

JOGOS E HISTÓRIA: UMA PERSPECTIVA ATIVA DE ENSINO

Paulo Vinicius Silva de Santana¹, Camila Klen Oliveira², Juniely Cesária da Silva³.

¹Mestre em História (UFMG) e Graduação em História (UFV), FACIG, pvss13@gmail.com

²Licenciada em História (FACIG), camilakleino@gmail.com

³Estudante de Licenciatura em História (FACIG), Instituição de Origem, junielycesario45@gmail.com

Resumo- Por meio das concepções pedagógicas atuais, o contato com o conhecimento da história dentro do processo formativo do sujeito escolar não tem ficado apenas a cargo da mediação do professor. Televisão, livros jornalísticos e internet atingem um público grande e são muito mais atraentes do que livros didáticos e aulas no quadro. Fica então, a cargo do educador, buscar uma aproximação entre o saber histórico acadêmico, ensinado nas escolas, e o saber vulgar, debatido e desenvolvido por não especialistas e voltado para o público leigo. Os métodos ativos vem ganhando espaço como estratégias de ensino inovadoras pois têm demonstrado a validade da prática na absorção de conhecimento. O que temos como objetivo em nosso trabalho é associar essa concepção de educação com um tipo de mídia interativa amplamente utilizada pelos alunos em seus momentos de lazer: os Jogos Eletrônicos. Algumas vertentes dos games proporcionam caminhos mais abertos permitindo uma maior interação com as dinâmicas históricas de maneira participativa. Buscaremos principalmente responder a duas questões: como é tratado o conteúdo histórico nos jogos eletrônicos e como o professor pode utilizar os mesmos como ferramentas de ensino.

Palavras-chave: Ensino; História; Artes; Jogos Eletrônicos.

Área do Conhecimento: Ciências Humanas

1 INTRODUÇÃO

Atualmente temos uma profusão de formas de comunicação. Praticamente todos nós utilizamos uma gama variada de equipamentos e maneiras de nos ligar a outras pessoas. A internet é talvez a mais democrática destas ferramentas e se propõe a ser aberta a toda comunidade global. Infelizmente essa pretensa democracia não se reflete tanto proporcionalmente quanto qualitativamente. Há muito o que se comunicar e muitas pessoas que se comunicam, mas o que é comunicado e quem realmente tem seus pontos de vista divulgados não representam uma parcela ampla da sociedade (BENJAMIN, 1985).

Paralelo a isso os profissionais da educação veem seus alunos cada vez mais dispersos devido às dinâmicas proporcionadas pelo mundo moderno. Concorremos com tablets, smartphones, sites de informação e entretenimento, canais de TV a cabo, dentre outras atrações muito mais coloridas e, em geral, divertidas. É tudo muito rápido, sensível ao toque e interativo. Apesar de não ser a representação da realidade os olhos dos alunos de todas as idades e níveis de educação anseiam por ver telas e monitores que respondem a seus anseios e suas necessidades. E tem, à distância de um toque do indicador, a “resposta” para todas as suas necessidades.¹

O professor, que muitas vezes não passa de um carcereiro de alunos, tem que garantir o acesso à comunicação num ambiente restrito. A sala de aula muitas vezes é um retângulo fechado de concreto que separa os alunos do mundo com um carrasco à frente (FONCECA, 1993).

Se por um lado as aulas são maçantes, por outro as pessoas em geral, muito diferente do que pensamos, não se sentem repelidas pelo saber que no mundo de hoje ele não é só poder, mas uma das maiores preocupações dos produtores de conteúdo midiático. Então, qual o motivo dos alunos sentirem aversão à escola? É que independentemente das pessoas gostarem de conhecimento não se sentem atraídas pelo formato que o mesmo é transmitido. Mas como resolvermos este paradoxo? Talvez a resposta esteja próxima.

O principal fator de identificação do público com o conhecimento disseminado fora da escola é o formato. A forma como a informação é transmitida determina de maneira direta a absorção do conteúdo, mas não só isso. Para além da capacidade de memorização e apreensão do saber está a

capacidade de utilizá-lo no mundo (PALANGANA, 2002). Em disciplinas relacionadas a conhecimentos práticos a relação é direta. Um estudante de matemática, química e física deve enxergar no seu mundo aquilo que lhe é ensinado em sala de aula. Já em conteúdos das Ciências Humanas não aplicadas a relação é mais difícil. Em nossa área de conhecimento, a História, onde reside a praticidade do conteúdo?

