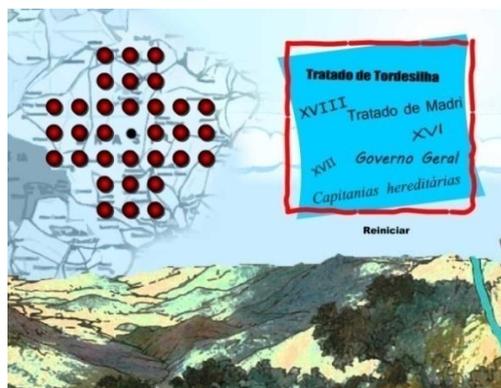


Figura 29 – Tela de início do jogo *Resta 1: conheça a expansão territorial no Brasil*.

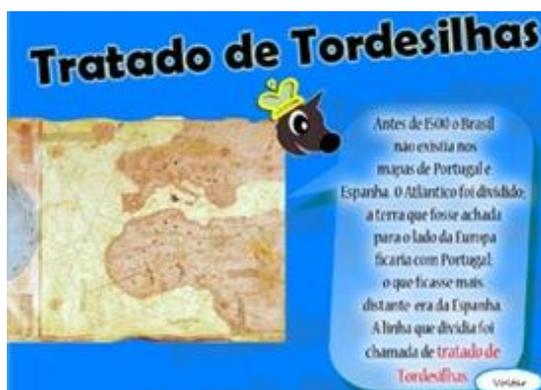


Figura 30 – Tela final do jogo *Resta 1: conheça a expansão territorial do Brasil*.

Desde agosto de 2012, a seleção de informações e imagens foi realizado em revistas especializadas na área de História, em livros e também em artigos para compor o jogo selecionado para programação. Todo o material selecionado é

reunido era entregue ao estudante de Sistemas de informação, para a programação realizada em HTML.

O primeiro jogo elaborado em 2012/2 foi *Eu quero é Ouro!* (Figura 32) – um jogo de ação – abordando os conflitos provocados no Brasil colonial pelas conquistas portuguesas. Os personagens do jogo de ação são os bandeirantes, os indígenas e jesuítas, com cenário na região das missões de Guairá, Tape e de Itatim.

O jogo foi elaborado em cinco fases, cada uma delas detalhando uma batalha. Dentre as guerras representadas escolhemos a invasão do bandeirante Raposo Tavares à província do Guairá (no atual estado do Paraná) entre os anos de 1628 e 1629; a investida dos indígenas, em 1639, na região de Guairá, os jesuítas treinaram os índios para se defenderem contra as investidas dos bandeirantes; Antonio Raposo Tavares e Fernão Dias atacaram as reduções dos Tape entre os anos 1636 a 1638. A quarta fase aborda a reação dos indígenas em 1641 as investidas dos bandeirantes nessas reduções do Tape e, por último, o ataque de Antonio Raposo Tavares em 1632 e 1633 às reduções organizadas pelos jesuítas com os indígenas da região do Itatim. A narrativa elaborada para este jogo levanta a discussão sobre a imagem dos bandeirantes: vilões ou mocinhos na história? Os livros didáticos tratam os bandeirantes como os desbravadores do território brasileiro, mas não detalham o massacre que fizeram contra os índios nessas regiões. Além disso, os livros que tratam do tema em questão pouco retratam das vitórias dos índios em algumas batalhas travadas contra os bandeirantes.

Minha participação nesse jogo não ficou resumida somente a pesquisa das informações e imagens, mas na edição das imagens no programa Adobe Photoshop Cs5. Com isso, o design dos jogos programados no projeto tornaram-se umas das minhas responsabilidades. Isso dar ênfase ao que há de mais importante no projeto *História em jogos*, a interdisciplinaridade. Os integrantes tem a chance de expandir seus conhecimentos adentrando em outras áreas diferente da sua atuação (história ou sistemas de informação). Essa afirmação faz jus ao nome do laboratório em que trabalhamos: LHID – Laboratório de História em Interface Digital.



Figura 31 – Tela inicial do jogo *Eu quero é Ouro!*



Figura 32 – Imagem representando a luta dos índios contra os bandeirantes no jogo *Eu quero é Ouro!*



Figura 33 – Tela de informação do jogo *Eu quero é Ouro!*

O próximo jogo que estava sendo desenvolvido pelos membros do projeto foi *Confronto entre Impérios: França x Portugal* (Figura 35). A narrativa implantada nesse jogo foi o confronto entre Maria I e Napoleão Bonaparte. Este, quando chegou ao poder na França, colocou em prática uma política expansionista na Europa. O imperador Napoleão invadiu inúmeros países como a Itália, o Egito, Áustria, Holanda, Bélgica e Suíça.

Em 1807, o imperador preparou uma invasão a Portugal devido ao descumprimento do bloqueio continental imposta pela França. Neste decreto, Portugal não poderia comercializar com a Inglaterra. Portugal não obedeceu às ordens, sendo conseqüentemente invadido pelas tropas de Napoleão. Com o intuito de salvar o império português, D. Maria I e todo o aparato governativo partiram para o Brasil em 29 de novembro de 1807. Em janeiro de 1808, a corte portuguesa chega a Salvador. Em Março de 1808 a corte chegar ao que seria a nova capital do império português, o Rio de Janeiro. As maiorias dos livros didáticos citam o regente D. João como o líder de Portugal nos principais acontecimentos entre 1777 a 1816. Porém,

quem reina Portugal neste período é a rainha D. Maria I. Quase não citam o nome dela nos trabalhos. A narrativa curta se baseia nesta ideia.

Foram usadas figuras de moedas de prata e ouro do período de Napoleão e de D. Maria I para representá-los. A estrutura do jogo é a seguinte: há uma coluna de cinco círculos na vertical e sete círculos na horizontal. O jogador tem preencher a coluna com quatro moedas na sequencia – na vertical, horizontal ou diagonal – para vencer o oponente.



