

A História da Vinda dos Imigrantes Alemães para Santa Catarina Experienciada num Jogo Digital

The History of the Arrival of German Immigrants to Santa Catarina Experienced in a Digital Game

Adilson Vahldick¹, Murilo Goedert¹

¹ Departamento de Engenharia de Software
Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)
Ibirama – SC – Brasil

adilson.vahldick@udesc.br, murilogoedert@gmail.com

Abstract. Introduction: History teaching often prioritizes memorization of facts, neglecting students' connection with the historical context and their reality. In this context, the use of digital games emerges as an alternative to make learning more engaging and meaningful. This article presents an educational digital game about German immigration to Santa Catarina in the 19th century. **Objective:** To develop and validate a digital game as an educational tool for teaching History. **Methodology:** The game, developed in Unity, was tested with ninth-grade students, who completed pre- and post-tests and evaluated usability and player experience using MEEGA+. **Results:** There was a significant improvement in learning, and the game was considered easy to use and attractive, although some students found it less challenging and immersive, most students learned by having fun.

Keywords History game, Digital game, First-person adventure.

Resumo. Introdução: O ensino de História muitas vezes prioriza a memorização de fatos, negligenciando a conexão dos alunos com o contexto histórico e sua realidade. Diante disso, o uso de jogos digitais surge como uma alternativa para tornar o aprendizado mais envolvente e significativo. Esse artigo apresenta um jogo digital educativo sobre a imigração alemã para Santa Catarina no século XIX. **Objetivo:** Desenvolver e validar um jogo digital como ferramenta educativa para o ensino de História. **Metodologia:** O jogo, desenvolvido na Unity, foi testado com alunos do nono ano, que realizaram pré e pós-testes e avaliaram a usabilidade e experiência de jogador com o MEEGA+. **Resultados:** Houve melhora significativa na aprendizagem, e o jogo foi considerado fácil de usar e atraente, embora alguns alunos o achassem pouco desafiador e imersivo, a maioria aprendeu se divertindo.

Palavras-Chave Jogo de história, Jogo digital, Aventura em primeira pessoa.

1. Introdução

Para reforçar o caráter formativo na História da constituição da identidade, da cidadania, do reconhecimento do outro, do respeito à pluralidade cultural e da defesa do fortalecimento da democracia, a disciplina de Estudos Sociais foi dividida em Geografia e História em 1997 com a implantação dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN)

[Silva and Fonseca 2010]. Entretanto, o ensino de História na escola tradicional tem como propósito a acumulação de informações e a organização mecânica dos fatos em causas e consequências, negligenciando e desvalorizando as experiências cotidianas e as práticas sociais dos alunos [Caimi 2006]. Os alunos têm dificuldade em dar sentido a informações que não fazem parte de seu cotidiano, seja por razões sociais, culturais ou econômicas [Seffner 2018].

O uso de jogos digitais no ensino de História pode aproximar o aprendizado da cultura dos alunos do século XXI, aproveitando sua familiaridade com as tecnologias contemporâneas para tornar o ensino mais relevante e conectado ao seu cotidiano [Silva 2024]. O aprendizado em História exige que o aluno se desloque no tempo, “mergulhado” em um período específico, vivenciando e compreendendo as decisões dentro das condições disponíveis naquele contexto [Pereira and Giacomoni 2018]. Os jogos digitais são uma ferramenta eficiente no processo de ensino-aprendizagem, pois facilitam o acesso ao conhecimento e a dinamização do aprendizado, aliados a uma atividade prazerosa, que é jogar [Baratto et al. 2018]. As simulações e os jogos oferecem grandes contribuições ao ensino de História, destacando-se por sua capacidade de imergir os jogadores em contextos históricos. Essa imersão ajuda a reduzir a visão retrospectiva que pode distorcer as interpretações históricas, além de proporcionar modelos explicativos sólidos e coerentes sobre os sistemas históricos [McCall 2016].

Portanto, a proposta de utilizar jogos digitais surge como uma solução para aproximar o ensino de História da realidade dos alunos, promovendo uma experiência de aprendizagem mais envolvente e significativa, ao mesmo tempo em que desenvolve habilidades como a resolução de problemas, o pensamento crítico e a colaboração. O presente trabalho faz parte de uma trilogia de jogos digitais, visando apresentar a colonização da cidade de Ibirama/SC desde a imigração dos alemães até a chegada dos colonizadores na cidade. O primeiro jogo desenvolvido foi o último da trilogia e publicado em [Vahldick and Giachini 2020], onde o aluno vivenciava as três primeiras décadas da colonização da cidade. O presente trabalho apresenta o primeiro jogo da trilogia, abordando a imigração alemã para Santa Catarina, validado em uma turma do nono ano do Ensino Fundamental.