É na formação de cidadãos que reside a função da História. Nos ensinos médio e fundamental nossa ciência se presta a desenvolver a crítica social estabelecida sobre a vivência dos nossos antepassados (CARDOSO, 2007). Descortinamos o passado não para traçarmos um futuro, a História não se propõe a criar projetos, intentamos em desvendar a dinâmica social e, ao transmitir este conteúdo aos alunos, mostrar a eles que movimentações similares acontecem no seu mundo presente.

Nossa pesquisa se propôs a aproximar a caixa de concreto do presente ao passado de nossa sociedade por meio de uma das formas de entretenimento mais difundidas atualmente: os *videogames*. Algumas destas obras de entretenimento são verdadeiras expressões artísticas da contemporaneidade e um excelente acesso ao conhecimento do passado e suas formas de se manifestar (NESTERIOK, 2009).

2 METODOLOGIA

Os métodos ativos utilizados na FACIG vem demonstrando que a interação entre conhecimento e aprendizado só contribui no crescimento do estudante. Colabora profundamente para a formação de um profissional atuante e desejado pelo mercado de trabalho e sociedade. Mas o que de fato significam conceitualmente métodos ativos?

Métodos ativos são formas de se ensinar um determinado conteúdo aos alunos através de simulações ou simulacros práticos das atividades que eles desempenharão no futuro, depois de formados. Esta ideia, no que tange o ensino superior é muito clara e objetiva. Se temos estudantes de engenharia civil, proporcionamos a eles entender o conteúdo através, por exemplo, na execução de um projeto prático de uma edificação que de fato provavelmente nunca irá ser construída mas, ainda assim a colaboração para o aprendizado se realiza de forma efetiva, percebendo o aluno a praticidade do conhecimento que lhe foi apresentado (ROSSO & TAGLIEBER, 1992, 38).

No que se relaciona ao conhecimento histórico o mundo está cercado de exemplos de sua utilização. Desde produções de TV, passando por livros, revistas, podcasts, vlogs, até canais de divulgação científica histórica especializada o que sabemos é: as aulas de História não são as formas mais populares de contato com o saber histórico. E o que fazer para tornar esta realidade menos perversa aos professores da área?

A sentença “se não pode contra ele, junte-se a ele” é válida. Nós, professores de História, não podemos nos manter isolados do mundo. Grupos sociais, sociedades e até civilizações não mantiveram sua existência permanecendo fechados neles mesmos. Se o mundo mudou, as formas de nos comunicar e entreter também mudaram e, é papel nosso enquanto educadores, buscar novos caminhos que permitam aos alunos acesso ao conhecimento. Mas quais são as estratégias possíveis nos dias atuais?

Há uma extensa gama de opções de acesso ao conhecimento histórico e os jogos eletrônicos são uma delas. Eles estão presentes em consoles (*XBOX*, *PlayStation*), as ferramentas mais especializadas do mercado, passando por tablets e smartphones, que tem um carácter mais casual no que diz respeito a utilização dos jogos. Enfim, todas as pessoas hoje tem a possibilidade de se divertir vivendo outras situações do seu cotidiano, tempos históricos que não são o seu e até mesmo perfis muito diferentes de si mesmas. Lidam com personagens e situações que são tão interativos quanto o ambiente que se propõe o ensino praticado por meio dos métodos ativos. Criam mundos, novas vidas e a experimentam durante horas, dias, meses, e até mesmo anos. Não poderíamos deixar de lado essa oportunidade de imersão (DUBIELA, 2008, 20 a 38). Contudo como utilizar os jogos eletrônicos em sala de aula?

Esta não é uma reflexão recente. Vem sendo feita por vários pesquisadores pelo mundo, inclusive aqui no Brasil. Santaella e Feitoza (SANTAELLA & FEITOSA, 2009) publicaram um valiosíssimo trabalho intitulado **Mapa do Jogo**. Trata-se de uma coletânea de trabalhos que se preocupam em conceituar e apontar tendências no mundo dos jogos de videogame. Nosso trabalho partiu de indagações parecidas.

Além de definir os tipos de jogos e as maneiras que os mesmos se utilizam do passado, desenvolvemos um esboço do que seria o método de utilização dos mesmos na sala de aula. Neste sentido há uma aproximação e concepção de um novo viés do método ativo. Utilizamos uma forma

de tecnologia voltada para o entretenimento comum aos dias atuais e através dela desenvolvemos nos alunos o interesse pelo saber histórico, bem como pela sua relevância nos dias atuais.