Figura 34 – Tela de abertura do jogo *Confronto entre Impérios: França x Portugal*



Figura 35 – Tela inicial do jogo *Confronto entre Impérios: França x Portugal*



Figura 36 – Tela de informação do jogo *Confronto entre Impérios: França x Portugal*

Outras narrativas foram implementadas neste mesmo formato de jogo, são eles Inconfidência mineira; guerra entre Portugal e França na Guiana Francesa; Revolução Pernambucana; Revolução Liberal do Porto.

O jogo da Inconfidência Mineira foi intitulado *Confronto dentro do império: Mineiros x Portugal* (Figura 38). Em 1789 os mineiros se rebelaram contra a coroa

portuguesa por causa dos impostos – “O quinto” e a “Derrama” - sobre a produção de ouro. Em certo momento da revolta os inconfidentes pediram a independência do Brasil. Vários revoltosos foram mortos, dentre eles, Joaquim José da Silva Xavier em 1792. Neste jogo, foram usadas imagens que representa o conflito, por exemplo, o brasão dos inconfidentes e a imagem da rainha de Portugal, D. Maria I. Para a representação dos inconfidentes usamos uma pepita de ouro e para a D. Maria I usamos uma moeda de ouro do período do seu reinado.



Figura 37 – Tela de abertura do jogo *Confronto dentro do império: Mineiros x Portugal*

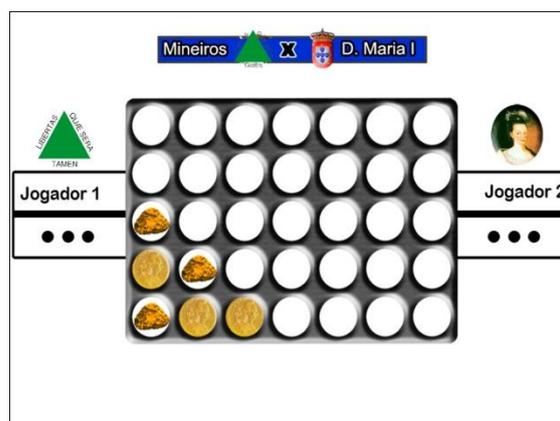


Figura 38 – Tela inicial do jogo *Confronto dentro do império: Mineiros x Portugal*



Figura 39 – Tela de informação do jogo *Confronto dentro do império: Mineiros x Portugal*

A narrativa do jogo *Confronto entre impérios: Napoleão x D. João* (Figura 41) contextualiza o conflito ocorrido na Guiana Francesa, colônia francesa desde 1604. Alguns estudos apontam essa batalha como uma estratégia de D. João em acabar com todas as ameaças francesas à colônia portuguesa. Em 1808, ano de chegada da corte ao Brasil, D. João ordenou a invasão a Guiana Francesa. Conquistando-a

em 1809. Somente em 1817, através do Tratado de Viena, a Guiana Francesa voltou a ser colônia francesa. Essas informações, juntamente com as imagens, formam a narrativa curta do jogo. Usamos moedas do período do conflito para representar Napoleão e D. João.



Figura 40 – Tela de abertura do jogo *Confronto entre impérios: Napoleão x D. João*

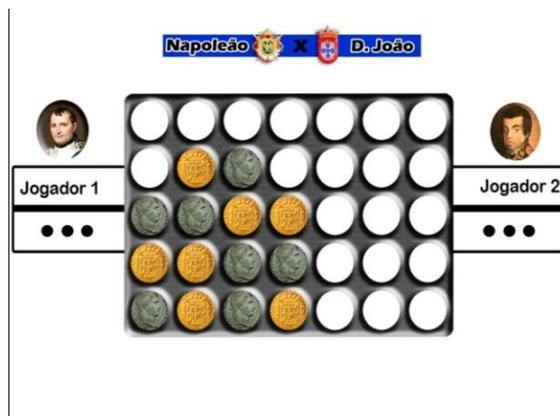


Figura 41 – Tela inicial do jogo *Confronto entre impérios: Napoleão x D. João*



Figura 42 – Tela de informação do jogo *Confronto entre impérios: Napoleão x D. João*

O jogo *Confronto dentro do império: Liberais x D. João VI* (Figura 44) trata da revolução Pernambucana ocorrido em 1817. Essa revolta foi um movimento na província do Pernambuco contra a corte portuguesa. O objetivo desse movimento era a independência do Brasil. Um dos motivos que desencadeou o movimento foram os altos tributos cobrados pelos portugueses. No mesmo ano, os liberais tomaram o palácio real e instauraram um governo provisório proclamando a república. Porém, o governo durou apenas 75 dias sendo reprimida pelas tropas de D. João VI. Usamos a imagem da bandeira dos liberais para representá-los. Para D. João VI foi usado uma moeda do período para representá-lo.



Figura 43 – Tela de abertura do jogo *Confronto dentro do império: Liberais x D. João VI*

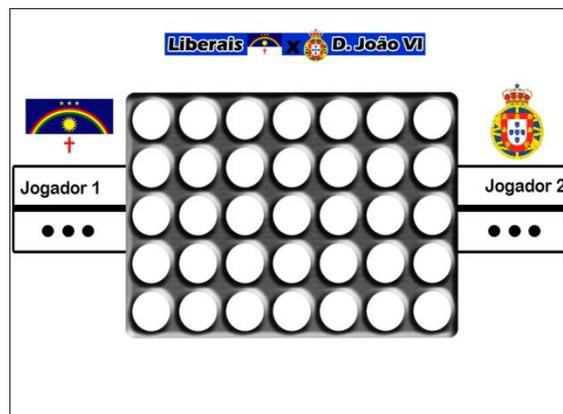


Figura 44 – Tela inicial do jogo *Confronto dentro do império: Liberais x D. João VI*



Figura 45 – Tela de informação do jogo *Confronto dentro do império: Liberais x D. João VI*

No jogo *Confronto entre impérios: Liberais x D. João VI* (Figura 47) foi elaborada uma narrativa sobre a revolta ocorrida em 1820 na cidade do Porto, norte de Portugal. A principal exigência dos liberais do porto era a volta de D. João VI a Portugal fazendo o Brasil voltar à condição de colônia. Em 1821 a corte portuguesa volta a Portugal deixando D. Pedro como regente no Brasil. A bandeira dos liberais do Porto foi usada para representá-los. Para D. João VI foi usada uma moeda do período do seu reinado para ilustração.