Em uma revisão sistemática de 102 jogos [Silva et al. 2017] que poderiam ser usados no processo de ensino-aprendizagem de História, apenas nove deles retratavam a história do Brasil. Apesar da necessidade de atualizar essa revisão, na SBGames, desde 2018 foram publicados 7 trabalhos apresentando jogos digitais ou de tabuleiro com suas implementações ou somente concepções para o assunto de história brasileira. Pode-se observar que ainda há poucas iniciativas que exploram a criação de jogos de história no Brasil. Logo, o desenvolvimento desse jogo visa não apenas ampliar o acesso a recursos didáticos que abordem a história nacional, mas também promover uma maior identificação dos estudantes com sua própria cultura e patrimônio histórico.

Este artigo está organizado em: Seção 2 apresenta o resumo histórico do tema abordado no jogo. A Seção 3 resume a metodologia utilizada. Na Seção 4 é apresentada a concepção e o projeto do jogo. Na Seção 5 são discutidos os resultados do experimento. Por fim, a Seção 6 apresenta as conclusões e resume a proposta para melhoria do jogo.

2. Resumo Histórico da Imigração Alemã para Santa Catarina

O movimento migratório dos alemães para Santa Catarina no século XIX foi motivado por uma combinação de fatores políticos, econômicos e sociais. Na Alemanha, a situação socioeconômica desfavorável desempenhou um papel fundamental na decisão dos alemães de buscar novas oportunidades em terras estrangeiras [Amado 1976]. Além disso, a falta de terras disponíveis para a população em crescimento e a concentração de terras nas mãos de poucos proprietários também contribuíram para a decisão de deixar a Alemanha em busca de novas oportunidades em terras estrangeiras [Magalhães 1993].

No Brasil, o governo e empresas de colonização promoveram ativamente o país como um destino promissor para os imigrantes, destacando as terras férteis e as vantagens econômicas que o Brasil oferecia [Amado 1976]. A política de imigração brasileira visava atrair imigrantes europeus para colonizar áreas desocupadas e desenvolver a economia agrícola do país. Essa política geralmente utilizava-se do uso de propaganda impressa, distribuída em vários países da Europa [Magalhães 1993].

A chegada dos imigrantes alemães à cidade de Desterro (atual Florianópolis), em Santa Catarina, é um evento histórico marcante que ocorreu no século XIX. Os primeiros imigrantes alemães chegaram ao Brasil em 1824, mas o desembarque em Desterro aconteceu em 1828, quando um grupo de imigrantes foi direcionado para a região. Eles enfrentaram dificuldades iniciais, como a adaptação ao clima e ao solo, além da falta de infraestrutura adequada para recebê-los. O governo brasileiro ofereceu terras e incentivos, como o pagamento de diárias durante o primeiro ano, para estimular a fixação desses colonos. No entanto, muitos imigrantes acabaram se deslocando para o interior do estado, onde fundaram colônias como São Pedro de Alcântara, a primeira colônia alemã em Santa Catarina [Klug 2005].

3. Metodologia

Para o desenvolvimento dessa pesquisa, contou-se com o apoio de um professor de história do Ensino Fundamental II, que indicou material bibliográfico e auxiliou na criação dos testes. Também já estabeleceu a turma, o período e o protocolo de validação do jogo.

Em seguida, foram coletadas informações sobre o desenvolvimento de jogos sérios de história em relação às suas particularidades pedagógicas e estudados alguns jogos similares. Depois, houve um estudo técnico sobre o desenvolvimento de jogos quanto às ferramentas e métodos. Com base nessas informações, foi decidido desenvolver um jogo de ação e definidos o enredo, os personagens, os desafios do jogo e a estética. O jogo foi desenvolvido com Unity usando programação em C#. O jogo desenvolvido passou por testes de usabilidade e garantia da qualidade pela equipe do Laboratório de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos Sérios e para Entretenimento (GameLab).

O protocolo de validação do jogo foi determinado da seguinte forma (Figura 1): o professor não lecionou qualquer aula sobre o assunto para uma turma de 17 alunos do nono ano do Ensino Fundamental. Em uma aula foi realizada a validação do jogo: (1) dez minutos foram alocados para a aplicação de cada um dos testes (pré e pós) com 10 questões de múltipla escolha, que variavam sua ordem, tanto nas questões quanto nas respostas; (2) os alunos experimentaram o jogo durante trinta minutos individualmente

em cada computador; (3) ao final, os alunos responderam um inquérito com 32 itens baseado no MEEGA+ [Petri and von Wangenheim 2019] visando avaliar a usabilidade e experiência do jogo. Esse inquérito também tinha uma questão em aberto: “O que poderia ser melhorado no jogo?”. Cada um dos itens estava na escala *Likert* em cinco níveis de concordância (discordo totalmente (-2) a concordo totalmente (+2)). O pré-teste teve o objetivo de medir o grau de conhecimento prévio dos alunos em relação aos conceitos abordados, conforme a ser descrito na seção 5.1. O pós-teste tinha a intenção de verificar o quanto o jogo contribuiu no conhecimento adquirido pelos alunos.