A prática de nosso trabalho consistiu em inicialmente analisar a bibliografia relacionada ao tema para a construção de um aparato teórico com relação aos jogos e ao comportamento humano. Posteriormente utilizamos o jogo Minecraft durante o ano de 2017 em uma sala de 6º ano do ensino fundamental de forma interdisciplinar entre os conteúdos de História e Artes.

Ao final deste texto, após as observações teóricas com relação ao tema apresentamos um breve roteiro sobre a utilização de jogos eletrônicos em sala de aula.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

***Homo Ludens* e o jogo**

Para abordarmos a questão dos jogos eletrônicos na educação é importante no primeiro momento termos em mente o que vem a ser o jogo e quais são suas características principais. Nesse sentido, nosso principal referencial teórico é o do livro *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura de Johan Huizinga (2012).

Ainda no início de sua obra, o autor escreve que o jogo tem uma função social e, como tal, é suprabiológica, devendo então ser analisado em sua perspectiva histórica enquanto elemento cultural. Sabe-se que é por meio da observação dos elementos da cultura que entendemos uma sociedade uma vez que ela é a manifestação de sua visão de mundo, de si mesma e do outro.

De acordo com Huizinga (2012), o jogo apresenta algumas características fundamentais, sendo a primeira delas a própria liberdade: sua atividade é voluntária, cabendo a noção de obrigação apenas quando situado em uma dever cultural reconhecido como no culto, ritual, ou na competição. Ele também é a “[...] evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (HUIZINGA, 2012, p.11). Pode-se encontrar, por meio dessa citação, três características: o escape – já que ao sair da realidade, o sujeito não visa satisfazer suas necessidades vitais; a delimitação do tempo e do espaço, visto que faz parte do jogo a ideia lúdica de personificarmos outras vidas, habitarmos “mundos temporários” ainda que encerrados dentro do mundo habitual, o mundo que recomeça após o tempo final do jogo. Por último, a ideia de regra e ordem que devem ser respeitadas de maneira absoluta uma vez que, se quebradas, tem-se o fim do jogo.

O jogo não é um significante isolado em si mesmo, ou seja, seus aspectos se espalham para outros campos culturais: na expressão da linguagem, como competição, no direito e na guerra, na forma poética, em rituais e cultos, nas variadas formas de arte e até mesmo na filosofia – afinal, não seria a retórica aristotélica uma espécie de jogo?

Contudo, o aspecto do jogo que mais nos interessa nessa pesquisa é o seu caráter lúdico, é alcançar o estado de ludicidade do sujeito seu objetivo final. Huizinga (2012) atenta-nos a esse fator, e é principalmente o lúdico que faz os outros campos culturais referidos acima carregarem o jogo em seu cerne. Moura e Alves apontam os benefícios do lúdico quando jogamos:

[...] estamos a lidar com diferentes elementos, imagens, símbolos que exigem de nós a criatividade, a invenção, a imaginação e o faz de conta, esses elementos são acionados nas brincadeiras e representados por eles através de imagens, objetos, instrumentos variados, que tomam a vez e a forma do objeto real. [...] Nessa ação de jogar entre em cena condições e regras [...]. É nesse ato de obedecer, criar e seguir regras dentro dos jogos e brincadeiras que percebemos como estes têm um papel fundamental na construção do juízo moral da criança (MOURA & ALVES, 2009, p.142)

Ora, podemos notar que se o jogo está presente no mundo desde as comunidades primitivas, o lúdico também está. O que temos então é o jogo transformando a cultura e suas tecnologias e por elas sendo transformado. É nesse contexto que se inserem os jogos eletrônicos como ferramenta ativa de aprendizado.

Os jogos eletrônicos no ensino

As transformações da tecnologia afetam-nos diretamente, mudando nossa forma de relacionamento com outros indivíduos, nosso espaço, nossa forma de ver o mundo e de modificá-lo. Aquilo que nos cerca, mesmo nossas instituições mais sólidas e tradicionais – dentre elas a escola –,

também passam por essas mutações visto que o homem que delas faz uso, não tem a mesma mentalidade e nem as mesmas ferramentas tecnológicas que o homem de cem anos atrás.

Não obstante todas as mudanças que ocorreram/ocorrem na atualidade, a escola quer se manter intacta em suas metodologias, como um baluarte do obsoleto. Numa sociedade tão interativa como a de nossos dias, com acesso às mais diversas informações a um desbloqueio de tela, chega a ser cômico pensar que a escola é o único local de acesso ao conhecimento (e aqui, refiro-me ao conhecimento voltado para o aspecto acadêmico), e que os professores são seus únicos detentores.