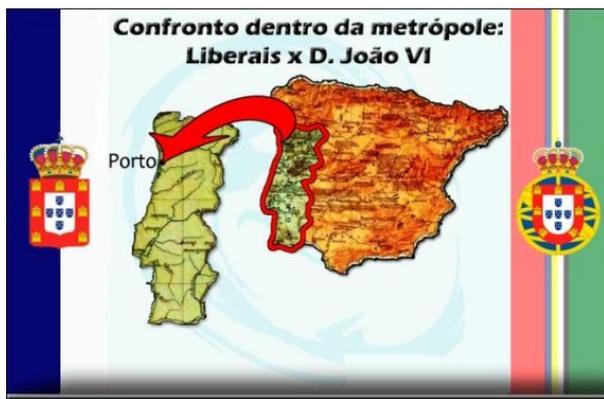


Figura 46 – Tela de abertura do jogo *Confronto entre impérios: Liberais x D. João VI*

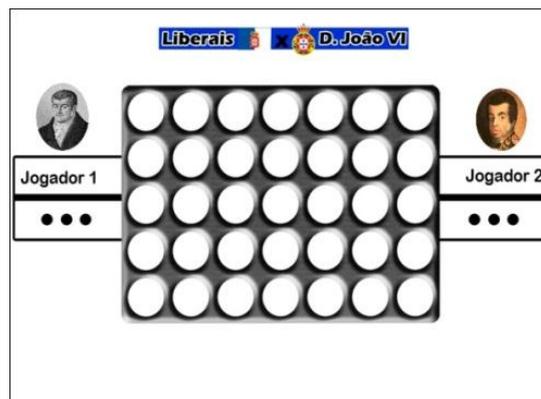


Figura 47 – Tela inicial do jogo *Confronto entre impérios: Liberais x D. João VI*



Figura 48 – Tela de informação do jogo *Confronto entre impérios: Liberais x D. João VI*

A narrativa está na integração de todos os conflitos elaborados em narrativas curtas, ou seja, ao terminar todas as fases o jogador terá uma noção de espaço e tempo dos conflitos, motivos que levaram a tal embate, visualização dos brasões e bandeiras dos respectivos reis. Com esse intuito, os principais conflitos ocorridos no período de governo da rainha D. Maria I e do regente D. João.

O jogo *Sete diferenças* (Figura 50) teve como tema central a cultura e o cotidiano dos negros. Três imagens compõem o jogo, uma delas mostra a festividade que os negros faziam em devoção à Nossa Senhora do Rosário. A outra imagem aborda a rotina no trabalho dos escravos que viviam nas cidades. Estes além de realizarem atividades domésticas faziam parte da construção de obras públicas. A terceira imagem mostra a movimentação no mercado de escravos situado na província de Pernambuco no século XVII. Este jogo tem o seguinte formato: na tela inicial do jogo terá 2 imagens, no lado esquerdo está a imagem original, no lado direito esta a imagem modificada. O jogador terá que identificar as

alterações feitas na imagem do lado direito. Identificadas as alterações, o jogador visualizará as informações das respectivas imagens.



Figura 49 – Tela de abertura do *Jogo das diferenças*.

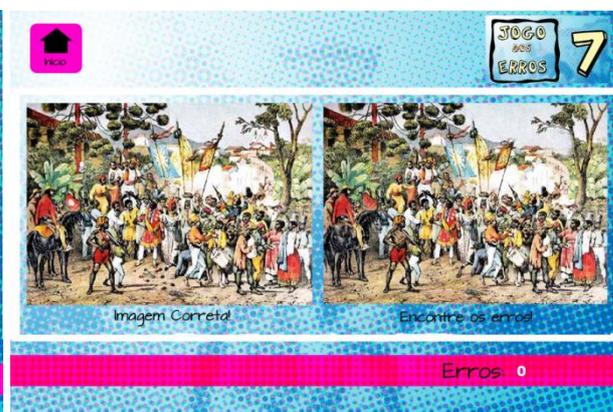


Figura 50 – Tela inicial do *Jogo das Diferenças*.



Figura 51 – Mercado de escravo em Recife no século XVII.



Figura 52 – Festa de Nossa Senhora do Rosário, padroeira dos negros.

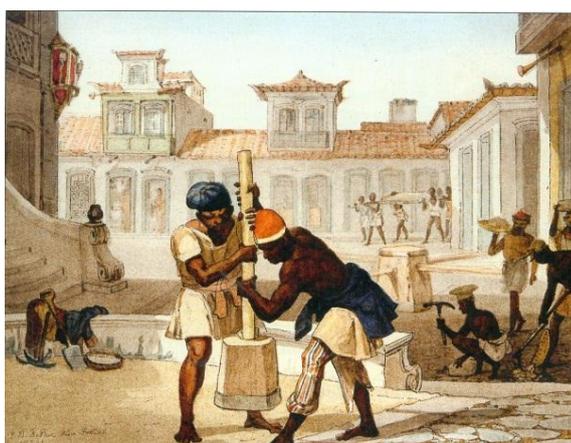


Figura 53 – Presença de escravos na cidade.