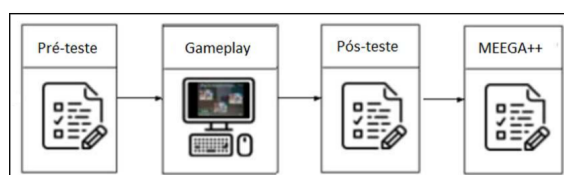


Figura 1. Protocolo de validação

4. Trabalhos relacionados

Como já mencionado na introdução, são poucos os jogos disponíveis no ensino de História sobre o contexto histórico brasileiro. Foram usados três trabalhos que serviram de inspiração para o jogo desenvolvido neste artigo. Todos eles são jogos de aventura com perspectiva em terceira pessoa (pois não foram encontrados em primeira pessoa), onde seus trabalhos descrevem as tarefas realizadas dentro do jogo.

O jogo “Brasil Ball” [Souza et al. 2016] foi desenvolvido em 2D com sete fases, e cobre a história desde Portugal se transformando em um grande império até a instalação do Regime Militar. O jogador assume diversos tipos de personagens de acordo com a fase, por exemplo, como um soldado português, como um revoltoso da Cabanagem, ou como um soldado brasileiro. Cada fase possui uma missão, mas todas elas são bem variadas. Por exemplo, escapar para o mato sem ser visto, escoltar um carregamento até uma missão jesuíta, e eliminar inimigos. Durante o percurso, o jogador vai acessando pergaminhos que contam parte da história referente à fase em questão. O artigo apresenta uma avaliação da qualidade do jogo sem uso de instrumentos validados.

O jogo “Marabá” [Teixeira et al. 2016] foi desenvolvido em 3D, com duas fases, retratando a história da fundação da cidade de Marabá. O jogador controla o Velho Chico (Francisco Coelho da Silva) que foi um seringueiro e instalou um estabelecimento comercial no local de fundação da cidade em 1906. A tarefa do jogador é eliminar esqueletos, que são representados como espíritos de antigos exploradores e indígenas. Na primeira fase, cada esqueleto derrotado é convertido em uma semente de caucho, que deve ser plantada, pois o objetivo final é o reflorestamento com essa árvore. Na segunda fase, ao derrotar todos os esqueletos, é construído o comércio. O artigo apresenta uma avaliação da qualidade do jogo usando o MEEGA+ [Petri and von Wangenheim 2019].

O jogo “Turista do Tempo” [Santos et al. 2021] também foi desenvolvido em 3D, com 17 fases (no artigo descrevem-se implementadas as 3 primeiras), abordando a história do Rio Grande do Norte. O jogo acontece em dois tempos: no presente e no passado. No presente, o jogador assume o papel de turista, e quando passa próximo a um ponto turístico, ele é teletransportado ao passado relacionado a fatos históricos sobre o local, e

assume um personagem da época, por exemplo, um marujo na fase 1, e um índio nas fases 2 e 3. As tarefas são baseadas em combates, usando carabinas, arco e flechas, ou facas e espadas. O artigo apresenta uma avaliação da qualidade do jogo sem uso de instrumentos validados.

Os trabalhos acima evidenciam alguns pontos a serem considerados no desenvolvimento desse jogo: (1) tarefas que contextualizam os eventos históricos de forma interativa; (2) missões variadas com a integração de elementos narrativos históricos; e (3) uso de ambientes 3D para a imersão em contextos históricos específicos. Em contrapartida, nesse trabalho foi adotada uma metodologia que avalia a aprendizagem, e por isso, houve uma preocupação maior no desenvolvimento da relação entre os elementos do jogo com os conceitos a serem ensinados.

5. Die Kolonie

5.1. Concepção do jogo

O jogo é do gênero aventura em primeira pessoa e foi batizado como *Die Kolonie* (a colônia, em alemão). O jogo aborda o período desde o momento em que os alemães recebem um convite de D. João VI para imigrar ao Brasil até o momento da montagem da caravana que vai partir de São Pedro de Alcântara, na província de SC, para desbravar o interior do estado. O jogador controla um imigrante que deve resolver tarefas para concluir as missões e evoluir no jogo. Na Tabela 1 são ilustrados os conceitos abordados no jogo, sendo definidos pelo professor de história da turma em que foi aplicado o jogo.