Em um primeiro momento, mesmo com um olhar superficial, pode-se destacar alguns problemas em torno das instituições de ensino e docentes: como já dito, a recusa em assimilar a tecnologia a seu favor; o professor não utilizar recursos inovadores e que despertem a atenção de seus alunos; acreditar que os discentes só aprendem de maneira linear; não levar em consideração que o lúdico também é importante para o desenvolvimento cognitivo. A escola se recusa a olhar o discente em seu espaço doméstico, a analisar as formas que este entra em contato com as mais diversas informações e com o mundo. Se a tecnologia transformou a mecânica das relações sociais e da difusão do conhecimento, também alterou as maneiras que utilizamos nosso tempo de lazer e de socialização.

Esse enrijecimento das instituições escolares em relação ao uso de novos aparatos tecnológicos em seu meio não é algo tão recente. Kenski (1996) já alertava sobre essa cultura escolar que quer permanecer imóvel em meio a um mundo que é permanentemente inundado pelo avanço tecnológico; avanço esse, que como ressaltou a autora, mudou irreversivelmente os comportamentos sociais. A escola quer continuar fazendo o fogo friccionando pedras. O autor escreveu seu artigo cerca de vinte anos atrás, e percebe-se que a discussão de forma geral não se alterou, o que mudou foram os artefatos: do disket para o pendrive; do Pager para os smartphones; de simples videogames para um simulador; de mega para terabytes. A relação com as variadas tecnologias à nossa volta só se aprofunda e, àqueles que tem mais contato com essas, são os atuais adolescentes que já nasceram conectados.

Prova dessa conexão é a extrema familiaridade que tem com os jogos eletrônicos. Pecchininder (apud ALVES, 2008, p. 05) detecta uma nova “espécie”, o *homu game* que é “integrado a uma realidade tecnológica, mais autônomo e independente, que se constitui em uma hibridação entre o console, o software, a mente que joga e o jogador que ativa tudo”. Já Murray, olha esse indivíduo e o nomeia como *interator*, uma vez que esse sujeito ao jogar, cria novos caminhos e está atento a diversas possibilidades, criticando sua realidade de uma maneira não-linear.

Endossando essa argumentação, Ferreira e Couto Júnior (2009) avaliam de uma maneira clara que as ações culturais de uma determinada sociedade são próprias de seu tempo, não cabendo à escola dizer que um determinado método, de geração passada, cabe ao novo indivíduo; muito mais eficiente seria a mesma se adequar a um novo pensamento para continuar a sua trajetória como aquela que liga – como uma ponte – o discente ao conhecimento. Segundo os autores, a reapropriação e resignificação dos jogos eletrônicos no ambiente escolar seria mais sábio do que simplesmente excluí-los.

Contudo, para que isso aconteça, é necessário desconstruir a imagem negativa que a maioria dos docentes tem em relação aos videogames de uma maneira geral. Moura e Alves (2009) destacam que os principais motivos para esse preconceito em relação aos jogos eletrônicos vindo dos professores está na exclusão digital desses. Essa exclusão é provocada não só pela diferença da faixa etária entre aluno/professor, mas também pela falta de atualização profissional e pelo desinteresse. A última causa abre espaço para a criação de falácias em torno dos games, tais quais: alienação dos adolescentes, aumento da violência, falta de organização, aumento do sedentarismo, etc. Como se nada disso existisse antes da invenção dos consoles.

As autoras referidas acima listaram uma série de pontos positivos que o *homo game* desenvolve ao interagir com jogos eletrônicos, entre eles: a competição saudável, a socialização, o autodomínio, obedecer limites através de regras, interação entre racional/emocional, organização, aumento da habilidade em praticar duas coisas simultaneamente, aumento do raciocínio lógico e para tomar decisões difíceis em um espaço mais curto de tempo e, é claro, proporciona o alargamento do campo criativo.

Como então a escola pode utilizar dos jogos eletrônicos em seu espaço? Segundo as autoras Moura e Alves (2009), primeiramente, ele precisa ser inserido no planejamento de aula como outras atividades, assim como fazer parte do contexto que está sendo estudado. De acordo com a reportagem do jornal “A Tarde” (2016), a professora Maria Antônia Gomes, utilizou o jogo Minecraft – sobre construir ambientes virtuais em cubos – no intuito de contar sobre a resistência dos quilombos para seus alunos em uma escola na Bahia. Antes de utilizarem o jogo, os alunos fizeram um

levantamento sobre os quilombos no estado e sobre sua história. Dessa forma, a docente incorporou o jogo dentro de um contexto.