Terminado a série de jogos da segunda fase passamos para a terceira etapa que consiste em analisar os jogos desenvolvidos durante o período de 2009/2013. A reflexão será conduzida por três pensadores, sendo eles Paul Veyne, Ludwig

Wittgenstein, Paul Feyerabend. A discussão teórica em torno da narrativa curta para os jogos de entretenimento será realizada no próximo capítulo desse trabalho.

3 Desobediência epistêmica: uma reflexão sobre a narrativa histórica e as mídias eletrônicas como produção do conhecimento e desenvolvimento das habilidades cognitivas

É bem verdade que os debates historiográficos sobre *o que é história?* tem levado diversos pensadores, de diferentes séculos, a proporcionar um amplo debate no campo do conhecimento. A princípio o capítulo não irá entrar em debate contra nenhuma corrente filosófica, mas o leitor irá percorrer por um caminho sublunar¹, onde fatos históricos acontecem e são mostradas de inúmeras maneiras, dentre elas, no meio virtual. A interdisciplinaridade foi o eixo norteador do trabalho que possibilitou o aperfeiçoamento da relação entre História e tecnologia.

I. Projeto de pesquisa História em Jogos

A proposta do projeto de pesquisa *História em jogos* tem como base a formulação de narrativas curtas para jogos de entretenimento, disponível na rede de computadores. O objetivo principal não está em mostrar os conteúdos historiográficos, ou em conduzir o usuário a obter a mesma visão dos fatos analisados pelos autores pesquisados, mas consiste no aperfeiçoamento das habilidades de raciocínio e concentração para ajudar o usuário a tirar suas próprias conclusões dos eventos históricos trabalhados nos jogos. Os jogos são, de fato, uma possibilidade de mostrar a História de forma bastante interativa e heterogênea. Heterogênea porque é impossível que os usuários possam ter a mesmas conclusões sobre os eventos selecionados pelo pesquisador.

[...] o objetivo do projeto de pesquisa é o de favorecer a prática das habilidades de raciocínio para a formulação de conclusões e isso levando seriamente em consideração que não há como garantir que todos cheguem à formulação das mesmas conclusões trabalhando com aqueles eventos selecionados pelo/a historiador/a. (KOCH, 2010, p. 11).

Essas habilidades trabalhadas nos jogos – raciocínio, concentração e a capacidade de associação dos fatos – são elementos necessários nas produções acadêmicas e na escola de ensino básico. A narrativa contida nos jogos – imagens e textos – poderá ajudar o aluno quando o/a professor/a estiver ministrando uma aula

¹ “No mundo sublunar da História habitam a liberdade, acasos, causas e fins, contrapondo-se ao mundo da ciência e de suas leis. A compreensão não seria mais do que a clareza advinda de uma narração bem documentada” (VEYNE *apud* Trapp).

daquele conteúdo. O raciocínio e associação dos fatos – narrativa dos jogos e o conteúdo dado em sala de aula – irá ajudar o aluno a entender ou a questionar os eventos.

II. Jogos de entretenimento a serviço da História

A utilização de jogos eletrônicos como meio de inserção de informações e imagens históricas ainda é um campo pouco explorado. Com isso, muitos olhares de desconfiança são lançados rumo a essa nova ferramenta de pesquisa. Portanto, é perceptível a não aceitação do contexto tecnológico que vivemos atualmente por parte dos indivíduos que desconfiam de novas possibilidades. Onde há diversas ferramentas tecnológicas para facilitar a nossa vida e nosso aprendizado, então, porque não utilizá-los? É uma forma de levar o conhecimento para além dos muros acadêmicos.

A autora Caetana Juracy Rezende Silva no artigo *Institutos Federais: lei 11.892, de 29/12/2008, comentários e reflexões* aborda questões sobre os objetivos e fundamentos da lei para os institutos federais. Rezende Silva reflete a respeito da relação da tecnologia com o desenvolvimento da sociedade e seu desenvolvimento, está intimamente interligado com o avanço da tecnologia. Os institutos federais são uma amostra de como a sociedade deve crescer junto ao progresso tecnológico. Além do mais, os institutos têm como característica oferecer cursos de acordo com a estrutura socioeconômica da região em que o instituto esteja inserido. A autora indique que

[...] o termo tecnologia é definido como aplicação prática das ciências (ciência aplicada) objetivando a solução dos problemas objetivos. Conforme a abordagem, o termo pode ter seu significado ampliado incorporando outras dimensões. [...] Considerando que as tecnologias são construções históricas, parte das forças produtivas que se transformam através do desenvolvimento da ciência e do fazer humano, pode-se afirmar que a utilização da ciência pelo homem visando o desenvolvimento tecnológico: 'todo objeto técnico tem uma história, uma trajetória, faz parte de uma cultura. 'A tecnologia está articulada com a inovação, que é indissociavelmente técnica e social' (SILVA, p. 16-17, 2009).

No ambiente virtual existem infinitas possibilidades de divertimento e aprendizagem. O site www.olhardigital.com.br traz matérias sobre a utilização da tecnologia em sala de aula, dentre elas, os jogos eletrônicos. Países como Estados Unidos e Japão realizam estudos acerca dos benefícios que os games propiciam

aos usuários. O raciocínio e o aumento da concentração são os principais benefícios apontados pelos estudiosos. Segundo Okky de Souza (2006), “estudos feitos com as modernas técnicas de tomografia mostram que o videogame ativa e exercita mais áreas do cérebro do que as outras atividades de lazer”. Portanto, escolas em todo o mundo já trazem essas *novidades* para o ambiente dos alunos. Assim, constatamos que a qualidade de ensino e aprendizagem com os jogos eletrônicos podem ser mais significativas do que somente o ensino tradicional.