Tabela 1. Conceitos abordados no jogo

#	Assunto
01	Imperialismo no Brasil no século XIX
02	Motivações da imigração de europeus para o Brasil
03	Nome da cidade portuária em SC
04	Nome da primeira cidade colônia alemã em SC
05	Nome da embarcação responsável pelo traslado
06	Nome da capital da província de SC
07	Atividades econômicas exercidas pelos imigrantes que chegaram em SC
08	Religião praticada pelos imigrantes alemães
09	Ano de chegada dos primeiros imigrantes alemães em SC
10	Moeda do Brasil no século XIX

Com base nesses conceitos a serem abordados, o jogo foi organizado em duas fases: a primeira na Alemanha e a segunda na província de SC. Na Tabela 2 são apresentadas essas fases com o local, as tarefas, e quais conceitos da Tabela 1 estão sendo tratados na tarefa.

5.2. Projeto do jogo

O jogo está disponível em Windows 64 bits para download em <https://www.udesc.br/ceavi/gamelab/tccs/murilogoedert>. Serão apresentadas algumas figuras da primeira fase que são a base para todo o jogo.

A Figura 2.1 ilustra uma visão inicial do jogo, onde o imigrante começa em um vilarejo da Alemanha. Pode-se observar no centro inferior da tela, um mentor, chamado Fritz, que vai interagindo com o jogador, tanto contando um pouco dos fatos cotidianos da época, quanto fornecendo tarefas. Na Figura 2.2 é apresentada a aparência de quando é fornecida uma tarefa: os objetivos ficam expostos na parte superior direita da tela.

Tabela 2. Organização do jogo

Fase	Local	Missão	Conceitos	Tarefa
1	Vilarejo na Baviera	1	1 e 2	O jogador busca pergaminhos pelo vilarejo. A narrativa incorpora a ideia de publicidade do império brasileiro, destacando anúncios espalhados na Europa para atrair imigrantes. Ao encontrar os três pergaminhos, um convite é exibido na tela.
		2		O jogador deve buscar por recursos valiosos. A tarefa envolve explorar áreas específicas do jogo para extrair pedras preciosas. Neste desafio é introduzido o conceito dos problemas econômicos vividos pelos europeus na época. O protagonista precisa minerar algumas pedras preciosas para pagar sua viagem.
	Bergantim Marquês de Viana	3	5	O jogador é encarregado de montar o quebra-cabeças com a ilustração do "Bergantim Marquês de Viana", que era nome da embarcação que levou os primeiros colonizadores até o porto de Desterro na antiga província de Santa Catarina.
2	Desterro	4	3, 6, 9 e 10	O protagonista precisa encontrar e falar com o agente de imigração do Império Brasileiro. Ao encontrá-lo, o agente entrega 160 réis como diária, uma prática do governo da província para incentivar os colonos.
		5	3 e 6	O jogador é encarregado de montar um quebra-cabeças que exibe uma pintura da cidade de Desterro, de autoria do pintor alemão Joseph Bruggemann.
		6	7	O agente de imigração solicita para encontrar ferramentas agrícolas que serão usadas no seu trabalho diário.
		7	4 e 8	O agente de imigração solicita para viajar até São Pedro de Alcântara. Lá deve construir uma capela e se juntar a caravana que vai explorar o interior da província.
	São Pedro de Alcântara	8	4	O jogador monta um quebra-cabeças com a cidade de São Pedro de Alcântara.

Nesse caso, o jogador precisa encontrar os três fragmentos de um pergaminho. Pode-se notar alguns pontos cor-de-rosa na imagem: são faíscas que podem auxiliar o jogador a encontrá-los no vilarejo. E quando o jogador aponta para um objeto que precisa ser coletado (como na Figura 2.2) ou em um personagem com quem precisa interagir (como na Figura 2.3), então aparece uma mensagem sobre o objeto para o jogador pressionar a tecla [F]. Na Figura 2.4 está exibido o convite de Dom João VI após a conclusão da busca.



Figura 2. 1-Primeira tela do jogo. 2-Primeira tarefa do jogador. 3-Interação com um personagem do jogo. 4-Conclusão da busca dos fragmentos.

