



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES  
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA**

PAULA KATHERINE TARQUINO

**JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA**

Uma abordagem do jogo *Caesar III* como construção do conhecimento histórico

João Pessoa – Paraíba  
2017

PAULA KATHERINE TARQUINO

## **JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA**

Uma abordagem do jogo *Caesar III* como construção do conhecimento histórico

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em História, do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal da Paraíba, em cumprimento às exigências da disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Suelídia Maria Calaça.

João Pessoa, 21 de maio de 2017.

PAULA KATHERINE TARQUINO

**JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA**

Uma abordagem do jogo *Caesar III* como construção do conhecimento histórico

FOLHA DE APROVAÇÃO DE TRABALHO ACADÊMICO



Prof<sup>a</sup> Dra. Suelídia Maria Calaça  
(UFPB – DME)  
Orientadora



Prof<sup>a</sup> Dra. Priscilla Gontijo Leite  
(UFPB – DH)  
Leitora



Prof<sup>o</sup> Dr. Paulo Maia  
(UFPB – DH)  
Coordenador do Seminário

Dedico este trabalho a todos os professores, principalmente da escola pública, que através das suas práticas docentes lutam continuamente contra as adversidades cotidianas para transformar a realidade de seus alunos.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, eu gostaria de agradecer à minha família pelo ilimitado apoio durante o curso e principalmente, nessa reta final, no desenvolvimento da monografia, momento em que nos tornamos um pouco ausentes das nossas obrigações familiares e um tanto estressados, e que com a compreensão dos nossos entes mais próximos o caminho a ser percorrido se torna menos nebuloso.

Um agradecimento especial à minha filha Sofia, a pessoa mais importante da minha vida, que através da sua alegria e inocência me dá a motivação para continuar lutando pelos meus objetivos.

Agradeço à minha orientadora Suelídia Maria Calaça por ter sido a primeira pessoa a acreditar no meu trabalho, pelas sábias e acertadas sugestões durante o desenvolvimento da pesquisa e pela riquíssima experiência que me propôs durante as disciplinas Estágio Supervisionado I e II, fundamental para meu interesse em fazer pesquisa no contexto escolar.

À professora Regina Célia Gonçalves que ministrou de forma maravilhosa a disciplina Metodologia da História II, fundamental para o meu primeiro contato crítico com meu objeto de estudo. Além disso, não é exagero afirmar que como pessoa, historiadora e professora é um exemplo a ser seguido e sempre será lembrada com muito carinho na minha prática profissional.

Aos professores Ângelo Emílio e Damião de Lima que me proporcionaram a enriquecedora experiência de fazer parte do Pibid. A minha permanência nesse programa reafirmou o meu interesse pela sala de aula e as frequentes reuniões guiadas por estes professores contribuíram definitivamente para minha formação acadêmica e profissional.

À professora Priscila Gontijo Leite que fez uma leitura atenta e crítica do meu trabalho, o que contribuiu para melhorar o texto final.

A todos os professores do curso de Licenciatura em História que fizeram parte da minha jornada e contribuíram para minha formação acadêmica.

E por último, e não menos importante, aos profissionais e alunos da Escola Padre Hildon Bandeira que abriram as portas com entusiasmo para eu desenvolver essa pesquisa. Um agradecimento especial à professora de História, Diana França, que apoiou e acompanhou as atividades realizadas com seus alunos.

*“Jamais tento ensinar algo a meus alunos. Tento apenas criar um ambiente em que eles possam aprender.”*

*(Albert Einstein)*

## RESUMO

TARQUINO, Paula Katherine. **Jogos digitais no ensino de História: uma abordagem do jogo *Caesar III* como construção do conhecimento histórico**. João Pessoa: UFPB, 2017. (Monografia)