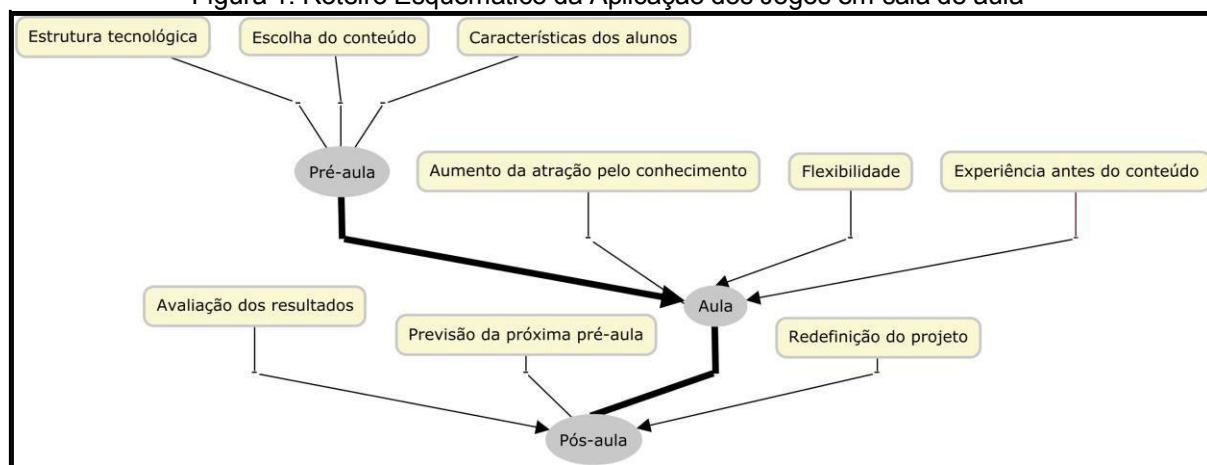
Quando a escola opta pela formação continuada de seus professores e esses mostram-se abertos para novas formas de ensino, a comunicação com os alunos ocorre de maneira mais fluida, trabalhando não só o conteúdo de forma racional mas também abrindo espaço para o lúdico. Meira – professor de psicologia na UFPE –, relatou para o portal UOL (2012), que os jogos devem ser utilizados para abrir a comunicação entre docentes – discentes e o conteúdo e que, para atrair a atenção dos adolescentes, é necessário que os jogos não sejam apenas de cunho pedagógico e disciplinar, mas que adotem a mecânica clássica dos jogos comerciais; o professor deu como exemplo um jogo desenvolvido pela OJE (Olimpíada de Jogos digitais e Educação), no qual o aluno deve atirar nas bactérias que estão no corpo humano.

A trajetória é longa, mas como aqui demonstrado, não é impossível. Alves (2008) corrobora com essa perspectiva e enfatiza que a escola deve enxergar os jogos eletrônicos como um “fenômeno cultural” dessa nova geração e parar de tratá-los de forma tão maniqueísta.

Breve roteiro prático:

Como forma de tornar mais didática a apresentação de nosso roteiro produzimos o esquema a seguir. Os elementos em cinza correspondem às etapas e os que se ligam a eles são os passos a serem seguidos para o bom andamento do trabalho.

Figura 1: Roteiro Esquemático da Aplicação dos Jogos em sala de aula



Pré-aula: Todos os conteúdos podem ser aplicados e desenvolvidos por meio de jogos. Uma breve pesquisa na internet é capaz de apontar vários softwares que atendem à diferentes disciplinas. A preferência, como citado acima, deve ser pelos que se apresentem menos como ferramenta pedagógica e mais como entretenimento. Para cada jogo é necessária uma estrutura. Alguns jogos só podem ser utilizados com cada aluno em um computador por exemplo. Turmas mais agitadas tendem a ter mais dificuldades em trabalhar com mais de um aluno por computador, ao passo que alunos com um perfil mais disperso quase nunca chegam ao objetivo trabalhando sozinhos.

Aula: Além do professor se ater ao fato de que o planejamento não é algo fixo, deve se preocupar com a experiência em si. Os alunos devem perceber com clareza a função do que estão fazendo. A disciplina a qual a aula se destina o tempo todo deve ser referenciada. Ainda assim, o processo não pode se tornar muito massante. Se o for, não será diferente das aulas em formato convencional.