A Figura 3.1 apresenta a evolução do jogador na missão 2, de posse da picareta deve minerar pedras preciosas em uma caverna. Em seguida, ele deve retornar ao recrutador para trocar por uma passagem de navio ao Brasil. Após a troca das pedras pela passagem, o jogador entra na Missão 3. Na Figura 3.2 é demonstrada a parte final dessa missão, quase encerrando a tarefa de montagem de quebra-cabeças. No início dessa

missão, as peças estão todas espalhadas. A tarefa do jogador é encaixar as peças para finalizar a imagem. Os próximos quebra-cabeças (missões 5 e 8) são progressivamente com maior quantidade de peças.



Figura 3. 1-Segunda parte da Missão 2 da Fase 1. 2-Montagem de Quebra-Cabeças

6. Resultados da validação

A amostra foi composta de 17 alunos ($n=17$) do nono ano do Ensino Fundamental da E.E.B. Walmor Ribeiro de Ibirama/SC, sendo 9 do sexo masculino e 8 do sexo feminino. Uma das informações perguntadas é sobre a frequência em que costumam jogar, pois é um dado que pode ser considerado na avaliação final do jogo. A Figura 4 apresenta essa frequência que a turma costuma jogar, e verifica-se que praticamente metade da turma joga diariamente, podendo ser uma amostra mais experiente com jogos, podendo fornecer boas ideias.

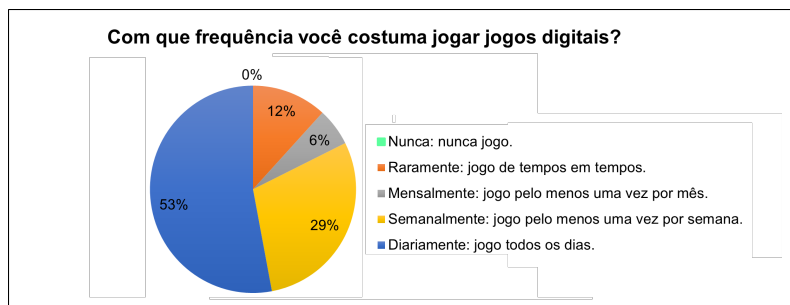


Figura 4. Hábito dos alunos em jogarem

A Tabela 3 apresenta a estatística descritiva dos resultados do pré e pós-teste. A coluna Máximo de Pontos diz respeito aos 17 alunos multiplicados pelas 10 questões. A Figura 5 apresenta o desempenho individual em cada teste.

Tabela 3. Estatísticas Descritivas

	Máximo de Pontos	Pontos Obtidos	Média	Mediana	Desvio Padrão	Variância
Pré-teste	170	94	5,5	5	0,87	0,76
Pós-teste	170	153	9,0	9	0,93	0,88

Apesar da média no pós-teste ter sido superior à do pré-teste, é necessário realizar um teste de hipótese para averiguar se a diferença entre as médias é significativa. Logo, a hipótese a ser testada é a seguinte.

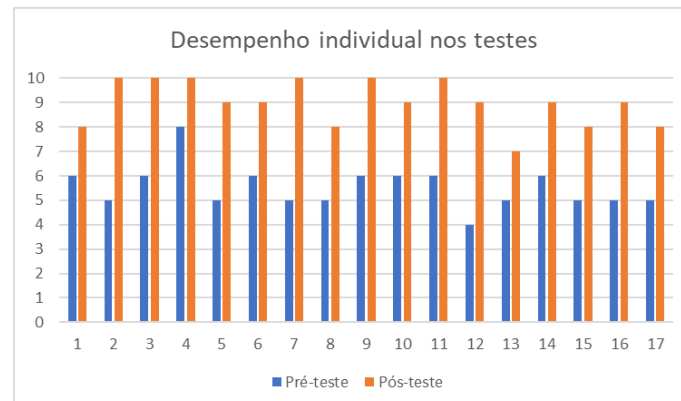


Figura 5. Notas dos alunos em cada um dos testes

$H_0: \mu_{pré} = \mu_{pós}$ – Não existe diferença significativa nas médias entre os testes antes e depois do jogo.

Para avaliar essa hipótese, foi executado o teste t para diferença de duas médias pareadas, obtendo-se o valor $p = 1,7231 \times 10^{-10}$. Com 99% de confiança, pode-se rejeitar a hipótese nula e confirmar com significância estatística que o jogo impactou os resultados nos testes de desempenho.