Devemos ressaltar a diferença existente entre os games programados no Laboratório de História em Interface Digital – LHID e os jogos educativos ou objeto de aprendizagem. Há uma sutil diferença nos seus objetivos. Um exemplo de jogo educativo: jogos de pergunta e resposta. Estes jogos contêm a mesma interatividade entre imagens e informações, porém, enquanto os jogos educativos exigem um conhecimento prévio daquele conteúdo para o usuário passar de fase, nos jogos de entretenimento com conteúdo de História, o usuário poderá jogar buscando somente a o divertimento, buscando as informações ou, ainda, os dois ao mesmo tempo. Fica a critério do jogador. As fases poderão ser jogadas mesmo sem o conhecimento daquela intriga, proposta na narrativa curta de História.

Os jogos de entretenimento são peculiares no sentido da liberdade que é proporcionada ao usuário. Este é responsável pelo andamento da trama. Como afirma Afonso de Albuquerque Simone Pereira de Sá no artigo *Hipertextos, jogos de computador e comunicação* “mais do que simplesmente atuar como um intérprete ativo da trama e seu significado, o usuário dos jogos de computador interfere a todo momento nessa trama e no destino dos seus personagens” (PEREIRA DE SÁ, 2000, p. 84). Podemos observar essa afirmação no jogo *Eu quero é ouro!*. Neste jogo o usuário tem a possibilidade de controlar tanto o personagem bandeirante quanto o personagem índio. A regra geral é o bandeirante atacar as reduções jesuíticas e os índios se defenderem dos ataques. Mas o usuário tem outras possibilidades, como pegar as pedras preciosas espalhadas pelo cenário ou simplesmente brincar com seu oponente, ou seja, desviando das flechas ou das balas. Portanto, os games proporcionam a interpretação da narrativa em questão, diferentemente do livro didático que traz informações prontas e tidas como verdade incontestáveis, impossibilitando o aperfeiçoamento do lado crítico do aluno.

Janet H. Murray, diretora do *Programa Avançado em Tecnologias de Narrativas Interativas do MIT*, trabalha com a questão das utilidades dos

computadores desde a sua criação. A autora trata de três elementos que destacam a lógica do computador como uma forma de comunicação: a *imersão*, a *agência* e a *transformação*. O primeiro aborda o contato que o usuário tem com o cenário criado na programação; o segundo trata da possibilidade do jogador intervir na trama ativamente, dentro das regras; e o terceiro, “o estado de constante mutabilidade a que estão sujeitos todos os objetos vivenciados através do computador” (PEREIRA DE SÁ, 2000, p. 87).

Os jogos proporcionam uma gama de interatividade que, como consequência, traz um sentimento agradável para o usuário, ou seja, o indivíduo tem a possibilidade de aprender se divertindo. As informações contidas nos jogos pode instigar, ainda, o usuário a realizar pesquisas acerca do tema tratado. Essa curiosidade despertada é um dos objetivos dos jogos produzidos no LHID.

III. Narrativa curta: uma reflexão sobre a prática do historiador

Os jogos de entretenimento com conteúdo de História abrangem teorias e conceitos que contém reflexões sobre a construção das narrativas históricas de acordo com as concepções do historiador Paul Veyne, as ideias do filósofo Ludwig Wittgenstein sobre os jogos de linguagem e suas relações com o indivíduo e propiciando a interação de informações históricas por meio dos jogos interativos e, do filósofo Paul Feyerabend com suas ideias sobre o pluralismo metodológico.

Em primeiro momento irei apresentar a narrativa curta utilizada nos jogos de entretenimento programados no LHID. A pergunta que queremos responder nesse momento é: *o que é narrativa curta?* Não é possível responder essa pergunta sem abordar sua referência, o historiador francês Paul Veyne. No livro *Como se escreve a História*, publicado em várias edições², Veyne trabalha a questão do papel do historiador na organização dos fatos históricos e a maneira de como torná-los compreensíveis. Segundo Veyne,

[...] a história nunca ultrapassa esse nível de explicação muito simples; ela continua, fundamentalmente, uma narração, e o que denomina explicação não é mais do que a maneira da narração se organizar em uma trama compreensível. (VEYNE, 1978, p. 81)

² No original: *Como se escribe la Historia: ensaio de Epistemologia* (1971).

Imaginemos que estamos utilizando um programa de edição e criação de imagens Adobe Photoshop Cs5. Cada imagem criada ou editada é composta por camadas distintas, que juntas, dão forma a imagem. Utilizando esse exemplo iremos destacar a principal ideia do Paul Veyne. Para compreendermos os fatos históricos temos que analisar os *eventos* (camadas) e perguntar quais são os fatos que merecem a atenção do historiador, isto é, a *intriga* escolhida (imagem). Para Veyne, um *evento* “no es nada sin su intriga” e,

[...] ‘es necesario elegir’ o ‘campo factual’: ‘El itinerario que el historiador elige para describir el campo factual puede ser elegido libremente y todos los itinerarios son igualmente legítimos (aunque no sean igualmente interesantes)’ (VEYNE *apud* KOCH)

Trazendo essa ideia para a prática dos jogos, equiparamos as fases dos jogos com as séries tratadas por Veyne e, a narrativa curta com a intriga. Ao analisarmos na prática o jogo *Desvende as imagens misteriosas*, que trata dos aspectos característicos dos *forros*³ e altares nas igrejas coloniais construídas pelos mestres entalhadores nos séculos XVII e XVIII, observamos o conceito de Paul Veyne sobre a narrativa, onde foram selecionadas as séries que, reunidas numa ferramenta específica, mostram a relação existente entre essas construções (a intriga). Nesse jogo podemos observar características semelhantes nas obras, mesmo sendo feitos por diferentes mestres em diferentes épocas⁴. A narrativa estabelecida pelo pesquisador (séries e intrigas) e o meio para torna-lo compreensível (jogos eletrônicos) são uma das infinitas possibilidades que os historiadores têm explicitar os fatos históricos. Entendendo a narrativa histórica como *enredo*,

[...] los acontecimientos no son cosas, objetos consistentes, sustancias; son una acotación que hacemos libremente en la realidad, un agregado de procesos en los que se comportan activa y pasivamente sustancias en interacción, hombres y cosas. Los acontecimientos no tienen unidad natural; no se les puede dividir, como el cocinero de Fedro (diálogo de Platão), según sus articulaciones verdaderas, porque no las tienen. Aunque esta verdad es muy simple, no se ha hecho familiar has finales del ultimo siglo y su descubrimiento ha producido un cierto choque (VEYNE *apud* KOCH).