Pós-aula: Após a aplicação do projeto em sala de aula algumas considerações devem ser feitas. Primeiro devemos ter a percepção do que o formato contribuiu para o aprendizado. É importante observarmos principalmente a recepção dos alunos e o quanto o conteúdo se tornou mais fácil de ser absorvido e posto em prática. Além disso mudanças de rumo são saudáveis. É sempre bom termos em mãos quantos ferramentas forem possíveis. Talvez outro jogo ou outra forma de trabalhar o mesmo jogo. Finalmente, com as informações em mãos, é o momento de se preparar a próxima aula, programando o conteúdo intercalado com a ferramenta digital.

4 CONCLUSÃO

Como pudemos perceber o ensino não só de História, mas de todas as outras áreas de conhecimento, deve passar por mudanças drásticas ou incorreram no maior pecado que se pode cometer em educação: não falar a mesma língua de seus alunos. Nesta educação sem comunicação as propostas de aprendizagem são pouco efetivas pois objetivam o nível da transposição didática. Esta mão é uma tarefa de responsabilidade apenas dos discentes, mas também de toda a estrutura responsável pela formação dos cidadãos.

Todo o processo para se desenvolver esta nova forma de ensinar é trabalhoso e requer o convencimento e a conscientização de todos os envolvidos. Dos pais, que estão acostumados ao ensino tradicional que envolve material didático impresso, estrutura escolar e professor, dos professores, que foram em sua maioria formados em instituições com o formato tradicional de ensino, as próprias instituições de ensino que foram construídas dentro dos mesmos moldes. Por fim, e menos avessos que os anteriores, os alunos, que vivem num mundo que se comunica de uma forma e ao entrar na escola encontram o mesmo formato de sala e método de ensino criado pelos jesuítas há quase 500 anos.

5 REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Revista Educação, Formação & Tecnologias**, vol. 1 (2), 2008. Acessado em 03/10/2017. https://www.institutoclaro.org.br/uploads/relacoesentrejogosdigitais_lynnalves.pdf.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Obras escolhidas**, I. São Paulo: Brasiliense, 1985.

CARDOSO, Oldimar Pontes. **A didática da Histórica e o slogan da formação de cidadãos**. Tese de Doutorado. São Paulo: Faculdade de Educação, 2007.

DUBIELA, Rafael Pereira. **A utilização de narrativas embutidas no auxílio da narrativa da histórica nos jogos eletrônicos informatizados**. Dissertação de Mestrado. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2008.

FERREIRA, Helenice Mirabelli Casino; COUTO JÚNIOR, Dilton R. do. **Jogos eletrônicos e educação: um diálogo possível com a escola**. Acessado em 03/10/2017. <http://www.ufsj.edu.br/portal-repositorio/File/Vertentes/Helenice%20e%20Dilton.pdf>

FONCECA, Selva G. **Caminhos da história ensinada**. São Paulo: Papyrus, 1993.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

KENSKI, Vani Moreira. **O ensino e os recursos didáticos em uma sociedade cheia de tecnologias**. In.: VEIGA, Ilma P. Alencastro (org). Didática: o ensino e suas relações. Campinas, SP: Papyrus, 1996.

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In:

SANTAELLA, Lúcia. FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

PALANGANA, Isilda Campaner. Et al. Acerca da relação entre ensino, aprendizagem e desenvolvimento.

Revista Portuguesa de Educação, 2002, pp. 111-128.

ROSSO, Ademir José e TAGLIEBER, José Erno. Métodos Ativos e Atividades de Ensino. **Revista Perspectiva** 17, 1992. pp 37-46.

SANTAELLA, Lúcia. FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTOS, Ana Paula. Game facilita aprendizado de alunos na rede estadual. **A Tarde**, 21 jul. 2016. Acessado em 08/10/2017. <http://atarde.uol.com.br/bahia/salvador/noticias/1788248-game-facilita-aprendizado-de-alunos-na-rede-estadual>.

SETTON, Maria da Graça Jacintho. Família, escola e mídia: um campo com novas configurações. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 28, n.1, 107-116, jan/jun. 2002.

SMOSINSKI, S. Jogos eletrônicos podem auxiliar nos estudos, mas não devem ser muito didáticos. **UOU Educação**, 24 ago. 2012. Acessado em 08/10/2017.
<http://educacao.uol.com.br/noticias/2012/08/24/jogos-eletronicos-podem-auxiliar-nos-estudos-mas-nao-devem-ser-muito-didaticos.html>