Após a experiência, os alunos responderam o instrumento MEEGA+ para avaliar a usabilidade e a experiência com o jogo. As Figuras 6 e 7 apresentam os resultados dessa avaliação. Os itens mais bem avaliados (os itens em que a maioria concordou fortemente, ou seja, com mediana igual a 2) demonstram que o jogo foi fácil de ser usado, seus objetivos foram claros e os alunos se divertiram. Apesar de não haver medianas de discordância, as menores medianas (aquelas iguais a zero) são a respeito de acreditarem que o jogo não é tão desafiador e de que o jogo não foi tão imersivo. Isso pode ser justificado pelo fato de que, embora o jogo tenha sido bem avaliado em termos de usabilidade e clareza de objetivos, alguns alunos podem ter percebido que as tarefas propostas não exigiam um nível de dificuldade elevado, o que pode ter reduzido a sensação de desafio. Além disso, um aspecto que corrobora esses itens são algumas sugestões que foram coletadas junto com o MEEGA+:

- adição de mais elementos de animação nos ambientes públicos, como animais domésticos, e itens de cenários;
- adição de um minimapa apontando onde estão as tarefas;
- usar carroças ou cavalos para deslocamento de longas distâncias, que atualmente no jogo é feito a pé.

As sugestões apresentadas demonstram que, apesar de o jogo ter agradado aos alunos, há oportunidades claras para aprimorar a experiência do usuário. Além disso, o fato de os alunos serem jogadores habituais (como se confere na Figura 4) sugere que suas opiniões são baseadas em experiências prévias com outros jogos, o que reforça a relevância dessas sugestões para o desenvolvimento futuro do jogo.

7. Conclusões e trabalhos futuros

O presente trabalho teve como objetivo desenvolver e validar um jogo digital educativo sobre a imigração alemã para Santa Catarina no século XIX, visando tornar o ensino

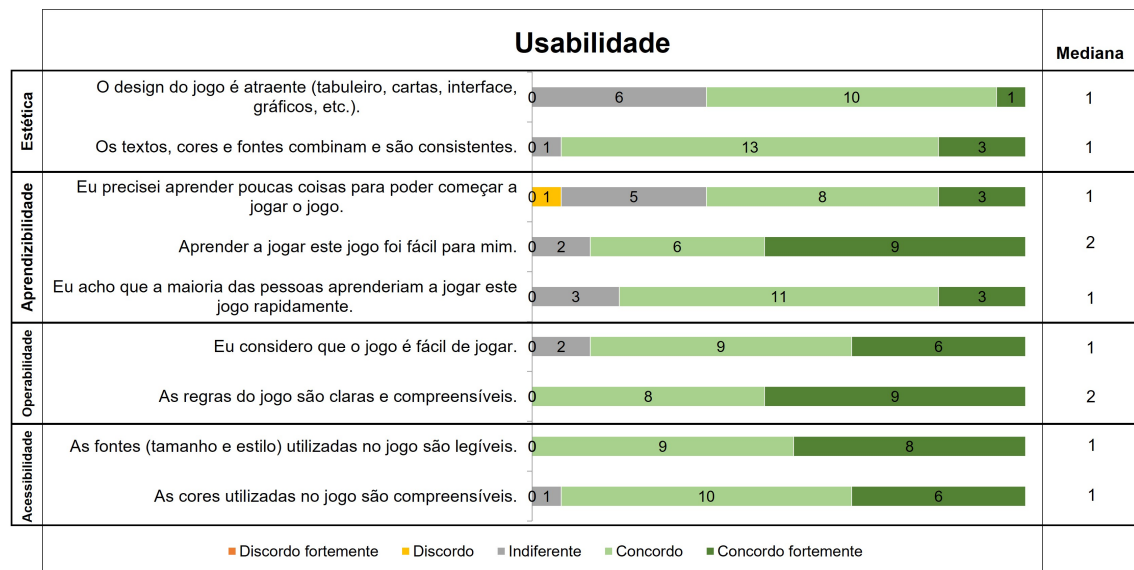


Figura 6. Resultados da dimensão de Usabilidade

de História mais envolvente e significativo para os alunos. Os resultados obtidos demonstraram que o jogo *Die Kolonie* foi eficaz em melhorar a aprendizagem dos alunos, conforme evidenciado pelos resultados significativamente superiores no pós-teste em comparação com o pré-teste. Além disso, o jogo foi bem avaliado em termos de usabilidade, clareza de objetivos e diversão, indicando que ele pode ser uma ferramenta valiosa para o ensino de História.

Os três trabalhos relacionados foram desenvolvidos com perspectiva em terceira pessoa. A decisão por desenvolver *Die Kolonie* com perspectiva em primeira pessoa foi conduzida por dois motivos: (1) é melhor para explorar locais, coletar itens ou resolver quebra-cabeças, o que pode ser útil para ensinar conceitos históricos específicos [McCall 2016]; e (2) como ele está diretamente envolvido nas ações e decisões, isso permite uma avaliação mais precisa do jogador sobre detalhes específicos do contexto histórico [Shute and Ke 2012].