³ Forros são as pinturas feitas pelos mestres entalhadores no teto das igrejas coloniais no Brasil.

⁴ Mais detalhamento desse conteúdo ver no primeiro capítulo a explicação da narrativa do jogo *Desvende a imagem misteriosa*.

O processo de elaboração da narrativa curta requer desempenhar um processo de pesquisa semelhante às demais investigações acadêmicas. Várias consultas foram realizadas em livros, revistas especializadas na área de História, artigos acadêmicos e sites da web. Esse processo de elaboração da narrativa foi realizado em todos os jogos programados no laboratório de História em Interface Digital (LHID). No decorrer do trabalho, séries históricas de um determinado conteúdo escolhido (a intriga) foram selecionadas e simplificadas para a elaboração da narrativa curta. Paul Veyne acrescenta:

[...] Como o romance, a história seleciona, simplifica, organiza, faz com que um século caiba numa página, e essa síntese da narrativa é tão espontânea quanto a da nossa memória, quando evocamos os dez últimos anos que vivemos. (VEYNE, 1978, p. 18)

A proposta epistemológica do Paul Veyne explicita que, “um mesmo evento que é importante em um itinerário específico poderá ser um incidente apenas ou um detalhe em outro itinerário que sustenta a elaboração de uma outra narrativa” (KOCH, p. 8). Tudo dependerá da ótica do historiador. Não podemos considerar um fato, uma teoria como um método de pesquisa superior as demais. Existem possibilidades e não a possibilidade como afirma a maioria dos acadêmicos. Essa relação entre conteúdo (História) e meio (jogos) é uma possibilidade válida de pesquisa. Paul Veyne afirma que

[...] los historiadores narran intrigas, que son como otros tantos itinerarios que ellos trazan a su gusto a través del campo objetivo factual (este campo se puede dividir en infinitos y no está compuesto de este campo, porque un itinerario debe escoger y no puede pasar por todas partes. Ninguno de estos itinerarios es el verdadero, es la Historia. Por último, el campo factual no tiene parajes que puedan ser visitados y que se llamen acontecimientos; un acontecimiento no es un ser, sino un entrecruzamiento de itinerario posible (VEYNE *apud* KOCH).

IV. Jogos de linguagem e a multiplicidade de narrativas

Podemos apresentar estudos sobre jogos eletrônicos em diversas áreas. Mas, existe um campo do conhecimento, a filosofia, que ajuda a entender os jogos de entretenimento como um meio de fazer interagir dados de História com possibilidades tecnológicas. Em todo o trabalho afirmo que existem múltiplas possibilidades de mostrar (meio) os fatos históricos, dentre eles, os jogos

eletrônicos. Nesse tópico apresentarei a base teórica que sustenta a elaboração dos jogos interativos como uma forma de jogo de linguagem. Um autor que representa esse campo de estudo é o filósofo austríaco Ludwig Wittgenstein que tinha os jogos de linguagem⁵ como principal objeto de estudo.

O autor defende a ideia da multiplicidade dos jogos de linguagem como uma forma de comunicação entre os indivíduos. Em 1921, Wittgenstein publicou o livro *Tratado Lógico-Filosófico* que objetivava aplicar o estudo da lógica como meio de entender a linguagem. Porém, em 1953, um novo livro fora publicado, as *Investigações Filosóficas*. Neste livro o autor realiza uma autocrítica ao trabalho anterior. Nele Wittgenstein passa a analisar a linguagem a partir de seu uso e “suas funções práticas precisariam ser entendidas” (SALDANHA, 2011, p.66). Essa posição entra em conflito com teorias que aceitam a racionalidade e a objetividade.

O progresso tecnológico possibilita novas ferramentas para os jogos de linguagem. Em *Investigações Filosóficas*, “La expresión ‘juego de lenguaje’ debe poner de relieve aquí que *hablar* el lenguaje forma parte de una actividad o de una forma de vida. Ten a la vista a multiplicidad de juegos de lenguaje (WITTGENSTEIN, 1988. p. 39). Normalmente, a comunicação é realizada entre dois indivíduos, mas na prática dos jogos, o usuário irá realizar os comandos na máquina, através de uma linguagem específica, acarretando em uma interação entre máquina e o usuário. Segundo os autores Gustavo Saldanha e Luciana de Souza, autores de *Ciência da Informação e filosofia da Linguagem: da pragmática informacional à web pragmática*, os jogos de linguagem interagem;

[...] ‘de modo que a construção de seus sentidos se estabeleceriam a partir das trocas simbólicas praticadas por sujeitos participantes de uma ação de comunicação. Esta última é que pensamos ser a concepção que se aproxima do plano de significação nos espaços de ações interativas virtuais’ (SALDANHA; GRACIOSO, 2011, p. 65).