Esta pesquisa tem como principal objetivo investigar o potencial do jogo digital enquanto material didático-pedagógico para o ensino de História. Para tanto, foi utilizado o jogo *Caesar III* com turmas do 1º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Padre Hildon Bandeira, João Pessoa, Paraíba, Brasil. Os dados analisados sinalizam que o jogo digital, quando corretamente aplicado como ferramenta de ensino, pode se tornar um recurso precioso em favor de um processo de ensino-aprendizagem mais eficiente e em sintonia com o mundo tecnológico em que vivemos. Por ser um meio de entretenimento, esta ferramenta oferece ao professor um acesso direto ao universo digital do jovem aprendiz, colocando-o em linha direta com as novas formas de pensar e construir o mundo. Apesar do presente estudo apresentar a existência de fortes indícios em favor da eficiência do jogo digital em sala-de-aula, uma pesquisa com maior abrangência e profundidade poderá revelar outras potencialidades que poderão ser exploradas em favor de um ensino de História mais realista e motivador.

Palavras-chave: Ensino de História, Jogos Digitais, Civilização Romana.

## ABSTRACT

TARQUINO, Paula Katherine. **Digital games in the teaching of History: an approach using the game *Caesar III* as a tool to construct historical knowledge.** João Pessoa: UFPB, 2017. (Monograph)

The main objective of this research is to investigate the digital game potential in the teaching of History. To do so, the game *Caesar III* was used with 1st-year High School students from Padre Hildon Bandeira, a State School in João Pessoa, Paraíba, Brazil. The results indicate that the digital game, when properly used as a teaching tool, can actually work as a precious resource favoring a more efficient teaching-learning process and in tune with the technological world we all live in. As a way of entertainment, this teaching tool offers teachers a direct access into the digital universe of young learners, which, in turn, place him/her in line with the new ways to think about and construct the world. The current study reveals that there exist significant and substantial positive aspects in favor of the digital game in the classroom. However, a wider and deeper research should reveal other potentialities yet to be explored in favor of a more realistic and motivating History teaching process.

Keywords: Teaching of History, Digital Games, Ancient Roman Civilization



## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Faixa etária dos sujeitos da pesquisa

Tabela 2.1 – Bairros de origem dos sujeitos da pesquisa

Tabela 2.2 – Bairros de origem dos sujeitos da pesquisa

Tabela 3 – Composição familiar dos sujeitos da pesquisa

Tabela 4 – Eletrônicos que os sujeitos da pesquisa possuem

Tabela 5.1 – Atividades de lazer praticadas pelos sujeitos da pesquisa

Tabela 5.2 – Atividades de lazer praticadas pelos sujeitos da pesquisa

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1. JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA	12
1.1 O conhecimento histórico entre a mídia e a sala de aula	12
1.2 Os jogos digitais em contexto de aprendizagem escolar	15
1.3 O processo de aprendizagem: as contribuições de Vygotsky e Ausubel	19
2. OS JOGOS DIGITAIS E SUAS POSSIBILIDADES DE APRENDIZAGENS	22
2.1 O conceito de jogo digital: delimitando o objeto de pesquisa	23
2.2 Delineando <i>Caesar III</i> para não <i>gamers</i>	25
2.3 As possibilidades de aprendizagem em <i>Caesar III</i>	30
3. CONHECENDO O CAMPO DE PESQUISA E SEUS SUJEITOS	34
3.1 A hipótese e os objetivos do trabalho	35
3.2 Metodologia da pesquisa	36
3.3 O campo de pesquisa	39
3.4 Os sujeitos da pesquisa	42
4. O JOGO <i>CAESAR III</i> NO CONTEXTO ESCOLAR	48
4.1 Conhecendo os alunos e seu conhecimento acerca da Civilização Romana	48
4.2 Construindo uma província romana em <i>Caesar III</i>	51
4.3 Organizando os saberes aprendidos	53
4.4 Conhecendo os aspectos socioculturais da Civilização Romana em <i>Caesar III</i>	55
4.5 Identificando aprendizagens a partir da produção textual	59
CONSIDERAÇÕES FINAIS	61
REFERÊNCIAS	63
ANEXO A	64
ANEXO B	66
ANEXO C	67
ANEXO D	69