O principal objetivo da disciplina de História não é simplesmente decorar uma lista de datas e fatos, mas sim promover a discussão e a reflexão sobre os eventos ocorridos, buscando compreender o contexto atual e evitar a repetição dos mesmos erros. No entanto, para que os professores consigam alcançar o nível adequado de debate e análise, é essencial que os alunos tenham um conhecimento sólido sobre os fatos históricos que serão discutidos. Com a abordagem de utilização de jogos proposta no artigo, os alunos conseguem aprender de forma significativa e engajada as datas, personagens e eventos históricos, dedicando toda a sua atenção a esse processo. Dessa forma, o professor ganha tempo e eficiência para focar no que é mais importante na disciplina de História: o desenvolvimento de um aprendizado de nível mais elevado, baseado na reflexão crítica e na compreensão dos acontecimentos.

No entanto, algumas limitações foram identificadas. Apesar de os alunos terem se divertido e considerado o jogo fácil de usar, alguns aspectos como o nível de desafio e a imersão no contexto histórico foram apontados como áreas que precisam de melhorias. Sugestões dos alunos, como a adição de mais elementos de animação, a inclusão de um

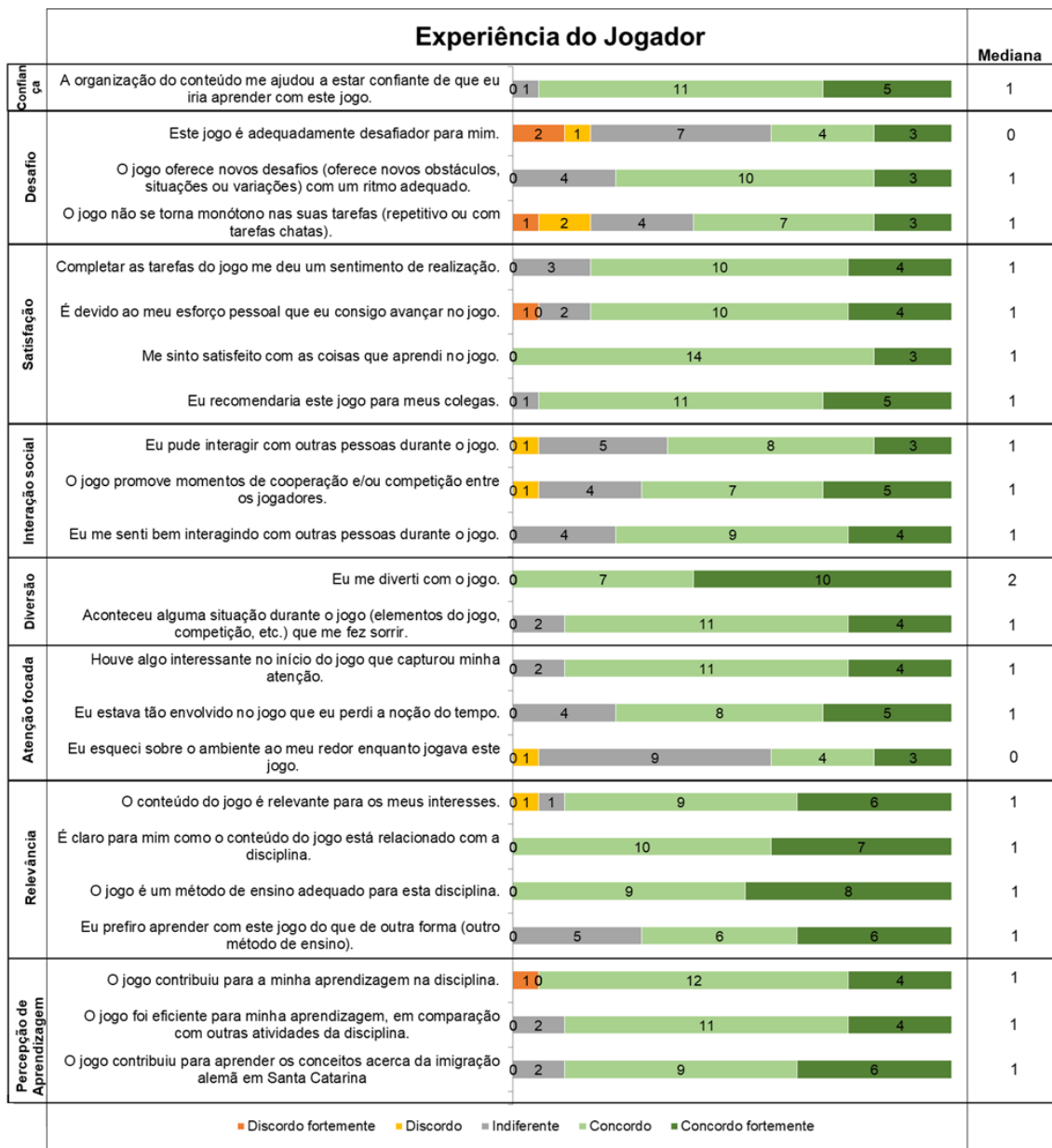


Figura 7. Resultados da dimensão de Experiência do Jogador

minimapa e a introdução de meios de transporte mais eficientes, indicam oportunidades claras para aprimorar a experiência do usuário e aumentar a imersão no jogo.