Portanto, o entendimento da narrativa curta pelo usuário nos jogos se configura como um jogo de linguagem válido, ou seja, a ideia que adquirimos ao relacionarmos os eventos se configura como um jogo de linguagem dentre outras possibilidades. Nessa concepção “apenas no entrelaçamento entre usos que os sentidos dos conceitos seriam constituídos por semelhanças com outros

⁵ “[...] os jogos de linguagem, que, de certo modo, são lócus onde as ações interativas ocorrem e onde emergem as significações intersubjetivamente”. (SALDANHA; GRACIOSO, 2011, p.67)

(entrecruzados e sobrepostos) e que, por conta disto estariam em constante construção” (SALDANHA, 2011, p. 70). Esse entrelaçamento que o autor se refere estar – nos jogos – e que aplicamos aos jogos de entretenimento com conteúdo de História a relação entre as imagens, as informações históricas, as programações (formato do jogo) e as interações entre as cores;

Nuestros claros y simples juegos de lenguaje no son estudios preparatorios para una futura reglamentación del lenguaje – como si fueran primeras aproximaciones, sin consideración de la fricción y de la resistencia del aire. Los juegos del lenguaje están bien ahí como “objetos de comparación” que deben arrojar luz sobre las condiciones de nuestro lenguaje por vía de semejanza y desemejanza.

Sólo podemos, pues, salir al paso de la injusticia a vaciedad de nuestras aserciones exponiendo del modelo como lo que es, como objeto de comparación – como, por así decirlo, una de medir; y no como prejuicio al que la realidad “tiene que” corresponder. (El dogmatismo en el que tan fácilmente caemos al filosofar). (WITTGENSTEIN *apud* KOCH)

Essa aproximação entre Paul Veyne e Ludwig Wittgenstein nos faz refletir sobre a relação entre conteúdo e meio, ou melhor, narrativas curtas e jogos interativos. As imagens e informações contidas nos jogos (relacionando com eventos determinados) ajudam o indivíduo a entender a narrativa contida naquele jogo. Podemos afirmar que o historiador é um dos responsáveis pela criação dos jogos de linguagem. Com isso, é inevitável que ocorra modificações ou atualizações na forma de se comunicar/expressar em diversas situações. No caso desse trabalho foi escolhida a narrativa curta expressada por meio de jogos eletrônicos como uma forma de exposição dos fatos históricos.

V. Desobediência epistemológica do Paul Feyerabend

O presente tópico apresenta os fundamentos do pluralismo metodológico do filósofo austríaco Paul Feyerabend que nega a existência de um método único no modo de se fazer ciência. Os jogos de entretenimento com conteúdo de História tornou-se uma das possibilidades de ilustrar a interação entre narrativas históricas e tecnologia. Essa linha de pesquisa não abrange somente as narrativas históricas, mas outras áreas do conhecimento poderão utilizar suas ferramentas para tornar o conteúdo mais dinâmico para o usuário.

Suas principais obras são *Contra o método* (1975) e *Adeus a razão* (1987) que sustentam seus argumentos sobre o *anarquismo epistemológico*, isto é, contra a compreensão de que investigação científica é somente o racionalismo científico e a

objetividade. A primeira obra crítica à unificação do método científico, que impossibilita o surgimento de novas abordagens de investigações. Segundo Feyerabend, “não há uma só regra que seja válida em todas as circunstâncias, nem uma instância a que se possa apelar em todas as situações” (FEYERABEND, 1975. p. 279).

O progresso científico que ocorreu em toda a História não se deu na aceitação de um único método de pesquisa ou teoria, mas na desobediência das regras vigentes. Não existe uma regra que não tenha sido desobedecida. No período histórico de Galileu Galilei havia um domínio dos ideais da igreja católica. Se Galilei não tivesse desobedecido às ideias da igreja, como teria mudado a concepção do universo? Sabemos que a igreja afirmava que a terra é que era o centro do sistema. Já o Galilei afirmava, através de uma nova possibilidade de investigação, que o sol era o centro do universo, havendo uma mudança de paradigmas *Platônicos-Aristotélico* para o modelo copernicanismo de Galilei. A desobediência epistêmica sempre será necessária, porque nenhuma teoria é totalmente consistente com os fatos. O blog *Arte Vida Poesia* apresenta a proposta de Feyerabend:

Feyerabend denuncia que, apesar disso, há um esforço contínuo para encerrar o processo científico dentro dos limites do racionalismo, de maneira que um especialista acaba sendo uma pessoa submetida voluntariamente a uma série de restrições em sua maneira de pensar, de atuar e inclusive de se expressar (ARTE, 2011).

4 CONCLUSÃO

O principal objetivo desse trabalho foi o de mostrar os jogos interativos como uma nova linha pesquisa que ajudam no desenvolvimento das habilidades cognitivas e também no aprendizado, não somente na área da História, mas em outras áreas do conhecimento utilizam essa ferramenta como meio de produção do conhecimento. Há poucos estudos sobre a utilização dos jogos de entretenimento como ferramenta de inserção de narrativas históricas. Portanto, ainda há um longo caminho a se percorrer para atrair, no âmbito acadêmico, olhares que façam desenvolver novos estudo a fim de dar mais consistência aos estudos já realizados.

Na prática, os jogos instigam a curiosidade e a imaginação dos usuários. Elementos essenciais para o desenvolvimento da personalidade do indivíduo e opiniões críticas acerca dos fatos históricos apresentados nos jogos de entretenimento com conteúdo de História. A análise dos fatos apresentados nos jogos por parte do aluno pode instigar a participação em sala da aula contribuindo para o debate mediado pelo/a professor/a. Esse debate é uma forma de acabar com o tradicionalismo que impera nas aulas, o ato de decorar o conteúdo.

A participação no projeto *História em jogos: estudo de conteúdo e pesquisa de imagens* contribuiu para o desenvolvimento da minha capacidade de analisar os fatos de forma crítica. As leituras dos livros, revistas e artigos que tratam de fatos históricos expandiu meus conhecimentos acerca da História do Brasil. Na atual situação política e social do Brasil desenvolver o senso crítico é essencial para analisarmos as conjunturas políticas do país.

Essa prática nos fez remeter a importância dos jogos no desenvolvimento das habilidades cognitivas dos alunos. Desde cedo temos que instigar as crianças a olhares para o mundo de forma crítica. Os jogos é um importante (não o único) meio de se chegar a tal objetivo.

A interdisciplinaridade é um forte aliado para a pesquisa científica. No projeto *História em jogos* temos a integração da História, Pedagogia, Sistema de Informação e Filosofia. O contato com a filosofia foi de grande valor para estudo dos jogos. Percebi que as discussões que estava analisando já foram discutidas há séculos pelos filósofos. Erasmo de Rotterdam criticou as concepções da igreja católica que implicava seus métodos como únicos e verdadeiros. Ludwig Wittgenstein também criticou a homogeneidade dos métodos impostas pelos marxistas. Paul Feyerabend defende o pluralismo metodológico como meio de desenvolver a ciência, ou seja, a

ciência não estaria tão desenvolvida se mantivesse a concepção da verdade única. Os estudos de Galileu Galilei são provas disso. As novas ideias, as novas possibilidades e os novos métodos são os combustíveis para a investigação científica.

REFERÊNCIAS

ARANHA, G. Jogos Eletrônicos como um conceito chave para o desenvolvimento de aplicações imersivas e interativas para o aprendizado. In: **Ciências & Cognição**, n. 3, v 7, 2006. Disponível em: <<http://www.cienciasecognição.org>> Acesso em 10 jun. 2014.

ARTE Vida Poesia, 2011. In: Adeus a razão: Paul Feyerabend. Disponível em: <<http://arte-vida-poesia.blogspot.com.br/2011/01/adeus-razao-paul-feyerabend.html>>. Acesso em: 15 maio 2014.

BELLUZZO, Ana Maria de Moraes. **O Brasil dos viajantes**. 2. ed. São Paulo: Objetiva, 1999.

BLACK, Jeremy. **World History Atlas: Mapping the Human Journey**. London: Dorling Kindersley, 2008.

COSTA, Antônio Gilberto (Org.). **Roteiro prático de cartografia: da América portuguesa ao Brasil império**. Brasil: EdUFMG, 2007.

ECO, Humberto. **O nome da rosa**. Tradução de A. Bernardino; H. F. de Andrade. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1983.

FEYERABEND, Paul. **Adeus a Razão**. Edições 70: Rio de Janeiro, 1991.

FEYERABEND, Paul. **Contra o método**. Francisco Alves Editora: Rio de Janeiro, 1997.

FRANÇA, Jean Marcel Carvalho. As gentes dos trópicos. **O olhar dos viajantes: o Brasil e sua gente**, São Paulo, v. 2, n. 2, p. 6-11, 2010.

GALLAS, Alfredo O. G.; GALLAS, Fernanda Disperati. **As moedas contam a história do Brasil**. São Paulo: Magma Editora Cultural, 2007.

GAMEFICAÇÃO: como aproveitar os jogos eletrônicos para a educação. In: Olhar Digital, 23 nov. 2013. Disponível em: <<http://olhardigital.uol.com.br/video/38974/38974>>. Acesso em: 19 maio 2014.

GRACIOSO, Luciana de Souza; SALDANHA, Gustavo Silva. **Ciência da Informação e filosofia da linguagem: da pragmática à web pragmática**. Araraquara/SP: Junqueira&Marin, 2011.

KNAUSS, Paulo; RICCI, Claudia; CHIAVARI, Maria Pace. **Brasil: uma cartografia**. Rio de Janeiro: Casa da palavra, 2010.

KOCH, Ana Maria. **História em jogos: reflexão sobre a relação entre conteúdo e meio**. Comunicação apresentada no evento XII Encontro Estadual de História do Ceará: História: políticas públicas e práticas culturais, Crato (CE), jun. 2010.

KOSSOY, Boris. **Fotografia e História**. 3 ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.

KOSSOY, Boris. **Os tempos da fotografia: o efêmero e o perpétuo**. 2 ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2007.

KOSSOY, Boris. **Realidade e Ficção na trama fotográfica**. 3 ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.

LAGO, Pedro Corrêa. **Brasiliana Itaú: uma grande coleção dedicada ao Brasil**. São Paulo: Capivara, 2009.

OLIVEIRA, Thiago Luís. **Seria a ciência realmente racional?** Disponível em: <<http://estadonoetico.blogspot.com.br/2008/11/seria-cincia-realmente-racional.html>>. Acesso em: 16 maio 2014.

SILVA, Caetana Rezende. **Institutos federais: lei 11.892, de 29/12/2008, comentários e reflexões**. IFRN: Natal, 2009.

SOUZA, Marina de Mello e. **África e Brasil africano**. 2 ed. São Paulo: Ática, 2007.

SOUZA, Okky de; ZAKABI, Rosana. **Imersos na tecnologia**: e mais espertos. Acesso em: 29 maio 2014.

TRAPP, Rafael Petry. **Escrevendo história com Paul Veyne**. Disponível em: <<http://cliomaniafaieli.blogspot.com.br/2011/01/escrevendo-historia-com-paul-veyne.html>>. Acesso em: 15 maio 2014.

TUTORIAIS Photoshop. Disponível em<<http://www.tutoriaisphotoshop.net>>. Acesso em: 12 nov. 2011.

VEYNE, Paul Marie. **Como se escribe la Historia**: ensayo de Epistemología. Madrid: Fragua. 1972.

VEYNE, Paul Marie. **Como se escreve a história; Foucault revoluciona a história**. Tradução de Alda Baltar e Maria Auxiliadora Kneipp. 3 ed. Brasília: EdUNB, 1995.

WIGAL, Donald. **Historic maritime maps**. New York: Parkstone, 2007.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigaciones filosóficas**. Barcelona; México: Editorial Crítica; II/UNAM, 1988.