8. Agradecimentos

Os autores agradecem o apoio financeiro na infraestrutura do Grupo de Pesquisa Engenharia e Desenvolvimento de Tecnologia da Informação através do Termo de Outorga nº 2023TR000246.

Referências

Amado, J. P. (1976). *Conflito social no Brasil: a revolta Mucker no Rio Grande do Sul (1868-1898)*. Dissertação (mestrado), Universidade de São Paulo.

- Baratto, M. B., Alberti, T. F., and Meyer, K. (2018). Novas tecnologias, novas perspectivas: o uso dos jogos online e do site rede social Facebook como recursos em ambientes escolares. In *Educação, aprendizagem e tecnologias. Relações pedagógicas e interdisciplinares*, chapter 5, page 342. Pimenta Cultural, São Paulo.
- Caimi, F. E. (2006). Por que os alunos (não) aprendem História ? Reflexões sobre ensino , aprendizagem e formação de professores de História. *Tempo*, 11(21):17–32.
- Klug, J. (2005). A imigração alemã e a construção de uma identidade teuto-brasileira no sul do Brasil. In *Un Continente en Movimiento: Migraciones en America Latina*. Vervuert/Iberoamericana, Frankfurt/Madri.
- Magalhães, M. D. B. d. (1993). *Alemanha, mãe-pátria distante: utopia pangermanista no sul do Brasil*. Tese (doutorado), Universidade Estadual de Campinas.
- McCall, J. (2016). Teaching History With Digital Historical Games : An Introduction to the Field and Best Practices. *Simulation Gaming*, 47(4):517–542.
- Pereira, N. M. and Giacomoni, M. P. (2018). Flertando com o Caos : os jogos no Ensino de História. In *Jogos e ensino de história*, chapter 1, pages 9–18. Editora da UFRGS, Porto Alegre.
- Petri, G. and von Wangenheim, C. G. (2019). A Method for the Evaluation of the Quality of Games for Computing Education. In *SBGames*, pages 1384–1387, Rio de Janeiro. SBC.
- Santos, J. A. B., de Araujo Souza Filho, J., and da Silva, L. F. V. (2021). Turista do tempo: Um jogo sério para o ensino da historia do rio grande do norte. In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, pages 600–609. SBC.
- Seffner, F. (2018). Aprender e ensinar história: como jogar com isso? In *Jogos e ensino de história*, pages 19–34. Editora da UFRGS, Porto Alegre.
- Shute, V. J. and Ke, F. (2012). Assessment in Game-Based Learning. In Ifenthaler, D., Eseryel, D., and Ge, X., editors, *Assessment in game-based learning: Foundations, innovations and perspectives*, pages 43–58. Springer, New York.
- Silva, D. A. P. d. (2024). Jogos digitais no ensino de história: limites e possibilidades. *Revista Tópicos*, 2(8):1–20.
- Silva, L. S. e., Bezerra, D. d. F., Elias, A. T., and Silva, A. J. (2017). Aprendizagem mediada por jogos eletrônicos em História do ensino médio: uma revisão sistemática. *Nuevas Ideas en Informática Educativa*, 13:343–348.
- Silva, M. A. d. and Fonseca, S. G. (2010). Ensino de História hoje : errâncias , conquistas e perdas. *Revista Brasileira de História*, 31(60):13–33.
- Souza, G. R. d., Branco, S. C. P. C., Luiz, L. P. d. C. A., Francelino Filho, C. V., de Barros, V. M., and de Medeiros Gomes, L. M. (2016). Brasil ball-a jornada: um jogo digital sobre a história do brasil. In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*.
- Teixeira, R. F., Oliveira, G. P., Guimarães, L. C., Souza Araújo de, T., Ribeiro Filho, M., et al. (2016). Jogo educativo com tema histórico: Fundação da cidade de marabá-pa, e o ciclo econômico do caucho. In *Workshop de Informática na Escola (WIE)*, pages 61–70. SBC.

Vahldick, A. and Giachini, E. (2020). Um jogo sério de aventura sobre a interação com os índios xokleng durante a colonização de ibirama/sc. *RENOTE*, 18(1).